

BATTALIA

POCZĄTEK

Liczba graczy: 2-4

Wiek: 12+

Czas: 90-120 min.

CEL GRY

Gracze będą wysyłać swoich bohaterów na niesamowite wyprawy w celu odkrywania nowych terytoriów i przejmowania kontroli nad neutralnymi lub wrogimi miastami. Będą zatrudniać pracowników i jednostki bitewne, zdobywać pożyteczne artefakty, aby stworzyć wielkie narody i niezwyciężone armie. Będą też budować drogi prowadzące do nowych terytoriów oraz wznosić lub rozbudowywać miasta. Wszystko po to, by rozszerzyć swoje państwo i zdobyć punkty zwycięstwa. W *Battalii. Początek* istnieje kilka dróg do zwycięstwa: intensywny rozwój systemu miast, agresywne działania wojenne i podboje oraz przechwy-

tywanie miast przeciwników. Poziom rozwoju kontrolowanych przez danego gracza miast, wprost przekłada się na liczbę posiadanych przez niego punktów zwycięstwa. Gra kończy się, gdy zostanie spełniony jeden z dwóch następujących warunków: jeden z graczy posiada **państwo z 5 miastami na poziomie 4**, lub **pełne pokrycie sieci na planszy**. Gra kończy się natychmiast i następuje podliczenie punktów. Wygrywa ten, kto ma najwięcej punktów zwycięstwa. Należy pamiętać, że nie zawsze będzie to gracz, który wywołał zakończenie gry, więc trzeba być bardzo uważnym i wykonywać odpowiednie akcje w odpowiednim czasie.

Dużo dzieje się na planszy, jeszcze więcej w talii gracza, ale cała zabawa jest w twoim umyśle.

ELEMENTY GRY

- 80 KART JEDNOSTEK (4 talie, podzielone ze względu na typ, nie na frakcję)
- 80 KART ZASOBÓW (1 talia, tych kart zawsze jest tyle samo ile kart jednostek)
- 84 KARTY ARTEFAKTÓW (7 talii, podzielonych ze względu na typ, nie na frakcję)
- 5 KART WIELKICH ARTEFAKTÓW (1 karta na każdy starożytny przedmiot)
- 28 KART MIAST (5 talii, podzielonych według połączeń drogowych, nie typu terenu)
- 48 KART DRÓG (4 talie, podzielone według połączeń drogowych, nie typu terenu)
- 1 KARTA RUIN (neutralne terytorium, umieszczone na środku planszy)
- PLANSZA
- WYROCZNIA SŁOŃCA
- 8 FIGUREK BOHATERÓW (po 2 na gracza/frakcję - damski i żeński z takimi samymi umiejętnościami)
- 79 ZNACZNIKÓW POZIOMU MIASTA (16 w każdym kolorze dla każdego gracza, 8 neutralnych i 7 uniwersalnych)
- 4 KARTY POMOCY (po 1 dla każdego gracza)
- 1 KOŚĆ (sześciościenna)

DODATKOWE ELEMENTY ZNAJDUJĄCE SIĘ W EDYCJI CROWDFUNDINGOWEJ


- 8 DODATKOWYCH KART JEDNOSTEK (Niezwiązanych, piąta uniwersalna frakcja)
- 9 KART WULKANU
- 5 DODATKOWYCH KART WIELKICH ARTEFAKTÓW (po 1 na każdy starożytny przedmiot)
- 1 DODATKOWA KARTA RUIN
- 4 PLANSZE GRACZY + KARTY ZNACZNIKÓW ZWYCIĘSTWA (po 1 dla każdego gracza)
- 4 BONUSOWE KARTY BITEW (zaznaczają dodatkową siłę w bitwie)
- 12 ZNACZNIKÓW PIERSIENI (po 3 dla każdego gracza, używane na planszach graczy lub bonusowych kartach bitew)
- 4 ZNACZNIKI CZASU (po 1 dla gracza)
- 3 KARTY SPECJALNE (1 karta Władcy Wulkanu, 1 karta mistrza Niezwiązanych, 1 karta Przewodników po Ruinach)


*Niezwiązani i wulkan są wyjaśnione w przygotowaniach w alternatywnych scenariuszach gry.


ŚWIAT BATTALII

W świecie Battalii koegzystują cztery frakcje - każda ze swoim terenem domowym i specjalnym powiązaniem z naturą. Wszystkie mają taką samą hierarchiczną strukturę, a ich artefakty - takie same zdolności. Różnice dotyczą stylu i pochodzenia. Przewodnym konceptem w grze jest swobodna współpraca czterech frakcji, jeśli jednak jednostki z tej samej frakcji używają swoich artefaktów są dużo silniejsze. W *Battalii. Początek* każdy gracz rozpoczyna z zestawem 10 kart, ale z różnym zestawem frakcji. W trakcie gry frakcje są równe i nie mają wyjątkowych zdolności, lecz poleca się graczom, aby budowali swoje talie z kart tej samej frakcji, ponieważ będzie to dla nich korzystniejsze. Te cztery frakcje to:

 **Niedźwiedzi lud**
- **ZIELONY** - lud lasów i ziemi

 **Plomienni**
- **CZERWONY** - pełen pasji lud pyłu i ognia

 **Wyspiarze**
- **NIEBIESKI** - pływający lud głębin i mórz

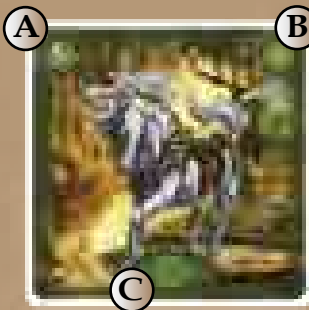
 **Zrodzeni w chmurach**
- **ZŁOTY** - lud wysokości i powietrza

RODZAJE KART

Karty stworzenia (aktywne; złoty rewers; jednostek, zasobów, artefaktów i Wielkich Artefaktów) - używane są do zatrudniania nowych jednostek, nabywania zasobów i artefaktów i wszystkich akcji w grze; tworzą talię gracza.

Karty terenu (pasywne; srebrny rewers; drogi i miasta) - używane są do konstruowania mapy.

Każda karta w grze **przynależy do jednej z czterech frakcji**, poza kartami Wielkich Artefaktów (są uniwersalne) i kartami zasobów (są neutralne). Karty przynależące do różnych frakcji różnią się grafiką, ramką i kolorem.



OPIS KARTY

A. **SYMBOL** - określa typ karty

B. **SILA W BITWIE** - tę wartość dodaje się do ogólnej siły w bitwie gracza podczas walki. Tylko karty z siłą walki powyżej 0 mogą w niej uczestniczyć. W przypadku jednostek siła w bitwie = ranga.

C. **KOSZT KARTY** - pokazuje kombinację kart, które gracz musi zagrać, aby dodać tę kartę do swojej talii.

JEDNOSTKI

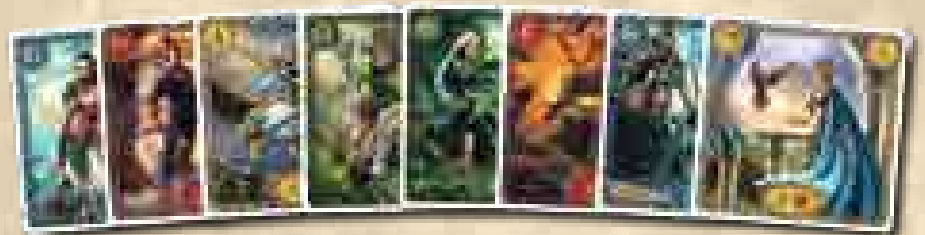
Jednostki są sercem talii gracza. Wyróżnia się cztery typy/rangi jednostek, zaznaczone symbolami w górnym lewym rogu karty:

 **WOLNI LUDZIE** - ranga 1

 **KAPŁANI** - ranga 3

 **DOWÓDCY** - ranga 2

 **LORDOWIE** - ranga 4



Te karty są używane w **specjalnych kombinacjach** (w niektórych przypadkach jako dodatek do kart zasobów) do tworzenia artefaktów, budowania dróg lub miast (a także ulepszania ich) i oczywiście do bitew. Ranga jednostki jest równa jej sile w bitwie i jest podana w górnym prawym rogu karty.

ZASOBY

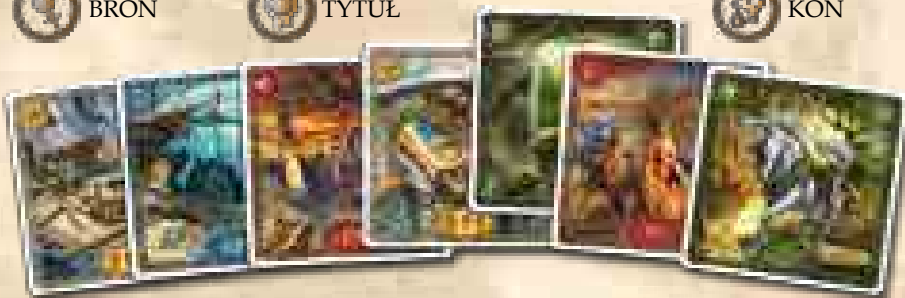
Każdy bohater, jednostka czy armia potrzebuje określonych zasobów. Ta karta pokazuje zaopatrzenie i wyposażenie jednostek. Jest używana do **zatrudniania nowych jednostek** i bohaterów, tworzenia niektórych artefaktów, budowania dróg i podróżowania. Jedna karta jednostki zawsze dodawana jest do talii gracza z jedną kartą zasobów.



Symbol zasobów Karta zasobów

ARTEFAKTY

Artefakty to różne obiekty, a każdy z nich ma swoją funkcję. Gracze używają ich do szybszego rozwoju, ulepszenia swoich jednostek, przekształcania frakcji, podróżowania po planszy itd. Jest 7 typów artefaktów:



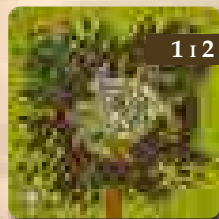
WIELKIE ARTEFAKTY

Wielkie Artefakty są potężnymi obiektami wykonanymi w zamierzonych czasach. Każdy z nich ma unikatowe zdolności i zapewnia posiadaczowi ogromne korzyści. Wielkie Artefakty można zdobyć tylko w ruinach, gracze nie mogą sami ich stworzyć.



MIASTA

Miasta są **głównym elementem Battalii**. *Początek*. Razem z kartami dróg będą tworzyły mapę na planszy. Gracze będą starali się wybudować lub podbić ich jak najwięcej, ponieważ **poziom i liczba miast** kontrolowanych przez gracza w dowolnym momencie oznaczają **liczbę punktów zwycięstwa**, dzięki którym rządzi się Battalia. Różne typy miast mają różne połączenia ze światem zewnętrznym – **od 1 do 4 wyjść z drogami** – nazywanymi w skrócie **wyjściami**. Są również 4 typy terenu – lasy, jeziora, kaniony i góry, będące polami domowymi danych frakcji – odpowiednio – Niedźwiedziego ludu, Wyspiarzy, Płomiennych i Zrodzonych w chmurach. Każde miasto jest zbudowane na jednym z 4 typów terenu.



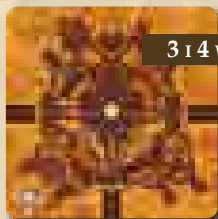
1 i 2 WYJŚCIA

ZIELONE LASY
(NIEDŹWIEDZI LUD)



3 i 4 WYJŚCIA

SZMARAGDOWE JEZIORA
(WYSPIARZY)



CZERWONE KANIONY
(PŁOMIENNI)



GÓRY SKALISTE
(ZRODZENI W CHMURACH)

Dla łatwiejszego optycznego rozróżnienia między **miastami i drogami** w dolnym lewym rogu karty znajduje się symbol (5 oddzielnych symboli odpowiednio do wyjść). Jest to udogodnienie przy sortowaniu talii (5 talii miast), podzielonych wg połączeń drogowych.

DROGI

Drogi to karty łączące miasta, umożliwiające bohaterom podróżowanie po planszy. Każda droga jest również zbudowana na jednym z 4 typów terenu, przynależnych do różnych frakcji – istotne tylko w wariantcie zaawansowanym.

