

RUNE AGE



INSTRUKCJA

RUNE AGE

Oto świt nowej ery, wieszczonej w pradawnych przepowiedniach. Wojna przyniosła głód, a wydarzenia, które nastąpiły po niej, sprowadziły burzę, która przekreśliła szanse na powrót czasów pokoju i dobrobytu. Pośród nadchodzących kataklizmów cztery rasy będą walczyć o bogactwo, wpływy i bezcenne smocze runy. Wraz z wielkim konfliktem wynurzającym się zza horyzontu i ziszczającą się przepowiednią, nadszedł czas żeby zebrać wszystkie siły i zdobyć należne ci miejsce w księgach legend świata Terrinoth!

OPIS GRY

Rune Age to gra karciana, w której gracze w trakcie rozgrywki budują swoje talie kart. Każdy z 2–4 graczy kontroluje jedną ze złaknionych zwycięstw, bogactw oraz bezcennych smoczyc runów ras (ludzi, elfów, uthuków lub nieumarłych). W trakcie rozgrywki gracze budują swoje armie, dokupując do swoich talii nowe karty. Karty te mogą być używane do przejmowania miast, pokonywania wrogów, a przede wszystkim, poprzez zrealizowanie celu scenariusza, do uzyskania zwycięstwa (zobacz Zwycięstwo, strona 14).

CEL GRY

Cel gry jest zależny od scenariusza wybranego przez graczy. W grze *Rune Age* zawarte zostały cztery unikalne scenariusze; niektóre skupiają się na eliminacji graczy, podczas gdy inne wymagają tego, żeby wszystkie rasy współpracowały ze sobą w zmaganiach ze wspólnym zagrożeniem. Niniejsza instrukcja została napisana przy założeniu, że gracze wykorzystują scenariusz „Odrodzenie Władców Smoków”. Wszystkie scenariusze zostały szczegółowo opisane na stronach 15–16.

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

- Niniejsza instrukcja
- 252 karty
 - 92 karty Ras (23 na każdą z 4 ras)
 - 4 Ojczyste Królestwa
 - 12 Twierdz
 - 32 Jednostki o koszcie jeden
 - 16 Jednostek o koszcie dwa
 - 16 Jednostek o koszcie trzy
 - 12 Jednostek o koszcie pięć
 - 104 karty Scenariuszy
 - 50 kart Neutralnych (po 5 kart w każdym z 10 typów)
 - 4 karty Celów
 - 40 kart Wydarzeń (po 10 na scenariusz)
 - 6 kart Smoczyc Runów
 - 4 karty Monumentów
 - 48 kart Złota (24 karty o nominale „1”, 14 kart o nominale „2”, 10 kart o nominale „3”)
 - 8 kart Miast
- 38 znaczników Obrażeń
- 1 sześciocienna kość Wyniszczenia

PRZEGLĄD ELEMENTÓW

Ten rozdział szczegółowo opisuje różne elementy używane w grze.

KARTY OJCZYSTYCH KRÓLESTW

Każda rasa posiada jedną kartę Ojczystego Królestwa, która symbolizuje stolicę danej rasy. Jeżeli gracz zbierze na swojej karcie Ojczystego Królestwa 20 znaczników Obrażeń, zostaje wyeliminowany z gry.



KARTY TWIERDZ

Każda rasa posiada trzy karty Twierdz, które symbolizują bastiony militarne, generujące wpływy.



KARTY JEDNOSTEK

Karty Jednostek dzielą się na dwa typy: jednostki ras oraz jednostki neutralne. Jednostki ras są unikalne dla każdej rasy, natomiast jednostki neutralne mogą być pozyskiwane i używane przez każdą z ras. Każda rasa posiada cztery typy jednostek. Karty te dzielą się ze względu na koszt umieszczony w ich prawym dolnym rogu (np. jednostki o koszcie 1, jednostki o koszcie 2, itd.).



KARTY TAKTYK

Karty Taktyk reprezentują czary, strategie oraz manewry, które zapewniają premie w walce lub możliwość wykonywania specjalnych akcji podczas tury gracza.



KARTY ZŁOTA

Karty Złota występują w trzech nominałach, „1”, „2” i „3”. Reprezentują podstawową walutę, za którą kupowane są jednostki ras.



KARTY CELÓW

Cel każdej rozgrywki w *Rune Age* jest zależny od scenariusza. W każdym scenariuszu wykorzystuje się odpowiadającą mu kartę Celu.



KARTY WYDARZEŃ

W każdym scenariuszu używa się 10 kart Wydarzeń. Karty te reprezentują unikalne wyzwania dostępne w danym scenariuszu.



KARTY MIAST

Karty Miast reprezentują potężne, neutralne miasta Terrinoth. Gracze mogą zajmować miasta, co zapewnia im wpływy.



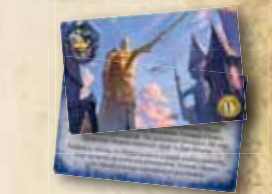
KARTY SMOCZYCH RUNÓW

Karty Smoczych Runów używane są wyłącznie w scenariuszu „Wojny runów”. Zapewniają one unikalne zdolności każdej z ras.



KARTY MONUMENTÓW

Karty Monumentów używane są wyłącznie w scenariuszu „Monumenty”. Reprezentują one artefakt mocy każdej z ras.



ZNACZNIKI OBRAŻEŃ

Znaczniki Obrażeń występują w nominałach „1” i „5”. Używa się ich do oznaczania liczby obrażeń zadanych Ojczystemu Królestwu gracza.



KOŚĆ WYNISZCZENIA

Kość Wyniszczenia używana jest do określenia liczby jednostek zniszczonych w wyniku walk z niektórymi kartami Wydarzeń.



PRZYGOTOWANIE DO GRY

Przed rozpoczęciem rozgrywki, gracze muszą przygotować grę, zgodnie z poniższymi zasadami:

1. **Rozdzielenie kart:** Gracze wyjmują z pudełka karty i rozdzielają je na poszczególne stosy, zgodnie z ich typem.
2. **Wybór scenariusza:** Gracze wybierają, który scenariusz chcą rozegrać. Następnie dobierają karty Neutralne, oznaczone symbolem pieczęci, przedstawionym na tylnej stronie karty Celu. Jeżeli gracze nie mogą dojść do porozumienia przy wyborze scenariusza, należy potasować wszystkie karty Celów i wylosować jedną z nich. Scenariusz „Odrodzenie Władców Smoków” idealnie nadaje się dla nowych graczy. Wszystkie nieużywane karty Neutralne i Scenariuszy należy odłożyć do pudełka.
3. **Wybór rasy:** Każdy gracz wybiera jedną rasę, którą będzie grał. Jeżeli gracze nie mogą dojść do porozumienia, rasy należy przydzielić losowo. Nieużywane karty Ras należy odłożyć do pudełka.
4. **Określenie kolejności:** Najmłodszy gracz rozpoczyna. Rozgrywka kontynuowana jest zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.
5. **Umocnienie Ojczystego Królestwa:** Każdy gracz umieszcza przed sobą na stole swoją kartę Ojczystego Królestwa.
6. **Wybudowanie Koszar:** Każdy gracz kładzie na swoim obszarze gry odkryte karty swoich Twierdz oraz karty Jednostek swojej rasy (ułożone w rosnącej kolejności ich kosztu, zobacz przykład przygotowania na stronie 5). Jednostki

należy pogrupować w stosy, zgodnie z ich kosztem. Każdy gracz powinien mieć w swoich Koszarach pięć stosów kart.

7. **Zaludnienie Terrinoth:** Elementy gry należy rozmieścić zgodnie z poniższym opisem. Tabela „Zmienne przygotowanie do gry” określa prawidłową liczbę elementów w zależności od liczby graczy. Nieużywane karty należy odłożyć do pudełka:
 - **Złoto:** Trzy stosy kart Złota należy umieścić na środku obszaru gry (jeden stos dla każdego nominału złota).
 - **Karty Neutralne:** Karty Neutralne umieszczane są w trzech odkrytych stosach (zgodnych z nazwą kart) na środku obszaru gry, zaraz pod kartami Złota.
 - **Miasta:** Na środku obszaru gry należy umieścić odkryte karty Miast, kładąc każdą z nich osobno (nie w stosie).
 - **Znaczki Obrażeń:** Znaczki Obrażeń, podzielone zgodnie z nominalami, należy umieścić w stosach na środku obszaru gry.
 - **Kość Wyniszczenia:** Kość Wyniszczenia należy umieścić na środku obszaru gry.
8. **Zebraenie początkowych zasobów:** Każdy z graczy dobiera z puli kart Złota pięć kart o wartości „1” oraz trzy jednostki o koszcie 1 z obszaru swoich Koszar, tworząc w ten sposób swoją startową talię. Gracz tasuje razem te osiem kart i umieszcza je zakryte przed sobą, na lewo od swojej karty Ojczystego Królestwa.
9. **Dobranie pięciu kart:** Każdy gracz bierze pięć kart z wierzchu swojej talii i tworzy w ten sposób startową rękę.
10. **Przygotowanie talii wydarzeń:** Następnie należy utworzyć talię wydarzeń złożoną z kart, które po tylnej stronie mają ten sam rysunek co karta Celu scenariusza. Wszystkie karty Wydarzeń Etapu 2 należy potasować i położyć zakryte na stole. Następnie należy potasować wszystkie karty Etapu 1 i położyć je **na wierzchu** stosu kart Wydarzeń Etapu 2 (więcej szczegółów na temat etapów znajduje się na stronie 9). Utworzoną w ten sposób talię wydarzeń należy ułożyć na obszarze **pomiędzy** pierwszym graczem, a graczem po jego prawej stronie (ostatnim graczem). Umieszczenie talii ma przypominać o tym, że pierwszy gracz zawsze losuje kartę Wydarzenia przed rozpoczęciem następnej rundy.
11. **Wyłożenie celu:** Odkrytą kartę Celu należy ułożyć nad rzędem kart Miast. Karta ta pozostaje w grze, żeby przypominać graczom o tym, w jaki sposób mogą wygrać grę. Wszystko jest teraz gotowe do rozpoczęcia pierwszej rundy.

