

The cover art features a dark, tattered banner at the top with a skull and horns in the center. Below the banner, a large, horned demon with a wide, toothy grin and dark, spiky armor is shown in a dynamic, aggressive pose. To the left, a dark, winged creature is also depicted. The background is a fiery, orange and yellow landscape. The entire scene is framed by a decorative border.

WARHAMMER
INWAZJA
GRA KARCIANA

INSTRUKCJA

WSTĘP

Witajcie w Starym Świecie, pełnym rozległych królestw, epickich wypraw i zażartych, krwawych bitew. Na północy siły Chaosu gromadzą się, aby zasiać śmierć i zniszczenie wśród cywilizowanych krain. Ogromne hordy krwiożerczych Orków przetaczają się przez kontynent. Okrutne i zjadliwe Mroczne Elfy knują własne plany podboju ze swych czarnych wież. Przeciwno tym armiom zniszczenia stają twarde Krasnoludy, okopane w swoich górskich twierdzach. Na wezwanie do broni odpowiadają też szlachetne i tajemnicze Wysokie Elfy z odległego Ulthuanu, a dzielni, przedsiębiorczy żołnierze Imperium nigdy nie cofną się przed rzuconym wyzwaniem...

ŻYWA GRA KARCIANA (LCG)

Gra karciana Warhammer®: Inwazja to gra-pojedynki pomiędzy dwoma graczami, do rozegrania której wystarczy jedynie zawartość tego Zestawu Podstawowego. Warhammer: Inwazja Gra karciana to także Żywa Gra Karciana (LCG). Oznacza to, że każdy gracz będzie mógł indywidualizować swoją przyjemność i doświadczenia płynące z gry za pomocą 40- lub 60-kartowych dodatków zwanych Zestawami Bitewnymi. Każdy Zestaw Bitewny będzie zapewniał graczom nowe opcje i strategie dla talii zawartych w niniejszym zestawie, a także karty, które będzie można wykorzystać do stworzenia całkiem nowych talii. W Warhammera: Inwazję LCG można grać towarzysko ze znajomymi lub biorąc udział w oficjalnych turniejach.



ELEMENTY GRY

Warhammer: Inwazja LCG Zestaw Podstawowy zawiera następujące elementy:

- Tę instrukcję
- 220 kart
- 4 plansze Stolic
- 35 żetonów zasobów
- 60 żetonów obrażeń
- 4 żetony pożarów

PRZEGLĄD ELEMENTÓW

KARTY

Warhammer: Inwazja LCG Zestaw Podstawowy zawiera 220 kart, w tym talie startowe dla Imperium, Krasnoludów, Orków i Chaosu. Oprócz tego w zestawie znajdują się karty dla Wysokich Elfów, Mrocznych Elfów, karty neutralne i przymierzy oraz karty formatu draft.



PLANSZE STOLIC

Plansze Stolic pokazują, którymi rasami grają obaj gracze. Oprócz tego na planszach zaznacza się otrzymane przez Stolice obrażenia. W zestawie podstawowym znajdują się plansze Stolic dla Imperium, Krasnoludów, Chaosu i Orków. Plansze Stolic dla Wysokich Elfów i Mrocznych Elfów znajdują się w rozszerzeniu do Warhammera: Inwazji LCG pod tytułem Szturm na Ulthuan.



ŻETONY ZASOBÓW

Żetony zasobów służą do opłacania kosztów kart i efektów, a także do zaznaczania postępów w misjach.



ŻETONY OBRAŻEŃ

Żetony obrażeń służą do zaznaczania ran, jakie odniosła jednostka, i uszkodzeń, jakich doznała Stolica.



ŻETONY POŻARÓW

Żetonami pożarów zaznacza się strefy Stolicy, które zostały zaatakowane przez siły wroga i obecnie trawi je pożar. Celem gry jest podpalenie dwóch z trzech stref Stolicy przeciwnika.



PRZEBIEG GRY

Obszar gry składa się z trzech stref: Królestwa, Misji i Pola Bitwy. W tych strefach gracze będą zagrywać armie, bohaterów, łotrów i potwory Starego Świata w celu zdobycia większej ilości zasobów z Królestwa, wylosowania większej ilości kart podczas misji i zaatakowania przeciwnika na Polu Bitwy. Atakowanie przeciwnika prowadzi do ostatecznego celu gry, jakim jest podpalenie strefy jego Stolicy. Gracz, który podpali dwie z trzech stref Stolicy swojego przeciwnika, wygrywa.

RASY

W *Warhammer: Inwazji LCG* występuje sześć różnych ras, z których każda posiada własny charakter i tożsamość. Każdej rasie przyporządkowano w grze unikalny symbol, a także kolor/tło krawędzi ich kart.

Rasy i odpowiadające im symbole to:

-  IMPERIUM
-  KRASNOLUDY
-  WYSOKIE ELFY
-  CHAOS
-  ORKI
-  MROCZNE ELFY

ZŁOTA ZASADA

Jeśli zasada wynikająca z treści karty jest sprzeczna z zasadą z tej instrukcji, pierwszeństwo ma zasada znajdująca się na karcie.



WYCZERPANIE SIĘ KART

Imperium, Krasnoludy i Wysokie Elfy tworzą rasy „Porządku”, natomiast Chaos, Orki i Mroczne Elfy to rasy „Zniszczenia”. W danej talii nigdy nie mogą się znaleźć karty Porządku i Zniszczenia na raz.

Karty o szarej krawędzi, nieposiadające symbolu rasy, to karty neutralne. Karty neutralne nie są przyporządkowane żadnej z ras i mogą być wykorzystywane zarówno w taliach Porządku, jak i Zniszczenia, o ile ich treść nie stanowi inaczej.

Jeśli w jakimś momencie talia danego gracza się wyczerpie, ten gracz zostaje natychmiast wyeliminowany z gry.





RODZAJE KART

W *Warhammerze: Inwazji LCG* występuje pięć rodzajów kart.

KARTY JEDNOSTEK

Jednostki przedstawiają bohaterów, lotrów, żołnierzy, armie, stworzenia, potwory i demony Starego Świata. Gracze potrzebują kart Jednostek, aby z Pola Bitwy atakować Stolicę przeciwnika i aby wypełniać misje w strefie Misji. Jednostki w Królestwie służą też do produkcji zasobów. Wreszcie, w razie ataku, jednostki będą służyć do obrony strefy, w której się znajdują.



KARTY TAKTYK

Taktyki przedstawiają bitewne manewry, zaklęcia, akcje, katastrofy i inne, nieprzewidziane wydarzenia. Zazwyczaj kartę Taktyki zagrywa się bezpośrednio z ręki gracza, po czym rozpatruje się jej efekty, a wreszcie odkłada się ją na stos kart odrzuconych jej właściciela.



KARTY MISJI

Misje przedstawiają długoterminowe zadania, które jednostki gracza mogą próbować wypełnić. Kiedy Misja zostanie wypełniona, gracz zostanie nagrodzony potężnym efektem. Karty Misji zagrywa się do strefy Misji, a gracz może następnie zagrać jednostkę bezpośrednio na taką kartę (jeśli chce, aby daną misję wypełniała właśnie ta jednostka).



KARTY WSPARCIA

Wsparcia przedstawiają budowle, miejsca, fortyfikacje, przedmioty, broń i inne dodatki. Raz zagrane, karty Wsparcia pozostają w grze, dopóki nie zostaną zniszczone przez efekty gry lub kart.