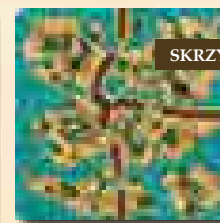


PROSTE DROGI

ZIELONE LASY



GÓRY SKALISTE



SZMARAGDOWE JEZIORA



SKRZYŻOWANIA

CZERWONE KANIONY

RUINY

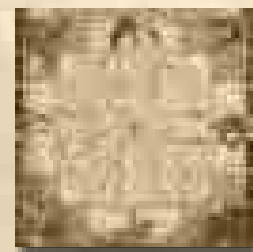
W podstawowej wersji gry ruiny są **połem neutralnym**, gdzie gracze mogą zdobywać Wielkie Artefakty, pokonując strażników. Zwykle w grze bierze udział tylko jedna karta ruin. Drugiej używa się w alternatywnych scenariuszach. Zależnie od scenariusza, ruiny mają różne funkcje.



POZOSTAŁE ELEMENTY GRY

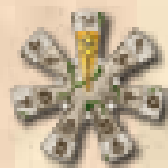
PLANSZA

Plansza jest fundamentem, na którym buduje się miasta i drogi. Znajduje się na niej sieć kwadratów 7x7, która wyznacza miejsca na budowę dróg i miast. Puste pola na planszy to **tereny nieodkryte**, a pola, na których znajdują się drogi lub miasta, są odkryte i bohaterowie mogą po nich podróżować.



WYROCZNIA SŁOŃCA

Wyrocznia Słońca to pradawny posąg o zadziwiających mocach, które oddziałują na artefakty. Zbudowana jest z dwóch kamiennych kół mających po 7 łopatek. Stanowią one magiczny kalendarz. Na każdej z łopatek znajduje się symbol jednego artefaktu. Podczas gry środkowe koło obraca się (zawsze zgodnie z ruchem wskazówek zegara). Wyrocznia zmienia siłę artefaktu na jeden dzień i zapewnia graczowi możliwość wyboru frakcji innego artefaktu na ten sam dzień. Jeden dzień w Battalii to jedna pełna runda (tydzień to pełny obrót koła).



PLANSZE GRACZY

Plansze graczy zostały opisane w rozdziale *Osobisty obszar gry*.



BOHATEROWIE

Figurki reprezentują **przywódców armii gracza** i zaznaczają jego obecność na planszy. Bohaterowie mogą podróżować tylko po wybudowanych drogach i gracze mogą ich używać do zajmowania neutralnych miast, odkrywania ruin, atakowania wrogów lub obrony swoich państw. W grze są 4 pary figurek, każda z nich należy do jednej z czterech frakcji. Żeńskie i męskie figurki są takie same. Dokładniejszy opis znajduje się w *Almanachu*.



BOHATEROWIE
WYSPIARZY



BOHATEROWIE
NIEDŹWIEDZIEGO LUDU



BOHATEROWIE
PŁOMIENNYCH



BOHATEROWIE
ZRODZONYCH W CHMURACH

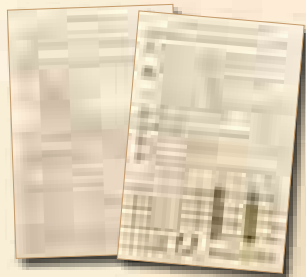
ZNACZNIKI POZIOMU MIAST

Oznaczają aktualny **poziom i właściciela** miasta – poprzez liczbę i kolor. Poziom miasta może wynosić od 1 do 4. Wszystkie znaczniki są dwustronne i pokazują inną wartość na każdej stronie. Miasta neutralne (piaskowe znaczniki) mają poziom 4 w wersji podstawowej i poziom 6 w dodatkowych scenariuszach. Uniwersalne znaczniki (tęczowe) zaznaczają różne obiekty na planszy, a ich wartości wynoszą od 4 do 20.



POMOCE GRACZY

Pomoce graczy zawierają podstawowe informacje o ogólnych zasadach. Opisują zdolności 7 artefaktów i koszty w grze, etapy tury gracza i niektóre ważne reguły. W *Battalii* koszt wyrażony jest w ludziach, narzędziach, zasobach i wysiłkach potrzebnych do wypełnienia danego zadania.



ZNACZNIKI SIŁY (PIERŚCIENIE) I CZASU

Znaczniki siły (pierścienie) są używane do zaznaczania dodatkowej siły w bitwie lub różnych efektów, które będą dostępne dzięki dodatkom do gry. Dodatkową siłę w bitwie zaznacza się po lewej stronie planszy gracza lub na bonusu w karcie bitew (kiedy nie używa się planszy graczy lub kiedy zdarzy się, że bonusowa wartość jest wyższa niż 7). Znacznikami czasu zaznacza się efekty czasowe w kalendarzu (*Wyrocznia Słońca*) w dodatkowych scenariuszach.



PRZYGOTOWANIE

To opis przygotowania typowej **czterooosobowej rozgrywki**. Przygotowanie dla 2 i 3 graczy jest opisane w dziale *Zasady dla dwóch i trzech graczy*.

1. **Planszę** i inne materiały wyklada się na stół, tak jak pokazano na rysunku (patrz strona 4). Odkrytą kartę ruin umieszcza się na śródownym polu planszy. Oznacza się je neutralnym znacznikiem z poziomem 8. 4 miasta ze skrzyżowaniami, jedno na każdy typ terenu, umieszcza się losowo w czterech rogach planszy (zaznaczonych małym brązowym kwadratem). Nie kładzie się na nich żadnych znaczników poziomu. To 4 miasta początkowe – po jednym dla każdego gracza. Należy wziąć 4 inne miasta (po jednym na każdy typ terenu) ze skrzyżowaniami i umieścić je losowo na 4 polach oznaczonych białym kwadratem (po 4 stronach ruin). Oznacza się je neutralnym znacznikiem z poziomem 4. To 4 neutralne miasta. Zobacz *Przykładowe rozłożenie dla czterech graczy* na kolejnej stronie.

2. **Karty artefaktów** rozdziela się zgodnie z ich symbolami na 7 stosów (nie ma znaczenia, do której frakcji należą) i tasuje się każdy stos. Obok planszy umieszcza się *Wyrocznię* i układa stosy artefaktów przy łopatkach, w taki sposób, aby łopatka zewnętrznego koła wskazywała na stos z odpowiednim artefaktem. Wewnętrzne koło ustawia się tak, aby te same artefakty wskazywały godzinę 12.

3. **Karty miast** oddziela się zgodnie z liczbą i kierunkiem wyjść według symbolu miasta: jedna, dwie przeciwne strony, dwie prostopadłe strony, trzy lub cztery wyjścia (typ terenu jest nieistotny). Następnie tasuje się 5 stosów i umieszcza się je w tej kolejności po lewej stronie *Wyroczni*.

4. **Karty dróg** oddziela się zgodnie z ich typami: prosta droga, zakręt, skrzyżowanie typu T lub proste skrzyżowanie (typ terenu jest nieistotny). Tasuje się 4 stosy i umieszcza w tej kolejności między *Wyrocznią* a planszą.

5. **Karty jednostek** oddziela się zgodnie z ich typem/rangą (frakcja jest nieistotna) i tasuje 4 stosy. Rozdaje się każdemu z graczy 3 wolnych ludzi, 1 dowódcę, 1 kapłana i 5 kart zasobów (po jednym zasobie na każdą jednostkę). Te karty tworzą początkową talię tworzenia gracza. Gracze przeglądają swoje karty, ale nie pokazują ich innym i decydują o frakcji (bazując na przewadze kart jednego koloru, powinni znaleźć kolor przewodni do przyszłej orientacji frakcyjnej). Następnie każdy tasuje karty i umieszcza je w formie zakrytego stosu po lewej stronie swojego pola gracza. Będzie to stos do dobierania, nazywany **narodem**.

6. Pozostałe **jednostki i zasoby** umieszcza się w osobnych stosach odkryte po prawej stronie *Wyroczni*. Odpowiednią liczbę odkrytych kart Wielkich Artefaktów (liczba graczy + 1, 4 graczy – 5 kart, 3 graczy – 4 karty, 2 graczy – 3 karty; tasuje się wszystkie karty Wielkich Artefaktów i losowo wybiera odpowiednią ich liczbę) umieszcza się na wyznaczonych miejscach na planszy. Wszystkie stosy obok *Wyroczni* i planszy tworzą wspólną pulę kart.

7. Dowolnie wybiera się pierwszego gracza. Będzie graczem rozpoczynającym przez całą grę. Bierze dwie figurki bohaterów i znaczniki poziomów miast zgodnie z frakcją oraz plan-

szą gracza. Następnie pozostałe osoby zgodnie z ruchem wskazówek zegara robią to samo. Gracz, który jako ostatni brał figurki, jako pierwszy będzie wybierał miasto początkowe. Gracz ten bierze znacznik poziomu miasta z 1 ze swojej puli i umieszcza na tym mieście. *Te wybory są ważne w zaawansowanych scenariuszach, gdzie typy terenu dają wzmocnienie ruchu czy walki*. Następnie pozostali gracze wybierają swoje miasta w kolejności przeciwnej do ruchu wskazówek zegara.

PRZEBIEG GRY

Rozpoczynając od pierwszego gracza i kontynuując zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy gracz ma możliwość użycia swoich kart z ręki do zatrudnienia jednostek i bohaterów, poruszenia nimi, tworzenia artefaktów, budowania miast i dróg oraz atakowania innych graczy. Dopiero gdy jeden gracz wypełni wszystkie swoje akcje, następna osoba może rozpocząć swoją turę.

Każdy gracz ma talię kart zwaną **talią tworzenia**, złożoną z 3 części – stosu do dobierania, kart na ręce i stosu kart odrzuconych. Talia tworzenia obejmuje 10 kart początkowych i wszystkie zdobyte w czasie gry. Z 10 kart początkowych tworzy się po lewej stronie stos do dobierania, zwany **narodem**, z którego gracz dobiera 6 kart stanowiących początkową rękę gracza.

Kiedy gracz używa kart z ręki, wyklada je **odkryte** przed sobą i deklaruje, po co wyklada daną kartę. Można zagrywać **dowolną liczbę** kart z ręki. Gracz zbiera wszystkie karty zagrane, zdobyte w danej turze oraz te, które pozostały mu na ręce i układa je w odkryty stos odrzuconych po prawej stronie swojego obszaru gry, zwany **schronieniem**. Pierwsza karta powinna być widoczna, aby łatwiej rozróżniało się stosy. Na koniec tury gracz dobiera 6 kart ze swojego stosu do dobierania – narodu (po lewej stronie).

Ważne: Gracze **nie powinni mieszać** narodu (stos do dobierania) ze **schronieniem** (stos kart odrzuconych). Wszystkie karty, które trafiły do **schronienia**, zostają tam tak długo, jak długo gracz ma karty w swoim narodzie. Jeśli będzie miał dobrać karty z narodu, ale okaże się, że **nie ma tam wystarczającej ich liczby** (co jest normalnym zjawiskiem na początku gry), gracz najpierw dobiera wszystkie karty, które pozostały w narodzie, następnie tasuje wszystkie karty ze **schronienia** i tworzy z nich nowy zakryty stos do dobierania (naród) po lewej stronie. Stąd dobiera resztę potrzebnych kart. Dzięki temu talia tworzenia gracza jest w ciągłym ruchu.

W dowolnym momencie gracz może **przejrzeć** karty ze swojego **schronienia** lub **policzyc**, ile kart zostało mu w narodzie. W żadnym wypadku nie wolno przeglądać stosu do dobierania, chyba że pozwala na to efekt jakiejś karty.

OSOBISTY OBSZAR GRY

Plansze gracza organizują obszar gry i są dodatkową, nieobowiązkową pomocą. Po lewej stronie jest wyznaczone miejsce na **naród** (stos do dobierania), a po prawej na **schronienie** (stos kart odrzuconych), pomiędzy nimi znajduje się miejsce na **zagrywane karty**. Na górnej krawędzi znajduje się **tor punktów zwycięstwa**. Na początku gry gracze umieszczają swoje karty punktów zwycięstwa pod planszą, tak aby widoczne było ostrze, które będzie wskazywało aktualną liczbę zdobytych punktów zwycięstwa. Kiedy gracz przekroczy 20 punktów, odwraca kartę tak, aby była widoczna strona z „+20” i przesuwa na początek toru – 0. Po lewej stronie stosu do dobierania znajduje się miejsce na zaznaczenie **siły w bitwie**. Sześć kolorowych pól po prawej stronie to przygotowanie do nowych elementów gry, które będą wprowadzone w dodatkach.