Zmienne przygotowanie do gry

Liczba graczy	Stos kart o koszcie 1	Stos kart o koszcie 2	Stos kart o koszcie 3	Każdy stos neutralny	Miasta neutralne
4 graczy	24	14	10	5	5
3 graczy	19	12	8	4	4
2 graczy	14	10	6	3	3
1 gracz	9	8	4	2	2

PRZYKŁAD PRZYGOTOWANIA DO GRY (DLA 4 GRACZY)

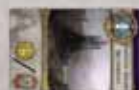


Kość Wymiszczenia



Znaczniki Obrażeń

Środek obszaru gry



Karta
Celu



Pula
kart
Złota



Pula kart
Neutralnych



Neutralne
Miasta



Pierwszy gracz

Stos kart
odrzuconych



Ojczyste
Królestwo



Koszary



Talia
Wydarzeń

OPIS KART



Wydarzenie



Cel



Miasto



Twierdza



Jednostka
rasy



Jednostka
neutralna



Taktyka



Złoto

1. Zapewniane zasoby (siła/złoto/wplywy)

2. Nazwa karty

3. Premia obronna

4. Typ karty Wydarzenia

5. Zdolność

6. Pieczęć

7. Symbol kości Wyniszczenia

8. Klejnoty etapu

9. Koszt (siła/złoto/wplywy)

ZASOBY

W grze *Rune Age* dostępne są trzy typy zasobów: złoto, wpływy oraz siła. Symbole tych zasobów występują w prawym dolnym lub w lewym górnym rogu karty.

Jeżeli symbol występuje w prawym dolnym rogu, oznacza koszt karty. Jeżeli symbol występuje w lewym górnym rogu, oznacza typ oraz liczbę zasobów zapewnianych przez kartę.



Złoto: Karty Złota i Nagród zapewniają złoto, które gracze mogą wydawać na zakup jednostek oraz twierdz. W celu uzyskania złota na wydatki, należy z ręki zagrać kartę Złota lub wyczerpać kartę Nagrody generującą złoto, obracając ją na bok.



Wpływy: Miasta, twierdze oraz karty Nagród zapewniają wpływy, które gracze mogą wydawać na pozyskiwanie kart Neutralnych oraz kart Złota. W celu uzyskania wpływów na wydatki, należy wyczerpać kartę poprzez obrócenie jej na bok.



Siła: Karty Jednostek zapewniają pewną wartość siły. Twierdze, miasta i niektórzy wrogowie wymagają zapłacenia ceny wyrażonej w sile, co reprezentuje siłę, jaką gracz musi poświęcić na walkę przeciwko danej karcie.

Uwaga: Na kartach Twierdz znajduje się zarówno oznaczenie „4 złota” jak i „2 siły”, rozdzielone ukośnikiem. Oznacza to, że gracz może zakupić twierdzę za „4 złota” albo przejąć ją za „2 siły”.

TURA GRACZA

Rozgrywka w *Rune Age* składa się z serii rund. Podczas rundy, każdy z graczy wykonuje swoją turę, a potem pierwszy gracz rozstrzyga fazę Wydarzeń. Zaczynając od pierwszego gracza, każdy gracz rozgrywa swoją turę zgodnie z poniższymi krokami:

1. **Odświeżenie wyczerpanych miast, twierdz i kart Nagród:** Podczas tego kroku gracz odświeża (obraca do pierwotnej pozycji) wszystkie miasta, twierdze i karty Nagród, które kontroluje. Są one teraz gotowe do zapewniania wpływów.
2. **Podjęcie akcji:** Podczas tego kroku gracz wykonuje dowolną liczbę akcji, włączając w to walkę, wydawanie złota, wydawanie wpływów itd. (zobacz strony 7 – 8).

3. **Odrzucenie kart z ręki:** W tym kroku gracz odrzuca wszystkie karty, które pozostały mu na ręce. Jednakże gracz może **zachować karty na ręce, płacąc jeden punkt wpływu za każdą kartę**, którą chce zatrzymać. W ten sposób gracz może zachować karty na przyszłe rundy.
4. **Dobranie do pięciu kart:** W ramach tego kroku **każdy gracz** dobiera karty, z wierzchu swojej talii, dopóki nie będzie miał na ręce pięciu kart.

Po wykonaniu powyższych kroków, kolejny gracz, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, rozgrywa swoją turę (zaczynając od kroku 1). Po tym jak każdy gracz rozegra swoją turę, rozstrzygana jest faza Wydarzeń (zobacz strona 9).

WYKONYWANIE AKCJI

Większość swoich tur gracze poświęcą na wykonywanie akcji. Podczas swojej tury gracz może wykonać **dowolną liczbę akcji, przeprowadzając je w dowolnej kolejności**, pod warunkiem, że ma do tego niezbędne surowce. Na przykład, gracz może wykonać akcję Walki, potem akcję Wydawania Złota, potem znowu akcję Walki.

Podczas swojej tury, gracz może podejmować dowolne z poniższych akcji:

AKCJA WALKI

Gracz może przeprowadzić akcję Walki, zagrywając ze swojej ręki karty Jednostek i wykładając je na swój obszar gry. Wszystkie jednostki, zagrane przez gracza podczas walki, tworzą jego **armię**. Wszystkie jednostki w armii gracza są uważane za **jednostki uczestniczące**. W grze występują dwa różne typy walki: bitwy oraz oblężenia. Bitwy angażują wyłącznie jednego gracza, natomiast oblężenia dwóch. Podczas swojej tury, gracz może wykonać kilka akcji Walki, ale każdy z celów **może zaatakować tylko raz na rundę**. Więcej szczegółów na temat bitew oraz oblężeń opisano w rozdziale „Przeprowadzanie bitwy” na stronie 10 oraz w rozdziale „Przeprowadzanie oblężenia” na stronie 12.

AKCJA KARTY JEDNOSTKI

Gracz może podjąć akcję karty Jednostki, zagrywając z ręki kartę ze słowem kluczowym **Akcja** i wykładając ją na swój obszar gry lub wyczerpując taką kartę, którą wyłożył tam wcześniej. Po wykorzystaniu zdolności karty, umieszcza się ją odkrytą na stosie kart odrzuconych. Zdolności kart Jednostek ze słowem kluczowym **Akcja** nie mogą być wykorzystywane w trakcie walki, kiedy liczy się wyłącznie ich siła – nie należy wówczas stosować ich zdolności.

AKCJA WYDAWANIA ZŁOTA

Gracz wykonuje akcję Wydawania Złota, zagrywając na stos kart odrzuconych karty Złota ze swojej ręki. Złoto używane jest do:

- **Zakupu jednostek:** Gracz może wydać złoto, żeby kupić jednostki ze swoich Koszar. **Zakupione jednostki są umieszczane odkryte na stosie kart odrzuconych gracza.**
- **Zakupu twierdzy:** Gracz może wydać złoto na zakup twierdzy ze swoich Koszar. Zakupione twierdze umieszczane są pionowo (odświeżone) nad Ojczystym Królestwem gracza.
- **Zakupu kart Specjalnych (zależnie od scenariusza):** Gracz może wydać złoto na zakupienie specjalnych kart (takich jak Monumenty) ze swoich Koszar. Te specjalne miejsca są potężne i często powodują zakończenie gry.

Gracz może zakupić kilka jednostek przy pomocy jednej karty Złota; gracz może też kupić jedną jednostkę za kilka kart Złota. Jednakże, jeżeli gracz, poprzez wyłożenie karty Złota, rozpocznie akcję Wydawania Złota, musi wydać całe złoto, jakie zapewnia mu dana karta albo je straci. Nie można „zachowywać” niewydanego złota z wyłożonych kart i wydać go później, po wykonaniu w międzyczasie

innych akcji. Akcja Wydawania Złota nie może być przerywana innymi akcjami (np. gracz **nie może** użyć karty Złota o wartości „2”, zakupić „Ożywionego”, wykonać akcję Walki, a potem wydać resztę złota z tej karty na zakup drugiej karty „Ożywionego”).

AKCJA WYDAWANIA PUNKTÓW WPLYWU

Gracz wykonuje akcję Wydawania Punktów wpływu, poprzez **wyczerpanie** (obrócenie na bok) kart zapewniających punkty wpływu, takich jak miasta, twierdze czy niektóre nagrody (zobacz strona 9). Należy pamiętać, że miasta i twierdze nie są odświeżane aż do **rozpoczęcia tury gracza**. Punkty wpływu używane są do:

- **Zakupu kart Neutralnych:** Gracz może wydać punkty wpływu w celu pozyskania z Terrinoth kart Neutralnych. W skład kart Neutralnych wchodzi jednostki neutralne, czary, wydarzenia oraz różne inne przedmioty. Zakupione karty Neutralne umieszczane są odkryte na stosie kart odrzuconych gracza.
- **Zakupu kart Złota:** Gracz może wydać punkty wpływu, żeby pozyskać z Terrinoth karty Złota. Nabyte w ten sposób złoto umieszcza się odkryte na stosie kart odrzuconych przez gracza.