Wyjątek: Karty, które są dołączane do innych kart (**Dodatki** są zazwyczaj kartami Wsparcia), są poświęcane (odkładane na stos kart odrzuconych), kiedy karta, do której zostały dołączone, z dowolnego powodu opuści grę.



KARTY FORMATU DRAFT

Draft to specjalny rodzaj rozgrywki, w którym przed rozpoczęciem gry gracze rywalizują w tworzeniu talii, próbując skonstruować najlepszy układ kart z ograniczonej, wydzielonej puli kart. Karty formatu draft zostały zaprojektowane specjalnie pod ten rodzaj rozgrywki. Więcej informacji na temat formatu draft można znaleźć w akapicie „Wariant draft” (strona 18).



KLUCZ LEGENDY KART

- Nazwa:** Nazwa danej karty. Karta, przy której nazwie powiewa flaga, jest unikatowa (patrz „Karty unikatowe” poniżej).
- Koszt:** Liczba żetonów zasobów, które gracz musi wydać, aby zagrać daną kartę z ręki.
- Symbol rasy:** Rasa, do której należy dana karta.
- Symbole lojalności:** Dodatkowy zmienny koszt zagrania danej karty, który może zostać zredukowany poprzez kontrolowanie kart lojalnych tej samej rasy (patrz strona 11).
- Symbole siły:** Zależnie od strefy, w której została zagrana dana karta, symbole siły pozwalają graczowi zbierać więcej zasobów (w Królestwie), losować więcej kart (w strefie Misji) lub zadawać więcej obrażeń przeciwnikowi (na Polu Bitwy).
- Rodzaj karty:** Informuje, czy karta jest jednostką, wsparciem, taktyką czy misją.
- Punkty Wytrzymałości:** Liczba obrażeń, które może otrzymać dana jednostka. Jeśli jednostka posiada liczbę żetonów obrażeń równą (lub większą) liczbie punktów Wytrzymałości, zostaje zniszczona i umieszczona na stosie kart odrzuconych jej właściciela.
- Cechy:** Specjalne oznaczenia, które nie posiadają żadnych zasad, ale mogą stać się celem innych kart w grze. Przykłady to *Wojownik*, *Bohater*, *Zaklęcie* czy *Budowla*.
- Treść karty:** Specjalne efekty unikalne dla danej karty.
- Informacja kolekcjonerska:** Wskazuje na symbol zestawu i kolekcjonerski numer karty.

KARTY UNIKATOWE

Niektóre karty są unikatowe. Takie karty zostały oznaczone flagą przed nazwą karty.

Jeśli gracz posiada już daną unikatową kartę w grze, nie może zagrać, przejąć kontroli lub umieścić w grze (poprzez efekt karty) kolejnej kopii tej karty. Jest jednak możliwe, aby obaj gracze posiadali w grze tę samą kartę unikatową jednocześnie. Jeśli dana karta unikatowa znajduje się na stosie kart odrzuconych gracza, ten gracz może zagrać kolejną kopię tej karty zgodnie z normalnymi zasadami.

PIERWSZA ROZGRYWKA

W pierwszej rozgrywce gracze powinni wybrać jedną z czterech, już złożonych 40-kartowych talii startowych, znajdujących się w Zestawie Podstawowym: Krasnoludów (karty 1–25), Imperium (karty 26–50), Orków (karty 56–80) lub Chaosu (karty 81–105). Wydzielenie talii jest bardzo łatwe, karty danej rasy posiadają bowiem ten sam kolor.

Kiedy gracze wybiorą swoje talie startowe, należy potasować 24 neutralne karty, nie będące przymierzami (karty 111–119) i rozdać każdemu z graczy po 10 z nich. Następnie, każdy z graczy powinien wtasować swoje neutralne karty do swojej talii startowej. Każdy gracz posiada teraz 50-kartową talię, z której będzie korzystał, rozgrywając partię gry.



PRZYGOTOWANIE DO GRY

Zanim gracze rozpoczną rozgrywkę, muszą wykonać poniższe krótkie kroki w podanej kolejności:

1. POTASOWAĆ TALIE.

Tak jak w przypadku innych gier karcianych, gracz tasuje swoją talię, tak aby karty ułożyły się w losowej kolejności. Gracz może również przełożyć i/lub potasować talię przeciwnika, aby mieć pewność, że karty są dostatecznie wymieszane.

2. ROZMIEŚCIĆ PLANSZE STOLIC.

Każdy gracz wybiera planszę Stolicy odpowiadającą jego talii, a potem umieszcza ją przed sobą na obszarze gry.

3. PRZYGOTOWAĆ STOS ŻETONÓW.

Żetony zasobów, pożarów i obrażeń należy umieścić na wspólnym stosie na środku obszaru gry. W trakcie rozgrywki obaj gracze będą dobierać stąd żetony.

Żetony zasobów, które umieszcza się na kartach, pochodzą ze wspólnego stosu żetonów (chyba, że karta mówi inaczej).

4. USTALIĆ PIERWSZEGO GRACZA.

Pierwszy gracz powinien zostać wybrany w sposób losowy: poprzez rzut monetą albo w inny sposób, ustalony przez graczy.

5. WYLOSOWAĆ STARTOWĄ RĘKĘ.

Każdy gracz losuje siedem kart z wierzchu swojej talii. Te karty to startowa ręka gracza. Jeśli graczowi nie podoba się jego startowa ręka, może wtasować ją z powrotem do talii, a następnie wylosować nową startową rękę. Takie zagranie nazywa się „mulliganem”. Jeśli gracz zdecyduje się na mulligan, musi zaakceptować drugą startową rękę.



PRZEBIEG TURU

Rozgrywka w *Warhammera: Inwazję LCG* składa się z serii tur. Gracze wykonują swoje tury w całości kolejno po sobie.

Tura gracza składa się z sześciu faz, wykonywanych w poniższej kolejności:

0. Początek tury

1. Faza Królestwa (zbieranie zasobów)

2. Faza Misji (losowanie kart)

3. Faza Stolicy (zagrywanie jednostek, wsparć i misji)

4. Faza Pola Bitwy (atakowanie Stolicy przeciwnika)

5. Koniec tury

Kiedy gracz wykona wszystkie sześć faz, jego tura dobiega końca. Poniżej znajduje się szczegółowy opis przebiegu tury.

Ważny wyjątek: Podczas pierwszej tury gry pierwszy gracz pomija w całości swoje fazy Misji i Pola Bitwy. Jest to „kara pierwszego gracza”, którą stosuje się tylko i wyłącznie w pierwszej turze gry pierwszego gracza.



0. POCZĄTEK TURU

Obaj gracze mają możliwość wykonania akcji (w tym wykorzystania kart Taktyk). Kiedy obaj zdecydują się kolejno nie wykonywać akcji, aktywny gracz przechodzi do następnej fazy.

1. FAZA KRÓLESTWA

Na początek aktywny gracz odnawia swoją pulę zasobów: najpierw odkłada wszystkie niewykorzystane żetony zasobów na stos żetonów na środku obszaru gry, a potem bierze po 1 żetonie zasobu za każdy symbol siły w swoim Królestwie. Królestwo posiada bazową siłę równą trzy.

Żetony z puli zasobów gracza służą do opłacania kosztów kart i efektów (chyba, że karta mówi inaczej).

