

# TYTANI

## INSTRUKCJA

### WPROWADZENIE

Widmo wojny zawisło nad Europą. I widzę matkę rozniesioną na szablach, ojca postrzelonego z arkebuza i dziecię stratowane końmi. Kościołom zapadły się dachy, dwory nie przestają płonąć, twierdze popadły w ruinę. Najeźdźcy grabią miasta i klasztory, mordują i gwałty zadają, a szlak ich przejścia wyznaczają stosy trupów. Susza wyciąga swój biały jęzor po płody tej ziemi. Zaraza pustoszy wsie, zabija bydło i trzodę. Ludzie puchną od głodu. Król, mój także władca, zamknął się w swym zamku z garstką wiernych żołnierzy i truchleje przed wrogiem. Szesnaste stulecie umiera, rodzi się siedemnaste, jeszcze okrutniejsze od poprzedniego.

I ja patrzę na to wszystko i słyszę szcęk oręża, płacz dziecka i jęk konającego, i melodia ta budzi mnie, więc wstaję, ja, Duch Narodu. I swą pieśń wnet śpiewam, pieśń męstwa i odwagi. Przeganiam marazm, wlewam do serc otuchę i krzyczę i nawołuję mych rodaków do walki. I słuchają mnie oni, już rapiery i szable przytracają, pistolety ładują, armaty z szop wyciągają, i ustawiają się w szeregi, tworzą roty i całe armie formują. A moje bitewne zawołanie rozchodzi się dalej i dociera do uszu tytanów, tych straszliwych herosów bitewnego pola, a oni otrzepują się z zapomnienia i prowadzą wojska do boju.

Widmo wojny zawisło nad Europą i spowiło ją swym krwistym całunem. I co teraz zrobisz, mój królu? Czy siedział będziesz na swym złotym zydlu i patrzył, jak twój kraj niszczy? A może posłuchasz mego wezwania, chwycisz buławę, na koń wsiądziesz i obronisz swój lud przed wrogiem stojącym u bram!

### INSTRUKCJA PODSTAWOWA

Ta instrukcja zawiera zasady, jakie musisz znać, by przygotować i przeprowadzić rozgrywkę dla 2-4 osób.

Wykorzystaj ją podczas pierwszej gry w Tytanów.

W pudełku znajdziesz także drugą instrukcję. Zawiera ona szczegółowe opisy wszystkich Zdolności i kart Narodu, dlatego dobrze jest mieć ją pod ręką podczas gry. W drugiej instrukcji znajdują się również zasady Trybu Solo. Przed rozegranie Trybu Solo warto jednak dobrze poznać zasady rozgrywki dla 2-4 graczy.

1-4 GRACZY | WIEK 13+ | 80-160 MINUT



# ELEMENTY GRY



**DWUSTRONNA PLANSZA GŁÓWNA**



**52 ODDZIAŁY**

13 na Naród:

6 Oddziałów Piechoty, 4 Oddziały Kawalerii, 2 Oddziały Artylerii,  
1 Tytan (traktowany jako Oddział).

Lista symboli używanych w instrukcji, reprezentujących poszczególne figurki:



Oddziały  
Piechoty



Oddziały  
Artylerii



Stolica



Oddziały  
Kawalerii



Tytan



Twierdza



**22 ZNACZNIKI  
NIEAKTYWNEGO REGIONU**

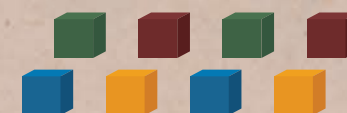


**28 ZNACZNIKÓW  
KONTROLI**

7 na Naród



**3 FIGURKI TWIERDZY**



**8 DREWNIANYCH  
ZNACZNIKÓW SIŁY BOJOWEJ**

2 na Naród



**ZNACZNIK  
PIERWSZEGO GRACZA**



**ZNACZNIK RUNDY**



**ZNACZNIK  
REGIONU CENTRALNEGO**



**4 DWUSTRONNE  
PLANSZE NARODU**

Na odwrocie Planszy Narodu znajduje się Tor Energii – ta strona używana jest w Rozgrywce Zaawansowanej.



**4 FIGURKI STOLICY**





### 40 KART NARODU

10 na Naród



### 16 KOŚCI WALKI

2 zestawy po 8 Kości: 3 Kości Piechoty, 2 Kości Kawalerii, 1 Kość Artylerii, 2 Kości Tytana



### 36 KART WSPARCIA



### 24 KARTY MISJI



### 16 KART ROZKAZÓW



### 12 KART TRYBU SOLO

Używane wyłącznie podczas rozgrywki w Trybie Solo

☞ - 8	☞	☞
0-2	☞ + ☞	①
3-4	☞ + 2☞	②
5+	☞ + 3☞	④
☞: ☆ + ①	☞: ☞ + ①	

### 1 KARTA POMOCY

z Podsumowaniem Bitwy



### 2 INSTRUKCJE



### ZNACZNIKI PUNKTÓW ZWYCIĘSTWA

o wartości 5, 2 lub 1



### KOMPONENTY ROZGRYWKI ZAAWANSOWANEJ

16 Zaawansowanych kart Rozkazów, 4 Drewniane Znaczniki Energii.

Używane wyłącznie podczas Rozgrywki Zaawansowanej.

Na czas Rozgrywki Podstawowej odłóż je do pudełka.



# PRZYGOTOWANIE



## I PRZYGOTUJ PLANSZĘ GŁÓWNĄ

Na początku wybierz Scenariusz odpowiedni dla liczby graczy. Wszystkie Scenariusze dla 2-4 graczy są zamieszczone na końcu tej instrukcji. Dla kilku pierwszych rozgrywek sugerujemy wybrać Scenariusze rozgrywane na stronie **A** Planszy.


Postępuj zgodnie z wybranym Scenariuszem:


- Umieść **Planszę Główną** na środku stołu, odpowiednią stroną ku górze (**A** lub **B**).
- Rozstaw **Narody**, które wezmą udział w grze. Rozmieść **Stolice** i **Oddziały** na mapie według Scenariusza. Elementy odpowiadające Narodom, które nie biorą udziału w rozgrywce, schowaj z powrotem do pudełka.
- Umieść **Plansze Narodu** i odpowiadające im **karty Narodu**, nierozstawione **Oddziały**, **Znaczniki Kontroli** i **Drewniane Znaczniki Siły Bojowej** przy krawędziach mapy.

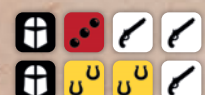


 Niektóre Regiony w wybranym Scenariuszu mogą być Nieaktywne. Umieść na nich **Znaczniki Nieaktywnych Regionów** , zgodnie ze Scenariuszem.

 Umieść **Znacznik Rundy** na pierwszym polu.

 Umieść **Znacznik Regionu Centralnego** na odpowiednim Regionie.

 Połóż **Znaczniki Punktów Zwycięstwa** w zasięgu graczy.

 Rozdziel i połóż dwa komplety **8 Kości Walki** w zasięgu graczy.

## II WYBIERZ SWÓJ NARÓD

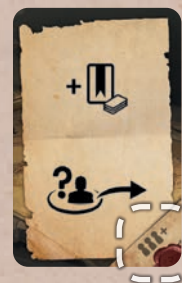
Gracze wybierają Narody, którymi będą dowodzić podczas rozgrywki, według wieku. Zaczynając od najmłodszego, a kończąc na najstarszym, gracze wybierają Narody, którym będą przewodzić. Gracze mogą też ustalić kolejność wybierania Narodów losowo.



Gracz, który wybierze Naród jako pierwszy, otrzymuje Znacznik Pierwszego Gracza. Będzie rozpoczynał rozgrywkę.


Po wybraniu Narodów gracze zajmują przy stole miejsca z odpowiadającymi im Planszami Gracza i pozostałymi elementami.

Teraz każdy gracz tasuje swoje karty Narodu i umieszcza je zakryte obok Planszy Narodu, tworząc talię Narodu.

## III PRZYGOTUJ TALIE ROZKAZÓW



W grze **dwuosobowej** odłóż do pudełka wszystkie karty Rozkazów z symbolami + oraz .

W grze **trzyosobowej** odłóż do pudełka kartę Rozkazów z symbolem +.

W grze **czterosobowej** korzystaj ze wszystkich kart Rozkazów.

Potasuj talię Rozkazów i umieść ją zakrytą w wyznaczonym miejscu na Planszy Głównej.

## IV PRZYGOTUJ TALIE WSPARCIA

Potasuj wszystkie karty **Wsparcia**, by stworzyć talię **Wsparcia**. Umieść ją zakrytą w wyznaczonym miejscu na Planszy Głównej.

Każdy gracz dobiera **3 karty Wsparcia**.

**4 karty Wsparcia** ułóż odkryte w odpowiednim miejscu obok talii.

Mapa na stronie **B** jest szersza, przez co na Planszy Głównej nie ma miejsca na karty **Wsparcia**. Podczas rozgrywki na tej stronie, talię **Wsparcia** i 4 odkryte karty **Wsparcia** umieść obok Planszy.

## V GRACZE KUPUJĄ PIERWSZĄ KARTĘ NARODU

Każdy gracz **dobiera 3 wierzchnie karty ze swojej talii Narodu**.

W lewym górnym rogu każdej karty jest wskazany jej koszt. **Koszt oznacza liczbę kart Wsparcia, jaką gracz musi odrzucić** i może wynosić od 0 do 3.

Na początku rozgrywki **każdy gracz może kupić 1 kartę Narodu** spośród 3 dobranych. Gracze ujawniają wybrane karty jednocześnie.

- Odkrytą kartę umieść obok Planszy Narodu.
- Jeśli wybrana karta ma jakiś koszt, gracz musi odrzucić wskazaną liczbę kart **Wsparcia** na stos odrzuconych kart **Wsparcia**, obok talii **Wsparcia**. Odrzucone karty układają się odkryte.
- Gracz może również zdecydować, by jedną z dwóch pozostałych kart **Narodu** umieścić na spodzie talii **Narodu**. Pozostałą kartę lub karty umieszcza się na wierzchu talii **Narodu**.