WYDAWANIE ZŁOTA

Grający Elfami Latari ma na ręce dwie karty Złota o wartości „3” i jedną kartę o wartości „1”. Podczas swojej tury wykonuje akcję Wydawania Złota, żeby kupić jednego „Jeźdźca Pegaza” i jedną „Czarodziejkę Burzy”. Umieszcza wszystkie wydane karty Złota oraz jedną kartę „Jeźdźca Pegaza” i jedną „Czarodziejkę Burzy” na swoim stosie kart odrzuconych, układając je w dowolnej kolejności.



WYDAWANIE PUNKTÓW WPLYWU

Grający Lordami Daqana kontroluje dwie twierdze (1 punkt wpływu każda) i „Riverwatch” (3 punkty wpływu). Podczas swojej tury gracz wykonuje akcję Wydawania Punktów wpływu, żeby pozyskać kartę Złota o wartości „3”, która kosztuje 5 punktów wpływu (co wskazane jest w prawym dolnym rogu karty). Wyczerpuje obie twierdze oraz „Riverwatch”, aby oznaczyć, że wykorzystał wpływy z tych kart. Na swoim stosie kart odrzuconych umieszcza kartę Złota o wartości „3”.



Podobnie jak w przypadku Akcji Wydawania Złota, gracz może nabyć wiele jednostek, wyczerpując jedno miasto albo nabyć pojedynczą jednostkę, wyczerpując wiele miast. Po tym jak gracz wyczerpie kartę, żeby nabyć coś za punkty wpływu, musi wydać całe pozyskane wpływy albo je straci. Gracze nie mogą „zachowywać” niewykorzystanych punktów wpływu z wyczerpanych miast, twierdz lub nagród.

KARTY WYDARZEŃ I FAZA WYDARZEŃ

Karty Wydarzeń reprezentują efekty globalne, które mają wpływ na wszystkich graczy lub wspólnego wroga, który może zagrozić wszystkim rasom. Karty Wydarzeń dzielą się na **etapy**, które określają jak należy podczas przygotowania do gry skonstruować talię wydarzeń dla konkretnego scenariusza (zobacz strona 4). Karty Etapu 1 są zazwyczaj mniej groźne, niż karty Etapu 2. Większość scenariuszy składa się z dwóch etapów, za wyjątkiem scenariusza „Kataklyzm”, który składa się z trzech etapów.

Po tym jak każdy gracz rozegra swoją turę w danej rundzie, pierwszy gracz dobiera z wierzchu talii wydarzeń górną kartę i odczytuje na głos jej treść. Karty Wydarzeń dzielą się na wrogów i wydarzenia natychmiastowe. Jeżeli karta Wydarzenia jest wrogiem, należy umieścić ją na środku obszaru gry i pozostawić ją tam do momentu jej pokonania. Jeżeli karta jest wydarzeniem natychmiastowym, od razu należy rozegrać jej treść. Karty, które mają wpływ na „każdego gracza”, rozgrywane są zgodnie z kolejnością, zaczynając od pierwszego gracza.

Po tym jak karta Wydarzenia zostanie rozegrana, wszyscy gracze dobierają karty tak, żeby każdy miał na ręce pięć kart. Następnie gra jest kontynuowana normalnie. Jeżeli talia wydarzeń się wyczerpie, należy utworzyć nową talię wydarzeń poprzez potasowanie wszystkich kart Wydarzeń 2 etapu znajdujących się na stosie kart odrzuconych.

Niektóre karty Wydarzeń atakują bezpośrednio Ojczyście Królestwo gracza. Na stronie 10 znajdują się szczegóły rozstrzygnięcia takich sytuacji.

KARTA WYDARZENIA „WRÓG”

W momencie wyciągnięcia z talii wydarzenia karty „**Wróg**” należy umieścić ją obok karty Celu. Gracze, podczas swoich tur, mogą atakować wrogów w bitwach. W momencie pokonania Wroga, jego kartę należy umieścić na stosie odrzuconych kart Wydarzeń, **chyba że** treść karty stanowi inaczej. Na niektórych kartach Wrogów znajdują się trwałe efekty lub zdolności, wymagające umieszczenia na karcie znaczników Obrażeń, zgodnie z opisem karty. Pierwszy gracz, po wyciągnięciu karty Wydarzenia, powinien się upewnić, że dokładnie przeczytał kartę Wydarzenia, tak żeby wszystkie efekty były zastosowane w odpowiednich momentach.

Karty Wrogów ze zdolnością oznaczoną „Na początku fazy Wydarzeń” nie są wykonywane w turze, w której zostają wyciągnięte. Żeby efekt takich kart zadziałał, muszą one być w grze już „na początku fazy Wydarzeń” (bezpośrednio przed dobraniem nowej karty Wydarzenia).

KARTY WYDARZEŃ NATYCHMIASTOWYCH

W momencie odkrycia z talii wydarzeń karty **Wydarzenia Natychmiastowego** należy natychmiast rozegrać jej efekt. Efekty niektórych wydarzeń natychmiastowych trwają całą następną rundę. W takim wypadku, w ramach przypomnienia, taką kartę należy do końca rundy ułożyć obok karty Celu. Niektóre wydarzenia natychmiastowe za cel obierają kilku graczy. W takim wypadku należy rozpocząć rozgrywanie efektu karty od pierwszego gracza, a potem zastosować go dla każdego gracza zgodnie z kolejnością. Po rozpatrzeniu zdolności karty, należy ją odłożyć na stos odrzuconych kart Wydarzeń.

NAGRODY

W momencie, gdy gracz otrzymuje **nagrodę** (zazwyczaj w wyniku działania karty Wydarzenia), bierze taką kartę i umieszcza ją obok swojego Ojczystego Królestwa. Nagrody zapewniają graczom, którzy je posiadają, pewne rodzaje premii. Jeżeli gracz, który posiada jakies karty Nagród, zostanie wyeliminowany, jego karty są usuwane z gry.

Niektóre nagrody posiadają symbole złota lub wpływów w lewym górnym rogu. Takie karty zapewniają graczowi pewne ilości zasobów, zgodnie ze wskazaniem na symbolu. W celu wydania pozyskanych z kart zasobów, należy wyczerpać taką kartę. Wyczerpana karta oznacza, że gracz już skorzystał w tej rundzie z zasobów zapewnianych przez daną kartę.

Zdolności innych kart Nagród zostały opisane na samych kartach. Karty te zazwyczaj zapewniają zdolności specyficzne dla konkretnych scenariuszy.

Uwaga: Niektóre karty Nagród nie pochodzą z talii wydarzeń, ale powyższe zasady też mają do nich zastosowanie.

KOŚĆ WYNISZCZENIA

Niektóre z kart Wydarzeń mają w lewym dolnym rogu mały symbol kości Wyniszczenia. Po przypisaniu jednostek do bitwy przeciwko takiej karcie, za każdy symbol kości Wyniszczenia widoczny na tej karcie, gracz musi rzucić kością Wyniszczenia. Każdy symbol czaszki, który zostanie wyrzucony na kości, oznacza, że gracz **musi zniszczyć** jedną swoją jednostkę uczestniczącą w bitwie. (Zniszczone jednostki natychmiast są usuwane z bitwy i nie zapewniają swojej siły podczas rozstrzygnięcia bitwy, patrz strona 14). Jeżeli zdolność jednostki chroni

ją przed zniszczeniem w walce, gracz musi wybrać inną, uczestniczącą w walce jednostkę. Jeżeli nie ma innych uczestniczących w walce jednostek, żadna jednostka nie zostaje zniszczona.

PRZEPROWADZANIE BITWY

Bitwą nazywana jest walka przeciwko celowi, **który nie jest kontrolowany** przez innego gracza. W trakcie bitwy celem gracza jest przejęcie miasta lub twierdzy, zaatakowanie karty Wroga lub obrona przed kartą Wydarzenia Natychmiastowego, atakującą jego Ojczyście Królestwo. Bitwa przeprowadzana jest w następujących krokach:

1. **Deklaracja celu:** Podczas tego kroku gracz deklaruje przeciwko któremu celowi przeprowadza bitwę (twierdza, neutralne miasto, wróg lub wydarzenie natychmiastowe).
2. **Szturm:** Podczas tego kroku gracz zagrywa z ręki karty Jednostek oraz karty Taktyk, wykładając je **pojedynczo**. Jeżeli gracz zechce używać zdolności karty typu „w momencie zagrania”, **musi to zrobić natychmiast** po zagraniu takiej karty. Używanie zdolności jednostek jest **zawsze** dobrowolne. Niektóre ze zdolności jednostek odwołują się do sytuacji zniszczenia lub zranienia jednostki, co zazwyczaj ma miejsce w tym kroku walki (patrz strona 14). Gracz może zakończyć zagrywanie kart kiedy tylko chce lub kiedy nie ma już na ręce kart Taktyk ani Jednostek.
3. **Wyniszczenie:** Podczas tego kroku, jeżeli celem ataku jest karta Wydarzenia mająca w lewym dolnym rogu symbol kości Wyniszczenia, gracz rzuca tą kością. Gracz musi zniszczyć, w ilości zgodnej z wynikiem rzutu, wybrane przez siebie jednostki uczestniczące w walce (zobacz „Kość Wyniszczenia” na stronie 9).
4. **Rozstrzygnięcie:** Podczas tego kroku należy zastosować wszystkie zdolności „rozstrzygnięcie” uczestniczących w walce kart Jednostek, Taktyk czy też Wrogów. Gracz wybiera kolejność, w której rozstrzygane są te zdolności. Następnie należy rozstrzygnąć wynik bitwy, porównując która ze stron ma **najwyższą łączną siłę** (zobacz poniżej). W przypadku remisu zwycięża armia gracza.