Aktywny gracz ma także możliwość przywrócenia (patrz „Spaczenie”, strona 17) jednej dowolnej spaczonej karty, którą kontroluje. Może tego dokonać tylko przed wykonaniem przez któregokolwiek z graczy jakiegokolwiek akcji w tej fazie.

Następnie obaj gracze mają możliwość wykonania akcji (w tym wykorzystania kart Taktyk). Kiedy obaj zdecydują się kolejno nie wykonywać akcji, aktywny gracz przechodzi do następnej fazy.

Przykład: Na początku swojej fazy Królestwa Krzysiek zwraca wszystkie niewydane żetony zasobów na stos na środku obszaru gry. Następnie liczy symbole siły w swojej strefie Królestwa. Jego Stolica zapewnia mu w tej strefie podstawową siłę 3. Krzysiek posiada tu także Zhufbarskich inżynierów (1 symbol siły) i Wioskę niczyją (1 symbol siły). Podczas tej fazy Królestwa Krzysiek zbiera w sumie 5 żetonów zasobów.

2. FAZA MISJI

Aktywny gracz losuje po jednej karcie za każdy symbol siły w strefie Misji. Strefa Misji posiada bazową siłę równą jeden.

Następnie obaj gracze mają możliwość wykonania akcji (w tym wykorzystania kart Taktyk). Kiedy obaj zdecydują się kolejno nie wykonywać akcji, aktywny gracz przechodzi do następnej fazy.

Przykład: Aby wylosować karty, Krzysiek liczy symbole siły w swojej strefie Misji. Jego Stolica zapewnia mu w tej strefie podstawową siłę 1. Krzysiek posiada tu także Górską brygadę (2 symbole siły). Podczas tej fazy Misji Krzysiek losuje w sumie 3 karty.

3. FAZA STOLICY

Faza Stolicy to jedyna faza, w której gracz może zagrywać z ręki karty Jednostek, Wsparcia i Misji do trzech swoich stref (Królestwa, Misji i Pola Bitwy). Podczas tej fazy tylko aktywny gracz może zagrywać z ręki wymienione wyżej karty.

Aby zagrać kartę z ręki, gracz musi wydać odpowiednią liczbę żetonów zasobów (równą całkowitemu kosztowi karty), czyli zwrócić je na stos na środku obszaru gry. Kiedy karta Jednostki, Wsparcia lub Misji zostaje zagrana właśnie w ten sposób, gracz, który ją kontroluje, decyduje, w której z trzech stref ją umieścić.

Koszt karty ustala się poprzez dodanie wydrukowanego kosztu karty (wartość numeryczna w lewym górnym rogu karty) i kosztu jej lojalności (liczba symboli lojalności, znajdujących się poniżej wydrukowanego kosztu minus liczba symboli tej samej rasy, które dany gracz już kontroluje w grze). Należy zwrócić uwagę, że każda plansza Stolicy posiada jeden symbol rasy, do której należy. Koszt lojalności karty nie może być mniejszy niż zero.

Przykład: Podczas swojej fazy Stolicy Krzysiek chce zagrać z ręki na Pole Bitwy Thyруса Gormana. Aby to zrobić, musi najpierw ustalić koszt zagrania tej karty. Wydrukowany koszt karty to 3, Thyрус Gorman posiada też 3 symbole lojalności Imperium. Krzysiek posiada w grze 2 symbole lojalności Imperium, wobec czego koszt lojalności tej karty wynosi 1 (3 symbole lojalności Imperium na karcie minus 2 symbole rasy Imperium w grze). Koszt lojalności należy dodać do kosztu wydrukowanego – aby zagrać Thyруса Gormana, Krzysiek musi wydać 4 żetony zasobów, przesuując odpowiednią liczbę żetonów ze swojej puli zasobów na stos na środku obszaru gry. Następnie, Krzysiek wystawia Thyруса Gormana na swoje Pole Bitwy.

Aktywny gracz ma także możliwość zagrania do swojej dowolnej strefy jedną zakrytą kartę jako rozwinięcie. Aktywny gracz może zagrać jedno rozwinięcie na turę. Rozwinięcie dodaje 1 punkt Wytrzymałości do strefy, w której zostało zagrane. Każda strefa rozpoczyna grę z 8 punktami Wytrzymałości, a rozwijanie strefy jest dobrym sposobem na ochronę jej przed szturmami przeciwnika. Niektóre efekty kart stają się potężniejsze, jeśli jakaś strefa jest rozwinięta. Rozwinięcia dodają punkty Wytrzymałości tylko te

strefie, w której zostały umieszczone. Gracz może przejrzeć swoje rozwinięcia (ale nie przeciwnika) w dowolnej chwili.

Zagranie karty Jednostki, Wsparcia lub Misji z ręki (lub zagranie zakrytej karty jako rozwinięcia) uważa się za wykonywanie akcji w trakcie fazy Stolicy. Inny gracz również może wykonywać akcje w tej turze (wykorzystywać taktyki lub aktywować zdolności kart), ale tylko aktywny gracz może zagrywać karty Jednostek, Wsparcia i Misji z ręki. Kiedy obaj zdecydują się kolejno nie wykonywać akcji, aktywny gracz przechodzi do następnej fazy.

WYSYŁANIE JEDNOSTKI NA MISJĘ

Karty Misji zagrywa się z ręki gracza do strefy Misji w ten sam sposób, co karty Jednostek i Wsparcia. Kiedy karta Misji znajdzie się w grze, kontrolujący ją gracz ma możliwość wysyłania jednostek, aby wypełniały tę misję.

Aby wysłać jednostkę na misję, zagrywając kartę Jednostki z ręki, gracz kładzie ją na wierzch karty Misji. Jednostkę wypełniającą misję nadal uważa się za część strefy Misji kontrolującego ją gracza (zapewnia symbole siły i może posłużyć do obrony strefy, gdyby ta została zaatakowana), ale także za „wypełniającą misję”, na której została umieszczona. Wypełniająca misję jednostka pozwala graczowi zbierać żetony zasobów na karcie Misji: kiedy gracz zgromadzi odpowiednią liczbę żetonów, może skorzystać z efektu karty.

Te żetony zasobów będą pochodzić ze stosu na środku obszaru gry, a nie z żetonów, które gracz zebrał podczas fazy Królestwa. Żetony zasobów z karty Misji mogą zostać wykorzystane tylko w celu skorzystania z efektu tej karty.

W danej chwili daną misję może wypełniać tylko jedna jednostka. Jeśli wypełniająca misję jednostka z jakiegokolwiek powodu opuści grę, karta Misji pozostaje w grze, ale wszystkie zgromadzone na niej żetony zasobów należy odrzucić, czyli odłożyć je na stos na środku obszaru gry.

4. FAZA POLA BITWY

Podczas Fazy Pola Bitwy aktywny gracz może zaatakować jedną ze stref przeciwnika dowolną liczbą jednostek znajdujących się na swoim Polu Bitwy. Broniący się gracz może bronić zaatakowanej strefy dowolną liczbą jednostek znajdujących się w tej strefie.

Celem ataku na strefę jest zniszczenie tej części Stolicy przeciwnika. Kiedy tylko strefa otrzyma liczbę obrażeń równą (lub większą) od posiadanej liczby punktów Wytrzymałości, uważa się ją za podbitą i podpaloną.