**Gracz może zdecydować, że nie chce kupić żadnej karty Narodu.** W takiej sytuacji również może umieścić jedną z dobranych kart **Narodu** na spodzie swojej talii **Narodu**.



## VI PRZEPROWADŹ DRAFT KART MISJI

Potasuj talię Misji i rozdaj każdemu z graczy po 4 karty. Gracze przyglądają się im i wybierają po 1. Kiedy każdy z graczy wybierze swoją kartę, pozostałe 3 karty podaje graczowi po prawej. Teraz gracze wybierają 1 kartę spośród 3, a pozostałe 2 podają graczowi po prawej. Na końcu każdy gracz wybiera 1 z 2 kart, a niewybraną odkłada zakrytą na spód talii Misji.

W tym momencie **każdy z graczy powinien mieć 3 karty Misji na ręce**.

## TERAZ JESTEŚCIE GOTOWI, BY ZACZAĆ GRĘ!

Na kolejnych stronach zapoznacie się z zasadami Rozgrywki Podstawowej. Na końcu tej instrukcji znajdują się opisy kilku Trybów Gry, które zmieniają niektóre elementy rozgrywki – największe zmiany wprowadza Rozgrywka Zaawansowana. Sugerujemy, aby przed spróbowaniem innych Trybów, przynajmniej kilka razy zagrać według zasad Rozgrywki Podstawowej.





# ROZGRYWKA

## ZASADY OGÓLNE

Gra w Tytanów jest podzielona na 3 Rundy, w czasie których gracze rozgrywają swoje Tury, zaczynając od gracza ze Znacznikiem Pierwszego Gracza. Kolejka postępuje zgodnie z ruchem wskazówek zegara. W każdej Rundzie gracze będą rozgrywać 4 Tury (gra 2/3-osobowa) lub 3 Tury (gra 4-osobowa).

Długość Rundy zależy od talii Rozkazów. Koniec kart w talii Rozkazów oznacza zakończenie Rundy (na przykład w grze 3-osobowej Runda kończy się, kiedy wszystkie 15 kart Rozkazów trafi na stos kart odrzuconych). Na końcu każdej Rundy gracze otrzymują Punkty Zwycięstwa (PZ) za zajmowane Regiony i przygotowują się do następnej Rundy. PZ zdobywa się także za wygrywanie Bitew i wykonywanie Misji.

Na koniec ostatniej Rundy gracze odstawiają zdobyte Punkty Zwycięstwa, a gracz, który zebrał ich najwięcej, zostaje zwycięzcą.

## ZARZĄDZANIE KARTAMI ROZKAZÓW

Na początku pierwszej Rundy pierwszy gracz odkrywa karty z talii Rozkazów. Liczba kart dostępnych w Puli Rozkazów jest zależna od liczby graczy:

Liczba graczy	Liczba kart w Puli
2	4 (zobacz „Zasada 3+1”)
3	5
4	4

Nad kartami z Puli Rozkazów należy umieścić taką samą liczbę kolejnych kart Rozkazów, by utworzyć Pulę Nadchodzących Rozkazów.



Pierwszy gracz przeprowadza pierwszą Turę w Rundzie. Gracze przeprowadzają swoje Tury zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Każda Tura dzieli się na 4 Fazy, a w swojej Turze gracz używa zawsze tylko jednej karty Rozkazu.

Gdy w Puli Rozkazów pozostanie dostępna tylko 1 karta, Pula jest odrzucana, a jej miejsce zajmuje Pula Nadchodzących Rozkazów, stając się nową Pulą Rozkazów.

Teraz należy ponownie umieścić taką samą liczbę kolejnych kart Rozkazów nad Pulą Rozkazów, by utworzyć nową Pulę Nadchodzących Rozkazów. Jeśli w talii Rozkazów nie ma już kart, nie tworzy się nowej Puli Nadchodzących Rozkazów.

Runda kończy się wraz z końcem Tury gracza, który zagra przedostatnią kartę Rozkazu i odrzuci ostatnią kartę z Puli. Szczegółowy opis końca Rundy jest dostępny na stronie 16.

### Przykład z rozgrywki 3-osobowej

(5 kart w Puli Rozkazów, 15 kart w talii Rozkazów)

- 1 Pierwszy gracz wybiera 1 spośród 5 dostępnych kart z Puli Rozkazów. Po wybraniu karty i przeprowadzeniu Akcji, karta trafia na stos odrzuconych kart Rozkazów.
- 2 Drugi gracz wybiera 1 spośród 4 pozostałych kart z Puli Rozkazów.
- 3 Trzeci gracz wybiera 1 spośród 3 pozostałych kart z Puli Rozkazów.
- 4 Pierwszy gracz wybiera 1 spośród 2 pozostałych kart z Puli Rozkazów.
- 5 Po wybraniu karty i przeprowadzeniu Akcji, ostatnia karta z Puli Rozkazów zostaje odrzucona.
- 6 Gracze przesuwają 5 kart z Puli Nadchodzących Rozkazów w dół, do Puli Rozkazów.
- 7 Gracze wykładają nowe 5 kart z talii Rozkazów, tworząc nową Pulę Nadchodzących Rozkazów.
- 8 Drugi gracz wybiera 1 spośród 5 dostępnych kart z Puli Rozkazów.
- 9 Dalsza część Rundy wygląda w ten sam sposób. Gdy wszystkie karty z Talii Rozkazów (15 kart w rozgrywce 3-osobowej) trafią na stos kart odrzuconych, Runda kończy się.



**Przykład z rozgrywki 2-osobowej**  
(4 karty w Puli Rozkazów, 12 kart w talii Rozkazów)

**1** Pierwszy gracz wybiera 1 spośród 4 dostępnych kart z Puli Rozkazów. Po wybraniu karty i przeprowadzeniu Akcji, karta trafia na stos odrzuconych kart Rozkazów.



**2** Drugi gracz wybiera 1 spośród 3 pozostałych kart z Puli Rozkazów.



**3** Pierwszy gracz wybiera 1 spośród 2 pozostałych kart z Puli Rozkazów.



**4** Po wybraniu karty i przeprowadzeniu Akcji, ostatnia karta z Puli Rozkazów zostaje odrzucona.



**5** Gracze przesuwają 4 karty z Puli Nadchodzących Rozkazów w dół, do Puli Rozkazów.



**6** Gracze wykładają 3 karty z talii Rozkazów, tworząc nową Pulę Nadchodzących Rozkazów. Jedna karta pozostaje zakryta.



**7** Drugi gracz wybiera 1 spośród 4 dostępnych kart z Puli Rozkazów.

**8** Pierwszy gracz wybiera 1 spośród 3 pozostałych kart z Puli Rozkazów.

**9** Drugi gracz wybiera 1 spośród 2 pozostałych kart z Puli Rozkazów.

**10** Po wybraniu karty i przeprowadzeniu Akcji, ostatnia karta z Puli Rozkazów zostaje odrzucona.

**11** Gracze przesuwają 3 karty z Puli Nadchodzących Rozkazów w dół, do Puli Rozkazów.

**12** Pierwszy gracz wybiera 1 spośród 3 dostępnych kart z Puli Rozkazów.

**13** Gracze odkrywają ostatnią kartę Rozkazu i dodają ją do Puli Rozkazów.

**14** Drugi gracz wybiera 1 spośród 3 pozostałych kart z Puli Rozkazów.

**15** Ostatnie 2 karty zostają odrzucone i Runda kończy się.



**ZASADA 3+1 (ROZGRYWKA DWUOSOBOWA)**

W rozgrywce dwuosobowej, kiedy gracze mają dobrać **ostatnie 4 karty Rozkazu**, by utworzyć ostatnią Pulę Nadchodzących Rozkazów w Rundzie, **odkrywają tylko 3 karty**. Gdy te karty staną się nową Pulą Rozkazów, **pierwszy gracz wybiera 1 z nich**. Następnie **odkrywana jest ostatnia karta**, przez co **drugi gracz także wybiera 1 z 3 kart**. Dwie ostatnie karty Rozkazu zostają odrzucone i Runda kończy się.

**TURA GRACZA**

Gracz rozgrywający Turę jest nazywany Aktywnym Graczem.

Tura gracza dzieli się na 4 Fazy. Dla przypomnienia na Planszy Głównej znajdują się symbole odpowiadające każdej z Faz.

Fazy przeprowadza się w określonej kolejności:

<b>A</b>		<b>Faza Rozkazów</b>	Główna część Tury, podczas której gracz wybiera jedną z kart Rozkazów z Puli i przeprowadza dostępne Akcje.
<b>B</b>		<b>Rozstrzygnięcie Bitew</b>	Akcje Ruchu często kończą się Bitwą. W tej Fazie rozstrzyga się Bitwy zainicjowane przez Aktywnego Gracza.
<b>C</b>		<b>Dobranie 1 karty Wsparcia</b>	Aktywny Gracz dobiera 1 kartę Wsparcia. Może wybrać jedną spośród 4 dostępnych lub dobrać wierzchnią kartę z talii Wsparcia.
<b>D</b>		<b>Faza Porządków</b>	W ostatniej Fazie Aktywny Gracz musi odrzucić karty do limitu kart Wsparcia na ręce. Jeśli na Planszy Narodu Aktywnego Gracza znajduje się pokonany Tytan, w tej Fazie należy go podnieść (jeśli leżał) lub umieścić na kontrolowanym Regionie (jeśli stał).



## A FAZA ROZKAZÓW

Główna część Tury, podczas której gracz wybiera jedną z kart Rozkazów z Puli. Na każdej karcie Rozkazu znajduje się lista dostępnych Akcji, jakie gracz może przeprowadzić podczas Tury.

Po wybraniu karty Rozkazu, gracz może przeprowadzić wskazane na niej Akcje w dowolnej kolejności. Gracz może również zdecydować, by nie przeprowadzać niektórych ze wskazanych Akcji.

Po wybraniu karty Rozkazu i przeprowadzeniu Akcji, wykorzystaną kartę umieszcza się na stosie odrzuconych kart Rozkazów.

