

WARHAMMER

# CHAOS

## W STARYM SWIECIE



# INSTRUKCJA



# Witaj w Starym Świecie

W krainach **WARHAMMERA**, a zwłaszcza w Starym Świecie, od wieków władzę dzierżą cztery Niszczycielskie Potęgi – czterej bogowie Chaosu.

**KHORNE** – Krwawy Bóg i Pan Czaszek. Jest żądny mordu i rozlewu krwi. Reprezentuje brutalną siłę i agresję, a nic nie przynosi mu większej przyjemności niż bitewny szal i krwawa rzeź.

**NURGLE** – Władca Zarazy i Pan Pląg, lubujący się w plugastwie i chorobach. Roznosi po świecie zarazę, a wszystko, czego dotknie, gnije i ulega rozkładowi.

**TZEENTCH** – Władca Losu i Wielki Spiskowiec. Jest mistrzem kłamstwa i podstępów. To on kieruje przeznaczeniem i plecie sieć niezliczonych intryg. Fascynuje go manipulacja i ciągła zmienność.

**SLAANESH** – Księżę Bólu i Rozkoszy oraz Pan Pożądania. Jest uosobieniem wszelkich żądz i pragnień. Uwodzi nawet najbardziej prawych, wabiąc ich do siebie obietnicami przyjemności, bogactwa, zaszczytów i wszelkich cielesnych rozkoszy.

Cztery Niszczycielskie Potęgi od wieków sieją spustoszenie, ścierając się ze sobą w Wielkiej Rozgrywce, ale Stary Świat nie poddaje się. Walczy z całych sił i stawia opór rękami swoich wiernych bohaterów.

## Cel gry

W grze **CHAOS W STARYM ŚWIECIE**, każdy z graczy wciela się w jedną z czterech przerażających **NISZCZYCIELSKICH POTĘG** i bierze udział w walce o zniszczenie i dominację nad Starym Światem. Niszczycielskie Potęgi nazywane są także **POTĘGAMI CHAOSU**, **POTĘGAMI** lub **BOGAMI**.

Każdy z graczy może osiągnąć zwycięstwo na dwa sposoby:

- Wszystkie Potęgi Chaosu z pomocą swoich wyznawców i różnorodnych akcji starają się zniszczyć krainy Starego Świata. Postęp aktu zniszczenia zaznaczany jest na **TORZE PUNKTÓW ZWYCIĘSTWA (PZ)**. Gra kończy się, jeśli na koniec rundy dowolna z Potęg posiada przynajmniej 50 PZ.
- Każda z Niszczycielskich Potęg posiada unikalny sposób na rozsiewanie **ZAGROŻENIA** w krainach Starego

Świata. Khorne stara się zabić jak najwięcej wrogów, by zaspokoić swoją żądzę krwi. Tzeentch dla odmiany sieje spustoszenie w regionach, w których znaleźć można magię i spaczeń. Poziom Zagrożenia zaznaczany jest na czterech okrągłych wskaźnikach umieszczonych na planszy. Każdy z bogów może wygrać, osiągając odpowiedni poziom Zagrożenia. Jednostką zwiększenia zagrożenia jest **POZIOM**.

Czasami może dojść do sytuacji, gdy do momentu zagrania ostatniej karty z talii Starego Świata, żaden z bogów nie osiągnie warunków zwycięstwa. Oznacza to, że ludność Starego Świata zdołała obronić się przed zalewem sił Chaosu, a wszystkie Niszczycielskie Potęgi przegrywają. Szczegółowe informacje na temat warunków zwycięstwa i zakończenia gry znajdują się w rozdziale „Sprawdzenie warunków końca gry” na stronie 22.

## Zawartość pudełka

Gra **CHAOS W STARYM ŚWIECIE** zawiera:

- tę instrukcję,
- 1 planszę,
- 4 wskaźniki Zagrożenia (po jednym dla każdej z Potęg),
- 4 zestawy dwuczęściowych plastikowych łączników,
- 4 arkusze Potęg (po jednym dla każdej z Potęg),
- 196 kartonowych żetonów:
  - » 4 znaczniki Mocy (po jednym dla każdej z Potęg),
  - » 4 znaczniki Punktów Zwycięstwa (po jednym dla każdej z Potęg),
  - » 16 żetonów postępu Zagrożenia,
  - » 116 żetonów Zepsucia (po 29 dla każdej z Potęg),
  - » 56 żetonów Starego Świata:
    - › 6 żetonów *Wydarzeń*,
    - › 4 żetony *Bohaterów*,
    - › 6 żetonów *Szlachty*,
    - › 20 żetonów *Chłopów*,
    - › 6 żetonów *Skavenów*,
    - › 14 żetonów *Spaczenia*,
- 149 kart:
  - » 96 kart Chaosu (po 24 dla każdej z Potęg),
  - » 20 kart Ulepszeń (po 5 dla każdej z Potęg),
  - » 5 kart Spustoszenia,
  - » 28 kart Starego Świata,
- 5 kości,
- 45 plastikowych figurek:
  - » 11 wyznawców Khorna:
    - › 1 *Krwiopijec Khorna – wielki demon*,

- › 6 Krwiopuszczycy – wojownicy,
- › 4 Zaprzysiężonych Krwi – kultysty,
- » 12 wyznawców Nurgla:
  - › 1 Wielki Nieczysty – wielki demon,
  - › 5 Siewców Zarazy – wojownicy,
  - › 6 Trędowatych – kultysty,
- » 12 wyznawców Tzeentcha:
  - › 1 Pan Przemian – wielki demon,
  - › 3 Horrorzy – wojownicy,
  - › 8 Akolitów – kultysty,
- » 10 wyznawców Slaanesha:
  - › 1 Strażnik Tajemnic – wielki demon,
  - › 3 Demonice – wojownicy,
  - › 6 Kusicieli – kultysty.

## Przegląd elementów

W tym rozdziale szczegółowo zostały przedstawione wszystkie elementy gry **CHAOS W STARYM ŚWIECIE**.

### PLANSZA

Główną część planszy stanowi mapa regionów Starego Świata. Na planszy znajdują się również cztery wskaźniki Zagrożenia Niszczycielskich Potęg, tor Punktów Zwycięstwa i miejsca przeznaczone na karty Starego Świata oraz karty Spustoszenia. Szczegółowe informacje na ich temat znajdują się w rozdziałach „Opis elementów planszy” na stronie 4 oraz „Opis mapy regionów” na stronie 5.

### WSKAŹNIKI ZAGROŻENIA I PLASTIKOWE ŁĄCZNIKI

Przed pierwszą rozgrywką w **CHAOS W STARYM ŚWIECIE** cztery wskaźniki Zagrożenia powinny zostać przytwierdzone do planszy za pomocą plastikowych łączników.

W tym celu należy przełożyć jedną część łącznika przez otwór w planszy, drugą natomiast przez okrągłą tarczę wskaźnika. Następnie należy delikatnie wsunąć jedną część łącznika w drugą, tak jak pokazano na obrazku poniżej. Raz zamocowane wskaźniki nie powinny być już zdejmowane z planszy.

*Należy upewnić się, że wskaźniki Zagrożenia zostały umieszczone na planszy we właściwych miejscach: tarcza Khorna na górze, tarcza Nurgla po prawej, tarcza Tzeentcha na dole i tarcza Slaanesha po lewej stronie.*



## ARKUSZE POTĘG

Cztery arkusze Potęg – po jednym dla każdego z bogów Chaosu – przedstawiają informacje przydatne graczom kontrolującym poszczególne Potęgi. Każdy arkusz zawiera ponadto tor, na którym gracz może śledzić poziom punktów Mocy w czasie Fazy Przyzywania.



*Tylna strona arkusza Potęgi*

Szczegółowe informacje znajdują się w rozdziale „Opis arkusza Potęgi” na stronie 5.

### ZNACZNIKI MOCY

Znacznik Mocy służy graczowi do zaznaczania aktualnej ilości punktów Mocy na specjalnym torze znajdującym się na jego arkuszu Potęgi.



### ZNACZNIKI PUNKTÓW ZWYCIĘSTWA

Każda z Potęg Chaosu posiada swój znacznik Punktów Zwycięstwa, który przemieszczany jest po torze Punktów Zwycięstwa, w celu oznaczenia ilości Punktów Zwycięstwa zdobytych w trakcie rozgrywki.



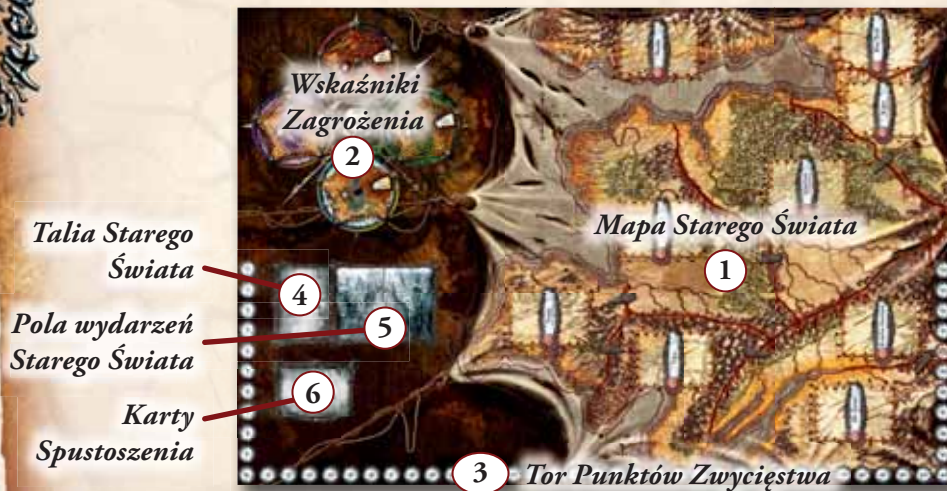
### ŻETONY POSTĘPU ZAGROŻENIA

Żetony postępu Zagrożenia służą do oznaczania, ile razy w ciągu pojedynczej rundy każda z Potęg Chaosu spełniła warunki zwiększenia poziomu Zagrożenia.



Jeśli w trakcie gry wyczerpie się pula żetonów postępu Zagrożenia, żetony należy zastąpić dowolnymi znacznikami (np. monetami). Pulę żetonów postępu Zagrożenia należy traktować jako nieograniczoną.

## Opis elementów planszy



- 1. Mapa Starego Świata:** Mapa podzielona jest na dziewięć **REGIONÓW** reprezentujących krainy Starego Świata. W każdym regionie znajdują się miejsca na umieszczanych w trakcie gry wyznawców, karty Chaosu i żetony Zepsucia. Każdy region posiada swoją nazwę oraz liczbę określającą Opór i Wartość Podboju danego regionu. Niektóre z krain są „Gęsto zaludnione” i tymi właśnie słowami oznaczone są na mapie. Strzałki wyznaczają kolejność, w jakiej rozpatrywane są różne zdarzenia związane z krainami Starego Świata.
- 2. Wskaźniki Zagrożenia:** Wskaźniki te pokazują poziom niszczycielskiego wpływu wywieranego na krainy Starego Świata przez Potęgę Chaosu. Wskaźniki posiadają po dwa okienka. Większe z nich ukazuje korzyści dla boga Chaosu, wynikające ze zwiększania Zagrożenia, natomiast mniejsze ukazuje wartość Zagrożenia przy danym ustawieniu wskaźnika. Kolorowy tor okalający tarczę wskazuje poziom, który każda z Potęg musi osiągnąć, aby wygrać w ten sposób grę. (Czarna część toru wskazuje nieaktywną strefę wokół tarczy.)
- 3. Tor Punktów Zwycięstwa:** Każdy z graczy przemieszcza swój znacznik Punktów Zwycięstwa po torze Punktów Zwycięstwa, zaznaczając tym samym aktualną liczbę zdobytych punktów. Długość toru nie stanowi limitu możliwych do zdobycia Punktów Zwycięstwa.
- 4. Talia Starego Świata:** Miejsce na umieszczenie kart Starego Świata.
- 5. Pola wydarzeń Starego Świata:** Dwa pola służące do umieszczania na nich odkrytych kart Starego Świata. Pola określają także kolejność, w jakiej karty przestają działać.
- 6. Karty Spustoszenia:** Miejsce na talii pięciu kart Spustoszenia. Karty te są używane w momencie całkowitego Spustoszenia regionu.

## Opis mapy regionów



1. **Nazwa:** Nazwa regionu.
2. **Gęsto zaludniony:** Gęsto zaludnione regiony posiadają określenie **GĘSTO ZALUDNIONY** umieszczone poniżej nazwy regionu. Jeśli określenie to nie pojawia się, region nie jest gęsto zaludniony.
3. **Opór i Wartość Podboju:** Liczba określająca jednocześnie **OPÓR** i **WARTOŚĆ PODBOJU** dla danego regionu. Jedna liczba określa obie te cechy, ale efekty występujące w grze mogą wpływać na zmianę każdej z nich z osobna (jej zwiększanie lub zmniejszanie), nie wpływając na drugą.
4. **Pola kart Chaosu:** Każdy region posiada dwa pola służące do zagrywania kart Chaosu.
5. **Obszar regionu:** Całe pole w obrębie granic danego regionu służy do umieszczania na nim wyznawców bogów Chaosu i wszelkiego rodzaju żetonów.

## Opis arkusza Potęgi



1. **Imię i tytuł:** Imię boga Chaosu i jeden z tytułów, pod którym znany jest w Starym Świecie.
2. **Opis Fazy Dobierania:** Szczegóły dotyczące ilości dobieranych kart w Fazy Dobierania.
3. **Warunek zwiększenia poziomu Zagrożenia:** Opis warunków, które muszą zostać spełnione, aby wybrana Potęga mogła zdobyć żeton postępu Zagrożenia.
4. **Skrócony opis przebiegu rundy:** Lista faz, z których składa się każda runda wraz z opisem czynności, które należy wykonać w każdej z nich.
5. **Opis fabularny:** Krótka charakterystyka boga Chaosu. Jego dążenia i strefy wpływów.
6. **Opis żetonów Starego Świata:** Lista i opis działania każdego z typów żetonów Starego Świata.
7. **Tor Mocy:** Tor używany wraz ze znacznikiem Mocy do określania ilości pozostałych graczowi punktów Mocy w Fazy Przyzywania. Początkowa wartość Mocy jest wyraźnie oznaczona na torze Mocy.
8. **Cechy wyznawców:** Trzy pola opisujące cechy każdego rodzaju wyznawców danej Potęgi Chaosu: kultystów, wojowników i wielkiego demona. Dla każdego typu wyznawców podany jest koszt przyzywania (wewnątrz koła), siła ataku (na lewo od topora) i wartość obrony (na lewo od tarczy).

## ŻETONY ZEPSUCIA

Żetony Zepsucia umieszczane są na poszczególnych regionach mapy, w celu zaznaczenia w jakim stopniu każda z Potęg Chaosu pozostawiła swoje druzgocące piętno na krainach Starego Świata. Każdy z bogów posiada swój unikalny zestaw żetonów Zepsucia.



*Khorne      Nurgle      Tzeentch      Slaanesh*

Jeśli w trakcie gry pula żetonów Zepsucia któregoś boga wyczerpie się, brakujące żetony należy zastąpić dowolnymi znacznikami (np. monetami). Pulę żetonów Zepsucia każdego z bogów należy traktować jako nieograniczoną.

## ŻETONY STAREGO ŚWIATA

Żetony Starego Świata reprezentują charakter regionów, zdarzenia i wpływ na grę pochodzący z samego Starego Świata, a nie od Potęg Chaosu. W grze występuje sześć typów żetonów Starego Świata:

**Żetony Wydarzeń:** Żetony Wydarzeń służą do oznaczania regionów, w których mają miejsce wydarzenia opisane na kartach Starego Świata.