Wszystkie żetony obrażeń stanowiące uszkodzenia tej strefy należy natychmiast zamienić na żeton pożaru. Jeśli dwie z trzech stref Stolicy danego gracza płoną, ten gracz przegrywa grę.

Atak na przeciwnika oznacza wdanie się z nim w walkę, którą należy rozpatrzyć w 5 poniższych krokach:

1. Wybór celu ataku

2. Wybór atakujących

3. Wybór obrońców

4. Przydzielanie obrażeń

5. Zadawanie obrażeń

Należy zwrócić uwagę, że po wykonaniu każdego z tych 5 kroków gracz będą mogli wykonywać akcje – gra nie przechodzi automatycznie do następnego kroku – następuje to dopiero w momencie, w którym obaj zdecydują się kolejno nie wykonywać akcji.

Każdy z tych kroków opisano szczegółowo poniżej.

1. WYBÓR CELU ATAKU

Wpierw aktywny gracz wybiera, którą z trzech stref przeciwnika (Królestwo, Misje czy Pole Bitwy) zaatakuje.

Kiedy cel ataku zostanie wybrany, obaj gracze mają możliwość wykonania akcji (w tym wykorzystania kart Taktyk). Kiedy obaj zdecydują się kolejno nie wykonywać akcji, aktywny gracz przechodzi do następnego kroku.

2. WYBÓR ATAKUJĄCYCH

Aktywny gracz wybiera, które jednostki z Pola Bitwy wezmą udział w ataku (gracz może nie wybrać żadnej jednostki).

Należy zwrócić uwagę, że tylko karty Jednostek na Polu Bitwy mogą zostać atakującymi.

Kiedy atakujący zostaną wybrani, obaj gracze mają możliwość wykonania akcji (w tym wykorzystania kart Taktyk). Kiedy obaj zdecydują się kolejno nie wykonywać akcji, aktywny gracz przechodzi do następnego kroku.

3. WYBÓR OBROŃCÓW

Broniący się gracz wybiera, które jednostki z broniącej się strefy wezmą udział w obronie (gracz może nie wybrać żadnej jednostki).

Należy zwrócić uwagę, że tylko karty Jednostek w broniącej się strefie mogą zostać obrońcami. Broniący się gracz może wyznaczyć do obrony dowolną ilość jednostek ze swojej strefy. Broniące się jednostki nie odpierają ataku konkretnych jednostek przeciwnika – atakujący atakują razem jako grupa, a obrońcy bronią się razem jako grupa.

Kiedy obrońcy zostaną wybrani, obaj gracze mają możliwość wykonania akcji (w tym wykorzystania kart Taktyk). Kiedy obaj zdecydują się kolejno nie wykonywać akcji, aktywny gracz przechodzi do następnego kroku.

4. PRZYDZIELANIE OBRAŻEŃ

Najpierw obaj gracze ustalają, ile obrażeń zadadzą ich jednostki. Każdy gracz zlicza symbole siły na kontrolowanych przez siebie jednostkach, które biorą udział w bitwie: jest to liczba obrażeń, które zada przeciwnikowi.

Atakujący gracz pierwszy przydziela obrażenia swojemu przeciwnikowi. Obrażenia muszą być najpierw przydzielane broniącym się jednostkom, a dopiero potem Stolicy broniącej się gracza.

Innymi słowy, aby przydzielić obrażenia Stolicy broniącego się gracza, atakujący gracz musi najpierw przydzielić dostateczną ilość obrażeń, aby zniszczyć każdą broniącą się jednostkę. Należy zwrócić uwagę, że wedle woli atakujący gracz może przydzielić wybranej jednostce więcej obrażeń, spodziewając się efektów anulowania obrażeń.

Gracz musi jednak przydzielić każdej jednostce minimalnie tyle obrażeń, aby móc ją zniszczyć; dopiero potem będzie mógł przydzielić obrażenia Stolicy broniącego się gracza. Żetony obrażeń należy umieścić obok kart(y), którym przydzielane są obrażenia, a jeśli jakieś obrażenia zostaną przydzielone Stolicy, należy umieścić je obok planszy w pobliżu atakowanej strefy (te obrażenia nie zostały jeszcze zadane).

Kiedy atakujący gracz przydzieli swoje obrażenia, broniący się gracz przydziela obrażenia zadawane przez swoich obrońców atakującym jednostkom. Obrażenia zadawane przez broniące się jednostki mogą być przydzielane tylko atakującym jednostkom. Żetony obrażeń należy umieścić obok kart(y), którym przydzielane są obrażenia. Wedle woli broniący się gracz może przydzielić wybranej jednostce więcej

obrażeń, spodziewając się efektów anulowania obrażeń. Obrońcy nie mogą przydzielać obrażeń Stolicy atakującego gracza.

Kiedy wszystkie obrażenia zostaną przydzielone, obaj gracze mają możliwość wykonania akcji (w tym wykorzystania kart Taktyk). Kiedy obaj zdecydują się kolejno nie wykonywać akcji, aktywny gracz przechodzi do następnego kroku.

5. ZADAWANIE OBRAŻEŃ

Teraz obaj gracze zadają obrażenia przydzielone odpowiednim kartom. W tym momencie wywierają swój wpływ takie efekty jak Odporność (patrz „Odporność”, strona 16), które anulują obrażenia, zanim te zostaną zadane. Żetony obrażeń anulowane w ten sposób wracają na stos na środku obszaru gry. Jednostki, które posiadają na swoich kartach liczbę żetonów obrażeń równą (lub większą) liczbie posiadanych punktów Wytrzymałości, zostają zniszczone (i odrzucone). Jeśli zaatakowana strefa Stolicy otrzyma liczbę obrażeń równą (lub większą) liczbie pozostałych jej punktów Wytrzymałości (należy pamiętać, że każde rozwinięcie w danej strefie dodaje jej jeden punkt Wytrzymałości), tę strefę ogarnia pożar. Z płonącej strefy należy usunąć wszystkie żetony obrażeń, a następnie umieścić na niej żeton pożaru. Gracz natychmiast wygrywa grę, jeśli dwie strefy Stolicy przeciwnika płoną.

Kiedy wszystkie obrażenia zostaną zadane, obaj gracze mają możliwość wykonania akcji (w tym wykorzystania kart Taktyk). Kiedy obaj zdecydują się kolejno nie wykonywać akcji, faza Pola Bitwy dobiega końca.

Przykład: Podczas swojej fazy Pola Bitwy Krzysiek decyduje się zaatakować Stolicę Tomka.

Najpierw Krzysiek musi wybrać cel ataku. Dokona tego poprzez wskazanie jednej z trzech stref Tomka - Krzysiek wybiera za cel ataku strefę Misji Tomka.

Następnie Krzysiek musi wybrać jednostki ze swojego Pola Bitwy, które wezmą udział w ataku. Na swoim Polu Bitwy Krzysiek posiada Obrońcę twierdzy, Młociarza z Karak Azul i Króla Kazadora. Krzysiek decyduje, że atakującymi zostaną Młociarz z Karak Azul i Król Kazador (ale nie Obrońca twierdzy).

Atakujący zostali wybrani, teraz Tomek ma okazję wybrać obrońców. Tomek może wybierać tylko z tych jednostek, które znajdują się w zaatakowanej strefie.

W swojej strefie Misji Tomek posiada Zguboskoczków i Urgucka. Tomek decyduje, że obrońcą zostaną Zguboskoczkowie (ale nie Urguck).

