



HEROES III
OF MIGHT AND MAGIC®
THE BOARD GAME

FANOWSKA KSIĘGA ZASAD

HEROES III OF MIGHT AND MAGIC® THE BOARD GAME

Przepisanie

Hermanni “Heegu” Karppele

28 stycznia 2025

To jest nieopublikowana wersja zbudowana na GitHubie z commita [d919222](#).

Niniejszy projekt jest tworzony przez społeczność w [repozytorium na GitHubie](#). Zmiany i poprawki są mile widziane. Feedback możesz zostawić w [wątku na BoardGameGeeku](#).

Robię to z zamiłowania do poznawania gier i chęci zrozumienia ich złożoności.

— Heegu



Spis treści

Wprowadzenie	4
Tryby Gry	5
Komponenty	6
Przygotowanie Gry	8
Przebieg Rundy	11
Tury graczy	12
Bohaterowie.....	15
Budowanie Talii	18
Zasoby	23
Miasto.....	24
Elementy Mapy	25
Jednostki.....	28
Walka	32
Zasady AI	38
Poziom Trudności.....	40
Handel	42
Koniec Scenariusza	43
Rozszerzenia.....	44
Lokacje na Mapie	46
Twórcy	53





WPROWADZENIE

Kontynent Antagarich jest w stanie wojny, jako że kilka różnych Frakcji, dowodzonych przez ich Bohaterów, walczy o dominację. Wybierz swoją Frakcję oraz Bohatera i wygnaj swoich zuchwałych Przeciwników z tych ziem!

Heroes of Might and Magic III: The Board Game jest taktyczno-strategiczną grą planszową dla 1–3 graczy przy użyciu zestawu podstawowego lub większej liczby graczy przy użyciu rozszerzeń.

Uwaga: W niniejszej księdze zasad terminy związane z grą i jej komponentami pisane są Wielką Literą. Ważne zasady są **pogrubione**, aby zwrócić na nie szczególną uwagę. Przykłady rozgrywek pisane są *kursywą*. **Hiperłącza w kolorze brązowym** są odnośnikami do innych części księgi zasad.

Wyjątki oraz przypisy z **hiperłączami w kolorze bursztynowym** są wyjaśniane w ramkach takich jak ta.

Sprzeczne zasady występujące w komponentach są rozpatrywane zgodnie z priorytetem w kolejności: Karty Gracza, Karty Jednostek, Plansze Miasta, Księga Misji, niniejsza księga zasad.



TRYBY GRY

Każda rozgrywka w Heroes III wykorzystuje **Scenariusz** z Księgi Misji. Podstawowa gra pozwala wybrać scenariusze dla 1-3 graczy. Dla większej liczby graczy wymagane są rozszerzenia.

Oprócz celów scenariusza, zapoznaj się z **ogólnymi warunkami zwycięstwa** zależnymi od typu scenariusza.

Istnieje kilka typów scenariuszy:

Starcie

Tryb rywalizacji dla 2–3 graczy. Twoi przeciwnicy kontrolują Jednostki Neutralne w twojej Walce.

Kampania

Gra jednoosobowa składająca się z serii Scenariuszy przeciwko wrogemu AI. Aby poznać się z zasadami dla Trybu Solo, zobacz **zasady AI**. Więcej informacji na temat zmienionych zasad znajdziesz w Księdze Misji Kampanii.

Sojusz

Tryb drużynowy zazwyczaj 2 na 2 z poszerzonymi możliwościami **handlu** między sojusznikami.

Kooperacja

Tryb Kooperacyjny, w którym wszyscy dzielą ten sam cel. Obowiązują **zasady AI** i poszerzone **zasady Handlu**.

Turniej

Tryb 1 na 1 z innym sposobem przygotowania Mapy oraz punktacją. Opisany w Księdze Turniejów.

Dodatkowo rozszerzenie **Pole Bitwy** wprowadza dwa tryby 1 na 1 bez Scenariuszy (zobacz instrukcję dodatku):

Tryb Przygody

Odkrywanie Mapy jest zastąpione Kartami Przygód, prowadzącymi do taktycznej walki na dużym, heksagonalnym polu bitwy.

Tryb Pojedynku

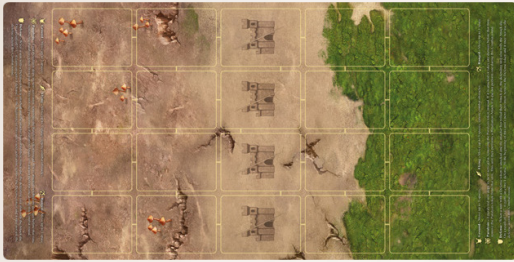
Pomiń fazę odkrywania Mapy i bezpośrednio rozpocznij taktyczną walkę.



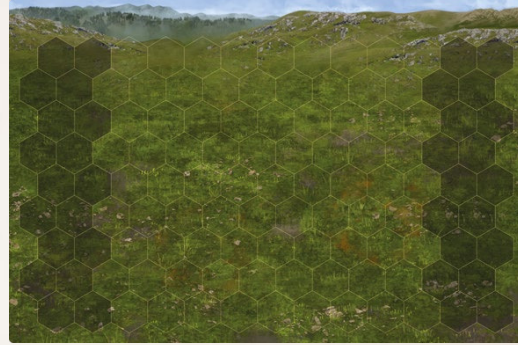


KOMPONENTY

Niniejszy przewodnik zawiera wizualny przegląd wszystkich komponentów zawartych w każdym rozszerzeniu. Szczegółowe informacje, w tym dokładne ilości i zdjęcia poszczególnych elementów, można znaleźć w oficjalnym „Content Guide” Archon Studio.



Plansza Walki



Plansza Pola Bitwy
(Pole Bitwy)



Żeton Inicjatywy
(Pole Bitwy)



Kafelek Mapy



Planszетка Bohatera



Plansza Miasta



Żeton Graala



Żetony Złota



Żeton Budulców



Żeton Kosztowności



Żeton Budowy



Żeton Populacji



Żeton Księgi Zakłóć



Żeton Morale



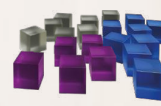
Żeton Paraliżu / Obrony



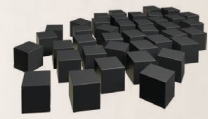
Żeton Obrażeń



Żeton Ruchu



Kostki Frakcji



Czarne Kostki



Karta Wysokiego Morale
(Pole Bitwy)



Karta Niskiego Morale
(Pole Bitwy)



Figurki Bohaterów



Karta Wydarzeń (Cytadela)



Karta Astrologowie Ogłaszają



Karta AI



Karta Przygody (Pole Bitwy)



Karta Zdolności



Karta Artefaktu



Karta Zaklęcia



Karta Machiny Wojennej (Bastion)



Karta Specjalności



Karta Statystyk



Karta Ulepszonych Statystyk (Inferno)



Karta Jednostek Neutralnych



Karta Jednostek



Karta Wieży Łuczniczej



Karta Bramy, Muro



Kości Ataku



Kości Skarbów



Kości Zasobów



Tor Rund






Żetony Przeszkód (Pole Bitwy)



PRZYGOTOWANIE GRY

Ta sekcja przeprowadzi cię przez proces przygotowywania Scenariusza z Księgi Misji.

1. Wybierz Scenariusz z Księgi Misji. Jako pierwszy polecamy Scenariusz „Nowy Wspaniały Świat” (zob. str. 7 w Księdze Misji).
2. Wybierz jedną z dostępnych Frakcji.
3. Wybierz jednego z Bohaterów Frakcji jako swojego Bohatera Głównego. Każda Frakcja posiada co najmniej jedną dwustronną Planszетkę Bohatera, na której każda ze stron przedstawia innego Bohatera.
4. Przygotuj następujące komponenty należące do waszych Frakcji:
 - a) 1 × Dwustronna Planszетka Bohatera (odwrócona stroną wybranego Bohatera)
 - b) 2 × Figurki Bohaterów
 - c) 7 × Kafelów Budynków Miasta
 - d) 1 × Plansza Miasta
 - e) 7 × Dwustronnych Kart Jednostek
 - f) 3 × Karty Specjalności (wybranego) Bohatera
 - g) 1 × Karta Zdolności (wybranego) Bohatera
 - h) 20 × Kostek Frakcji
 - i) 1 × Żeton Budowy
 - j) 1 × Żeton Populacji
 - k) 1 × Żeton Księgi Zaklęć
 - l) 3 × Żetony Ruchu
5. Umieść jedną ze swoich Kostek Frakcji na pierwszym polu Toru PD znajdującego się na Planszетce Bohatera (oznaczonym jako ). Twój Bohater ma teraz Poziom 1.
6. Ustaw Kafelki Mapy i inne komponenty wybranego Scenariusza jak przedstawiono w Księdze Misji.
7. Połóż Planszę Miasta wybranej Frakcji przed sobą, a obok niej Kafelki Budynków Miasta. Sprawdź, które Budynki z wybranego Scenariusza są już wzniesione i połóż odpowiednie Karty Budynków Miasta na Planszy Miasta. Rozpatrz natychmiastowe efekty z aktualnie wzniesionych Budynków pod koniec przygotowania gry.
8. Ustaw wartość przychodu jak wskazano w Scenariuszu poprzez umieszczenie Kostek Frakcji na Torach Przychodu na Planszy Miasta. Umieść Żetony Populacji, Budowy i Księgi Zaklęć w odpowiednich miejscach na Planszy Miasta.
9. Pogrupuj Żetony Zasobów na stosy, które będą w zasięgu wszystkich graczy. Weź Zasoby początkowe wskazane przez rozgrywany Scenariusz i umieść je obok swojej Planszy Miasta. To jest twoja pula Zasobów.
10. Pogrupuj pozostałe Żetony na osobne stosy.
11. Posortuj Karty Statystyk na cztery stosy: Ataku, Obrony, Mocy oraz Wiedzy. Dla każdej Statystyki na **Planszетce Bohatera** weź odpowiadającą jej liczbę Kart z każdej puli.
12. Jeśli twój Bohater Główny jest Bohaterem Mocy , dodaj do swojej Talii 1 kartę Zaklęcia „Magiczna Strzała”, a jeśli Bohaterem Magii , dodaj 2 takie Zaklęcia.



13. Do swojej Początkowej Talii dodaj Kartę **Zdolności** oraz **Specjalności** Poziomu 1.
14. Potasuj swoją Początkową Talię i umieść ją zakrytą obok swojej Planszетки Bohatera. Wyżej wymieniona Talia jest już gotową **Talią Mocy i Magii** twojego Bohatera Głównego. W tej Księdze Zasad będzie nazywana **Twoją Talią**.
15. Pogrupuj Karty Zdolności, Artefaktów i Zaklęć na 3 zakryte Talie (włączając wszystkie niewykorzystane Zaklęcia „Magiczna Strzała”) i je potasuj. Z każdej z tych Talií weź po jednej wierzchniej Karcie i umieść je odkryte obok danej Talií, tworząc 3 osobne Stosy Kart Odrzuconych.
16. Wybierz **Poziom Trudności** Scenariusza i weź Premie Początkowe.
17. Pogrupuj Jednostki Neutralne na 4 Talie według ich poziomu (★☆☆★). Przetasuj te Talie i zostaw wystarczającą ilość miejsca na ich Stosy Kart Odrzuconych.
18. Umieść Planszę Walki w zasięgu wszystkich graczy. Sprawdź, jakie początkowe Jednostki przydziela ci scenariusz, i umieść je na stosie obok swojej Planszy Miasta, osobno od reszty Jednostek Frakcyjnych.
19. Umieść Tor Rund obok Mapy Gry, a następnie Czarną Kostkę na polu „1”.
20. Przetasuj Karty Astrologowie Ogłaszają i umieść je zakryte obok Toru Rund.
21. Obróć swój Kafelk Początkowy według swojego upodobania. Wybierz Figurkę Bohatera, która będzie reprezentować twojego Bohatera Głównego, i umieść ją na centralnym Polu twojego Kafelka Początkowego.
22. Wybierzcie gracza początkowego. Pozostanie on nim przez całą grę.






PRZEBIEG RUNDY

Gra jest podzielona na Rundy, podczas których każdy gracz wykonuje swoją Turę zgodnie z ruchem wskazówek zegara, zaczynając od gracza rozpoczynającego. Podczas swoich Tur gracze przemieszczają swoich **Bohaterów** po Mapie Gry, budują nowe Budynki w swoim **Mieście**, i Rekrutują **Jednostki**, próbując spełnić warunki zwycięstwa Scenariusza.

Wykonaj następujące kroki **na początku każdej Rundy** oprócz pierwszej:

- Obróć na aktywną stronę użyte Żetony Budowy, Populacji i /lub Księgi Zaklęć.
- Obróć na aktywną, zieloną stronę użyte Żetony (Punkty) Ruchu (PR).
- Odzyskaj Efekty Mistrzowskie .

Następnie, w zależności od numeru bieżącej Rundy, gracze albo zdobywają Zasoby, albo rozpatrują Kartę Astrologowie Ogłaszają:

- Rundy o nieparzystych numerach to **Rundy Zasobów**. Wszyscy gracze otrzymują przychód z **Budynków, Osad i Kopalni**, które kontrolują. W pierwszej Rundzie pomini ten krok.
- Rundy o parzystych numerach to **Rundy Astrologów**. Dobierz Kartę Astrologowie Ogłaszają i rozpatrz ją.
- Jeśli Scenariusz ma zaplanowane Wydarzenia oznaczone na Torze Rund, które teraz następują, rozpatrz je.

