

VLAADA CHVÁTIL

MAGE KNIGHT

ULTIMATE EDITION

REGUŁY

Ta instrukcja składa się z dwóch części: Reguł oraz Scenariuszy. Reguły przedstawiają szczegółowo wszystkie zasady gry Mage Knight. Przygodę z grą zalecamy rozpocząć od przeczytania Przewodnika, stanowiącego oddzielną instrukcję, w którym zasady przedstawione są w bardziej przystępny sposób, z dużą liczbą ilustracji i przykładów.

Po przeczytaniu Przewodnika i rozegraniu swojego pierwszego scenariusza, gdy już zapoznasz się z elementami gry i ich działaniem, będziesz gotowy do przestudiowania Reguł opisanych w tej instrukcji. Przedstawiono tu szczegółowo wszystkie podstawowe zasady gry. Dodatkowe zasady, związane z niektórymi scenariuszami, znajdziesz w części Scenariusze, a zasady dotyczące poszczególnych miejsc na mapie znajdują się na kartach Opisu Miejsca.

Mage Knight jest skomplikowaną grą i nawet po kilku rozgrywkach możesz wciąż odczuwać potrzebę sięgania po tę instrukcję w celu sprawdzenia niektórych zasad. Dla płynniejszego przebiegu rozgrywki zalecamy:

- Trzymaj karty Opisu Miejsca w łatwo dostępnym miejscu. Każda karta zawiera wszystkie zasady związane z wybranymi obszarami mapy. W jej tekście mogą być wykorzystane zwroty, które zostały wytłumaczone w Regułach.
- Połóż tę instrukcję w widocznym dla wszystkich graczy miejscu, ostatnią stroną do góry. Przedstawia ona użyteczne zestawienie zdolności w walce oraz skrót przebiegu tury.
- Zasady dotyczące poszczególnych scenariuszy (przygotowanie, zasady specjalne, warunki końca gry, punktacja) znajdują się w ich opisie, w części Scenariusze. Niekiedy odnoszą się one do podstawowych zasad scenariuszy (np. Wirtualny Gracz lub punktacja), które znajdują się na początku części Scenariusze.
- Ogólne zasady gry (nie związane z miejscem na mapie lub scenariuszem), możesz znaleźć w Regułach. Uporządkowaliśmy je w taki sposób, abyś mógł bez problemu się po nich poruszać. Poszukiwania jakiejś zasady lub sytuacji rozpocznij od przejrzenia Spisu treści na tej stronie. Jeśli nie możesz jej powiązać z żadnym rozdziałem, to najprawdopodobniej znajdziesz ją w rozdziale Podstawowe pojęcia.
- Podobnie postępuj, gdy szukasz szczegółów powiązanych z miejscami na mapie (np. aby dowiedzieć się jak *Wieża Maga* wpływa na Ruch, szukaj pomocy w rozdziale Ruch). Wszystkie odniesienia do kart Opisu Miejsca zostały oznaczone *taką czcionką*. Zapamiętaj, że miejsca mogą mieć wspólne zasady związane z ich rodzajem (*miejsca ufortyfikowane, miejsca przygód i Rozwścieczeni Wrogowie*).
- Nie szukaj zasad gry w Przewodniku. Wszystkie zasady powinieneś móc znaleźć w tej instrukcji lub na kartach Opisu Miejsca. Jeśli znalazłeś zasady, ale nie jesteś pewien jak je rozumieć, możesz spróbować poszukać bardziej szczegółowych wyjaśnień w Przewodniku.

Spis treści

REGUŁY

Przebieg gry	1
Przygotowanie pełnej gry.....	3
Jedna runda gry (Dzień lub Noc).....	4
Podstawowe pojęcia.....	4
Tura gracza	6
Ruch	7
Negocjacje z ludnością.....	8
Walka z Wrogami.....	8
Koniec tury.....	11
Rany i Leczenie	11
Walka między graczami.....	12
Kooperacyjny szturm Miasta.....	13

SCENARIUSZE

Ogólne pojęcia.....	14
Warianty rozgrywki.....	16
Spis scenariuszy.....	18

PODSUMOWANIE

Podsumowanie.....	23
Zdolności Wrogów i Jednostek.....	24
Omówienie przebiegu tury.....	24

~ Przebieg gry ~

1. **Wybierz scenariusz** – zdecyduj się na jeden ze scenariuszy dostępnych w części Scenariusze. Możesz również wybrać jeden lub kilka dodatkowych wariantów, o ile wszyscy gracze się na nie zgodzą.
2. **Ustal kolejność graczy i wybierz Bohatera** – uzgodnij kolejność, w jakiej będziecie wybierać Bohaterów. Następnie, w tej kolejności, każdy z graczy wybiera jednego z dostępnych Bohaterów i bierze wszystkie elementy gry z nim związane.
 - Po wybraniu Bohatera, każdy z graczy kładzie obok planszy Dnia/Nocy żeton Kolejności w rundzie swojego Bohatera. Żetony te powinny być ułożone kolejno (w kolumnie), zgodnie z porządkiem, w którym gracze wybierali Bohaterów. Gracz, który wybierał pierwszy, kładzie swój żeton na górze kolumny, za nim kolejno następni. Żeton gracza, który wybierał Bohatera ostatni, będzie więc na ostatniej pozycji w kolumnie (na dole).
3. **Przygotuj grę** – rozłóż wszystkie elementy w obszarze gry zgodnie ze wskazówkami przedstawionymi w rozdziale „Przygotowanie pełnej gry”. Przeczytaj opis scenariusza, aby sprawdzić, czy nie ma w nim wyjątków lub specjalnych zasad mogących zmienić rozstawienie początkowe.
4. **Graj** – rozgrywaj rundy, aż do spełnienia warunków zakończenia gry (opisanych w scenariuszu) lub do momentu upłynięcia czasu gry (mierzonego w rundach).
5. **Określ wynik gry** – po zakończeniu rozgrywki, policz punkty zgodnie z zasadami opisanymi w scenariuszu.



Karty i figurki miast



Talia Akcji Zaawansowanych



Stosy żetonów Wrogów i Ruin



Talia Czarów



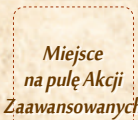
Talia Ran



Talia Artefaktów



Miejsce na pulę wspólnych Umiejętności



Miejsce na pulę Akcji Zaawansowanych



Plansza Sławy i Reputacji



Miejsce na pulę Czarów



Stos płytek Terenów



Talia Jednostek Elitarnych



Talia Jednostek Regularnych



Źródło

Kolejność w rundzie

Koszt Ruchu

Plansza Dnia / Nocy

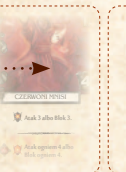
Niewykorzystane Taktyki Nocy



Karty Opisu Miejsca i karta Premii za Osiągnięcia



Miejsce na pulę Jednostek



Miejsce na karty Akcji Zaawansowanych (z Monastyrów)

Kość Many



Bank



Znaczniki Many

Mapa

Tereny odkryte na początku gry



Układ mapy, gdy użyta jest strona B Terenu początkowego.