Puli Rozkazów nie uzupełnia się na koniec Tury gracza. Oznacza to, że każdy kolejny gracz będzie miał do dyspozycji mniej kart Rozkazów. Warto więc wybierać karty z Puli, mając na uwadze potencjalne ruchy pozostałych graczy.

Zasady uzupełniania Puli zostały wyjaśnione powyżej, na stronie 6.

Gracz nie pomoże pominąć Fazy Rozkazów w swojej Turze.

## KARTY ROZKAZÓW

Na każdej karcie Rozkazu znajduje się 1 lub więcej Akcji. Podczas rozpatrywania Rozkazu gracz może przeprowadzić Akcje w dowolnej kolejności. Gracz może również zdecydować, by nie przeprowadzać niektórych ze wskazanych Akcji.

Poniżej wyjaśniono działanie wszystkich dostępnych Akcji.

## AKCJA BUDOWY TWIERDZY



Ta Akcja pozwala graczowi na zbudowanie 1 Twierdzy na jednym z kontrolowanych Regionów. Gracz wybiera Region, na którym znajdują się jego Oddziały lub Znacznik Kontroli i umieszcza na nim Twierdzę.

### Podstawowe zasady budowy Twierdzy

- Gracz wybiera jeden z kontrolowanych przez siebie Regionów, by zbudować tam Twierdzę.
- Jeśli na Regionie z Twierdzą znajdują się Oddziały gracza, wpływa to na niektóre elementy Bitwy (s. 14).
- Jeśli Region z Twierdzą jest pusty (nie ma na nim Oddziałów gracza), wrogie Oddziały mogą wejść na ten Region bez inicjowania Bitwy. W takim przypadku atakujący gracz przejmuję Twierdzę.

## AKCJE RUCHU



Gracz przemieszcza 1 Oddział Piechoty na sąsiedni Region (przez granicę pomiędzy dwoma Regionami).



Gracz przemieszcza 1 Oddział Kawalerii na sąsiedni Region (przez granicę pomiędzy dwoma Regionami).



Gracz przemieszcza 1 Oddział Artylerii na sąsiedni Region (przez granicę pomiędzy dwoma Regionami).



Gracz przemieszcza Tytana na sąsiedni Region (przez granicę pomiędzy dwoma Regionami).



Gracz przemieszcza 1 dowolny Oddział na sąsiedni Region (przez granicę pomiędzy dwoma Regionami). To może być Tytan.



Gracz przemieszcza od 1 do 4 Oddziałów z jednego Regionu na jeden wybrany sąsiedni Region. Gracz może zdecydować, by przemieścić wszystkie Oddziały z danego Regionu (maksymalnie 4). Tytan może być jednym z przemieszczanych Oddziałów.

### Podstawowe zasady Ruchu

- Jeśli Regiony są oddzielone granicą, rozpatruje się je jako sąsiadujące ze sobą.
- Kiedy gracz przemieszcza ostatni Oddział poza dany Region, umieszcza na opuszczonym Regionie Znacznik Kontroli. Wciąż kontroluje ten Region.
- Gracz może zabrać z Planszy dowolne Znaczniki Kontroli z Regionów, na których znajdują się jego Oddziały. Wciąż kontroluje te Regiony.
- Gracz nie może zabrać Znacznika Kontroli z Regionów, na których nie ma swoich Oddziałów.
- Stolica uznawana jest za Znacznik Kontroli.
- Kiedy gracz przemieści Oddziały na Region zajmowany przez innego gracza, inicjuje Bitwę. Bitwy są rozpatrywane w Fazie Rozpatrywania Bitew (s. 11).
- Atakujące Oddziały powinny zostać umieszczone na granicy pomiędzy opuszczonym a atakowanym Regionem.



- Istnieje możliwość, że w jednej Turze zainicjowana zostanie więcej niż jedna Bitwa. O kolejności ich rozpatrywania decyduje Aktywny Gracz.
- Kiedy gracz przemieszcza Oddział na pusty Region kontrolowany przez innego gracza, tamten zabiera z Planszy Znacznik Kontroli.

## AKCJE ROZMIESZCZANIA ODDZIAŁÓW

Akcje Rozmieszczania Oddziałów pozwalają graczowi werbować nowe Oddziały z Rezerw na Planszę Główną.

Gracz ma do dyspozycji ograniczoną liczbę Oddziałów. Kiedy skończą się Oddziały danego typu, nie można umieścić już nowych Oddziałów tego typu na Planszy Głównej.



Gracz może zrekrutować nowy Oddział na pusty kontrolowany Region lub taki, w którym już znajdują się jego Oddziały.

	<p>Gracz umieszcza 1 Oddział Piechoty na kontrolowanym Regionie.</p>
	<p>Gracz umieszcza 1 Oddział Kawalerii na kontrolowanym Regionie.</p>
	<p>Gracz umieszcza 1 dowolny Oddział na kontrolowanym Regionie. Gracz może zdecydować się umieścić na kontrolowanym Regionie Tytana, jeśli ten znajduje się na Planszy Narodu. Tytana można jednak umieścić na Planszy także w Fazie Porządków, która jest szczegółowo opisana na stronie 16.</p>

## KARTY MISJI

W trakcie Tury gracz może zrealizować 1 Misję (w dowolnej Fazie). Gracz może również zrealizować 1 Misję, kiedy jest atakowany przez innego gracza, o ile Misja odnosi się do Bitwy. Po zrealizowaniu Misji, gracz odkrywa odpowiednią kartę Misji, otrzymuje wskazaną na niej liczbę Punktów Zwycięstwa i odrzuca kartę zrealizowanej Misji.

## AKCJE ZAKUPU KART NARODU

	<p>Zakup karty Narodu pozwala graczowi dodać 1 nową kartę Narodu do swojej puli.</p>
	<p>Ta Akcja działa jak opisana powyżej, ale koszt karty jest zmniejszony o 1. Ta zniżka może być łączona ze zniżką obowiązującą w trzeciej Rundzie (patrz niżej).</p>

## Podstawowe zasady kupowania kart Narodu

- By kupić kartę Narodu, gracz dobiera 3 wierzchnie karty ze swojej talii. Gracz w dowolnym momencie gry może podejrzeć 3 wierzchnie karty Narodu.
- Większość kart Narodu wymaga od gracza odrzucenia określonej liczby kart Wsparcia. Liczba ta wskazana jest w lewym górnym rogu karty.
- By kupić kartę, gracz wybiera kartę lub karty Wsparcia z ręki i odrzuca je odkryte na stos odrzuconych kart Wsparcia. Po zapłaceniu za kartę Narodu (jeśli miała wskazany koszt), gracz umieszcza kartę Narodu obok swojej Planszy Narodu.
- Nie ma limitu kart Narodu, jakie gracz może zakupić podczas rozgrywki.
- Podczas trzeciej Rundy koszt kart Narodu jest zmniejszony o 1. Dla przypomnienia zaznaczono to na Torze Rund na Planszy Głównej.
- Jeśli koszt karty Narodu spada poniżej 0, jest traktowany jako 0.
- Po zakupie karty Narodu, gracz może zdecydować, by jedną z pozostałych kart odłożyć na spód swojej talii Narodu. Pozostałą kartę lub karty Narodu gracz odkłada na wierzch swojej talii Narodu.

## PRZYKŁADY AKCJI

Przykłady Ruchu, Rozmieszczania Oddziałów, zakupu kart Narodu i budowy Twierdzy umieszczono na kolejnych stronach (s. 10-11).



### Ruch, budowa Twierdzy, Rozmieszczenie Oddziału



- 1** Gracz przemieszcza swojego Tytana i kładzie jego figurkę na granicy z Regionem kontrolowanym przez przeciwnika. Jako że na Regionie znajdują się wroga Piechota i Kawaleria, w kolejnej Fazie dojdzie do Bitwy. Gracz przemieści ostatni Oddział z Regionu, więc umieszcza na nim Znacznik Kontroli – Region pozostaje pod jego kontrolą.
- 2** Gracz buduje Twierdzę na kontrolowanym Regionie.
- 3** Gracz umieszcza Oddział Kawalerii na kontrolowanym Regionie.

### Ruch, Rozmieszczenie Oddziału



- 1** Gracz przemieszcza swój Oddział Kawalerii na pusty Region. Teraz ten Region znajduje się pod jego kontrolą.
- 2** Gracz decyduje się nie używać Akcji Ruchu Tytana z wybranej karty Rozkazu.
- 3** Gracz umieszcza Oddział Piechoty na podbitym chwilę wcześniej Regionie.

### Zakup karty Narodu, Ruch



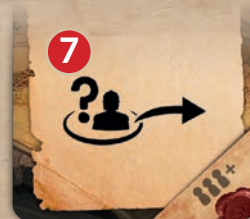
- 1** Pierwsza Akcja z wybranej karty Rozkazu pozwala graczowi na zakup jednej karty Narodu. Gracz dobiera 3 wierzchnie karty z talii Narodu. Pamiętaj: gracz może w dowolnym momencie podejrzeć 3 wierzchnie karty z talii Narodu.



- 2** Gracz wybiera kartę Narodu o koszcie 3.
- 3** Gracz wybiera 3 karty Wsparcia z ręki i umieszcza je odkryte na stosie odrzuconych kart Wsparcia.



- 4** Gracz umieszcza wybraną kartę Narodu obok Planszy Narodu.
- 5** Po zakupie karty Narodu gracz decyduje, aby jedną z pozostałych kart Narodu umieścić na spodzie talii Narodu.
- 6** Trzecia z kart Narodu zostaje umieszczona na wierzchu talii Narodu.



- 7** Druga Akcja z karty Rozkazu pozwala graczowi na Ruch wybranym Oddziałem (Piechotą, Kawalerią, Artylerią lub Tytanem).



### Ruch 1-4 Oddziałów



Gracz przemieszcza 2 Oddziały z jednego Regionu i kładzie je na granicy z Regionem kontrolowanym przez przeciwnika. Jako że na Regionie znajduje się wroga Kawaleria, w kolejnej Fазie dojdzie do Bitwy.

Ta karta pozwala na Ruch do 4 Oddziałów, więc gracz mógł przemieścić wszystkie 3 Oddziały z Regionu. Zdecydował jednak, by pozostawić jeden Oddział do ochrony Regionu w kolejnych Turach.