Po rozpoczęciu Rundy gracze wykonują Tury zgodnie z ruchem wskazówek zegara, jak opisano w następnym rozdziale. Po zakończeniu Tur wszystkich graczy przesunij Czarną Kostkę na Torze Rund o jedno pole i rozpocznij kolejną Rundę. Kontynuuj rozgrywkę w nowych Rundach, aż zostaną spełnione ja-

kiekolwiek warunki zakończenia Scenariusza.




W trybie Sojuszu drużyny zmieniają się na przemian. Na początku pierwszej tury swojej drużyny w Rundzie należy wybrać, kto będzie pierwszy i ostatni w danej Rundzie.



TURY GRACZY

Na początku swojej Tury wykonaj następujące kroki:

- Odrzuć dowolną liczbę Kart z ręki. Jeśli liczba Kart w twojej ręce przekracza twój Limit , musisz odrzucić nadmiarowe Karty do Limitu.
- Następnie możesz dobrać Karty aż do osiągnięcia swojego Limitu.
- Po dobraniu Kart rozpatrz wszelkie efekty mające miejsce wraz z początkiem twojej Tury.

Twój Limit Kart na ręce zależy od **Poziomu** twojego Bohatera Głównego. Początek twojej Tury to jedyny moment, w którym sprawdzany jest twój Limit.

Gracze mogą wykonywać trzy rodzaje Akcji: **Ruch**, **Miasto** i **Morale**. Bieżąca Runda kończy się, gdy wszyscy gracze wykorzystają wszystkie Punkty Ruchu i nie chcą wykorzystać pozostałych Akcji Miasta lub Morale.

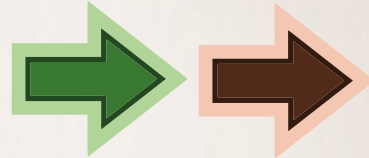
Akcje Ruchu

Akcje Ruchu wykonuje się wykorzystując Punkty Ruchu (PR). Gracz może wykonać Akcje Ruchu **tylko podczas swojej Tury**.

Każdy wykorzystany PR umożliwia wykonanie jednej z poniższych Akcji:

- Przesunięcie Bohatera o jedno Pole w dowolnym kierunku.
- **Ponowne odwiedzenie** Pola na którym Bohater aktualnie się znajduje.
- **Kontynuowanie walki** przeciwko Jednostkom Neutralnym przez dodatkową Rundę Walki.
- **Odwrócenie zakrytego Kafelka Mapy** jeśli Bohater znajduje się na Polu sąsiadującym z tym Kafelkiem.


- Położenie nowego Kafelka Mapy z twojej puli Kafelków Dalekich (II–III).



Aktywny oraz użyty Żeton Ruchu.

Zaznacz liczbę wykorzystanych PR, odwracając swoje Żetony Ruchu na nieaktywną, brązową stronę. Jeśli gracz posiada Bohatera Głównego i **Pomocniczego**, śledź ich PR oddzielnie. Bohaterowie mogą wykorzystywać PR w dowolnej kolejności.

Sojusznicy Bohaterowie mogą przechodzić przez siebie nawzajem ale nie mogą zatrzymać się na tym samym Polu. Nie możesz **Odowiedzieć** Pola, na którym znajduje się sojusznicy Bohater.

Gdy jesteś poinstruowany, aby zyskać (dodatkowy) PR, czasem przedstawiony ikoną , ten PR utrzymuje się **tylko przez Turę, w której został uzyskany**. W sytuacji, gdy dwóch sojusznicznych Bohaterów jest zmuszonych do zatrzymania się na tym samym Polu, musisz wykorzystać swój następny PR celem opuszczenia tego Pola.





Akcje Miasta


Raz na rundę możesz wykonać każdą z poniższych Akcji Miasta. Akcje te można wykonywać w dowolnym momencie podczas Tury dowolnego Gracza, z wyjątkiem Walki lub gdy twoja Akcja przerwie inną Akcję. Na przykład nie możesz jednocześnie dobrać Kart Zaklęć i korzystać z Żetonu Księgi Zaklęć.

Gdy Gracz ogłasza, że zamierza rozpocząć Walkę, możesz na to zareagować wykonując dowolną liczbę Akcji Miasta przed przejściem do **kroków przygotowania Walki**.


Po wykonaniu Akcji Miasta odwróć odpowiadający jej Żeton na jego nieaktywną stronę na swojej Planszy Miasta. Nie możesz ponownie użyć tej Akcji do początku następnej Rundy, gdy Żetony zostaną odwrócone.

 Żeton Budowy, używany do rozbudowy twojego **Miasta**.



 Żeton Populacji, używany do Rekrutacji i Wzmocnienia **Jednostek** albo do Zrekrutowania **Bohatera Pomocniczego**.


 Żeton Księgi Zaklęć, używany do kupowania **Zaklęć**. Do skorzystania z niego wymagana jest Gildia Magów.

Akcje Morale

Gracze mogą zyskać lub stracić Morale z powodu różnych efektów gry. Gdy zdobędziesz Morale, pobierz Żeton Wysokiego Morale . Możesz posiadać tylko jeden taki Żeton. W momencie uzyskania drugiego Żetonu, możesz natychmiast wykorzystać pierwszy przed zdobyciem drugiego. Żeton Wysokiego Morale można wydać, aby wykonać dowolną z poniższych akcji w dowolnym momencie:


- Pobierz Kartę ze swojej Talii.
- Odrzuć dowolną liczbę Kart, a następnie dobierz tyle samo kart z Talii.
- Przerzuć jedną Kość.

Gdy twoje Morale obniży się, odrzuć Żeton Wysokiego Morale  jeśli go posiadasz, w innym przypadku pobierz Żeton Niskiego Morale . Jeżeli natomiast twoje Morale podniesie się gdy masz Żeton Niskiego Morale, odrzuć ten Żeton. Gdy efekt gry każe ci dobrać drugi Żeton Niskiego Morale, zamiast tego pod koniec Tury **odrzuć wszystkie Karty z ręki**.

Nekropolia  ignoruje wszystkie efekty związane z Morale. Frakcja ta nie może pozyskać bądź stracić Morale z żadnego powodu.



Przykładowa Tura

*Alicja, która gra Katarzyną, rozpoczyna swoją Turę. Na ręce ma 3 Karty z poprzedniej Rundy i postanawia odrzucić 2 z nich przed dobraniem Kart z jej Talii, do Limitu Kart na ręce . Obecny Limit wynosi 5, gdyż jej bohater ma 3. poziom, więc po odrzuceniu Kart dobiera 4 (spr. **Efekty Poziomów**).*

Następnie wykorzystuje swój Żeton Budowy

do wzniesienia ★ Siedlisk oraz Żetonu Populacji do **Zrekrutowania** ★ jednostek Czempionów. Może to zrobić, ponieważ wcześniej wybudowała wymagane (★ oraz ☆) Siedliska i ma wystarczająco **Zasobów** do ich zbudowania jak i do Zrekrutowania Czempionów.

Tak przygotowana do bitwy, Alicja wykorzystuje Punkt Ruchu aby przenieść swojego Bohatera Głównego do Pola przylegającego z Polem zajmowanym przez Nekromantę Sandro - wrogiego Bohatera Głównego kontrolowanego przez Boba. Przed rozpoczęciem Walki obaj gracze mają możliwość wykonania Akcji Miasta.






BOHATEROWIE




Gracze zawsze dowodzą Bohaterem Głównym, mogą również zrekrutować Bohatera Pomocniczego. Określenie “Bohater” odnosi się zarówno do Bohatera Głównego, jak i do Bohatera Pomocniczego. Bohaterów używa się do wykonywania Akcji Ruchu na mapie i rozpoczynania Walk z przeciwnikiem, aby osiągnąć Warunki Zwycięstwa Scenariusza.

Bohater Główny

Bohater Główny reprezentowany jest przez figurkę, Planszетkę Bohatera i twoją Talię. W każdej Frakcji Bohater Główny ma do wydania 3 . Tylko Bohater Główny może używać Talii.

Każdy Bohater Główny rozpoczyna grę na poziomie 1 i może awansować do poziomu 7, zyskując Punkty Doświadczenia (PD). Punkty Doświadczenia zyskuje się przez **zwycięstwo w Walce**, Odwiedzanie konkretnych **Lokacji** oraz **Kości Skarbu** . Uzyskanie 1 PD jest reprezentowane przez symbol .


Bohater Pomocniczy

Jeśli kontrolujesz Miasto albo Osadę, możesz zrekrutować Bohatera Pomocniczego używając **Żetonu Populacji** i wydając 10 .

Nie możesz Rekrutować/Wzmacniać Jednostek i jednocześnie rekrutować Bohatera Pomocniczego.

Bohater Pomocniczy reprezentowany jest przez drugą figurkę twojej Frakcji. Możesz oznaczyć tę figurkę np. Kostką Frakcji, by odróżnić ją od figurki Bohatera Głównego. Kiedy zrekrutujesz Bohatera Pomocniczego, ustaw jego figurkę na polu swojego Miasta




lub Osady. **Możesz mieć tylko jednego Bohatera Pomocniczego.**

Bohater ten ma 2 ; kiedy wchodzi do gry, dobierz 2 dodatkowe Żetony Ruchu przedstawiające jego PR. Bohater Pomocniczy nie ma własnej Planszетки Bohatera, **nie może zdobywać Doświadczenia, nie może używać Kart z Talii** podczas walki, ale używa **tych samych Jednostek** co Bohater Główny. W przypadku gdy Bohater Pomocniczy zdobędzie jakiegokolwiek Karty, dodaj je do ręki tak samo, jak gdyby zdobył je Bohater Główny (zob. **Budowanie Talii**). Bohater Pomocniczy posiada ten sam Poziom co Bohater Główny w przypadku rozpatrywania **Szybkiej Walki**.

Jeśli twój Bohater Pomocniczy napotka wrogię Bohatera, możesz **natychmiast poddać Walkę**. Pokonany Bohater Pomocniczy jest usuwany z gry. Możesz go ponownie zrekrutować używając Żetonu Populacji.



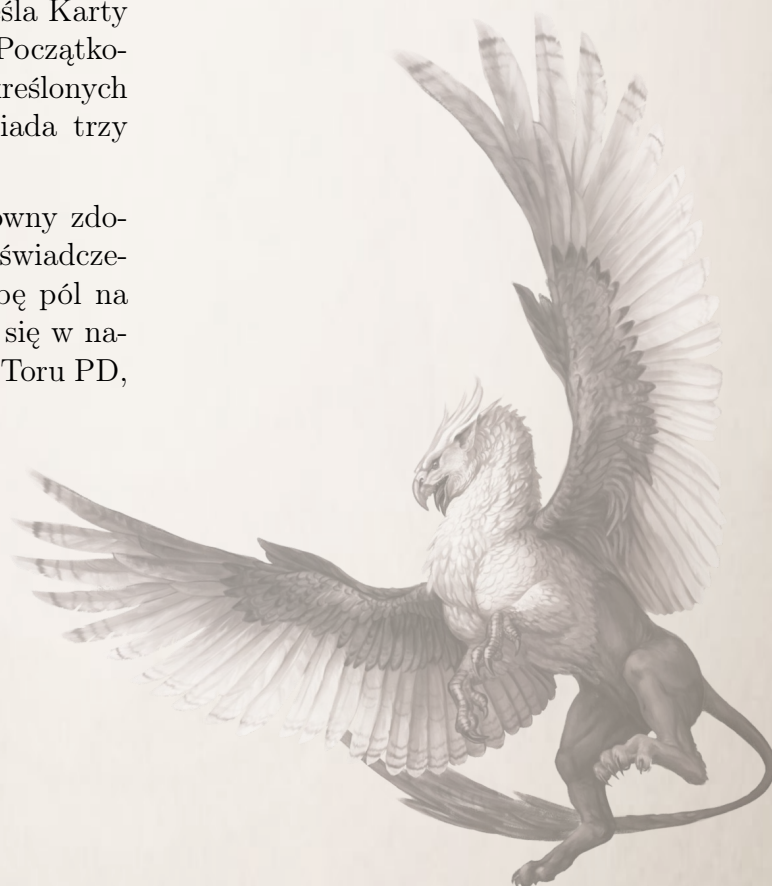
Planszетки Bohaterów

- Imię** – Imię Bohatera. Używane do identyfikacji. Nie ma wpływu na rozgrywkę.
- Klasa** – Klasa Bohatera. Nie ma wpływu na rozgrywkę.
- Typ** – Typ Bohatera (Mocy  lub Magii ). Określa liczbę Zaklęć „Magiczna Strzała” w Talii Początkowej (odpowiednio 1 lub 2).
- Barwy Frakcji** – Określa kolor kostek i Figurek Frakcji.
- Atak** – Określa liczbę Kart Ataku w Talii Początkowej.
- Obrona** – Określa liczbę Kart Obrony w Talii Początkowej.
- Moc** – Określa liczbę Kart Mocy w Talii Początkowej.
- Wiedza** – Określa liczbę Kart Wiedzy w Talii Początkowej.
- Zdolność Początkowa** – Określa Kartę Zdolności dołączaną do Talii Początkowej Bohatera.
- Specjalność Bohatera** – Określa Karty Specjalności dołączane do Talii Początkowej Bohatera i po osiągnięciu określonych Poziomów. Każdy Bohater posiada trzy Karty Specjalności.
- Tor PD** – Ilekroć Bohater Główny zdobywa 1 lub więcej Punktów Doświadczenia , przesunij kostkę o tę liczbę pól na Torze PD. Jeśli kostka znajdzie się w następnym polu w górnym rzędzie Toru PD, Bohater osiąga kolejny Poziom.