Następnie obaj gracze obliczają, ile obrażeń zadadzą ich jednostki w bitwie. Zliczenia obrażeń dokonuje się poprzez policzenie symboli siły na biorących w niej udział jednostkach. Krzysiek zadaje 4 obrażenia (3 symbole siły Króla Kazadora i 1 symbol siły Młociarza z Karak Azul), natomiast Tomek tylko 2 obrażenia (2 symbole siły Zguboskoczków).

Kiedy gracze ustalą już liczbę zadawanych obrażeń, muszą przydzielić je przeciwnikowi. Zaczyna atakujący.

Krzysiek bierze 4 żetony obrażeń ze stosu i przydziela je jednostkom i Stolicy Tomka. Zanim będzie mógł przydzielić obrażenia Stolicy, musi najpierw przydzielić każdej broniącej się jednostce taką liczbę obrażeń, aby móc je zniszczyć. Zguboskoczkowie posiadają 2 punkty Wytrzymałości, dlatego Krzysiek umieszcza obok ich karty 2 żetony obrażeń. Następnie umieszcza pozostałe 2 żetony obrażeń obok strefy Misji Stolicy Tomka.

Tomek bierze 2 żetony obrażeń ze stosu i przydziela je atakującym jednostkom Krzyska (obrażenia zadawane przez broniącego się nie mogą zostać przydzielone Stolicy atakującego). Tomek umieszcza oba żetony obrażeń obok Młociarza z Karak Azul.

Kiedy wszystkie obrażenia zostaną przydzielone, należy je jednocześnie zadać wszystkim biorącym udział w bitwie jednostkom i Stolicom. W tym momencie bierze się pod uwagę słowo-klucz Odporność. Młociarzowi z Karak Azul przydzielono 2 obrażenia, ale posiada on Odporność 1. Ten efekt anuluje 1 obrażenie przydzielone Młociarzowi – jeden przydzielony mu żeton obrażeń należy odłożyć na stos, zanim obrażenia zostaną zadane.

Wszystkie obrażenia przydzielone jednostce lub strefie Stolicy należy teraz przesunąć na tę jednostkę lub strefę. Na karcie Młociarza z Karak Azul należy umieścić 1 żeton obrażeń (ta jednostka posiadała 2 punkty Wytrzymałości, dlatego przetrwa tę bitwę). Zguboskoczkowie Tomka posiadali 2 punkty Wytrzymałości, a teraz otrzymują 2 żetony obrażeń – oznacza to, że zostają zniszczeni i trafiają na stos kart odrzuconych Tomka. Dwa żetony obrażeń trafiają też na strefę Misji Stolicy Tomka.

5. KONIEC TURY

Kolejny gracz staje się aktywnym graczem i przechodzi do początku swojej tury.

Gra toczy się w ten sposób, dopóki któryś z graczy jej nie wygra.

SZCZEGÓŁOWY PRZEBIEG TURU:

0. POCZĄTEK TURU

- Każdy z graczy może wykonywać akcje.

1. FAZA KRÓLESTWA

- Aktywny gracz odkłada niewydane żetony zasobów na stos żetonów na środku obszaru gry.
- Aktywny gracz może przywrócić jedną spaconą jednostkę.
- Aktywny gracz bierze ze stosu żetonów liczbę żetonów zasobów równą liczbie symboli siły w swoim Królestwie.
- Każdy z graczy może wykonywać akcje.

2. FAZA MISJI

- Aktywny gracz losuje z wierzchu swojej talii liczbę kart równą liczbie symboli siły w swojej strefie Misji.
- Każdy z graczy może wykonywać akcje.

3. FAZA STOLICY

- Aktywny gracz może zagrać z ręki karty Jednostek, Wsparcia i Misji oraz jedną zakrytą kartę jako rozwinięcie do swoich trzech stref, a każdy z graczy może wykonywać akcje.

4. FAZA POLA BITWY

- Aktywny gracz wybiera strefę przeciwnika, którą chce zaatakować.
- Każdy z graczy może wykonywać akcje.
- Aktywny gracz wybiera atakujących.
- Każdy z graczy może wykonywać akcje.
- Broniący się gracz wybiera obrońców.
- Każdy z graczy może wykonywać akcje.
- Obrażenia są zliczane i przydzielane, ale nie zadawane.
- Każdy z graczy może wykonywać akcje.

- Obrażenia są zadawane, a ich efekty rozstrzygane. Jednostki opuszczają grę, jeśli skończą się im punkty Wytrzymałości. Jeśli to konieczne, na Stolicy należy umieścić żetony pożarów.

- Każdy z graczy może wykonywać akcje.

- Jeśli aktywny gracz nie wybierze atakujących, obaj gracze nadal mogą wykonywać podczas tej fazy swoje akcje.

5. KONIEC TURU

- Kolejny gracz zostaje aktywnym graczem i przechodzi do początku swojej tury.



ZASADY ZAAWANSOWANE

Poniżej opisano część z zaawansowanych zasad, z którymi gracze mogą się zetknąć podczas kolejnych rozgrywek w *Warhammera: Inwazję LCG*.

EFEKTY KART

W *Warhammerze: Inwazji LCG* występują cztery rodzaje efektów kart. Te efekty to: akcje, wymuszone efekty, trwałe efekty i słowa-klucze.

AKCJE

Akcje są oznaczone przez wytłuszczone na karcie słowo aktywacyjne „**Akcja**”. Akcje są zawsze dobrowolne, każdy z graczy może je aktywować w którymkolwiek z wyznaczonych momentów w ciągu tury. Aby aktywować akcję z karty Jednostki, Wsparcia lub Misji, taka karta musi mieć wydrukowane słowo aktywacyjne i znajdować się w grze, chyba że sama akcja wskazuje, iż można ją aktywować spoza gry. Karty Taktyki to akcje, które zagrywa się z ręki gracza. Wyróżnione punkty w „Szczegółowym przebiegu tury” na stronie 14 określają momenty, w których gracze mogą wykonywać akcje.

ZAGRANIE AKCJI „W ODPOWIEDZI”

Akcje mogą zostać zagrane lub aktywowane w odpowiedzi na inne akcje. Kiedy akcja zostanie zagrana „w odpowiedzi” na inną akcję, należy ją rozpatrzyć przed akcją, która stanowiła przyczynę odpowiedzi (czyli w kolejności „ostatnia zagrana, pierwsza rozpatrzona”). Czasem gracze wykonują wiele akcji w odpowiedzi z rzędu. Takie łańcuchy akcji mogą stworzyć zaskakujące i złożone sytuacje. Gracze powinni jedynie pamiętać, aby ostatnią odpowiedź rozpatrywać jako pierwszą i w ten sposób dotrzeć do pierwotnej akcji.

Wszystkie koszty muszą zostać poniesione, a cele wybrane w momencie, w którym dana akcja jest aktywowana – bez względu na to, czy jej efekt zostanie rozpatrzony natychmiast, czy też nie.

Przykład: Tomek zagrywa kartę Taktyki *Grabież* („**Akcja:** Zniszcz wybraną kartę Wsparcia.”) z ręki, wybierając za cel *Mściciela* – kartę Wsparcia *Krzyśka*. Krzysiek decyduje się użyć zdolności akcji *Mściciela* „w odpowiedzi” na taktykę Tomka. To oznacza, że zdolność *Mściciela* zostanie rozpatrzona pierwsza, przed rozpatrzeniem efektu *Grabieży*.