TURA GRACZA

Podczas swojej tury gracz **może** wykonać następujące kroki w **podanej kolejności**. Kroki **2, 4 i 5** są **obowiązkowe**.

1. OGŁOSZENIE KOHORTY LUB DRUGIEJ SZANSY

Na początku instrukcji napisano, że gracz powinien budować swoją talię tworzenia głównie z kart jednej frakcji, mimo że zaczyna z losowymi kartami. Kohorty i ich efekty są głównym powodem, aby tak postępować.

Jeśli na początku tury gracz ma na ręce minimum 3 karty tej samej frakcji, oznacza to, że ma **kohortę**. Kohorta musi być ogłoszona wszystkim graczom na początku tury. Jeśli ktoś o tym zapomni, nie może tego zrobić później. Jeśli gracz zadeklarował, że ma kohortę, pokazuje ją jednemu wybranemu przeciwnikowi. Dzięki kohorcie może dobrać dodatkowe karty ze stosu do dobierania i wziąć je na rękę. Karty zasobów nie należą do żadnej frakcji (są neutralne) i nie liczą się do kohort. Karty Wielkich Artefaktów należą do każdej frakcji, czyli są uniwersalne i liczą się do kohort. Liczba dodatkowych kart, które gracz może dobrać, jest zależna od wielkości kohorty:

- **Mała** kohorta to 3 karty tej samej frakcji; gracz może dobrać 1 dodatkową kartę. Może się zdarzyć, choć to bardzo rzadki przypadek, że będzie miał na ręce dwie małe kohorty – 3 karty jednej frakcji i 3 karty drugiej, wtedy dobiera po 1 dodatkowej karcie za każdą kohortę, czyli 2.
- **Średnia** kohorta to 4 karty tej samej frakcji; gracz może dobrać 2 dodatkowe karty.
- **Duża** kohorta to 5 kart tej samej frakcji; gracz może dobrać 3 dodatkowe karty.
- **Wielka** kohorta to 6 kart tej samej frakcji; gracz może dobrać 4 dodatkowe karty.

Ważne: Karty w zasadzkach i w namiotach nie liczą się do kohort. Kohorty można stworzyć tylko z 6 kart na ręce.

Na początku tury, jeśli graczowi nie podobają się karty, które ma na ręce, może skorzystać z **drugiej szansy**. Odrzuca wtedy karty z ręki i dobiera 5 kart z narodu (jedną mniej niż zawsze – to symboliczna cena za tę akcję). Drugą szansę można wykonać tylko raz na turę. Nie wolno w tej samej turze zagrać kohorty i drugiej szansy. Oznacza to, że jeśli gracz ogłosił kohortę, nie może skorzystać z drugiej szansy, a także to, że po ogłoszeniu drugiej szansy i dobraniu nowych kart nie może ogłosić kohorty, nawet jeśli ma na ręce odpowiednie karty.

2. ZABIERANIE KART Z ZASADZKI

Jeśli gracz rozmieścił jakieś karty w zasadzce w poprzedniej turze, musi **wziąć** je wszystkie na rękę, **bez ujawniania**. Zasadzka jest krótkotrwałą mechaniką oszczędzenia kart przez jedną turę, aby zaskoczyć przeciwników lub wzbogacić przyszłą kombinację. Karty w zasadzce zostały dokładnie opisane w rozdziale *Rozmieszczanie kart w zasadzkach* na str. 8.

3. WYKONYWANIE AKCJI

Podczas swojej tury gracz może wykonać **jedną lub więcej** akcji w **dowolnej kolejności**, bądź **spasować**. Akcje te opierają się na kombinacjach i przetwarzaniu kart z ręki. Kiedy gracz zagrywa kombinację kart, wyklada je odkryte przed sobą na środku swojego obszaru gry, tworząc rząd, zwany **rzędem akcji** (transformacja kart jest możliwa dzięki artefaktom, ich działanie opisano w dziale *Używanie artefaktu*). Dla każdej akcji gracz musi wyłożyć **osobny** rząd. Jest to ułatwienie dla grających – lepiej widać, jakie akcje są wykonywane. Gracz może wykonywać tę samą akcję **kilka razy**, o ile pozwalają mu na to karty na ręce.

Ważne: Jedna karta może być zagrana tylko w jednym rzędzie akcji.

Oto lista wszystkich akcji:

- Dodawanie nowych kart do talii gracza
- Budowanie dróg i miast na planszy
- Rozwój miast
- Używanie artefaktu
- Zatrudnianie bohaterów
- Ruch bohaterów
- Rozmieszczenie kart w zasadzkach
- Wywoływanie bitwy



DODAWANIE NOWYCH KART DO TALII GRACZA

Budowanie silnej talii tworzenia to jedno z najważniejszych zadań w grze. Jedną z akcji w turze gracza może być zagranie kart z ręki, aby **zdobyć karty ze wspólnej puli**. Gracze mogą zdobywać karty poprzez zagrywanie konkretnych kombinacji z ręki. Zagrane karty umieszcza się odkryte w rzędzie na środku strefy gracza (planszy gracza). **Nową kartę** z odpowiedniego stosu układa się na końcu tego rzędu, co oznacza, że jest on zakończony; nie można już do niego dodawać kart ani ich odejmować. Gracz nie wybiera karty, którą otrzyma, na ogół bierze wierzchnią ze stosu.

Różne karty zdobywa się poprzez różne kombinacje kart jednostek i/lub zasobów. Poza narzędziami karty artefaktów nie są używane w kombinacjach do zdobycia nowych kart (ich efekty będą opisane później). Każda karta z ręki gracza może być użyta tylko w jednej kombinacji, czyli zagrana tylko raz w ciągu tury. **Nie ma limitu** nowych kart (na ogół jest to od 1 do 3), które gracz może dodać do swojej talii tworzenia w jednej turze, oczywiście o ile posiada na ręce karty, które mu na to pozwalają.

Nowa karta dodana do talii gracza **nie może** być użyta w tej samej turze, w której została zdobyta. Na końcu tury gracza wszystkie nowe karty odrzuca się do schronienia. Gracz będzie miał możliwość użycia nowych kart po rotacji – kiedy jego naród się wyczerpie i będzie musiał przetasować schronienie, aby utworzyć nowy naród.

ZATRUDNIANIE JEDNOSTEK

Jednostki są kręgosłupem talii tworzenia, najczęściej zdobywanymi przez graczy. Gracz może zatrudnić jednostkę poprzez zagranie odpowiedniej liczby kart zasobów. Poniższa tabelka pokazuje, ile kart zasobów powinno być zagranych do rzędu akcji, aby zdobyć określony rodzaj karty jednostki.

WOLNY CZŁOWIEK	2 KARTY ZASOBÓW
DOWÓDCA	3 KARTY ZASOBÓW
KAPŁAN	4 KARTY ZASOBÓW
LORD	5 KART ZASOBÓW

Liczba kart zasobów potrzebna do zatrudnienia jednostki = ranga jednostki +1.

Podczas zatrudniania jednostki gracz wyklada określoną liczbę odkrytych kart przed sobą, bierze wierzchnią kartę ze stosu danej jednostki i kładzie na końcu rzędu akcji.

Ważne: Podczas zdobywania karty jednostki gracz bierze również jedną **kartę zasobów** ze wspólnej puli i umieszcza ją obok zatrudnionej jednostki. Innymi słowy gracz zawsze otrzymuje jedną nową kartę zasobów za każdą zatrudnioną jednostkę. To jedyna droga, aby zdobyć karty zasobów po przygotowaniu. Nie należy o tym zapominać!

TWORZENIE ARTEFAKTÓW

Artefakty są potężnymi narzędziami w rozwoju gracza. Można je **tworzyć** poprzez zagrywanie kart jednostek i zasobów (i innych artefaktów, jak narzędzia). Na początku gry gracze nie mają artefaktów, ale wkrótce powinni móc je zdobyć. Poniższa tabelka pokazuje, jaką kombinację kart gracz musi zagrać, aby stworzyć dany artefakt.

NARZĘDZIA	3 WOLNYCH LUDZI
BRONŃ	1 DOWÓDCA + 2 WOLNYCH LUDZI
AMULET	1 KAPŁAN + 2 WOLNYCH LUDZI
TYTUŁ	1 LORD + 2 WOLNYCH LUDZI
MAGICZNY ZWÓJ	1 WOLNY CZŁOWIEK + 1 DOWÓDCA + 1 KAPŁAN
NAMIOT	1 DOWÓDCA + 1 WOLNY CZŁOWIEK + 1 KARTA ZASOBU
KOŃ	1 DOWÓDCA + 2 KARTY ZASOBÓW

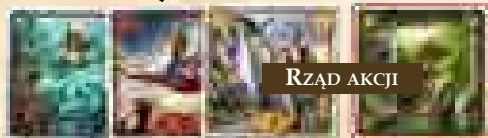
Tworzenie artefaktu odbywa się w ten sam sposób co zatrudnianie jednostki. Gracz umieszcza w rzędzie na stole odkrytą wymaganą kombinację kart i bierze wierzchnią kartę ze stosu odpowiedniego artefaktu. Podczas tworzenia artefaktów gracz nie otrzymuje żadnych kart zasobów (dostaje je **tylko** przy zatrudnianiu jednostek).

RĘKA GRACZA



1. W tym przykładzie gracz ma na ręce 3 karty zasobów, jednego wolnego człowieka, jednego dowódcę i jednego kapłana.

2. Decyduje się na zagranie trzech jednostek, aby zdobyć artefakt. Umieszcza wolnego człowieka, dowódcę i kapłana na stole, bierze jedną kartę magicznego zwoju (zaznaczona na czerwono) ze wspólnej puli i umieszcza na końcu rzędu.



KOMBINACJA KART

NOWE KARTY

3. Następnie zagrywa pozostałe 3 karty zasobów, aby zatrudnić dowódcę. Bierze wierzchnią kartę ze stosu dowódców i jedną kartę zasobów (zaznaczone na czerwono) i umieszcza na końcu rzędu.

ZDOBYWANIE WIELKICH ARTEFAKTÓW

Wielkich Artefaktów nie można zdobyć, zagrywając kombinację kart. W podstawowej wersji gry są nagrodą dla tych, którym uda się pokonać pradawne straże ruin na środku mapy. Będzie to wyjaśnione później. Inną zasadą specjalną Wielkich Artefaktów jest to, że jeden gracz może posiadać **tylko jeden** Wielki Artefakt.

BUDOWANIE DRÓG I MIAST NA PLANSZY

Gracz może również zdecydować się na budowę dróg i miast na planszy. Budowa i ulepszanie miast (a później ich obrona) to główny cel ponieważ **poziomy miast** są w grze punktami zwycięstwa. Miasta nie mogą jednak istnieć bez połączenia ze światem zewnętrznym, dlatego potrzebne są drogi.

Budowa dróg i miast odbywa się poprzez zagrywanie kombinacji kart z ręki. Najpierw gracz wyklada na stół odkrytą kombinację wymaganą do wybudowania miasta lub drogi, a następnie wybiera typ miasta bądź drogi, który chce zbudować. Jak wyjaśniono wcześniej, różne miasta mają różną liczbę wyjść (dróg, które prowadzą do lub z miasta w różnych kierunkach, łącznie 5 typów). Drogi mogą być zwykłe (proste drogi i zakręty) albo skrzyżowania (proste bądź typu T) – łącznie 4 rodzaje. Każdy typ miasta i drogi znajduje się w oddzielnym stosie. Po wybraniu typu miasta lub drogi gracz bierze wierzchnią kartę z odpowiedniego stosu ze wspólnej puli i umieszcza ją na wybranym kwadracie na planszy, zgodnie z zasadami.