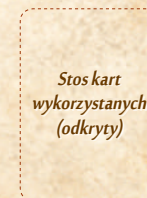
Taktyki Dnia

~ Przygotowanie pełnej gry ~

- **Plansza Sławy i Reputacji:** każdy z graczy kładzie jedną ze swoich Tarcz na polu 0 na torze Sławy, a drugą na środkowym polu 0 na torze Reputacji.
- **Stosy żetonów Wrogów i Ruin:** pogrupuj żetony Wrogów (okrągłe) oraz Ruin (sześciokątne) zgodnie z ich rewersem, po czym ułóż je w 7 zakrytych stosach. Przy każdym z nich pozostaw wolne miejsce na odłożenie użytych żetonów. Gdy zabraknie żetonów w jednym ze stosów, potasuj użyte żetony i utwórz z nich nowy stos.
- **Talia Artefaktów:** potasuj karty Artefaktów i ułóż je zakryte w stos. Z kart Artefaktów nigdy nie tworzy się puli odkrytych kart.
- **Talia Ran:** wszystkie karty Ran są jednakowe. Ułóż je odkryte w stos stanowiący talię Ran.
- **Talia Czarów i pula Czarów:** potasuj karty Czarów i ułóż je zakryte w stos stanowiący talię Czarów. Odkryj 3 karty z wierzchu stosu i połóż je na stole - jest to pula dostępnych Czarów.
- **Talia Akcji Zaawansowanych i pula Akcji Zaawansowanych:** przygotuj je w taki sam sposób jak Czary.
- **Pula wspólnych Umiejętności:** w tym obszarze gracze będą umieszczać żetony Umiejętności, których nie wybrali w trakcie awansowania Bohatera na następny poziom.
- **Talia Jednostek Regularnych i talia Jednostek Elitarnych:** potasuj oddzielnie karty Jednostek ze srebrnymi i oddzielnie ze złotymi rewersami. Ułóż je zakryte tak, aby tworzyły dwie osobne talie.
- **Pula Jednostek:** odkryj karty z talii Jednostek Regularnych (srebrne rewersy) w liczbie o dwie większej niż liczba graczy. W trakcie gry, w tej puli pojawiają się również karty Akcji Zaawansowanych (jedna karta za każdy widoczny na mapie Monastyr).
- **Żetony Kolejności w rundzie:** każdy z graczy (w kolejności wyboru Bohatera) kładzie tu swój żeton Kolejności w rundzie, tak aby na górze znajdował się żeton gracza, który wybierał Bohatera jako pierwszy.
- **Plansza Dnia / Nocy:** na początku gry połóż tę planszę na stronie prezentującej Dzień. Na początku nowej rundy odwróć ją na stronę prezentującą Noc. W ten sposób Dzień i Noc następują po sobie.
 - Po lewej stronie planszy widnieje **koszt Ruchu** dla każdego rodzaju obszaru.
 - Prawa strona to **Źródło**. Rzuć kośćmi Many w liczbie o dwie większej niż liczba graczy i umieść je na Źródle. Przynajmniej połowa kości musi wskazywać podstawowy kolor (czerwony, niebieski, biały lub zielony). Jeśli ten warunek nie jest spełniony, musisz ponownie rzucić złotymi i czarnymi kośćmi. Powtarzaj tę czynność do spełnienia powyższego warunku.
- **Taktyki Dnia:** rozłóż (odkryte) karty Taktyk Dnia w miejscu łatwo dostępnym dla wszystkich graczy.
- **Taktyki Nocy:** połóż (zakryte) karty Taktyk Nocy obok planszy Dnia/Nocy. Nie musisz ich tasować.
- **Stos płytek Terenów:** każdy scenariusz określa, ile płytek Terenów każdego rodzaju powinno znajdować się w tym stosie.
 - **Tereny wiejskie** (zielony rewers): wybierz je losowo.
 - **Tereny główne** (brązowy rewers): rozdziel je na Tereny miejskie i pozamiejskie (patrząc, czy na ich środku widoczny jest rysunek Miasta). Po czym losowo wybierz odpowiednią liczbę Terenów miejskich, a następnie pozamiejskich.
 - Utwórz stos Terenów: najpierw potasuj wszystkie wybrane brązowe Tereny, a następnie połóż na nich potasowane zielone Tereny (rewersem do góry).
- **Mapa:** zgodnie ze scenariuszem, połóż Teren początkowy na stronie A lub B.
 - Odkryj dwa (gdy użyta jest strona A) lub trzy (dla strony B) Tereny ze stosu Terenów i ułóż je zgodnie z opisem w scenariuszu. Skieruj je w tę samą stronę, co Teren początkowy.
 - Dla wszystkich obszarów, które odkryłeś, sprawdź kartę Opisu Miejsca, aby zobaczyć, co powinno się stać w momencie ich odkrycia.
- **Karty Opisu Miejsca i karta Premii za osiągnięcia:** umieść je w miejscu łatwo dostępnym dla wszystkich graczy.
- **Karty Miast i figurki Miast:** odłóż je na bok; nie będą potrzebne na początku gry.
- **Bank:** połóż znaczniki Many w miejscu łatwo dostępnym dla wszystkich graczy. Połóż tam również niewykorzystane kości Many; czasem podczas rozgrywki będzie trzeba ich użyć.

OBSZAR GRACZA

- **Karta Bohatera:** przedstawia twoją postać. W dolnej części karty jest miejsce na **ekwipunek**, w którym będziesz przechowywać kryształy zdobyte podczas gry.
- **Stos żetonów Poziomu:** ułóż pięć osmiokątnych żetonów Poziomu w odkryty stos, posortowany według kolejności numerów tak, aby żeton z cyframi 1-2 był na wierzchu, a 9-10 na spodzie stosu. Żeton 1-2 wskazuje, że aktualnie twój Pancernik ma wytrzymałość 2, a limit kart na ręce wynosi 5. Szósty (pusty) żeton Poziomu umieść w swoim obszarze Jednostek, stroną z Tarczą ku górze, jako twój pierwszy **żeton Dowodzenia**.
- **Obszar Jednostek:** tutaj będziesz umieszczać Jednostki zwerbowane w trakcie gry. Każda Jednostka wymaga osobnego żetonu Dowodzenia. Na początku gry masz jeden żeton Dowodzenia, więc możesz posiadać tylko jedną Jednostkę. Gdy twój Bohater awansuje na nieparzysty poziom, otrzymujesz kolejny żeton Dowodzenia. To oznacza, że wzrasta maksymalna liczba Jednostek, które możesz posiadać.
- **Talia Czynów:** każdy gracz tasuje 16 kart Akcji Podstawowych swojego Bohatera (oznaczonych odpowiednim symbolem w prawym górnym rogu), tworząc w ten sposób Talię Czynów.
- **Karty na ręce:** na początku gry weź 5 kart ze swojej talii (tyle wynosi limit kart na ręce, wskazywany przez żeton leżący na wierzchu twojego stosu żetonów Poziomu).
- **Stos kart wykorzystanych:** w to miejsce będziesz odkładał użyte karty na koniec swojej tury (niekiedy również podczas swojej tury).
- **Figurka Bohatera:** na razie postaw figurkę swojego Bohatera obok siebie. Przeniesiesz ją na mapę dopiero w swojej pierwszej turze.
- **Żetony Tarcz:** jedną położyłeś już na torze Sławy, a drugą na torze Reputacji. Pozostałe będziesz kładł na mapie w trakcie gry zaznaczając swoje podboje. Żetony Tarcz nie są limitowane. Jeśli ich zabraknie, użyj dowolnego zamiennika.
- **Stos żetonów Umiejętności:** każdy gracz posiada 11 żetonów w kolorze wybranego przez siebie Bohatera. Podczas rozgrywki kooperacyjnej odłóż interakcyjną Umiejętność rywalizacyjną do pudełka. Podczas rozgrywki rywalizacyjnej odłóż interakcyjną Umiejętność kooperacyjną do pudełka. Potasuj pozostałe 10 żetonów Umiejętności i ułóż je w zakrytym stosie.
- **Zdobyte Umiejętności:** będziesz tu umieszczał żetony Umiejętności, po awansowaniu Bohatera na następny poziom.
- **Karta Opisu Umiejętności:** opisano na niej wszystkie żetony Umiejętności, należące do twojego Bohatera.
- **Obszar gry:** pozostaw trochę pustej przestrzeni przed sobą. W to miejsce będziesz zagrywał karty podczas swojej tury.