**Żetony Bohaterów:** Żetony Bohaterów reprezentują najwaleczniejszych mieszkańców Starego Świata - tych, którzy śmiało rzucają wyzwanie siłom Chaosu.



**Żetony Szlachty:** Żetony Szlachty reprezentują szlachtę i władców rządzących krainami Starego Świata.



**Żetony Chłopów:** Żetony Chłopów reprezentują zwykłych obywateli Starego Świata.



**Żetony Skavenów:** Żetony Skavenów służą do oznaczania regionów, w których rozplenili się Skaveni - tajemniczy szczurowształtni mieszkańcy podziemi Starego Świata.



**Żetony Spaczenia:** Żetony Spaczenia służą do oznaczania regionów występowania spaczenia – bardzo niebezpiecznej substancji, będącej esencją Chaosu.



Ilość żetonów Starego Świata każdego typu jest ściśle określona. Jeśli w czasie rozgrywki zabraknie żetonów danego typu, nie należy zastępować ich innymi żetonami, a pulę żetonów tego typu należy wtedy traktować jako wyczerpaną.

## KARTY CHAOSU

Każda z Niszczycielskich Potęg posiada unikalny zestaw 24 kart Chaosu, który może być używany tylko przez nią. Karty te służą do zdobywania przewagi w poszczególnych regionach i umożliwiają wykonywanie różnych akcji w czasie rozgrywki. Szczegółowe informacje znajdują się w ramce „Opis karty Chaosu” na stronie 13.



*Karta Chaosu  
Khorna – przód i tył*



*Karta Chaosu  
Nurgla – przód i tył*



*Karta Chaosu  
Slaanesh – przód i tył*



*Karta Chaosu  
Tzeentcha – przód i tył*

## KARTY ULEPSZEŃ

Każda z Potęg Chaosu posiada unikalny zestaw pięciu kart Ulepszeń, na który składają się dwie karty Ulepszeń Potęgi i trzy karty Ulepszeń wyznawców. Karty poszczególnych Niszczycielskich Potęg służą do ukazywania rosnącej mocy boga Chaosu oraz siły i zdolności jego wyznawców. Każda z kart ma identyczny przód i tył.



## KARTY SPUSTOSZENIA

Karty Spustoszenia używane są do oznaczania tych regionów na planszy, które zostały doszczętnie zrujnowane na skutek działania połączonych sił Chaosu. Dodatkowo na kartach Spustoszenia znajdują się tabele określające ilość Punktów Zwycięstwa przyznawanych w czasie Spustoszenia regionu.



Karty Spustoszenia przednie strony i wspólny tył

## Opis karty Spustoszenia

1. **Numer porządkowy:** Numer określający kolejność, w jakiej karty Spustoszenia używane są przy Spustoszeniu regionów w czasie gry („1” używana jest jako pierwsza, „2” używana jest jako druga itd.).

Region	Punkty	
Norska	6	1
Kraj Trolli	6	1
Kislev	8	4
Imperium	10	2
Beetonia	8	4
Estalia	9	4
Tilea	7	1
Księstwo Graniczne	7	1
Złe Ziemie	6	1

2. **„Uczestnicy Spustoszenia otrzymują po ...”:** Tekst określający ile Punktów Zwycięstwa otrzymuje w Fazie Zepsucia każda z Potęg Chaosu biorąca udział w niszczeniu regionu (patrz „Umieszczanie żetonów Zepsucia” na stronie 19).
3. **Tabela Punktów Zwycięstwa:** Tabela określająca ile Punktów Zwycięstwa w Fazie Końcowej otrzymują dwaj bogowie Chaosu, którzy najbardziej przyczynili się do Spustoszenia danego regionu (patrz „Przyznawanie punktów za spustoszone regiony” na stronie 20).

## KARTY STAREGO ŚWIATA

Karty Starego Świata opisują wydarzenia mające miejsce w krainach Starego Świata podczas rozgrywki. Większość z nich powoduje przemieszczanie i rozmieszczanie na planszy żetonów Starego Świata. Podczas każdej rozgrywki w grę CHAOS W STARYM ŚWIECIE używana jest tylko część kart Starego Świata, a ich ilość uzależniona jest od liczby graczy biorących udział w rozgrywce.



Karty Starego Świata – przednie strony i wspólny tył

## KOŚCI

Walki w czasie rozgrywki w CHAOS W STARYM ŚWIECIE rozstrzygane są za pomocą standardowych sześciociennych kości, nazywanych czasem „kości walki”. W czasie rozgrywki może zdarzyć się sytuacja, gdy wymagana będzie większa liczba kości niż dostępna jest w grze. Wówczas należy użyć kości z innych gier lub zapisać wyniki i wykonać dalsze rzuty tymi samymi kośćmi.



## PLASTIKOWE FIGURKI WYZNAWCÓW

Plastikowe figurki zwane zamiennie „wyznawcami” i „figurkami” reprezentują czcicieli i wojowników w służbie Niszczycielskich Potęg. Są one przyzywane na planszę by szerzyć zepsucie, niszczyć wrogów i ustanawiać panowanie nad krainami Starego Świata.

Każdej z Niszczycielskich Potęg przyporządkowane są figurki w jednym kolorze: czerwonym dla Khorna, zielonym dla Nurgla, niebieskim dla Tzeentcha i fioletowym dla Slaanesh.

Wyznawcy podzieleni są na trzy **KLASY: KULTYSTÓW, WOJOWNIKÓW i WIELKICH DEMONÓW**. Każda z Niszczycielskich Potęg posiada wyznawców każdej klasy, lecz noszą one różne nazwy. Poniższa tabela przedstawia zestawienie tych nazw.

POTĘGA	KLASA	NAZWA
<i>Khorne</i>	kultyści	Zaprzysiężeni Krwi
	wojownicy	Krwiopuscze
	wielki demon	Krwiopijec Khorna
<i>Nurgle</i>	kultyści	Trędowaci
	wojownicy	Siewcy Zarazy
	wielki demon	Wielki Nieczysty
<i>Tzeentch</i>	kultyści	Akolici
	wojownicy	Horrory
	wielki demon	Pan Przemian
<i>Slaanesh</i>	kultyści	Kusiciele
	wojownicy	Demonice
	wielki demon	Strażnik Tajemnic

Figurki kultystów wszystkich Potęg Chaosu mają ten sam kształt, natomiast figurki wojowników i wielkich demonów różnią się od siebie, a ich kształt oddaje charakter poszczególnych bogów.



*Zaprzysiężeni Krwi*



*Krwiopuscze*



*Krwiopijec Khorna*



*Trędowaci*



*Siewcy Zarazy*



*Wielki Nieczysty*



*Akolici*



*Horrory*



*Pan Przemian*



*Kusiciele*



*Demonice*



*Strażnik Tajemnic*

## Przygotowanie rozgrywki

Przed rozpoczęciem rozgrywki w grę CHAOS W STARYM ŚWIECIE należy przeprowadzić następujące kroki.

- Przygotowanie planszy:** Planszę należy umieścić na środku stołu. Przed pierwszą rozgrywką wskaźniki zagrożenia należy przymocować do planszy (patrz strona 3). Każdy ze wskaźników Zagrożenia należy ustawić tak, aby w głównym okienku widoczny był napis „Start”.
- Przydzielenie arkuszy Potęg i kolejność graczy:** Każdy z graczy otrzymuje, według ustalonego podziału lub losowo, po jednym arkuszu Potęgi. Jeśli w rozgrywce bierze udział mniej niż czterech graczy, pozostałe arkusze należy odłożyć do pudełka. Każdy z graczy ustala swoje miejsce przy planszy tak, aby kolejność ich ruchów była zgodna z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Khorne siada pierwszy, Nurgle po jego lewej stronie, Tzeentch na lewo od Nurgla, a Slaanesh na lewo od Tzeentcha. (Należy ominąć bogów, którzy nie biorą udziału w rozgrywce.)
- Rozdzielenie kart, żetonów i figurek:** Gracze otrzymują przypisane im znaczniki Mocy, znaczniki Punktów Zwycięstwa, żetony Zepsucia, karty Chaosu, karty Ulepszeń oraz plastikowe figurki wyznawców. Jeśli w rozgrywce bierze udział mniej niż czterech graczy, pozostałe elementy należy odłożyć do pudełka. Sugerujemy, aby każdy gracz wsunął częściowo pod swój arkusz Potęgi niewykorzystywane karty Ulepszeń, aby wyraźnie zaznaczyć, które z nich są używane, a które nie.
- Umieszczenie znaczników Mocy i znaczników Punktów Zwycięstwa:** Każdy z graczy umieszcza znacznik Mocy na zaznaczonym polu na torze Mocy swojego arkusza Potęgi. Znaczniki Punktów Zwycięstwa wszystkich graczy należy umieścić na początku toru Punktów Zwycięstwa (na polu „0”).
- Przygotowanie puli wspólnych żetonów, kości i kart Spustoszenia:** Żetony postępu Zagrożenia i żetony Starego Świata należy rozdzielić na osobne stopy w zależności od typu. Stopy te należy umieścić w pobliżu planszy, tak by wszyscy gracze mieli do nich swobodny dostęp. W podobny sposób należy obok planszy umieścić kości walki. Karty Spustosze-



nia należy ułożyć w kolejności tak, aby „1” znalazła się na górze, a „5” na dole talii. Tak przygotowaną talię należy umieścić we wskazanym miejscu na planszy.

6. **Stworzenie talii Starego Świata:** Wszystkie karty Startego Świata należy potasować, a następnie odliczyć z nich siedem kart podczas rozgrywki czteroosobowej lub osiem kart podczas rozgrywki trzyosobowej. Odliczone karty należy umieścić we wskazanym miejscu na planszy, tworząc talię Starego Świata. Pozostałe nieużywane karty należy odłożyć do pudełka.
7. **Rozłożenie początkowych żetonów Starego Świata:** Należy wybrać dwa żetony Szlachty, trzy żetony Spaczenia i cztery żetony Chłopów, a następnie pomieszać je i z tak przygotowanej puli rozłożyć losowo po jednym żetonie na każdym regionie na planszy. W wyniku tej czynności na każdym regionie powinien znajdować się jeden żeton.
8. **Tasowanie i dobieranie kart Chaosu:** Każdy z graczy tasuje swoje karty Chaosu i układa je obok swojego arkusza Potęgi. Następnie każdy gracz dobiera do ręki trzy karty ze swojej talii.

Po wykonaniu wszystkich powyższych kroków można rozpocząć grę, zaczynając od Fazy Starego Świata.

## Przebieg rundy

Rozgrywka w CHAOS W STARYM ŚWIECIE składa się z serii **RUND**, a każda runda składa się z sześciu następujących po sobie **FAZ**:

1. Faza Starego Świata
2. Faza Dobierania
3. Faza Przyzywania
4. Faza Walki
5. Faza Zepsucia
6. Faza Końcowa

Faza Zepsucia i Faza Końcowa składają się z wielu **KROKÓW** następujących po sobie w określonej kolejności. Szczegóły tych obydwu faz przedstawione są w rozdziałach „Faza Zepsucia” na stronie 19 i „Faza Końcowa” na stronie 20.

W wielu momentach rozgrywki akcje graczy mogą być od siebie zależne. W takich przypadkach obowiązuje **KOLEJNOŚĆ POTĘG**: Khorne działa jako pierwszy, Nurgle drugi, Tzeentch trzeci, a Slaanesh jako czwarty. Dla wygody, wskaźniki Zagrożenia zostały umieszczone na planszy właśnie w tej kolejności (zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara).

## Faza Starego Świata

W **FAZIE STAREGO ŚWIATA** należy odkryć jedną kartę z góry talii Starego Świata i natychmiast wykonać akcje zapisane na karcie kursywą. Akcje te powinien przeprowadzić gracz posiadający najmniejszą wartość Zagrożenia (patrz „Zagrożenie” na stronie 22). Jeśli karta wymaga podjęcia decyzji, na przykład, w którym regionie umieścić żetony Starego Świata, powinna być ona podjęta przez gracza z najniższą wartością Zagrożenia.

Jeśli nie zaznaczono inaczej, zaraz po przeprowadzeniu akcji zapisanej na karcie kursywą, kartę Starego Świata należy umieścić na pierwszym od lewej („1”) polu wydarzeń Starego Świata. Jeśli na tym polu znajduje się już karta, zostaje ona przesunięta na pole po prawej („2”). Jeśli na polu „2” znajduje się już karta, jej efekt przestaje obowiązywać – należy usunąć ją z gry i odłożyć do pudełka.

Niektóre karty Starego Świata posiadają tekst „Odrzuć tę kartę zamiast umieszczać ją na polu wydarzeń Starego Świata”. Każdą z takich kart należy usunąć z gry zaraz po przeprowadzeniu jej akcji. Nie wpływa to w żaden sposób na karty znajdujące się już na polach wydarzeń Starego Świata (pozostają one na swoich miejscach).

Szczegóły dotyczące działania kart i żetonów Starego Świata zostały opisane w rozdziałach „Karty Starego Świata” i „Żetony Starego Świata” na stronie 24.

## Symbol komety z dwoma warkoczami

Na niektórych kartach, obok ich nazwy, znajduje się symbol **KOMETY Z DWOMA WARKOCZAMI** (pokazany na obrazku obok).



Symbol komety z dwoma warkoczami

Pośród kart Starego Świata występują karty z tekstem „Usuń z pól wydarzeń wszystkie karty z symbolem komety z dwoma warkoczami”.

Kiedy karta z takim opisem pojawi się w grze, z pól wydarzeń Starego Świata należy usunąć wszystkie karty z symbolem komety z dwoma warkoczami. Karty te należy usunąć z gry i odłożyć do pudełka przed umieszczeniem nowej karty na polu wydarzeń Starego Świata. Efekty usuniętych kart przestają działać, niezależnie od tego czy i ile żetonów Wydarzeń pozostało na planszy.

**Przykład:** Na początku Fazy Starego Świata, na polach wydarzeń leżą karty: „Inwazja zielonoskórych” (na polu „1”) i „Odkrycie Spaczenia” (na polu „2”).



Z talii Starego Świata dobrana zostaje karta „Łupieżcy z Norski”. Na karcie znajduje się tekst „Usuń z planszy żetony wydarzeń i usuń z pól wydarzeń wszystkie karty z symbolem komety z dwoma warkoczami”. Karta „Inwazja zielonoskórych” ma

symbol komety z dwoma warkoczami, więc zostaje natychmiast usunięta z gry i odłożona do pudełka. Tym samym pole „1” wydarzeń Starego Świata pozostanie puste.



Następnie rozgrywana jest dalsza część instrukcji zapisanej kursywą (patrz strona 24) na karcie „Łupieżcy z Norski”, a tym samym różnego rodzaju żetony są układane i zdejmowane z planszy. Po wykonaniu polecenia zapisanego kursywą, karta „Łupieżcy z Norski” umieszczana jest na polu „1” wydarzeń Starego Świata. Na polu „1” nie ma w tym momencie żadnej karty, więc żadna karta nie zostaje przesunięta na pole „2”. Na polu „2” pozostaje, bez zmian, karta „Odkrycie Spaczenia”. Na koniec Fazy Starego Świata pola wydarzeń Starego Świata wyglądają następująco:



## Faza Dobierania

W trakcie **FAZY DOBIERANIA**, każdy z graczy dobiera nowe karty ze swojej talii kart Chaosu, zgodnie z opisem zamieszczonym na jego arkuszu Potęgi. Jeśli w trakcie rozgrywki talia Chaosu zostanie wyczerpana, należy przetasować zużyte karty i utworzyć nową talię.

Każdy z graczy dobiera karty wyłącznie ze swojej talii kart Chaosu, nigdy z talii innych graczy.

Nie ma limitu kart Chaosu, które można trzymać na ręce.