ZASADY BUDOWY

Podczas budowy dróg lub miast gracz **musi** stosować się do następujących zasad i ograniczeń:

- Drogi i miasta mogą być umieszczane tylko na **pustych** polach planszy.
- Nową drogę lub miasto trzeba umieścić tak, aby przynajmniej jedna krawędź **stykała** się z krawędzią poprzednio wybudowanej karty (nie po przekątnej).
- Dwa miasta **nie mogą** być wybudowane **obok siebie**. Pomiędzy nimi powinna być **co najmniej** jedna droga (lub puste pole). Karty miast mogą się stykać tylko po przekątnej, ponieważ to oznacza, że nie przylegają.
- Koniec drogi na karcie musi być poprawnie **połączony** z kolejną kartą; drogi na sąsiadujących kartach muszą do siebie pasować. Obok siebie mogą znajdować się karty, które na stykających się krawędziach nie mają drogi.
- Na krańcach planszy drogi **mogą** wychodzić poza mapę.
- Każde nowe miasto lub droga, które gracz buduje, **musi mieć połączenie** z innym miastem gracza. Jedyny wyjątek od tej reguły następuje, kiedy gracz traci swoje ostatnie miasto. W takim przypadku może dowolnie wybrać pozycję, na której wybuduje nowe miasto, stosując się do pozostałych reguł.

Nie ma limitu dla liczby ani poziomu wybudowanego miasta czy drogi w jednej turze. Gracze mogą dodawać karty do talii i konstruować miasta i drogi na planszy podczas tej samej tury, dopóki pozwalają im na to karty na ręce.

BUDOWA I ULEPSZANIE MIAST

Głównym celem graczy w *Battalii*. Początek jest kontrola miast możliwie jak najwyższego poziomu, ponieważ w praktyce są to punkty zwycięstwa. Gracze mogą budować miasta różnych poziomów **bezpośrednio** (umieszczenie nowego miasta na planszy i położenie na nim odpowiedniego znacznika) i **ulepszać je później** (odwracanie lub wymiana znacznika na wyższy poziom). By bezpośrednio wybudować nowe miasto danego poziomu, gracz musi zagrać **3 jednostki** tej samej rangi. Poziom nowego miasta jest równy randze jednostek, dzięki którym zostało ono wybudowane. Aby ulepszyć istniejące już miasto do wyższego poziomu, gracz musi zagrać **2 karty jednostek** o tej samej randze. Te jednostki powinny mieć rangę o 1 wyższą niż aktualny poziom miasta. *Na przykład: Aby ulepszyć miasto pierwszego poziomu do drugiego, gracz musi zagrać dwóch dowódców.* Gracze nie mogą omijać poziomów (ulepszenie miasta z poziomu pierwszego do trzeciego czy czwartego). Można wybudować miasto i ulepszyć je w tej samej turze.

Poniższa tabelka zawiera liczbę i typ jednostek, które gracz musi zagrać, aby wybudować lub ulepszyć dane miasto.

POZIOM MIASTA	WYBUDOWANIE MIASTA	ULEPSZENIE
PIERWSZY POZIOM MIASTA	3 WOLNYCH LUDZI	-
DRUGI POZIOM MIASTA	3 DOWÓDCÓW	2 DOWÓDCÓW
TRZECI POZIOM MIASTA	3 KAPŁANÓW	2 KAPŁANÓW
CZWARTY POZIOM MIASTA	3 LORDÓW	2 LORDÓW

Tak jak wcześniej, odrębne kombinacje kart powinny być umieszczane w oddzielnych rzędach akcji na stole (dla nowego miasta i dla ulepszenia), aby uniknąć zamieszania.

BUDOWA DRÓG

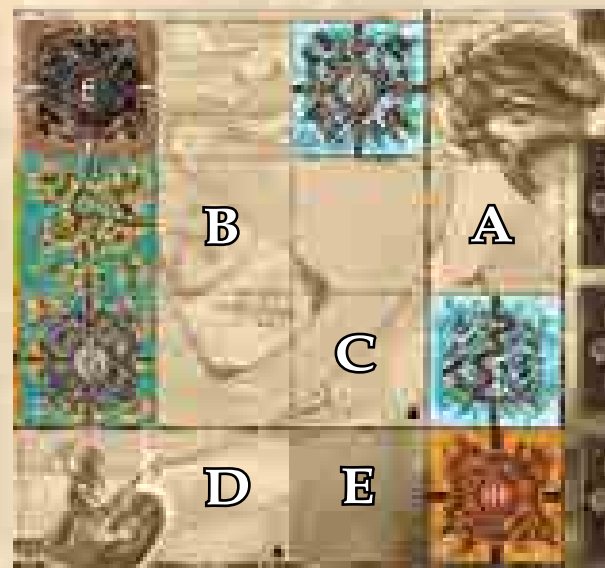
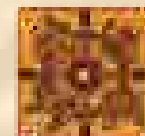
Drogi są połączeniem miast i jedyną możliwością dostania się do ruin lub państwa przeciwnika. Cztery typy dróg podzielono na dwie grupy – proste (zakręty i proste) i skrzyżowania (proste i typu T). Poniższa tabelka pokazuje kombinację kart, które gracz musi zagrać, aby wybudować różne typy dróg (reguła: większa kompleksowość, więcej siły ludzkiej i zasobów).

PROSTE DROGI (PROSTE I ZAKRĘTY)	1 WOLNY CZŁOWIEK I 1 KARTA ZASOBÓW
SKRZYŻOWANIA (PROSTE I TYPU T)	2 WOLNYCH LUDZI I 1 KARTA ZASOBÓW

LINIA JEDNOSTEK



NOWE MIASTO



W tym przykładzie czerwony gracz chce zbudować nowe miasto. Zagrywa trzy karty dowódcy i wybiera miasto z czterema wyjściami (zaznaczone na czerwono).

Jedynym legalnym miejscem na to miasto będzie A.

Zgodnie z zasadami, na pozostałych polach nie można wybudować miasta, ponieważ:

B nie jest połączone drogą z żadnym innym miastem tego gracza (dolny prawy róg).

C jest obok karty bez drogi.

D nie przylega i nie jest połączone z żadną inną kartą.

E jest obok innego miasta.

Gracz umieszcza swoje miasto na polu A i oznacza je znacznikiem z cyfrą 2. Gdyby miał jeszcze dwóch kapłanów na ręce, mógłby od razu ulepszyć je do poziomu 3.

LIMITOWANE ZASOBY

W świecie Battalii zasoby ludzkie i naturalne są **limitowane**. Oznacza to, że jeśli dowolny typ jednostki, artefaktu, drogi lub miasta wyczerpał się i nie ma go już we wspólnej puli kart, gracze nie mogą zdobywać ani budować tych typów kart, a także, jeśli gracz ma wszystkie znaczniki danego poziomu na planszy, nie może budować miast danego poziomu.

UŻYWANIE ARTEFAKTU

Jak wspomniano wcześniej, **siedem artefaktów** ma różne zdolności. Niektóre karty zagrywa się indywidualnie, inne mają funkcję przetrzymywania lub przemiany kart z talii gracza. Transformacja to tymczasowa lub stała zmiana funkcji, siły, liczby bądź typu karty. Zasadniczo jedna karta z talii tworzenia gracza może być zagrana tylko w jednej kombinacji i jednej transformacji na turę (aby zobaczyć wyjątki od tej reguły, zobacz zasady amuletów lub podświetlonego przez promień). Oznacza to, że w jednej turze dla każdej karty może być zastosowany efekt tylko **jednego** artefaktu, ale jeśli tym efektem jest transformacja, karta może być od razu włączona do kombinacji. Artefakt transformujący znajduje się poza rzędem akcji. Łańcuchy transformacji są możliwe. *Na przykład: Magiczny zwój transformuje tytuł, który transformuje jednostkę (patrz wyjaśnienie dalej).*

Oto szczegółowy opis wszystkich artefaktów:



Narzędzia – te karty są bardzo pożyteczne przy budowaniu dróg i miast, tworzeniu innych artefaktów, a także kiedy gracz potrzebuje wolnych ludzi. Karta narzędzi może być zagrana **zamiast** jednego lub dwóch wolnych ludzi. *Na przykład: Jeśli gracz chce stworzyć broń, może zagrać jednego dowódcę i jedną kartę narzędzi zamiast jednego dowódcy i dwóch wolnych ludzi.* Tych dwóch wolnych ludzi nie może być wykorzystanych do dwóch odrębnych akcji. Narzędzia nie mogą zastępować wolnych ludzi w bitwie. Ogólnie rzecz ujmując, jest to techniczna optymalizacja talii – mechanizacja przeciwko sile ludzkiej!



Broń – te karty mają **trzy** bardzo ważne zastosowania:

- Gracz potrzebuje karty broni (wraz z dwiema kartami zasobów), aby **zatrudnić bohatera**.
- Gracz potrzebuje karty broni zawsze, aby **wywołać bitwę**. Rozpoczynający bitwę – pierwsza karta w linii ataku, innymi słowy warunek konieczny do rozpoczęcia bitwy.
- Bronie mają standardową **siłę w walce +1** – ich wkład do ogólnej siły w bitwie. Niektóre karty broni mogą być zagrywane w linii bitwy, aby podnieść jej siłę.



Amulety – to małe magiczne przedmioty, których efekt zależy od **szczęścia gracza**. Te specjalne artefakty mają siłę **pomnożenia** (tylko w danej turze) karty, ale jeśli gracz nie będzie miał wystarczająco dużo szczęścia, zostanie z niczym. Amulet traktuje się jako kartę transformującą, która działa w następujący sposób:

• Najpierw gracz zagrywa na stół kartę amuletu i nad nią umieszcza kartę, którą chce przemienić (tak aby był widoczny symbol amuletu). Efekt amuletu zadziała na kartę nad nim umieszczoną. Amulet może być umieszczony na początku, w środku lub na końcu rzędu akcji, a przemieniona karta może być użyta w kombinacji z innymi kartami w tym samym rzędzie, po tym jak zadziała amulet. Amulet nie jest rozpatrywany jako element kombinacji. Potencjalnie, jeśli gracz podejmie taką decyzję, praktyczne pomnożenie karty może być użyte w 2 lub 3 rzędach zamiast jednego (jest to nazywane efektem rozgałęzienia, patrz przykład na str. 8). Każdy typ karty, włączając Wielkie Artefakty, może być przetransformowany przez amulet.

• Gracz rzuca **sześciocienną kością** (witajcie żołnierze szczęścia, oto nadchodzi kostka!) i zależnie od wyniku rzutu następuje jedna z opisanych sytuacji:

1. Gracz wyrzucił – nic się nie dzieje. Karta umieszczona nad amuletem pozostaje w linii akcji i może być użyta w kombinacji.
2. Gracz wyrzucił – karta znajdująca się nad amuletem zostaje podwojona w tej turze. Zagrana jest jako dwie identyczne karty.
3. Gracz wyrzucił – karta znajdująca się nad amuletem zostaje potrójona w tej turze. Zagrana jest jako trzy identyczne karty.
4. Gracz wyrzucił – karta znajdująca się nad amuletem zostaje przeniesiona do zasadki (patrz str. 8). Jest to akcja obowiązkowa, nie zastępuje się jej żadną inną kartą. Po zakończeniu działania amulet odkładany jest do schronienia.
5. Gracz wyrzucił – karta znajdująca się nad amuletem zostaje przeniesiona do schronienia. Jest to akcja obowiązkowa – reguła kostki! Po zakończeniu efektu karta amuletu również jest odrzucana do schronienia.

6. Gracz wyrzucił – karta znajdująca się nad amuletem zostaje jokerem. Oznacza to, że może być dowolną kartą jednostki, artefaktu lub karty zasobu (ale nie Wielkiego Artefaktu ani terenu). *Przykład: Jeśli transformowana karta jest wolnym, może być zagrana jako kapłan lub tytuł.*

• Jeśli wynikiem rzutu nie jest 4 ani 5, karta amuletu pozostaje pod przetransformowaną kartą do końca tury, aby przypominać graczom o fakcie transformacji. Dobrze jest zostawić tam również kostkę z wynikiem, aby jasny był skutek transformacji.



Tytuły – to abstrakcyjne artefakty reprezentowane przez medale i karty praw jako obiekty na kartach. To inny typ kart transformujących, które mogą **ulepszyć jednostki**. Ulepszony wolny człowiek jest dowódcą, dowódcy stają się kapłanami, a kapłani lordami. Lordowie nie mogą być ulepszeni. Transformacja przebiega następująco:

- Karta tytułu umieszczana jest na stole na początku, w środku lub na końcu rzędu akcji. Następnie umieszcza się na niej kartę jednostki, którą chce się ulepszyć.
- Karta, która ma być ulepszona, zwracana jest na spód odpowiedniego stosu w puli wspólnej.
- Gracz bierze jedną kartę (ze stosu wyższych rangą jednostek), która należy do tej samej frakcji co ulepszana karta. *Na przykład: Kiedy gracz ulepsza dowódcę Wyspiarzy (niebieski), musi wziąć kapłana Wyspiarza.* Jeśli w puli wspólnej nie ma takiej karty, gracz pobiera wierzchnią kartę z tego stosu, niezależnie od tego, do jakiej frakcji należy. Gdy gracz weźmie kartę, stos tasuje się.
- Nowa, wyższa rangą karta umieszczana jest na karcie tytułu (odrobinę niżej, tak aby widoczny był symbol tytułu) i może być użyta w kombinacji. Karta tytułu uznawana jest za znajdującą się poza kombinacją.