~ Jedna runda gry (Dzień lub Noc) ~

- Runda** to Dzień lub Noc. Gracze rozgrywają swoje **tury** w trakcie rundy. Bardzo ważne jest to, abyś rozróżniał te dwa pojęcia!
- Przygotuj rundę** (opuść ten punkt podczas pierwszej rundy, ponieważ przygotowałeś już ją, wykonując opisane wcześniej czynności):
 - Odwróć planszę Dnia / Nocy** – jeśli prezentowała Dzień, odwróć ją na stronę Nocy. Jeśli prezentowała Noc, odwróć ją na stronę Dnia.
 - Odśwież Źródło** – rzuć wszystkimi kośćmi Many ze Źródła. Pamiętaj o warunku opisanym w rozdziale „Przygotowanie pełnej gry”.
 - Utwórz nową pulę Jednostek:**
 - Zbierz wszystkie karty Jednostek znajdujące się obecnie w puli i umieść je pod spodem odpowiedniej talii.
 - Jeśli w puli Jednostek znajdują się jakieś karty Akcji Zaawansowanych, umieść je na spodzie talii Akcji Zaawansowanych.
 - Rozłóż w puli Jednostek nowe Jednostki, w liczbie o dwie większej niż liczbą graczy.
 - Jeśli nie zostały jeszcze odkryte Tereny główne, rozłóż tylko Jednostki Regularne (srebrne rewery).
 - Jeśli co najmniej jeden Teren główny został odkryty, rozłóż naprzemiennie Jednostki Elitarne (złote rewery) i Regularne (srebrne rewery): tj. Elitarna, Regularna, Elitarna, itd.
 - Jeśli na mapie znajdują się **Monastyny**, dodaj do puli Jednostek po jednej karcie Akcji Zaawansowanych za każdy Monastyr, który nie został spalony.
 - Odśwież pulę Akcji Zaawansowanych** – weź z puli najniżej położoną w kolumnie kartę Akcji Zaawansowanej i umieść ją na spodzie talii Akcji Zaawansowanych. Przesuń o jedną pozycję w dół pozostałe karty z puli Akcji Zaawansowanych. Następnie odkryj nową kartę z talii Akcji Zaawansowanych i połóż ją na pierwszej pozycji w kolumnie.
 - Odśwież pulę Czarów** – postępuj tak samo, jak podczas odświeżania puli Akcji Zaawansowanych.
- Zbierz karty Taktyk** – zbierz wszystkie karty Taktyk z poprzedniej rundy, a następnie połóż w obszarze gry nowy, odpowiedni dla tej rundy zestaw odkrytych kart Taktyk.
 - Każdy gracz:**
 - Odwraca awersem do góry wszystkie Chorągwie oraz żetony Umiejętności w swoim obszarze gry. W tym momencie może również, ale nie musi, odrzucić dowolną Chorągiew przypisaną do swojej Jednostki.
 - Zmienia status wszystkich Jednostek (łącznie z Ranymi) w swoim obszarze Jednostek na Gotowa (Ranne Jednostki nie są Leczone).
 - Tasuje wszystkie swoje karty Czynów i tworzy z nich nową talię Czynów.
 - Dociąga karty, aby mieć ich tyle, ile wynosi jego limit kart na ręce. Limit może się zwiększyć, jeśli Bohater znajduje się w/obok **Twierdzy** lub **Miasta** – przeczytaj opis tych miejsc. Jeśli Bohater stoi obok obydwu tych miejsc jednocześnie, gracz może skorzystać jedynie z działania korzystniejszego z nich. Limit kart na ręce może również zostać zwiększony działaniem „podczas następnego dobierania kart”, które pojawiło się podczas ostatniej tury danego gracza w poprzedniej rundzie.
- Gracze **wybijają karty Taktyki** na aktualną rundę:
 - Każdy gracz wybiera jedną z odkrytych kart Taktyk, leżących w obszarze gry.
 - Pierwszy wybierać będzie gracz z najmniejszą liczbą punktów Sławy. Po nim wybiera gracz „drugi od końca”, itd. W przypadku remisu, pierwszym wybierającym jest gracz, którego żeton Kolejności w rundzie znajduje się niżej.

Uwaga: W pierwszej rundzie, jako pierwszy kartę Taktyk wybiera ten, kto wybierał Bohatera jako ostatni.
 - Jeśli karta Taktyki zawiera w treści zapis: „Po wybraniu tej karty Taktyki” – wykonaj opisane tam polecenia.
 - Ułóż żetony Kolejności w rundzie wszystkich graczy zgodnie z numerami Taktyk. Na górze kolumny (jako pierwszy)

położ żeton gracza, który wybrał Taktykę z najniższym numerem, a żeton gracza z Taktyką o najwyższym numerze umieść na spodzie kolumny (jako ostatni).

d. Niewybrane karty Taktyk odłóż na bok.

4. Gracze **rozgrywają swoje tury:**

a. Kolejność rozgrywania tur wyznaczona jest przez żetony Kolejności w rundzie (rozpatrując je z góry na dół). Po zakończeniu tury ostatniego gracza, znowu następuje tura pierwszego gracza.

b. Jeśli na początku tury gracza, jego talia Czynów jest pusta, zamiast rozgrywać swoją turę, może on ogłosić koniec rundy. Jeśli to zrobi, każdy z pozostałych graczy rozegra jeszcze jedną turę, po czym ta runda się zakończy.

c. Na końcu tury każdego gracza należy sprawdzić w sekcji „Koniec scenariusza”, czy zostały spełnione jego warunki. Zazwyczaj w takich sytuacjach gracze mają do rozegrania po jednej turze, zanim nastąpi koniec gry.

d. Jeżeli zarówno jeden z graczy ogłosił koniec rundy, jak i warunki końca scenariusza zostały spełnione, gracze rozgrywają po ostatniej turze, zgodnie z zasadami warunku, który nastąpił wcześniej.

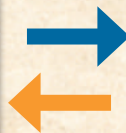
e. Gracze nie mogą zagrywać działań po swojej ostatniej turze w rundzie, nawet tych, które można zagrywać podczas tur pozostałych graczy.

f. Podczas ostatniej tury gracza w danej rundzie, wszystkie działania zwiększające limit kart na ręce przy kolejnym dobieraniu kart zostają przeniesione na początek następnego rundy.

5. **Sprawdź w opisie scenariusza**, czy gra się skończyła.

a. Jeśli warunki scenariusza zostały spełnione, albo gdy limit rund został osiągnięty, gra kończy się. Określ wynik gry zgodnie z „Punktacją” scenariusza.

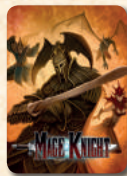
b. Jeśli rozgrywka nie dobiegła końca, gra toczy się dalej i rozpoczyna się nowa runda.



~ Podstawowe pojęcia ~

KARTY CZYNÓW

- Wszystkie karty z takim rewersem są **kartami Czynów**. Zaliczamy do nich: Akcje (Podstawowe i Zaawansowane), Czary, Artefakty i Rany. Na początku gry w swojej talii Czynów masz tylko karty Akcji Podstawowych.
- W każdej turze będziesz zagrywać karty Czynów z ręki. Aby zagrać kartę, połóż ją w swoim obszarze gry i wykonaj opisane na niej działanie.
- Karty możesz zagrywać w różny sposób, zależnie od ich rodzaju:
 - Możesz wykorzystać **podstawowe działanie kart Akcji** (Podstawowych lub Zaawansowanych) albo, po zapłaceniu jednej Many wskazanego koloru, możesz wykorzystać **wzmocnione działanie** tych kart.
 - Możesz wykorzystać **podstawowe działanie Czaru**, płacąc



jedną Manę wskazanego koloru. W Nocy możesz wykonać **wzmocnione działanie**, jeśli zapłacisz jedną Manę wskazanego koloru oraz jedną czarną Manę. Kolor karty Czaru jest wyznaczany przez kolor Many potrzebny do jego podstawowego działania.

