

WARHAMMER
40,000

PODBÓJ

GRA KARCIANA



ZASADY WPROWADZAJĄCE

WKRO CZ DO MROCZNEGO TYSIĄCLECIA...

W ponurym mroku odległej przyszłości nie ma nic, prócz wojny. Niedawno odkryty sektor Traxis, położony w głębi Ultima Segmentum, okazał się bogaty nie tylko w surowce naturalne, ale również w zaginione artefakty z mrocznej ery Technologii. Aby zabezpieczyć te skarby, Imperium Ludzkości wdało się w krwawy konflikt obejmujący cały sektor i desperacko odpiera fale Demonów i Xenosów. Plugawe siły Chaosu, grabiąc i deprawując, realizują własne cele, zaspokajając żądzę podboju i szaleństwa. Tymczasem obce rasy wszelkiej maści próbują stworzyć własne imperia, niszcząc wszystko, co stanie im na drodze do dominacji.

Jedyn e, czego można być pewnym jest to, że poleje się krew, narodzi się nowi bohaterowie, a zwycięzca będzie tylko jeden.

Opis gry

Warhammer 40 000: Podbój to dwuosobowa gra karciana, w której gracze stają ze sobą do walki o kontrolę nad sektorem galaktyki. Każdy z nich obejmuje kontrolę nad jednym liderem oraz siłami pod jego dowództwem i przy ich pomocy odbywa serię bitew o kluczowe planety. Rozgrywka jest równocześnie taktyczna i strategiczna, ponieważ gracze muszą mieć na uwadze nie tylko bieżące konflikty, ale także planować przyszłe działania i szykować się na kolejne etapy kampanii wojennej.

Jak korzystać z tej instrukcji

Instrukcja „Zasady wprowadzające” została przygotowana jako wprowadzenie umożliwiające nowym graczom rozpoczęcie przygody z grą **Warhammer 40 000: Podbój**. Należy traktować ją jako przewodnik do nauki gry, jak i pomoc podczas pierwszych rozgrywek. Pod koniec tej broszury znajdują się także zasady tworzenia własnych talii.

Pełne zasady gry zostały opisane w „Kompletnej Księdze Zasad” (KKZ), która także zawiera opis bardziej skomplikowanych zagadnień, takich jak interpretacja tekstu kart, rozpatrywanie konfliktów kolejności czy szczegółowy opis przebiegu faz. Sugeruje się, aby nowi gracze uczyli się zasad przy pomocy „Zasad wprowadzających”, a z „Kompletnej Księgi Zasad” korzystali jedynie w wypadku wystąpienia problemów, które nie zostały opisane w niniejszej instrukcji.

Pierwsza gra

Sugerujemy, aby podczas swoich pierwszych rozgrywek gracze korzystali z talii początkowych, które mogą znaleźć w tym zestawie podstawowym:

Początkowa talia Kosmicznych

Marines: lider Kapitan Cato Sicarius (widoczny po prawej), wszystkie karty Kosmicznych Marines (z numerami 8-30) oraz po jednej kopii kart neutralnych o numerach 169-174.

Początkowa talia Orków: lider Nazdreg (widoczny po prawej), wszystkie karty Orków (z numerami 54-76) oraz po jednej kopii kart neutralnych o numerach 169-174.

Początkowe talie każdej z pozostałych frakcji można przygotować w ten sam sposób: poprzez wykorzystanie wszystkich kart danej frakcji i dodanie do nich jednego egzemplarza każdej karty neutralnej.



Lider
Kosmicznych
Marines



Lider Orków

Żywa Gra Karciana

Warhammer 40 000: Podbój to dwuosobowa gra karciana, którą można rozgrywać korzystając jedynie z elementów zawartych w tym pudełku.

Ponadto **Warhammer 40 000: Podbój** jest Żywą Grą Karcianą (z ang. *Living Card Game* – w skrócie LCG) i wrażenia płynące z rozgrywki można zwiększyć poprzez modyfikowanie talii przy pomocy regularnie wydawanych 60-kartowych zestawów zwanych „Zestawami wojennymi” oraz większymi rozszerzeniami. Dodatki te oferują graczom nowe karty, z którymi idą nowe opcje modyfikowania talii, oraz możliwość głębszego poznania świata Warhammera 40 000.

W przeciwieństwie do kolekcjonerskich gier karcianych, wszystkie rozszerzenia do gry LCG mają określoną zawartość – nic nie jest pakowane w sposób losowy.

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

W tym miejscu zaprezentowane zostały poszczególne elementy gry.



222 karty Graczy
2 karty pomocy



10 kart Planet



40 kart żetonów



30 żetonów zasobów



Żeton pierwszej planety



30 żetonów obrażeń



Żeton inicjatywy



2 wskaźniki dowodzenia

Frakcje

Niniejszy zestaw podstawowy zawiera początkowe talie dla siedmiu frakcji oraz wachlarz kart neutralnych, z których może korzystać każda z frakcji. Główne frakcje obecne w grze to:

☠ Kosmiczni Marines ⚔ Eldarzy

☠ Astra Militarum ☉ Tau

☠ Orki * Chaos

☠ Mroczni Eldarzy

Za pośrednictwem dużych rozszerzeń, do gry zostaną wprowadzone dwie kolejne frakcje: przerażający Nekroni, którzy dźwierzają możliwość zdobycia dusz swoich wrogów oraz żarłocznicy Tyranidzi, którzy chcą pożreć wszystko na swej drodze.

☠ Nekroni ☠ Tyranidzi

Składanie wskaźników

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



I: KLUCZOWE POJĘCIA

W tej części wprowadzone zostały liczne podstawowe pojęcia, o których należy pamiętać podczas przyswajania zasad gry.