- **Przejęcie miasta lub twierdzy:**

- *Armia:* Gracz zwyciężył i bierze kartę Miasta lub Twierdzy do swojego obszaru gry i kładzie ją nad swoim Ojczystym Królestwem.
- *Twierdza/Miasto:* Graczowi nie udało się przejąć karty będącej celem ataku. Karta pozostaje na swoim miejscu, a gracz może zaatakować ją ponownie w przyszłej turze.

- **Atak na kartę Wroga:**

- *Armia:* Gracz zwyciężył. Jeżeli wróg staje się nagrodą, gracz umieszcza tę kartę w swoim obszarze gry. W przeciwnym przypadku umieszcza ją na stosie odrzuconych kart Wydarzeń.
- *Wróg:* Graczowi nie udało się pokonać wroga. Pozostaje on na środku obszaru gry, a gracz może zaatakować go ponownie podczas przyszłej tury.

- **Obrona przed kartą Wydarzenia Natychmiastowego:**

- *Armia:* Gracz z powodzeniem odparł atak skierowany przeciwko jego Ojczystemu Królestwu. (Jeżeli wydarzenie natychmiastowe ma także atakować pozostałych graczy, należy je umieścić przed kolejnym graczem, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, tak żeby mógł on stoczyć bitwę przeciwko wydarzeniu.)
- *Wydarzenie natychmiastowe:* Gracz od siły swojej armii odejmuje wartość siły wydarzenia natychmiastowego, żeby zobaczyć, ile obrażeń otrzymuje jego Ojczyście Królestwo. Następnie umieszcza odpowiednią liczbę znaczników Obrażeń na swoim Ojczystym Królestwie.

5. **Zakończenie walki:** Podczas tego kroku wszystkie ranne jednostki zostają zniszczone. Należy je umieścić na miejscach, skąd zostały pierwotnie zabrane, w Koszarach lub na środku obszaru gry (zobacz strona 14). Wszystkie jednostki, które przetrwały bitwę, należy umieścić na stosie kart odrzuconych ich właściciela.

Gracz w trakcie swojej tury może przeprowadzić kilka bitew, ale każdy cel może zaatakować **tylko raz na rundę**. Gracz jest przy tym także ograniczony liczbą jednostek, które ma na ręce. O ile gracz nie posiada jednostki ze zdolnością pozwalającą na dobieranie kart, to nie może uzupełniać kart na ręce w trakcie tury (włączając w to swoją własną turę).



PRZYKŁAD BITWY

Waiqar Nieumarły przeprowadza akcję Walki i chce przeprowadzić bitwę.

1 Jako cel deklaruje wroga ze środka obszaru gry, „Smoczego Władcę Kalladrę”.

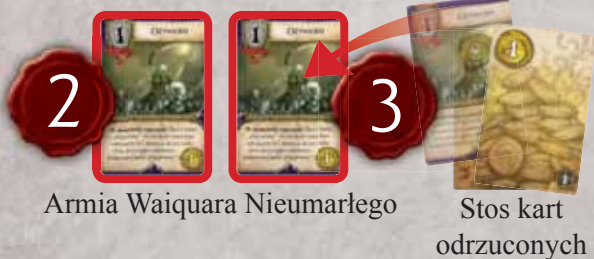
2 Zagrywa „Ożywionego”, **3** używa zdolności „w momencie zagrania” tej karty do wyszukania „Ożywionego” w swoim stosie kart odrzuconych i dodaje tę kartę do walki.

4 Zagrywa kolejnego „Ożywionego”, ponownie przeszukuje stos kart odrzuconych, ale nie znajduje tam żadnego „Ożywionego”.

5 Zagrywa kartę „Szkieletu Łucznika”, której jedyna zdolność wpływa na jednostki przeciwnika, a nie na wrogów.

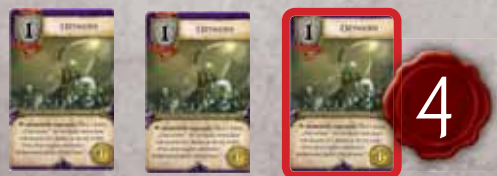


Cel



Armia Waiquara Nieumarłego

Stos kart odrzuconych



Armia Waiquara Nieumarłego

6 Następnie zagrywa „Mrocznego Rycerza” i pasuje.

Przed obliczeniem łącznej siły, musi rzucić kością Wyniszczenia (zgodnie ze wskazaniem w lewym dolnym rogu karty „Władca Smoków Kalladra”). **7** Wyrzuca jedną czaszkę, co oznacza, że musi zniszczyć jedną ze swoich jednostek uczestniczących w bitwie. Wybiera „Ożywionego” i umieszcza go z powrotem w swoich Koszarach. **8** Teraz przyszedł czas na krok rozstrzygnięcia, tak więc gracz oblicza swoją łączną siłę, która wynosi 10, wystarczająco, żeby pokonać „Smoczego Władcę Kalladrę”.

Gracz zabiera kartę jako nagrodę i umieszcza ją nad swoim Ojczystym Królestwem, obok twierdzy i miast. Następnie odkłada swoje jednostki, które przetrwały, na swój stos kart odrzuconych.



Armia Waiquara Nieumarłego



Armia Waiquara Nieumarłego



Armia Waiquara Nieumarłego

$$1 + 1 + 2 + 3 + 3 = 10$$

PRZEPROWADZANIE OBŁĘŻENIA

Jeżeli gracz przeprowadza walkę przeciwko celowi **kontrolowanemu przez innego gracza**, taka walka nazywana jest **oblężeniem**. Celem gracza w momencie przeprowadzania oblężenia jest przejście miasta lub zadanie obrażeń Ojczystemu Królestwu przeciwnika. Gracz przeprowadza oblężenie zgodnie z poniższymi krokami:

1. **Deklaracja celu:** Podczas tego kroku gracz deklaruje przeciwko któremu celowi przeprowadza oblężenie (miasto kontrolowane przez gracza lub jego Ojczyste Królestwo).

Uwaga: Twierdze nie mogą być wybierane jako cel oblężenia.

2. **Szturm:** Podczas tego kroku obydwaj gracze biorący udział w oblężeniu (zaczynając od atakującego gracza) naprzemiennie zagrywają po jednej karcie Jednostki lub Taktyk. W momencie wyłożenia karty Jednostki gracz ogłasza, ile aktualnie wynosi łączna siła jego armii. Jeżeli gracz zechce używać zdolności karty „w momencie zagrania”, **musi to zrobić natychmiast** po zagranie karty. Używanie zdolności jednostek **zawsze** jest dobrowolne. Niektóre ze zdolności jednostek odwołują się do sytuacji zniszczenia lub zranienia jednostki, co zazwyczaj ma miejsce w tym kroku walki (patrz strona 14).

Gracze naprzemiennie zagrywają karty, aż do momentu, gdy obaj spasują. Gracz może spasować dobrowolnie (nie chce zagrywać więcej kart, mimo, że ma jeszcze karty na ręce) lub automatycznie (jeżeli nie ma więcej kart na ręce). Po tym jak gracz spasuje, **nie może** już zagrywać więcej kart w trakcie bieżącego oblężenia.

3. **Rozstrzygnięcie:** Podczas tego kroku należy zastosować wszystkie zdolności „rozstrzygnięcie” uczestniczących w walce kart Jednostek, Taktyk czy też Wrogów. (Gracz atakujący stosuje wszystkie swoje zdolności „rozstrzygnięcie” pierwszy, potem mają miejsce efekty gracza broniącego się.) Jeżeli celem jest miasto, do siły broniącej się armii należy dodać także wartość premii obronnej miasta. Armia o **najwyższej łącznej sile** zwycięża (zobacz poniżej). W przypadku remisu, oblężenie wygrywa gracz broniący się.

- **Oblężenie miasta kontrolowanego przez gracza:**

- *Armia atakującego:* Gracz atakujący zdobywa kartę Miasta i umieszcza ją **odświeżoną** na swoim obszarze gry.
- *Armia obrońcy:* Gracz broniący się odparł atak przeciwko miastu. Zachowuje swoją kartę Miasta, która pozostaje w takim stanie jak obecnie (wyczerpana albo odświeżona).

- **Oblężenie Ojczystego Królestwa:**

- *Armia atakującego:* Żeby określić ile obrażeń otrzymuje Ojczyste Królestwo, gracz broniący się odejmuje siłę swojej armii od siły armii atakującego. Kładzie na swoim Ojczystym Królestwie tyle znaczników Obrażeń, ile wynosi różnica.
- *Armia obrońcy:* Obrońca z powodzeniem odparł atak przeciwko swojemu Ojczystemu Królestwu.