W Fazie Dobierania każdy z graczy przesuwa znacznik Mocy na swoim arkuszu Potęgi, na zaznaczone pole toru Mocy. Niektóre z kart Ulepszeń pozwalają co rundę uzyskiwać dodatkowe punkty Mocy. Jeśli gracz wybrał takie karty, przesuwa swój znacznik na torze Mocy dalej, niż wskazuje na to zaznaczone pole.

Niewykorzystane punkty mocy nie przechodzą na kolejne rundy gry.

Akcje graczy w Fazie Dobierania są od siebie niezależne, więc wszyscy graczy mogą wykonywać je równocześnie.

## Faza Przyzywania

W czasie **FAZY PRZYZYWANIA**, gracze przyzywają wyznawców i zagrywają karty Chaosu na dziewięć regionów mapy. W każdej Fazie Przyzywania większość graczy przyzwie wiele figurek i zagra kilka kart Chaosu.

W Fazie Przyzywania gracze wykonują swoje akcje w standardowej kolejności (Khorne, Nurgle, Tzeentch, Slaanesh). Po akcjach Slaanesh, znowu następuje kolejka Khorna, a cały cykl powtarza się, aż do końca Fazy Przyzywania.

W ramach swojej akcji gracz może przyzwać (umieścić na planszy) jedną ze swoich figurek *lub* zagrać jedną z kart Chaosu.

Większość akcji przyzywania wyznawców i zagrywania kart wymaga od gracza wydania **PUNKTÓW MOCY**. Gracze wydają punkty Mocy przesuając znacznik w lewo, po torze Mocy, zaznaczając tym samym zmniejszający się

jej poziom. Patrz „Przyzywanie figurek wyznawców” na tej stronie i „Zagrywanie kart Chaosu” na stronie 12. Przyzywanie figurki lub zagrywanie karty o zerowym koszcie nie powoduje przesunięcia znacznika Mocy.

Jeśli w swojej turze gracz nie chce przyzwać wyznawców ani zagrywać kart, musi przesunąć swój znacznik Mocy na „0”, a jego tura dobiega końca.

Tak długo, jak gracz posiada niewykorzystane punkty Mocy, może w czasie swojej kolejki przyzywać wyznawców lub zagrywać karty. Jeżeli jednak na początku jego kolejki znacznik Mocy wskazuje „0”, nie wykonuje on żadnej akcji i należy pominąć jego kolejkę.

Faza Przyzywania kończy się, kiedy znaczniki Mocy wszystkich graczy znajdują się na polu „0”.

### PRZYZYWANIE FIGUREK WYZNAWCÓW

W Fazie Przyzywania, każdy z graczy może umieszczać na planszy swoje figurki (**PRZYZYWAĆ** wyznawców).

W tym celu gracz musi:

1. Wybrać jedną z dostępnych figurek.
2. Zapłacić koszt przyzywania figurki.
3. Umieścić figurkę w odpowiednim miejscu na planszy.

Przy wyborze figurki gracz ma do dyspozycji zarówno figurki nieznajdujące się na planszy jak i te, które są już umieszczone na planszy (w drugim przypadku, prawdopodobnie, w celu przeniesienia figurki w inny rejon planszy). Wybraną figurkę uważa się za „przyzwaną” niezależnie od źródła jej pochodzenia. Terminów: „przyzywanie” figurki, „umieszczenie” figurki i „przemieszczenie” figurki można używać zamiennie.

Zapłaty kosztu przyzywania figurki dokonuje się poprzez przesunięcie znacznika na torze Mocy o tyle pól w lewo, ile wynosi koszt figurki. Jeśli gracz nie ma wystarczającej ilości punktów Mocy, nie może wybrać danego wyznawcy.

Umieszczenie figurki na planszy polega na postawieniu jej w jednym z dziewięciu regionów na mapie. Figurka może być umieszczona tylko w tych regionach, gdzie dana Potęga Chaosu ma już swoich wyznawców, lub w regionach do nich przyległych (**PRZYLEGŁE** regiony to takie, które posiadają wspólną granicę). Jedynym wyjątkiem od tej zasady, jest sytuacja, gdy gracz nie posiada

jeszcze na planszy żadnych wyznawców. W takiej sytuacji gracz może umieścić wyznawcę w dowolnym regionie na mapie.

Gracz, który przyzywa z regionu figurkę, będącą jego ostatnim wyznawcą w tym regionie, może, na potrzeby tego przyzywania, traktować ten region, jako zajęty przez jego jednostki. Na przykład, gracz wybierając swoją ostatnią figurkę z Norski, może przemieścić ją do Kraju Trolli (który przylega do Norski), mimo, że w chwili umieszczenia tam figurki, gracz nie ma żadnego wyznawcy w Kraju Trolli, ani w żadnym regionie przyległym do niego.

**Przykład:** *Wojtek gra jako Khorne. W swojej kolejce Fazy Przyzywania, umieszcza kultystę Khorna – Zaprzysiężonego Krwi – w Kraju Trolli. Następnie przesuwa znacznik Mocy o jedno pole w lewo, ponieważ koszt przyzywania kultysty Khorna wynosi jeden. Wojtek mógł wykonać ten ruch, ponieważ posiada już swoje figurki w przyległym regionie – Kislevie – oraz posiada wystarczająco dużo punktów Mocy, aby przyzywać wyznawcę.*



Wojtek nie może przyzywać żadnego wyznawcy do Norski, ponieważ nie ma żadnych figurek w Norsce, ani w przyległych do niej regionach. Nie może też przyzywać Krwiopijca Khorna do żadnego regionu, ponieważ nie posiada wystarczającej ilości punktów Mocy.

Po kolejce Wojtka następuje kolejka gracza Nurgla.

## ZAGRYWANIE KART CHAOSU

W Fазie Przyzywania, każdy z graczy może zagrywać na planszę swoje karty Chaosu. W tym celu gracz musi:

1. Wybrać z ręki jedną kartę Chaosu.
2. Zapłacić koszt zagrania karty.
3. Zagrać kartę na puste pole jednego z dziewięciu regionów na planszy oraz rozegrać efekt karty.

Zapłaty kosztu zagrania karty dokonuje się poprzez przesunięcie znacznika na torze Mocy o tyle pól w lewo, ile wynosi koszt karty. Jeśli gracz nie ma wystarczającej ilości punktów Mocy, nie może zagrać danej karty.

Zagrywanie karty Chaosu polega na umieszczeniu jej na odpowiednim pustym polu na planszy. Każdy z dziewięciu regionów posiada dwa pola przeznaczone na zagrywanie kart Chaosu, po jednym po każdej stronie nazwy regionu. Kart Chaosu nie można zagrywać w regionach, w których obydwa pola są już zajęte. Gracze nie mogą zagrywać żadnych kart, jeśli wszystkie 18 pól jest już zajętych.



Po umieszczeniu karty Chaosu na planszy, należy rozegrać efekt opisany na karcie. Karty mogą wywoływać natychmiastowe zmiany na planszy, wywoływać trwałe efekty, a także wywoływać efekty w późniejszym czasie.

Jeśli w jednym regionie dwie karty wywołują efekt w tym samym czasie, najpierw rozgrywa się efekt karty leżącej z lewej strony, a następnie efekt karty z prawej strony.

## Opis karty Chaosu

**Tytuł:** Nazwa karty.

**Koszt:** **KOSZT** karty Chaosu to ilość punktów Mocy, która musi zostać wydana, w celu zagrania karty. Koszt ten może być modyfikowany przez różne efekty występujące w grze. Dodatkowo, koszt karty wlicza się do wartości dominacji danego gracza w regionie, w którym karta została zagrana (patrz „Obliczanie dominacji” na stronie 19). Wartość ta nie podlega żadnym modyfikacjom.



**Magiczny symbol:** Karty z tym oznaczeniem wnoszą **MAGICZNY SYMBOL** do regionów, w których są umieszczone. Patrz „Magiczne symbole” na stronie 26.

**Efekt:** Specjalny efekt, który ta karta wywołuje, czasem zwany „**EFEKTEM TEKSTU**” karty. Zwroty takie jak: „twoich”, „twoimi”, „twój”, „twojej” w tekście karty odnoszą się zawsze do osoby zagrywającej tę kartę.

Jeśli efekt zagranej karty jest możliwy do spełnienia, obowiązkowo trzeba przeprowadzić związane z nim akcje, chyba, że tekst na karcie mówi inaczej. Na przykład karta Tzeentcha „Teleport” mówi: „Po zagraniu tej karty, przenieś dowolnego kultystę lub wojownika z tego regionu do dowolnego innego regionu”. Gracz Tzeentcha nie może zagrać tej karty w regionie, w którym znajdują się jakieś figurki i nie przenieść żadnej z nich do innego regionu, nawet jeśli będzie odbywało się to ze stratą dla niego. Jeśli gracz Tzeentcha zagra tę kartę w regionie, w którym nie ma żadnych figurek, a jest to dopuszczalny ruch, nie musi oczywiście przetranszować żadnej figurki.

Efekty takich samych kart Chaosu zagranych w tym samym regionie sumują się. Na przykład tekst karty „Krwawy szaf” mówi: „Na początku walki w tym regionie, rzuć dwiema kośćmi, przydziel obrażenia i zabij ewentualne ofiary przed normalnymi rzutami kośćmi

walki”. Jeśli gracz Khorna zagrał w danym regionie dwie karty „Krwawy szaf”, będzie on wykonywał rzut czterema kośćmi.

Niektóre efekty kart Chaosu w oczywisty sposób nie mogą się kumulować. Na przykład treść karty „Obszar rzezi” brzmi: „Żadne figurki, poza twoimi, nie mogą być przyzywane z tego regionu do czasu usunięcia stąd tej karty”. Dwukrotne rozpatrzenie tego efektu nie przynosi żadnego dodatkowego skutku. Innym przykładem jest karta „Tron Czaszek”. Jej tekst brzmi: „Przy obliczaniu wartości dominacji w tym regionie, użyj sumy wartości ataku twoich figurek, zamiast ilości twoich figurek”. Każda z kopii tej karty, zagrana w tym samym regionie, spowoduje przeliczenie wartości ataku figurek Khorna zamiast ilości jego figurek, więc efekt nie będzie się kumulował.

**Przykład:** Wojtek gra jako Khorne. W swojej kolejce, w trakcie Fazy Przyzywania zagrywa z ręki kartę Chaosu „Tron Czaszek”, płacąc za nią jeden punkt Mocy. Następnie umieszcza ją na wolnym polu w Kislevie.

Nie mógł zagrać karty „Odrodzenie we krwi”, ponieważ nie posiadał wystarczającej ilości punktów Mocy. Nie mógł też zagrać żadnej karty w regionie Kraju Trolli, ponieważ obydwa pola są już tam zajęte.

Zaczyna się kolejka gracza Nurgla. Następna kolejka Wojtka będzie ominięta, ponieważ jego znacznik Mocy wskazuje już „0”.



Wojtek umieszcza kartę „Tron Czaszek” w Kislevie...



...i opłaca jej koszt, przesuając znacznik Mocy o jedno pole w lewo.

## Karty z przypomnieniem

Niektóre karty Chaosu posiadają dodatkową instrukcję, mającą na celu pomóc graczom w zapamiętaniu efektu karty. Na przykład karta Tzeentcha „Tarcza Spaczenia” mówi: „Po zagranie tej karty, wybierz jedną ze swoich figurek w tym regionie. Figurka ta nie może zostać zabita w walce podczas tej rundy. (Umieść wybraną figurkę na tej karcie jako przypomnienie.)”

Przypomnień tego typu nie należy traktować jako sztywnych reguł, lecz jako wskazówki. W razie potrzeby można je ominąć lub użyć innej metody do zapamiętania potrzebnych informacji.

**Przykład:** Gracz Tzeentcha zagrywa kartę „Tarcza Spaczenia” w regionie Imperium, po czym wybiera jednego ze swoich kultystów i umieszcza jego figurkę na tej karcie.

W następnej kolejce, gracz Tzeentcha zagrywa kartę „Teleport” na drugim polu w regionie Imperium. Treść karty „Teleport” brzmi: „Po zagranie karty, przenieś dowolnego kultystę lub wojownika z tego regionu do dowolnego innego regionu”. Gracz wybiera kultystę chronionego „Tarczą Spaczenia” i przenosi go do Estalii. Efekt karty „Tarcza Spaczenia” nie zabrania mu wybrać chronionej figurki. Efekt „Teleportu” nie wpływa natomiast na zmianę położenia karty „Tarcza Spaczenia” – pozostaje ona w regionie Imperium. Warto zauważyć, że efekt „Tarczy Spaczenia” ciągle działa na kultystę – nie może on zostać zabity w walce podczas tej rundy, mimo że został przeniesiony do Estalii. Gracz może umieścić kultystę z Estalii na monecie lub innym znaczniku, dla przypomnienia, że jest on ciągle chroniony przez efekt „Tarczy Spaczenia”.

## Faza Walki

W **FAZIE WALKI**, wyznawcy różnych bogów Chaosu walczą ze sobą i z żetonami Chłopów.

Walki rozgrywane są po kolei w każdym z regionów, przy zachowaniu standardowej kolejności (patrz „Kolejność regionów” na stronie 25). Walka odbywa się w każdym regionie, w którym chociaż jeden z graczy ma możliwość wykonania rzutu kośćmi walki i istnieje przynajmniej jeden dozwolony cel ataku.

W celu rozstrzygnięcia walki w regionie, każda z Niszczycielskich Potęg, w standardowym porządku (Khorne, Nurgle, Tzeentch i Slaanesh), wykonuje następujące akcje:

1. Obliczenie ilości dostępnych kości walki i rzut kośćmi, a następnie wykonanie dodatkowych rzutów w przypadku wybuchów.
2. Zadawanie obrażeń przeciwnikom.

### OBLICZANIE ILOŚCI KOŚCI WALKI

W celu określenia ilości dostępnych **KOŚCI WALKI**, gracz musi zsumować wartości ataku wszystkich swoich figurki w danym regionie. Uprzednio przewrócone figurki, które zostały na planszy (szczegóły poniżej), biorą udział w walce i zachowują swoją wartość ataku. Wiele figurek – zwłaszcza kultystów – posiada wartość ataku „0”, więc nie dokładają one do puli żadnych kości. Niektóre karty Chaosu i inne efekty mogą dodać do puli kolejne kości walki.

Gracz musi wykonywać rzuty wszystkimi dostępnymi kośćmi walki.

Za każdą kość, na której wypadło 4, 5 lub 6, rzucający gracz zadaje jedno **OBRAŻENIE**. Za każdą kość, na której wypadło 6 (**WYBUCH**), gracz wykonuje dodatkowo jeden *dotatkowy* rzut kością. Rzut ten daje obrażenia przy wynikach 4, 5 i 6 oraz powoduje kolejny wybuch przy wyniku 6. Nie ma ograniczenia ilości wybuchów, które można otrzymać rzucając kolejne 6.