Kiedy efekt zostanie już opłacony, staje się elementem łańcucha akcji i zostanie rozpatrzony nawet, jeśli jego źródło zostanie usunięte z gry. Możliwe jest uniknięcie efektu poprzez usunięcie z gry jego celu lub poprzez jego anulowanie inną akcją.

EFEKTY WYMUSZONE

Efekty wymuszone są oznaczone przez wytłuszczone na karcie słowo aktywacyjne „**Wymuszony**”. Wymuszone efekty są aktywowane przez szczególne warunki, jakie mogą zaistnieć w grze, i są rozpatrywane automatycznie, bez względu na to czy gracz kontrolujący daną kartę tego chce, czy też nie. Efekty wymuszone są rozpatrywane zawsze natychmiast po spełnieniu warunków aktywacji, nie można ich więc anulować lub przerwać innymi akcjami.

Przykład: Tomek zagrywa *Thyrysa Gorman* do swojego Królestwa. („**Wymuszony:** Kiedy twoja tura się kończy, ta jednostka otrzymuje 1 obrażenie.”) Pod koniec swojej tury Tomek musi natychmiast zadać 1 obrażenie *Thyrynowi Gormanowi*.

EFEKTY TRWAŁE

Efekty kart, które nie posiadają wytłuszczonego słowa aktywacyjnego, są uznawane za efekty trwałe. Dopóki dana karta znajduje się w grze, a pozostałe warunki są spełnione, jej efekty trwałe nieustannie wpływają na grę.

Przykład: Krzysiek zagrał kartę *Chopaków na knurach*. („Ta jednostka zyskuje $\blacktriangleright\blacktriangleright$, jeśli kontrolujesz co najmniej jedną jednostkę, która otrzymała już obrażenia.”) Ten efekt jest aktywny przez cały czas, dopóki *Chopaki* na knurach znajdują się w grze, a Krzysiek kontroluje co najmniej jedną jednostkę posiadającą obrażenia.



SŁOWA-KLUCZE

Słowa-klucze służą do opisu efektów, które często pojawiają się na wielu kartach. Słowa-klucze i ich role zostały opisane poniżej.

KONTRATAK

Słowo-klucz „Kontratak” pozwala broniącej się jednostce zadać obrażenia atakującym natychmiast, kiedy zostanie wybrana na obrońcę. Po tym słowie-kluczu zawsze występuje jakaś cyfra (Kontratak 1, Kontratak 2 itd.). Za każdym razem, kiedy jednostka posiadająca to słowo-klucz zostanie wybrana na obrońcę, natychmiast zadaje nieanulowalne obrażenia równe tej cyfrze. Te obrażenia muszą zostać zadane jednej z atakujących jednostek wybranej przez broniącego się gracza - nie można ich podzielić pomiędzy więcej niż jedną jednostkę. Obrażenia pochodzące z Kontrataków należy zadać natychmiast w momencie ich przydzielenia, przed wykonaniem jakichkolwiek innych akcji.

Jednostki zadające obrażenia wynikające ze słowa-klucza Kontratak nadal biorą udział w bitwie i zadają normalne obrażenia w walce.

Należy zwrócić uwagę, że jednostka może zyskać Kontratak z wielu źródeł, w związku z czym następujące po nim cyfry mogą ulec zsumowaniu.

TYLKO KRÓLESTWO/MISJA/POLE BITWY

Niektóre karty posiadają słowa-klucze ograniczające strefę, w której mogą zostać zagrane (lub umieszczone w grze). Takie karty mogą wejść do gry tylko we wskazanych strefach. Należy zwrócić uwagę, że to słowo-klucz ogranicza kartę tylko podczas jej wejścia do gry – taka karta może zostać w późniejszym czasie przesunięta do innej strefy (za pomocą efektu karty).

OGRANICZENIE

Gracz może zagrać tylko jedną kartę ze słowem-kluczem „Ograniczenie” na turę.

TYLKO PORZĄDEK/ZNISZCZENIE

Niektóre neutralne karty posiadają słowo-klucz „Tylko Porządek”. Takich kart nie można wykorzystywać w taliach Zniszczenia (Chaos, Orki lub Mroczne Elfy).

Niektóre neutralne karty posiadają słowo-klucz „Tylko Zniszczenie”. Takich kart nie można wykorzystywać w taliach Porządku (Imperium, Krasnoludy lub Wysokie Elfy).

ZWIAD

Po zadaniu obrażeń w walce, gracz, który kontroluje pozostające przy życiu jednostki posiadające słowo-klucz „Zwiad”, zmusza przeciwnika do odrzucenia jednej losowej karty z ręki za każdą taką jednostkę biorącą udział w bitwie.

ODPORNOŚĆ

Po słowie-kluczu „Odporność” zawsze występuje jakaś cyfra (Odporność 1, Odporność 2 itd.). Za każdym razem, kiedy jednostka posiadająca to słowo-klucz otrzyma obrażenia, zanim zostaną one zadane, anulowana zostaje liczba obrażeń równa tej cyfrze. Jednostka nie otrzymuje anulowanych obrażeń.

Niektóre efekty kart zadają obrażenia, które są „nieanulowalne”. Takich obrażeń nie można anulować Odpornością.

Należy zwrócić uwagę, że jednostka może zyskać Odporność z wielu źródeł, w związku z czym następujące po nim cyfry mogą ulec zsumowaniu.

EFEKTY POWIĄZANE ZE STREFĄ

Niektóre efekty kart są poprzedzone nazwą strefy zapisaną kursywą (*Królestwo*, *Misja* lub *Pole Bitwy*). Takie efekty są aktywne tylko, jeśli karta znajduje się w wyszczególnionej strefie.

Przykład: Jeśli Krzysiek zagra Kowala run („Misja. Akcja: Wydadź 2 żetony zasobów, aby do końca tej tury wybrana jednostka zyskała 2.”) w swojej strefie Misji, będzie mógł skorzystać z efektu tej karty. Jeśli zagra go w Królestwie lub na Polu Bitwy, nie będzie mógł z niego skorzystać.



SPACZENIE

Niektóre efekty w grze spowodują, że karta zostanie „spaczona”. Kiedy tak się stanie, gracz kontrolujący spaczoną kartę musi ją obrócić o 90 stopni, aby to zaznaczyć. Spaczone karty nie mogą zostać atakującymi ani obrońcami.

Niektóre karty zostaną spaczone, kiedy skorzystają ze swojej zdolności. Inne efekty mogą spaczyć siły przeciwnika, co powstrzyma jego jednostki przed atakowaniem lub obroną.

Każdy aktywny gracz może na początku swojej fazy Królestwa przywrócić jedną kontrolowaną przez siebie spaczoną kartę. Aby przywrócić kartę, należy ją obrócić o 90 stopni w przeciwnym kierunku, tak aby znów znalazła się pierwotnym położeniu. Przywrócona karta przestaje być spaczona.

SŁOWA „NIE MOŻE/ NIE MOŻNA”

Jeśli efekt posiada w swoim opisie słowa „nie może/ nie można”, są one absolutne i nie mogą zostać unieważnione przez inne efekty.

Przykład: Tekst karty Wsparcia Błogosławieństwo Ishy brzmi: „Jednostka, do której dołączono tę kartę, nie może zostać spaczona.” Tego efektu nie można unieważnić przez efekt innej karty, np. Uwiedzionego przez ciemność, której treść brzmi: „Akcja: Spacz wybraną jednostkę.”