4. **Zakończenie walki:** Podczas tego kroku wszystkie ranne jednostki zostają zniszczone. Należy je umieścić na miejscach, skąd zostały pierwotnie zabrane, w Koszarach lub na środku obszaru gry (zobacz strona 14). Wszystkie jednostki, które przetrwały bitwę, należy umieścić na stosach kart odrzuconych ich właścicieli.

W trakcie swojej tury gracz może przeprowadzić kilka oblężeń, ale każdy cel może zaatakować **tylko raz na rundę**. Gracz jest przy tym także ograniczony liczbą kart, które ma na ręce. O ile gracz nie posiada jednostki ze zdolnością pozwalającą na dobieranie kart, to nie może uzupełniać kart na ręce w trakcie tury (włączając w to swoją własną turę). Należy pamiętać, że gracz nie może przeprowadzać oblężeń przeciwko twierdzy.

DODATKOWE ZASADY

W tym rozdziale znajdują się pozostałe zasady gry.

OBSZAR GRY

Obszar gry każdego gracza składa się z kilku części, które otaczają kartę Ojczystego Królestwa gracza. Jego talia oraz stos kart odrzuconych umieszczone są po jednej stronie Ojczystego Królestwa, podczas gdy stosy Koszar są umieszczone pod drugiej stronie (żeby uniknąć omyłkowego wmieszania niezakupionych kart do talii). W momencie przejścia miasta, twierdzy lub otrzymania nagrody, gracz umieszcza taką kartę nad Ojczystym Królestwem.

PRZETASOWYWANIE TALII

W momencie, gdy gracz ma dobrać lub odkryć kartę z talii, ale nie może tego uczynić, ponieważ talia się skończyła, przetasowuje swój stos kart odrzuconych i tworzy w ten sposób nową talię. Następnie może dobrać lub odkryć z talii brakującą liczbę kart.

DOSTĘP DO TALII I STOSU KART ODRZUCONYCH

Dowolny gracz może przeliczyć karty znajdujące się w talii dowolnego gracza. Dodatkowo, każdy gracz może przeglądać stos kart odrzuconych innego gracza, pod warunkiem, że nie zmieni kolejności kart.

PRZYKŁAD OBLEŻENIA

Uthuk Y'llan atakuje Ojczyste Królestwo Elfów Latari.

1 Uthuk zagrywa kartę „Berserker”. 2 Elf zagrywa kartę „Czarodziejka Burzy”.

3 Uthuk zagrywa kartę „Rozpruwacz” i aktywuje jej zdolność, która rani „Berserkera” obecnego w grze (obróconego na bok) i pozwala graczowi na dobranie karty.

4 Elf zagrywa „Wojownika Darnati” i aktywuje jego zdolność, która kosztem 1 punktu wpływu, pozwala zniszczyć przeciwną jednostkę. Elf wyczerpuje jedną ze swoich twierdz i decyduje się zniszczyć rannego „Berserkera”, który jest zwracany na miejsce, z którego został pierwotnie zabrany.

5 Uthuk zagrywa „Okrzyk wojenny”. Elf pasuje. W związku z tym, że Elf spasował, nie może zagrywać w tej

walce już więcej kart. Uthuk może teraz zagrywać swoje karty bezpośrednio jedna po drugiej.

6 Uthuk zagrywa „Berserkera”, po nim drugiego „Berserkera”. Następnie pasuje.

7 Teraz, gdy obaj gracze spasowali, sprawdzane są zdolności „rozstrzygnięcie”. Zastosowanie ma teraz zdolność karty „Okrzyk bojowy”. Żaden „Berserker” nie jest ranny, dlatego nie można zastosować ich zdolności „rozstrzygnięcie”. Gracze porównują teraz siły swoich armii. 8 Elf umieszcza dwa znaczniki obrażeń o wartości „1” na swojej karcie Ojczystego Królestwa. Wszystkie jednostki, które przetrwały walkę, umieszczone są na stosach kart odrzuconych ich właścicieli.

The diagram illustrates the battle sequence between Uthuk and Elf armies. It shows the state of the armies at each step from 1 to 8, including card plays, abilities, and the final damage calculation.

Step 1: Uthuk plays „Berserker”. Elf plays „Czarodziejka Burzy”.
 Armia Uthuk: 1 „Berserker”.
 Armia Elfów: 1 „Czarodziejka Burzy”.

Step 2: Uthuk plays „Rozpruwacz” and activates its ability. Elf plays „Wojownika Darnati” and activates its ability.
 Armia Uthuk: 1 „Berserker”, 1 „Rozpruwacz”.
 Armia Elfów: 2 „Czarodziejka Burzy”, 1 „Wojownik Darnati”.

Step 3: Uthuk plays „Okrzyk wojenny”. Elf passes.
 Armia Uthuk: 1 „Berserker”, 1 „Rozpruwacz”, 1 „Okrzyk wojenny”.
 Armia Elfów: 2 „Czarodziejka Burzy”, 1 „Wojownik Darnati”.

Step 4: Elf plays „Wojownika Darnati” and destroys the „Berserker”.
 Armia Uthuk: 1 „Rozpruwacz”, 1 „Okrzyk wojenny”.
 Armia Elfów: 2 „Czarodziejka Burzy”, 1 „Wojownik Darnati”, 1 „Berserker” (destroyed).

Step 5: Uthuk plays „Berserker”. Elf passes.
 Armia Uthuk: 1 „Berserker”, 1 „Rozpruwacz”, 1 „Okrzyk wojenny”, 1 „Berserker”.
 Armia Elfów: 2 „Czarodziejka Burzy”, 1 „Wojownik Darnati”, 1 „Berserker”.

Step 6: Uthuk plays „Berserker”. Elf passes.
 Armia Uthuk: 1 „Berserker”, 1 „Rozpruwacz”, 1 „Okrzyk wojenny”, 2 „Berserker”.
 Armia Elfów: 2 „Czarodziejka Burzy”, 1 „Wojownik Darnati”, 1 „Berserker”.

Step 7: Abilities are resolved. Uthuk's „Okrzyk wojenny” adds 3 damage to the „Berserker”.
 Armia Uthuk: 1 „Rozpruwacz”, 1 „Okrzyk wojenny”, 2 „Berserker” (+3 damage).
 Armia Elfów: 2 „Czarodziejka Burzy”, 1 „Wojownik Darnati”, 1 „Berserker” (2 damage).

Step 8: Final damage calculation. Uthuk's army strength is 7, Elf's is 5. The difference is 2 damage to the Elf's „Ojczyste Królestwo”.
 Armia Uthuk: 1 „Rozpruwacz”, 1 „Okrzyk wojenny”, 2 „Berserker” (+3 damage).
 Armia Elfów: 2 „Czarodziejka Burzy”, 1 „Wojownik Darnati”, 1 „Berserker” (2 damage).
 Ojczyste Królestwo: 2 damage.

DOBIERANIE KART

Na koniec tury każdego gracza oraz fazy Wydarzeń, **wszyscy gracze** uzupełniają karty na ręce do pięciu. Może się zdarzyć, że zdolności kart zapewniają możliwość dobrania dodatkowych kart. W grze nie ma górnego limitu dotyczącego ilości kart na ręce.

KARTY TAKTYK

Podobnie jak karty Jednostek Neutralnych, karty Taktyk są pozyskiwane przez wydawanie punktów wpływu. Karty Taktyk zapewniają armii wiele dodatkowych możliwości. Podobnie jak karty Jednostek, karty Taktyk mają zdolności, które uruchamiane są podczas konkretnych momentów gry (zobacz „Zdolności” poniżej).

ELIMINACJA GRACZA

W momencie, gdy Ojczyście Królestwo gracza otrzyma 20 punktów obrażeń, dany gracz zostaje wyeliminowany z gry. Karty Neutralne oraz karty Złota są zwracane na miejsce, skąd pierwotnie były pozyskane. Wszystkie miasta kontrolowane przez danego gracza wracają na środek obszaru gry. Wszystkie karty Nagród, jakie ten gracz posiadał, są usuwane z gry.

ZDOLNOŚCI

Wykorzystanie zdolności opisanej na karcie Jednostki lub Taktyk jest zawsze dobrowolne i może być wykonywane tylko **raz dla każdej karty na rundę**. W grze występują cztery różne rodzaje zdolności: „w momencie zagrania”, „rozstrzygnięcie”, „zakończenie walki” oraz „akcja”.

- **W momencie zagrania** oznacza zdolność aktywowaną w momencie zagrania karty w trakcie walki. Niektóre karty wymagają, żeby gracz odrzucił kartę ze swojej ręki lub wydał punkty wpływu, żeby aktywować zdolność.
- **Rozstrzygnięcie** oznacza zdolność uruchamianą w momencie kroku „rozstrzygnięcie” walki. Gracz atakujący rozstrzyga wszystkie swoje zdolności jako pierwszy, potem robi to gracz broniący się.
- **Zakończenie walki** oznacza zdolność uruchamianą w kroku „zakończenie walki”, jeszcze zanim karty zostaną odłożone na stosy kart odrzuconych lub na miejsca, skąd pierwotnie zostały pobrane.
- **Akcja** oznacza zdolność uruchamianą podczas kroku „wykonywanie akcji” w turze gracza. Zdolności te **nie mogą** być uruchamiane w trakcie walki ani podczas tury innego gracza. Więcej informacji na ten temat znajduje się w akapicie „Akcja karty Jednostki” na stronie 7.