Złota zasada

Jeśli tekst karty wyraźnie stoi w sprzeczności z treścią zasad (opisanych w tej instrukcji lub w Kompletniej Księdze Zasad), to tekst karty ma pierwszeństwo.

Zwycięstwo i przegrana

Warhammer 40 000: Podbój to kampania wojskowa toczona w sektorze Traxis. Poprzez zdobycie kluczowych planet gracze uda się zdominować kampanię, a tym samym wygrać grę.

Na każdej planecie znajduje się jeden, dwa, bądź trzy symbole. Typy symboli to: surowce, umocnienia oraz technologie. Symbole te można znaleźć na kartach planet, po lewej stronie paska tytułowego.

Symbole te nie niosą ze sobą żadnych zdolności – wykorzystuje się je jedynie do zidentyfikowania typów planet i śledzenia warunku „trzy danego typu” w puli zwycięstwa gracza.

W każdej rundzie gracze toczą bitwę o planetę wskazaną przez żeton pierwszej planety. Celem tego starcia jest ustalenie, który z graczy doda ją do swojej puli zwycięstwa. Pula zwycięstwa to znajdujący się poza grą obszar przed graczem, wykorzystywany do przechowywania zdobytych przez niego planet. Gracz natychmiast zwycięża, jeśli w swojej puli zwycięstwa będzie miał 3 planety tego samego typu.



Natychmiastowa przegrana – śmierć lidera

Jeśli zdrowy lider gracza zostanie pokonany (otrzyma co najmniej tyle obrażeń, ile wynosi jego liczba punktów wytrzymałości), odwraca się go na krwawiącą stronę. Jeśli krwawiący lider gracza zostanie pokonany, wówczas gracz natychmiast przegrywa.



Zdrowy lider



Krwawiący lider

Natychmiastowa przegrana: wyczerpanie się talii

Gracz natychmiast przegrywa, jeśli nie ma żadnych kart w swojej talii.

Wskazówka

Dobrym pomysłem może okazać się rozegranie pierwszej partii wprowadzającej z pominięciem opisów zdolności zawartych na kartach. Nowi gracze, którzy nie są zaznajomieni z grami LCG, mogą w ten sposób rozegrać pierwszą grę (albo przynajmniej pierwszą rundę). Później, kiedy już zrozumieją podstawowy przebieg rundy oraz mechanizmy rządzące grą, mogą zacząć korzystać ze zdolności kart.

II: PRZYGOTOWANIE GRY

W celu przygotowania gry *Warhammer 40 000: Podbój* gracze muszą wykonać poniższe kroki, zgodnie z podaną kolejnością:

1) Wybór liderów i talii. Każdy gracz wybiera talię, którą będzie grał. Każdy gracz kładzie przed sobą swojego lidera, zdrową stroną ku górze, na obszarze określanym „sztabem” (SZ).

2) Potasowanie talii. Każdy gracz dokładnie tasuje swoją talię do momentu aż jego przeciwnik będzie usatysfakcjonowany. Następnie każdy gracz umieszcza swoją talię w swoim SZ, obok swojego lidera.

3) Przygotowanie planet.

10 kart planet należy potasować, a następnie 7 z nich należy ułożyć pomiędzy graczami w linii, umieszczając je tam zakryte. Pozostałe 3 karty planet należy usunąć z gry bez podglądania.



Karta planety

4) Ustalenie inicjatywy. Gracze losują, który z nich rozpoczyna grę z żetonem inicjatywy. Gracz ten kładzie wspomniany żeton przed sobą.

5) Odkrycie planet. Gracz z żetonem inicjatywy odkrywa 5 pierwszych planet, zaczynając od planety najbardziej po swojej lewej, pozostawiając 2 ostatnie

planety zakryte. Następnie umieszcza żeton pierwszej planety na planecie najbardziej po lewej.

6) Wzięcie wskaźników dowodzenia. Każdy gracz bierze jeden wskaźnik dowodzenia i kładzie go przed sobą.

7) Przygotowanie banku żetonów. Wszystkie jednostki-żetony, żetony zasobów i obrażeń należy umieścić w banku żetonów, w miejscu łatwo dostępnym dla obu graczy.

8) Dobranie początkowych kart. Każdy gracz dobiera z wierzchu swojej talii karty w liczbie równej wartości początkowej ręki swojego lidera (patrz niżej). Gracz ma możliwość wykonania jednego „Mulligana” (patrz Kompletna Księga Zasad, strona 8), jeśli nie jest zadowolony ze swojej początkowej ręki.

9) Otrzymanie początkowych zasobów. Każdy gracz bierze z banku żetony zasobów w liczbie odpowiadającej wartości początkowych zasobów swojego lidera i umieszcza je w swojej puli zasobów. Wartość początkowej ręki i wartość początkowych zasobów lidera zostały oznaczone na dole, na środku karty lidera, tak jak to opisano poniżej.



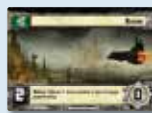
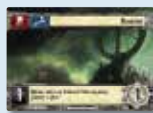
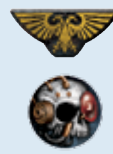
Po lewej:
7 początkowych kart

Po prawej:
7 początkowych zasobów

Sugerowany układ obszaru gry



Tomek



Bank żetonów

Krzysiek



III: PRZEBIEG FAZ

Rozgrywka w **Warhammer 40 000: Podbój** składa się z serii rund. Każda runda podzielona jest na cztery fazy. W niektórych fazach obaj gracze działają równocześnie, natomiast w innych robią to w określonej kolejności. Poszczególne fazy, zgodnie z kolejnością, są następujące:

1. Wystawianie
2. Dowodzenie
3. Walka
4. Sztab

Poniżej znajduje się szczegółowy opis każdej fazy.