### ZADAWANIE OBRAŻEŃ

Po wykonaniu rzutów kośćmi (wliczając w to wszystkie rzuty wykonane w wyniku wybuchów), dla każdego uzyskanego obrażenia, gracz wybiera figurkę przeciwnika lub żeton Chłopów, któremu chce zadać obrażenia. Każde obrażenie musi zostać przydzielone celowi znajdującemu się w regionie, w którym przebiega walka. Gracz nie może przydzielić obrażeń swoim wyznawcom, chyba, że są oni kontrolowani

## Obrażenia tylko przy wyniku 6

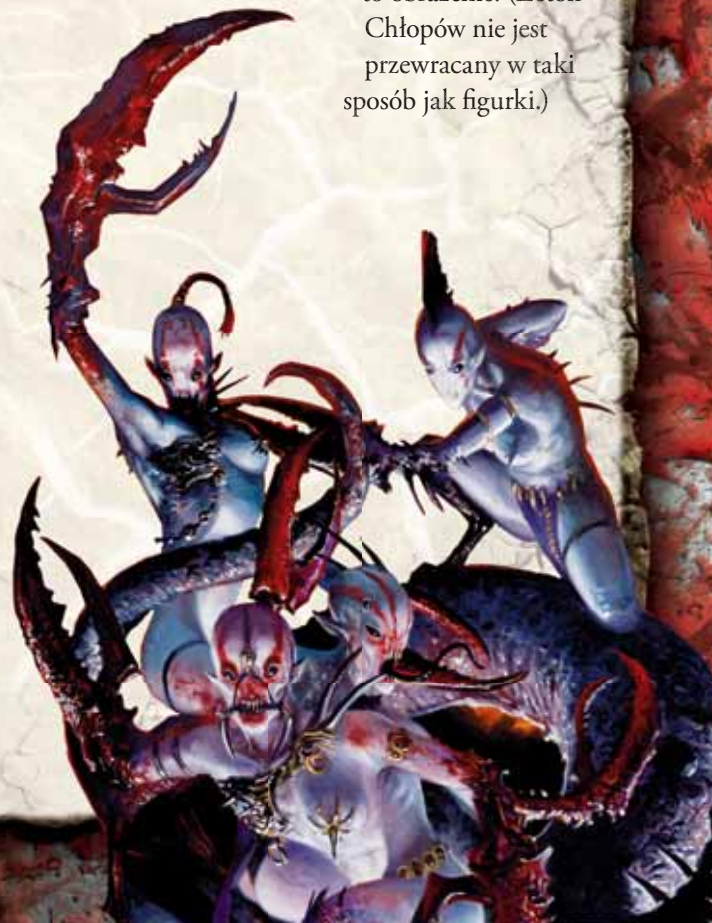
Karta Ulepszenia Demonic Slaanesh powoduje, że działają na nie wyłącznie obrażenia pochodzące z rzutów kości z wynikiem 6. Obrażenia uzyskane w wyniku otrzymania na kościach wyników 4 i 5 nie mogą zostać przydzielone Demonicom z tym ulepszeniem, mimo, że mogą być przydzielane innym figurkom.

przez innych graczy (patrz „Kontrolowanie figurek przeciwników” na stronie 25).

Figurki, którym została przydzielona ilość obrażeń większa lub równa ich wartości obrony, są przewracane, co ma oznaczać, że zostały zabite. (Zabitych wyznawców nie zdejmujemy się z planszy dopóki wszyscy gracze nie przeprowadzą swojej kolejki walki. Patrz kolejna strona.)

Żetony Chłopów mogą otrzymać tylko jedno obrażenie. Natychmiast po zadaniu tego obrażenia, żeton Chłopów zostaje zdjęty z planszy i umieszczony na arkuszu Potęgi

gracza, który zadał mu to obrażenie. (Żeton Chłopów nie jest przewracany w taki sposób jak figurki.)



## Wczesne zadawanie obrażeń

Niektóre karty Chaosu i karty Ulepszeń dają graczowi możliwość wykonania rzutu kośćmi walki na samym początku Fazy Walki lub, w przypadku karty Ulepszenia Krwiopuszczka, „przed rzutami innych figurek”.

Obrażenia zadane w ten sposób, zabijają figurki przeciwników jeszcze przed tym, zanim mogłyby one wykonać swoje rzuty kośćmi. Figurki zabite w taki sposób nie są przewracane, lecz natychmiast usuwa się je z planszy. Wczesne obrażenia można też dodać do puli obrażeń uzyskanych w czasie normalnych rzutów kośćmi walki, wykonywanych przez figurki *tego samego gracza*. Jest to wyjątek od zasady mówiącej, że obrażenia nie mogą być „odkładane na później” (patrz strona 17).

**Przykład:** *Gracz Khorna zagrywa kartę „Krwawy szal” (pozwalającą mu wykonać rzut dodatkowymi dwoma kośćmi na początku walki) w regionie, w którym Krwiopijec Khorna atakuje Wielkiego Nieczystego, należącego do Potęgi Nurgła. Na kościach „Krwawego szatu” wypadło 4 i 5, co daje dwa obrażenia. Nie wystarczą one jednak, by zabić Wielkiego Nieczystego, który ma trzy punkty obrony. W czasie właściwej walki, Krwiopijec Khorna rzuca czterema kośćmi i otrzymuje wyniki 2, 3, 4 i 5. Daje to dwa obrażenia, co razem z wcześniejszymi obrażeniami, daje wynik o jeden większy niż wartość obrony Wielkiego Nieczystego. Gracz Nurgła także rzuca kośćmi. Jego wyniki to 1, 3 i 5, ale jedno obrażenie nie wystarczy, aby pokonać Krwiopijca Khorna.*

*Jeśli jedna z kości „Krwawego szatu” wybuchłaby i dała kolejne obrażenie, Wielki Nieczysty zostałby unicestwiony jeszcze przed główną walką. Jego figurka zostałaby natychmiast zdjęta z planszy i gracz Nurgła nie miałby możliwości rzucania jego kośćmi w walce.*

## Przykładowa walka: Starcie trzech Potęg

Wojtek gra Khornem i jego siły w Kislevie obejmują dwa Krwiopuszczki. Paulina gra Nurglem i posiada tam figurkę Wielkiego Nieczystego. Maciej, grający Tzeentchem, ma w tym regionie tylko dwóch Akolitów.

Zaczyna się starcie trzech Potęg. Gracze działają zgodnie z kolejnością Potęg, więc walkę zaczyna Wojtek. Każdy z jego Krwiopuszczki ma siłę ataku równą dwa, więc Wojtek rzuca czterema kośćmi. Wypadają 1, 3, 4 i 6, co daje dwa obrażenia (za wyniki 4 i 6). Kość z 6 wybucha, więc rzuca on jeszcze raz jedną kością i otrzymuje 5 – kolejne obrażenie. Uzyskane trzy obrażenia przydziela Wielkiemu Nieczystemu, którego wartość obrony wynosi trzy. Jego figurka jest przewracana i zostanie wyeliminowana na koniec walki.

Następna w kolejności jest Paulina. Wartość ataku Wielkiego Nieczystego wynosi trzy, więc rzuca ona trzema kośćmi i otrzymuje wyniki 2, 4 i 5. Dwa obrażenia i brak wybuchu. Paulina przydziela jedno obrażenie jednemu z Krwiopuszczki Wojtka, a drugie jednemu z Akolitów Macieja. Wystarcza to, by zabić obydwu wyznawców, więc obie figurki zostają przewrócone.

Ostatni w kolejności jest Maciej, ale wartość ataku jego Akolitów wynosi zero, więc nie wykonuje on żadnych rzutów kośćmi i nie zadaje żadnych obrażeń.

Po wykonaniu wszystkich rzutów, przewrócone figurki Wielkiego Nieczystego, Krwiopuszczka i Akolity są usuwane z planszy. W Kislevie pozostaje jeden Krwiopuszcz i jeden Akolita. Walka przenosi się do kolejnego regionu – Imperium.



Nie można przydzielić figurce mniejszej ilości obrażeń niż potrzeba do jej zabicia. Tym samym nie można „zostawiać na później” obrażeń, tak by kumulowały się z obrażeniami zadanymi przez innych graczy. Różni gracze nie mogą wspólnie atakować jednej figurki przeciwnika.

Nadmiarowe obrażenia, których nie można przydzielić do żadnego celu, przepadają.

Jeśli gracz ma możliwość przydzielenia obrażeń, *musi* to zrobić. Nawet jeśli gracz nie chce przydzielać obrażeń, na przykład, własnym figurkom, będącym chwilowo pod kontrolą innego gracza, musi to zrobić, jeśli nie ma innego celu.

Po wykonaniu rzutów przez wszystkich graczy, przewrócone figurki są zdejmowane z planszy i walka przenosi się do kolejnego regionu. Dzieje się tak do czasu rozstrzygnięcia walk we wszystkich regionach.

#### **EFEKTY POCZĄTKU I KOŃCA WALKI**

Niektóre efekty w grze, między innymi te pochodzące z kart Chaosu, nakazują wykonanie akcji na początku lub na końcu Fazy Walki. Akcje te należy wykonywać przed standardowymi rzutami któregośkolwiek gracza lub po tym, jak wszyscy gracze zakończyli swoje rzuty we wszystkich regionach.

## **Przykładowa walka: Potyczka z chłopami**

Khorne jest jedynym graczem posiadającym wyznawców w Księstwach Granicznych. Oprócz jego jednej figurki Krwiopuszczka znajdują się tam jeszcze dwa żetony Chłopów.

W trakcie walki w Księstwach Granicznych, Wojtek, grający Khornem, rzuca dwiema kośćmi i otrzymuje wyniki 3 oraz 4. Uzyskane jedno obrażenie zadaje jednemu z żetonów Chłopów, po czym umieszcza ten żeton na swoim arkuszu Potęgi. Drugi żeton Chłopów pozostaje nietknięty, a walka przenosi się do kolejnego regionu.



## Przykładowa walka: Skomplikowana bitwa

Wojtek (Khorne) posiada w Estalii jednego Zaprzysiężonego Krwi i jednego Krwiopuszczca. Paulina (Nurgle) ma w tym regionie jednego Trędowatego, dwóch Siewców Zarazy i Wielkiego Nieczystego. Żadna inna Potęga Chaosu nie ma w Estalii swoich wyznawców. Dodatkowo Wojtek zagrał w tym regionie kartę „Krwawy szal”, a Paulina kartę „Deszcz ropy”.



Najpierw rozpatruje się efekty „początku walki”. Wojtek rzuca dwiema kośćmi, zgodnie z efektem karty „Krwawy szal”, i otrzymuje 1 i 6 (jedno obrażenie i jeden wybuch). Dodatkowy rzut, wynikający z wybuchu, dał wynik 4. Daje mu to w sumie do dyspozycji dwa obrażenia. W normalnych okolicznościach jedno obrażenie wystarczy, by zabić Siewcę Zarazy, ale efekt „Deszczu ropy” podnosi wartość obrony wszystkich wyznawców Nurgła o jeden. Wojtek używa obydwu obrażeń, aby zabić jednego z Siewców Zarazy. Jest on natychmiast zdejmowany z planszy w wyniku działania karty „Krwawy szal”.

(Wojtek mógł zastosować inną strategię i zadać dwa obrażenia Wielkiemu Nieczystemu, w nadziei, że w czasie właściwej walki zada mu kolejne dwa obrażenia i tym samym go zabije. Zdecydował jednak, że wyeliminowanie Siewcy Zarazy przed zasadniczą walką będzie bardziej opłacalne, ponieważ w czasie walki siły Nurgła będą rzucały jedną kością mniej.)

Po rozpatrzeniu wszystkich efektów „początku walki”, Khorne zaczyna rzuty kośćmi w zasadniczej walce. Wojtek otrzymuje dwie kości za Krwiopuszczca i żadnej za Zaprzysiężonego Krwi. Na kościach wypadają dwie 4, co daje mu dwa obrażenia. Nie może zadać ich Wielkiemu Nieczystemu, ponieważ dwa obrażenia nie wystarczą, by go zabić. W takim wypadku zadaje je Trędowatemu, którego wartość obrony, w wyniku działania „Deszczu ropy”, wynosi teraz dwa. Figurka kultysty Nurgła jest przewracana.

Teraz kolej Pauliny. Otrzymuje ona trzy kości za Wielkiego Nieczystego, jedną za pozostałego przy życiu Siewcę Zarazy i żadnej za Trędowatego. (Nie otrzymuje żadnej kości za wyeliminowanego Siewcę Zarazy, ponieważ efekt „Krwawego szalu” jest efektem „początku walki”, a co za tym idzie, zabite przy jego pomocy figurki są zdejmowane z planszy zanim będą mogły rzucać kośćmi. Paulina nie otrzymuje kości za przewróconą figurkę Trędowatego, nie dlatego, że jest ona przewrócona, ale ponieważ wartość jej ataku wynosi zero.) Wyniki 1, 2, 3 i 6 dają Paulinie jedno obrażenie i jeden wybuch. W kolejnym rzucie (za wybuch) wypada 6, co daje jej jeszcze jedno obrażenie i kolejny wybuch. W następnym rzucie wypada 4, czyli kolejne obrażenie. Jedno obrażenie przydziela Krwiopuszczcowi (przewraca go) i jedno Zaprzysiężonemu Krwi (przewraca go także). Trzecie obrażenie zmarnuje się z powodu braku celów.

Po wykonaniu rzutów, wszystkie przewrócone figurki: Krwiopuszcz, Zaprzysiężony Krwi i Trędowaty są zdejmowane z planszy, a walka przenosi się do kolejnego regionu. Na polu bitwy w Estalii pozostali tylko Wielki Nieczysty i Siewca Zarazy. Karty Chaosu pozostają na planszy aż do zakończenia Fazy Walki.

## Faza Zepsucia

**FAZA ZEPSUCIA** składa się z dwóch kroków. W pierwszym z nich - **KROKU DOMINACJI** – gracze zdobywają punkty za zdominowanie regionów przedstawionych na mapie. W drugim kroku – **KROKU ZEPSUCIA**– gracze umieszczają żetony Zepsucia w regionach, w których mają przynajmniej jednego kultystę.

### OBLICZANIE DOMINACJI

W kroku dominacji rozpatruje się po kolei każdy z regionów w standardowej kolejności (patrz „Kolejność regionów” na stronie 25).

Dla każdego regionu oblicza się **WARTOŚĆ DOMINACJI** każdego z graczy, poprzez dodanie kosztów jego wszystkich kart Chaosu w tym regionie i ilość kontrolowanych przez niego figurek w tym regionie. Podsumowując:

$$\text{Wartość dominacji} = \text{suma kosztów kart Chaosu} + \text{ilość figurek}$$

Koszt przyzwania figurek *nie ma żadnego wpływu* na wartość dominacji. Liczy się wyłącznie ich ilość. Tym samym, na potrzeby obliczania wartości dominacji, wielki demon jest równy kultystcie.

Warto też zauważyć, że do obliczania wartości dominacji, należy brać pod uwagę *koszt kart Chaosu umieszczony na karcie*, a nie liczbę punktów Mocy, którą gracz rzeczywiście musiał wydać, by zagrać daną kartę (w przypadku, kiedy te wartości się różnią).

Po obliczeniu wartości dominacji, gracz z najwyższą wartością porównuje ją z Oporem regionu. Jeśli jego wartość dominacji jest wyższa niż Opor regionu (dominacja równa Oporowi nie wystarcza), gracz ten natychmiast otrzymuje tyle Punktów Zwycięstwa ile wynosi Wartość Podboju tego regionu.

Jeśli dwóch lub więcej graczy remisuje w wyścigu o najwyższą dominację, żaden z nich nie dominuje i żaden nie otrzymuje Punktów Zwycięstwa, nawet, jeśli wszyscy przekroczyli Opor regionu.

**Ważne:** Opor i Wartość Podboju dla każdego regionu są takie same i reprezentuje je jedna liczba umieszczona na planszy przy nazwie regionu, ale różne efekty wpływają osobno na obie te wartości. Na przykład żeton Skavenów zmniejsza Opor regionu o jeden, ale nie wpływa

na jego Wartość Podboju. Żeton Szlachty natomiast, zwiększa Wartość Podboju regionu o jeden, ale nie zmienia wartości jego Oporu.

**Przykład:** W kroku dominacji Fazy Zepsucia, Khorne ma w Kislevie dwóch kultystów – Zaprzysiężonych Krwi oraz kartę „Zew boga krwi”. Nurgle natomiast posiada w tym regionie Wielkiego Nieczystego i kartę „Dotyk zarazy”. Wartość dominacji Khorna w Kislevie wynosi 4 (dwie figurki i jedna karta o koszcie 2), natomiast wartość dominacji Nurgla wynosi tylko 1 (jedna figurka i jedna karta o koszcie 0). Khorne posiada tym samym najwyższą wartość dominacji i porównuje ją z wartością Oporu Kislevu, która wynosi 3. Jego wartość dominacji jest wyższa, więc gracz Khorna otrzymuje 3 Punkty Zwycięstwa, jako, że Wartość Podboju Kislevu wynosi 3.