## **B** ROZSTRZYGANIE BITEW

Akcje Ruchu w Fазie Rozkazów mogą zainicjować jedną lub więcej Bitew. Kiedy Aktywny Gracz przemieści Oddział(y) na Region z Oddziałami przeciwnika, inicjuje Bitwę. Jeśli zainicjowano więcej niż jedną Bitwę w jednej Turze, Aktywny Gracz decyduje o kolejności ich rozstrzygnięcia.

### OGÓLNE ZASADY BITWY

- Gracz jest ograniczony 8 Kośćmi Walki, ma do dyspozycji: 3 Kości Piechoty, 2 Kości Kawalerii, 1 Kość Artylerii, 2 Kości Tytana.
- Gracz nie może skorzystać z Kości, której nie ma w Rezerwach, nie może też zastąpić tej Kości żadną inną ani skorzystać z Rezerw przeciwnika.
- Na ściankach Kości znajdują się różne liczby „symboli sukcesu”. Pokazują one, jaką Siłę Bojową dana Kość zapewni graczowi w Bitwie. Różne symbole na Kościach pozwalają rozróżnić je między sobą.
- Kości są szczegółowo opisane na Planszy Narodu.
- Pomimo że gracz posiada 2 Kości Tytana, podczas Bitwy, w której uczestniczy Tytan, rzuca się tylko 1 Kością. Rzut Kością Tytana gracz może zapewnić sobie także na inne sposoby, na przykład poprzez zagranie kart Wsparcia lub używanie kart Narodu. Możliwe, że gracz skorzysta z 1 lub 2 Kości Tytana w Bitwie, w której Tytan w ogóle nie bierze udziału.
- Gracz, który uzyska większą Siłę Bojową w Bitwie, zostaje zwycięzcą. Jeśli jest remis, zwycięża Broniący gracz.

### WPROWADZANIE ODDZIAŁÓW DO BITWY

- Jeśli podczas Bitwy wprowadzony do niej zostaje nowy Oddział, gracz natychmiast rzuca odpowiadającą temu Oddziałowi Kością i dodaje ją do swojej Puli.
- Jeśli nowy Oddział dołącza do Bitwy, gracz, który zakończył już swój Etap Bitwy, nie może użyć żadnych nowych kart Narodu ani Wsparcia.

### POCZĄTEK BITWY

Walczący gracze korzystają ze wszystkich Kości odpowiadających ich Oddziałom w Bitwie. Walczący gracze jednocześnie rzucają swoimi Kośćmi i układają je przed sobą tak, by były widoczne dla wszystkich, tworząc swoją Pulę Kości.

Gracze sumują wyniki swojej Siły Bojowej z Puli Kości.

W Bitwie najpierw następuje Etap Broniącego, następnie Etap Atakującego. Po nich gracze przechodzą do Etapu Rozstrzygnięcia Bitwy.

Kiedy zaatakowany zostaje Region z Twierdzą, Broniący natychmiast dobiera 1 kartę Wsparcia z wierzchu talii Wsparcia. Ponadto kolejność w Bitwie zmienia się, najpierw następuje Etap Atakującego, następnie Etap Broniącego.

### ETAP BRONIĄCEGO

Podczas swojego Etapu Broniący może zdecydować się przeprowadzić wybrane lub wszystkie z wymienionych Akcji, w dowolnej kolejności, raz lub wielokrotnie (chyba że zaznaczono inaczej):

- A. Zagranie kart(y) Wsparcia z ręki
- B. Odrzucenie kart(y) Wsparcia z ręki
- C. Użycie kart(y) Narodu
- D. Użycie Zdolności Specjalnej Tytana (raz na Bitwę)
- E. Użycie Zdolności Startowej Narodu (raz na Bitwę)

#### **A. Zagranie kart(y) Wsparcia z ręki**

Każda karta Wsparcia ma Wymagania zaznaczone w lewym górnym rogu, pod symbolem zdolności karty. Jeśli Wymagania pokazują symbol Oddziału na czarnym tle, oznacza to, że w Armii gracza (Oddziałach na tym samym Regionie) musi znajdować się Oddział tego typu. Jeśli tło jest czerwone, oznacza to, że dany typ Oddziału musi znajdować się w Armii przeciwnika.

Jeśli Wymagania są spełnione, gracz może zagrać kartę i skorzystać z jej Zdolności. Karty Wsparcia zostały szczegółowo omówione na s. 27.

W talii znajdują się karty Wsparcia o trzech różnych Efektach (wyjaśnionych na kolejnej stronie).





### Wprowadź 1 Oddział do Bitwy

Gracz wybiera 1 ze swoich Oddziałów z sąsiedniego Regionu i umieszcza go na granicy, by pokazać, że Oddział dołącza do Bitwy. Następnie gracz rzuca odpowiednią Kością i dodaje ją do swojej Puli Kości (pod warunkiem, że dana Kość jest dostępna).

Każdy gracz może zagrać kartę Wsparcia „Wprowadź 1 Oddział” tylko raz na Bitwę.



### Dodaj Kość

Ta karta Wsparcia może zostać zagrana jako pojedyncza karta lub zestaw dwóch kart. Zagranie pojedynczej karty daje inny efekt niż zagranie zestawu. Obie karty w zestawie muszą mieć jednakowy Efekt (Dodaj Kość). Nie muszą mieć jednakowych Wymagań, ale Wymagania obu kart muszą być spełnione.

Zagranie pojedynczej karty zapewnia graczowi 1 dodatkową Kość Piechoty. Zagranie zestawu dwóch kart zapewnia graczowi 1 dodatkową Kość Tytana.

Gracz dobiera Kość z Rezerw, rzuca nią i dodaje do swojej Puli Kości.

Gracz może wielokrotnie zagrać kartę Wsparcia „Dodaj Kość” pojedynczo lub w zestawie.



### Dodaj Siły

Ta karta Wsparcia może zostać zagrana jako pojedyncza karta lub zestaw dwóch lub trzech kart. Efekt różni się w zależności od liczby zagranych kart. Wszystkie karty w zestawie muszą mieć jednakowy Efekt (Dodaj Siły). Nie muszą mieć jednakowych Wymagań, ale Wymagania wszystkich muszą być spełnione.

- Jedna karta daje graczowi +1 Siły.
- Zestaw dwóch kart daje graczowi +3 Siły.
- Zestaw trzech kart daje graczowi +5 Siły.

Gracz może wielokrotnie zagrać kartę Wsparcia „Dodaj Siły” pojedynczo lub w zestawie.

### B. Odrzucenie kart(y) Wsparcia z ręki za Przerzut

Karta Wsparcia może zostać odrzucona bez konieczności spełnienia Wymagań.

Odrzucenie jednej karty Wsparcia pozwala graczowi na jeden przerzut dowolnej liczby Kości z Puli jednocześnie. Gracz wybiera, które Kości chce przerzucić, rzuca nimi jeszcze raz, a następnie dodaje je z powrotem do Puli Kości. Gracz nie może wrócić do poprzedniego wyniku.

### C. Użycie kart(y) Narodu

Gracz może zdecydować, by użyć karty Narodu w Bitwie, pod warunkiem, że spełnia Wymagania danej karty.

Jeśli gracz zdecyduje się na użycie karty, która działa raz na Bitwę, jej efekt wchodzi w życie od razu, a karta nie może być ponownie wykorzystana w tej Bitwie.

Jeśli gracz zdecyduje się na użycie karty, która działa raz na Rundę, jej efekt wchodzi w życie od razu, a kartę należy obrócić o 90 stopni, by zaznaczyć, że w danej Rundzie została już użyta.

Jeśli gracz przestanie spełniać Wymagania karty, która została już użyta w tej Bitwie, jej efekt nie przestaje obowiązywać.

Szczegółowe informacje na temat kart Narodu znajdują się w Słowniku, s. 27.

Wszystkie efekty kart Narodu zostały szczegółowo wyjaśnione w drugiej Instrukcji.



### D. Użycie Zdolności Specjalnej Tytana (raz na Bitwę)

Raz na Bitwę gracz może użyć Zdolności Specjalnej Tytana, o ile posiada Tytana w walczącej Armii. Gracz może zdecydować, że nie chce korzystać ze Zdolności Tytana.

### E. Użycie Zdolności Startowej Narodu (raz na Bitwę)

Raz na Bitwę gracz może użyć Zdolności Startowej Narodu, pod warunkiem że spełnia Wymagania danej Zdolności. Gracz może zdecydować, że nie chce korzystać ze Zdolności Startowej Narodu.

Jeśli gracz przestanie spełniać Wymagania Zdolności Startowej Narodu, która została już aktywowana, zapewniony przez nią bonus nie przestaje obowiązywać.

Siła zebrana przez Broniącego dzięki Kościom, kartom Wsparcia i kartom Narodu to razem Siła Bojowa gracza.



## Przykład Etapu Broniącego



- 1** Zaczyna się Bitwa. Gracze rzucają Kośćmi odpowiadającymi Oddziałom biorącym w niej udział. Początkowa Siła Atakującego to 6, Broniącego – 3. Broniący (czerwony gracz) przeprowadza Fazę Bitwy jako pierwszy (patrz „Początek Bitwy”, s. 11).



- 2** Broniący zagrywa kartę Wsparcia. Pamiętaj: gracz może zagrać kartę Wsparcia tylko pod warunkiem, że spełnia jej Wymagania (s. 12).
- 3** Zagrana karta pozwala wprowadzić do Bitwy Oddział z sąsiedniego Regionu. Broniący przemieszcza Kawalerię i rzuca odpowiadającą jej Kością. Uzyskuje wynik 2, co zwiększa jego Siłę Bojową do 5.