Faza 1: Wystawianie

Faza wystawiania reprezentuje gromadzenie i rozmieszczanie sił, które ma miejsce przed starciem militarnym. Podczas fazy wystawiania każdy gracz może wystawiać karty ze swojej ręki aby przygotować się na nadciągający konflikt.

Zaczynając od gracza z inicjatywą, gracze na zmianę wykonują swoje tury wystawiania. Podczas swojej tury wystawiania gracz może wykonać jedną z poniższych czynności:

- ☠ wystawić jedną kartę ze swojej ręki
- ☠ użyć jednej zdolności akcji z karty (wykonując instrukcje, które są poprzedzone wytłuszczonym aktywatorem „**Akcja:**” [patrz Kompletna Księga Zasad, na stronie 3])
- ☠ spasować

Kiedy gracz spasuje podczas jednej ze swoich tur wystawiania, w danej fazie nie może już wykonywać żadnych kolejnych tur. Jego przeciwnik może kontynuować wykonywanie tur wystawiania dopóki nie zdecyduje się spasować. Kiedy obaj gracze spasowali, faza wystawiania się kończy.

Wystawienie karty

Aby wystawić kartę, należy zapłacić jej koszt w zasobach. Gracz płaci ten koszt poprzez przeniesienie żetonów zasobów ze swojej puli, w liczbie odpowiadającej kosztowi wystawianej karty, do banku żetonów.



Koszt i rodzaj karty

Koszt karty, w postaci wartości liczbowej, znajduje się w lewym górnym rogu karty. Tuż pod kosztem wyszczególniony jest rodzaj karty.

Kiedy gracz wystawia kartę jednostki **armii**, musi umieścić ją przy jednej z odkrytych planet, po swojej stronie, w ten sposób wskazując, na której planecie została wystawiona dana jednostka.



Kiedy gracz wystawia kartę **dotatku**, musi dołączyć ją (wsunąć delikatnie pod, lub położyć tuż obok) do innej karty, elementu lub obszaru gry, zgodnie z tym co wyszczególniono na karcie dodatku.



Jednostka wystawiona na planecie

Kiedy gracz wystawia kartę **wsparcia**, musi ją umieścić w swoim sztabie (w ostatnim rzędzie, obok swojej talii).

Karty **wydarzeń** nie mogą być wystawiane. Każda karta wydarzenia dokładnie precyzuje moment, w którym może zostać zagrana. Kiedy karta wydarzenia zostaje zagrana, jej koszt zostaje opłacony, zdolność rozpatrzona, a karta następnie jest odkładana na stos kart odrzuconych właściciela.

Przygotowana i wyczerpana

Karty wchodzą do gry w pozycji **przygotowanej** (pionowo). W celu przeprowadzenia ataku albo użycia określonych zdolności karta musi zostać **wyczerpana** poprzez obrócenie o 90 stopni (do pozycji poziomej). Stan „wyczerpana” wskazuje, że karta została wykorzystana i nie może być wyczerpana ponownie dopóki nie zostanie przygotowana przez krok gry lub zdolność karty.



Przygotowana



Wyczerpana

Faza 2: Dowodzenie

Faza dowodzenia reprezentuje strategiczny aspekt kampanii prowadzonej w sektorze Traxis. W jej trakcie każdy gracz w tajemnicy przydziela swojego lidera do jednej z planet, chcąc zdobyć na niej przewagę strategiczną. Następnie gracz posiadający przewagę dowodzenia na planecie zdobywa premie dostępne w danej rundzie.

Faza dowodzenia składa się z dwóch kroków – kroku przydzielania oraz kroku zmagania dowodzenia. Zostały one opisane poniżej.

Krok 1: Przydzielanie

Podczas tego kroku każdy gracz musi, w tajemnicy przed przeciwnikiem, przydzielić swojego lidera do jednej z odkrytych planet. Pomoże mu to wygrać zmagania dowodzenia na danej planecie oraz zagwarantuje to, że w danej rundzie, na danej planecie odbędzie się bitwa.

Każdy gracz, przy pomocy swojego wskaźnika dowodzenia, wybiera cyfrę odpowiadającą jednej z odkrytych planet obecnych w grze. Pierwsza planeta zawsze jest oznaczana na wskaźniku cyfrą 1, a kolejne planety (poruszając się wzdłuż linii, stopniowo oddalając się od pierwszej planety) są oznaczane kolejnymi cyframi obecnymi na wskaźniku.

Gracze ustawiają swoje wskaźniki równocześnie i w sposób niewidoczny dla przeciwnika. Każdy gracz wybiera planetę, do której chce przydzielić swojego lidera (na ogół jest to cyfra z przedziału 1-5, ale wraz z postępem rozgrywki liczba dostępnych planet może maleć).

Po tym, jak każdy gracz w tajemnicy dokona swojego wyboru i odpowiednio ustawi swój wskaźnik, obaj gracze równocześnie ujawniają swoje wskaźniki. Następnie równocześnie przydzielają swojego lidera oraz wszystkie jednostki, które w danym momencie znajdują się w jego sztabie (może się okazać, że w wyniku działania karty lub efektu gry, gracz w swoim SZ będzie miał same jednostki nie-lidera) do planety, którą wybrał. Robi to poprzez przesunięcie tych kart do planety, mając na uwadze, że:

- 👤 jednostki liderów przybywają na planetę w swoim obecnym stanie (przygotowane lub wyczerpane), oraz
- 👤 inne jednostki przydzielane razem z liderem są wyczerpywane w momencie przybycia (wcześniej wyczerpane jednostki także przybywają wyczerpane).