Planszетка Bohatera



- | | |
|------------------|------------------------|
| 1. Imię | 7. Moc |
| 2. Klasa | 8. Wiedza |
| 3. Typ | 9. Zdolność Początkowa |
| 4. Barwy Frakcji | 10. Specjalność |
| 5. Atak | 11. Tor PD |
| 6. Obrona | |



Efekty Poziomów

Bohater Główny rozpoczyna każdy Scenariusz z Poziomem 1. i może osiągnąć kolejny Poziom poprzez zdobywanie PD . Najczęściej będzie zdobywać Doświadczenie przez **Kości Skarbu**  oraz **Walke**. Każdy kolejny Poziom wymaga **2 PD**. Kiedy Bohater Główny osiąga nowy Poziom, natychmiast rozpatrz efekty osiągnięcia Poziomu. Zdobywanie Doświadczenia na Poziomie 7 nie przynosi żadnego rezultatu.

Tor PD na Planszecie Bohatera przedstawia następujące informacje:

- Aktualny Poziom Bohatera Głównego i liczba zdobytych PD, wskazana przez kostkę.
- Twój limit Kart na ręce .
- Ilość **Efektów Mistrzowskich**  które możesz wykorzystać w ciągu Rundy.
- Poziomy, na których musisz **Przeszukać Talię Zdolności** lub otrzymać **Kartę Specjalności**. Złote Poziomy (**I**, **IV** and **VI**) dają Kartę Specjalności, a srebrne Poziomy (**II**, **III**, **V**, **VII**) dają Kartę Zdolności.

Lista wszystkich efektów:

- **Poziom 1** – Twój Limit Kart na ręce wynosi 4. Dodaj pierwszą Kartę Specjalności do Twojej Talii.
- **Poziom 2** – Przeszukaj (2) Talię Zdolności. Na tym PD możesz wykorzystać efekt Mistrzowski zagranej Karty raz w rundzie.
- **Poziom 3** – Twój Limit Kart na ręce wynosi 5. Przeszukaj (2) Talię Zdolności.
- **Poziom 4** – Dodaj drugą Kartę Specjalności. Możesz skorzystać z efektu Mistrzowskiego 2 razy w rundzie.
- **Poziom 5** – Twój Limit Kart na ręce wynosi 6. Przeszukaj (2) Talię Zdolności.
- **Poziom 6** – Dodaj trzecią Kartę Specjalności. Możesz skorzystać z efektu Mistrzowskiego 3 razy w rundzie.
- **Poziom 7** – Twój Limit Kart na ręce wynosi 7. Przeszukaj (2) Talię Zdolności.





BUDOWANIE TALII

Talie Graczy

Każdy gracz ma unikatową Talię reprezentującą Zdolności i Ekwipunek jego Bohatera Głównego. Talie mogą zawierać Karty Statystyk, Specjalności, Zaklęć, Artefaktów oraz Zdolności Bohatera Głównego. Talia Początkowa zawiera 9 Kart.

Ogólne Zasady Kart

1. Karty możesz zagrywać **wyłącznie w własnej Turze** lub w **Walce**, w której walczy twój **Bohater Główny**.
2. Po zagranie Karty odrzuć ją na swój własny Stos Kart Odrzuconych.
3. Jeśli musisz dobrać Kartę, a twoja Talia jest pusta, **potasuj swój Stos Kart Odrzuconych**, tworząc nową Talię, z której będziesz dobierać Karty.
4. Gdy twój Bohater zdobywa Kartę, weź ją **bezpośrednio do ręki**, o ile nie napisano inaczej.
5. **Przeszukując** (X) Talię Zdolności, Artefaktów lub Zaklęć, możesz spojrzeć na wierzchnie (X) Kart danej Talii, wziąć jedną z nich na rękę i odrzucić pozostałe **ALBO** zamiast podglądać (X) Kart, dobrać wierzchnią Kartę ze Stosu Kart Odrzuconych tej Talii.
6. Talie Zdolności, Artefaktów i Zaklęć mają własne Stosy Kart Odrzuconych zbudowane podczas przygotowania - pomagają one w rozpoznaniu tych Talii. Jeśli w Talii skończą się Karty, potasuj ją i odrzuć wierzchnią Kartę, tworząc nowy Stos Kart Odrzuconych. Gdy Stos Kart Odrzuconych jest pusty, **odnów go**, odrzucając wierzchnią Kartę z tej Talii.



7. Karty mają następujące typy efektów:

- **Natychmiastowy** ✎ rozpatrywany od razu.
- **Aktywacji** ➡, który musi być zagrany podczas Aktywacji twojej Jednostki w Walce.
- **Mapy** 🗺, który nie może być zagrany w trakcie Walki.
- **Krótkotrwały** ⤵ trwający dopóki nie zostanie wykorzystany lub dopóki gracz, który go zagrał, rozpocznie swoją kolejną Turę (którekolwiek nastąpi pierwsze).
- **Długotrwały** ∞ pozostający w grze, dopóki nie zostanie odrzucony albo zamieniony. **Możesz mieć tylko jedną Kartę z efektem Długotrwałym**; grając inną, odrzuć pierwszą.

8. Otrzymując polecenie **usunięcia Karty**, całkowicie usuń ją z gry.



Karty Zdolności i Statystyk

Każda Karta Zdolności i Statystyk ma **Efekt Podstawowy** oraz silniejszy **Efekt  Mistrzowski**, który znajduje się pod Efektem Podstawowym. Gdy zagrywasz Kartę Zdolności lub Statystyki, musisz wybrać, którego efektu używasz. Liczba Efektów , którą możesz zagrać w każdej z Rund zależy od **Poziomu** twojego Bohatera Głównego. Zlicz pozostałe Efekty Mistrzowskie w dogodny dla ciebie sposób, na przykład przez umieszczenie i zdejmowanie Czarnych Kostek z Planшетki Bohatera.




Karta Zdolności

1. Nazwa
2. Efekt Podstawowy



Karta Statystyk

3. Efekt Mistrzowski
4. Karta Frakcyjna*

Niektóre Karty są przeznaczone wyłącznie dla Frakcji Nekropolii . Gdy gracz niegrający Nekropolią dobiera Kartę Nekropolii z Talii Zdolności, może ją odrzucić i dobrać nową Kartę jako zamiennik, lub ją dobrać. Gracze niegrający Nekropolią **nie mogą używać** Kart Frakcyjnych ze swojej ręki w żaden sposób poza efektami, które je odrzucają.

Karty Artefaktów

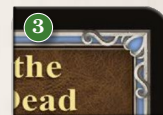
Karty Artefaktów mają górny oraz dolny efekt. Gdy je zagrywasz, musisz **wybrać efekt**, którego używasz. Dzielią się one na 3 Poziomy: Słabe, Mocne oraz Relikty, różniące się kolorem ramki. Te poziomy odnośzą się do ogólnej Siły Karty, a dodatkowo mogą być wskazane podczas rozgrywania niektórych efektów lub podczas przygotowania Scenariusza. Jeżeli w Scenariuszu nie podano inaczej, wszystkie Karty Artefaktów są tasowane razem, aby stworzyć Talię Artefaktów bez względu na ich Poziom. Można je zdobywać podczas odkrywania mapy.

Artefakty mogą być **wymieniane** w Trybie Sojuszu oraz Kooperacji.

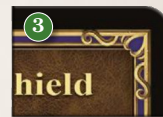


Mocny Artefakt

1. Nazwa
2. Efekt



Słaby Artefakt








Relikt

3. Poziom
4. Tekst fabularny



Karty Zaklęć

Karty Zaklęć mają trzy możliwe Efekty Podstawowe. Użycie górnej, podstawowej wersji Zaklęcia zwykle nie ma dodatkowych kosztów. Aby użyć pozostałych efektów, możesz **Wzmocnić** Zaklęcie, płacąc określony koszt (3), aby uzyskać potężniejszy wynik (4). Możesz opłacić ten koszt zagrywając inne Karty z Efektem Wzmocnienia , zanim rzucisz to Zaklęcie. Każda Karta Zaklęcia ma również alternatywny, dolny (5)  efekt. Nie możesz zachować zagranej : rzucenie Zaklęcia zużywa całą , a jeśli przestaniesz zagrywać Karty, moc rozprasza się. Możesz użyć tańszego  efektu niż ten, który opłaciłeś.



Karta Zaklęcia

- | | |
|----------------------|-----------------------|
| 1. Nazwa Zaklęcia | 4. Efekt Zaklęcia |
| 2. Szkoła Magii | 5. Efekt Alternatywny |
| 3. Koszt Wzmocnienia | |

Zaklęcia możesz zdobyć, budując Gildię Magów. Zbudowanie jej pozwala ci używać Żetonu Księgi Zaklęć, aby kupować dodatkowe Zaklęcia. Żeton nie może być użyty podczas tej samej Rundy, w której została zbudowana Gildia Magów. Zaklęcia również mogą być **wymieniane** w Trybie Sojuszu oraz Kooperacji.

Podczas Walki każdy gracz może zagrać tylko jedną Kartę Zaklęcia na jedną Rundę Walki.

Gdy używasz efektu, który pozwala ci na zagranie Zaklęcia z innego miejsca niż twoja ręka (na przykład bezpośrednio z Talii Zaklęć), umieść to Zaklęcie na swoim Stosie Kart Odrzuconych po jego rzuceniu.



Szkoły Magii

Wszystkie Karty Zaklęć należą do jednej ze Szkół Magii: Powietrza, Ognia, Ziemi lub Wody. Zaklęcia z jednym symbolem Szkoły są nazywane **Zaklęciami Podstawowymi**, podczas gdy Zaklęcia z czterema identycznymi symbolami są nazywane **Zaklęciami Mistrzowskimi**. **Magiczna Strzała** jest Zaklęciem Podstawowym; podczas rzucania **Magicznej Strzały** musisz wybrać, do której Szkoły należy. Domyślnie nie ma to znaczenia, ale niektóre efekty mogą się odnosić do konkretnych Szkół oraz do Zaklęć Podstawowych lub Mistrzowskich.



Szkoła Ognia



Szkoła Wody




Szkoła Powietrza



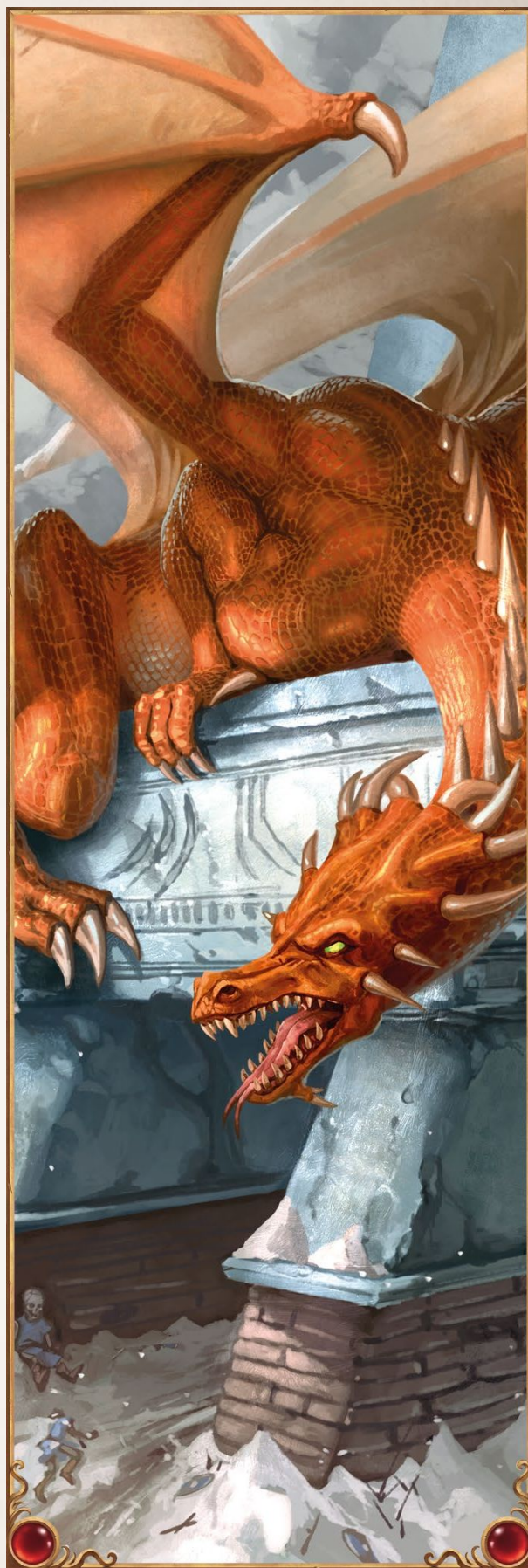
Szkoła Ziemi

Karty Specjalności Bohatera

Karty Specjalności Bohatera są pozyskiwane podczas **zdobywania Poziomów**. Każdy Bohater Główny ma unikalny zestaw Kart Specjalności. Mimo że wiele z tych Kart ma efekty podobne do Kart Zaklęć i nawet wykorzystuje  oraz Szkoły Magii, Karty Specjalności są **unikalną kategorią kart**. Przykładowo limit jednego Zaklęcia na Rundę Walki nie dotyczy Kart Specjalności.