ZDOLNOŚCI „ROZSTRZYgniĘCIE”

„Machina oblężnicza” posiada zdolność opisaną w następujący sposób: **„Rozstrzygnięcie:** Odrzuć 1 kartę z ręki i dodaj 2 do siły tej jednostki”. W trakcie bitwy grający Lordami Daqana zagrywa z ręki jedną „Machinę oblężniczą”. Podczas kroku „rozstrzygnięcie” może odrzucić jedną kartę z ręki, żeby zyskać premię +2 do siły.



NISZCZENIE I RANIENIE JEDNOSTEK

Na niektórych kartach użyte są zwroty **zniszczenie** lub **zranienie**. Oba terminy zostały wyjaśnione poniżej:

Termin „zniszczenie” oznacza, że karta zwracana jest na miejsce, skąd pierwotnie została zabrana. Mogą to być Koszary (jeżeli jest to jednostka specyficzna dla rasy) lub na środek obszaru gry (jeżeli jest to jednostka neutralna). Jeżeli podczas walki jednostka zostanie zniszczona, to jest **natychmiast** usuwana z walki. Gracz, który jest właścicielem karty, nie dolicza jej siły do łącznej siły armii w walce. Jeżeli zostanie zniszczone miasto, odkłada się je na środek obszaru gry i jest ono traktowane jak miasto neutralne, dopóki gracz znowu go nie zdobędzie.

Termin „zranienie” odnosi się wyłącznie do walki i oznacza, że karta zostanie zniszczona **po** rozstrzygnięciu walki. Zranione jednostki dodają swoją siłę do łącznej siły armii, ale w kroku „zakończenie walki” zostają zniszczone. Po tym jak jednostka zostanie zraniona, nie może zostać zraniona po raz drugi.

ZWYCIĘSTWO

Gracze mogą zwyciężyć, osiągając cel wyznaczony na karcie Celu. (Scenariusze zostały szczegółowo opisane na stronach 15-16.)

1. **„Odrodzenie Władców Smoków”:** Wygrywa gracz, który zrealizuje cel przedstawiony na karcie Celu.
2. **„Wojny runów”:** Wygrywa gracz, który pozostanie ostatnim graczem w grze (reszta jest wyeliminowana).
3. **„Kataklyzm”:** Jeżeli wszyscy gracze przetrwają wszystkie wydarzenia z talii wydarzeń, to każdy jest zwycięzcą.
4. **„Monument”:** Wygrywa gracz, który jako pierwszy zbuduje swój Monument.

SCENARIUSZE

W tym rozdziale szczegółowo opisano poszczególne scenariusze.

ODRODZENIE WŁADCÓW SMOKÓW

Po wiekach pokoju Władcy Smoków powrócili i zamierzają podbić Terrinoth. Każda rasa chce powstrzymać invazję samodzielnie, licząc na pozyskanie cennych starożytnych relikwii, które dawno temu zniknęły wraz ze Władcami Smoków.



Opis scenariusza: „Odrodzenie Władców Smoków” to scenariusz dla graczy lubiących różnorodność doświadczenia. Scenariusz ten tak naprawdę jest wyścigiem o to, kto zniszczy potężnego przeciwnika, ale wbudowany jest w niego także bezpośredni konflikt między graczami. Możliwe także jest, że żaden z graczy nie osiągnie celu i wszyscy gracze przegrają.

Karty Neutralne: „Okrzyk wojenny”, „Forsowny marsz”, „Demon”

Warunki zwycięstwa: Kartę Celu należy traktować jak wroga. Zwycięża gracz, który pokona kartę Celu.

Wskazówka strategiczna: Przy tak dużej liczbie wrogów w talii, nie wolno zapominać o kupowaniu wielu tanich jednostek, tak aby można było niszczyć je w momencie używania kości Wyniszczenia, zamiast poświęcać drogie, potężne jednostki.

Gra jednoosobowa: Ten scenariusz może zostać rozegrany przez pojedynczego gracza. Gracz może zmierzyć się z talią wydarzeń, używając dowolnej rasy. Gracz zwycięża, jeżeli uda mu się zrealizować cel scenariusza zanim jego Ojczyście Królestwo otrzyma 20 obrażeń, co wyeliminowałoby go z gry.

Przed złożeniem talii wydarzeń należy z niej usunąć kartę Wydarzenia „Obfite plony”. Wszystkie pozostałe zasady pozostają bez zmian.



WOJNY RUNÓW

Nowe zło czai się w trzewiach Stepów Ru. Mgła spowijająca ziemie Waiqara ukazuje śmiertelne znaki, oznaczające przygotowania do wojny. Teraz nadszedł czas na działanie – uderzmy w ich zanim oni uderzą na nas - zniszczmy ich zanim oni zniszczą nas.



Opis scenariusza: „Wojny runów” to scenariusz dla graczy, którzy pragną bezpośredniej konfrontacji i możliwości eliminowania graczy. Scenariusz ten rozgrywa się do momentu, gdy na placu boju pozostanie tylko jeden gracz. Rozgrywki różnią się między sobą, ze względu na losowe moce pochodzące z kart Smoczyc Runów, które każdemu z graczy zapewniają unikalne zdolności lub premie.

Karty Neutralne: „Przywołanie błyskawicy”, „Mantikora”, „Smok”

Dodatkowe zasady dotyczące przygotowania gry: Każdy gracz otrzymuje jedną losową kartę Smoczej Runy. Każda Smocza Runa zapewnia graczowi unikalną premię lub zdolność, z której ten może skorzystać.

Specjalne zasady: W momencie pokonania gracza, zwycięzca zabiera kartę Smoczej Runy pokonanego.

Gdy gracz pozyska kartę Smoczej Runy (przez wyeliminowanie innego gracza albo zagranie karty Wydarzenia „Odkrycie smoczej runy”), musi wybrać **jedną kartę Smoczej Runy**, która będzie **aktywna**. Może kontynuować używanie swojej pierwotnej Smoczej Runy, albo zacząć używać właśnie pozyskaną runę. Aktywną Smoczą Runę gracz umieszcza odkrytą przed sobą, drugą kartę usuwa z gry.

Karty Smoczyc Runów mogą być używane tylko **raz na rundę**. Kartę należy wyczerpać, aby użyć jej zdolności.

Jeżeli gracz zostanie wyeliminowany w wyniku zagrania karty Wydarzenia, jego kartę Smoczej Runy należy usunąć z gry.

Warunki zwycięstwa: Zwycięzcą zostaje gracz, który zostanie w grze jako ostatni.

Wskazówka strategiczna: Gracz powinien kupować „Mantikory” jeżeli chce w większym stopniu kontrolować ilość kart na swojej ręce oraz karty w taliach swoich przeciwników.

KATAKLIZM

Koniec świata jest bliski. Przepowiednie się spełniają, a znaki nadchodzącego końca zaczęły się objawiać. Wszystko co żyje musi się zjednoczyć i stanąć przeciwko katastrofom zagrażającym wszystkim mieszkańcom Terrinoth.



Opis scenariusza: Scenariusz „Kataklyzm” został stworzony dla graczy lubiących współpracę w grupie w celu pokonania wspólnego wroga. Kluczem do zwycięstwa jest przetrwanie za wszelką cenę. Jednak należy także uważać na samolubnych, zdradzieckich graczy, dbających wyłącznie o siebie.

Karty Neutralne: „Grabież”, „Naga”, „Demon”

Specjalne zasady: W momencie, gdy gracz przejmie miasto kontrolowane przez innego gracza, wchodzi ono na jego obszar gry wyczerpane.

W przeciwieństwie do innych scenariuszy, gdzie talia wydarzeń jest podzielona na 2 etapy, w tym scenariuszu składa się ona z 3 etapów.

W momencie, gdy talia wydarzeń się wyczerpie, **nie należy** tasować kart Etapu 2 ze stosu kart odrzuconych w celu przygotowania nowej talii.

Warunki zwycięstwa: Wszyscy gracze zwyciężają, jeżeli pierwszy gracz nie może dobrać wydarzenia, ponieważ nie ma już żadnych kart w talii wydarzeń. Wszyscy gracze przegrywają, jeżeli którykolwiek gracz zostanie wyeliminowany.

Wskazówka strategiczna: Jeżeli gracz nie ma odpowiednich kart na ręce, żeby pokonać wroga, może zagrać „Grabież” na innego gracza, żeby zwiększyć jego szansę na pokonanie nadciągającego zagrożenia!

Zasada opcjonalna: Gracze, którzy pragną gry w pełni kooperacyjnej, powinni usunąć kartę „Brat przeciwko bratu” z kart Wydarzeń 3 etapu.

Gra jednoosobowa: Ten scenariusz może zostać rozegrany przez pojedynczego gracza. Gracz może zmierzyć się z talią wydarzeń używając dowolnej rasy.

Przed złożeniem talii wydarzeń należy z niej usunąć karty Wydarzeń „Obelisk strażnika” oraz „Brat przeciwko bratu”. Wszystkie pozostałe zasady pozostają bez zmian.

MONUMENT

Wojna rozprzestrzenia się i staje się oczywiste, że żadna z ras nie zdobędzie przewagi nad inną, bez jakiejś boskiej interwencji. Kiedy każda z ras skupia się na wznoszeniu symbolu swej potęgi, dookoła szaleje wojna.