Krok 2: Zmagania dowodzenia

Podczas tego kroku, na każdej odkrytej planecie gracze rozpatrują zmagania dowodzenia. Zmagania dowodzenia reprezentują strategiczną walkę o zasoby i wpływy na każdej z planet.

Zaczynając od pierwszej planety i kontynuując, zgodnie z kolejnością planet, na każdej planecie, w oparciu o siły graczy, w następujący sposób rozpatruje się zmagania dowodzenia:

- 👤 jeśli tylko jeden gracz ma na planecie **przygotowanego** lidera, wówczas automatycznie wygrywa zmagania dowodzenia na danej planecie;
- 👤 jeśli obaj gracze mają przygotowanego lidera na tej samej planecie, lub żaden z graczy nie ma na planecie przygotowanego lidera, wówczas zmagania dowodzenia wygrywa gracz, który ma na niej więcej symboli dowodzenia oznaczonych na **przygotowanych jednostkach**. Jeśli gracze remisują w tej wartości, żaden z nich nie wygrywa zmagania dowodzenia.



Kiedy gracz wygrywa zmagania dowodzenia, zyskuje prawo otrzymania jednej, obu lub żadnej premii zasobów i premii karcianej obecnych na danej planecie. Jeśli żaden z graczy nie wygra zmagania dowodzenia, premie te są ignorowane.



*Premia karciana:
Dobierz wskazaną
liczbę kart.*

*Premia zasobów:
Dodaj wskazaną liczbę
zasobów do swojej puli.*



Rozpatrywanie starć dowodzenia

Przykład 1 (poniżej): Jeśli na planecie nie ma żadnych liderów, należy jedynie porównać liczbę symboli dowodzenia na przygotowanych jednostkach obecnych na planecie. Tomek wygrywa zmagania dowodzenia, ponieważ jego Transporter Szturmowy ma więcej symboli dowodzenia (3) niż połączone siły Burszują Gofów (0) i Gadźciarzy Nazdrega (1). Należy zauważyć, że Zwiadowca z 10. Kompanii z 10. Kompanii Tomka nie zapewnia swoich symboli dowodzenia, ponieważ jest wyczerpany.

Przykład 2 (poniżej): Kiedy na planecie jest tylko jeden przygotowany lider, to automatycznie wygrywa zmagania dowodzenia. Tomek wygrywa te zmagania dowodzenia, ponieważ kontroluje Kapitana Cato Sicarius, jedynego przygotowanego lidera obecnego na planecie.

Jeśli na planecie są dwaj przygotowani liderzy, wówczas ich obecność się niweluje, a zmagania dowodzenia są rozpatrywane poprzez podliczenie symboli dowodzenia obecnych na przygotowanych jednostkach stacjonujących na planecie.

Tomek



Tomek



Krzysiek

Krzysiek

Faza 3: Walka

Faza walki reprezentuje bezpośrednie starcie wojsk na polu bitwy. Jest to najbardziej taktyczny aspekt gry oraz jest to moment, w którym gracze mogą bezpośrednio zmierzyć się z siłami rywalów w walce o kontrolę.

Podczas fazy walki bitwę rozgrywa się:

- ☠ na pierwszej planecie,
- ☠ na każdej planecie (poza pierwszą), na której obecny jest co najmniej jeden lider.

Bitwa na pierwszej planecie jest rozgrywana jako pierwsza, a po niej następują dodatkowe bitwy, w kolejności planet. Na planetach, które nie spełniają żadnego z powyższych kryteriów, nie rozgrywa się żadnej bitwy.

Podczas bitwy gracze używają swoich stacjonujących na planecie jednostek, do zaatakowania obecnych na danej planecie wojsk przeciwnika. Celem bitwy jest pozostanie jedynym graczem, który ma swoje jednostki na planecie, na której rozegrana została bitwa.

Rozgrywanie bitwy

Jeśli na początku bitwy na planecie jest obecny lider gracza, to gracz ten ma inicjatywę. Jeśli obaj liderzy są obecni na planecie na początku bitwy, podczas bitwy inicjatywę posiada gracz z żetonem inicjatywy. (Należy zauważyć, że żeton inicjatywy nie jest przekazywany w momencie kiedy gracz zyskuje inicjatywę w wyniku obecności lidera).

Bitwa składa się z serii rund walki.

Na początku pierwszej rundy walki (ale już nie podczas kolejnych rund tej samej bitwy) ma miejsce starcie dystansowe. Zaczynając od gracza z inicjatywą, a później kontynuując naprzemiennie, gracze mogą:

- ☠ zaatakować przy pomocy jednostek ze słowem kluczowym „Dystans” (patrz „Przeprowadzanie ataku” na stronie 10), lub
- ☠ spasować, jeśli nie mogą zaatakować przy pomocy jednostki dystansowej.

Jeśli jeden gracz spasuje, jego przeciwnik kontynuuje przeprowadzanie ataków dystansowych dopóki sam nie będzie zmuszony do spasowania. Kiedy obaj gracze spasowali, starcie dystansowe się kończy, a runda walki jest kontynuowana.

Podczas dalszej części danej rundy walki oraz we wszystkich kolejnych rundach walki odbywających się

w ramach danej bitwy, zaczynając od gracza z inicjatywą, a później kontynuując naprzemiennie, gracz może:

- ☠ zaatakować przy pomocy przygotowanej jednostki, lub
- ☠ spasować, jeśli nie może zaatakować.