Karta Specjalności 4 Poziomu, należąca do Katarzyny, będącej Rycerzem.



Przykład Przeszukiwania

Bob, grający jako Czarnoksiężnik Deemer, w poprzedniej rundzie wybudował Gildię Magów, co pozwala mu teraz na użycie Żetonu Księgi Zaklęć, aby kupić dodatkowe Zaklęcia.



Wykorzystuje Żeton i płaci koszt 5  wskazany na swojej Planszy Miasta, co pozwala mu Przeszukać (2) Talię Zaklęć.







Ma teraz wybór – dobrać wierzchnią Kartę ze Stosu Kart Odrzuconych Zaklęć, albo dobrać dwie wierzchnie Karty z Talii Zaklęć i wybrać jedną z nich. Nie jest zainteresowany dobieraniem Zaklęcia „Kłątwa”, które znajduje się na górze Stosu Kart Odrzuconych. Zamiast tego postanawia dobrać dwie Karty – Magiczną Strzałę i Kulę Ognia.



Postanawia zatrzymać Kulę Ognia i bierze ją na swoją rękę, odrzucając tym samym Magiczną Strzałę na Stos Kart Odrzuconych.




ZASOBY

W grze istnieją trzy rodzaje zasobów: Złoto , Budulce  oraz Kosztowności . Zasoby będziesz wydawał w trakcie gry na rozbudowę **Miasta**, Rekrutację **Jednostek** i zakup **Zakład**. Zazwyczaj będziesz je pozyskiwał z **Kopalni** oraz **Osad**, które **Oflagowałeś**, a także zagrywając **Karty** i rzucając **Kośćmi Zasobów** . Za każdym razem, gdy produkcja Zasobów gracza zostanie zwiększona lub zmniejszona, należy przesunąć **Kostkę** tego Zasobu na jego **Torze Przychodu** o odpowiednią liczbę pól.



Tor Przychodu

Rzucając **Kością Zasobów** , możesz zyskać:



-  — 2 × Budulce
-  — 4 × Budulce
-  — 1 × Kosztowności
-  — 2 × Kosztowności
-  — 3 × Złoto
-  — 6 × Złoto



Gracze rozpoczynają każdy **Scenariusz** z ilością Zasobów określoną w **Przygotowaniu Scenariusza**. Zasobami można również **handlować**. Nie ma ograniczeń w ilości posiadanych Zasobów.





MIASTO

Każda Frakcja ma własne Miasto, które znajduje się na środku swojego Kafelka Początkowego. Miasto jest twoją najważniejszą Lokacją – wiele Scenariuszy może się **zakończyć**, jeśli **Oflaguje** je Bohater wroga.

Stan twojego Miasta i Frakcji są ukazane na Planszy Miasta. Pokazane są na niej wybudowane Budynki, Koszt budowy dostępnych Budynków, przychód Zasobów i stan Żetonów Akcji Miasta.

Każda Frakcja może wybudować następujące Budynki w swoim Mieście:

- **Ratusz** – W rundzie Zasobów, zyskujesz przychód lub korzystasz z unikatowej zdolności swojej Frakcji.
- **Cytadela** – Pozwala Wzmacniać jednostki za pomocą Żetonu Populacji. Ponadto **chroni twoje Miasto** podczas oblężenia.
- **Siedliska Jednostek** – Pozwalają Rekrutować Jednostki. Siedliska umożliwiają Rekrutowanie Jednostek, wznosić je można tylko w kolejności: ★☆☆
- **Gildia Magów** – zapewnia dostęp do **Zaklęć**.
- **Budynek Frakcyjny** – zapewnia efekt zależny od wybranej Frakcji.

Możesz wybudować tylko **jeden Budynek** w ciągu Rundy za pomocą Żetonu Budowy. Aby wybudować Budynek, opłać podany koszt, odwróć Żeton Budowy na nieaktywną stronę i umieść Kafelki Budynku w odpowiednim miejscu na Planszy Miasta. Jeśli Budynek oferuje natychmiastowe efekty po wybudowaniu, rozpatrz je teraz.

Wybudowane Budynki mają odpowiadającą im okrągłą ikonę. Budynki, które można wybudować później, mają ikonę prostokąta,

która zawiera Koszty budowy w Zasobach. Niektóre Kafelki Budynków są dwustronne: mogą zostać ulepszone, a następnie odwrócone, by przedstawiać dwa budynki jednocześnie. Ulepszenia należy **budować w odpowiedniej kolejności**.





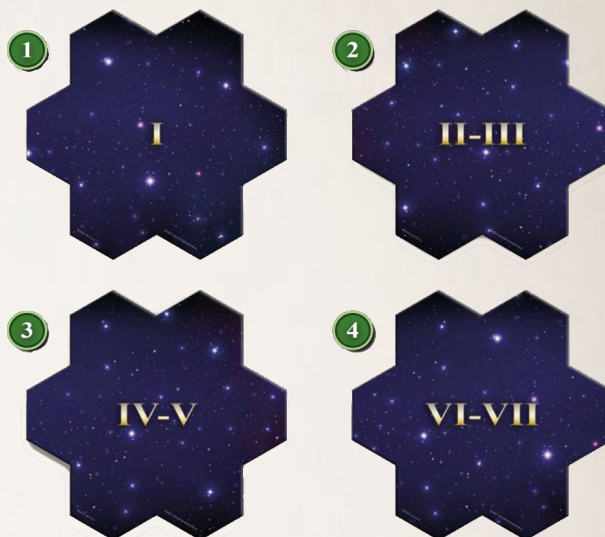
ELEMENTY MAPY

Mapy budowane są z czterech rodzajów Kafelków. Gracz zaczyna na dedykowanym dla Frakcji Kafelku Początkowym I. Inne Kafelki można umieszczać i odkrywać zgodnie z opisem na następnej stronie. Podczas Przygotowania gry Kafelki ułożone rewersem do góry wybierane są losowo z dostępnej puli, zgodnie z opisem w Scenariuszu. Następnie są tasowane i trzymane rewersem do góry. **Cyfra rzymska** na każdym Kafelku opisuje **trudność** Jednostek Neutralnych jakie możesz spotkać na danym Kafelku oraz liczbę nagród. Kafelki Początkowe I są najłatwiejsze, zaś Kafelki VI-VII są najtrudniejsze.



Budowa Kafelka Mapy

Każdy Kafelk podzielony jest na 7 **Pól**, które Bohaterowie mogą **Odwiedzić**. Kiedy Bohater przemieszcza się na Pole, musi je natychmiast Odwiedzić albo rozpocząć **Walkę** z Wrogami broniącymi tego Pola, zanim zostanie Odwiedzone. Puste Pola nie mają żadnego efektu po Odwiedzeniu. Ciągła żółta linia wokół niektórych Pól nie może być przekroczona. **Cyfry rzymskie** oznaczają, że Pole strzeżone jest przez wrogie Jednostki Neutralne, z którymi trzeba Walczyć, by je Odwiedzić.



1. Kafelki Początkowe: I
2. Kafelki Dalekie: II-III
3. Kafelki Bliskie: IV-V
4. Kafelki Centralne: VI-VII



- | | |
|--------------------|-----------------------------------|
| 1. Puste Pole | 5. Granica między Polami |
| 2. Lokacja | 6. Pole zablokowane |
| 3. Ikona Artefaktu | 7. Nazwa Kafelka, np. F2 albo #N3 |
| 4. Trudność Pola | |

Na zablokowane Pola nie można wejść, ale można z nich wyjść.

Typy Lokacji

Odwiedzanie Pól przynosi korzyści (zob. **Lokacje na Mapie**). Są 3 kategorie Pól:

- **Jednorazowe** – Po Odwiedzeniu takiego Pola, oznacz je Czarną Kostką. Jeśli na Polu jest Czarna Kostka, traktuj je jako Puste.
- **Flagowalne** – Pole może być Zajmowane i Kontrolowane. Zapewnia dochód pasywny. Gdy Odwiedzisz takie Pole, Oflaguj je Kostką swojej Frakcji. Wrogowie odwiedzający Oflagowane wcześniej Pole mogą zamienić Kostkę Frakcji gracza na własną i **pozbawić** go korzyści z Pola. Dla Sojuszników Oflagowane Pole **jest Puste**.
- **Wielorazowe** – można Odwiedzać wiele razy i korzystać z jego efektów. Nie oznaczaj ich żadną Kostką. Musisz wykorzystać 1 PR w celu ponownego Odwiedzenia Pola.

Dodawanie i Odkrywanie Kafelków

Bohater może wykorzystać 1 PR, by odkryć zakryty Kafelek lub umieścić na planszy Kafelek Daleki (II–III) z własnej puli. Wszystkie zakryte Kafelki powinny być **zakryte przed wszystkimi graczami** do momentu aż zostaną odkryte lub umieszczone. Nowe Kafelki muszą być umieszczone obok Bohatera, który wykorzystał 1 PR, i muszą być połączone z co najmniej dwoma innymi Kafelkami. Nowe Kafelki należy układać tak, aby istniała ścieżka do innych Kafelków. Dokładając lub Odkrywając nowy Kafelek, możesz go dowolnie obrócić.

Kiedy Odwiedzasz Pole Jednorazowe, **musisz** umieścić na nim Czarną Kostkę, nawet gdy nie chcesz skorzystać z efektów Pola.



Przykładowa Tura

Alicja chce przejść sąsiednią **Kopalnię**, Flagując ją swoim głównym Bohaterem Nekromantą Sandro. Wydaje 1 PR by przemieścić się na Kopalnię, co rozpoczyna **Walkę** z Jednostkami Neutralnymi, ponieważ Pole ma **Poziom Trudności** i nie zostało wcześniej Oflagowane przez innego gracza.



Kopalnia jest strzeżona przez Troglodytów, którzy mają 3 Punkty Zdrowia (3 PZ) . Talia Kart na ręce Alicji składa się z Karty Mocy oraz Zaklęcia Piorun, Przyspieszenie i Magiczny Portal. Podczas Walki Alicja rzuca Piorun i wzmacnia go alternatywnym (dolnym) efektem Przyspieszenia, który powoduje, że Piorun zadaje 3 obrażenia i zabija Troglodytów, wygrywając Walkę.



Walka trwała jedną rundę. Alicja nie byłaby w stanie rzucić jednocześnie Pioruna i Przyspieszenia, ponieważ gracze są ograniczeni do zagrywania tylko jednej Karty Zaklęć na rundę Walki.

Alicja Flaguje Kopalnię, umieszczając na niej swoją Kostkę Frakcji. Oflagowanie Kopalni zwiększa produkcję Budulca o 2, natychmiast dając też wartość produkcji Kopalni wynoszącą 2 , ponieważ była pierwszym graczem, który Oflagował Kopalnię.

Następnie Alicja chce wrócić do wcześniej Oflagowanej Osady. Rzuca Magiczny Portal, który wciąż ma na ręce. Jej Bohater jest na 2 poziomie, więc może wzmocnić go za pomocą Efektu Mistrzowskiego Karty Mocy, który po rzuceniu daje jej dodatkowe PR.







JEDNOSTKI

Wraz z Bohaterem i powiązaną z nim Talią, gracze posiadają także **Talię Kart Jednostek**, która reprezentuje armię poruszającą się z ich Bohaterami. Każda Frakcja ma dostęp do **7 różnych Jednostek** o unikalnych zdolnościach i atrybutach. Jednostki są niezbędne do wygrywania Walk i realizacji celów Scenariusza. Każdy Scenariusz posiada instrukcję wskazującą, które Karty Jednostek powinny być zawarte w twojej początkowej Talii Jednostek. Talia ta powinna być oddzielona od reszty Jednostek twojej Frakcji.

Każda Jednostka Frakcji jest dwustronna, posiada słabszą stronę „Garstki” oraz silniejszą stronę „Grupy”. „Garstka” jednostek może być ulepszona do „Grupy” poprzez **Wzmocnienie**. „Grupa” jednostek może zostać zredukowana do „Garstki” na skutek otrzymana obrażeń. Karty Jednostek powinny być zawsze odwrócone na właściwą stronę podczas ich przemieszczania lub sprawdzania.

Talia Jednostek gracza może zawierać dowolną liczbę Jednostek, ale **tylko do 5 Jednostek** może zostać wybrane do Walki podczas **Przygotowania Walki**. Jeśli Jednostka zostanie pokonana w Walce, **odrzuć ją** z Talii Jednostek.