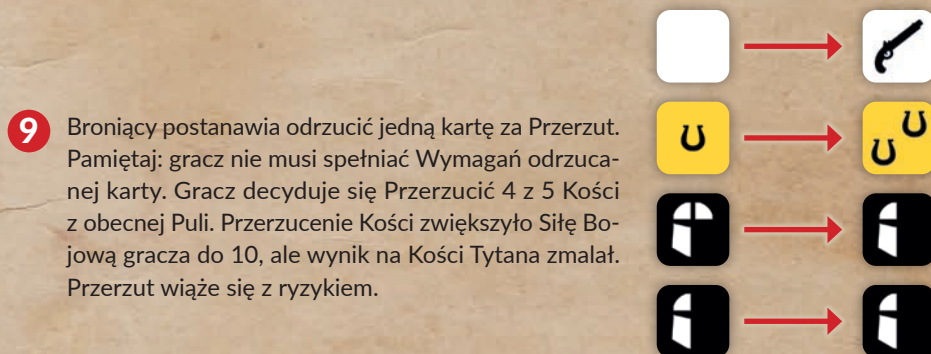
- 4** Jako że Broniący posiada teraz w Bitwie 2 Oddziały Kawalerii, może użyć Zdolności Startowej Narodu. Otrzymuje dodatkowe 1 Siłę, co zwiększa jego Siłę Bojową do 6.



- 5** Broniący decyduje się użyć zakupionej wcześniej karty Narodu. Wymagania wybranej karty są spełnione – Broniący ma w Bitwie Oddział Kawalerii, a jego przeciwnik Oddział Artylerii.
- 6** Broniący rzuca drugą Kością Tytana i dodaje uzyskane 3 do swojej Siły, co zwiększa jego Siłę Bojową do 9.
- 7** Broniący obraca kartę Narodu o 90 stopni, ponieważ jest na niej symbol wskazujący, że może być użyta tylko raz na Rundę.



- 8** Broniący decyduje się zagrać jeszcze jedną kartę Wsparcia (spełnia Wymagania). Rzuca Kością Piechoty i uzyskuje wynik 0, przez co jego Siła Bojowa nadal wynosi 9.



- 9** Broniący postanawia odrzucić jedną kartę za Przerzut. Pamiętaj: gracz nie musi spełniać Wymagań odrzucającej karty. Gracz decyduje się Przerzucić 4 z 5 Kości z obecnej Puli. Przerzucenie Kości zwiększyło Siłę Bojową gracza do 10, ale wynik na Kości Tytana zmalał. Przerzut wiąże się z ryzykiem.



- 10** Broniący używa Zdolności Specjalnej Tytana. Odrzuca 1 kartę Wsparcia, by obrócić Kość Tytana na najwyższy możliwy wynik, czyli 4. Teraz Siła Bojowa Broniącego to 12.



- 11** Broniący zagrywa zestaw kart Wsparcia i dodaje 3 Siły. Obie karty mają jednakową Zdolność. Wymagania obu kart są spełnione.

Broniący decyduje się zakończyć swój Etap Bitwy. Trochę to kosztowało, ale Broniącemu udało się zdobyć imponujący poziom Siły Bojowej – 15.

Teraz Atakujący przeprowadza Fazę Bitwy. Atakujący do zwycięstwa potrzebuje Siły Bojowej 16 lub wyższej.



## TWIERDZA W BITWIE

Twierdza daje Broniącemu dwie korzyści w Bitwie:

- Kiedy zaatakowany zostaje Region z Twierdzą, broniący natychmiast dobiera 1 kartę Wsparcia z wierzchu talii Wsparcia. W ten sposób może do końca Bitwy przekroczyć limit kart Wsparcia na ręce.
- Zmienia się kolejność w Bitwie, najpierw następuje Etap Atakującego, a później Broniącego.

Jeśli Broniący z Twierdzą przegra Bitwę, Twierdza zostaje zniszczona, a jej figurka trafia do pudełka. Atakujący otrzymuje 1 dodatkowy Punkt Zwycięstwa.

## STOLICA

- Stolice umieszcza się na Planszy na początku gry, jak pokazano w Przygotowaniu.
- Stolica jest traktowana jak Znacznik Kontroli.
- Stolica daje Broniącemu te same korzyści co Twierdza.
- Jeśli gracz przejmie kontrolę nad Regionem, na którym znajdowała się Stolica przeciwnika, Stolica jest niszczone, a jej figurka odrzucana z gry.
- Jeśli Stolica zostaje zniszczona, pozostaje zniszczona do końca gry i nie można jej odbudować.
- Gracz, który przejmie kontrolę nad Regionem ze Stolicą innego gracza, otrzymuje dodatkowe 3 Punkty Zwycięstwa.

## OSTATNI REGION

Może się zdarzyć, że pod kontrolą gracza pozostanie tylko jeden Region. W takiej sytuacji ten Region nie może zostać zaatakowany przez innych graczy. Jeśli gracz kontroluje dwa Regiony, inny gracz może zaatakować jeden z nich, ale nie oba. Gracz nie może zostać całkowicie wyeliminowany z gry.

## ETAP ATAKUJĄCEGO

Podczas swojego Etapu Atakujący ma do dyspozycji te same Akcje co Broniący. Atakujący ma wyraźną przewagę, ponieważ może odpowiedzieć na wcześniejsze ruchy Broniącego.

Siła zebrana przez Atakującego dzięki Kościom, kartom Wsparcia i kartom Narodu to razem Siła Bojowa gracza.

## ROZSTRZYGANIE BITWY

Kiedy obaj gracze zakończą swoje Etapy Bitwy, przechodzą do Rozstrzygnięcia. Tabela Rozstrzygnięć jest widoczna na Planszy Głównej i na karcie Rozstrzygnięcia Bitew. Rezultat Bitwy zależy od różnicy pomiędzy Siłą Bojową Zwycięzcy i Przegranego. Jeśli Atakujący nie zdołał przewyższyć Siły Bojowej Broniącego, Broniący zostaje Zwycięzcą Bitwy.

Jeśli Atakujący przewyższył Siłę Bojową Broniącego, Atakujący zostaje Zwycięzcą Bitwy.

Po wyłonieniu Zwycięzcy, Bitwa kończy się.

### **Przegrany gracz traci Oddziały zgodnie z kartą Rozstrzygnięcia Bitew**

Liczba Oddziałów, jaką może stracić Przegrany, zależy od różnicy Siły Bojowej i jest wskazana na karcie Rozstrzygnięcia Bitew. Przegrany gracz wybiera, które Oddziały straci. Wszystkie utracone Oddziały wracają do Rezerw gracza.

Różnica Siły Bojowej 0-2: Brak utraconych Oddziałów.

Różnica Siły Bojowej 3-4: 1 utracony Oddział.

Różnica Siły Bojowej 5 lub więcej: 2 utracone Oddziały.



**Jeśli Przegrany nie może stracić 2 Oddziałów (przy różnicy 5 lub większej), traci 1 Oddział. Na potrzeby pozostałych kroków Rozstrzygnięcia Bitwy traktujcie wtedy różnicę, jakby wynosiła 4.**

Jeśli w Bitwie utracony zostanie Tytan, trafia on na Planszę Narodu. Jeśli to Tytan Atakującego, należy go położyć na boku. Jeżeli to Tytan broniącego, należy go umieścić na stojąco.

### **Przegrany wycofuje Oddziały**

Przegrany musi wycofać Oddziały z Regionu.

Jeśli przegrał Atakujący, pozostałe Oddziały zostają wycofane na Region, z którego rozpoczęły atak.

Jeśli przegrał Broniący, pozostałe Oddziały zostają wycofane na jeden sąsiedni Region kontrolowany przez Broniącego. Jeśli takiego Regionu nie ma, Oddziały zostają wycofane na jeden sąsiedni pusty Region. Jeśli takiego Regionu także nie ma, Oddziały zostają stracone.

Broniący gracz nie może wycofać jednostek na pusty Region, jeżeli dostępny jest Region, który kontroluje.

Broniący gracz nie może rozdzielić wycofywanych Oddziałów pomiędzy różne Regiony.


























## Przeegrany otrzymuje karty Wsparcia

Przeegrany dobiera 1, 2 lub 3 karty Wsparcia, zgodnie z wartością wskazaną na Karcie Rozstrzygnięcia Bitew.

## Wygrany otrzymuje Punkty Zwycięstwa

Wygrany otrzymuje 1, 2 lub 4 Punkty Zwycięstwa, w zależności od różnicy Siły Bojowej walczących. Liczbę otrzymywanych Punktów Zwycięstwa pokazano poniżej. Jeśli Wygrany spowodował utratę Tytana, otrzymuje 1 dodatkowy Punkt Zwycięstwa.

 - 		
0-2		+1  
3-4		+2   
5+	 	+3    

:  +       :  + 

## DOBRANIE 1 KARTY WSPARCIA

Po Rozstrzygnięciu Bitew (jeśli miały miejsce) w poprzednim kroku (B) Aktywny Gracz dobiera 1 kartę Wsparcia. Gracz wybiera 1 spośród 4 dostępnych kart lub dobiera kartę z wierzchu talii Wsparcia – w tym przypadku nie musi pokazywać jej pozostałym graczom.

### UZUPEŁNIANIE PULI KART WSPARCIA

Za każdym razem, kiedy karta Wsparcia zostaje dobrana z puli, na jej miejsce wykładana jest nowa karta z talii Wsparcia. W puli zawsze powinny znajdować się 4 karty Wsparcia.

Kiedy talia Wsparcia się skończy, należy potasować stos kart odrzuconych i utworzyć nową talię Wsparcia.

## D FAZA PORZĄDKÓW

W tej Fazie Aktywny Gracz sprawdza dwie rzeczy:



### Limit kart Wsparcia na ręce

Limit kart wsparcia na ręce gracza wynosi 5. Jeśli gracz przekracza limit, musi odrzucić nadmiarowe karty.



### Umieszczenie Tytana

Jeśli w obecnej Turze Tytan Aktywnego Gracza został utracony, powinien teraz znajdować się na Planszy Narodu. W takiej sytuacji w tym kroku gracz podnosi go do pozycji stojącej lub, jeśli Tytan Aktywnego Gracza znajduje się już w pozycji stojącej, gracz umieszcza go na dowolnym kontrolowanym przez siebie Regionie.

## KONIEC TURY

W tym momencie kończy się Tura Aktywnego Gracza. Teraz swoją Turę przeprowadza kolejny gracz, w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara.