Opis scenariusza: „Monument” to scenariusz dla graczy, którzy nie lubią eliminowania innych uczestników i nie chcą, żeby ktoś psuł ich strategię. Główną osią interakcji w tym scenariuszu jest walka o miasta oraz wyścig o to, kto pierwszy pozyska wartościowe karty Neutralne dla siebie. W gruncie rzeczy scenariusz ten, to wyścig z przeciwnikami o to, kto pozyska na końcu gry najwięcej złota.

Karty Neutralne: „Czarnoksiężnik”, „Naga”, „Kontrola umysłu”

Dodatkowe zasady dotyczące przygotowania gry: W Koszarach każdego gracza należy umieścić jego Monument. Gracz może w swojej turze wykonać akcję Wydawania Złota, żeby kupić swój Monument. Zakupiony Monument gracz umieszcza obok swojej karty Ojczystego Królestwa.

Specjalne zasady: Gracze nie mogą atakować Ojczystych Królestw.

Warunki zwycięstwa: Na koniec rundy wygrywa gracz, który wybuduje Monument w danej rundzie. Jeżeli więcej niż jeden gracz wybuduje Monument w tej samej rundzie, zwycięzcą zostaje gracz o **najwyższej** łącznej sile wszystkich jednostek w talii. Jeżeli gracze zremisują, dzielą się odniesionym zwycięstwem.

Objaśnienie zasad: „Kontroli umysłu” można użyć do wzięcia **dowolnej** karty z ręki przeciwnika, włączając w to normalnie niedostępne dla gracza karty przynależące do innej rasy.

Wskazówki strategiczne:

- Jeżeli przeciwnik zbiera dużo kart na ręce, gracz powinien użyć „Kontroli umysłu”, żeby ukraść mu jego złoto!
- Jeżeli zdolności „rozstrzygnięcie” często niweczą plany gracza, powinien zdobyć karty „Naga”. Ich zdolność zablokuje użycie zdolności „rozstrzygnięcie”.
- Nie wolno zapominać o kartach Nagród, które co turę zapewniają stałe dochody w złocie! Złoto generowane przez te karty może być użyte do zakupienia Monumentu.

ZASADA OPCJONALNA: INNE KARTY NEUTRALNE

Na każdej karcie Celu widnieją rekomendowane karty Neutralne dla danego scenariusza. Dla wprowadzenia różnorodności do kolejnych rozgrywek, wszyscy gracze mogą uzgodnić, żeby dowolną liczbę kart Neutralnych podmienić na inny typ kart Neutralnych o tym samym koszcie w punktach wpływu.

SPIS TREŚCI

Opis gry.....	2
Cel gry.....	2
Przegląd elementów	3
Przygotowanie do gry	4
Opis kart.....	6
Tura gracza.....	7
Wykonywanie akcji.....	7
Karty Wydarzeń i Faza Wydarzeń.....	9
Przeprowadzanie bitwy	10
Przeprowadzanie oblężenia.....	12
Obszar gry.....	12
Karty Taktyk	14
Eliminacja gracza.....	14
Zdolności.....	14
Niszczenie i raniecie jednostek.....	14
Zwycięstwo	14
Scenariusze	15–16
Zasada opcjonalna: Inne karty Neutralne	17

TWÓRCY GRY

Projekt gry: Corey Konieczka

Producent: Steven Kimball

Redakcja i korekta: David Johnson

Opracowanie graficzne: WiL Springer, Dallas Mehlhoff, Brian Schomburg

Dyrektor artystyczny: Andrew Navaro

Kierownictwo artystyczne: Kyle J. Hough, Andrew Navaro, Steven Kimball

Ilustracja na okładce: Alex Aparin

Ilustracje: Ignacio Bazan Lazcano, João Bosco, Jason Caffoe, Chelsea Conlin, Si Dominic, Carolina Eade, Melissa Findley, Tom Garden., Anna Ignatieva, McLean Kendree, Emil Landgreen, Jorge Maese, David Nash, Andrew Navaro, Nikolay Stoyanov, Santiago Villa, Matt Zeilinger, Ben Zweifel

Dodatkowe ilustracje wykonane przez artystów tworzących ilustracje do gry *Runebound Druga Edycja*.

Kierownik produkcji: Eric Knight

Producent wykonawczy: Michael Hurley

Wydawca: Christian T. Petersen

Wersja polska: Galakta 2011

Testerzy: Joe Ackert, Jaffer Batica, Andrew Baussan, Jason Beaudoin, Carolina Blanken, Pieter Blanken, Dan Bokusky Freekjan Brink, Pedar Brown, Ed Browne, Joost Boere, Wilco van de Camp, Scott Clifton, Meric England, Jon Erstad, Tom Forrest, Chandra Foster, Sean Foster, Marieke Franssen, Nate French, Andrew Frick, John Van Geest, John Goodenough, Josh Greenman, Matthew Holmes, Keith Hurley, Michael Hurley, Mark Jenstad, Brett Klooster, Rob Kouba, Emile de Maat, Ramona McCance, Andrew Meredith, Patricia Meredith, Francesco Moggia, Brian Mola, Ben Mueller, Jenny Mueller, Peter Mueller, Rick Nauertz, Jeroen Nederhoff, Gerwin Osnabrugge, Loren Overby, Marijke van der Pal, Sebastiaan van der Pal, Patrick Piening, Lisa Poff, Mark Pollard, Brian Ries, Martijn Riphagen, Adam Sadler, Brady Sadler, Martin van Schaijk, Sander van Schouwenburg, Gerben Seekles, Chris Shibata, Arjan Snippe, Erik Snippe, Sandra Stadman, Damon Stone, Elia Strambini, Remco Swenker, Anton Torres, Tim Uren, Reinier Vens, Vera Visscher, Remco van der Waal, Jason Walden, Brad Webber, Eric Wetterlind, Chris Wilcoxon, Christian Williams, Lynell Williams, Nik Wilson i Peter Wocken



© 2011 Fantasy Flight Publishing, Inc., wszelkie prawa zastrzeżone. Żadna część tego produktu nie może być kopiowana bez wyraźnego pozwolenia. *Rune Age*, Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply, oraz logo FFG są znakami zastrzeżonymi Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games mieszczącego się w 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, Minnesota, 55113, USA, telefon 651-639-1905. Proszę zachować tę informację. Nie nadaje się dla dzieci w wieku poniżej 36 miesięcy ze względu na małe elementy. Rzeczywiste elementy mogą różnić się od tych na ilustracjach. Wyprodukowano w Chinach. **TO NIE JEST ZABAWKA. PRODUKT NIEODPOWIEDNI DLA OSÓB W WIEKU 12 LAT LUB MNIEJ.**

ELFY LATARI

*Najznamienitsze ze wszystkich
Elfickich Plemion, pierwszy lud
Mennary.*



W przekonaniu młodszych ras, Elfy Latari to dziwny i odległy lud. Piękni i mądrzy, oderwani od problemów dnia codziennego, bezpieczni w swym wielkim lesie Aymhelin. Wydaje się jakby nie byli z tego świata i, jeżeli wierzyć legendom elfów, to prawda: elfy nie są stworzeniami należącymi do świata śmiertelnych, ale są ludem upadłym, wygnańcami z niebiańskiego królestwa Empyrean.

O ile kwestie ich pochodzenia z Empyrean są tematem debat śmiertelnych mędrców, bez wątpienia elfy pobłogosławione są długowiecznością i naturalnym talentem do magii. Dla elfów ich doskonałość to fakt: ich żołnierze są najlepiej wyszkoleni, ich magowie są najpotężniejsi, a ich miasta najwspanialsze. Kiedy zawiść śmiertelników doprowadza do wojny z elfami, ich odpowiedź jest błyskawiczna, a wojna zazwyczaj krótka. W momencie, gdy Wielki Mrok zagraża ziemiom Mennary, oczywistym jest, że to właśnie elfy będą bronić swojego przybranego domu. W przeciągu całej historii elfów, Amyhelin został zdobyty przez Władców Smoków tylko raz.

Od czasów obalenia okupacji Władców Smoków, ludem Latari, z ukrytego miasta Lithelin, rządzi Aenoeth. Lord Aenoeth przewodzi najpotężniejszą z elfickich nacji i jest strażnikiem Łez Latarian, dziedzictwa po utraconych narodach elfów. U jego boku zasiada kontrowersyjna Maegan Cyndewin, półelfka, będąca czarnoksiężnikiem i ostatnim żyjącym, prawowitym dziedzicem Łzy Cienia, Ynfetaar.

Teraz znowu na granicach Amyhelin zbiera się nienazwane zło. Lord Aenoeth nie zapomniał o okupacji Władców Smoków, a wciąż żywy wstyd wypędzenia z Empyrean stał się przyczyną oporu przeciwko Ynferaelowi we wszystkich aspektach. Armie Elfów Latari znowu ruszyły. Staną naprzeciw rosnącej ciemności, w ten sposób wymazując jakąś część hańby ich upadku, może nawet udowadniając, że są gotowi do powrotu do Empyrean.

LORDOWIE DAQANA



*Sojusz panów, wielkich mocą i prestiżem,
starożytna koalicja utrzymywana dzięki
odwiecznej tradycji szlachectwa i rządowi
prawa.*

„Terrinoth” w języku Starych Królów oznacza „Stalową Ziemię”. Nazwa świetnie oddaje stan umysłów i nastawienie mieszkańców tej ziemi oraz bogactwa złóż żelaza, zalegające w jej skalistych górach. Starszych Królów już dziś nie ma, a Terrinoth nie jest już królestwem. Teraz cały ten obszar podzielony jest pomiędzy wolne miasta i baronów, Lordów Daqana.