KONTROLOWANIE I WŁASNOŚĆ

Gracze są „właścicielami” kart, które umieścili w swoich taliach. Gracze „kontrolują” karty, których są właścicielami, chyba że inny gracz przejmie kontrolę nad kartą za sprawą jakiegoś efektu gry. Za każdym razem, kiedy jakaś karta opuszcza grę, trafia z powrotem na rękę, do talii lub na stos kart odrzuconych jej właściciela (w zależności od efektu, który zmusza kartę do opuszczenia gry).

ODPOWIADAJĄCE STREFY

Jeśli karta odnosi się do „odpowiadającej” strefy przeciwnika, odnosi się do strefy przeciwnika noszącej tę samą nazwę, co strefa, w której znajduje się ta karta. Jeśli karta odnosi się do odpowiadających stref wszystkich graczy, odnosi się zarówno do strefy, w której się ona znajduje, jak i do wszystkich stref o tej samej nazwie, należących do przeciwników.

Przykład: Tomek posiada Zhufbarskich inżynierów na swoim Polu Bitwy. („Wymuszony: Kiedy ta jednostka opuszcza grę, każdy przeciwnik musi poświęcić jednostkę w odpowiadającej strefie.”) Kiedy Zhufbarscy inżynierowie opuszczą grę, ich efekt zmusi Krzyśka, przeciwnika Tomka, do poświęcenia jednej jednostki na jego Polu Bitwy.

POŚWIĘCENIE

Za każdym razem, kiedy gracz musi „poświęcić” kartę, tę kartę należy umieścić na stosie kart odrzuconych jej właściciela. Poświęcenie jest absolutne i nie może zostać anulowane przez inne efekty.

OBRAŻENIA POZA WALKĄ

Niektóre efekty kart zadają obrażenia jednostkom lub Stolicy poza walką. Kiedy te efekty są rozpatrywane, obrażenia są zadawane natychmiast po ich przydzieleniu, zanim gracze wykonają jakiegokolwiek inne akcje.



BUDOWANIE TALII

Najwięcej możliwości i zabawy daje obmyślenie i składanie oryginalnych talii z kart zawartych w tym Zestawie Podstawowym i Zestawach Bitewnych. Talia turniejowa musi się składać z 50 do 100 kart. Co więcej, w talii nie mogą się znaleźć więcej niż 3 kopie tej samej karty.

Każda z ras posiada charakterystyczne dla siebie cechy, z których gracze mogą skorzystać, budując talię pod tę akurat frakcję.

Krasnoludy są tęgie i wytrwałe, posiadają potężne pancerze i dużo punktów Wytrzymałości. Są również budowniczymi - radzą sobie najlepiej w strefach, które są dobrze rozwinięte.

Imperium posiada niezrównanych taktyków, których strategię nierzadko opierają się na mobilności i wykorzystywaniu okazji.

Orki są znane z tego, że potrafią zalać przeciwnika swoimi hordami. Ich strategia jest prosta: zniszczyć wszystko na swojej drodze (czasem także własne jednostki). Łatwiej przyjdzie im też niszczenie rozwiniętych przeciwników, niż rozwijanie własnych stref.

Chaos to silna, wywarzona frakcja, której członkowie czerpią przyjemność z zabijania wrogów. Ulubioną taktyką sił Chaosu jest spalenie jednostek wroga, a później najechanie ich stref.

W Zestawie Podstawowym można też znaleźć kilka kart **Wysokich Elfów** i **Mrocznych Elfów**. Obie z tych ras zostaną rozwinięte w rozszerzeniu *Szturm na Ulthuan*.

Budując talię gracze mogą łączyć ze sobą kilka różnych ras. W jednej talii nie można łączyć armii Porządku (Imperium, Krasnoludy, Wysokie Elfy) z armiami Zniszczenia (Chaos, Orki, Mroczne Elfy). Im więcej ras gracz doda do swojej talii, tym ważniejszym elementem gry stanie się zarządzanie symbolami lojalności, zarówno na poziomie tworzenia talii, jak i samej gry. Gracze będą chcieli pomieszać rasy, aby podkreślić mocne strony talii albo zniwelować jej słabości.

WARIANT DRAFT

Draft to alternatywny wariant rozgrywki dla 2 graczy. W tym wariantcie gracze będą draftować talie z losowo przygotowanych zestawów kart, jednocześnie próbując pokrzyżować plany przeciwnika w ułożeniu jego własnej talii.

Na początku gry w formacie draft gracze muszą stworzyć dwa stosy draftu. W tym celu należy umieścić wszystkie karty Krasnoludów (1–25), Imperium (26–50) i Wysokich Elfów (51–55) na jednym stosie, a wszystkie karty Orków (56–80), Chaosu (81–105) i Mrocznych Elfów (106–110) na drugim stosie. Do stosu Porządku należy dołączyć trzy karty przymierza Porządku, a do stosu Zniszczenia trzy karty przymierza Zniszczenia. Następnie należy potasować karty neutralne (111–119) i dołączyć po 10 tych kart do obu stosów. Na koniec każdy z graczy bierze po jednym zestawie kart formatu draft (w każdym znajduje się 10 kart) i dodaje go do swojego stosu draftu.

Kiedy oba stosy zostaną utworzone, jeden z graczy otrzymuje stos Porządku, a drugi stos Zniszczenia (gracze mogą ustalić między sobą, który stos wezmą albo rozstrzygnąć to w sposób losowy). To będą strony, którymi każdemu z graczy przyjdzie rozegrać tę partię. Każdy z graczy powinien dokładnie potasować swój stos draftu.

Każdy z graczy losuje 15 wierzchnich kart ze swojego stosu draftu – w ten sposób tworzy swój pierwszy zestaw draftowy. Każdy z graczy przegląda karty swojego zestawu, wybiera dwie i umieszcza je zakryte przed sobą: to będą pierwsze dwie karty jego talii. Następnie gracze wymieniają się zestawami draftowymi i każdy z nich odciąga z zestawu przeciwnika po jednej karcie, w ten sposób uniemożliwiając mu wykorzystanie tej karty w swojej talii. Potem gracze znów wymieniają się zestawami, każdy z nich ponownie wybiera dwie karty i dokłada je do swojej talii. Gracze postępują w ten sposób czterokrotnie: gracz będzie cztery razy dobierał po dwie karty do swojej talii (w międzyczasie będzie trzykrotnie odciągał po jednej karcie przeciwnika). Kiedy gracz dobierze dwie karty do swojej talii po raz czwarty, dany zestaw draftowy uważa się za wyczerpany, a pozostałe w nim karty zostają odrzucone. Ze swojego stosu draftu każdy gracz tworzy kolejny zestaw draftowy liczący 15 kart. W ten sposób gracze muszą stworzyć 5 zestawów draftowych. Kiedy wyczerpią piąty z nich, draft uważa się za zakończony – gracze mogą rozpocząć właściwą rozgrywkę (wykorzystując normalne zasady) przy pomocy talii, które właśnie złożyli.

Przykład: Tomek i Krzysiek rozgrywają wariant draft. Tomek gra Porządkiem, a Krzysiek Zniszczeniem.

Draft rozpoczyna się od jednoczesnego wylosowania przez obu graczy 15 kart z wierzchów należących do nich potasowanych stosów draftu. Te 15 kart będzie tworzyć pierwszy zestaw draftowy każdego z nich.