Magiczny zwój – te karty również są kartami transformującymi. Podobnie jak tytuły ulepszają jednostki, magiczne zwoje zmieniają **frakcję karty**. Pomaga to graczowi w optymalizacji talii, tak aby jak największa jej część była koloru jego frakcji, co sprawi, że będzie mu łatwiej o duże kohorty – oznacza to silniejsze dobieranie i większą elastyczność w każdej turze. Transformacja przebiega następująco:

- Magiczny zwój jest umieszczany na stole na początku, w środku lub na końcu rzędu akcji. Następnie gracz umieszcza na niej kartę jednostki lub artefaktu, który chce przetransformować.
- Gracz ogłasza, w jaką frakcję chciałby przemienić daną kartę.
- Zwraca ją na odpowiedni stos i pobiera kartę tego samego rodzaju, ale pożądaną frakcji.
- Jeśli w stosie nie ma już karty pożądaną frakcji, pobiera wierzchnią kartę z tego stosu, niezależnie od jej przynależności frakcyjnej.
- Po transformacji odpowiedni stos należy potasować.
- Nowa karta umieszczana jest na magicznym zwoju (troszkę niżej, tak aby był widoczny symbol zwoju) i nadal może być użyta w kombinacji. Karta magicznego zwoju nie jest rozpatrywana jako część rzędu akcji.

Istnieje jedna specjalna reguła dotycząca tego artefaktu. Magiczny zwój ma zdolność przetransformowania samego siebie. W tym przypadku gracz umieszcza tylko kartę zwoju poza rzędem i deklaruje, na jaką frakcję chciałby ją zmienić. Jeśli w stosie znajduje się taka karta, zabiera ją, a swoją starą kartę wtasowuje w stos. Jeśli nie ma żądanej karty, gracz bierze wierzchnią kartę ze stosu. Przetransformowany magiczny zwój nie może niczego innego przetransformować w tej samej turze.



Namioty – są długodystansowymi **przytrzymywaczami kart**. Jak wyjaśniono wcześniej, na koniec tury gracz odrzuca wszystkie karty z ręki do schroniska. Namioty pozwalają graczowi zostawić te karty na przyszłe tury. Namiot zagrywa się w następujący sposób: najpierw należy umieścić kartę zasobów w pojedynczym rzędzie akcji – **symboliczny koszt** roztawienia namiotu, ponieważ obóz zawsze potrzebuje zaopatrzenia (ta karta będzie przełożona do schronienia na końcu tury). Następnie kładzie się na stole namiot i na nim wybraną przez siebie kartę (odrobinę niżej aby był widoczny symbol). Jest ona nazywana kartą stacjonującą. W namiocie może stacjonować każda karta poza Wielkimi Artefaktami. Zawartość namiotu jest widoczna dla wszystkich i pozostaje tam tak długo, jak właściciel zechce. W dalszej części rozgrywki gracz może użyć karty stacjonującej – wtedy po prostu bierze ją na rękę, a namiot odrzuca (może to zrobić zarówno wtedy, gdy wykonuje akcję, jak i wtedy, kiedy jest atakowany).



Koń – w przeciwieństwie do naszego świata, gdzie konie są tylko zwykłymi zwierzętami, w świecie Battalii są to mityczne stworzenia, które powinny być wzywane. Te postacie mają **dwie zdolności** w grze – pomagają bohaterom szybciej się **poruszać** i mogą brać **udział w bitwach**. Kiedy gracz zagra kartę konia, może poruszyć bohaterem do 3 pól, podążając wytyczoną drogą. Konie mają +1 do siły w bitwach i mogą w nich uczestniczyć jak zwykle jednostki. Są bardzo użyteczne przy odwróceniu bohatera (patrz str. 9)!

ŁAŃCUCH TRANSFORMACJI




W tym przykładzie zielony gracz ma dużą kohortę, więc dobiera 3 dodatkowe karty i ma ich na ręce aż 9. Najpierw zagrywa magiczny zwój, umieszcza na nim tytuł Zrodzonego w chmurach (1) i zmienia jego frakcję na Niedźwiedziego ludu (2). Następnie umieszcza wolnego człowieka z Niedźwiedziego ludu na tytule (3) i ulepsza go do dowódcy Niedźwiedziego ludu (4). Na końcu tej samej linii zagrywa dwie karty zasobów, które w kombinacji z dowódcą tworzą konia (otrzymuje wierzchnią kartę Zrodzonego w chmurach) (5). W drugiej linii akcji umieszcza kartę amuletu, a na niej kartę wolnego człowieka. Ma szczęście i wyrzuca 3; może użyć wolnego tak, jakby było ich tam trzech. Decyduje się zagrać kartę w rozgałęzionym rządzie (6). Zagrywa dowódcę w kombinacji z wirtualnymi dwoma wolnymi ludźmi, aby stworzyć kartę broni (7). Następnie umieszcza jedno narzędzie w kombinacji z trzecim wirtualnym wolnym człowiekiem i buduje miasto pierwszego poziomu (8).


EFEKT AMULETU


NOWE KARTY


UŻYCIĘ WIELKICH ARTEFAKTÓW


Wielkie Artefakty są spuścizną zamierzczliwych bohaterów, wytworzonych za pomocą magii w dawnych czasach. Inaczej niż zwykłe artefakty, Wielkie Artefakty **nie mogą** być stworzone za pomocą kart. Można je **zdobyć** tylko przez pokonanie strażników ruin. Nie podlegają przemianie, inne artefakty i Wyrocznia nie mają na nie wpływu. Wielkie Artefakty to karty **uniwersalne**, które należą do każdej frakcji, zawsze wspierają budowę kohorty. W CEdition znajduje się 10 kart Wielkich Artefaktów o następujących mocach:


 **Młot Starto** jest niezwykłym narzędziem **tworzenia**, które może być użyte tak jak zwykły artefakt. Jego właściciel za każdym razem decyduje, jak użyć Młota, z jednym bardzo ważnym ograniczeniem: nie może on być agrany w trakcie bitwy. Młot traci wszystkie swoje moce, kiedy rozpoczyna się bitwa. Oznacza to, że nie może być również zastosowany jako karta broni służąca do wywołania bitwy ani jako tytuł podczas bitwy (ale z dwoma wolnymi w celu zatrudnienia bohatera w czasie pokoju – tak).


 **Miecz Elemaga** to potężna **broń ofensywna**, która ma siłę +5 w ataku i +1 w obronie. Może być użyty jak normalna broń w celu zatrudnienia bohatera lub wywołania bitwy, tyle że ze zwiększonymi mocami ataku.

 **Tarcza Britosa** to również Wielki Artefakt będący potężną **bronią**, tyle że **w obronie**. Jego siła ataku to +1, a obrony aż +5. Gracz może go użyć do wywołania bitwy i zatrudniania bohaterów, jednak prawdziwą siłą tej broni jest ochrona właściciela przed atakami wrogów.

 **Skrzydła Avienny** używa się do **podróżowania** po nieodkrytych terytoriach. Ten artefakt może poruszyć jednego bohatera na dowolne miejsce na planszy, bez żadnych limitów.

 **Róg Baldura** jest używany do **wywoływania kart** z narodu gracza. Kiedy gracz zadmie w Róg, bierze swój naród i przegląda go. Może wybrać do dwóch kart i po ujawnieniu ich przeciwnikom dodać do swojej ręki. Jak zawsze – stos po przejrzaniu musi zostać przetasowany i odłożony na miejsce po lewej stronie pola gracza. Przeglądać można wyłącznie stos do dobierania. Kiedy naród składa się tylko z jednej karty lub kiedy nie ma tam żadnych kart, gracz nie może dobrać drugiej lub wcale nie może dobierać kart.

 **Korona Titusa** to artefakt, który **podnosi rangę** jednej jednostki o dwa poziomy lub dwóch jednostek o jeden poziom każdą. Jest zagrywany tak jak tytuł, może być też użyty do pojedynczego ulepszenia.

 **Rękawica Luuta** pozwala graczowi, który ją posiada, na **kradzież** jednej karty jednemu z przeciwników. Przegląda się stos do dobierania wybranego gracza i wybiera 1 kartę, następnie zagrywa ją jak swoją. Na koniec tury zwraca się kartę właścicielowi, umieszczając w schronieniu tego gracza, nie w stosie do dobierania.



Namiot Eyla pozwala graczowi na **przechowanie** w nim do dwóch kart. Dodatkowo gracz nie musi zagrywać karty zaopatrzenia jako kosztu rozstawienia Namiotu Eyla.



Laska Terra to artefakt z mocą **zmiany typu terenu**. Gracz wybiera wybudowane miasto lub drogę na mapie i zamienia ją na inną kartę tego samego typu, ale z innym typem terenu, którą bierze ze wspólnej puli (opcjonalnie można też zamienić dwie karty z planszy).



Księga Crea to artefakt, który zagrywa się tak jak magiczny zwój, ale może on **zmienić frakcję** do trzech kart jednocześnie.

ZATRUDNIANIE BOHATERÓW

Bohaterowie reprezentują **obecność armii** gracza na planszy. Tych figurek używa się do **atakowania** neutralnego lub wrogiego pola, a także do obrony. Każdy gracz ma dwie figurki, które są przywódcami jednostek – wielkimi kapitanami armii.

Aby **zatrudnić** bohatera, gracz musi zagrać jedną kartę broni i dwie karty zasobów. Następnie bierze figurkę i umieszcza ją w dowolnym swoim mieście. Każde miasto należące do gracza, zajęte lub nie, może być wykorzystane w tej akcji. Gracz może nawet umieścić bohatera w swoim mieście, w którym aktualnie znajduje się bohater innego gracza.

RUCH BOHATERÓW

Podczas wykonywania akcji gracz może **poruszyć jednego lub dwóch** swoich bohaterów. Każda karta na planszy jest jednym polem ruchu bohatera. Istnieją dwa sposoby jego poruszenia:

- **Pierwsza** opcja: gracz może użyć **kart zasobów**. Każda karta wyłożona w linii podróży to jedno pole, o które może poruszyć się bohater. Kiedy gracz zagra dwie karty (lub więcej) może zdecydować, czy poruszyć jednym bohaterem o dwa pola, czy dwoma bohaterami o jedno pole każdym.

- **Druga** opcja, aby poruszyć bohatera, to zagranie **karty konia**. Kiedy gracz zagrywa konia, wybiera jedną ze swoich figurek i porusza ją do trzech pól. Nie może podzielić karty konia między dwóch bohaterów (to jedna akcja). Jeśli zagra dwie karty konia, może poruszyć obydwojoma swoimi bohaterami, do trzech pól każdym. Nie ma limitu dystansu w jednej turze. Gracze mogą poruszać swoich bohaterów tak daleko, jak chcą, o ile tylko pozwalają im na to karty na ręce.

ZASADY RUCHU BOHATEREM

Podróż bohaterem o **jedno pole** oznacza przesunięcie z jednej karty na przyległą, jednak podczas ruchu figurka musi podążać daną **drogą**. Oznacza to, że gracz może poruszyć się z jednej karty na drugą, tylko jeśli jest między nimi droga.

Bohaterowie mogą poruszać się wyłącznie po **wybudowanych** drogach i miastach, nie mogą wchodzić na nieodkryte (puste) lub nieprzejezdne (patrz strona 10) pola czy wyjść poza planszę. Figurki mogą dowolnie podróżować lub zatrzymać się na polach przeciwnika czy na polach, na których znajdują się bohaterowie przeciwnika. **Wejście** na pole przeciwnika **nie wywołuje automatycznie bitwy!** Aby zaangażować się w walkę, gracz musi z własnej woli wybrać atak. Nie ma limitu bohaterów na jednej karcie.