### UMIESZCZANIE ŻETONÓW ZEPSUCIA

W kroku Zepsucia rozpatruje się po kolei każdy z regionów w standardowej kolejności (patrz „Kolejność regionów” na stronie 25).

W rozpatrywanym regionie, każdy gracz umieszcza jeden żeton Zepsucia za każdego swojego kultystę, którego tam posiada. Następnie, przed przejściem do kolejnego regionu, gracze zliczają ilość wszystkich żetonów Zepsucia (wszystkich graczy) w aktualnie rozpatrywanym regionie. Jeśli jest ich w sumie 12 lub więcej, region zostaje **SPUSTOSZONY**. Na potrzeby obliczania tej sumy, żetony Spaczenia traktuje się także jako żetony Zepsucia (patrz „Żetony Starego Świata” na stronie 24).



Żetony Zepsucia

Jeśli region jest Spustoszony, umieszcza się na nim wierzchnią kartę z talii kart Spustoszenia. (Karta ta powinna nosić numer odpowiadający liczbie Spustoszonych regionów. Na przykład, jeśli dwa regiony zostały już Spustoszone, kolejny (trzeci) Spustoszony region powinien otrzymać kartę z numerem „3”).

Następnie każdy gracz, który umieścił w tym regionie przynajmniej jeden żeton Zepsucia w obecnej rundzie, natychmiast dostaje ilość Punktów Zwycięstwa, przeznaczoną dla uczestników Spustoszenia, wskazaną na karcie Spustoszenia. Po przydzieleniu punktów za

Spustoszenie, gracze zaczynają przeprowadzać krok Zepsucia w kolejnym regionie. (Więcej punktów wynikających z karty Spustoszenia będzie przydzielonych w Fazie Końcowej.)

Jeśli region spełnia warunki potrzebne do Spustoszenia, ale nie pozostało już więcej kart w talii Spustoszenia (pięć regionów zostało już Spustoszonych), nie zostaje on Spustoszony. Nie przydziela się z tego powodu żadnych punktów, ani dla uczestników aktu zniszczenia, ani dla tych, którzy najbardziej się do tego przyczynili, pozostawiając największą ilość żetonów Zepsucia (patrz „Punkty za Spustoszone regiony” dalej na tej stronie).

**Przykład:** W kroku Zepsucia Fazy Zepsucia, Estalia jest na granicy Spustoszenia. Znajdują się tam już cztery żetony Zepsucia Khorna, pięć żetonów Nurgla i jeden żeton Slaanasha. W tej rundzie Khorne i Tzeentch posiadają w Estalii po jednym kultystcie, natomiast Nurgle posiada tam trzech kultystów. W wyniku tego, Khorne i Tzeentch umieszczają w tym regionie po jednym żetonie Zepsucia, a Nurgle aż trzy. Następnie zlicza się wszystkie żetony Zepsucia wszystkich graczy i okazuje się, że jest ich 15 (5 żetonów Khorna + 8 żetonów Nurgla + 1 żeton Tzeentcha + 1 żeton Slaanasha). Suma wynosi 12 lub więcej, więc region zostaje Spustoszony.

Estalia jest pierwszym Spustoszonym regionem w tej rozgrywce, więc umieszcza się tam kartę Spustoszenia z numerem „1”. Tekst na karcie mówi: „Uczestnicy Spustoszenia otrzymują po 3 punkty”, więc Khorne, Tzeentch i Nurgle otrzymują natychmiast po 3 Punkty Zwycięstwa, ponieważ wszyscy oni umieścili żetony Zepsucia w tym regionie, w tym kroku. W Estalii znajduje się także jeden żeton Zepsucia Slaanasha, ale nie został on tam umieszczony w tym kroku, więc Slaanesh nie otrzymuje żadnych Punktów Zwycięstwa.

Khorne i Nurgle otrzymają dodatkowe punkty za największy wkład w dzieło Spustoszenia Estalii, ale punkty te otrzymają dopiero w Fazie Końcowej.



Region	Punkty	Żetony
Norska	6	3
Kraj Trolli	6	3
Kislev	8	4
Imperium	10	5
Bretonia	8	4
Estalia	9	4
Filca	7	3
Księstwa Graniczne	7	3
Złote Ziemi	6	3

Pierwsza karta Spustoszenia

## Faza Końcowa

**FAZA KOŃCOWA** składa się z sześciu następujących po sobie kroków:

1. Usunięcie z planszy kart Chaosu
2. Rozpatrzenie żetonów Bohaterów
3. Rozpatrzenie kart Starego Świata
4. Przyznawanie punktów za Spustoszone regiony
5. Postęp wskaźników Zagrożenia
6. Sprawdzenie warunków końca gry

Każdy z kroków został omówiony poniżej.

### USUNIĘCIE Z PLANSZY KART CHAOSU

Każdy gracz zdejmuje z planszy swoje karty Chaosu i odkłada je na swój stos zużytych kart Chaosu.

### ROZPATRZENIE ŻETONÓW BOHATERÓW

W każdym regionie, w którym znajdują się żetony Bohaterów, gracz z najwyższym poziomem Zagrożenia, jednocześnie posiadający w tym regionie swoje figurki, musi wybrać jedną z nich i zdjąć ją z planszy.



Żeton Bohaterów

Proces ten powtarza się dla każdego żetonu Bohaterów. Jeśli wszystkie figurki jednego z graczy zostały wyeliminowane, a w regionie znajdują się jeszcze nierozpatrzone żetony Bohaterów, eliminowane są kolejne figurki graczy z najwyższym poziomem Zagrożenia.

### ROZPATRZENIE KART STAREGO ŚWIATA

Gracze rozpatrują karty leżące na polach wydarzeń Starego Świata i rozgrywają efekty, których opis zaczyna się od słów: „W Fazie Końcowej, w czasie rozpatrywania kart Starego Świata ...”. Rozpatrywane są efekty wszystkich kart znajdujących się na polach wydarzeń, zgodnie z porządkiem: najpierw wykonuje się efekt karty z pola „1”, następnie efekt karty z pola „2”.

### PRYZNANAWANIE PUNKTÓW ZA SPUSTOSZONE REGIONY

Za każdą kartę Spustoszenia umieszczoną na planszy w tej rundzie (odkrytą kartę Spustoszenia znajdującą się na planszy), gracze otrzymują punkty, zależne od ilości żetonów Zepsucia pozostawionych przez nich w tych regionach. Przyznawanie punktów za Spustoszone regiony przebiega w standardowej kolejności regionów (patrz „Kolejność regionów” na stronie 25).

W każdym z rozpatrywanych regionów, gracz, który posiada tam największą ilość żetonów Zepsucia, otrzymuje ilość punktów wskazaną dla tego regionu, wyszczególnioną w pierwszej kolumnie na karcie Spustoszenia. Gracz z drugim najwyższym wynikiem otrzymuje ilość punktów wskazaną w drugiej kolumnie.

Jeśli w rozpatrywanym regionie znajdują się żetony Zepsucia tylko jednego gracza, to przyznawane są tylko punkty z pierwszej kolumny karty Spustoszenia.

W sytuacji, kiedy dwóch lub więcej graczy ma tę samą, najwyższą, ilość żetonów Zepsucia w danym regionie, sumuje się punkty z pierwszej i drugiej kolumny dla danego regionu, a następnie rozdziela się je równo (zaokrąglając w dół) pomiędzy remisujących graczy. W takiej sytuacji punkty w regionie przyznawane są tylko remisującym graczom.

W sytuacji, kiedy jeden gracz posiada największą ilość żetonów Zepsucia w regionie, a dwóch lub więcej graczy remisuje z drugim najwyższym wynikiem, liczbę punktów z drugiej kolumny rozdziela się równo (zaokrąglając w dół) pomiędzy remisujących graczy.

Po przydzieleniu punktów, kartę Spustoszenia odwraca się, aby zaznaczyć, że region ten został doszczętnie Spustoszony (patrz „Spustoszone regiony” na stronie 25), a wszystkie żetony Zepsucia są zdejmowane z tego regionu.

**Przykład:** Kontynuując przykład z poprzedniej strony, karta Spustoszenia leży odkryta w Estalii, w czasie Fazy Końcowej. Nurgle posiada w tym regionie osiem żetonów Zepsucia, Khorne pięć żetonów Zepsucia, a Tzeentch i Slaanesh po jednym żetonie Zepsucia. Z tabeli na karcie Spustoszenia (karta z numerem „1”) wynika, że dla Estalii ilość punktów za pierwsze i drugie miejsce to odpowiednio 9 i 4. To Nurgle w największym stopniu przyczynił się do Spustoszenia Estalii, gromadząc tutaj osiem żetonów Zepsucia, więc otrzymuje 9 Punktów Zwycięstwa. Khorne, z pięcioma żetonami, zajął drugie miejsce i otrzymuje 4 Punkty Zwycięstwa. Tzeentch i Slaanesh nie otrzymują żadnych punktów. Karta Spustoszenia zostaje odwrócona, a Estalia uznana jest za kompletnie Spustoszoną. Wszystkie żetony Zepsucia z Estalii wracają do puli poszczególnych graczy.

## POSTĘP WSKAŹNIKÓW ZAGROŻENIA

W czasie rundy, Potęgi Chaosu gromadzą na swoich wskaźnikach Zagrożenia żetony postępu Zagrożenia (patrz „Żetony i warunki postępu wskaźnika Zagrożenia” na stronie 22).

W kroku tym, każdy gracz, który zgromadził przynajmniej jeden żeton postępu Zagrożenia, przekręca swój wskaźnik, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, o jeden poziom i wykonuje instrukcje opisane w okienku na wskaźniku.



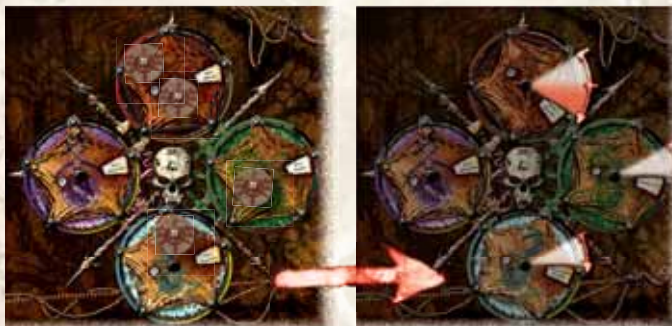
Żeton postępu  
Zagrożenia

Gracz, który zgromadził największą ilość żetonów postępu, przekręca swój wskaźnik Zagrożenia o jeden dodatkowy poziom i wykonuje kolejne instrukcje z okienka wskaźnika. Jeśli dwóch lub więcej graczy zebrało tę samą, największą ilość żetonów postępu Zagrożenia, żaden z nich nie otrzymuje dodatkowego poziomu.

Pełen opis efektów wywoływanych obrotami wskaźników Zagrożenia, znajduje się w rozdziale „Instrukcje wskaźników Zagrożenia” na stronie 23.

Gdy wszyscy gracze obrócili już swoje wskaźniki Zagrożenia, wszystkie żetony postępu Zagrożenia są odkładane do wspólnej puli.

**Przykład:** Na koniec pierwszej rundy rozgrywki, na wskaźniku Zagrożenia Khorna znajdują się 2 żetony postępu Zagrożenia, na wskaźniku Nurgla 1 żeton, na wskaźniku Tzeentcha także 1 żeton, a na wskaźniku Slaanesh nie ma żadnego żetonu. Khorne, Nurgle i Tzeentch przekręcają swoje wskaźniki o jeden poziom i wykonują nowe instrukcje ze wskaźników. Khorne otrzymuje 4 Punkty Zwycięstwa, Nurgle otrzymuje 3 Punkty Zwycięstwa, a Tzeentch umieszcza na planszy jeden żeton Spaczenia. Następnie, Khorne obraca swój wskaźnik Zagrożenia o jeden dodatkowy poziom, ponieważ zebrał największą ilość żetonów postępu Zagrożenia i nie remisuje na tym polu z żadnym innym graczem. Tym razem, zgodnie z nową instrukcją ze wskaźnika, Khorne wybiera i wprowadza do gry jedną z jego kart Ulepszeń.



Następnie wszystkie żetony postępu Zagrożenia są zdejmowane ze wskaźników Zagrożenia i zostają odłożone do wspólnej puli.

## SPRAWDZENIE WARUNKÓW KOŃCA GRY

Gra kończy się po spełnieniu jednego z poniższych czterech warunków:

1. Gra kończy się, gdy wskaźnik Zagrożenia przynajmniej jednego z graczy dotrze do instrukcji „Zwycięstwo”.
2. Gra kończy się, gdy przynajmniej jeden z graczy zdobędzie co najmniej 50 Punktów Zwycięstwa.
3. Gra kończy się, gdy pięć regionów zostanie Spustoszonych.
4. Gra kończy się, gdy talia Starego Świata zostanie wyczerpana.

Każdy z warunków zakończenia gry i sposób określenia zwycięzcy zostały opisane poniżej.

Poszczególne warunki rozpatruje się po kolei, a gra kończy się natychmiast po spełnieniu dowolnego z nich. W takim wypadku nie sprawdza się kolejnych warunków i nie można wygrać gry wypełniając je. Na przykład, jeśli jeden z graczy wygrywa przez postęp wskaźnika Zagrożenia, nie ma już znaczenia osiągnięcie przez innego gracza 50 Punktów Zwycięstwa. Pierwszy gracz wygrywa przez opisany poniżej warunek „Największe Zagrożenie”.

### *Największe Zagrożenie*

Gracz wygrywa grę, jeżeli obróci swój wskaźnik Zagrożenia do najwyższego poziomu (w głównym okienku wskaźnika pojawia się słowo „Zwycięstwo”). Jeśli więcej niż jeden gracz osiągnął najwyższy poziom Zagrożenia, zwycięża ten z remisujących graczy, który zebrał więcej Punktów Zwycięstwa. Jeśli gracze nadal remisują, dzielą oni zwycięstwo między siebie.

### *Pięćdziesiąt Punktów Zwycięstwa*

Gracz wygrywa grę, jeśli zgromadzi przynajmniej 50 Punktów Zwycięstwa. Jeśli więcej niż jeden gracz zebrał przynajmniej 50 Punktów Zwycięstwa, zwycięża ten z nich, który zebrał więcej punktów. W razie dalszego remisu, wygrywa gracz z większą wartością Zagrożenia.

### *Spustoszenie pięciu regionów*

Jeśli pięć regionów zostało Spustoszonych, wygrywa gracz, który zgromadził największą ilość Punktów Zwycięstwa. W przypadku remisu, wygrywa gracz z większą wartością Zagrożenia.

### *Wyczerpanie talii Starego Świata*

Brak kart w talii Starego Świata oznacza, że mieszkańcom Starego Świata udało się przetrwać wojnę pomiędzy Potęgami Chaosu, a wszyscy gracze poznają gorzki porażki.

## Pozostałe zasady

Rozdział ten zawiera pozostałe zasady gry **CHAOS W STARYM ŚWIECIE**.

## Wskaźniki Zagrożenia

Wskaźniki Zagrożenia znajdujące się na planszy są bardzo istotnym elementem gry **CHAOS W STARYM ŚWIECIE**. Rozdział ten dostarcza szerszych informacji na temat ich działania.

### ZAGROŻENIE

Każdej instrukcji pojawiającej się w głównym okienku wskaźnika zagrożenia, odpowiada liczba pojawiająca się w mniejszym okienku. Liczba ta określa **POZIOM ZAGROŻENIA** lub **ZAGROŻENIE**, jakie niesie ze sobą każda z Niszczycielskich Potęg. Niektóre zasady i karty opisują efekty, odnoszące się do gracza z najwyższym lub najniższym poziomem Zagrożenia.