- Możesz wykorzystać **podstawowe działanie Artefaktu**, albo go **wyrzucić** (usuając całkowicie z gry), aby wykorzystać jego **wzmocnione działanie**.
- Kart Ran** nie możesz zagrać w żaden sposób.
- Każdą kartę, poza Raną** możesz zagrać bokiem w obszarze gry, aby wykorzystać ją jako Ruch 1, Wpływ 1, Atak 1 albo Blok 1.
 - Nie możesz ich jednak zagrać jako Atak dystansowy, Atak obłączniczy lub jakiegokolwiek Blok żywiołem lub Atak żywiołem (ogniem, lodem lub zimnym ogniem).
- Możesz skumulować działania dostępne na kartach (nawet

różnych rodzajów), jeśli wszystkie są podobne (np. Atak obłączniczy i Atak dystansowy). W tym celu zagraj jednocześnie kilka kart, zgrupuj je i zsumuj ich działania.

5. Na koniec tury odłóż wszystkie **zagrane karty Czynów** na swój stos kart wykorzystanych. Niezagrane karty pozostają na twojej ręce (chyba że zdecydujesz się odrzucić jedną lub kilka z nich).

6. Niektóre karty nakazują **zapłacić dodatkową Manę** wskazanego koloru, **odrzucić** (umieścić w swoim stosie kart wykorzystanych) lub **wyrzucić** (usunąć z gry) inną kartę. Nie możesz skorzystać z działania takich kart, jeśli nie możesz spełnić opisanego na nich warunku.

a. O ile jakieś działanie wyraźnie na to nie pozwala, nie możesz odrzucić lub wyrzucić kart Ran. Określenie „dowolna karta” odnosi się więc do dowolnej karty na twojej ręce, poza kartą Rany.

UŻYWANIE JEDNOSTEK

- Jednostki podzielone są na dwie talie: Regularne (srebrne rewersy) oraz Elitarne (złote rewersy). Podział ten ma znaczenie podczas tworzenia puli Jednostek przed rozpoczęciem rundy. Gdy Jednostki znajdują się w grze, rewersy kart nie mają dalszego wpływu na rozgrywkę.
- Na początku gry nie posiadasz żadnych Jednostek. Jednostki zdobyte (zwerbowane) podczas gry, zawsze leżą na stole w twoim obszarze Jednostek (nigdy nie trafiają do twojej ręki, talii Czynów czy do stosu kart wykorzystanych).
- Każda Jednostka w twoim obszarze Jednostek ma przypisany **żeton Dowodzenia**. Nie możesz mieć większej liczby Jednostek, niż liczba żetonów Dowodzenia w twoim obszarze Jednostek.
 - Jednostki z żetonem Dowodzenia leżącym **nad nimi**, są uznawane za **Gotowe**.
 - Jednostki z żetonem Dowodzenia leżącym **na nich**, są uznawane za **Wyczerpane**.
 - Jednostki z kartą Ran położoną **w poprzek** nich, są uznawane za **Ranne**.
- Świeżo zwerbowane Jednostki** są zawsze Gotowe i nigdy nie są Ranne.
 - Jeśli chcesz zdobyć nową Jednostkę, lecz wszystkie twoje żetony Dowodzenia są zajęte, musisz **rozformować** jedną ze swoich Jednostek. Usuń rozformowaną Jednostkę z gry. Nowo zwerbowana Jednostka jest Gotowa i nie jest Ranna, niezależnie od statusu rozformowanej wcześniej Jednostki.
- Możesz **aktywować** Jednostkę, która jest Gotowa i nie jest Ranna, aby wykorzystać jedną z jej zdolności:
 - Najpierw aktywuj Jednostkę, umieszczając na niej jej żeton Dowodzenia. Jednostka ta przestaje być Gotowa i do końca rundy uznawana jest za **Wyczerpaną**.
 - Następnie wybierz jedną z zdolności przedstawionych na aktywowanej właśnie karcie Jednostki i wykonaj działanie na niej opisane. Możesz je połączyć z działaniem innych swoich kart Czynów, Umiejętności oraz innych Jednostek.
 - Jeśli chcesz skorzystać ze zdolności oznaczonej z przodu symbolem Many, musisz najpierw zapłacić Manę wskazanego koloru.
- Jeśli działanie pozwala ci zmienić status Jednostki na Gotowa, przesuń nad nią żeton Dowodzenia. Jednostka staje się wówczas Gotowa i może być ponownie aktywowana.
- Działanie może modyfikować jedynie te zdolności Jednostki, które ta Jednostka posiada. Na przykład, aby zwiększyć wartość Bloku, ta Jednostka musi już posiadać zdolność Bloku o dowolnej wartości.
- W dowolnym momencie podczas swojej tury, możesz przypisać swojej Jednostce **Chorągiew**. W tym celu umieść kartę Chorągwi częściowo pod kartą Jednostki, do której ją przypisujesz. Jednostka może korzystać z **podstawowego działania** Chorągwi, dopóki jest ona do niej przypisana. **Wzmocnione działanie** jest jednak niedostępne.
 - Odlóż Chorągiew na swój stos kart wykorzystanych, gdy związana z nią Jednostka zostanie zniszczona, rozformowana, lub gdy przypiszesz do niej inną Chorągiew.
 - Na koniec rundy zdecyduj, czy chcesz zatrzymać Chorągiew przy tej Jednostce, czy wtasować ją ponownie do talii Czynów.
- Po zakończeniu tury nie odrzucaj, ani nie zmieniaj statusu Wyczerpanej Jednostki na Gotowa. **Jednostki automatycznie zmieniają status na Gotowa, na koniec każdej rundy.**

UŻYWANIE UMIEJĘTNOŚCI

- Umiejętności są reprezentowane przez żetony Umiejętności. Każdy Bohater ma swój własny zestaw żetonów Umiejętności.
- Na początku gry nie posiadasz żadnych żetonów Umiejętności. Za każdym razem, gdy twój Bohater osiąga parzysty poziom Sławy, zdobywasz jeden żeton Umiejętności.
 - Wszystkie zdobyte żetony Umiejętności kładź odkryte przed sobą na stole.
 - W trakcie gry możesz zdobywać zarówno żetony Umiejętności swojego, jak i innych Bohaterów uczestniczących w grze. Jeśli wybierzesz żeton innego gracza, możesz go używać jak swój własny - od momentu, gdy Umiejętność stanie się dostępną, nie

ma znaczenia, z zestawu którego gracza pochodzi.

- Sposób użycia i działanie każdej Umiejętności są przedstawione przez odpowiednie symbole na żetonach. Zostały one szczegółowo opisane na **karcie Opisu Umiejętności** danej postaci.
- Wyróżniamy trzy podstawowe rodzaje Umiejętności:
 - Żetonu Umiejętności z takim symbolem możesz użyć tylko **raz na rundę**, podczas swojej tury (wyjątkiem jest „Motywacja”, której możesz użyć również podczas tury innych graczy). Jeśli użyjesz tego rodzaju Umiejętności, odwróć żeton (zakryj) aż do początku następnej rundy.
 - Żetonu Umiejętności z takim symbolem możesz użyć tylko **raz na rundę, ale jego działanie trwa** aż do początku twojej następnej tury. Gdy aktywujesz taką Umiejętność, oddziałuje ona na innych graczy podczas ich tur. Gdy użyjesz tego rodzaju Umiejętności, poinformuj o tym innych i umieść żeton na środku stołu. Na początku swojej następnej tury (lub gdy obecna runda dobiegnie końca, przed twoją następną turą) zabierz żeton i odwróć go (zakryj). Będziesz mógł ponownie wykorzystać tę Umiejętność dopiero w następnej rundzie.
 - Żetony Umiejętności bez żadnych specjalnych symboli możesz wykorzystywać **raz na turę**.