Jednostki mogą być Zrekrutowane oraz Wzmocnione poprzez odwrócenie Żetonu Populacji i opłacenie Kosztu Rekrutowania  lub Wzmocnienia . Kiedy to zrobisz, możesz natychmiastowo Rekrutować i Wzmocniać **dowolną liczbę** razy, pod warunkiem posiadania wystarczającej liczby Zasobów i Budynków wymaganych do tego celu.

Rekrutacja Jednostki wymaga, aby twoje Miasto miało Siedlisko tego samego Poziomu co Jednostka (★☆☆). **Wzmocnianie** wymaga, aby twoje Miasto miało Cytadelę razem z odpowiednim Siedliskiem.

Efekty, które pozwalają na Wzmocnienie, **nie** wymagają wydawania Żetonu Populacji, ani posiadania Cytadeli lub jakichkolwiek Siedlisk.

Jeśli wszystkie Jednostki w twojej Talii Jednostek zostaną pokonane, **natychmiast** zastąp swoją Talię Jednostek początkowymi Jednostkami ze Scenariusza. Pokonane Jednostki Frakcji mogą być ponownie Zrekrutowane za pomocą kolejnego użycia Żetonu Populacji.



Karty Jednostek



Atak – Ilość obrażeń zadawanych przez tę Jednostkę podczas Ataku.



Obrona - Ilość, o jaką ta Jednostka zmniejsza obrażenia od Ataku. Nie dotyczy obrażeń otrzymanych od Zaklęć lub innych efektów niewynikających z ataku.



Punkty Zdrowia - Ilość obrażeń wymagana do pokonania Jednostki. „Garstka” po pokonaniu jest odrzucana z Walki i Tali Jednostek ich właściciela. „Grupa” jest odwracana na stronę „Garstki”, a wszelkie nadmiarowe obrażenia umieszczane są na „Garstce”. Jednostki pozostają „Garstką” lub „Grupą” pomiędzy Walkami. Na końcu Walki przetrwałe Jednostki są leczone z ran.



Inicjatywa - Określa, kiedy Jednostka aktywuje się podczas Walki. Jednostki z wyższą Inicjatywą aktywują się jako pierwsze.



Karta Jednostki (Garstka)

1. Nazwa
2. Poziom
3. Typ
4. Atak
5. Obrona
6. Punkty Zdrowia



Karta Jednostki (Grupa)

7. Inicjatywa
8. Koszt Rekrutowania
9. Koszt Wzmocnienia
10. Oznaczenie strony Karty
11. Zdolność Specjalna

Większość Jednostek ma **zdolność specjalną**:

- **Aktywacja** ⇨ rozpatruje się, gdy Jednostka zostaje Aktywowana.
- **Atak** ✂ rozpatruje się, gdy Jednostka atakuje podczas swojej Aktywacji. W przypadku wielu ataków, rozpatrz efekt **tylko dla pierwszego ataku**.
- **Inna akcja** @ może być rozpatrzona zamiast normalnej Aktywacji Jednostki. Zastępuje wszelkie ruchy i/lub ataki.
- **Bierna** ♣ rozpatruje się za każdym razem, gdy spełniony jest dany warunek.
- **Kontratak** ♣ rozpatruje się, gdy Jednostka kontratakuję.
- W pozostałych przypadkach zdolność Jednostki jest używana zgodnie z jej tekstem. Jednostki mogą także używać symboli oznaczających **Efekty Kart**.

Rodzaje Jednostek

Istnieją trzy rodzaje Jednostek:

- **Naziemne** 🐾 mogą poruszyć się o maksymalnie 3 pola, a następnie zaatakować sąsiadującą Jednostkę.
- **Latające** 🦋 mogą poruszyć się o maksymalnie 3 pola, **ignorując Przeszkody Terenowe**, a następnie zaatakować sąsiadującą Jednostkę.
- **Strzelające** 🏹 mogą zaatakować **dowolną wrogą Jednostkę**, a następnie poruszyć się o 1 pole LUB poruszyć się o jedno pole bez ataku.

Jeżeli Jednostka 🏹 sąsiaduje z wrogą Jednostką, jej celem ataku **musi być** sąsiadująca Jednostka. Atakując w ten sposób, Jednostka 🏹 otrzymuje karę do Walki: rzuć dwiema Kośćmi Ataku (zamiast jednej) i **rozpatrz mniejszy wynik**.

Karę również stosuje się, jeśli Jednostka 🏹 atakuje z własnej Drugiej Linii na Drugą Linie wroga. Mury oraz Bramy mogą również **zmniejszyć** obrażenia od ataków 🏹.

Jednostki Neutralne

Jednostki Neutralne strzegą różnych miejsc na Mapie Gry. Rozpoczęcie i wygranie Walki przeciw nim jest konieczne, aby Odwiedzić większość Lokacji. Jednostki Neutralne są

podzielone na cztery różne poziomy, a każdy z nich posiada własną Talię. Oprócz ★, ☆ i ☆, istnieją także Błękitne ★ Jednostki Neutralne, które są najsilniejsze w grze.

Każda z tych Talii powinna być oddzielona od siebie i potasowana podczas przygotowania. Jeśli w Talii Jednostek Neutralnych skończą się Karty, przetasuj odrzucone karty w nową Talię. Kiedy rozpocznie się Walka z Jednostkami Neutralnymi, wylosuj **odpowiednią liczbę** Jednostek każdego poziomu, aby wzięły udział w tej Walce.

Gracze mogą dodawać Jednostki Neutralne do swojej Talii Jednostek poprzez różne efekty opisane w Zasadach Specyficznych dla Scenariusza lub dzięki Karcie Zdolności Dyplomacji. **Jednostki Neutralne nie mogą zostać Wzmocnione**, ponieważ są jednostronne. Gdy Jednostka Neutralna zostanie pokonana, umieść ją na odpowiednim Stosie Neutralnych Kart Odrzuconych.

Posiadanie zbudowanego ★ Siedliska w swoim Mieście pozwala na dobranie ★ Karty Jednostki, korzystając z podstawowego (górnego) efektu Karty Zdolności Dyplomacji. Ten efekt nie dotyczy Portalu Przyzywania frakcji Lochów.

Jednostki	Budynek	Zamek	Lochy	Nekropolia
★ Brazowe	Siedlisko Poziomu 1	Halabardnicy, Kusznicy, Gryfy	Troglodyci, Harpie, Złe Oczy	Szkielety, Zombie, Upiory
☆ Srebrne	Siedlisko Poziomu 2	Krzyżowcy, Kapłani	Meduzy, Minotaury	Wampiry, Licze
★ Złote	Siedlisko Poziomu 3	Czempioni, Archanioły	Mantykory, Czarne Smoki	Rycerze Grozy, Upiorne Smoki



Przykład Rozgrywki

Bob, grając jako Alamar Czarnoksiężnik, rzuca Zaklęcie „Magiczna Strzała” na grupę Szkieletów Alicji, Wzmacniając Zaklęcie o 2 za pomocą Efektu Mistrzowskiego Karty Mocy.



Szkielety otrzymują 3 obrażenia od Zaklęcia. Ich Obrona wynosząca 1 nie zmniejsza obrażeń, ponieważ dotyczy tylko ataków. Szkielety mają tylko 2 Punkty Zdrowia , więc zostają teraz odwrócone na stronę „Garstki” z 1 pozostałym punktem obrażeń umieszczonym na nich.






Walka z **Jednostkami Neutralnymi** rozpoczyna się, gdy Bohater wejdzie na **nieodwiedzone** Pole oznaczone cyfrą rzymską, określającą **typ i liczbę** napotkanych Jednostek broniących tego Pola.

Walkę z **innym graczem** można rozpocząć na dwa sposoby:

- Wchodząc na Pole okupowane przez wrogiego Bohatera
- Zajmując wcześniej zdobyte przez przeciwnika Miasto lub Osadę.

Gracz może rozpocząć wiele Walk podczas tej samej Tury.

Jeśli twoje Miasto lub Osada są atakowane przez wrogiego Bohatera, a twój Bohater nie znajduje się na tym Polu, możesz zapłacić 8 , aby bronić się tylko Jednostkami. Twój Bohater nie bierze udziału w tej Walce, przez co nie możesz korzystać ze swojej Talii. Opłata jest kosztem transportu armii na miejsce Walki.





Gdy atakowany jest Bohater Pomocnicy, może on wybrać natychmiastową porażkę zamiast Walki, co pozwala zachować Jednostki.

Szybka Walka

Jeśli Poziom twojego Bohatera jest wyższy niż Poziom Trudności Pola, gdy ma się rozpocząć Walka z Jednostkami Neutralnymi, **Walka nie odbywa się**. Gracz automatycznie pokonuje Jednostki Neutralne i nie otrzymuje żadnych nagród z Walki przed Odwiedzeniem Pola.

Przygotowanie Walki

Walka odbywa się na Planszy Walki 4×5, składającej się z dwóch Rzędów Tylnych, dwóch Przednich i środkowego. Przed Walką z **Jednostkami Neutralnymi**:

- Wybierz jedną ze stron Planszy Bitwy. Dowolnie rozmieść do 5 Jednostek na Przednim oraz Tylnym rzędzie wybranej strony Planszy Walki.
- Sprawdź **Tabelę Trudności Pola** i dobierz odpowiednią liczbę Kart Jednostek Neutralnych z ich Talii.
- Jednostki Neutralne ustawia się według wybranego Trybu Gry:
- W **Starciu i Sojuszu**, gracz z twojej prawej strony rozmieszcza i kontroluje Jednostki Neutralne. Jednostki  powinny być ustawione w Tylnym rzędzie, jeśli to możliwe.
- W **Kampanii i Trybie Kooperacyjnym** Jednostki Neutralne ustawiane są od lewej do prawej z perspektywy gracza, zaczynając od  Jednostek w Tylnym rzędzie. Następnie rozstaw  lub  Jednostki w Przednim rzędzie. Jeśli nie ma miejsca na rozstawienie Jednostki w odpowiednim dla niej rzędzie, ustaw ją w innym. Jednostki muszą być rozstawione w kolejności **malejącej** Inicjatywy. Jeśli jest remis, zacznij od Jednostek wyższego poziomu. Jeśli wciąż jest remis, decyzja o rozstawieniu należy do gracza.

Rozstawianie Jednostek w przypadku Walki z **innym Graczem** przebiega następująco:

- Gracz atakujący ustawia do 5 Jednostek na wybranej przez siebie stronie Planszy Bitwy, a po nim robi to gracz

broniący się.

- Jeśli Walka odbywa się w mieście z Cytadela, Gracz broniący się dodaje Karty **Murów, Bramy oraz Wieży Strzelniczej** po rozstawieniu swoich Jednostek.

Terminologia Walki

Poniższe zwroty używane są do opisywania efektów i elementów Walki:

Gracz Atakujący – Gracz, który rozpoczął Walkę.

Gracz Broniący się – Gracz zaatakowany.

Aktywacja – Następuje gdy Jednostka jest następna w Kolejce Inicjatywy.

Jednostka Sąsiadująca – Jednostki sąsiadują ze sobą, gdy są oddalone od siebie o jedno pole (nie na skos).

Runda Walki – Cykl Aktywacji wszystkich Jednostek wszystkich graczy.

Przeszkody Terenowe – Każda Karta na Planszy Walki jest Przeszkodą Terenową. Blokują one Ruch Jednostek innych niż ♁.

Kość Ataku – Czerwona Kość o wynikach od -1 do +1. Rzuć Kostką **podczas ataku Jednostki** i dodaj wynik do Ataku Jednostki.



Kontratak – Jednostka, która przetrwa atak sąsiadującej Jednostki, wykonuje Kontratak. Każda Jednostka może wykonać **tylko jeden** Kontratak na Rundę Walki. Kontraktaki rozpatrywane są jak normalne ataki, ale same nie prowokują Kontraktaku. Jednostki, które w tej Rundzie wykonały już Kontratak, oznacz czarną kostką.

Paraliż ☞ – Niektóre efekty umieszczają Żeton Paraliżu na Jednostkach. Sparaliżowana Jednostka **pomija swoją następną Aktywację** i zamiast ją aktywować, usuń z niej ten Żeton. Jeśli Jednostka **zostanie zaatakowana bądź otrzyma obrażenia** przed najbliższą aktywacją, **usuń Żeton**. Żeton

nie odbiera możliwości kontraktaku.

Obrona ♣ – Zamiast atakować, Jednostka może otrzymać Żeton Obrony. Gdy Jednostka z Żetonem Obrony zostaje zaatakowana, rzuć Kością Ataku po rzucie atakującej Jednostki. Jeśli wypadnie „+1”, broniąca się Jednostka otrzymuje +1 do Obrony przeciwko temu atakowi. Jeśli Jednostka ma Żeton Obrony w momencie jej Aktywacji, odrzuć go. Jednostka nie może wykonać kolejnej Akcji Obrony w tej Aktywacji.

Przebieg Rundy Walki

Walka składa się z Rund, w których Jednostki **Aktywowane są raz** zgodnie z Inicjatywą. Po Aktywacji wszystkich Jednostek zaczyna się nowa Runda. Walka trwa, dopóki wszystkie Jednostki jednej ze stron zostaną pokonane, gracz musi **Wycofać się** z Walki z Jednostkami Neutralnymi, lub **Poddaje się** przeciwnikowi.