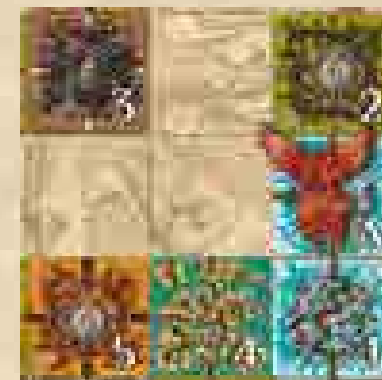
W tym przykładzie gracz ma bohatera na polu A.

Zagrywa konia, który pozwala mu na ruch do trzech pól, jednak w tej sytuacji nie ma aż tylu ruchów.

Mógłby poruszyć figurką na pole 1 lub 2.

W tym wypadku niewykonane ruchy przepadają. Mimo że pole 1 i 4 są przyległe, graczowi nie wolno wejść bohaterem na pole 4 czy 5, ponieważ między polem 1 a 4 nie ma drogi.

Figurka nie może dotrzeć również do ruin, gdyż nie może podróżować przez puste pola.



ROZMIESZCZENIE KART W ZASADZKACH

Zasadniczo niewykorzystane karty odkłada się do schronienia. Odłożenie karty do pułapki daje graczowi możliwość **zachowania** jej na **kolejną turę**. Karty w zasadzce są krótkotrwałą tajną bronią.

W dowolnym momencie swojej tury gracz może umieścić zakrytą kartę z ręki na wolnym polu na brzegu planszy (3 pola na gracza). Aby to zrobić, musi **zawiesić** kartę z ręki. Ta

akcja to symboliczny koszt wykorzystania pułapki. Ten koszt nie zawsze jest obciążeniem. Czasem pomaga graczowi oczyścić talię tworzenia z nadmiaru kart. Gracze odrzucają zawieszane karty (traktowane jako wykluczone z gry) na wspólny stos zwany limbo, gdzieś poza wspólną pulą.

Zakryta karta, którą gracz odłożył na zaznaczone miejsce, jest rozpatrywana jako karta w zasadzce. Zostaje tam tylko **do początku kolejnej tury gracza**. Wtedy, po ogłoszeniu ewentualnych kohort, gracz musi wziąć karty z zasadzki na rękę bez ujawniania ich innym graczom. Ważne jest, że każda karta z zasadzki zwiększa liczbę kart na ręce gracza ponad standardowe 6. Gracz może normalnie używać tych kart w swojej turze lub zawiesić kolejną kartę, aby ponownie umieścić ją w zasadzce. W żadnym momencie gry **nie może mieć więcej niż 3 karty** w zasadzce. Jeśli przez jakąś akcję gracz jest zmuszony do umieszczenia czwartej (na przykład po zagranie karty amuletu), musi wybrać jedną z trzech kart będących w zasadzce i odłożyć ją do schronienia, aby stworzyć wolne miejsce na nową.

Ważne: Kiedy gracz zawiesza kartę, zmniejsza liczbę kart w swojej talii tworzenia. Gracze **nie mogą** posiadać mniej niż 10 kart w swojej talii. Należy uważać, aby nie przekroczyć tej liczby przy odrzucaniu kart.

WYWOŁYWANIE BITEW

Trudno jest wygrać w *Battalię*. Początek jedynie przez umacnianie swojej talii i budowę systemu miast. Jeśli nie jesteś urodzonym zdobywcą, musisz być choć dobrym obrońcą, ponieważ inni będą atakować. **Podbijanie** wrogich miast może zapewnić wiele taktycznych zalet graczowi – każde podbite miasto daje mu więcej punktów zwycięstwa i sprawia, że punkty te traci przeciwnik. W dowolnym momencie swojej tury gracz może zdecydować się na **wywołanie bitwy**. W walce może uczestniczyć tylko dwóch graczy.

Podczas walki gracze naprzemiennie **zagrywają karty** z ręki do rzędu bitwy. Tylko karty z siłą w walce wyższą niż 0 liczą się do łącznej siły. Na koniec bitwy gracze porównują swoje łączne siły – silniejszy wygrywa, remis rozstrzyga się zawsze na korzyść atakowanego.

SIŁA W BITWIE

Każda jednostka ma siłę w bitwie równą jej randze. **Wartość** ta jest podana w **prawym górnym rogu** karty. W grze są również dwa artefakty, które mają siłę w bitwie +1 – broń i konie. Niektóre Wielkie Artefakty dysponują specyficzną siłą – różną dla obrony i ataku.

Zasadniczo bohaterowie nie mają swojej siły w bitwie, ale jeśli gracz ma w rzędzie bitwy tylko karty swojej frakcji, bohater otrzymuje **bonus +1** do siły. Gracz zaznacza to pierścieniem po lewej stronie swojej planszy gracza.

Miasta mają bazową siłę obronną równą ich poziomowi (pierwszy poziom – 1, drugi poziom – 2 itd.) Wszystkie te wartości – siły w bitwie uczestniczących w niej jednostek i artefaktów, bonusy bohaterów i siła obronna miast – liczą się do łącznej siły w bitwie gracza.

PODSTAWOWA SIŁA OBRONY MIASTA



POZIOM MIASTA

SIŁA W BITWIE



KARTY UŻYTE W RZĘDZIE BITWY

BONUS DO SIŁY BOHATERA



JEŚLI WSZYSTKIE KARTY SĄ W TYM SAMYM KOLORZE CO BOHATER

ZASADY BITWY

Aby podbić wrogie miasto lub usunąć bohatera, atakujący musi najpierw umieścić swojego bohatera na wybranej karcie, okupowanej przez wroga (miasto lub bohater). Gracze budują rzędy bitwy od prawej do lewej, tak aby siła była widoczna dla wszystkich. Bitwa **przebiega** następująco:

- Atakujący musi rozpocząć swój rząd kartą broni i jeśli to potrzebne, zagrywa również dodatkową kartę jednostki i/lub artefaktu, których łączna siła w bitwie jest większa niż podstawowa siła obrony przeciwnika.
- W tym momencie atakowany podejmuje decyzję, czy odpowiedzieć, czy poddać się, czy wycofać. Jeśli gracz wybierze pierwszą możliwość, najpierw musi zdecydować, czy zabiera karty z zasadzek, o ile takie ma. Jeśli tego nie zrobi nie będzie mógł wziąć tych kart później, podczas bitwy. W przeciwieństwie do kart z zasadzki, karty z namiotów mogą być dodane do bitwy w dowolnej chwili.
- Po zdeklarowaniu udziału w bitwie i podniesieniu (lub nie) kart z zasadzek, obrońca musi zagrać jedną lub więcej kart z ręki, których siła jest co najmniej równa sile atakującego.

- Przeciwnicy w bitwie zagrywają jeden po drugim karty z ręki, dopóki jeden z nich nie spsuje lub nie skończy mu się karty.
- Za każdym razem, kiedy gracz dokłada kartę do swojego rzędu, musi przeliczyć swoją siłę i podać ją przeciwnikowi.
- Za każdym razem, kiedy atakujący dokłada kartę do swojego rzędu, łączna siła jego kart musi przewyższać co najmniej o 1 aktualną siłę przeciwnika.
- Za każdym razem, kiedy atakowany dokłada kartę do swojego rzędu, łączna siła jego kart musi być co najmniej równa sile przeciwnika.
- Kiedy jeden z graczy przestanie dokładać karty, bitwa kończy się. Jeśli atakujący ma wyższą siłę niż atakowany, wygrywa bitwę. Jeśli jest remis albo atakowany ma wyższą siłę, to znaczy, że udało mu się odeprzeć atak.
- Bohaterowie przegranej, którzy uczestniczyli w bitwie, są wygnani. Ich figurki usuwa się z planszy. Mogą być ponownie zatrudnieni w dalszym ciągu gry lub nawet w trakcie danej tury.
- Jeśli atakującemu udało się podbić miasto przeciwnika, atakowany usuwa swój znacznik poziomu z tego miasta, a atakujący wyklada tam swój znacznik o tym samym poziomie. Jeśli atakujący nie ma takiego znacznika, dokłada znacznik o jeden poziom niższy, a jeśli nie ma żadnych znaczników, miasto staje się neutralne i może być zaanektowane bez walki z poziomem 1.
- Obrońca uzupełnia rękę do 6 kart (nieważne, ile kart użył w bitwie) na koniec tury atakującego – nie wcześniej i nie od razu po bitwie!

W tym przykładzie niebieski gracz ma bohatera w mieście o poziomie 3 kontrolowanym przez czerwonego i decyduje się je zaatakować (A).

Niebieski gracz rozpoczyna swój rząd kartą broni i dowódcy z łączną siłą 3 (równie bazowej obronie miasta). Jako że niebieski gracz ma tylko karty Wyspiarzy, jego bohater otrzymuje siłę +1 i siły są 4:3 (1).

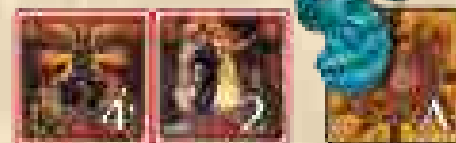
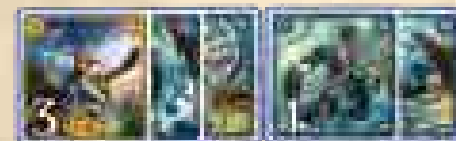
Czerwony zagrywa kartę wolnego z siłą 1, równą sile atakującego (3 z miasta +1 za wolnego). Wynik 4:4 – wystarczający (2).

Niebieski ryzykuje wszystkim – zagrywa 1 wolnego i 2 dowódców. To daje mu +5 do siły, jednak jego rząd nie składa się już wyłącznie z kart Wyspiarzy, więc jego bohater traci bonus. Siły przedstawiają się 8:4 (3).

Czerwony odpowiada jednym lordem, więc jego łączna siła to również 8 (4).

Niestety niebieski nie ma więcej kart bitewnych na ręce, aby się uratować, więc nie dodaje nic do swojego rzędu i pasuje. Ostatecznie jest remis 8:8. Obrońca wygrywa i atakujący zabiera swojego bohatera. To był dobry dzień dla czerwonego miasta.

RZĄD ATAKUJĄCEGO



RZĄD ATAKOWANEGO

BOHATEROWIE ZAANGAŻOWANI W BITWĘ

Są specjalne reguły dotyczące **bohaterów w bitwie**. Kiedy gracz atakuje bohatera, obrońca ma szansę ocalić go, wykonując odwrót. Musi to zrobić natychmiast, gdy atakujący zagra pierwszą kartę w rzędzie. Jeśli nie wykona wtedy odwrotu, nie będzie mógł zrobić tego później, podczas bitwy. Jeśli gracz chce wykonać odwrót, przesuwa swoją figurkę po drodze 2 lub 3 pola z dala od pola bitwy. Aby to zrobić, musi zagrać 2 albo 3 karty zasobów lub kartę konia. Bohater może wykonać odwrót tylko na neutralne lub swoje pole. Oznacza to, że gracz nie może cofnąć bohatera na miasto należące do wroga bądź na pole, na którym jest bohater wroga (jako wroga określa się tylko gracza, z którym toczy się bitwę).

Gracz może **zaatakować** tylko **jeden obiekt** – albo miasto, albo bohatera, obrońca zawsze może zwerbować dodatkowego bohatera do obrony, jeśli jego figurka znajduje się na polu bitwy. Jeśli na jednym polu są bohaterowie kilku graczy, atakujący wybiera, którego atakuje. Kiedy atakujący gracz ma dwóch swoich bohaterów na tym samym polu, może zdecydować, czy udział w bitwie bierze tylko jeden z nich, czy obaj. Jeśli atakowany ma dwóch bohaterów na tym samym polu, zaatakowany zostaje tylko jeden z nich, ale broniący może zdecydować o włączeniu się drugiego bohatera do bitwy.

Kiedy gracz atakuje miasto, w którym znajduje się bohater atakowanego, atakowany może zdecydować, czy bohater będzie brał udział w bitwie, czy też nie. Jeśli zdecyduje, że bohater nie bierze udziału w bitwie, zostawia figurkę na polu bitwy – nie musi wykonać odwrotu, a bohater przeżyje, nawet jeśli atakujący odbije miasto.