### Przykład Rozstrzygnięcia Bitwy



Broniacy (czerwony gracz) przegrał Bitwę z różnicą Siły Bojowej wynoszącą 3. Broniacy musi stracić 1 Oddział i decyduje, że będzie to Tytan. Broniacy wybiera jeden sąsiedni Region, który kontroluje i wycofuje tam pozostałe Oddziały. Broniacy dobiera 2 karty Wsparcia z wierzchu talii Wsparcia.

Atakujący przemieszcza wszystkie atakujące Oddziały na atakowany Region. Atakujący otrzymuje 2 Punkty Zwycięstwa z uwagi na różnicę Siły Bojowej i 1 dodatkowy Punkt Zwycięstwa za zabicie Tytana w Bitwie.





## KONIEC RUNDY

Gdy tylko w talii Rozkazów pozostanie ostatnia karta, zostaje ona odrzucona. Runda kończy się, gdy Aktywny Gracz zakończy swoją Turę i rozpocznie Fazę Porządków. Skrót Rundy jest przedstawiony w tabeli na Planszy Głównej.

Jeśli to była ostatnia Runda, gracze otrzymują Punkty Zwycięstwa w kroku pierwszym i pomijają kolejne kroki.

## PUNKTY ZWYCIĘSTWA ZA REGIONY



Gracz otrzymuje 1 Punkt Zwycięstwa za każdy kontrolowany przez siebie Region.

## NOWA RUNDA



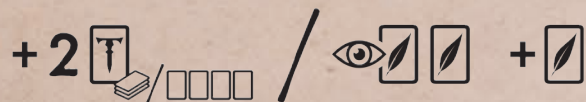
Gracze przesuwają Znacznik Rundy o 1.

## WZMOCNIENIA

Teraz wszyscy gracze mają szansę na Wzmocnienie. Każdy gracz otrzymuje 2 Wzmocnienia, z których każde oferuje kilka możliwości.

Zaczynając od Pierwszego Gracza, gracze decydują, z których Wzmocnień skorzystają. Gracz korzysta z obu Wzmocnień, zanim kolejka przejdzie na kolejnego gracza zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

### Pierwsze Wzmocnienie



Gracz wybiera jedną z następujących możliwości:

- Dobierz 2 karty Wsparcia (z 4 dostępnych, z wierzchu Talii Wsparcia lub po 1 z obu tych miejsc).
- Dobierz 2 karty Misji, wybierz i zachowaj 1. Drugą kartę oddłóż na spód talii Misji.

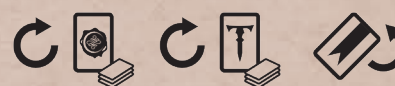
### Drugie Wzmocnienie



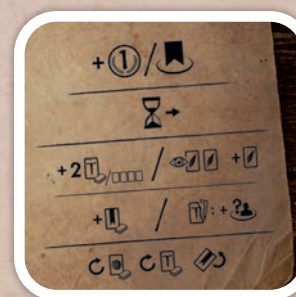
Gracz wybiera jedną z następujących możliwości:

- Kup kartę Narodu. (Po końcu drugiej Rundy zaczyna obowiązywać koszt obniżony o 1).
- Odrzuć 1 kartę Wsparcia i umieść 1 Oddział na kontrolowanym Regionie.

## PRZYGOTOWANIE KART DO KOLEJNEJ RUNDY



- Odrzuć 4 dostępne karty Wsparcia z puli i w ich miejsce odkryj 4 nowe karty z talii.
- Przetasuj wszystkie karty Rozkazów, by stworzyć ponownie zakrytą talię Rozkazów.
- Obróć o 90 stopni wszystkie karty Narodu, które mogły zostać i zostały wykorzystane raz na Rundę.



## KONIEC GRY

Gra kończy się po 3 Rundach.

Gracze odkrywają i sumują wszystkie zebrane Punkty Zwycięstwa. Gracz, który zgromadził ich najwięcej, zostaje zwycięzcą.

W przypadku remisu wygrywa ten spośród remisujących graczy, który kontroluje więcej Regionów.

Jeśli wciąż jest remis, wygrywa ten spośród remisujących graczy, który kontroluje więcej Oddziałów na Planszy.

Jeśli wciąż jest remis, wygrywa gracz, który jako pierwszy przeprowadzał Turę w ostaniej Rundzie



## TRYBY GRY

### DOWOLNE ROZMIESZCZENIE ARMII

Bardziej doświadczeni gracze mogą przed rozpoczęciem gry zdecydować, by wybrać konkretny Scenariusz i pozwolić na Dowolne Rozmieszczenie Armii.

W pierwszym kroku przygotowania, po wyborze Scenariusza, gracze wskazują pierwszego gracza. Następnie gracze wybierają swoje Narody zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Niewybrane Narody trafiają z powrotem do pudełka.

Teraz gracz, który wybierał Naród jako ostatni, ma pierwszeństwo w wyborze swoich startowych Regionów. Gracz wybiera 1 spośród Narodów ze Scenariusza i umieszcza swoją Stolicę i 3 (czasem 2) Oddziały Piechoty zgodnie z grafiką – są to startowe Regiony gracza. Następnie gracz umieszcza 1 Tytana, 1 Kawalerię i 1 Artylerię na dowolnych spośród swoich startowych Regionów. Pozostali gracze robią to samo w kolejności przeciwnej do ruchu wskazówek zegara.

Oznacza to, że pierwszy gracz będzie to robił jako ostatni.

### PRZEJĘCIE STOLICY

Przed rozpoczęciem gry gracze mogą zmienić zasady dotyczące podbijania Stolic. Ten Tryb Gry zmusza do większego skupienia na Stolicach, czyniąc walki o nie kluczowymi.

W tym Trybie zmieniają się dwie zasady:

- Stolice nie są niszczone lecz przejmowane.

Jeśli Region ze Stolicą jest pusty, wrogi gracz może go zająć i przejąć kontrolę nad Stolicą.

Jeśli Atakujący wygra Bitwę w Regionie ze Stolicą, otrzymuje 1 Punkt Zwycięstwa, jak w przypadku zdobycia Twierdzy. Stolica nie jest niszczona, zamiast tego pozostaje na mapie. Mimo tego, że Stolica jest w innym kolorze, gracz z Oddziałami przebywającymi w Regionie ze Stolicą, jest traktowany jako jej posiadacz i czerpie korzyści z bronięcia się na Regionie ze Stolicą.

Podbijający gracz może przemieścić wszystkie Oddziały poza Region ze zdobytą Stolicą, jednak jeśli to zrobi, Stolica wraca w posiadanie pierwotnego właściciela.

- Na koniec gry gracze otrzymują po 2 Punkty Zwycięstwa za każdą kontrolowaną Stolicę (wliczając ich własne).

### ROZSZERZONA ROZGRYWKA

Przed rozpoczęciem gry gracze mogą zdecydować, by rozszerzyć rozgrywkę, przeprowadzając 4 zamiast 3 Rund. W takim przypadku należy uwzględnić następujące zniżki do zakupów kart Narodu:

**Rundy 1 i 2:** brak zniżki

**Runda 3:** 1 karta Wsparcia mniej

**Runda 4:** 2 karty Wsparcia mniej

### ROZGRYWKA ZAAWANSOWANA

Gdy gracze zapoznają się z podstawowymi zasadami mechaniki, mogą zdecydować się na Rozgrywkę Zaawansowaną.

#### Przygotowanie

W Rozgrywce Zaawansowanej są dwie zmiany zasad przygotowania gry:

- Gracze używają Zaawansowanych kart Rozkazów zamiast podstawowych.
- Gracze używają drugiej strony Planszy Narodu, z Torem Energii w prawym górnym rogu. Gracze rozpoczynają grę z 1 Energią, a poziom Energii zaznaczają Drewnianymi Znacznikami Energii. Kiedy gracz gromadzi Energię, należy przesunąć Drewniany Znacznik Energii w górę na Torze. Kiedy gracz płaci Energią, traci jej odpowiednią ilość.

#### Rozgrywka

##### Używanie Energii do zmiany kart Rozkazów (przed Fazą A)

W swojej Turze, przed Fazą A, gracz może użyć Energii, aby zmienić karty Rozkazów dostępne w Puli Rozkazów. By to zrobić, musi:

- Zapłacić liczbą punktów Energii równą liczbie kart dostępnych w Puli Rozkazów (na przykład 3 Energii, jeśli dostępne są tylko 3 karty Rozkazów).
- Wybrać jedną kartę Rozkazu i zamienić ją z kartą Rozkazu znajdującą się bezpośrednio ponad nią (w Puli Nadchodzących Rozkazów). Gracz może wybrać i rozpatrzyć zamienioną w ten sposób kartę w Fazie A.





### Gromadzenie Energii (po Fazie A)

W każdej turze, po wyborze karty Rozkazu i przeprowadzeniu wskazanych na niej Akcji, gracz odrzuca ją na stos kart odrzuconych. Następnie, po Fazie A, gracz podnosi poziom na Torze Energii o wartość odpowiadającą symbolowi widocznemu na rewersie rozpatrzonej karty Rozkazu.

Na kartach Rozkazów można znaleźć dwa różne symbole:



Gracz otrzymuje 1 Energii LUB gracz otrzymuje 4 Energii jeśli nie skorzystał z przynajmniej 1 Akcji z karty Rozkazu. Gracz otrzymuje 4 Energii bez względu na to, czy nie skorzystał z 1, 2, czy z 3 Akcji.



Gracz otrzymuje 0/2/4/6 Energii za przemieszczenie 4/3/2/1 Oddziałów dzięki Akcji na rozpatrzonej karcie Oddziału. Na przykład

przemieszczenie 2 Oddziałów daje graczowi 4 Energii, ale przemieszczenie 4 Oddziałów daje graczowi 0 Energii.

Gracz może zgromadzić maksymalnie 10 Energii.