UŻYWANIE MANY

- W grze wyróżniamy cztery **podstawowe kolory** Many (**czerwony, niebieski, biały i zielony**). Mana może występować jako:
 - Czysta Mana** - jest reprezentowana przez kość lub znacznik Many znajdujący się w twoim obszarze gry. Czysta Mana znika, jeśli nie zużyjesz jej przed końcem swojej tury.
 - Kryształy** - są reprezentowane przez znacznik Many znajdujący się w twoim ekwipunku (na karcie Bohatera). Możesz w nim trzymać do trzech znaczników każdego podstawowego koloru Many.
 - W dowolnym momencie swojej tury możesz zamienić kryształ w czystą Manę. Możesz zamienić czystą Manę w kryształ tylko przy użyciu odpowiedniego działania.
- Są również dwa specjalne kolory Many (złoty i czarny) występujące wyłącznie w czystej formie (nie ma złotych i czarnych kryształów).
 - Podczas rund **Dnia** możesz użyć **złotej Many** jako Many dowolnego podstawowego koloru (jest uznawana jako Mana potrzebnego koloru, bez względu na cel). Czarnej Many nigdy nie możesz użyć podczas rund Dnia.
 - Podczas rund **Nocy**, możesz użyć **czarnej Many** do przeprowadzenia niektórych działań. Złotej Many nigdy nie możesz użyć w Nocy.
- Źródło** reprezentuje obecną na świecie Manę w czystej formie. W każdej swojej turze możesz wziąć jedną kość Many ze Źródła i wykorzystać ją jako Manę w kolorze przedstawionym na kości.
 - Na koniec tury rzuć kośćmi Many, które wzięłeś ze Źródła i zwróć je do niego.
 - Możesz wziąć kość ze Źródła tylko wtedy, gdy będziesz z niej korzystać. Nie możesz wziąć kości i nie wykorzystasz Many jaką ta kość oferuje.
 - Podczas rund Dnia, wszystkie kości w Źródle reprezentujące czarną Manę, są natychmiast wyczerpane. Podobnie podczas rund Nocy, wszystkie kości w Źródle reprezentujące złotą Manę, są natychmiast wyczerpane. Wyczerpana Mana nie może zostać użyta. Wyczerpane kości Many należy umieścić w prawej górnej części Źródła, aby wyraźnie zaznaczyć ich wyczerpanie.

DZIAŁANIA

- Karty Czynów, Jednostki, żetony Umiejętności i niektóre karty Taktyk oferują różnego rodzaju działania, z których możesz skorzystać w swojej turze.
 - Wiele działań zapisano w skróconej formie, jak na przykład Ruch X (czytaj: zyskujesz X punktów Ruchu) lub Leczenie X (czytaj: zyskujesz X punktów Leczenia). Znaczenie tych zwrotów zostało wyjaśnione w Przewodniku.
 - Inne działania pozwolą ci zmienić reguły na czas swojej tury lub zyskać coś, czego normalnie nie mógłbyś uzyskać. W przypadku

tego rodzaju działań postępuj zgodnie z opisem na karcie.

- Jeśli działanie zmienia wartości lub reguły, zmiana zachodzi natychmiastowo i kończy się z końcem bieżącej tury (chyba, że tekst mówi inaczej).

DZIAŁANIE „ŁĄCZENIA”

- Niektóre karty (np. „Koncentracja”, „Talent Magiczny”) pozwalają na zagranie działania innej karty lub żetonu, jako część swojego działania (niektóre, nawet więcej niż raz - np. karta „Maksymalny Efekt”).
 - Jest to uważane za zagranie pojedynczego działania. Na przykład, nie możesz użyć „Maksymalnego Efektu” z „Determinacją”, aby zablokować Ataki dwóch różnych przeciwników.
 - Musisz zwracać uwagę na ograniczenia zagranych działań. Podczas rozpatrywania odporności, każde działanie zachowuje swój kolor, nawet jeśli nie zostało opłacone Maną.
 - Wyjątkowy przypadek: Czar „Zagięcie Czasu” musi zostać odłożone na bok po zagranie. Jeżeli użyjesz innej karty (np. „Talent Magiczny”), aby zagrać „Zagięcie Czasu”, to na bok zostaje odłożona ta pierwsza karta.

DZIAŁANIE „ZYSKUJESZ”

- Jeśli działanie mówi o zyskaniu znacznika Many, weź znacznik Many wskazanego koloru i umieść go w swoim obszarze gry.
- Jeśli działanie mówi o zyskaniu kryształu Many, weź znacznik Many wskazanego koloru i umieść go w swoim ekwipunku. Nie możesz posiadać więcej niż 3 kryształów jednego koloru w swoim ekwipunku. Jeśli miałbyś zyskać kolejny, umieść go w swoim obszarze gry, zamiast w ekwipunku (będzie to znacznik czystej Many).
- Jeśli działanie mówi o zyskaniu nowej karty (Akcji Zaawansowanej, Czaru lub Artefaktu) podczas lub po zakończeniu twojej tury, umieść ją na wierzchu swojej talii (chyba że napisano inaczej).
 - W momencie, gdy zyskujesz kartę z puli Czarów lub puli Akcji Zaawansowanych, natychmiast uzupełnij daną pulę. W tym celu przesunij pozostałe karty w dół kolumny i dodaj nową kartę w pustym miejscu w kolumnie.
 - Jeśli bierzesz kartę z puli Jednostek (Jednostkę lub Akcję Zaawansowaną, której nauczyłeś się w **Monastyrze**), nie uzupełniaj puli od razu. Zrób to dopiero na początku kolejnej rundy.
- Artefakty i inne nagrody zdobyte podczas walki zyskujesz na koniec swojej tury. Patrz rozdział „Koniec tury”.

ODRZUĆ I WYRZUĆ

- Jeśli działanie mówi, abyś **odrzuć** kartę: umieść ją w swoim stosie kart wykorzystanych. Nigdy nie możesz odrzucić karty Rany (chyba że działanie wyraźnie na to pozwala).
- Jeśli działanie mówi, że byś **wyrzucił** kartę, to:
 - Jeśli jest to Rana, odlóż ją do talii Ran.
 - W przeciwnym razie, całkowicie usuń ją z gry (np. odlóż do pudełka).

COFANIE RUCHU

- O ile nie ustalacie inaczej, możesz cofać zagrywane karty i wycofywać podjęte decyzje w czasie swojej tury. Gra będzie przebiegała szybciej, gdy wyłożysz karty w swoim obszarze gry, po czym ewentualnie zmienisz decyzję, niż gdybyś miał wszystko zaplanować w głowie.
- Nie możesz cofnąć się do momentu sprzed wyjawienia nowych informacji (np. po odkryciu płytki Terenu, żetonu Wroga lub karty), sprzed rzucenia kości lub reakcji innego gracza na twoją Akcję (zazwyczaj podczas walki między graczami).
 - Jeśli wykonasz którąś z nieodwracalnych czynności opisanych powyżej, wszystkie wcześniej podjęte decyzje, wykonane Ruchy, zagrane karty, wykorzystane Umiejętności i zdolności Jednostek, wydana Mana itd., muszą pozostać niezmiennie.