Przebieg Rundy Walki:

- Gracze Aktywują swoje Jednostki w kolejności malejącej **Inicjatywy**. **W przypadku remisu** aktywacja Jednostek odbywa się na przemian, zaczynając od Gracza Atakującego.
- Po Aktywacji Jednostki położyć na niej Kostkę Frakcji, aby zaznaczyć, że była Aktywowana w tej Rundzie Walki.
- Aktywna Jednostka może poruszać się i atakować zgodnie ze swoim **rodzajem**. Jednostki Neutralne muszą atakować, o ile to możliwe.
- Zamiast Atakować, Jednostka może **się bronić**. Wrogie Jednostki Neutralne nie mogą się bronić, nawet jeśli są kontrolowane przez drugiego Gracza.
- Przed atakiem Jednostki obaj Gracze mogą **zagrywać Karty**. Karty są rozpatrywane w kolejności, w której Gracze zdecydowali się je zagrać.
- Po deklaracji ataku Jednostki i zagranii Kart rzuć Kością Ataku. Zmodyfi-

kuj atak Jednostki atakującej o wynik i odejmij wartość Obrony Jednostki broniącej się. Wynik to **obrażenia**, które otrzymuje Jednostka broniąca się.

- Jeśli Jednostka broniąca się sąsiadowała z Jednostką atakującą, wykonuje **Kontratak**, jeśli jeszcze tego nie zrobiła w tej rundzie.
- Aktywuj Jednostki aż wszystkie zostaną Aktywowane. Runda Walki kończy się po ostatniej Aktywacji.



Limit Czasu Walki

Walki z Jednostkami Neutralnymi mają Limit Czasu wynoszący **jedną Rundę Walki**. Po zakończeniu każdej Rundy Walki masz możliwość **Wycofania się** lub wydania 1 PR Bohatera, który rozpoczął Walke, aby rozegrać kolejną Rundę. Wycofując się, **zakończ Walke** i przesun Bohatera, który rozpoczął Walke, z powrotem na Pole, które **ostatnio Odwiedził**. Nie ma innych negatywnych konsekwencji Wycofania się.

Walka przeciwko Błękitnym ★ Jednostkom, innym graczom lub Bohaterom AI nie ma limitu czasu i nie możesz się z niej wycofać.

Wykorzystywanie Kart w Walce

W ciągu jednej Rundy Walki **możesz użyć tylko jednej Karty Zaklęcia**. Efektów Krótkotrwałych U oraz Aktywacji ➡ można użyć tylko **podczas Aktywacji swojej Jednostki oraz przed jej atakiem**. Efekty Krótkotrwałe trwają do końca Walki lub do momentu ich wykorzystania.

Karty z Efektem Natychmiastowym ⚡ można zagrać w **dowolnym momencie** poza czasem pomiędzy rzutami Kością Ataku i rozpatrywaniem obrażeń, o ile opis Karty nie stanowi inaczej. Efekty zwiększające ✕ Jednostki (np. za pomocą Kart Statystyk) wygasają po rozpatrzeniu pierwszego ataku tej Jednostki lub po zakończeniu Aktywacji, w zależności od tego, co nastąpi wcześniej. Zwiększona ♣ wygasa tak samo.

Koniec Walki

Jeśli wszystkie Jednostki po jednej stronie zostaną pokonane, Walka kończy się natychmiast, a wygrywa strona z ocalałymi Jednostkami. Po Walce wszystkie obrażenia są leczone, a ocalałe Jednostki wracają do Tali Jednostek gracza. Odrzuć pozostałe wrogie Jednostki Neutralne.




Pokonani Bohaterowie Główni **muszą się przenieść** do przyjaznego Miasta lub Osady, natomiast Bohaterowie Pomocniczy są usunięci z gry, dopóki nie zostaną ponownie Zrekrutowani. Pokonanie Głównego Bohatera może spowodować **Eliminację Gracza**.

Jeśli pokonasz wszystkie Jednostki w Walce z **Bohaterem Głównym wrogiego Gracza**, **traci on Morale** i 🖐 **tobie 5** 🏆. Nie traci Morale ani 🏆, jeśli pokonany został **Bohater Pomocniczy**. **W obu przypadkach** pokonany Gracz **oddaje zwycięzcy** jedną ze swoich **Kostek Frakcji**. Możesz **Poddać się** drugiemu Graczowi, płacąc mu 10 🏆 podczas aktywacji Jednostki. Przenieś swojego Bohatera Głównego lub usuń Pomocniczego z gry, jakby został pokonany przez utratę Jednostek. Nie ma innych konsekwencji Poddania się; zwycięzca nie otrzymuje Kostki Frakcji.

Broniąc Miasta, nie możesz się poddać.

Po wygraniu Walki i zdobyciu **Doświadczenia**, Bohaterowie **muszą** Odwiedzić Pole, na którym odbyła się Walka.

Doświadczenie zdobyte w Walce

Po wygranej Walce Bohater Główny zdobywa Doświadczenie. Jeśli Poziom Trudności Pola albo Poziom Wrogiego Bohatera jest **równy** Twojemu Poziomowi, otrzymujesz 1 . Jeśli jest **wyższy** niż twój Poziom, zdobywasz 2 . Pokonanie  Jednostek Neutralnych **natychmiast** awansuje Twojego Bohatera na 7 Poziom. Jeśli zdobędziesz kilka Poziomów na raz, rozpatrz ich efekty po kolei. Poziomy muszą być rozpatrzone przed Odwiedzeniem Pola, na którym odbyła się Walka.

Bohater Pomocniczy nie otrzymuje Doświadczenia ani ty nie otrzymasz PD za **pokonanie** Bohatera Pomocniczego lub gdy wrogi Bohater się **Podda**.

Kampania i Walka Kooperacyjna

W tych Trybach Gry wszystkie Wrogie Jednostki aktywują się, jak opisano w sekcji **Zasady AI**.



Przykładowa Walka

Zombie Boba atakują Gryfy Alicji. Po deklaracji ataku obaj gracze mogą zmodyfikować Atak i Obronę swoich Jednostek zagrywając dowolną liczbę Kart zwiększających ich lub

Bob decyduje się zagrać Kartę Ataku +1, zwiększając Atak Zombie z 2 na 3. Alicja odpowiada zagrywając Kartę Obrony +1, zwiększając obronę Gryfów z 0 do 1. Oboje mogą zagrać dowolną liczbę dodatkowych Kart w dowolnej kolejności, lecz decydują się na tym przestać.



Po zagranii wszystkich Kart dla danej sekwencji ataku wykonywany jest rzut Kością Ataku celem policzenia jego całkowitej siły. Bob wyrzuca +1. Zwiększa to Atak Zombie z 3 na 4, który zostaje pomniejszony o wartość Obrony Gryfów (1). Gryfy otrzymują 3. Ponieważ ich PZ wynosi 4, ich Karta nie zostaje obrócona na stronę "Kilka".



Na Gryfach nie ma położonej Czarnej Kostki, więc wykonują one Kontratak. Z reguły powinno się na nich kłaść Kostkę, jed-



nakże ich Specjalna Zdolność umożliwia wykonanie Kontrataków nieograniczoną ilość razy, więc Kostki się nie umieszczają.

Obaj Gracze ponownie mogą zmodyfikować Statystyki swoich Jednostek podczas Kontrataków. Poprzednio zagrane Karty Ataku i Obrony nie wliczają się już do tego ataku.



Obrona Miasta z Cytadela


Jeśli atakowane Miasto ma wybudowaną Cytadela, gracz broniący się układa 3 Karty Muru i Kartę Bramy jako Przeszkody Terenowe w dowolnej kolejności w środkowym rzędzie Planszy Walki po ustawieniu swoich Jednostek. Karta Bramy **nie jest Przeszkodą Terenową dla gracza broniącego się**. Karty Muru i Bramy można zniszczyć atakiem dowolnej sąsiadującej Jednostki  lub .

Jednostki broniące, stojące po swojej stronie Planszy w **tej samej kolumnie** co Mur lub Brama, są chronione przed atakami . Jeśli są celem ataku  z przeciwnej strony Planszy Walki, **zmniejsz obrażenia ataku o 1**.



Gracz broniący się otrzymuje również Kartę Jednostki Wieży Łuczniczej, którą należy położyć obok Planszy Walki. Gracz atakujący nie musi jej zniszczyć, aby wygrać Walkę.



Halabardnicy znajdują się za niezniszczonym Murem. Są chronieni przed atakami z przeciwnej strony Muru. Obrażenia ataku  Złych Oczu są zredukowane o 1.



Ponieważ Mur chroniący Halabardników został zniszczony, nie są oni chronieni. Złe Oczu atakują bez kary.

ZASADY AI

Tura Bohatera AI

Bohaterowie AI występują w Kampaniach. W Trybie Solo zaczynają grę w swoim Mieście, posiadając 3 PR, przeznaczone do następujących działań według schematu:

- Jeśli Bohater gracza znajduje się na tym samym Kafelku, co AI, wykorzystaj PR, aby przemieścić się w jego kierunku, w celu rozpoczęcia Walki.
- Jeśli na tym samym Kafelku Mapy znajdują się Kopalnie lub Osady, które można oflagować, przemieść się w kierunku najbliższej z nich i oflaguj ją.
- W pozostałych przypadkach idź w kierunku Miasta gracza. Powtarzaj tę sekwencję, aż wykorzystasz posiadane PR. Bohaterowie AI wykonują swoją turę po graczu.

Bohaterowie AI **automatycznie wygrywają Walki** przeciwko wszystkim Jednostkom Neutralnym oraz **zdobywają lub odwiedzają wszystkie Pola**, przez które przechodzą, nie uzyskując z nich korzyści.

Bohaterowie AI muszą odkrywać Kafelki Mapy w sposób standardowy, wykorzystując 1 PR, nim się na niego przemieszczą. Gracz wybiera ułożenie Kafelka.

Bohaterowie AI nie mogą się poddać graczowi, ani gracz nie może się im poddać. Bohater AI walczy aż do utraty swoich Jednostek. Wygranie walki z Bohaterem AI nie daje korzyści, chyba że Scenariusz określa inaczej. Bohaterowie AI nie mają Planszy Miasta, Zasobów ani Planszетки Bohatera. Ich Jednostki są stałe i określone w Scenariuszu lub w innych zasadach.

Odstępstwa od powyższych reguł opisano w danym Scenariuszu.

Talie AI



Karta AI

1. Nazwa
2. Instrukcja
3. Poziom Trudności: Łatwy
4. Poziom Trudności: Normalny
5. Poziom Trudności: Trudny
6. Poziom Trudności: Niemożliwy
7. Typ Karty



Bohaterowie AI używają dwóch Talii Kart w Walce: **AI** oraz **Zakłęcz**. Talia AI jest tworzona z trzech rodzajów Kart AI: Mocy ♣, Magii ♠ i Umiejętności ♣. Każdy Scenariusz Kampanii podaje liczbę każdego rodzaju Kart wchodzących w skład Talii. Wybierz te karty **losowo** podczas budowania Talii. Jeśli do Talii dołączone są Karty Umiejętności, wyszukaj odpowiadające im Karty Zdolności i odłóż je na bok. Stwórz **Talię Zakłęcz AI**, oddzielając wskazane Zakłęcia od zwykłej Talii Zakłęcz. Potasuj te Talie podczas przygotowania gry.

Kiedy Bohater AI **Aktywuje** Jednostkę, dobierz Kartę AI i rozpatrz ją przed atakiem i/lub ruchem Jednostki. Jeżeli Talia AI wyczerpie się podczas Walki, nie dobieraj z niej Kart. Efekt Kart AI wynika z **Poziomu Trudności** gry. Karta Mocy ♣ zostaje przy Jednostce do momentu pierwszego ataku/obrony. Talii Zakłęcz AI używa się zawsze, gdy dobierana jest Karta Magii ♠ z Talii AI. Jeśli Bohater AI powinien dobrać Kartę, dobierz i rozpatrz **kolejną Kartę** z Talii AI.





Walka z AI

Niniejsze zasady obowiązują podczas Walki w trybach **Solo** oraz **Kooperacyjnym**. Zasady rozmieszczania Jednostek AI podczas przygotowania są opisane w rozdziale „Walka”.

Gdy Neutralni wrogowie lub Bohaterowie AI aktywują Jednostkę, wykonują polecenia:

- Wrogie Jednostki Naziemne  oraz Latające  atakują w pierwszej kolejności Jednostki **tego samego** poziomu. Jeśli jest to niemożliwe, atakują Jednostkę niższego poziomu (w **malejącej** kolejności aż do brązowego), a jeśli i to jest niemożliwe, Jednostkę wyższego poziomu (w **rosnącej** kolejności poziomów).

Przykład:   atakuje kolejno:  - 
-  - .

- Jednostki Strzelające  atakują najpierw inne Jednostki Strzelające  tego samego poziomu, potem niższego poziomu, a na końcu wyższego w takiej samej kolejności jak napisano powyżej. Jeśli nie ma Jednostek Strzelających, które mogłyby być celem Ataku, najpierw atakują Jednostki Naziemne  oraz Latające  w tej samej kolejności poziomów.

Przykład:   atakuje kolejno:   -   -   -   -    -    -    -   .

Jeśli jest więcej niż jeden możliwy cel, atakują najbliższy.