### Używanie Energii dla Zaawansowanych Zdolności Specjalnych Tytana (w Fazie A lub B)

Gracz może wykorzystać Energię również po to, by skorzystać ze Zdolności Specjalnych Tytana. Pod Torem Energii każdy gracz posiada dwie unikalne Zdolności ze wskazanym po lewej kosztem Energii. Niektóre Zdolności mogą być wykorzystane by wspomóc Ruch podczas Fazy A, inne działają w Bitwach (Faza B).

- Przed skorzystaniem ze Zdolności gracz płaci koszt Energii wskazany przy danej Zdolności. Gracz nie może użyć jednej Zdolności więcej niż raz na Turę.
- Zdolności Ruchu działają tylko na Tytana, ale mogą mieć wpływ na inne Oddziały.
- Zdolności dotyczące Bitew mogą być używane tylko pod warunkiem, że Tytan gracza bierze udział w Bitwie.
- Zdolności Tytanów zostały szczegółowo wyjaśnione w drugiej instrukcji.

### Pozostałe zmiany

Kiedy wyczerpie się talia Rozkazów i nie ma już kart do umieszczenia w Puli Nadchodzących Rozkazów, należy potasować stos kart odrzuconych i utworzyć nową talię Rozkazów. Gracze umieszczają po 1 karcie ponad każdą z kart w obecnej Puli. Obecna Pula jest ostatnią, jaka będzie używana, ale gracze wciąż mogą zmieniać karty Rozkazów dzięki Energii. Gdy w Puli pozostanie tylko jedna karta Rozkazu, zostaje ona odrzucona, a Runda się kończy. Karty z Puli Nadchodzących Rozkazów zostają odrzucone.

### Gromadzenie Energii



Gracz **przemieszcza 2 Oddziały** z tego samego Regionu i przejmuje kontrolę nad nowym Regionem.

Ta Akcja pozwala na Ruch Armii składającej się **maksymalnie z 4 Oddziałów**, więc gracz mógł zdecydować się na przemieszczenie wszystkich 4 Oddziałów z tego Regionu. Gracz zdecydował, by **przemieścić wyłącznie 2 Oddziały i otrzymać 2 Energii**.

- 6 - gracz przemieszcza **1 Oddział** i otrzymuje **6 Energii**.
- 4 - gracz przemieszcza **2 Oddziały** i otrzymuje **4 Energii**.
- 2 - gracz przemieszcza **3 Oddziały** i otrzymuje **2 Energii**.
- 0 - gracz przemieszcza **4 Oddziały** i otrzymuje **0 Energii**.

### TWÓRCY

**Autor gry:** Łukasz Woźniak

**Ilustracje:** Piotr Krężelewski

**Projekt figurek:** Tomasz Kalisz

**Opracowanie graficzne i skład:** Dawid Bartłomiejczyk

**Teksty fabularne:** Łukasz Malinowski

**Tłumaczenie:** Barnaba Drukała

**Kampania Solo:** Maciej Prostack, Łukasz Woźniak, Barnaba Drukała

**Główne testy i rozwój:** Przemek Ciemniejewski, Łukasz Simiński, Paweł Podgrudny

**Testy:** Wojciech Tukan, Piotr Kopciński, Dawid Bartłomiejczyk, Szymon Woźniak, Tymo Mysakowski, Przemek Wojtkowiak, Dominik Kurowski, Michał Tukan, Piotr Gruchała, Adam Hadrian, Paweł Ciemniejewski, Ola Woźniak, Paulina Rurek, Konrad Grondys, Maciej Białecki, Monika Kamińska, Michał Cyranek, Marek Kruczyński, Lidia Górowska, Adrian Lipko, Bartłomiej Minorczyk, Artur Mikucki, Mateusz Krzysztof, Piotr Woś, Piotr Piechowiak, Krzysztof Głoński, Paweł Kaczmarek, Tomasz Dobosz, Tomasz Łapiński, Bartosz Chlebicki, Marcin Krupiński, Samuel Skrzypkowski, Michał Kasztelan, Mateusz Aftanas, Kacper Mandziuk, Stanisław Szostakowski, Brad Osterman, Carlos Pырcz, Filemon Szaded, Piotr Jasik, Maciej Prostack, Kuba Czajka, Hubert Miłoś, Barnaba Drukała.















3 GRACZY









4 GRACZY





## PLANSZA GŁÓWNA

Plansza Główna pełni nie tylko rolę mapy, ale służy także uporządkowaniu kart Rozkazów i Wsparcia. Znajdują się na niej również wszystkie najważniejsze informacje. Plansza Główna ma dwie strony, a wybór konkretnej dyktują poszczególne Scenariusze.

Sekcje Planszy Głównej:

- Mapa, na której gracze umieszczają i przemieszczają Oddziały, toczą Bitwy i zdobywają Punkty Zwycięstwa. Granice dzielą mapę na Regiony. Krawędzie mapy również są traktowane jak granice, ale nie mogą być przekroczone przez Oddziały. Każdy Region ma ograniczoną ilość miejsca dla Oddziałów. Jeśli gracz nie jest w stanie fizycznie zmieścić figurek w całości na danym Regionie, te Oddziały nie mogą zostać przemieszczone lub umieszczone na danym Regionie.
- Obszar kart Rozkazów: dla obecnych i nadchodzących kart Rozkazów, talii Rozkazów i stosu kart odrzuconych.
  - Talia Rozkazów
  - Obecna Pula Rozkazów
  - Pula Nadchodzących Rozkazów
  - Stos kart odrzuconych
  - 2 miejsca oznaczone „3 graczy”, wykorzystywane wyłącznie w rozgrywce 3-osobowej
- Obszar kart Wsparcia: dla 4 dostępnych kart Wsparcia, talii Wsparcia i stosu kart odrzuconych.

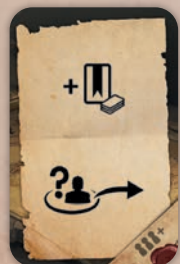
**Uwaga:** Druga strona Planszy Głównej nie zawiera tego obszaru. Zamiast tego karty umieszcza się na stole, obok Planszy Głównej.

- Skrót Tury
- Skrót Rundy
- Skrót Bitwy

**Uwaga:** Druga strona Planszy Głównej nie zawiera tego obszaru, zamiast tego gracze używają karty Pomocy ze skrótem Bitwy.

## KARTY ROZKAZÓW

Gracze będą korzystał z kart Rozkazów, by przeprowadzać Akcje w swoich Turach. Na każdej karcie Rozkazu znajdują się 1, 2 lub 3 różne Akcje. Gracze mogą przeprowadzać Akcje z karty w dowolnej kolejności.



Talia Rozkazów składa się z 12, 15 lub 16 kart, w zależności od liczby graczy (s. 6). Karty Rozkazów z symbolem + są używane w grze 3- i 4-osobowej. Karta Rozkazów z symbolem + jest używana w grze 4-osobowej. Nieużywane karty umieszcza się w pudełku.

Zarządzanie (przygotowywanie, używanie i odrzucanie) kartami Rozkazów jest wyjaśnione w sekcji „Faza Rozkazów” (s. 8).

## PLANSZE NARODÓW

Każdy Naród posiada odpowiadającą mu Planszę Narodu, zawierającą wszystkie unikalne informacje startowe. Wszystkie Startowe Zdolności Narodów i Specjalne Zdolności Tytanów zostały wyjaśnione w drugiej Instrukcji.

- **Startowa Zdolność Narodu** – to stała Zdolność Narodu, która działa zawsze, gdy Armia gracza spełnia Wymagania. Jeśli gracz przestanie spełniać Wymagania Zdolności Startowej Narodu, która została już aktywowana, zapewniony przez nią bonus nie przestaje obowiązywać.
- **Zdolność Specjalna Tytana** – to stała Zdolność Tytana, dostępna, gdy Tytan uczestniczy w Bitwie.
- **Rozkład Wyników na Kościach Bitwy** – wskazuje, jakie rezultaty mogą dać rzuty Kośćmi. Każdy Naród posiada Kości z jednakowymi ściankami, jednak uzyskane rezultaty mogą różnie wpływać na Bitwy.
- **Tor Siły Bojowej** – gracz może używać 2 Drewnianych Znaczników Siły Bojowej, by zaznaczać swoją obecną Siłę Bojową podczas Bitwy.
- **Zaawansowane Zdolności Specjalne Tytanów (Rozgrywka Zaawansowana)** – te Zdolności pojawiają się na odwrocie Planszy Narodu. Są wykorzystywane wyłącznie w Rozgrywce Zaawansowanej (s. 18).
- **Tor Energii** – służy do zaznaczania Energii, której maksymalny poziom to 10. Wykorzystywany wyłącznie w Rozgrywce Zaawansowanej (s. 18).



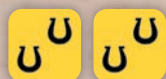


## KOŚCI BITWY

W grze znajdują się 2 zestawy po 8 Kości Bitwy. Każda Kość jest przypisana do konkretnego typu Oddziałów.



Piechota



Kawaleria



Artyleria



Tytan

Na ściankach Kości występują różne symbole, które pokazują, ile Siły wnosi do Bitwy dany Oddział.



### Limit Kości i limit Armii

Nie ma limitu Oddziałów w Armii. Gracze mogą mieć na danym Regionie tyle Oddziałów, ile sobie życzą – należy jedynie pamiętać, że figurki Oddziałów muszą fizycznie mieścić się na tym Regionie na mapie.

Obowiązuje jednak limit Kości, jakie mogą być wykorzystane w Bitwie. W związku z tym gromadzenie w jednym miejscu zbyt wielu Oddziałów może okazać się nierozsądne, gdyż te i tak nie będą zapewniać dodatkowej Siły w Bitwie.

Limity dla każdego gracza to:

- 3 Kości Piechoty
- 2 Kości Kawalerii
- 1 Kość Artylerii
- 2 Kości Tytana

Jeśli jakiś Efekt wymaga od gracza rzutu Kośćmi powyżej tego limitu, ten Efekt jest ignorowany. Gracze nie mogą zdobyć dodatkowych Kości ani w żaden sposób ich zastąpić. Sugerujemy, żeby Kości trzymać w dwóch osobnych zestawach, by przypominały o limicie.