Każdy gracz wybiera po dwie karty ze swojego zestawu i umieszcza je zakryte przed sobą, tworząc nowy stos kart - swoją talię. Jeśli gracz wybrał jakies karty formatu draft (patrz obok), należy je w tym momencie odkryć i rozpatrzyć ich efekty. Tomek i Krzysiek nie ujawniają pozostałych kart wybranych do swoich talii.

Kiedy każdy z graczy wybierze po dwie karty, Tomek przekazuje swój zestaw Krzyskowi, a Krzysiek swój zestaw Tomkowi. Tomek odciąga jedną kartę z zestawu Krzyska, a Krzysiek jedną kartę z zestawu Tomka (odciągnięte karty gracze umieszczają zakryte przed sobą). Gdy obaj gracze odciągną karty, odkrywają je, a następnie odkładają na stos kart odrzuconych - te karty nie są już dostępne podczas tego draftu (jeśli któryś z graczy odciągnął jakąś kartę formatu draft, wywiera ona swój efekt w tym momencie).

Zestawy znów przechodzą z rąk do rąk (gracze odzyskują swoje zestawy). Każdy z graczy ponownie wybiera dwie karty do swojej talii, po czym znowu przekazuje swój zestaw przeciwnikowi, a jednocześnie odciąga jedną kartę z jego zestawu, znów przekazuje zestaw, wybiera dwie karty do swojej talii, później znów przekazuje swój zestaw przeciwnikowi i odciąga jedną kartę. Wreszcie, po raz ostatni przekazuje zestaw i wybiera ostatnie dwie karty do swojej talii.

Pozostałe karty należy odrzucić. Rozpoczyna się kolejna runda draftu - każdy z graczy losuje kolejne 15 kart z wierzchu swojego stosu draftu, aby stworzyć kolejny zestaw draftowy.

Kiedy gracze rozdzielą w powyższy sposób pięć zestawów draftowych, draft dobiega końca. Każdy z graczy powinien mieć talię złożoną z około 40 kart gotową do gry.

KARTY FORMATU DRAFT

W Zestawie Podstawowym znajdują się dwa identyczne zestawy kart formatu draft. Te karty również zostały ponumerowane (128–131). Karty formatu draft zapewniają szczególne efekty, które wywierają wpływ jedynie podczas układania talii; same nie trafiają do ostatecznych talii graczy. Poza wariantem draftu, te karty nie pełnią żadnej funkcji.

Poniżej opisano każdą z czterech kart formatu draft. Te karty wywierają swój efekt po wybraniu ich z własnego zestawu draftowego lub po odciągnięciu ich z zestawu draftowego przeciwnika.

Te karty należy odkryć po ich wybraniu lub odciągnięciu. Wywierają one swój wpływ przed przejściem do kolejnego etapu draftu.

ODCIĘCIE LINII ZAOPATRZENIA

Kiedy ta karta zostanie wybrana lub odciągnięta, wybierający ją gracz umieszcza ją odkrytą obok stosu draftu swojego przeciwnika. Do końca draftu, za każdym razem, kiedy ten gracz będzie tworzył nowy zestaw draftowy, będzie losował o jedną kartę mniej. Każdy gracz posiada 3 kopie tej karty.



POSIŁKI

Kiedy ta karta zostanie wybrana lub odciągnięta, wybierający ją gracz poświęca ją i przegląda pięć wierzchnich kart ze swojego stosu draftu. Następnie dodaje jedną z tych kart do swojej talii, a pozostałe cztery odkłada na spód swojego stosu draftu. Każdy gracz posiada 3 kopie tej karty.



SABOTAŻ

Kiedy ta karta zostanie wybrana lub odciągnięta, wybierający ją gracz umieszcza ją odkrytą obok swojej talii. Za każdym razem, kiedy ten gracz odciąga kartę z zestawu swojego przeciwnika, może poświęcić tę kartę, aby odciągnąć dodatkową kartę z tego zestawu. Każdy gracz posiada 3 kopie tej karty.



KAPRYŚNY LOS

Kiedy ta karta zostanie wybrana lub odciągnięta, zostaje natychmiast poświęcona. Następnie zestaw, z którego pochodziła, zostaje na powrót wtasowany do stosu draftu jej właściciela. Gracz zastępuje ten zestaw nowym, składającym się z takiej samej ilości kart. Każdy gracz posiada 1 kopię tej karty.

Jeśli ta karta zostanie wybrana wraz z inną kartą formatu draft, Kapryśny los zawsze rozpatruje się w pierwszej kolejności.



Zastosowanie tych kart może czasem doprowadzić do sytuacji, w której gracz nie może wybrać swoich ostatnich kart(y) z zestawu. Jeśli w zestawie skończą się karty, zanim gracz zdoła wybrać osiem z nich, zestaw uważa się za wyczerpany. Gracz, który budował swoją talię z tego zestawu, wznowi dodawanie kart do swojej talii, kiedy obaj gracze stworzą następną zestaw draftowe.



OPRACOWANIE

Główny projektant gry: Eric M. Lang

Dodatkowe projektowanie i opracowanie: Nate French

Opracowanie graficzne: Kevin Childress

Dodatkowe opracowanie graficzne: Brian Schomburg, Andrew Navaro i WiL Springer

Kierownictwo graficzne: Ansley Zampino

Zarządzanie graficzne: Zoë Robinson

Opracowanie fabularne: J.R. Godwin i Jay Little

Zasady: Nate French

Korekta: Mark O'Connor

Okladka: Daarken

Plansze Stolic Chaosu i Krasnoludów: Michael Phillippi/ Mythic Entertainment

Plansze Stolic Imperium i Orków: Jon Kirtz/ Mythic Entertainment

Symbole frakcji Imperium i Wysokich Elfów: Jon Kirtz/ Mythic Entertainment

Symbol frakcji Mrocznych Elfów: Jon Kirtz & Lucas Hardi/ Mythic Entertainment

Kierownik produkcji: Gabe Laulunen

Producent: Nate French

Wydawca: Christian T. Petersen

Specjalne podziękowania dla Steve'a Horvatha za jego entuzjazm i wsparcie. Dla Jamesa Hata za zepsucie wczesnej wersji mechaniki. Dla Mythic Entertainment za hojne udostępnienie ich grafik i elementów graficznych, a także za pomoc w promocji krzyżowej. Dla Owena Reesa za jego pomoc w oddaniu wierności ducha Warhammera. I naszych testerów z całego świata, którzy swymi cennymi uwagami przyczynili się do powstania tej gry. Dzięki, dzięki, dzięki.

GAMES WORKSHOP

Menedżer licencji: Owen Rees

Menedżer licencji i praw pozyskanych: Erik Mogensen

Kierownik oddziału prawnego i licencyjnego: Andy Jones

Menedżer własności intelektualnej: Alan Merrett

Warhammer: Inwazja Gra karciana, odpowiednie loga powyższych marek i wszystkie związane marki, loga, miejsca, nazwy, istoty, rasy, insygnia/urządzenia/loga/symbole, pojazdy, lokacje, broń, jednostki i insygnia jednostek, postacie, produkty i ilustracje ze Świata Warhammera oraz setting gry Warhammer: Inwazja Gra karciana są ®, TM i/lub © Games Workshop Ltd 2000-2010, zarejestrowane w UK i innych państwach świata.