ZAGRYWANIE ARTEFAKTÓW PODCZAS BITWY

Podczas bitwy gracze mogą zagrywać artefakty z siłą bitewną (broń i konie) tak samo jak artefakty transformujące (amulety, tytuły i magiczne zwoje), ale nie mogą zagrywać narzędzi i namiotów. Kiedy gracz zagrywa transformujący artefakt, wyklada go w rzędzie bitwy pod kartą, którą chce przetransformować i wykonuje efekt artefaktu jak zazwyczaj. Artefakt jest rozpatrywany, jakby był poza rzędem. Jeśli karta została ulepszona tytułem, od razu wchodzi do bitwy ze swoją nową siłą. Zagranie magicznego zwoju optymalizuje frakcje w czasie bitwy. Jeśli gracz zagra amulet i uda mu się podwoić lub potroić kartę, liczy się ona z podwojoną lub potrojoną siłą. Jeśli gracz wyrzuci 6, karta jest zagrywana jako lord, ponieważ ma najwyższą siłę 4. Dobrze jest umieścić kostkę pokazującą wynik rzutu na karcie jako przypomnienie transformacji.

ATAK NA NEUTRALNE MIASTO

Gracz nie wywołuje normalnej bitwy, aby zaanektować neutralne miasto. Aby przejąć kontrolę nad neutralnym miastem, musi przenieść na nie swojego bohatera i zagrać kartę broni wraz z innymi kartami, których łączna siła przewyższy bazową obronę miasta (poziom). W podstawowej wersji gry poziom neutralnych miast to 4.

Kiedy gracz podbije neutralne miasto, oznacza je swoim znacznikiem z 4 poziomem. Nie tylko przejmuje miasto, ale również namawia lorda, by przeszedł na jego stronę, więc dobiera jedną kartę lorda ze wspólnej puli wraz z kartą zasobów. Gracz bierze lorda tej samej frakcji co zaanektowane miasto. Jeśli nie ma takiej w stosie, bierze wierzchnią kartę ze stosu. Od tej pory miasto nie jest już neutralne i przyszłe zdobycie go nie pociągnie za sobą efektu dobrania karty lorda i zapasów.

ATAK NA STRAŻNIKÓW RUIN

Ruiny to pozostałości starożytnej świątyni, w której zostały ukryte Wielkie Artefakty. Artefakty są chronione przez pradawnych wojowników i każdy, kto pragnie je zdobyć, musi wejść do ruin i stoczyć z nimi walkę. Wejście do ruin czy przejście przez nie, nie wywołuje automatycznie bitwy. Gracz musi zdecydować, czy chce atakować ruiny czy nie. Oczywiście do ataku niezbędne jest posiadanie bohatera na tym polu. Atak na ruiny wygląda jak podbijanie neutralnego miasta, bez bitwy. Atakujący musi zagrać kartę broni z dodatkowymi kartami, które dadzą mu siłę większą niż siła ruin – 8. Nikt nie może przejąć panowania nad ruinami, to pole jest neutralne przez całą grę. Po udanym ataku gracz wybiera jeden z dostępnych Wielkich Artefaktów i dodaje go do swojej talii. Gracz może posiadać tylko jeden Wielki Artefakt przez całą grę.

4. ODRZUCENIE WSZYSTKICH KART

Gdy gracz wykona wszystkie swoje akcje, bierze karty, które zagrał na stół, karty, które zdobył (o ile ma) i karty z ręki (o ile jakieś zostały) i odkłada je do schronienia. (Wyjątek: Karty w zasadzce lub w namiotach zostają tam, gdzie są). Na koniec tego kroku gracz musi mieć pustą rękę.

5. DOBIERANIE NOWEJ RĘKI

Gracz dobiera 6 nowych kart ze swojego narodu. Jeśli nie ma tam wystarczającej ich liczby bierze tyle, ile jest, tasuje stos odrzuconych i tworzy z niego nowy stos do dobierania, a następnie dobiera pozostałe karty.

KONIEC GRY

Battalia. Początek może zakończyć się na dwa sposoby:

1. Gra kończy się natychmiast, kiedy gracz dołoży kartę terenu na ostatnie puste miejsce na planszy.

Jest bardzo ważna reguła dotycząca tego zakończenia gry. Może się zdarzyć, że w stosie w puli wspólnej nie została karta, która mogłaby prawidłowo zapisać ostatnie wolne miejsce na planszy. W takim przypadku jest to pole nieprzejezdne. Gracze mogą zaznaczyć to pole zakrytą kartą, która nie bierze udziału w grze (np. jakąś z limbo). Biorąc pod uwagę koniec gry, pole to uznaje się za wypełnione, ale bohaterowie nie mogą poruszać się na nie ani przez nie.

2. Pierwszy gracz, któremu uda się podnieść piąte miasto do poziomu 4, automatycznie kończy grę.

Gracze podliczają swoje punkty zwycięstwa (poziomy wszystkich posiadanych miast) i osoba z najwyższą liczbą punktów zwycięża. Jeśli nastąpi remis (w bardzo rzadkich

przypadkach), gracz, który ma więcej miast na poziomie 4, wygrywa. Jeśli nadal jest remis, gracze porównują liczbę miast trzeciego poziomu, ewentualnie – gdy trzeba – drugiego i pierwszego, wreszcie – obecność bohaterów na planszy.

DODATKOWE ZASADY

WYROCZNIA SŁOŃCA

Wyrocznia to pradawny posąg mający wielki wpływ na artefakty. Składa się z dwóch kół, mających po 7 łopatek. Na każdej łopatkę jest symbol jednego z 7 artefaktów. Symbole na wewnętrznym i zewnętrznym kole są tak ułożone, że w jednym momencie zgadza się tylko jedna para symboli.

Na wewnętrznym kole znajdują się strzałka i podświetlone narzędzie – promień Słońca. Kiedy łopatkę z promieniem wskazuje na symbol artefaktu zewnętrznego koła, ten artefakt ma szczególne moce danego dnia, ponieważ został magicznie podświetlony przez Słońce.

Zanim pierwszy gracz rozpocznie swoją turę, w Battalii zaczyna się nowy dzień i wewnętrzne koło Wyroczni obraca się o jedną łopatkę zgodnie z ruchem wskazówek zegara. (Ważne: Wyrocznia nie porusza się w pierwszej rundzie). W ten sposób pasuje do siebie nowa para symboli i inny symbol jest pod wpływem promienia Słońca.

Zasadniczo kiedy gracz zdobywa artefakt bierze wierzchnią kartę z odpowiedniego stosu. Jeśli w Wyroczni spotkała się para symboli tego artefaktu, gracz może wybrać jego frakcję. Ten bonus trwa cały dzień (rundę), więc każdy ma szansę z niego skorzystać. Kiedy gracz dobiera kartę artefaktu z tym bonusem, najpierw ogłasza, jakiej frakcji kartę chce zabrać, a następnie przeszukuje stos. Jeśli nie znajdzie karty wybranej frakcji, bierze wierzchnią ze stosu. Gdy stos zostanie przejrzany, trzeba go – jak zawsze – potasować!

Kiedy artefakt jest podświetlony przez promień Słońca, jego moce w tej turze się podwajają. Oznacza to, że może być zagrany w tej turze dwa razy lub raz z podwojonymi zdolnościami lub siłą.

Generalnie promień Słońca podwaja moc artefaktu, jednak dla każdego z nich oznacza to trochę inne działanie. Gracz może zdecydować czy używa podwojonego efektu w pojedynczym rzędzie, czy – podobnie do amuletów – w dwóch liniach jako wirtualne dwie karty (efekt rozgałęzienia). Oto lista najważniejszych efektów wywołanych przez podświetlenie artefaktu promieniem Słońca:



Narzędzia – ta karta może być zagrana w jednej akcji wymagającej 4 wolnych ludzi (standardowo do 3 wolnych, czyli jeden więcej) lub może być zagrana dwa razy w dwóch oddzielnych rzędach (rozgałęzienie), wtedy każda zapewnia dwóch wolnych.



Broń – może być zagrana w dwóch rzędach – rozgałęzienie, np. do zatrudnienia bohatera lub wywołania bitwy tą samą kartą, lub może być zagrana raz w trakcie bitwy z podwojoną siłą bitewną (dwie wirtualne kopie karty). Jeśli broń jest zagrana w dwóch rzędach, jej siła bitевна nie podwaja się.



Amulet – ta karta transformuje dwie karty, nigdy dwa razy tę samą kartę. Rzucą się kością oddzielnie dla każdej z kart. Najpierw wykonuje się efekt dla pierwszej karty, a dopiero później gracz rzuca kością dla drugiej. Podświetlony amulet nie jest po pierwszym rzucie umieszczany w schronieniu; gracz najpierw rzuca ponownie dla drugiej karty.



Tytuł – gracz może ulepszyć jedną jednostkę o 2 poziomy lub dwie jednostki po jednym poziomie w pojedynczym rzędzie bądź rozgałęzionym. Jeśli transformacja obejmuje dwie karty w pojedynczym rzędzie, kartę tytułu umieszcza się pośrodku pod obiema kartami, tak aby było widać symbol.



Magiczny zwój – może zmienić frakcję dwóch kart (w pojedynczym lub rozgałęzionym rzędzie). Może również zamienić siebie samą i jeszcze jedną kartę.

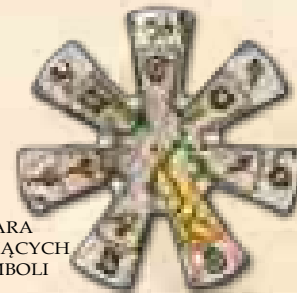


Namiot – dwie karty mogą być jednocześnie umieszczone w namiocie, ale gracz zagrywa tylko jedną kartę zasobów, aby go rozstawić. Kiedy będzie wyjmował karty z namiotu, również musi wyjąć obie na raz. Gracz nie może dołożyć drugiej karty do namiotu rozstawionego w poprzedniej turze.



Koń – jeśli jest zagrany dla ruchu, pozwala na podróż jednym bohaterem o 6 pól lub dwoma bohaterami do 3 pól każdy. Jeśli jest zagrany w bitwie, podwaja się jego siłę bitewną.

WYROCZNIA SŁOŃCA



PARA PASUJĄCYCH SYMBOLI

PODŚWIETLONY ARTEFAKT



W tym przykładzie amulet (1) jest podświetlony przez Słońce, więc może przekształcić dwie karty. Najpierw gracz umieszcza tytuł i wyrzuca 2 – co za szczęście! (2) Teraz może zagrać tytuł tak, jakby były tam dwie takie karty. Najpierw ulepsza dowódcę Wyspiarza w kapłana Wyspiarza (3), potem wolnego człowieka z Niedźwiedziego ludu w dowódcę z Niedźwiedziego ludu (4). Następnie gracz umieszcza na amulecie drugą kartę – narzędzia i ponownie rzuca kością. (5) Niestety wynik rzutu to 4, więc musi umieścić kartę narzędzi w zasadce, jednak nie musi zawieszając żadnej karty, aby to zrobić.

SCENARIUSZE GRY

GRA ZAAWANSOWANA

Doświadczeni gracze mogą uczynić grę jeszcze bardziej strategiczną poprzez dodanie zaawansowanych zasad. W tym wariantcie mają korzyści z walki czy podróżowania przez własne pola. Typem terenu gracza jest typ adekwatny do jego bohaterów. Gracz otrzymuje następujące bonusy z terenu swojego typu:

- **Bonusy ruchu** – bohaterowie poruszają się za darmo na lub przez swoje pole. Pole domowe zapewnia armii zapasy do podróży, więc nie muszą oni tracić kart zapasów. Darmowy ruch może być połączony z ruchem dzięki zagraneniu karty zasobów lub konia. Ruch z karty konia może być wykonywany na raty, jeśli pomiędzy polami, przez które podróżuje bohater, są jego pola domowe. Bonus ten nie może być wykorzystywany podczas odwrotu.

W tym przykładzie złoty gracz ma swojego bohatera na polu A. Zagrywa artefakt konia, który daje mu 3 pola ruchu. Mimo że ruiny są aż 5 pól od niego, gracz może je swobodnie osiągnąć, ponieważ na drodze figurki znajdują się dwa pola domowe. Podczas podróży musi zapłacić tylko za przejście przez pola 1, 3 i 5. Przez pola 2 i 4 przechodzi za darmo.



- **Bonusy bitwy** – gracz otrzymuje +1 do siły, kiedy toczy bitwę na swoim terenie. Swoją teren to dla gracza teren odpowiadający jego bohaterom. Ten bonus jest dodawany do początkowej siły bitwy. Nie ma znaczenia, czy gracz ma w bitwie bohatera, czy też nie (nawet same miasta na domowym terenie mają ten bonus), nie ma również znaczenia, czy gracz jest atakującym, czy atakowanym.