Jeśli wystąpi remis pomiędzy celami ataku dla jakichkolwiek Jednostek, Gracz wybiera, która Jednostka jest atakowana.




Wrogie Jednostki nie mogą **się bronić**, chyba że otrzymają takie polecenie.





POZIOM TRUDNOŚCI

Podczas przygotowania gry gracze wybierają jeden z czterech Poziomów Trudności. Każdy z nich ma inną Premię Początkową, którą gracze otrzymują podczas kroku 16. przygotowania do gry:

- **Łatwy** – Rzuć 2 Kośćmi  i otrzymaj Zasoby z obydwu – LUB – **Przeszukaj** (2) Talię Artefaktów dwukrotnie.
- **Normalny** – Rzuć 2 Kośćmi  i otrzymaj Zasoby z jednej z nich – LUB – **Przeszukaj** (2) Talię Artefaktów.
- **Trudny** – Rzuć 1 Kością  i otrzymaj z niej Zasoby – LUB – odkrywaj wierzchnie Karty z Talii Artefaktów, aż trafisz na Słaby Artefakt – dodaj go do swojej ręki.
- **Nieemożliwy** – Brak Premii.

Misje Kampanii mają odrębne Premie, które zastępują Premię Początkową.





Wszystkie **Artefakty** otrzymane z Premii Początkowej powinny zostać umieszczone w twojej **ręce**, a nie Talii Początkowej. Jeśli przeszukiwałeś Talię Artefaktów, potasuj ją razem z jej Stosem Kart Odrzuconych, a następnie odrzuć jeden Artefakt z wierzchu Talii, aby ponownie stworzyć Stos Kart Odrzuconych Talii Artefaktów.

Wybrany Poziom Trudności wyznacza liczbę i typ Neutralnych wrogów, z którymi będziesz walczyć podczas Neutralnej Walki według **tabeli na tylnej okładce**.



Tabela zasad opcjonalnych

Dzięki dodatkowym zasadom możesz urozmaicić swoje rozgrywki i modyfikować ich trudność.


Wpływ na rozgrywkę	Zmiana względem normalnych zasad
Utrudnienie	Miasta nie zapewniają przychodu w momencie Oflagowania , ale gracze mogą używać Budynków w zajętych Miastach.
Utrudnienie	Nie możesz przerzucać swoich Kości.
Utrudnienie	Kości Zasobów oraz Skarbów zapewniają tylko 1 Zasób.
Utrudnienie	Nie otrzymujesz Premii Początkowej.
Ułatwienie	Zaczynasz grę z Bohaterem Pomocniczym.
Ułatwienie	Atak każdej jednostki powoduje co najmniej 1   .
Ułatwienie	Wszystkie Kopalnie i Osady zapewniają podwójny przychód.
Ułatwienie	Możesz wymieniać Zasoby w każdej chwili, a Punkt Handlowy staje się lokacją Jednorazową , która pozwala ci dobrać 1 Kartę z Talii Artefaktów.
Ułatwienie	Przedłużanie Walki nie wymaga wydawania żadnych PR.
Wariant	Kości Ataku nie wpływa na liczbę   (ale nadal może wpływać na aktywację zdolności).
Wariant	Karta Astrologowie Ogłaszają dobierana jest także na początku rundy Zasobów.
Wariant	Karty Astrologowie Ogłaszają w ogóle nie są dobierane.
Wariant	Czarne kostki na wszystkich lokacjach Jednorazowych są zdejmowane z Mapy w 4., 8. i 12. Rundzie.
Wariant	Karty, które normalnie trafiłyby na twoją rękę, zamiast tego trafiają na twój Stos Kart Odrzuconych.





HANDEL

Punkt Handlowy oraz inne efekty umożliwiają:

- handel Zasobami z grą według tabeli na tylnej okładce, albo
- **usunięcie jednej Karty** ze swojej ręki, aby zdobyć 1 , albo

W Punkcie Handlowym **nie możesz Usunąć** Kart Specjalności, Statystyk, Zdolności Początkowej ani Zaklęcia „Magiczna Strzała”.

- kupno **Machiny Wojennej**, o ile grasz z rozszerzeniem Bastion.

W **Trybie Sojuszu i Kooperacji** gracze mogą wymieniać Zasoby i Karty według poniższych zasad:

- W Sojuszu sojusznicy mogą wymieniać Zasoby w każdym momencie podczas ich Tury z wyłączeniem Walki.

- W Kooperacji Zasoby mogą zostać przekazane innym graczom podczas wizyty w Punkcie Handlowym.
- W obydwu typach Scenariuszy sojusznicy mogą wymieniać Karty **Zaklęć** i **Artefaktów** w jakiejkolwiek kombinacji, jeśli ich Bohaterowie stoją na sąsiadujących Polach. Wymieniając Karty, dajesz oraz otrzymujesz tę samą liczbę **Kart z ręki**.





KONIEC SCENARIUSZA

Warunki zwycięstwa każdego Scenariusza są opisane w Księdze Misji. Ponadto, z każdego Scenariusza można zawsze zostać **Wyliminowanym** w następujące sposoby:

- Wykonaj 3 pełne Rundy bez kontrolowania Miasta lub Osady. Zlicz liczbę pozostałych RUND, używając jakiegokolwiek komponentu.
- Przegraj Walkę **Bohaterem Głównym**, gdy nie kontrolujesz żadnego Miasta lub Osady, lub jesteś w trakcie bronienia swojego ostatniego Miasta bądź Osady.

Wyliminowani gracze są natychmiast Usuwani z gry. Odrzuć ich Kostki Frakcyjne i Figurki Bohaterów z Mapy Gry. Potraktuj Karty z ich Talii jako Usunięte z gry do końca Scenariusza. Jeśli zostaniesz Wyliminowany, możesz nadal brać udział w grze przez kontrolowanie Jednostek Neutralnych.

Wyliminowanie wszystkich wrogich Frakcji skutkuje natychmiastową wygraną Scenariusza.

W **Trybie Starcia** z co najmniej trzema graczami, zdobycie **Kostki Frakcyjnej** od każdego z nich skutkuje natychmiastową wygraną. Pozostałe zasady właściwe dla danego Scenariusza mogą mieć wpływ na zdobywanie Kostek Frakcyjnych.

Po ukończeniu Scenariusza w **Trybie Solo** twój Bohater wraca na „1” Poziom. Przygotuj Talię Początkową na następny Scenariusz Kampanii, wykorzystując:

- wszystkie Karty **Statystyk**,
- Kartę **Specjalności** Poziomu 1,
- 5 dowolnych Kart (poza Specjalnościami) z obecnej Talii.

Pomiń kroki 11–13 Przygotowania dla następnego Scenariusza z Kampanii.





ROZSZERZENIA



Karty Długotrwałe

Dodane przez Stretch Goals i rozszerzenie Bastion, zob. [Talie Graczy](#).

Machiny Wojenne

Dodane w rozszerzeniu Bastion. Machiny Wojenne są Kartami z efektem Długotrwałym. Można je zakupić w [Punkcie Handlowym](#) lub [Fabryce Machin Wojennych](#). Jeśli kupisz Maszynę w Punkcie Handlowym, **nie będziesz mógł skorzystać** z żadnych innych funkcji tego Pola podczas tej Wizyty. **Uwaga:** w Punkcie Handlowym Machiny Wojenne są droższe.

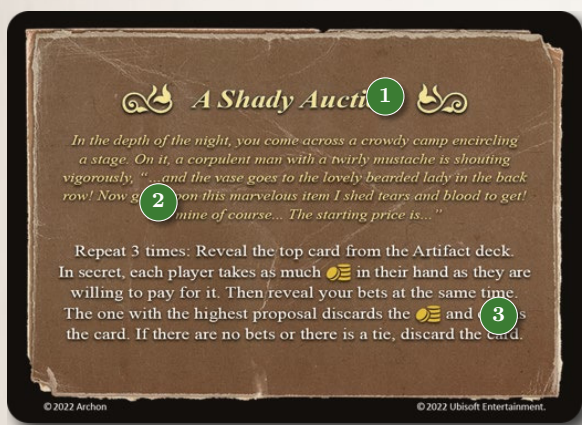


Karta Machiny Wojennej

1. Nazwa
2. Efekt
3. Koszt w Fabryce Machin Wojennych
4. Koszt w Punkcie Handlowym

Wydarzenia

Dodane w rozszerzeniu Cytadela. Karty Wydarzeń mogą być używane w grach wieloosobowych. Potasuj Talię Wydarzeń podczas przygotowania gry. Na początku każdej Rundy Zasobów (z wyjątkiem pierwszej), po otrzymaniu Zasobów, dobierz i przeczytaj kolejną Kartę Wydarzenia. Pierwsze Wydarzenie jest dobierane przez gracza rozpoczynającego. **Należy zmieniać gracza, który dobiera kolejne Wydarzenie, zgodnie z ruchem wskazówek zegara.** Rozpatruj wszelkie efekty w tej samej kolejności, zaczynając od gracza, który dobrał Kartę. Karty odkryte podczas rozpatrywania Wydarzenia należy wtasować z powrotem do ich Tali.




Karta Wydarzeń

1. Nazwa
2. Tekst fabularny
3. Efekt

Przyzwanie

Niektóre Karty z rozszerzenia Inferno mogą Przyzywać Jednostki podczas Walki. Tym efektem nie można Przyzywać Jednostek z Tali Jednostek Neutralnych. Przyzwaną Jednostkę należy umieścić obok Jednostki, która Przyzywała. Przyzwane Jednostki Aktywują się w Rundzie, w której je przyzwano, jeśli ich Inicjatywa jest niższa lub równa Inicjatywie aktualnie Aktywowanej Jednostki. W przeciwnym razie traktuj je tak, jakby już aktywowały się w tej Rundzie Walki. Po Walce, o ile nie określono inaczej, Przyzwane Jednostki trafiają do twojej Tali Jednostek.

Karty Ulepszonych Statystyk

Dodane przez rozszerzenie Inferno. Karty te są silniejszymi wersjami zwykłych Kart Statystyk. Posiadają tylko jeden efekt, który jest identyczny z Efektem Mistrzowskim zwykłej Statystyki, ale nie wymaga użycia .



Karta Ulepszonych Statystyk

1. Nazwa
2. Efekt Podstawowy



Karta Statystyk

3. Efekt Mistrzowski

Losowe Miasto

Dodane w rozszerzeniu Inferno. Zobacz [Wszystkie Lokacje na Mapie](#).





LOKACJE NA MAPIE

Ikony na Mapie

I-VII Poziom Trudności Pola wskazujący Poziom Jednostek Neutralnych.



Rzuć Kością Skarbów i zyskaj wskazaną nagrodę (☠, 2☠, ☠, or ☠).



Rzuć **Kością Zasobów** i zyskaj wskazane Zasoby.



Rzuć 2 Kośćmi Zasobów i wybierz nagrodę jednej z nich.



Zyskaj jeden PD.



Przeszukaj (2) Talię Artefaktów.



Przeszukaj (2) Talię Zaklęć.



Zyskaj Pozytywne Morale.



Zyskaj Negatywne Morale.



Zyskaj 1 Punkt Ruchu dla tej tury.



Efekt specjalny, zob. **Wielorazowe** lub **Inne** Pola.



☠/☠/☠ — Natychmiast zyskaj wskazany Zasób.



☠/☠/☠ — Zwiększ produkcję wskazanego Zasobu. Jeśli Zasób ten zostaje **Oflagowany** po raz pierwszy, natychmiastowo również go zyskujesz.



☠/☠/☠ → — Gracz musi zapłacić wskazany Zasób, aby coś zdobyć.



X — Wykonaj akcję X dwukrotnie.



☠/2☠ → 1 — Rzuć 2 Kośćmi Skarbów lub Kością Zasobów i rozpatrz wynik jednej z nich.

Efekty Pól, które pozwalają ci **Przeszukać** Talię Zaklęć lub Artefaktów, lub takie, które wymagają wydania Zasobów aby skorzystać z efektu Pola, są **opcjonalne**. Na takim Polu Jednorazowym musisz zawsze położyć Czarną Kostkę, nawet jeśli nie skorzystasz z jego efektu.

Efekty następujących **Jednorazowych** Pól są wyjaśnione ikonami po lewej:

Artefakt



Zasób



Skarb



Efekty następujących **Jednorazowych Pól** są wyjaśnione ikonami na poprzedniej stronie:

Fontanna Młodości



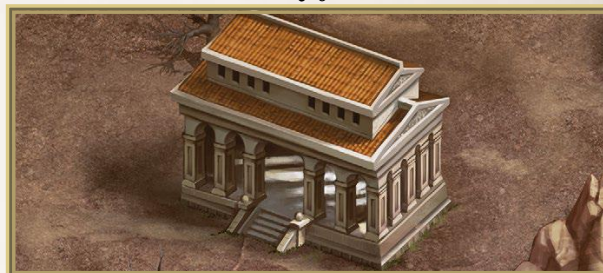
Młyn Wodny



Grób Wojownika



Świątynia



Mistyczny Ogród



Puszka Pandory



Kamień Wiedzy



Wiatrak



Kapliczka Magicznego Symbolu/Inkantacji




Ze względu na błąd druku Wiatrak na Kafelku #N3 ma ?, a powinien mieć „+1 🍀”.