Jeśli jeden gracz spasuje, jego przeciwnik kontynuuje przeprowadzanie ataków dopóki sam nie będzie zmuszony do spasowania. Kiedy obaj gracze spasowali, runda walki się kończy.

Po tym jak runda walki się skończy (na ogół ma to miejsce kiedy wszystkie jednostki obecne na planecie będą wyczerpane), wszystkie jednostki obecne na danej planecie równocześnie się przygotowują. Każdy gracz (zaczynając od gracza mającego inicjatywę w bitwie) ma jedną okazję na wycofanie dowolnej liczby swoich jednostek z bitwy, poprzez przesunięcie ich do swojego sztabu. Po tym rozpoczyna się nowa runda walki.

Każda okazja do ataku lub spasowania podczas bitwy jest określana jako **tura walki** gracza.

Jeśli obecnie trwa tura walki gracza, a jego przeciwnik nie ma żadnych jednostek na planecie, na której jest toczona bitwa, bitwa się kończy, a gracz, który nadal ma na planecie jednostki wygrywa bitwę (patrz strona 11). Jeśli żaden z graczy nie ma na planecie swoich jednostek, bitwa kończy się impasem.



Przeprowadzanie ataku

W celu przeprowadzenia ataku należy wykonać poniższe kroki:

1) Deklaracja atakującego: Atakujący gracz wybiera jedną przygotowaną, kontrolowaną przez siebie jednostkę na danej planecie i wyczerpuje ją aby zaatakować. W ten sposób deklaruje ją jako „atakującego”.

2) Deklaracja obrońcy: Atakujący gracz wybiera wroga jednostkę na danej planecie i deklaruje, że atak jest przeprowadzany przeciwko niej. W ten sposób deklaruje ją jako „obrońcę”.

3) Rozpatrzenie ataku: Obrońcy zadawane są obrażenia w liczbie równej ATK atakującego.



ATK i PW jednostki znajdują się na obszarze zaznaczonym powyżej. ATK jest reprezentowana przez jasną wartość na ciemnym tle, natomiast PW są oznaczone przez ciemną wartość na jasnym tle.

Zadawanie obrażeń

W celu zadania obrażenia (w wyniku ataku lub zdolności karty), należy wykonać poniższe kroki:

1) Przypisanie obrażeń: Żetony obrażeń w liczbie równej ilości zadawanych obrażeń należy umieścić obok każdej jednostki, której są zadawane obrażenia.

2) Osłony: Gracz kontrolujący jednostkę, której zostały przypisane obrażenia, ma możliwość użycia 1 karty osłony na każdą jednostkę (patrz niżej) aby zapobiec otrzymaniu części, a nawet wszystkich obrażeń przypisanych do danej jednostki.

3) Otrzymanie obrażeń: Wszystkie przypisane obrażenia, którym nie zapobiegnięto lub których nie przepisano gdzieś indziej, są w tym momencie umieszczane na każdej jednostce, do wartości pozostałych jej punktów wytrzymałości. Wszelkie nadmiarowe obrażenia są ignorowane. Jeśli w tym etapie nie otrzymuje się żadnych obrażeń, to żadne obrażenia nie zostały zadane.

Osłony

Kiedy jednostka zostaje zaatakowana lub w wyniku działania efektu zostają jej zadane obrażenia, gracz który ją kontroluje może odrzucić z ręki jedną kartę z co najmniej jednym wydrukowanym symbolem osłony, aby zapobiec otrzymaniu obrażeń w liczbie nie większej niż liczba symboli osłon wydrukowanych na odrzucanej karcie. Karta wykorzystywana w ten sposób jest zwana „kartą osłony”. Za każdym razem, kiedy jednostce są zadawane obrażenia, można użyć maksymalnie jedną kartę osłony. Symbole osłon występują na karcie w miejscu zaprezentowanym poniżej.



Jednostki z obrażeniami

Jeśli jednostka armii otrzyma tyle obrażeń (lub więcej) ile wynosi jej liczba punktów wytrzymałości, wówczas zostaje zniszczona i jest odkładana na stos kart odrzuconych właściciela.

Jeśli jednostka-żeton otrzyma tyle obrażeń (lub więcej) ile wynosi jej liczba punktów wytrzymałości, wówczas zostaje zniszczona i jest odkładana do banku żetonów.

Jeśli zdrowy lider otrzyma tyle obrażeń (lub więcej) ile wynosi jego liczba punktów wytrzymałości, wówczas zostaje pokonany i umieszcza się go wyczerpanego w sztabie właściciela, krwawiącą stroną ku górze. Wszystkie żetony obrażeń ze strony zdrowej są usuwane, kiedy lider zaczyna krwawić. Wszelkie dodatki pozostają przy liderze, kiedy ten zaczyna krwawić.

Jeśli krwawiący lider otrzyma tyle obrażeń (lub więcej) ile wynosi jego liczba punktów wytrzymałości, wówczas zostaje pokonany, a jego właściciel natychmiast przegrywa grę.

Wygranie bitwy

Kiedy gracz wygra bitwę na planecie, może najpierw wybrać, czy chce rozpatrzeć zdolność bitewną danej planety.

Kiedy gracz wygra bitwę na **pierwszej planecie**, wygrywa daną planetę i umieszcza ją w swojej puli zwycięstwa. Jego jednostki, które przetrwały, są następnie umieszczane w jego sztabie, zachowując swój stan (przygotowane lub wyczerpane), w którym znajdowały się na końcu bitwy. Żeton pierwszej planety jest umieszczany na obszarze zwolnionym po zabraniu planety, nie przesuwa się jeszcze na kolejną planetę.