~ Tura gracza ~

- Niektóre karty Taktyk, zetony Umiejętności oraz karta opisująca **Wioskę**, oferują Akcje opisane: „przed twoją turą” lub „podczas tury innego gracza”. Weź pod uwagę, że:
 - Oba te określenia mają identyczny efekt. Możesz je zagrać, gdy inni przeprowadzają swoje tury lub tuż przed twoją turą. Uwaga: Możesz wykorzystać Akcję „podczas tury innego gracza” przed swoją pierwszą turą (nawet, jeśli jesteś graczem rozpoczynającym rundę). Możesz również wykorzystać ją pomiędzy swoimi turami nawet, gdy następują natychmiast, jedna po drugiej.
 - Możesz również zagrać te działania w reakcji, na ogłoszenie przez innego gracza zamiaru zagrania działania (należy je wtedy rozpatrzyć przed działaniem innego gracza). Nie możesz tego zrobić w trakcie rozpatrywania działania.
 - Nie możesz ich zagrać w poniższych sytuacjach:
 - podczas sekwencji zakończenia twojej tury.
 - przed zakończeniem wyboru Taktyk na początku nowej rundy.
 - po twojej ostatniej turze w danej rundzie.
 - Nie możesz zagrywać pozostałych działań poza swoją turą.
 - Te działania zazwyczaj pozwalają ci dobrać kartę z talii Czynów. Następnie należy sprawdzić, czy zostały spełnione warunki dotyczące pustej talii oraz posiadania kart na ręce.
- Jeżeli twój zeton Kolejności w rundzie jest odwrócony, odkryj go i pomóż swoją turę.
 - W kooperacyjnym wariantcie gry, twój zeton Kolejności w rundzie może zostać odwrócony, jeżeli od swojej ostatniej tury brałeś udział w kooperacyjnym szturmie Miasta.
 - W pełni rywalizacyjnych wariantach gry, twój zeton Kolejności w rundzie może zostać odwrócony, jeżeli od swojej ostatniej tury byłeś Obrońcą w walce przeciwko innemu graczowi, w której w pełni uczestniczyłeś.
 - Niezależnie od tego, czy twój zeton Kolejności w rundzie był odwrócony czy nie, działania wszystkich twoich zetonów interakcyjnych Umiejętności wygasają.
 - Jeżeli musisz odwrócić swój zeton Kolejności w rundzie, podczas tej tury nie możesz ogłosić końca rundy.
- Jeśli twoja talia Czynów jest pusta na początku twojej tury i jeśli jeszcze nikt nie ogłosił końca rundy, możesz **zrezygnować ze swojej tury** i ogłosić **koniec rundy**. Jeśli to zrobisz, wszyscy

pozostali gracze rozgrywają jeszcze po jednej turze, po czym runda się kończy.

- Możesz ogłosić koniec rundy tylko w przypadku, gdy twoja talia Czynów jest pusta na początku twojej tury.
 - Musisz ogłosić koniec rundy, jeśli **na początku twojej tury nie posiadasz kart na ręce**, a twoja talia Czynów jest pusta.
 - Jeśli posiadasz karty na ręce, a twoja talia Czynów jest pusta, możesz ogłosić koniec rundy albo rozegrać jeszcze swoją turę.
 - Jeśli koniec rundy został już ogłoszony przez innego gracza, a ty nie posiadasz już kart na ręce i twoja talia Czynów jest pusta, musisz zrezygnować ze swojej tury.
- Jeśli rezygnujesz ze swojej tury, kończy się ona natychmiast. Nie możesz nawet skorzystać z przywilejów miejsc, na których znajduje się twój Bohater (**Kopalnie** lub **Magiczna Polana**).
 - Jeśli nie rezygnujesz ze swojej tury, masz **dwie możliwości**: możesz rozegrać **zwykłą turę** lub **odpocząć**.
 - W obu przypadkach, podczas lub na koniec swojej tury, musisz zagrać lub odrzucić co najmniej jedną kartę. Wyjątkiem, gdy nie zagrywasz żadnej karty, jest sytuacja, w której na początku tury nie masz kart na ręce, a w twojej talii Czynów wciąż są karty.
 - Możesz zastosować dowolną liczbę **działań Specjalnych** ✨ po rozpoczęciu swojej tury i zanim ogłosisz jej koniec, nawet przed decyzją, czy rozegrasz zwykłą turę, czy będziesz odpoczywał. To samo dotyczy się **Leczenia** 🩹, jednak nie może ono zostać rozpatrzone podczas walki.
 - Możesz również zagrać dowolną liczbę działań generujących punkty **Ruchu** 🏃 i **Wpływu** 🗨 podczas całej swojej tury, tak jak działania Specjalne. Niemniej jednak, w większości przypadków nie ma powodu, do zagrywania tych kart poza ich domyślnymi fazami.
 - Nie możesz przenosić swojej figurki i odkrywać nowych płytek Terenów poza fazą Ruchu. Wszystkie działania pozwalające się poruszyć są ignorowane, jeżeli zostały zagrane poza fazą Ruchu.
 - Rozgrywanie **zwykłej tury** składa się z dwóch dobrowolnych części: **Ruch** oraz pojedyncza **Akcja** (dokładnie w tej kolejności).
 - Najpierw możesz (ale nie musisz) się poruszyć. Czasami podczas Ruchu **odkryjesz** nowy fragment mapy (płytką Terenu). Więcej szczegółów opisano w rozdziale „Ruch”.
 - Twój Ruch może wywołać **Akcje obowiązkowe**:


- Jeśli zakończysz swój Ruch na obszarze zajęтым przez innego gracza, musisz rozpocząć **walkę między graczami**.
 - Jeśli wkroczyłeś (np. szturmując) na miejsce ufortyfikowane (**Twierdza**, **Wieża Maga**, **Miasto**), musisz **walczyć ze wszystkimi skoszarowanymi tam Wrogami**.
 - Jeśli twój Ruch się zakończył, ponieważ zostałeś zaatakowany przez **Rozwścieczonych Wrogów**, musisz **z nimi walczyć**.
- Jeśli nie wywołałeś Akcji obowiązkowej, możesz przeprowadzić jedną (i tylko jedną) z poniższych **Akcji opcjonalnych**:
 - W miejscach zamieszanych (**Wioska**, **Monastyr**, **Twierdza**, **Wieża Maga**, **Miasto**) możesz **negocjować z ludnością**. Szczegółowo opisano to w rozdziale „Negocjacje z ludnością”.
 - Miejsca przygód** (**Ruiny**, **Loch**, **Grobowiec**, **Legowisko potwora**, **Wyłęgarnia potworów**) możesz **eksplorować**. Z reguły prowadzi to do walki.
 - Jeśli znajdujesz się na obszarze sąsiadującym z **Rozwścieczonymi Wrogami** (**Plądrujący Orkowie**, **Draconum**), możesz **zmierzyć się z jednym lub kilkoma z nich** w walce.
 - Będąc w **Monastyrze**, możesz go **spalić**. Prowadzi to do walki.
 - Jeśli żadna z powyższych Akcji nie jest dostępna lub jeśli nie chcesz przeprowadzić żadnej z nich, możesz **nic nie robić**.
 - Możesz przeprowadzić tylko jedną Akcję na turę (obowiązkową lub opcjonalną). Jeśli chcesz wykonać Ruch i/lub odkryć nowy Teren, musisz zrobić to przed przeprowadzeniem Akcji. Nie możesz wykonać Ruchu, ani odkrywać Terenów po przeprowadzeniu Akcji.
 - Niewykorzystane w poprzednich fazach punkty Ruchu i Wpływu przepadają w momencie rozpoczęcia fazy Akcji.
- Jeśli **odpoczywasz**, nie możesz się ruszać, rozpoczynać walki lub negocjować z ludnością.
 - W zależności od rodzaju kart na ręce, możesz skorzystać ze Standardowego Odpoczynku (jeśli posiadasz na ręce co najmniej jedną kartę inną niż karta Rany) lub Powolnego Zdrowienia (jeśli na ręce posiadasz wyłącznie karty Ran).

Uwaga: Uprzednie zagranie wszystkich kart nie będących Raną, wpływa na typ Odpoczynku, z którego będziesz mógł skorzystać.