*Wskaźnik Zagrożenia Khorna. Aktualny poziom Zagrożenia Khorna, lub prościej „Zagrożenie” Khorna, wynosi 3.*



### ZĘTONY I WARUNKI POSTĘPU WSKAŹNIKA ZAGROŻENIA

Każda z Potęg Chaosu posiada unikalne warunki postępu wskaźnika Zagrożenia, opisane na arkuszach Potęg. Za każdym razem, gdy Potęgą wypełni ten warunek, gracz umieszcza na swoim wskaźniku Zagrożenia żeton postępu. Żeton może być umieszczony w dowolnym miejscu na wskaźniku tak, aby nie zasłaniał żadnego z okienek. Często będą zdarzały się sytuacje, gdy na wskaźnikach umieszczonych będzie wiele żetonów postępu.

W Fazie Końcowej, każda z Potęg wykorzystuje zgromadzone przez siebie żetony postępu do przekręcania wskaźnika, czyli podniesienia poziomu Zagrożenia (patrz „Postęp wskaźników Zagrożenia” na stronie 21).

**Przykład:** *W kroku Zepsucia Fazy Zepsucia, Slaanesh posiada jednego Akolitę w Imperium, dwóch Akolitów w Bretonii i trzech Akolitów w Estalii. W Imperium i Bretonii znajduje się po jednym żetonie Bohaterów, a w Estalii jeden żeton*

*Szlachty. Warunek postępu wskaźnika zagrożenia Slaanesha brzmi: „Umieść znacznik postępu na swoim wskaźniku za każdym razem, gdy umieścisz w tej samej fazie dwa lub więcej żetonów Zepsucia w regionie zawierającym żeton Szlachty lub Bohatera.”, więc za każdym razem, gdy gracz Slaanesha zostawi dwa lub więcej żetony Zepsucia w tym samym regionie, w którym znajduje się żeton Szlachty lub Bohatera, umieści jeden żeton postępu na jego wskaźniku Zagrożenia.*

*Przy rozpatrywaniu kroku Zepsucia w Imperium, gracz Slaanesha umieszcza tam jeden żeton Zepsucia. Nie daje mu to żetonu postępu mimo, że znajduje się tam żeton Szlachty, ponieważ wymagane jest umieszczenie w regionie przynajmniej dwóch żetonów Zepsucia. Przy rozpatrywaniu Bretonii, gracz Slaanesha pozostawia tam dwa żetony Zepsucia, a ponieważ jest tam żeton Szlachty, spełnia warunki postępu wskaźnika. Umieszcza za to żeton postępu na swoim wskaźniku Zagrożenia. Przy rozpatrywaniu Estalii, Slaanesha pozostawia tam trzy żetony Zepsucia. Znajduje się tam żeton Szlachty, zatem umieszcza jeden żeton postępu na wskaźniku Zagrożenia.*

*Po zakończeniu kroku Zepsucia, na wskaźniku Zagrożenia Slaanesha znajdują się dwa żetony postępu.*

Pojedyncze zdarzenie nie może spowodować umieszczenia więcej niż jednego żetonu postępu na wskaźniku Zagrożenia, nawet jeśli przekroczono warunki potrzebne do zdobycia tego żetonu.

**Przykład:** *Warunek postępu wskaźnika Zagrożenia Khorna brzmi: „Umieść znacznik postępu na swoim wskaźniku za każdym razem, gdy zabijesz jedną lub więcej figurek przeciwników w tym samym regionie w tej samej fazie.”. Nawet, jeśli Khorne zabije cztery wrogie figurki (ale nie żetony Chłopów) w tym samym regionie, będzie mógł umieścić tylko jeden żeton postępu na swoim wskaźniku Zagrożenia.*



## INSTRUKCJE WSKAŹNIKÓW ZAGROŻENIA

Poniżej przedstawiono wszystkie instrukcje, jakie mogą znaleźć się w okienkach wskaźników Zagrożenia.

Wypełnienie instrukcji jest obowiązkowe, chyba, że nie ma warunków koniecznych do jej spełnienia. Na przykład, instrukcja mówiąca „Usuń z planszy 2 żetony Starego Świata” może nie być wypełniona, jeśli na planszy nie ma wystarczającej ilości żetonów tego typu. W takim przypadku gracz musi usunąć tyle żetonów ile to możliwe i zignorować resztę instrukcji.

**Dobierz X kart Chaosu:** Gracz dobiera wskazaną ilość kart Chaosu ze swojej talii i umieszcza je na swojej ręce.

**Umieść X żetonów Szlachty:** Gracz pobiera wskazaną ilość żetonów Szlachty ze wspólnej puli i umieszcza je w dowolnym regionie lub regionach na planszy.

**Umieść X żetonów Spaczenia:** Gracz pobiera wskazaną ilość żetonów Spaczenia ze wspólnej puli i umieszcza je w dowolnym regionie lub regionach na planszy.

**Start [Potęgi] (np. „Start Khorna”):** Oznaczenie pola, które ma być widoczne w okienku wskaźnika Zagrożenia na początku gry. Instrukcja ta nie niesie ze sobą żadnego efektu.

**Zwycięstwo [Potęgi]! (np. „Zwycięstwo Khorna!”):** Niszczycielska Potęga wskazana w instrukcji wygrywa grę (patrz „Sprawdzenie warunków końca gry” na stronie 22).

**Usuń X żetonów Zepsucia:** Gracz usuwa z dowolnych regionów planszy wskazaną liczbę żetonów Zepsucia i oddaje je właścicielom. Może to być kombinacja żetonów dowolnych Potęg Chaosu.

**Usuń X żetonów Starego Świata:** Gracz usuwa z dowolnych regionów planszy wskazaną liczbę żetonów Starego Świata i odkłada je do wspólnej puli. Może to być kombinacja dowolnych typów żetonów Starego Świata.

**Otrzymujesz X PZ:** Gracz otrzymuje wskazaną ilość Punktów Zwycięstwa.

**Karta Ulepszenia:** Gracz wybiera jedną ze swoich niewykorzystanych jeszcze kart Ulepszeń i umieszcza ją w grze. Patrz „Zagrywanie kart Ulepszeń” na stronie 26.

# Karty Starego Świata

Karty Starego Świata zawierają dwa rodzaje instrukcji: **INSTRUKCJE NATYCHMIASTOWE** i **EFEKTY TRWAŁE**. Instrukcje natychmiastowe zapisane są kursywą, a efekty trwałe zwykłą czcionką. Wszystkie karty zawierają instrukcje natychmiastowe, ale tylko niektóre z nich posiadają też efekt trwały.



Instrukcje natychmiastowe z kart Starego Świata należy wykonać natychmiast po odkryciu karty.

Efekty trwałe działają wtedy, gdy karta znajduje się na polach wydarzeń Starego Świata i tylko, w określonych w opisie efektu, momentach gry.

Większość efektów trwałych rozpatrywanych jest w kroku „Rozpatrzenie kart Starego Świata” w Fazie Końcowej (patrz „Faza Końcowa” na stronie 20). Niektóre karty Starego Świata zawierają jednak efekty działające stale (np. „W czasie gdy karta ta pozostaje w grze...”) lub rozpatrywane w innych momentach gry (np. „Na koniec Fazy Walki...”). Jeśli opis efektu nie precyzuje momentu jego rozpatrywania, należy go rozpatrywać w kroku „Rozpatrzenie kart Starego Świata” w Fazie Końcowej.



Niektóre karty Starego Świata, tak jak ta, posiadają tylko instrukcję natychmiastową i brak na nich efektów trwałych.

# Żetony Starego Świata

Poniżej opisano wszystkie sześć typów występujących w grze żetonów Starego Świata.

Większość żetonów Starego Świata wprowadzanych jest na planszę przez karty Starego Świata, ale inne efekty, takie jak instrukcje wskaźnika Zagrożenia lub karty Chaosu, również mogą nimi manipulować (wprowadzać, usuwać lub zmieniać położenie na planszy).



**Żetony Wydarzeń:** Żetony Wydarzeń nie wywierają własnych efektów na grę. Zamiast tego oznaczają regiony, w których wystąpiły zdarzenia opisane przez trwałe efekty niektórych kart Starego Świata. Żetony Wydarzeń mogą pozostać w grze, po tym jak wszystkie karty opisujące ich efekty opuszczą pola wydarzeń Starego Świata. W takim wypadku żetony Wydarzeń nie niosą ze sobą żadnych efektów, aż do czasu pojawienia się nowej karty Starego Świata opisującej na nowo ich efekty.



**Żetony Bohaterów:** Żetony Bohaterów eliminują z gry figurki znajdujące się w tych samych regionach co one. Patrz „Rozpatrzenie żetonów Bohaterów” na stronie 20.



**Żetony Szlachty:** Każdy żeton Szlachty znajdujący się w regionie podnosi jego Wartość Podboju o jeden. (Nie wpływa to na Opór regionu.)



**Żetony Chłopów:** Żetony Chłopów nie posiadają własnych efektów. Stanowią one cel w walce, w regionach, w których występują (patrz „Faza Walki” na stronie 15). Niektóre karty Starego Świata nagradzają Punktami Zwycięstwa graczy, którzy zdobyli w walce żetony Chłopów.



**Żetony Skavenów:** Każdy żeton Skavenów znajdujący się w regionie zmniejsza jego Opór o jeden. (Nie wpływa to na Wartość Podboju regionu.)



**Żetony Spaczenia:** Każdy żeton Spaczenia znajdujący się w regionie, działa jak kolejny żeton Zepsucia, przy sprawdzaniu czy region nie został Spustoszony (patrz „Umieszczanie żetonów Zepsucia” na stronie 19).



## Kolejność regionów

Niektóre działania w grze, np. walki, muszą być rozgrywane we wszystkich regionach. W takich przypadkach rozpatrywane są one region po regionie, w ściśle określonej kolejności:

1. Norska
2. Kraj Trolli
3. Kislev
4. Imperium
5. Bretonia
6. Estalia
7. Tilea
8. Księstwa Graniczne
9. Złe Ziemie

Jeśli rozpatrywane działanie nie dotyczy któregoś regionu (np. w Fазie Walki w regionie nie ma figurek), jest on po prostu pomijany.

Podczas rozpatrywania wyników działań według kolejności regionów, wyniki wcześniejszych rozstrzygnięć mogą mieć wpływ na późniejsze rozstrzygnięcia. Oznacza to, że *nie należy* uznawać działań w poszczególnych regionach za równoczesne. Na przykład, jeśli w Fазie Końcowej spustoszonych zostało wiele regionów, karty Spustoszenia przydziela się w kolejności rozpatrywania regionów. Jeśli talia kart Spustoszenia wyczerpie się (jest tylko 5 takich kart), istnieje możliwość, że regiony będące dalej w kolejności rozpatrywania, nie zostaną Spustoszone. Tym samym gracze, którzy mogliby dzięki temu zdobyć Punkty Zwycięstwa, nie zdobędą ich.

Strzałki na mapie regionów stanowią wygodną podpowiedź wskazującą kolejność rozpatrywania działań. Gracze zaczynają rozpatrywanie działań na północy, w Norsce, a następnie podążają z regionu do regionu, zgodnie z kierunkiem strzałek umieszczonych na granicach, aż do Złych Ziem na południu.

## Spustoszone regiony

Kiedy region ulega Spustoszeniu (znajduje się na nim karta Spustoszenia, odkryta lub zakryta), zaczyna podlegać następującym regułom:

- Nie można zagrywać w tym regionie nowych kart Chaosu.
- Nie można umieszczać w tym regionie nowych żetonów Starego Świata (jednakże będące tam żetony Starego Świata niekoniecznie muszą być usuwane w momencie Spustoszenia).
- Nie rozstrzyga się dominacji w tym regionie, i tym samym w Fазie Zepsucia nie przydziela się punktów za dominację.
- W Fазie Zepsucia nie umieszcza się w tym regionie żadnych żetonów Zepsucia.

Wszystkie pozostałe reguły dotyczące regionów ciągle mają zastosowanie do Spustoszonych regionów. Rozgrywa się w nich walki, uważa się je za przyległe do sąsiednich regionów, zajmują to samo miejsce w kolejności rozpatrywania regionów itd.

## Kontrolowanie figurek przeciwników

W grze występują efekty dające graczowi „**KONTROLE**” nad figurką przeciwnika. Na czas działania takiego efektu, kontrolowaną figurkę traktuje się, jakby była takiego samego koloru jak figurki kontrolującego ją gracza. Kontrolujący gracz otrzymuje za tę figurkę kości walki, umieszcza na planszy żetony Zepsucia w *swoim* kolorze itd.

W czasie trwania efektu kontroli, figurki zachowują swoje statystyki (na przykład, jeśli pierwotny właściciel zagrał kartę Ulepszenia dla tego rodzaju figurek, zachowuje ona nowe właściwości).



# Zagrywanie kart Ulepszeń

Każda z Potęg Chaosu posiada talię pięciu kart Ulepszeń. Dzielą się one na: **KARTY ULEPSZEŃ WYZNAWCÓW** oraz **KARTY ULEPSZEŃ POTĘGI**.

Karty Ulepszeń wchodzi do gry, kiedy, podczas przekreślenia wskaźnika Zagrożenia, gracz odkryje instrukcję „Karta Ulepszenia”. Za każdym, razem gdy gracz odkryje tę instrukcję, musi wybrać jedną ze swoich nieużywanych kart Ulepszeń i wprowadzić ją do gry.

Kiedy karta Ulepszenia wyznawcy wchodzi do gry, gracz oznajmia którą kartę wybrał i umieszcza ją na arkuszu Potęgi tak, aby zakryła statystyki wybranego wyznawcy. Statystyki i cechy z karty Ulepszenia zastępują te wydrukowane na arkuszu Potęgi.



*Karta Ulepszenia wyznawcy – w tym przypadku kultysty Khorna – umieszczona zostaje na arkuszu Potęgi Khorna, na polu Zaprzysiężonego Krwi. Statystyki i cechy z karty Ulepszenia zastępują te umieszczone na arkuszu pod nią.*

Kiedy karta Ulepszenia Potęgi wchodzi do gry, gracz oznajmia którą kartę wybrał i umieszcza ją w dowolnym miejscu przy arkuszu Potęgi, ale w taki sposób, aby wszyscy widzieli, że karta jest w grze.

# Magiczne symbole

Magiczne symbole pojawiają się najczęściej na kartach Chaosu. Nie wywierają one własnych efektów na grę, ale ich obecność w regionie jest używana do rozstrzygnięcia innych efektów, jak na przykład warunków postępu wskaźnika Zagrożenia Tzeentcha.



*Magiczny symbol*

Niektóre efekty mogą naznaczyć figurki magicznymi symbolami. Oczywiście nie występuje w tym przypadku graficzny symbol, ale traktuje się taką figurkę tak, jakby posiadała magiczny symbol. Figurki takie mogą być używane do rozstrzygnięcia efektów wymagających obecności magicznych symboli, w miejscach gdzie aktualnie się znajdują.

# Sprzeczne efekty

Podczas rozgrywki mogą zdarzyć się sytuacje, gdy efekty różnych kart Chaosu, zdolności wyznawców czy efekty kart Starożytnego Świata są ze sobą w sprzeczności. Podczas gdy jedno efekty umożliwiają jakieś działanie, inne go zabraniają. W takich przypadkach efekt *zabraniający* ma pierwszeństwo nad efektem *pozwalającym*.