Sugeruje się, aby gracz trzymał swoją pulę zwycięstwa za swoim stosem kart odrzuconych, poza ogólnym obszarem gry. **Należy pamiętać, że kiedy gracz będzie posiadał w swojej puli zwycięstwa 3 różne planety tego samego typu, wówczas natychmiast wygrywa grę.**

Jeśli po zakończeniu bitwy o pierwszą planetę żaden z graczy nie będzie miał na niej swoich jednostek, wówczas nikt nie zdobywa planety – zostaje ona usunięta z gry.

Kiedy gracz wygra bitwę na dowolnej innej planecie, jego lider (jeśli był przydzielony do danej planety) wraca do sztabu, zachowując swój stan (przygotowany lub wyczerpany), w którym znajdował się na końcu bitwy. Planeta pozostaje w grze, a pozostałe jednostki, które przetrwały bitwę, pozostają na planecie, także zachowując swój stan.

Wskazówka strategiczna: *Bardzo trudno wygrać jest każdą bitwę, a do zwycięstwa gracz musi zdobyć tylko trzy planety tego samego typu. Zamiast rozciągać swoje siły na zbyt wiele frontów lepiej zidentyfikować planety, które pełnią kluczową rolę w strategii gracza i na nich skupić swoją uwagę podczas bitew. Należy jednak pamiętać, że przeciwnik także skupi się na swoich ścieżkach do zwycięstwa, dlatego trzeba postarać się powstrzymać go w kluczowych momentach, aby uniemożliwić mu zdobycie niezbędnych planet.*

Nie wolno zapominać także o tym, że jeśli kampania nie idzie po myśli gracza i wydaje się, że wszelkie nadzieje zostały stracone, gracz nadal może osiągnąć zwycięstwo poprzez stawienie czoła i pokonanie wrogiego lidera.

Odwrót lidera

Lider gracza może zostać wyczerpany aby wycofać się z bitwy – można to zrobić w dowolnym momencie, kiedy lider miałby zostać wyczerpany w celu przeprowadzenia ataku. Jeśli gracz skorzysta z tej opcji, wyczerpuje swojego lidera i oznajmia, że przeprowadza nim odwrót zamiast atakować, po czym umieszcza go wyczerpanego w swoim sztabie. Zakończy to turę walki gracza, a drugi gracz rozpoczyna swoją kolejną turę walki. W ten sposób mogą się wycofać jedynie liderzy.

Wskazówka strategiczna: *Kiedy lider krwawi, traci wiele ze swoich możliwości, a kiedy zostanie pokonany, gracz, który go kontroluje, przegrywa grę. Kiedy wydaje się, że wszystko układa się na niekorzyść gracza w bitwie, w której bierze udział jego lider, na ogół dobrym pomysłem może okazać się wycofanie lidera, aby mógł on kontynuować walkę w przyszłej bitwie, która może odbędzie się w o wiele bardziej sprzyjających okolicznościach.*





Przykład bitwy

1



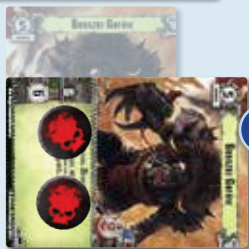
Tomek

Pierwsza runda walki

1) Tomek (grający Kosmicznymi Marines) ma w tej bitwie inicjatywę. Na planecie nie ma żadnych jednostek dystansowych, dlatego Tomek wyczerpuje Gorliwego Rekruta aby zaatakować Burszuj Gofów i zadać mu 2 obrażenia.

2) Krzysiek (grający Orkami) ma teraz turę na przeprowadzenie ataku. Wyczerpuje Burszuj Gofów aby zaatakować Techmarine Żelaznych Dłoni i zadać mu 6 obrażeń. Wystarcza to do zniszczenia karty.

Wszystkie jednostki biorące udział w bitwie są wyczerpane, a runda walki się kończy. Każda obecna na planecie jednostka się przygotowuje, każdy gracz rezygnuje z wycofania swoich jednostek, więc rozpoczyna się nowa runda walki.



Krzysiek

Druga runda walki

3) Tomek jako pierwszy przeprowadza atak, ponieważ ma inicjatywę. Wyczerpuje Gorliwego Rekruta aby zaatakować Burszuj Gofów i zadać mu 2 obrażenia. Krzysiek odrzuca z ręki Atak Snotlingów jako tarczę, aby zapobiec 1 z tych obrażeń (ponieważ karta ma 1 symbol osłony).

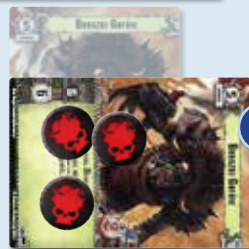
4) Ponownie przychodzi kolej na atak Krzyśka. Wyczerpuje on Burszuj Gofów aby zaatakować Gorliwego Rekruta i zadać mu 6 obrażeń. Wystarcza to do zniszczenia karty.

Wszystkie jednostki biorące udział w bitwie są wyczerpane, a runda walki się kończy. Każda obecna na planecie jednostka się przygotowuje, każdy gracz rezygnuje z wycofania swoich jednostek, więc rozpoczyna się nowa runda walki. Tomek nie ma żadnych jednostek i nie może zaatakować. Kiedy przychodzi tura Krzyśka, ten wygrywa bitwę. Ma teraz możliwość rozpatrzenia zdolności bitwowej planety oraz, jeśli bitwa toczyła się na pierwszej planecie, może dodać tę planetę do swojej puli zwycięstwa.

3



Tomek



Krzysiek

Faza 4: Sztab

Faza sztabu reprezentuje okazję na przegrupowanie sił, zaopatrzenie ich w niezbędne zasoby, aby mogły ponownie wziąć udział w starciu. Oferuje ona graczom możliwość wzmocnienia pokiereszowanych armii przed kolejnym etapem kampanii.