Lordowie Daqana rządzą swoimi ziemiami poprzez Radę Trzynastu, spotykającą się w mieście-cytadeli Archaut. Każdy z baronów Daqana zasiada w Radzie, a ich mądrość i przywództwo przeprowadziło ich lud przez wiele kryzysów. Każdy z lordów może rządzić swoją baronią jak mu się podoba, ale to właśnie Rada rozstrzyga sprawy dotyczące wszystkich baronów na raz lub przewodzi ważnym procesom sądowym. W rzadkich przypadkach Rada zbiera się w wyniku nagłego kryzysu lub specjalnych okoliczności, a mobilizacja rycerzy i zbrojnych wszystkich baronii do wojny jest właśnie taką specjalną okolicznością.

Historia Rady Trzynastu sięga czasów Drugiego Mroku i losów króla Daqana. Król zaginął podczas tego kryzysu, a jego los pozostaje nieznan. Nie pozostawił żadnego dziedzica, nie było też żadnego dowodu jego śmierci, dlatego żaden baron nie chciał zaakceptować innego władcy na tronie. Wtedy powstała Rada „Lordów Daqana”. Rada, pomyślana jako tymczasowe rozwiązanie, dotrwała do dziś.

Lud Daqana spekuluje, że król kiedyś powróci i nie ścierpiałby innego władcy na swoim tronie. Przesady i legendy o Zaginionym Królu w równym stopniu przyczyniły się do dzisiejszego charakteru byłego królestwa Daqana jak również do powstania kultu Kellosa czy też Magistratu Prawa. Wraz ze znowu zbierającym się mrokiem, narastają szept o rychłym powrocie króla..., ale Rada nie ma zamiaru czekać na Zaginionego Króla. Lordowie Daqana maszerują na wojnę.

WAIQAR NIEUMARŁY

Waiqar Wspaniały, Waiqar Zdobywca, Waiqar Zdrajca. Mistrz Zorgas i Pan Krainy Mgieł.

Legenda o Waiqarze Sumarionie na zawsze będzie wiązała się z tą, o jego przyjacielu i mistrzu, wielkim czarodzieju Timmorrane Lokanderze. Podczas Pierwszego Mroku Mennary, Timmorran zjednoczył wszystkie praworządne rasy w obronie przeciwko złu, które rozpętał Llovar Rotuno i jego hordy Uthuków. Waiqar był generałem jednej z armii Timmorrana i z powodzeniem przewodził jego elitarnym wojskom w walce przeciwko Pierwszemu Mrokowi.

Rozzuchwalony po swych zwycięstwach, wbrew radom Timmorrana, Waiqar przypuścił atak bezpośredni na Llovara. Było to największą głupotą popełnioną w trakcie tej wojny. Waiqar został sromotnie pobity przez siły Llovara i uwięziony w jego przeklętej cytadeli, gdzie zrezygnowany siedział aż do momentu, gdy uwolnił go Timmorran Lokander.

Waiqar odzyskał pozycję generała, ale jego umysł i dusza zostały już wypaczone. Czy była to dręcząca go wizja porażki, czy skutki przerażających tortur Llovara, nikt dziś nie jest w stanie stwierdzić. Wraz z tym jak Waiqar niszczył pozostałości sił Llovara, popadał też w mrok. Waiqar zawsze był bystry i charyzmatyczny, dzięki temu udało mu się zawiązać spisek, który miał zwrócić armię Timmorrana przeciwko niemu oraz pozbawić go Kuli Niebios.

W Noc Zdrady, Waiqar poprowadził szturm przeciwko siłom Timmorrana w Dolinie Czarodziejów. W odpowiedzi na atak Timmorran rozbił Kulę i rozrzucił jej okruchy - Gwiazdy Timmorrana - po całym świecie.

Wściekły, ze względu na swoją porażkę, Waiqar dał się całkowicie pochłonąć nienawiści. Przysiągł, że nie spocznie dopóki nie zdobędzie całej mocy Timmorrana, w ten sposób skazując się na egzystencję w stanie nieżycia. Jego ludzie zginęli pod ciężarem klątwy, ale zaraz potem powstał przy jego boku jako lojalne nieumarłe sługi – lojalne w stanie półśmierci tak samo, jak za życia.

Od tego czasu Waiqar spiskuje i knuje w głębiach swojej cytadeli Zorgas. To właśnie on był przyczyną wielu klęsk jakie spadały na Mennarę, pomimo tego, że jego imię zniknęło już dawno z pamięci ludzi. Teraz Waiqar, bardziej mit niż prawdziwa postać, wysyła swoje legiony. Nowy mrok narasta, a planowany przez wieki spisek Waiqara zaczyna przynosić owoce...



UTHUK Y'LLAN

Okrutni, barbarzyńscy i przepelnieni demoniczną krwią. Pierwszy Mrok żyje znowu!

Wieki temu, na wielkiego szamana plemienia Uthuków o nazwie Loth K'har, spadł mrok. Stał się on pionkiem Ynfernaela. Imię szamana brzmiało Llovar Rotuno i doprowadził on do upadku swego ludu. Pod jego wpływem barbarzyńscy wojownicy Uthuków pili krew demonów, potem skaza zaczęła się rozprzestrzeniać wśród Loth K'har poprzez plugawe rytuały krwi. Wkrótce Loth K'har przepadł, pozostali tylko Uthuk Y'llan. Kiedy Llovar poderwał swoje hordy i wraz z sojusznikami Ynfernaela ruszyli na południe, rozpoczął się Pierwszy Mrok Mennary.

Ostatecznie Pierwszy Mrok został pokonany przez sojusz wszystkich wolnych ludów Mennary i wielkiego czarodzieja Timmorrana Lokandera. Uthuk Y'llan zostali rozbici i zniszczeni... przynajmniej tak wierzono.

Tak naprawdę niektórzy z Uthuków uciekli przed armiami Timmorrana i schronili się na wybrzeżach Kaylor Morbis. Ich splugawione krwią demonów ciała powykęcały się i zostały wypaczone, a ich klątwa lub dar był przekazywany z pokolenia na pokolenie. Uthukowie teraz są zarówno czymś więcej jak i czymś mniej niż ludzie. Są szybsi i silniejsi niż śmiertelni ludzie, z ich ciał wyrastają kolce, rogi i kostna narośl. Kolce stały się dla wojowników Uthuków powodem do dumy, znakiem siły i ich dziedzictwa krwi.

Uthukowie urosli znowu w siłę w głębiach opętanych przez demony pustkowi, które kiedyś były domem Loth K'har. Ich wojownicy polują na zamieszkujące te ziemie piekielne demony oraz piją ich krew, odnawiając w ten sposób starożytny pakt z Ynfernaelem. Szamani i wiedźmy rzucają kośćmi i szukają proroctw we wnętrzościach zabitej zdobyczy, czekając na przepowiednię, która poderwie Uthuk Y'llan do najazdu. Wtedy zaleją świat jak szarańcza.

Teraz zbierają się w wielkich bandach i uderzają na cywilizowane ziemie, zabijając i biorąc w niewolę wszystkich, których napotkają. Zniszczenia jakie po sobie pozostawiają zrucane są na orki lub bandytów, bo niewielu chce uwierzyć w prawdę: Uthuk Y'llan powrócili, a wraz z nimi nowy mrok.



SKRÓT ZASAD

PRZYGOTOWANIE

(zobacz strony 4-5)

TURA GRACZA

1. Odświeżenie wyczerpanych miast, twierdz i nagród
2. Wykonywanie akcji
 - Wydawanie złota
 - Wydawanie punktów wpływu
 - Akcje kart Jednostek
 - Akcje Walki
3. Odrzucenie ręki (możliwość zatrzymania karty po zapłaceniu punktami wpływu)
4. Każdy gracz uzupełnia do pięciu liczbę kart na ręce
5. Wydarzenie (tylko po tym, jak ostatni gracz zakończy turę)

WYKONYWANIE AKCJI

1. Akcja Wydawanie Złota
 - Zakup jednostek
 - Zakup twierdz
 - Zakup kart Specjalnych (zależnych od scenariusza)
2. Wydawanie punktów wpływu
 - Pozyskiwanie kart Neutralnych
 - Pozyskiwanie kart Złota
 - Zatrzymywanie kart na ręce
3. Akcje kart Jednostek
4. Akcje Walki
 - Przejęcie twierdzy/miasta
 - Oblężenie miasta kontrolowanego przez gracza
 - Oblężenie Ojczystego Królestwa
 - Zaatakowanie wydarzenia będącego wrogiem (zależnie od scenariusza)

PRZEPROWADZENIE BITWY

1. Deklaracja celu
2. Szturm (zagrywanie kart Jednostek i/lub kart Taktyk)
3. Wyniszczenie (tylko przeciwko wrogom z symbolem kostki)
4. Rozstrzygnięcie
5. Zakończenie walki

PRZEPROWADZENIE OBLĘŻENIA

1. Deklaracja celu
2. Szturm (naprzemienne zagrywanie kart Jednostek i/lub kart Taktyk przeciwko drugiemu graczowi)
3. Rozstrzygnięcie
4. Zakończenie walki