Na przykład, karta Chaosu Khorna „Okrzyk wojenny” mówi „Podczas tej rundy nie można umieszczać żetonów Zepsucia w tym regionie”. Karta Chaosu Nurgła „Odór śmierci” mówi „Jeśli zdominujesz ten region, umieść w nim dwa żetony Zepsucia”. Jeśli obie te karty znajdą się w tym samym czasie, w tym samym regionie, gracz Nurgła nie będzie mógł umieścić w nim żetonów Zepsucia jeśli będzie dominował w tym regionie, ponieważ zabraniający efekt karty Khorna posiada pierwszeństwo.



## Od autora

*„Gracze wcielają się w role czterech Niszczycielskich Potęg Chaosu i starają się zrujnować świat.”*

Kiedy Christian Petersen podrzucił mi ten pomysł na grę, pomyślałem, że mam odświeżyć starego klasyka od Games Workshop.

*„Nie Eryku. Chcemy, żebyś zaprojektował taką grę od początku.”*

Mój świat oficjalnie stanął na głowie. Zupełnie nowa gra planszowa w świecie **WARHAMMERA** i na dodatek oparta o, chyba najlepszy, element jego mitologii. Spotkanie trwało dalej, a ja byłem już w innym świecie, oszołomiony stojącym przede mną ogromem możliwości.

Kolejny weekend spędziłem jak w gorączce. Przez te dwa dni przeczytałem więcej o świecie **WARHAMMERA** niż przez wszystkie poprzednie lata. Niezliczone godziny zagłębiałem się w bogactwie i złożoności historii Starego Świata. Nigdy nie pociągały mnie gry figurkowe, za to zawsze interesowała mnie mitologia.

Mój cel był prosty: stworzyć prostą, ale bogatą grę opartą na mechanizmie zdobywania przewag. Taką, w której gracze będą czuli mocną więź z ich „postaciami”, a świat gry będzie bardziej dynamiczny i żywszy niż w większości gier tego typu. Fanom **WARHAMMERA** chciałem zapewnić w grze unikalny charakter każdego z aspektów Chaosu. Dla tych, którzy nie znają jeszcze tego świata, chciałem stworzyć możliwość poznania Niszczycielskich Potęg.

Bardzo ważne było, by zapewnić odmienny charakter rozgrywki dla każdej z czterech stron konfliktu. Od początku wiedziałem, że droga do zwycięstwa będzie inna dla każdej z nich i będzie oddawała różną naturę ich mocy. Wyzwaniem było sprawienie, by ścieżki te zazębiały się ze sobą i w jak największym stopniu oddziaływały na siebie w trakcie rozgrywki.

Tym sposobem gra zapewnia każdemu z graczy unikalne wrażenia i nie jest jednocześnie zestawem czterech różnych pasjansów.

Dodatkowo chciałem, żeby gra dawała trochę inne wrażenia, jeśli zabraknie którejś Potęgi Chaosu. Na przykład, w trzyosobowej rozgrywce bez Khorna będzie z pewnością mniej walki, a istotniejszym elementem gry stanie się Spustoszenie regionów. Dla odmiany, brak Tzeentcha sprawi, że sytuacja na planzynie nie będzie się zmieniała tak szybko, a rozgrywka stanie się trochę bardziej przewidywalna.

Jednym z trudniejszych aspektów gry było zawarcie w rozgrywce konfliktu charakterów między Khornem a Slaaneshem i między Nurglem a Tzeentchem. Każda z tych par żywi do siebie nienawiść i chciałem w jakiś sposób pokazać to w grze. Bałem się jednak, że przesadzę i przy grze trzyosobowej będzie dochodzić do sytuacji, gdy jeden z graczy będzie miał ułatwione zadanie, przez brak w grze jego naturalnego adwersarza. Spróbowałem więc zrealizować to za pomocą subtelnej interakcji na poziomie zagrywania kart. Na przykład, relacje między niektórymi z kart Khorna, które powodują więcej walk, a kartami Slaaneshy, które starają się walkom zapobiegać, tworzą między sobą interesujące zależności, które wpływają też na grę pozostałych graczy.

To jeden z najbardziej emocjonujących projektów nad którymi dane mi było pracować i jestem niezmiernie zadowolony z rezultatu tej pracy. Osoby, którym chciałbym podziękować za świetną pracę na rozwoju tego projektu to Jeff Tidball i Tim Uren. Ci, którzy stworzyli przyciągającą wzrok oprawę graficzną, i którym też należą się moje podziękowania, to Kevin Childress, Andrew Navaro, Brian Schomburg i Wil Springer.

Mam nadzieję, że będziecie czerpali z gry równie dużą przyjemność, jaką miałem ja projektując ją. *Czaszki na Tron Czaszek!*

# Granie Potęgą Khorna

*Delikatnym ni subtelnym nie jest Khorne. Nie ma miejsca na piękno w czarnym sercu jego, albowiem on jest Krwawym Bogiem i Panem Czaszek. Jego nieśmiertelna powłoka furią przepelniona, a mord rządzą jego jedyną.*

## STRATEGIA KHORNA

- Twoja siła tkwi w walce. Twoi wojownicy rzucają w czasie walki dwiema kośćmi, co jest wyjątkiem pośród Potęg Chaosu.
- Postęp wskaźnika Zagrożenia jest dla ciebie łatwiejszą drogą do zwycięstwa niż gromadzenie Punktów Zwycięstwa. Kiedy tylko możesz, staraj się obracać wskaźnik Zagrożenia o dwa poziomy na rundę.
- Rozprosz swoje siły, aby w każdej rundzie zabijać wrogów w tylu regionach w ilu zdołasz.
- Najlepszym celem ataku dla twoich sił są wyznawcy Nurgła, potem Slaanesh, a następnie Tzeentch.

## GRA PRZECIWKO NURGLOWI

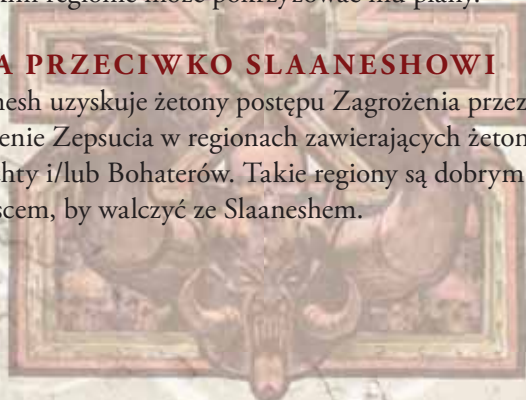
Kultyści Nurgła są łatwym celem, najczęściej pojawiającym się w gęsto zaludnionych regionach. Postaraj się powstrzymać go od uzyskania w tych regionach mocnej pozycji, ponieważ da mu to sposobność zdobycia dużej ilości punktów w razie ich Spustoszenia.

## GRA PRZECIWKO TZEENTCHOWI

Tzeentch uzyskuje żetony postępu Zagrożenia przez szerzenie Zepsucia w regionach zawierających przynajmniej dwa żetony Spaczenia i/lub magiczne symbole (dowolna kombinacja tych dwóch rodzajów żetonów). Musi on w tym celu umieścić tam przynajmniej 2 żetony Zepsucia, więc zabicie nawet jednego kultysty Tzeentcha w takim regionie może pokrzyżować mu plany.

## GRA PRZECIWKO SLAANESHOWI

Slaanesh uzyskuje żetony postępu Zagrożenia przez szerzenie Zepsucia w regionach zawierających żetony Szlachty i/lub Bohaterów. Takie regiony są dobrym miejscem, by walczyć ze Slaaneshem.



# Granie Potęgą Nurgła

*Wielki jest Pan Rozkładu, a imię jego Nurgle. Pieczę trzyma nad zgnilizną i wszelkiej choroby rozwojem. On źródłem pomoru jest, albowiem ciało jego domem każdej choroby, która śmiertelne ciała toczy.*

## STRATEGIA NURGLA

- Twoją przewagą jest niska cena i duża ilość figurek wyznawców. Twoje karty Chaosu i instrukcje wskaźnika Zagrożenia także pomagają ci dominować w najcenniejszych regionach runda po rundzie, jednocześnie zapobiegając przedwczesnemu ich Spustoszeniu.
- Gromadzenie Punktów Zwycięstwa jest dla ciebie łatwiejszą drogą do zwycięstwa niż postęp wskaźnika Zagrożenia. Mimo to staraj się obracać wskaźnik przynajmniej raz na rundę, by otrzymywać korzyści z jego instrukcji.
- Rozmieszczając swoje figurki, skoncentruj się na gęsto zaludnionych regionach. Uważaj jednak, by nie umieszczać zbyt wielu żetonów Zepsucia w regionach, których nie będziesz mógł jednocześnie zdominować.
- Unikaj konkurowania z innymi graczami w zbyt obleganych regionach. Zamiast tego skup się na tych, które są przez nich pomijane.

## GRA PRZECIWKO KHORNOWI

Twoje figurki, ze swoją niską obroną, są łatwym celem dla figurek Khorna. Unikaj zbyt rozpraszania sił, pamiętając, że Khorne przekręca swój wskaźnik Zagrożenia za zabijanie figurek w wielu regionach.

## GRA PRZECIWKO TZEENTCHOWI

Tzeentch uzyskuje żetony postępu Zagrożenia przez szerzenie Zepsucia w regionach zawierających przynajmniej dwa żetony Spaczenia i/lub magiczne symbole (dowolna kombinacja tych dwóch rodzajów żetonów). Walka o dominację w tych regionach rzadko jest tego warta, chyba, że są to wysoko punktowane gęsto zaludnione regiony.

## GRA PRZECIWKO SLAANESHOWI

Slaanesh uzyskuje żetony postępu Zagrożenia przez szerzenie Zepsucia w regionach zawierających żetony Szlachty i/lub Bohaterów. Walka o dominację w tych regionach rzadko jest tego warta, chyba, że są to wysoko punktowane gęsto zaludnione regiony.

# Granie Potęgą Tzeentcha

*Wiele tytułów nosi Tzeentch, a zwą go Tym Który Zmienia Drogi, Władcą Losu i Wielkim Spiskowcem. Całego świata losu sieci plecie. Przewrotny jest w swych knowaniach, a Spryt cenniejszy w oczach jego niż siła, a nad przemoc manipulację przedkłada.*

## STRATEGIA TZEENTCHA

- Twoim największym atutem jest talia kart Chaosu. Zawiera ona wiele darmowych i bardzo tanich kart, a twoja zdolność dobierania kart pozwala ci wymieścić wszystkie karty z ręki w każdej rundzie (zagrzyj więc w każdej rundzie tyle kart ile zdołasz!).
- Skup swoją uwagę na regionach, w których na początku rozgrywki znajdują się żetony Spaczenia. To twój klucz do zdobycia żetonów postępu Zagrożenia na początku gry.
- Oszczędzaj punkty Mocy na początku każdej rundy, zagrzywając darmowe albo bardzo tanie karty Chaosu. Pozwoli ci to przeczekać akcje przeciwników.
- Masz realne szanse na wygraną zarówno przez gromadzenie Punktów Zwycięstwa jak i przez postępowanie wskaźnika Zagrożenia. Staraj się pozostawić sobie obie drogi otwarte najdłużej jak się da.

## GRA PRZECIWKO KHORNOWI

Khornowi łatwiej jest zdobywać żetony postępu Zagrożenia niż gromadzić Punkty Zwycięstwa. Staraj się nie być dla niego łatwym celem w wielu regionach, ponieważ właśnie w taki sposób Khorne zdobywa żetony postępu.

## GRA PRZECIWKO NURGLOWI

Nurgłowi łatwiej jest gromadzić Punkty Zwycięstwa niż zdobywać żetony postępu Zagrożenia. Może stać się bardzo silny w końcowym etapie rozgrywki, kiedy regiony zaczynają chylić się ku upadkowi.

## GRA PRZECIWKO SLAANESHOWI

Slaanesh ma realne szanse na wygraną zarówno przez gromadzenie Punktów Zwycięstwa jak i przez postępowanie wskaźnika Zagrożenia. Spróbuj odgadnąć jego strategię i dostosuj się do niej. Pamiętaj, że Slaanesh uzyskuje kolejne poziomy Zagrożenia przez Zepsucie regionów z żetonami Szlachty i/lub Bohaterów.

# Granie Potęgą Slaanesh

*Slaanesh namiętności okrutnych, rozpusty skrytej i pokus straszliwych panem największym. Niemożliwym dla śmiertelnika spojrzeć w oblicze jego i duszę swą zachować i nieczułym na kaprysy jego pozostać.*

## STRATEGIA SLAANESHA

- Twoim największym atutem jest elastyczność. Posiadasz użyteczne karty Chaosu, prosty warunek postępu Zagrożenia i zdolność wykorzystywania zasobów innych graczy przeciwko nim samym.
- We wczesnym etapie gry skup swoją aktywność na regionach z żetonami Szlachty lub za pomocą kart „Mroczny wpływ” przenieś te żetony do regionów, w których umocniłeś już swoją pozycję.
- Dostosowuj swoją strategię w trakcie gry. Jeśli na początku gry pojawi się więcej żetonów Szlachty i Bohaterów, skup się na zdobywaniu żetonów postępu Zagrożenia. Jeśli Khorne rośnie w siłę lub przeciwnicy pozostawiają cenne regiony niezdominowane, skup się na zdobywaniu Punktów Zwycięstwa.
- Wykorzystuj nadarżające się okazje. Karty takie jak „Przewrotna infiltracja” pozwolą ci łatwo zdobyć punkty w czasie Spustoszenia regionu. Inne pozwolą ci przejąć kontrolę na kluczowymi kultystami przeciwników, a przez to pokrzyżować im plany, zdobyć dodatkowe żetony Zepsucia i zyskać przewagę w dominacji.

## GRA PRZECIWKO KHORNOWI

Khornowi łatwiej jest zdobywać żetony postępu Zagrożenia niż gromadzić Punkty Zwycięstwa. Staraj się nie być dla niego łatwym celem w wielu regionach, ponieważ właśnie w taki sposób Khorne zdobywa żetony postępu.

## GRA PRZECIWKO NURGLOWI

Nurgłowi łatwiej jest gromadzić Punkty Zwycięstwa niż zdobywać żetony postępu Zagrożenia. Może stać się bardzo silny w końcowym etapie rozgrywki, kiedy regiony zaczynają chylić się ku upadkowi. Szukaj okazji, aby zaszkodzić Nurgłowi i samemu zyskać przewagę w tej fazie gry.

## GRA PRZECIWKO TZEENTCHOWI

Tzeentch ma realne szanse na wygraną zarówno przez gromadzenie Punktów Zwycięstwa jak i przez postępowanie wskaźnika Zagrożenia. Uzyskuje on żetony postępu Zagrożenia przez szerzenie Zepsucia w regionach zawierających przynajmniej dwa żetony Spaczenia i/lub magiczne symbole (dowolna kombinacja tych dwóch rodzajów żetonów).