Podczas fazy sztabu mają miejsce następujące kroki (zgodnie z kolejnością):

- 1) Żeton pierwszej planety należy umieścić na pierwszej od lewej odkrytej planecie (patrzac z perspektywy gracza, który **rozpoczął grę** z żetonem inicjatywy). Jest to nowa pierwsza planeta.
- 2) Należy odkryć pierwszą od lewej zakrytą planetę (z perspektywy gracza, który rozpoczął grę z żetonem inicjatywy), pod warunkiem, że taka jest dostępna.
- 3) Każdy gracz musi dobrać 2 karty.
- 4) Każdy gracz musi wziąć 4 żetony zasobów z banku żetonów.
- 5) Każdy gracz przygotowuje wszystkie wyczerpane karty, które kontroluje.
- 6) Żeton inicjatywy jest przekazywany drugiemu graczowi.

Rozgrywka następnie przechodzi do fazy wystawiania kolejnej rundy.

Co dalej?

Znacie już podstawy gry **Warhammer 40 000: Podbój**. Teraz jest dobry moment na przeczytanie opisu przykładowej rundy, zawartego na następnej stronie. Po tym, jak rozegracie kilka partii szkoleniowych, wypróbujcie rozgrywkę innymi frakcjami. Pamiętajcie, każda talia początkowa może zostać złożona poprzez wykorzystanie wszystkich kart danej frakcji oraz jednej kopii każdej karty neutralnej (z numerami 169-174), które zawarte są w tym zestawie podstawowym.

Po tym, jak przeprowadzicie kolejne partie szkoleniowe i będziecie dobrze rozumieć działanie talii podstawowych, będziecie gotowi aby zagłębić się w niezwykle zajmujący proces tworzenia talii, który umożliwi graczom wymyślenie i stworzenie własnych, oryginalnych talii. Pełne zasady tworzenia talii znajdują się pod koniec tej broszury.

Na koniec, *Kompletna Księga Zasad* zawiera wiele dodatkowych informacji odnośnie rozgrywki. Wszyscy gracze, którzy chcą poznać grę szczegółowo, powinni w całości przeczytać ten dokument.



Przykładowa runda



Jest to przykład pierwszej rundy gry. Tomek (grający Kosmicznymi Marines) wygrywa inicjatywę, pierwsza planeta z jego lewej zostaje odkryta i staje się pierwszą planetą. Następnie odkrywane są kolejne 4 planety w linii. Pozostałe 2 planety zostają zakryte.

Podczas fazy wystawiania Tomek wystawia Techmarine Żelaznych Dłoni na planecie 1. Krzysiek (grający orkami) wystawia Burszuję Gofów na planecie 1. Tomek wystawia Gorliwego Rekruta na planecie 1. Obaj gracze pasują i faza wystawiania się kończy.

A) Podczas fazy dowodzenia Krzysiek przydziela swojego lidera do planety 3, a Tomek przydziela swojego lidera do planety 5. Zmagania dowodzenia są rozpatrywane po kolei, zaczynając od planety 1. Tomek wygrywa zmagania dowodzenia na planecie 1 i otrzymuje 1 żeton zasobów oraz dobiera 1 kartę. Krzysiek wygrywa zmagania dowodzenia na planecie 3 i dobiera 2 karty. Krzysiek wygrywa zmagania dowodzenia na planecie 5 i otrzymuje 1 żeton zasobów i dobiera 1 kartę.

B) Podczas fazy walki bitwy są toczone na planecie 1 (pierwsza planeta), planetach 3 oraz 5 (ponieważ na każdej z nich znajduje się lider). Bitwa na planecie 1 jest rozgrywana tak, jak to opisano w „przykładzie bitwy” na stronie 12. Krzysiek

wygrywa bitwę. Normalnie, jego jednostki, które przetrwały bitwę wróciłyby do jego sztabu, ale Krzysiek korzysta ze zdolności bitwowej planety i przesuwającego Burszuję Gofów na planetę 2. W związku z tym, że wygrał bitwę, umieszcza tę planetę w swojej puli zwycięstwa. W tym momencie żeton pierwszej planety nie znajduje się na żadnej planecie w linii: na razie nie ma pierwszej planety.

Następnie odbywa się bitwa na planecie 3. Wygrywa ją Krzysiek, ponieważ Tomek nie ma tam żadnych jednostek. Krzysiek aktywuje zdolność bitewną planety 3 i odrzuca 1 losową kartę z ręki Tomka.

Następnie odbywa się bitwa na planecie 5. Wygrywa ją Tomek, ponieważ Krzysiek nie ma tam żadnych jednostek. Tomek aktywuje zdolność planety 5, która pozwala mu rozegrać bitwę na dowolnej innej planecie. Wybiera planetę 3 i odrzuca jedną losową kartę z ręki Krzyśka.

C) Podczas fazy sztabu żeton pierwszej planety jest umieszczany na planecie obecnie oznaczonej jako „planeta 2”. Zakryta planeta sąsiadująca z planetą 5 jest odkrywana. Krzysiek i Tomek dobierają po 2 karty i otrzymują po 4 żetony surowców. Następnie przygotowują wszystkie swoje wyczerpane karty, a żeton inicjatywy przechodzi do Krzyśka. Nowa runda może się już rozpocząć.

IV: SKŁADANIE TALII

Zestaw podstawowy do gry **Warhammer 40 000: Podbój** został zaprojektowany jako kompletna

dwuosobowa gra o dużej regrywalności. Podstawowe talie zawarte w tym zestawie powinny graczom wystarczyć na wiele godzin rozgrywki.