 - Standardowy Odpoczynek**: odrzuć jedną kartę niebędącą Raną i dowolną liczbę kart Ran.
 - Uwaga: Nie jest to równoznaczne z Leczeniem, ponieważ odrzucone Rany trafiają do twojego stosu kart wykorzystanych.
 - Powolne Zdrowienie**: pokaż wszystkim karty trzymane w ręce, aby udowodnić, że posiadasz wyłącznie karty Ran. Następnie odrzuć jedną Ranę do stosu kart wykorzystanych.
 - Jeśli zrealizowałeś już wszystko, co chciałeś zrobić w swojej turze (zwykłej turze lub Odpoczynku), ogłoś, że twoja **tura się zakończyła**.
 - Najpierw **zwróć pobrane kości Many** do Źródła. Rzuć każdą wykorzystaną kością przed jej zwrotem. Czynność tę należy wykonać jako pierwszą, ponieważ inni gracze potrzebują tej informacji do planowania swoich tur.
 - Poinformuj kolejnego gracza (zgodnie z Kolejnością w rundzie), że może on zacząć swoją turę**.
 - Takie postępowanie przyspiesza rozgrywkę. Jeśli jednak następny gracz nalega, może poczekać z rozgrywanym swoją turę, dopóki ty nie zakończysz swojej.
 - Dokończ swoją turę w czasie, w którym kolejny gracz rozgrywa już swoją turę. Patrz rozdział „Koniec tury”.
 - Nie możesz zagrywać działań podczas sekwencji zakończenia swojej tury.



~ Ruch ~

- Możesz poruszać się podczas **zwykłej tury** (nie możesz, jeśli wybierzesz Odpoczynek). Podczas poruszania możesz odkrywać nowe Tereny. **Zanim przeprowadzisz Akcję** (walkę lub negocjacje z ludnością), musisz zakończyć poruszanie się.
 - Aby się poruszyć, możesz skorzystać z dowolnej liczby działań związanych z **Ruchem** . Większość tych działań generuje **punkty Ruchu**.
 - Możesz zagrać dowolną liczbę kart Ruchu ze swojej ręki (i wzmocnić je dostępną Maną), użyć Umiejętności Ruchu lub aktywować Jednostki posiadające zdolność poruszania.
 - Zwrot **Ruch X** oznacza: „**zdobywasz X punktów Ruchu**”.
 - Każdą kartę (oprócz kart Ran) możesz zagrać **bokiem** w kolumnie kart Ruchu, co odpowiada działaniu Ruch 1.
 - Podczas poruszania możesz również zagrać dowolną liczbę działań Specjalnych  oraz Leczących .
 - Zsumuj **punkty Ruchu** ze wszystkich zagranych działań i kart. Następnie możesz poruszać figurką swojego Bohatera obszar po obszarze, wydając punkty Ruchu w liczbie zależnej od rodzaju obszaru, na który wkroczyłeś (koszt zaznaczono na planszy Dnia / Nocy). Możesz poruszać się wyłącznie na **dostępne sąsiednie obszary**.
 - Obszary zaznaczone symbolem X na planszy Dnia / Nocy są niedostępne.

Uwaga: Koszt poruszania się po obszarach pustyni i lasu uzależniony jest od tego, czy jest Dzień, czy Noc.