# Twórcy gry

**Projekt gry:** Eric M. Lang

**Rozwój projektu:** Jeff Tidball oraz Tim Uren

**Konsultanci:** JR Godwin oraz Jay Little

**Redakcja:** Mark O'Connor

**Projekt graficzny:** Kevin Childress, Andrew Navaro, Brian Schomburg oraz Wil Springer

**Projekt logo:** Kevin Childress

**Projekt okładki:** Daryl Mandryk

**Projekt planszy:** Andrew Navaro

**Projekty figurek:** Michael Jaecks

**Koordynator testów:** Robert A. Kouba

**Testerzy:** Bryan Bornmueller, Bill Cauble, Kevin Childress, Cody Cosgrove, Luke Cosgrove, Galen Farah, Robert Flick, Nate French, JR Godwin, Christina Gyimesi, James Hata, Terri Hoff, Steve Horvath, Evan Kinne, Andrew Konen, Corey Konieczka, Rob Kouba, Gavin Larson, Jay Little, Paul Lertola, Jonathan Moriarity, Randy Munce, Andrew Navaro, Paul Neumann, Scott Page, Casey Ryan, Mark Schell, Shaun Schreiner, Wil Springer, Jason Steinhurst, Matthew Tee, Jason Walden, Mike Westerbur, Dylan Westerbur, John Wibben, Kevin Wilson oraz Ansley Zampino

**Menedżer produkcji:** Gabe Laulunen

**Producent:** Jeff Tidball

**Producent (drugie wydanie):** Christopher Hosch

**Producent wykonawczy:** Christian T. Petersen

**Wydawca:** Christian T. Petersen

**Polska wersja:** Galakta 2011

# Games Workshop

**Menedżer licencji:** Owen Rees

**Menedżer licencji i praw nabytych:** Erik Mogensen

**Dyrektor praw i licencji:** Andy Jones

**Menedżer własności intelektualnej:** Alan Merrett

*Specjalne podziękowania dla Studia Projektowego Games Workshop za ich wspaniałą twórczą pracę.*



WWW.GALAKTA.PL

WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM

# Indeks

arkusze Potęg, 3, 5, 8, 26  
bitwa *zobacz* walka  
cel (w walce), 15, 17  
dominacja, krok dominacji,  
wartość dominacji, 19  
element gry, 2  
efekt tekstu  
(z karty Chaosu), 13, 14  
efekty trwałe  
(z kart Starego Świata), 24  
Faza Dobierania, 5, 9, 11  
Faza Końcowa, 9, 20-22, 24  
Faza Przyzywania, 9, 11-12  
Faza Starego Świata, 9  
Faza Walki, 9, 15  
Faza Zepsucia, 9, 19-20  
faza, 9  
figurka *zobacz* wyznawca  
gęsto zaludnione (regiony),  
4, 5  
instrukcje natychmiastowe  
(z kart Starego Świata), 24  
instrukcje wskaźnika  
Zagrożenia, 23  
karty Chaosu, 5, 6, 8, 9, 11,  
12-13, 14, 16, 19, 20, 23,  
25, 26  
karty i talia Starego Świata,  
4, 7, 9, 10, 20, 22, 24, 26  
karty Ulepszeń, 6, 8, 16,  
23, 26  
karty Spustoszenia, 4, 7, 8,  
19-20, 20-21  
Khorne, 2, 8, 28  
kolejność Potęg, 9  
kolejność regionów, 4, 25  
kontrolowanie (figurek), 25  
kość walki *zobacz* kość  
kość, 7, 15, 16  
krok Zepsucia, 19-20  
kultysta, 5, 6-7  
magiczny symbol, 13, 26  
Nurgle, 2, 8, 28  
obrażenie, 15, 16, 17  
Opór, 4, 5, 19  
plansza, 3, 4, 8  
poziom, 2, 21  
przemieszczenie (figurki)  
*zobacz* przyzywanie  
przewrócone figurki, 15, 17  
przygotowanie rozgrywki,  
8-9  
przyległe (regiony), 11-12  
przypomnienie, 14  
przyzywanie, 11-12  
punkty Mocy, znacznik  
Mocy, tor Mocy, 3, 5, 11,  
12, 13  
Punkty Zwycięstwa,  
znacznik Punktów  
Zwycięstwa, tor Punktów  
Zwycięstwa, 3, 4, 8, 20,  
20-21, 22, 23  
region, 4, 5, 11-12, 19-20,  
20-21, 25  
runda gry, 9  
runda *zobacz* runda gry  
Slaanesh, 2, 8, 29  
Spustoszenie, Spustoszone  
regiony, uczestnicy  
Spustoszenia, 19-20, 20-  
21, 22, 25  
symbol komety z dwoma  
warkoczami, 10  
tor wydarzeń Starego Świata,  
4, 9, 10  
Tzeentch, 2, 8, 29  
umieszczenie (figurki) *zobacz*  
przyzywanie  
walka, 15-18  
wartość podboju, 4, 5, 19  
warunki zwycięstwa, 2, 22,  
23  
wielki demon, 5, 6-7  
wojownik, 5, 6-7  
wybuch, 15  
wyznawca, 5, 7-8, 11, 26  
Zagrożenie, wskaźnik  
Zagrożenia, 2, 3, 4, 5, 21,  
22, 22-23  
żetony postępu Zagrożenia,  
3, 21, 22-23  
żetony Skavenów, 6, 19, 24  
żetony Spaczenia, 6, 19, 23,  
24  
żetony Bohaterów, 6, 20, 24  
żetony Chłopów, 6, 15, 17,  
24  
żetony Starego Świata, 6, 9,  
23, 24, 25  
żetony Szlachty, 6, 19, 23, 24  
żetony Wydarzeń, 6, 24  
żetony Zepsucia, 6, 8, 19,  
20-21, 23, 25

# Słownik pojęć

**bogowie:** Zobacz „Niszczycielskie Potęgi”.

**efekt tekstu:** Efekt działania karty Chaosu, opisany w treści karty.

**efekt trwały:** Zapisany zwykłą czcionką tekst widniejący na niektórych kartach Starego Świata, opisujący efekt rozpatrywany w Fazie Końcowej lub w innym momencie określonym na karcie.

**faza:** Jedna z sześciu części rundy. W grze występują: Faza Starego Świata, Faza Dobierania, Faza Przyzywania, Faza Walki, Faza Zepsucia i Faza Końcowa. Te sześć faz rozgrywanych jest zawsze w tej samej kolejności.

**Faza Dobierania:** Druga faza rundy gry, w której gracze dobierają nowe karty Chaosu i odnawiają ilość punktów Mocy.

**Faza Końcowa:** Szósta i ostatnia faza rundy gry, w której gracze usuwają z planszy karty Chaosu, rozstrzygają efekty działania żetonów Bohaterów, rozstrzygają efekty działań kart Starego Świata, podliczają punkty za regiony Spustoszone w tej rundzie, przekreślają wskaźniki Zagrożenia i sprawdzają warunki zakończenia gry.

**Faza Przyzywania:** Trzecia faza rundy gry, w której gracze na zmianę zagrywają karty Chaosu i przyzywają wyznawców.

**Faza Starego Świata:** Pierwsza faza rundy gry, w której odkrywa się karty z talii Starego Świata i rozstrzyga ich efekty.

**Faza Walki:** Czwarta faza rundy gry, w której wyznawcy bogów Chaosu walczą ze sobą w każdym z regionów.

**Faza Zepsucia:** Piąta faza rundy gry, w której gracze obliczają wartości dominacji i otrzymują punkty za dominację w każdym z regionów oraz umieszczają żetony Zepsucia w różnych regionach.

**figurka:** Zobacz „wyznawca”.

**gęsto zaludniony:** Typ regionu, oznaczony określeniem „Gęsto zaludniony” umieszczonym przy nazwie regionu. Region może być gęsto zaludniony lub nie. Typ ten nie niesie ze sobą żadnego efektu, ale odwołują się do niego różne efekty występujące w grze.

**instrukcja natychmiastowa:** Zapisany kursywą tekst widniejący na każdej karcie Starego Świata, opisujący akcje wykonywane w momencie odkrycia karty.

**karty Ulepszeń Potęgi:** Rodzaj kart Ulepszeń, które wpływają bezpośrednio na zdolności Potęg Chaosu.

**karty Ulepszeń wyznawców:** Rodzaj kart Ulepszeń, które wpływają na zdolności wyznawców Potęg Chaosu.

**Khorne:** Jeden z czterech bogów Chaosu, władca śmierci i walki.

**klasa:** Kategoria wyznawców: kultysty, wojownicy, wielkie demony.

**kolejność Potęg:** Kolejność, w jakiej, w większości przypadków, działają Potęgi Chaosu. Standardowa kolejność to Khorne, potem Nurgle, następnie Tzeentch i na końcu Slaanesh.

**koszt:** Własność figurki lub karty Chaosu, opisująca ile punktów Mocy należy przeznaczyć, aby wprowadzić ją do gry.

**krok:** Niektóre fazy są podzielone na mniejsze części zwane krokami.

**krok Dominacji:** Pierwszy krok Fazy Zepsucia, w którym, dla każdego z regionów, sprawdza się czy któremuś z graczy należy przydzielić punkty za dominowanie w tym regionie.

**krok Zepsucia:** Drugi krok Fazy Zepsucia, w którym gracze umieszczają żetony Zepsucia w regionach, w których posiadają kultystów. W tym kroku sprawdza się też, czy żaden z regionów nie został Spustoszony.

**kultysta:** Kategoria wyznawców, najłabsza w trakcie walki, ale mogąca umieszczać na planszy żetony Zepsucia.

**magiczny symbol:** Symbol pojawiający się w prawym górnym rogu niektórych kart Chaosu oraz jako efekt działania różnych zdarzeń i zdolności. Magiczne symbole nie wywierają własnych efektów na grę, ale odwołują się do nich różne karty, zdarzenia i zdolności.

**Niszczycielskie Potęgi:** Cztery bogowie Chaosu: Khorne, Nurgle, Tzeentch i Slaanesh.

**Nurgle:** Jeden z czterech bogów Chaosu. Jego królestwem są brud, choroba i zepsucie.

**obrażenie:** Wynik rzutu kością 4, 5 lub 6, służące do eliminowania z gry wrogich figurek.

**Opór:** Wartość opisująca jak trudne jest zdominowanie regionu.

**Potęgi:** Zobacz „Niszczycielskie Potęgi”.

**Potęgi Chaosu:** Zobacz „Niszczycielskie Potęgi”.

**poziom:** Jednostka przekreślenia wskaźnika Zagrożenia.

**przyległy:** Zależność pomiędzy regionami, które posiadają wspólną granicę.

**przyzywanie:** Umieszczenie wyznawcy w nowym regionie. Wyznawca może zostać przyzwany spoza planszy jak i z innego regionu.

**punkt Mocy:** Jednostka kosztu, który trzeba zapłacić by zagrać karty Chaosu, przyzwać wyznawców i realizować różne inne akcje.

**Punkt Zwycięstwa:** Nagroda za różnego rodzaju zdarzenia w grze. Punkty Zwycięstwa najczęściej pochodzą z dominacji nad regionami. Gromadzenie Punktów Zwycięstwa jest jedną z dróg prowadzących do wygranej.

**PZ:** Skrót od „Punkt Zwycięstwa”.

**region:** Jedna z dziewięciu krain przedstawionej na planszy mapy Starego Świata.

**runda:** Zobacz „runda gry”.

**runda gry:** Powtarzany zestaw kolejno rozgrywanych faz gry.

**Slaanesh:** Jeden z czterech bogów Chaosu, książę przyjemności i bólu.

**symbol komety z dwoma warkoczami:** Symbol pojawiający się na niektórych kartach Starego Świata. Symbol ten nie niesie ze sobą żadnego efektu, ale odwołują się do niego inne karty Starego Świata.

**tor Punktów Zwycięstwa:** Okalający planszę tor złożony z ponumerowanych okrągłych pól. Każdy z graczy, za pomocą znacznika Punktów Zwycięstwa, oznacza na tym torze, w trakcie gry, ilość aktualnie zgromadzonych Punktów Zwycięstwa.

**Tzeentch:** Jeden z czterech bogów Chaosu, architekt losu i źródło magicznych mocy.

**wartość dominacji:** Suma wyliczana osobno dla każdego z graczy w każdym z regionów, służąca do określenia czy gracz dominuje w danym regionie.

**Wartość Podboju:** Wartość, opisująca jak opłacalne jest dominowanie regionu.

**wielki demon:** Kategoria wyznawców, najmocniejszych w całej grze.

**wojownik:** Kategoria wyznawców, oferujący najlepszy stosunek wartości bojowej do kosztu przyzywania.

**wybuch:** Efekt otrzymania 6 w wyniku rzutu kością walki. Daje on rzucającemu graczowi dodatkowy rzut kością walki.

**wyznawca:** Plastikowa figurka przedstawiająca wyznawców Potęg Chaosu.

**Zagrożenie:** Cecha liczbowa Potęgi Chaosu, przedstawiona w mniejszym okienku jej wskaźnika Zagrożenia.

## PRZYGOTOWANIE GRY

1. **Rozłóż planszę.**
2. **Rozdaj arkusze Potęg i ustal kolejność przy stole.** Przydziel arkusze losowo lub według ustalonego podziału. Usiądźcie według kolejności Potęg.
3. **Rozdziel graczom ich karty, żetony i figurki.**
4. **Umieść znaczniki Punktów Zwycięstwa na planszy i znaczniki Mocy na arkuszach Potęg.**
5. **Przygotuj kości walki i wspólne stosy żetonów oraz umieść na planszy talię kart Spustoszenia.** Posortuj karty Spustoszenia według kolejności („1” na górze talii, a „5” na dole).
6. **Ułóż talię kart Starego Świata.** Potasuj wszystkie karty Starego Świata i odlicz siedem kart (przy grze czteroosobowej) lub osiem kart (przy grze trzyosobowej). Odłóż pozostałe karty do pudełka.
7. **Rozłóż początkowe żetony Starego Świata.** Przygotuj dwa żetony Szlachty, trzy żetony Spaczenia i cztery żetony Chłopów, a następnie w losowej kolejności rozłóż po jednym żetonie w każdym z dziewięciu regionów.
8. **Potasuj i dobierz karty Chaosu:** Każdy gracz zaczyna z trzema kartami Chaosu na ręce.

## KIEDY REGION JEST SPUSTOSZONY...

- Nie można zagrywać w tym regionie nowych kart Chaosu.
- Nie można umieszczać w tym regionie nowych żetonów Starego Świata.
- Nie przydziela się punktów za dominację w tym regionie.
- Nie umieszcza się żetonów Zepsucia w tym regionie.

## WARUNKI KOŃCA GRY

**Po pierwsze, sprawdź wskaźniki Zagrożenia.** Gdy wskaźnik Zagrożenia dowolnego z graczy wskazuje „Zwycięstwo!”, gracz ten wygrywa. (Remisy rozstrzygane są przez Punkty Zwycięstwa.)

**Po drugie, sprawdź czy ktoś nie osiągnął 50 PZ.** Jeśli dowolny z graczy zdobędzie 50 lub więcej Punktów Zwycięstwa, gracz ten wygrywa. (Remisy rozstrzygane są przez Zagrożenie.)

**Po trzecie, sprawdź czy Spustoszonych jest już pięć regionów.** Jeśli to prawda, wygrywa gracz z największą ilością Punktów Zwycięstwa.

**W końcu sprawdź czy są jeszcze jakieś nieodkryte karty w talii Starego Świata.** Jeśli nie ma już tam kart, wszyscy gracze przegrywają.

## STANDARDOWA KOLEJNOŚĆ REGIONÓW

1. Norska
2. Kraj Trolli
3. Kislev
4. Imperium
5. Bretonia
6. Estalia
7. Tilea
8. Księstwa Graniczne
9. Złe Ziemie

## STANDARDOWA KOLEJNOŚĆ POTĘG

1. Khorne
2. Nurgle
3. Tzeentch
4. Slaanesh

Chaos w Starym Świecie © Games Workshop Limited 2011. Games Workshop, Warhammer, Chaos w Starym Świecie i wszystkie powiązane marki, znaki towarowe, miejsca, nazwy, stworzenia, rasy i ich herby/przedmioty/znaki/symbole, pojazdy, miejsca, nazwy geograficzne, bronie, jednostki i ich herby/symbole, postaci i ilustracje ze świata Warhammera i gry Chaos w Starym Świecie są objęte TM i/lub © Games Workshop Ltd 2000–2011 zarejestrowanymi w Wielkiej Brytanii i innych krajach. Edycja ta została wydana na licencji udzielonej Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply i logo FFG są zastrzeżonymi znakami towarowymi Fantasy Flight Publishing, Inc. Wszystkie prawa są zastrzeżone dla ich prawowitych właścicieli. PRODUKT TEN NIE JEST ZABAWKĄ, NIEPRZEZNACZONY DO UŻYTKU W WIEKU 13 LAT LUB MNIEJ.