Jednakże po tym, jak gracze dobrze poznają talie początkowe, mogą chcieć poznać grę w bardziej szczegółowy sposób poprzez stworzenie własnych talii. Poniżej zaprezentowano zasady tworzenia osobistych talii.

Po co budować własną talię?

Składanie własnej talii to proces, w którym gracz może stworzyć osobistą talię, przy pomocy której będzie mierzył się z rywalem, używając przy tym własnych strategii i pomysłów. Pozwala to graczowi doświadczyć gry w zupełnie nowy sposób. Zamiast przystosowywać się do strategii talii początkowych, może stworzyć talię, która będzie przystosowana do niego. Składanie indywidualnych talii otwiera przed graczami nowe kombinacje i nowe strategie, prowadzi do ciekawszych rozgrywek, w które gracze bardziej się angażują. Kiedy gracz składa własną talię, nie jest tylko biernym uczestnikiem gry; jest jej aktywnym twórcą.

Zasady składania talii

Pierwszym etapem tworzenia własnej talii w grze **Warhammer 40 000: Podbój** jest wybór lidera. Kiedy gracz wybierze lidera, automatycznie pierwszymi ośmioma kartami w jego talii staje się 8 kart z sygnaturą. Każdą kartę wchodzącą w skład sygnowanego oddziału można rozpoznać po jej unikatowym numerze sygnatury (rysunek po prawej), który jest identyczny jak ten na liderze.

Po wybraniu lidera gracz może dodać do swojej talii dowolne nie-sygnowane karty wsparcia, wydarzeń, dodatków lub jednostek armii, które przynależą do frakcji lidera i/lub są neutralne.

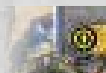
Ponadto, gracz może dodać do swojej talii dowolne karty jednostek, wsparcia, wydarzeń lub dodatków z jednej (i tylko jednej) frakcji, która sąsiaduje z nim na kole sojuszy (strona 16), pod warunkiem, że na kartach tych nie ma symbolu lojalności ani sygnatury. (Oznacza

to, że karty lojalne mogą być wykorzystywane jedynie w talii, która przynależy do frakcji lidera.)

Poprzez dodanie do swojej talii kart z sąsiedniej frakcji gracz eliminuje możliwość dodania kart z drugiej sąsiedniej frakcji, dlatego sojusznika należy wybierać bardzo uważnie!

To, czy karta jest sygnowana czy lojalna, zostało oznaczone poprzez symbol umieszczony po prawej, nad polem tekstowym karty.

Karta sygnowana:



Karta lojalna:



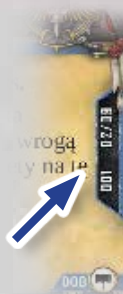
W tworzonej przez siebie talii gracz może zawrzeć maksymalnie 3 kopie (po tytule) każdej nie-sygnowanej karty. Do talii nie można dodawać innych liderów. Podczas tworzenia talii nie można wybrać żadnych dodatkowych sygnowanych kart, ponad te 8 wskazanych, wchodzących w skład sygnowanego oddziału lidera. Zawarcie dodatkowych kopii kluczowych kart jest doskonałym sposobem na stworzenie silniejszych, bardziej stabilnych talii. Choć w zestawie podstawowym większość kart występuje w 1 lub 2 kopiach, podczas tworzenia talii gracz może wykorzystać karty dostępne w dodatkach, jak i dodatkowych zestawach podstawowych.

Talia musi składać się z co najmniej 50 kart, nie licząc lidera, ale licząc 8 sygnowanych kart z jego sygnowanego oddziału. Nie ma górnej granicy liczby kart, które gracz może mieć w swojej talii. Warto jednak pamiętać, że mniejsza talia działa lepiej niż duża, dlatego lepiej się sprawdza podczas rozgrywek turniejowych.

Skrócona lista tworzenia talii

Podczas tworzenia talii turniejowej, gracz najpierw wybiera lidera. Następnie w swojej talii umieszcza:

- ☠ 8 kart z sygnowanego oddziału lidera (obowiązkowo).
- ☠ Maksymalnie 3 kopie dowolnych nie-sygnowanych kart z frakcji lidera.
- ☠ Maksymalnie 3 kopie dowolnych nie-sygnowanych, nie-lojalnych kart z jednej (i tylko jednej) sąsiedniej frakcji z koła sojuszy.
- ☠ Maksymalnie 3 kopie dowolnych kart neutralnych.
- ☠ Talia musi składać się z co najmniej 50 kart, nie licząc lidera.



KOŁO SOJUSZY

Poniższy diagram prezentuje sojusze, które są możliwe w grze *Warhammer 40 000: Podbój*. Gracz może podczas tworzenia swojej talii korzystać z kart pochodzących z jednej frakcji, która sąsiaduje (tzn. jest połączona linią na kole sojuszy) z frakcją jego lidera, pod warunkiem, że wybrane karty nie mają symbolu lojalności ani sygnatury.

Nekroni i Tyranidzi zostaną wprowadzeni w rozszerzeniu, które ukaże się w przyszłości. Nekroni, ze swoimi mrocznymi mocami opętania są w stanie skorzystać z nie-lojalnych jak i nie-sygnowanych jednostek każdej z siedmiu głównych frakcji opisanych na kole. Z drugiej strony Tyranidzi reprezentują zewnętrzne zagrożenie, które z nikim nie zawiera sojuszy, gdyż chce pożreć wszystko, co znajdzie na swojej drodze.

ASTRA MILITARUM

KOSMICZNI MARINES

ORKI

TAU

NEKRONI

CHAOS

ELDARZY

MROCZNI ELDARZY

TYRANIDZI