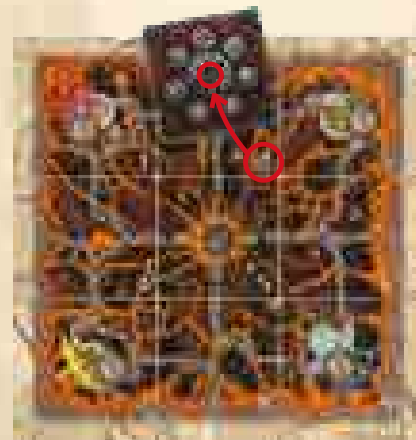
W tym przykładzie czerwony gracz atakuje miasto drugiego poziomu (A), kontrolowane przez złotego gracza. Teren miasta to Czerwony Kanion, więc czerwony otrzymuje +1 do siły. Jeśli chodzi o ten bonus, nie ma znaczenia, kto jest właścicielem miasta. Mimo że złoty kontroluje miasto, to nie jest ono na jego terenie, więc nie otrzymuje on bonusu. Gdyby czerwony zaatakował inne miasto złotego (B), złoty miałby bonus, bo to jego teren.

ALTERNATYWNE SCENARIUSZE GRY

Są to nowe, opcjonalne reguły przygotowania, które dają graczom nowe możliwości.

KRWAWY RÓG PRZEZNACZENIA

Jest to **dodatkowy scenariusz** gry. Wulkan składa się z 1 karty centralnej (szczyt), 4 świątyń w rogach (po 1 dla każdej frakcji) i 4 skrzyżowań. Wulkan jest umieszczany na 9 środkowych polach planszy (dla łatwiejszego umieszczenia na planszy rewersy tych kart są opisane). W tym scenariuszu nie wykorzystuje się kart ruin. Pod każdą świątynią umieszcza się 2 losowo zakryte karty Wielkich Artefaktów. Na świątyniach należy położyć znaczniki neutralne z poziomem 6, a na szczycie uniwersalny znacznik z 20. Bohaterowie poruszają się po wulkanie tak jak zawsze, z opisanymi niżej wyjątkami. Aby wejść na szczyt wulkanu, lub z niego zejść gracz musi posiadać pieczęć w kolorze odpowiadającym kolorowi bramy, przez którą chce przejść. Oznacza to, że jeśli gracz chce wejść na wulkan niebieską bramą, musi mieć wodną pieczęć ze świątyni Wyspiarzy. Pieczęcie zdobywa się w różnych świątyniach, zgodnie z frakcją (Płomienni – ogień, Niedźwiedzi lud – ziemia, Zrodzeni w chmurach – powietrze, Wyspiarze – woda). Aby zdobyć pieczęć, gracz musi pokonać strażników świątyni (ich siła obrony wynosi 6). Kiedy gracz wygra bitwę ze strażnikami, zaznacza to, umieszczając na odpowiedniej świątyni swój znacznik miasta z poziomem 2. Będzie on reprezentował zdobyte przez gracza pieczęcie. Każda pieczęć daje 2 punkty zwycięstwa. Kiedy gracz wygra bitwę ze strażnikami świątyni, może również przejrzeć dwie karty Wielkich Artefaktów, które się pod nią znajdują (oczywiście nie pokazuje ich innym graczom). Gracz może wziąć jeden z Artefaktów, drugi odkłada pod świątynię. Może również nie wziąć żadnego z nich i oba odłożyć pod świątynię. Jeśli zdecyduje się wziąć Wielki Artefakt, musi pokazać go innym graczom. W tym scenariuszu każdy gracz może mieć do dwóch Wielkich Artefaktów, ale muszą one pochodzić z różnych świątyń. Każda świątynia może być zdobyta przez wszystkich graczy. Szczyt wulkanu daje bardzo dużo punktów zwycięstwa temu, kto go zdobędzie, ale jest strzeżony przez Pradawnego Wojownika – mistrza czterech żywiołów. Pradawny Wojownik ma 20 punktów obrony – 12 punktów siły bazowej i po 2 punkty za każdy żywioł. Każda pieczęć posiadana przez gracza odbiera Pradawnemu Wojownikowi 2 punkty za dany żywioł. Oznacza to, że jeśli gracz ma dwie pieczęcie podczas ataku na szczyt, Pradawny Wojownik będzie miał 16 punktów siły. Kiedy graczowi uda się pokonać Wojownika, zostaje pierwszym władcą wulkanu. Znacznik z 20 zastępuje się uniwersalnym znacznikiem z 8, co oznacza, że ten, kto podbił Krwawą Róg, otrzymuje 8 punktów zwycięstwa i ta wartość będzie od tej pory bazową obroną szczytu wulkanu. Gracz otrzymuje również specjalną kartę wulkanu, aby zaznaczyć, że jest aktualnym władcą. Od tej pory każdy, kto będzie chciał walczyć o szczyt wulkanu, będzie musiał pokonać jego władcę.



Gra kończy się, kiedy jeden z graczy wybuduje 5 miast na 4 poziomie, lub gdy któryś z graczy zdobędzie 40 punktów zwycięstwa (30 punktów w grze dwuosobowej). W tym scenariuszu gra nie kończy się, kiedy cała plansza jest zabudowana. Wygrywa osoba z największą liczbą punktów zwycięstwa. Pozostałe zasady nie zmieniają się. Ten scenariusz jest zalecany do rozgrywek 3- i 4-osobowych.

NIEZWIĄZANI

Jest to **frakcja najemników**. Talia Niezwiązanych zawiera dwie karty z każdego rodzaju jednostek – wolnych, dowódców, kapłanów i lordów. Talia Niezwiązanych jest odrębnie tasowana dopiero po kroku 5 przygotowania, po rozdaniu graczom kart początkowych. Te karty są traktowane jako jednostki uniwersalne. Oznacza to, że zawsze liczą się do dowolnej kohorty oraz do bonusu siły bohatera w bitwach. Koszt ich zatrudnienia jest taki sam jak innych jednostek z tego samego stosu. Ich siła w bitwie również jest taka jak jednostek innych frakcji.

Czym różnią się Niezwiązani od innych frakcji? Kiedy gracz zatrudnia jednostkę z Niezwiązanych, nie otrzymuje wraz z nią karty zasobów. Jednostki najemników mogą również mieć podnoszoną siłę w trakcie walki poprzez symboliczną łapówkę. Jednostka Niezwiązanych otrzymuje bonus +1 do siły za każdą kartę zasobów, którą gracz wyłoży na kartę najemnika (są one rozpatrywane jako znajdujące się poza linią bitwy). Jediną wadą Niezwiązanych jest to, że nie mogą być przetransformowane przez artefakty takie jak magiczny zwój, tytuł lub amulet, ale mogą być umieszczane w namiotach.



ZASADY DLA DWÓCH I TRZECH GRACZY

Początkowe rozłożenie w rozgrywce dwu- i trzyosobowej:

DWUOSOBOWA ROZGRYWKA

W grze dla dwóch osób, zanim gracze złączą rozdzielone karty, muszą usunąć wszystkie karty (jednostki, artefakty, miasta i drogi), znaczki i bohaterów jednej wybranej frakcji. Może ona być wybrana losowo lub gracze mogą to ustalić między sobą. Gracze usuwają również 20 kart zasobów (jako że usunęli 20 jednostek). Dalej postępują zgodnie ze standardowymi warunkami rozłożenia z następującymi wyjątkami:

Gracze biorą 3 miasta z prostymi skrzyżowaniami – po jednym z każdej frakcji – i umieszczają je losowo na polach z brązowym kółkiem. To będą miasta początkowe. Trzecie miasto jest usuwane z gry. Następnie postępują tak samo, tyle że umieszczają miasta na polach z białym kółkiem. To będą miasta neutralne; zaznacza się je znacznikiem z 4. Trzecie odrzuca się do pudełka.

Usuwa się siedem losowych Wielkich Artefaktów (do pudełka) i umieszcza pozostałe trzy na odpowiednim miejscu na planszy. Następnie, gdy gracze wybiorą już swoje frakcje, zestaw dla trzeciej frakcji jest usuwany.

Gra toczy się standardowo z jednym ważnym wyjątkiem. Pola ostatniego rzędu i kolumny (zaznaczone X) są nieprzejezdne; nie można tam budować miast ani dróg, te pola nie liczą się do warunków zakończenia gry. Innymi słowy, pola te traktuje się, jakby nie istniały. Są one oddzielone grubszą linią.

PRZYKŁADOWE ROZŁOŻENIE DLA DWÓCH GRACZY



TRZYOSOBOWA ROZGRYWKA

W grze dla trzech osób bierze się 4 miasta ze skrzyżowaniami prostymi – po jednym dla każdej frakcji – i umieszcza się je w losowo na polach z brązowym trójkątem. To miasta początkowe. Czwarte miasto jest odrzucane i nie będzie używane w grze. Następnie powtarza się to tak samo, z tym że karty układają się na trzech polach z białymi trójkątami. To będą miasta neutralne, zaznacza się je znacznikiem z 4. Podobnie czwarta karta odrzucana jest do pudełka.

Podczas przygotowywania Wielkich Artefaktów umieszcza się tylko 4 z nich, pozostałe sześć odrzuca się do pudełka. Później, kiedy gracze wybiorą już swoje frakcje, wezmą figurki i znaczki, pozostały komplet odkłada się do pudełka. Wszystkie inne kroki rozłożenia początkowego pozostają niezmiennie.

Gra toczy się zgodnie z normalnymi zasadami, z jednym wyjątkiem. Trzy ciemniejsze pola w rogach planszy, zaznaczone poniżej X, są nieprzejezdne; nie można tam budować miast ani dróg, te pola nie liczą się do warunków zakończenia gry. Innymi słowy, pola te traktuje się, jakby nie istniały.

PRZYKŁADOWE ROZŁOŻENIE DLA TRZECH GRACZY



Alexandar Guerov – autor i kierownik projektu
Ledha Guerova – współautorka, tłumaczka i edytor
Albena Noveva, Atanas Lozanski – grafik 2D i projektant
Borislav Barzew, Vasil Hristov – grafik 3D – koncept i modelowanie
George Tanev – grafik 2D

Specjalne podziękowania

Osoby wspierające grę na Kickstarter & Spieleschmiede. Veli, Juli i Sasha – 27th Cube. Twórcy prototypu: Karina i Adrian Popovi. Testerzy gry: Alexander Gerov „The Handsome”, Fani Petkova, Antoni Dragomanov, George Stankov, Kiril Tsarnakliyski, Atanas Lozanski, Bonka Lozanska, Albena Noveva, Vasil Hristov, Borislav & Desislava Barzevi, Pirina Kasapinova, Kiril Vodenicharov, Pavel Kolev, Nikolay Zhekov, Deyan Georgiev, Taner Aliosmanov, Rostislav Tzachev, Kiril Ivanov, Pavel Janachkov, Danaïl Denev, Vancho Ivanov, Kostadin Raev, Karina Popova, Danaïl Yotov, Dimitar 'Requiem' Dimitrov, Minko Minkov, Yana Kirova, Yordan Stefanov, Stefani Lambova, Assen Illiev, Dechko Dechkov, Vladimir Betov, Ivan Yordanov Cherry & Denitsa Hristova, Ognyan Vassilev, Mila Stanoeva, Georgi Katzarski, Peter Atanasov & Denitsa Yotova, Kalin Grigorov Jr. Tłumaczenie instrukcji na język polski, dla potrzeb akcji na Kickstarter: Radosław „Rwodzu” Zemsta.

Znajdź swoje nazwisko razem z wyrazami naszej wdzięczności na Wkładce Chwały. Sprawdź dno w środku pudełka.

Polska instrukcja: Anna Mrzewa-Michalak



Wydawca i dystrybutor:

G3 Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością Sp. k.
62-510 Konin, ul. Spółdzielców 18A, www.g3poland.com



www.facebook.com/G3Poland

© 2015 Fantasmagoria Ltd.
Wszystkie prawa zastrzeżone.
Geo Milev Str. 30, Sofia, Bułgaria
Przedruk i publikacja instrukcji gry, zawartości
i ilustracji bez zgody wydawcy zabronione.