Miasta, Kopalnie i Osady



Miasta usytuowane są w centralnym Polu Kafelka Początkowego (I). Flagowanie Miasta wroga uniemożliwia odradzanie się tam jego Bohaterów Pomocniczych i przemieszczanie się tam Bohaterów Głównych, jeśli zostaną pokonani. Flagowanie Miasta może **Wyeliminować Gracza**, a Scenariusze przeważnie przewidują za ich Flagowanie specjalne nagrody. Za Flagowanie Miasta otrzymujesz **Kostkę Frakcji** jej właściciela. Poza tym, Flagowanie Miasta nie ma konsekwencji. Nie traci on dostępu do swojej Planszy Miasta ani jej akcji, a w odróżnieniu do gry PC, ty nie uzyskujesz dostępu do niej, ani jego Jednostek Frakcyjnych.






Miasta z zestawu podstawowego gry.



Kopalnie to Flagowalne Pola zwiększające produkcję danego Zasobu, gdy są Oflagowane. Oflagowanie Kopalni po raz pierwszy dodatkowo natychmiast zapewnia jej przychód. Każda Kopalnia ma ikonę  i obrazek produkowanego Zasobu obok.



Kopalnia produkująca , strzeżona przez Jednostki Neutralne III Poziomu. Poza zwiększeniem produkcji , pierwszy gracz, który Oflaguje to Pole, natychmiast zyska



Osady służą jako punkt startowy dla Bohaterów Pomocniczych, a także dla Bohaterów Głównych, gdy zostaną pokonani. Gdy Oflagujesz Osadę, wybierz, czy chcesz zwiększyć produkcję ,  czy  o jedno pole. Podobnie jak w przypadku Kopalni, jeśli jako pierwszy Oflagowujesz Osadę, **natychmiast** otrzymujesz Zasób, którego produkcję zwiększyłeś. Oznacz Osadę Żetonem odpowiedniego Zasobu, by pokazać, który Zasób ona produkuje. Gdy Oflagujesz wroga Osadę, możesz zmienić ten Zasób.

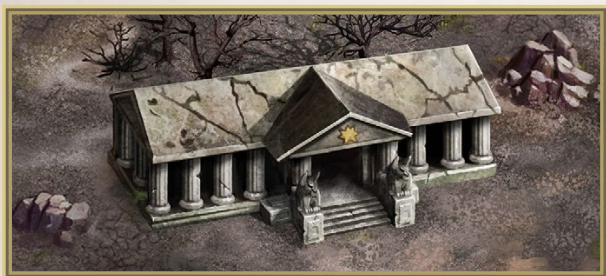
Dodatkowo, **zamiast zwiększać Produkcję Zasobu**, możesz natychmiast **Wzmocnić** jedną ze swoich  lub  Jednostek za połowę ceny, zaokrąglając w górę. Jeśli Oflagowałeś Osadę jako pierwszy, Wzmocnij tę Jednostkę **za darmo**. Jeśli zdecydujesz się Wzmocnić, nie umieszczaj żadnych Żetonów Zasobów na Osadzie.





Dostępne Osady. Każda jest wzorowana na innej Frakcji. Wszystkie mają identyczną zasadę działania.

Pola Wielorazowe

Biblioteka



Typ Lokacji: **Wielorazowa**




Możesz  3  , aby Usunąć 1 Kartę Statystyki ze swojej ręki albo ze Stosu Kart Odrzuconych i zamienić ją z jakąkolwiek inną Kartą Statystyki. Przy jednej wizycie możesz tak zrobić dwukrotnie.

Czarny Rynek



Typ Lokacji: **Wielorazowa**

Podrzyj 4 wierzchnie Karty ze Stosu Kart Odrzuconych Artefaktów. Możesz kupić jedną z nich za:

- 5  jeśli jest to **Słaby** Artefakt
- 7  jeśli jest to **Mocny** Artefakt
- 10  jeśli jest to **Relikt**

Sanktuarium





Typ Lokacji: **Wielorazowa**

Na tym Polu Bohaterowie nie mogą zostać zaatakowani przez innych Bohaterów. Sojusznicy Bohaterowie mogą przechodzić przez wrogich Bohaterów na tym Polu, ale nie mogą się na nim zatrzymać.

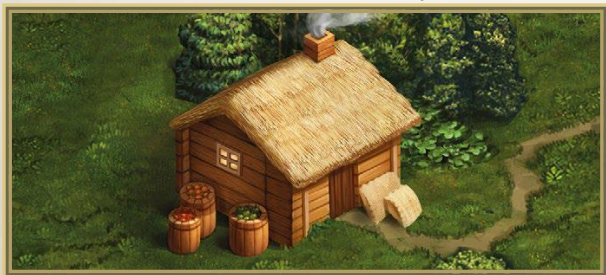
Karczma



Typ Lokacji: **Wielorazowa**

Możesz  7  , aby zdobyć Bohatera Pomocniczego. Umieść jego Figurkę na tym Polu. Następnie, wybierz jednego przeciwnika, aby odrzucił 1 losową Kartę z jego ręki.

Punkt Handlowy



Typ Lokacji: **Wielorazowa**

Wybierz jedną opcję: Wymień Zasoby ALBO Usuń Kartę ALBO kup Maszynę Wojenną.

Fabryka Machin Wojennych



Typ Lokacji: **Wielorazowa**

Możesz tu kupić **Machiny Wojenne**.

Stajnie



Typ Lokacji: **Wielorazowa**

Zyskaj 1 PR 🐎. Dotyczy tylko trwającej Tury.
Zob. [Akcje Ruchu](#).



Inne Pola

Drzewo Wiedzy



Typ Lokacji: **Jednorazowa**

Możesz 🖐️ 3 🍀 lub 10 🍷 aby zyskać 2 🌟.

Obserwatorium



Typ Lokacji: **Jednorazowa**

Odkryj zakryty Kafelki Mapy przylegający do tego Kafelka.

Graal



Typ Lokacji: **Jednorazowa**

Otrzymujesz Żeton Graala. W grze może istnieć tylko jeden Żeton Graala - nie otrzymujesz kolejnego, jeśli Czarna Kostka zostanie usunięta z tego Pola lub jeśli istnieje wiele Pól z Graalem. Efekty Żetonu są wyjaśnione w opisie danego Scenariusza.

Jarmark Czasu



Typ Lokacji: **Jednorazowa**

Usuń 1 Kartę ze swojej ręki. Następnie **Przeszukaj (2)** Talię Zdolności, Zaklęć lub Artefaktów.

Fort na Wzgórzu



Typ Lokacji: **Jednorazowa**

Możesz natychmiast Wzmocnić jedną ze swoich ★ lub ☆ Jednostek. Koszt Wzmocnienia jest obniżony o 3 🍷 do minimum 0.

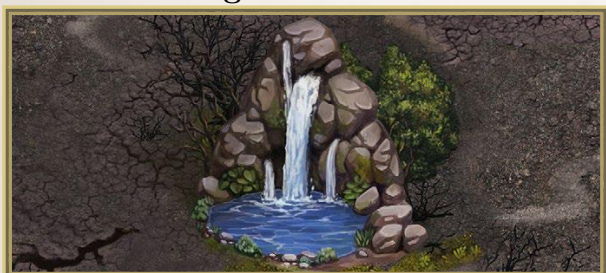
Więzienie



Typ Lokacji: **Jednorazowa**

Zyskaj Bohatera Pomocniczego i umieść jego Figurkę na tym Polu. Jeśli już masz Bohatera Pomocniczego, otrzymujesz w zamian 3 🍷.

Magiczne Źródło



Typ Lokacji: **Jednorazowa**

Możesz podejrzeć 3 wierzchnie Karty ze swojego Stosu Kart Odrzuconych i wziąć 1 z nich na Rękę. Pozostałe Karty odłóż na wierzch swojego Stosu Kart Odrzuconych w dowolnej kolejności.

Chatka Czarownicy



Typ Lokacji: **Jednorazowa**

Wybierz jedną opcję: Usuń Kartę Zdolności ze swojej ręki ALBO spójrz na wierzchnią Kartę z Talii Zdolności i weź tę Kartę do swojej ręki albo odłóż na Stos Kart Odrzuconych Talii Zdolności.

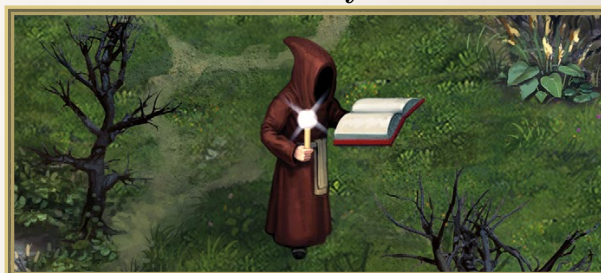
Obelisk



Typ Lokacji: **Flagowalna**

Obeliski mają różne działanie w zależności od Scenariusza. Gdy Oflagowywujesz to Pole, nie usuwaj żadnej z wrogich Kostek Frakcyjnych - na tym Polu mogą znajdować się Frakcyjne Kostki wielu graczy.

Uczony



Typ Lokacji: **Jednorazowa**

Rzuć 1 Kością Ataku. W zależności od wyniku zrób co poniższe::

- +1 – Dobierz wybraną Kartę Statystyki lub Usuń Kartę Statystyki ze swojej ręki.
- 0 – Dobierz 2 Karty z Talii Zdolności, weź jedną z nich do ręki, odrzuć drugą.
- 1 – Dobierz 2 Karty z Talii Zaklęć, weź jedną z nich do ręki, odrzuć drugą.

Smocza Utopia



Typ Lokacji: **Flagowalna**
Efekty zależą od Scenariusza.

Uniwersytet



Typ Lokacji: **Jednorazowa**
👉 6 🟡 aby **Przeszukać** (4) Stos Kart Odrzuconych Talii Zdolności.

Oś Gwiazdy



Typ Lokacji: **Flagowalna**
Możesz Usunąć z ręki jedną ze swoich Kart Statystyk i zamienić ją na Kartę **Ulepszoną** tego samego typu. Gdy Oflagujesz to Pole, nie usuwaj wrogich Kostek Frakcyjnych - na tym Polu mogą znajdować się Frakcyjne Kostki wielu graczy.



Losowe Miasto



Typ Lokacji: **Flagowalna**
Przy odkryciu każdy z graczy rzuca 2 🎲. Najwyższy rzut wybiera Frakcję, której jeszcze nie ma w grze. Losowe Miasto jest bronione przez Jednostki wybranej Frakcji. Mają „Grupę” ★, dwie „Grupy” ☆, oraz dwie „Garstki” ☆ Jednostek. Jednostka ★ wybierana jest przez gracza kontrolującego Jednostki podczas tej Walki. Flagowanie tego Miasta zwiększa produkcję 🟡 o 10, które również jest zdobywane natychmiast jeśli jesteś pierwszym, który je Oflagował.



TWÓRCY

Autor: Hermanni Karppela

Inżynieria na GitHubie: Andrzej Wiącek, Alexey Sokolov, Vadász András

Pisanie \LaTeX -a: Andrzej Wiącek, Vadász András, Alexey Sokolov, Rickard Nilsson, Dániel Kovács

Edycja grafiki: Andrzej Wiącek, Vadász András, Joris de Kleer, Alexey Sokolov

Projekt układu graficznego: Joris de Kleer, Kate Katrankova, Andrzej Wiącek

Korekta: Joris de Kleer, Rickard Nilsson, Leena Häkkinen

Sprawdzenie pisowni: Dániel Kovács

Inżynieria tłumaczeń: Victor Marchuk, Andrzej Wiącek

Tłumaczenie na język polski: Aleksander Lorenc, Krzysztof Mazur, Bartosz Furczyk, Andrzej Wiącek, Sebastian Grabowski, Janusz Krzyżak

Edycja grafiki w języku polskim: Sebastian Grabowski

Specjalne podziękowania: Wszystkim z Archon Studio za stworzenie gry i odpowiedzi na nasze nieustające pytania na temat zasad i nie tylko. Jon Van Caneghem i wszystkim zaangażowanym w powstanie oryginalnej gry komputerowej. Wszystkim, którzy wspierali ten projekt sugestiami, poprawkami, grafiką oraz dobrym słowem na Discordzie albo BoardGameGeeku.

Ilustracje zapożyczone z oficjalnego wydania wykonali: Tomasz Badalski, Yoann Boissonnet, Shen Fei, Viviane Tybusch Souza, Iana Vengerova, Bartosz Winkler



Tabela Trudności Pola

	Łatwy	Normalny	Trudny	Nieemożliwy
Poziom I	★	★	★★	★★★
Poziom II	★★	★★	★★★	★★★☆
Poziom III	★★☆	★★★☆	★☆☆	☆☆☆☆
Poziom IV	★★★☆	★☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆
Poziom V	★★★★☆	★☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆
Poziom VI	★★★★★	★☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆
Poziom VII	★	★★	★★★	★★★☆☆

Tabela cen

Transakcja	...żeby kupić 	...żeby kupić 	...żeby kupić 
Sprzedają  ...	—	6  → 1 	2  → 1 
Sprzedają  ...	1  → 3 	—	1  → 2 
Sprzedają  ...	1  → 1 	3  → 1 	—