## DREWNIANE ZNACZNIKI SIŁY BOJOWEJ

Każdy Naród posiada 2 Drewniane Znaczniki, które mogą być wykorzystywane do zaznaczania Siły Bojowej na Planszy Narodu. Nie są niezbędne przy małych i szybkich Bitwach, ale mogą okazać się pomocne, gdy naprzeciw siebie stanie więcej Oddziałów.

## KARTY MISJI

Na każdej karcie Misji znajdują się Wymagania oraz nagroda. Kiedy tylko gracz spełni Wymagania, może natychmiast ujawnić kartę Misji pozostałym graczom i otrzymać odpowiednią liczbę Punktów Zwycięstwa. Następnie należy odrzucić kartę Misji.

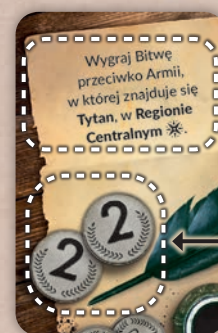
W każdej Turze gracz może zrealizować 1 Misję (w dowolnej Fazie). Gracz może także zrealizować Misję, gdy jest atakowany przez innego gracza, o ile ta Misja odnosi się do Bitwy, a Wymagania karty są spełnione.

Na koniec gry karty niezrealizowanych Misji są odrzucane.

### Region Centralny



Niektóre karty Misji odnoszą się do „Regionu Centralnego”. Zawsze oznacza to Region oznaczony Znacznikiem Regionu Centralnego.



Wymagania

Nagroda (przykład: 4 Punkty Zwycięstwa)

## PUNKTY ZWYCIĘSTWA

Gracze mogą zdobywać Punkty Zwycięstwa na 3 sposoby:

- 1) Realizując karty Misji
- 2) Wygrywając Bitwy
- 3) Kontrolując Regiony na koniec Rundy

Gracze trzymają swoje Punkty Zwycięstwa zakryte na swoich Planszach Narodów. Gracze mogą swobodnie podglądać własne Punkty Zwycięstwa albo wymieniać żetony z pułą, jeśli jest taka konieczność.

Punkty Zwycięstwa ujawnia się na koniec gry. Gracz, który zbierze ich najwięcej, zostaje zwycięzcą.



## KARTY NARODU

Każdy Naród posiada zestaw unikalnych kart, tworzących jego talię Narodu. Gracz trzyma te karty zakryte obok swojej Planszy Narodu. Za każdym razem, gdy gracz ma zakupić kartę Narodu, gracz:

- 1) Podnosi 3 wierzchnie karty z talii Narodu.
- 2) Wybiera 1 kartę, którą kupi, odkłada ją na bok i płaci jej koszt. Koszt jest wskazany w lewym górnym rogu karty Narodu i określa liczbę kart Wsparcia, jaką trzeba odrzucić. W trzeciej Rundzie koszt zmniejsza się o 1. Jeśli koszt ma spaść poniżej 0, wynosi 0.
- 3) Może zdecydować, by umieścić 1 z 2 pozostałych kart Narodu na spodzie swojej talii Narodu. Nie jest to obowiązkowe.
- 4) Pozostałą kartę lub karty Narodu gracz odkłada na wierzch swojej talii Narodu, w dowolnej kolejności.

Gracz może w dowolnym momencie spojrzeć na swoje 3 wierzchnie karty z talii Narodu.

Niektóre karty Narodu działają na konkretne typy Oddziałów, inne mają zastosowanie ogólne.

Wszystkie karty Narodu zostały szczegółowo wyjaśnione w drugiej instrukcji.

**Koszt zakupu** – pokazuje, ile kart Wsparcia gracz musi odrzucić.

**Symbol Trybu Solo** – ten symbol ma zastosowanie tylko w Trybie Solo, w rozgrywce w 2-4 graczy należy go zignorować. Jego efekt został wyjaśniony w drugiej instrukcji.

**Wymagania karty** – muszą zostać spełnione, aby gracz mógł użyć karty.

- Wymagania po lewej stronie dotyczą Armii posiadacza karty.
- Wymagania po prawej stronie dotyczą Armii przeciwnika.
- Jeśli Wymagania są po obu stronach, oba muszą zostać spełnione.

**Moment użycia** – określa sytuację, w jakiej gracz może użyć karty.

**Efekt karty** – pokazuje efekt karty. Wszystkie efekty zostały wyjaśnione w drugiej instrukcji.



W prawym dolnym rogu niektórych kart znajduje się specjalny symbol. Po użyciu takiej karty gracz obraca ją o 90°. Ta karta nie może zostać użyta aż do kolejnej Rundy (s. 16).

Karty bez tego symbolu mogą być używane raz na Bitwę lub raz na Turę, w zależności od ich efektu.

Kiedy karta Narodu zostanie użyta w Bitwie, jej efekt obowiązuje do końca Bitwy, nawet jeśli w pewnym momencie Wymagania przestają być spełnione. Innymi słowy, gracz musi spełniać Wymagania tylko w momencie użycia karty Narodu.

## KARTY WSPARCIA

W grze pojawia się wspólna talia Wsparcia, którą kładzie się na Planszy Głównej (lub obok niej, w przypadku rozgrywki na stronie B). Przez cały czas 4 karty Wsparcia z talii są odkryte. Dobre karty Wsparcia mogą zostać użyte w Bitwie lub wykorzystane do zapłaty za kartę Narodu.

**Symbol karty**

**Wymagania karty** – na przykładzie:  
Oddział Artylerii w Armii przeciwnika.

**Raz na Bitwę**

**Efekt karty**



Jeśli gracz chce zagrać kartę Wsparcia w Bitwie, musi spełniać jej Wymagania. Na kartach Wsparcia można znaleźć 8 różnych Wymagań:



Gracz ma w Bitwie co najmniej **1 Oddział Piechoty**.



Gracz ma w Bitwie co najmniej **1 Oddział Kawalerii**.



Gracz ma w Bitwie co najmniej **1 Oddział Artylerii**.



Gracz ma w Bitwie **Tytana**.



Przeciwnik gracza ma w Bitwie co najmniej **1 Oddział Piechoty**.



Przeciwnik gracza ma w Bitwie co najmniej **1 Oddział Kawalerii**.



Przeciwnik gracza ma w Bitwie co najmniej **1 Oddział Artylerii**.



Przeciwnik gracza ma w Bitwie **Tytana**.





Karty Wsparcia mają 3 różne efekty, opisane szczegółowo na s. 12.













## TURA GRACZA (s. 7)

Gracz rozgrywający Turę jest nazywany Aktywnym Graczem. Tura gracza dzieli się na 4 Fazy. Dla przypomnienia na Planszy Głównej znajdują się symbole odpowiadające każdej z Faz.

Fazy przeprowadza się w określonej kolejności:

<b>A</b>		<p><b>Faza Rozkazów</b></p> <p>Główna część Tury, podczas której gracz wybiera jedną z kart Rozkazów z Puli i przeprowadza dostępne Akcje.</p>
<b>B</b>		<p><b>Rozstrzygnięcie Bitew</b></p> <p>Akcje Ruchu często kończą się Bitwą. W tej Fazie rozstrzyga się Bitwy zainicjowane przez Aktywnego Gracza.</p>
<b>C</b>		<p><b>Dobranie 1 karty Wsparcia</b></p> <p>Aktywny Gracz dobiera 1 kartę Wsparcia. Może wybrać jedna spośród 4 dostępnych lub dobrać wierzchnią kartę z talii Wsparcia.</p>
<b>D</b>		<p><b>Faza Porządków</b></p> <p>W ostatniej Fazie Aktywny Gracz musi odrzucić karty do limitu kart Wsparcia na ręce. Jeśli na Planszy Narodu Aktywnego Gracza znajduje się pokonany Tytan, w tej Fazie należy go podnieść (jeśli leżał) lub umieścić na kontrolowanym Regionie (jeśli stał).</p>

## ROZSTRZYGANIE BITWY (s. 14-15)

		
0-2		+1 
3-4		+2 
5+	 	+3 

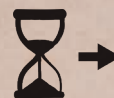


## KONIEC RUNDY (s. 16)



### PUNKTY ZWYCIĘSTWA ZA REGIONY

Gracz otrzymuje 1 Punkt Zwycięstwa za każdy kontrolowany przez siebie Region.



### NOWA RUNDA

Gracze przesuwają Znacznik Rundy o 1.

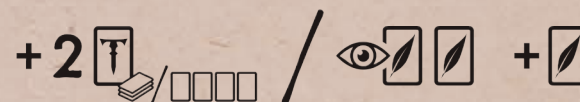
### WZMOCNIENIA

Teraz wszyscy gracze mają szansę na Wzmocnienie. Każdy gracz otrzymuje 2 Wzmocnienia, z których każde oferuje kilka możliwości.

Zaczynając od Pierwszego Gracza, gracze decydują, z których Wzmocnień skorzystają.

Gracz korzysta z obu Wzmocnień, zanim kolejka przejdzie na kolejnego gracza zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

#### Pierwsze Wzmocnienie



Gracz wybiera jedną z następujących możliwości:

- Dobierz 2 karty Wsparcia (z 4 dostępnych, z wierzchu Talii Wsparcia lub po 1 z obu tych miejsc).
- Dobierz 2 karty Misji, wybierz i zachowaj 1. Drugą kartę odłóż na spód talii Misji.

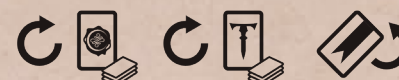
#### Drugie Wzmocnienie



Gracz wybiera jedną z następujących możliwości:

- Kup kartę Narodu. (Po końcu drugiej Rundy zaczyna obowiązywać koszt obniżony o 1).
- Odrzuć 1 kartę Wsparcia i umieść 1 Oddział na kontrolowanym Regionie.

### PRZYGOTOWANIE KART DO KOLEJNEJ RUNDY



- Odrzuć 4 dostępne karty Wsparcia z puli i w ich miejsce odkryj 4 nowe karty z talii.
- Przetasuj wszystkie karty Rozkazów, by stworzyć ponownie zakrytą talię Rozkazów.
- Obróć o 90 stopni wszystkie karty Narodu, które mogły zostać i zostały wykorzystane raz na Rundę.