Uwaga: Koszt wkroczenia do **Miasta** jest zawsze równy 2, niezależnie od obszaru, na którym jest narysowane.
 - Ograniczenia:**
 - Wejście na obszar z niezdobytym **ufortyfikowanym miejscem** (**Twierdza**, **Wieża Maga** lub **Miasto**) lub na **Twierdzę** należącą do innego gracza, natychmiast kończy twój Ruch i jest traktowane jako szturm na to miejsce.
 - Nie możesz wkroczyć na obszar zajęty przez **Rozwścieczonego Wroga** (**Plądrującego Orka** lub **Draconum**), dopóki nie zostanie pokonany.
 - Jeśli sprowokujesz **Rozwścieczonego Wroga** (tj. wykonasz Ruch z obszaru sąsiadującego z jego żetonem na inny obszar sąsiadujący z tym samym żetonem), twój Ruch natychmiast się kończy i musisz walczyć z tym Wrogiem.
 - Wejście na obszar z **miejscem przygód** (**Ruiny**, **Legowisko potwora**, **Wylęgarnia potworów**, **Lochyl** lub **Grobowiec**) nie musi kończyć twojego Ruchu. Możesz je zignorować i traktować jako puste miejsce, nawet wtedy, kiedy są tam już żetony Wrogów.
 - Podczas swojego Ruchu możesz **odkryć nową część mapy**:
 - Możesz odkryć nowy Teren wyłącznie wtedy, gdy znajdujesz się na obszarze **sąsiadującym** bezpośrednio z miejscem, na którym można położyć nowy Teren.
 - Sposób połączenia nowego Terenu z pozostałymi jest ściśle określony przez symbole znajdujące się w narożnikach płytki Terenu.
 - Tereny nie mogą być dodawane za linią wybrzeża (patrz rozdział „Przygotowanie pełnej gry” i wskazówki odnośnie kształtu mapy w opisie scenariusza).
 - Aby odkryć nowy Teren, musisz **wydać 2 punkty Ruchu**.
 - Weź płytkę Terenu z wierzchu stosu Terenów. Jeśli znajdujesz się na obszarze graniczącym z dwoma miejscami, na których można położyć nowy Teren, musisz najpierw ogłosić, które miejsce odkrywasz, a dopiero później wziąć płytkę Terenu.
 - Płytki Terenu musisz układać **w określonym kierunku** (numer, znajdujący się w jednym z narożników, musi być skierowany w tę samą stronę, co numer na Terenie początkowym). Nie masz więc możliwości decydowania o kierunku ułożenia Terenu względem mapy.
 - Zależnie od koloru rewersu odkrywanego Terenu, mają miejsce **dotatkowe ograniczenia**:
 - Teren wiejski (zielony rewers) musisz położyć tak, aby łączył się z co najmniej dwoma innymi Terenami albo tak, aby Teren, z którym się łączy, sąsiedował z dwoma innymi Terenami.
 - Teren główny (brązowy rewers) musisz położyć tak, aby łączył się z co najmniej dwoma innymi Terenami.
 - Jeśli zamierzasz odkryć nowy Teren, lecz stos Terenów jest pusty, możesz wziąć losowo wybrany Teren wiejski odrzucony podczas przygotowywania gry. Jeśli wszystkie Tereny wiejskie zostały wykorzystane, możesz wziąć losowo wybrany pozamiejski Teren główny. Tereny odkrywane w ten sposób możesz układać tylko w takich miejscach, w których będą łączyły się z co najmniej trzema innymi Terenami (będą wypełniać luki). Jeśli w pudełku nie ma więcej płytek Terenów, nie możesz odkrywać kolejnych Terenów.
 - Dla **miejsc znajdujących się na nowo odkrytych Terenach**, sprawdź paragraf „Gdy odkryjesz” na odpowiedniej karcie Opisu Miejsca i postępuj zgodnie ze wskazówkami tam zapisanymi:
 - W szczególności, jeśli odkryłeś **Monastyr**, weź jedną kartę Akcji Zaawansowanych i dodaj ją do puli Jednostek (nie do puli Akcji Zaawansowanych).
 - Jeśli odkryłeś Teren z **Miastem** pośrodku:
 - Weź kartę odpowiedniego Miasta i umieść ją obok mapy.
 - Sprawdź w opisie scenariusza, jaki poziom będzie miało odkryte **Miasto**. Weź figurkę odpowiedniego Miasta i ustaw jego poziom (obrót podstawą tak, aby w okienku pokazała się odpowiednia cyfra). Postaw figurkę na mapie na obszarze z Miastem.
 - W podstawie figurki widoczne są kółka różnych kolorów. Weź tyle żetonów Wrogów odpowiedniego koloru, ile kółek w tym kolorze jest widocznych. Połóż je zakryte na karcie Miasta.
 - Podczas poruszania możesz przemieścić się o tyle obszarów i odkryć tyle Terenów, na ile pozwalają ci punkty Ruchu.
 - Możesz **naprzemiennie odkrywać nowe Tereny i poruszać się**.
 - Możesz wykorzystywać dotatkowe działania w dowolnym momencie poruszania się, aby zwiększyć swoją łączną liczbę punktów Ruchu.
 - Możesz zagrywać dotatkowe karty po odkryciu nowego Terenu.
 - Punkty Ruchu z nowo zagranych działań dodajesz do ewentualnie posiadanych jeszcze punktów Ruchu pozostałych z poprzednio zagranych działań.
 - Nie możesz wzmocniać Maną poprzednio zagranych kart, aby skorzystać z ich **wzmocnionego działania** – możesz to zrobić tylko w momencie zagrywania karty.
 - Niektóre działania zmieniają zasady poruszania. Stosujesz je od momentu jego zagrania, aż do końca swojej tury.
 - Niektóre działania zmniejszają koszt Ruchu po pewnych obszarach. Jeśli zagrałeś więcej niż jedno działanie, możesz korzystać z nich w dowolnej kolejności. Jeśli koszt Ruchu po danym obszarze zostanie zmniejszony do zera, możesz wkroczyć na taki obszar bez wydawania punktów Ruchu. Koszt Ruchu po dowolnym obszarze nie może być mniejszy od zera.
 - Niektóre karty, po opłaceniu określonego kosztu, umożliwiają wkroczenie na niedostępny obszar. Uwaga: Powinieneś zakończyć swoją turę na **bezpiecznym obszarze** (patrz poniżej). W przeciwnym przypadku stosuje się **Wymuszony Odwrot** (patrz rozdział „Koniec tury”, str. 11).
 - Niektóre działania umożliwiają bezpośrednie poruszenie się o jeden lub więcej obszarów. Koszt Ruchu w takim przypadku ogranicza się do tego, co opisuje dane działanie. Jeśli nie zaznaczono inaczej, możesz wówczas poruszać się również przez niedostępne obszary (wliczając w to **miejsca ufortyfikowane** lub zajęte przez **Rozwścieczonych Wrogów**).
 - Niektóre z tych działań nakazują zakończyć Ruch na bezpiecznym obszarze (patrz poniżej).
 - Obszar jest uznawany za **bezpieczny**, jeśli:
 - Jest dostępny w normalnych warunkach (tj. gdy dostęp jest możliwy bez stosowania specjalnych działań).
 - Nie jest niezdobytym **miejszem ufortyfikowanym** albo **Twierdzą** należącą do przeciwnika.
 - Nie ma na nim innego Bohatera (z wyjątkiem miejsc pozwalających na przebywanie w nich większej ilości Bohaterów: Portal, zdobyte **Miasto**).
- Inni gracze:**
 - Możesz przechodzić przez** obszary zajęte przez figurki innych graczy. Wyjątkiem jest **Twierdza** należąca do tego gracza.
 - Możesz również wkroczyć na obszar zajęty przez innego gracza, aby odkryć nowy Teren, a następnie kontynuować poruszanie się.
 - Jeśli wkroczysz na obszar, na którym stoi figurka Bohatera należąca do innego gracza i nie chcesz (lub nie możesz) kontynuować poruszania się w tej turze, jest to równoznaczne z **atakami na tego gracza**. Patrz rozdział „Walka między graczami”.
 - Wkroczenie do **Twierdzy** należącej do innego gracza w momencie, gdy znajduje się w niej jego Bohater, powoduje natychmiastowe przerwanie twojego Ruchu i uznawane jest za Atak na tego gracza.
 - Na obszarze zajęty przez innego gracza nie możesz wykonywać żadnych innych Akcji poza Atakiem. Jeśli rozpocząłeś walkę między graczami, będzie to jedyna **Akcja**, jaką wykonasz w tej turze.
 - Na niektórych obszarach dozwolone jest przebywanie kilku Bohaterów. Do Ataku nie dochodzi we wskazanych niżej obszarach:
 - Jeśli zakończysz turę na obszarze Portalu, usuń swoją figurkę z mapy i postaw ją przed sobą. Postawisz ją ponownie na Portalu na początku swojej następnej tury.
 - Jeśli wkroczysz do zdobytego **Miasta**, postaw swoją figurkę na karcie odpowiedniego Miasta. Postawisz figurkę ponownie na mapie, kiedy opuścisz to **Miasto**.
 - W pewnych sytuacjach walka między graczami **nie jest dozwolona**. Jeśli w jednej z takich sytuacji zakończysz Ruch na obszarze zajmowanym przez innego gracza, **nie możesz przeprowadzić już żadnej innej Akcji** w tej turze. Na koniec swojej tury musisz zastosować się do reguł **Wymuszonego Odrotu** (patrz rozdział „Koniec tury”). Te sytuacje to:
 - Żeton Kolejności w rundzie innego gracza jest aktualnie odwrócony (zakryty).
 - Ogłoszony został koniec rundy i każdy gracz rozgrywa swoją ostatnią turę.
 - Warunki zakończenia gry opisane w scenariuszu zostały spełnione i każdy gracz rozgrywa swoją ostatnią turę.
 - Rozgrywasz scenariusz kooperacyjny lub zgodziłeś się na wariant gry, w którym walka między graczami jest niedozwolona.
 - Rozgrywasz scenariusz drużynowy i inny gracz, o którym mowa, jest członkiem twojej drużyny.

~ Negocjacje z ludnością ~

- Możesz negocjować z ludnością w kilku różnych miejscach na mapie (**Wioski**, **Monastyr**, twoje własne **Twierdze** oraz zdobyte przez jakiegokolwiek gracza **Wieże Magów** i **Miasta**). Negocjacje są twoją **Akcją** w danej turze.
- Podczas negocjacji z ludnością możesz skorzystać z dowolnej liczby działań generujących punkty **Wpływu** .
 - Sprawdź pozycję swojego żetonu Tarczy na torze Reputacji. Otrzymujesz Wpływ (pozytywny lub negatywny) równy modyfikatorowi widocznemu w momencie rozpoczęcia negocjacji z ludnością. Późniejsze zmiany Reputacji podczas tej samej tury nie wpływają na modyfikator otrzymanego Wpływu.
 - Jeżeli twój żeton znajduje się na polu X toru Reputacji, nie możesz rozpoczynać negocjacji z ludnością!
 - Możesz zagrać karty Wpływu ze swojej ręki (i wzmocnić je dostępną Maną), użyć Umiejętności Wpływu lub aktywować Jednostki posiadające zdolność Wpływu.
 - Zwrot **Wpływ X** oznacza: „zdobywasz X punktów Wpływu”.
 - Każdą kartę (oprócz kart Ran) możesz zagrać **bokiem** w kolumnie kart Wpływu, co odpowiada działaniu **Wpływ 1**.
 - Podczas negocjacji z ludnością możesz zagrać dowolną liczbę działań Specjalnych  oraz Leczenia .
- Zsumuj **punkty Wpływu** wszystkich zagranych kart i działań.
 - Jeśli negocjujesz w zdobytym **Mieście**, dodaj 1 do sumy Wpływu za **każdy żeton Tarczy**, który posiadasz na karcie Miasta. Uwaga: Jeśli wyżej opisane źródła punktów Wpływu dają wystarczająco dużą liczbę punktów, możesz negocjować bez zagrywania kart Wpływu.
 - Policz wszystkie zdobyte w ten sposób punkty Wpływu. Możesz **wydać je** na cokolwiek, co oferuje miejsce, w którym znajduje się twój Bohater. W tym celu sprawdź **kartę Opisu Miejsca** lub odpowiednią **kartę Miasta**.
 - Możesz **zwerbować Jednostkę** z puli Jednostek, o ile rodzaj Jednostki (ikona w lewej górnej części karty Jednostki) odpowiada ikonie miejsca (ikona w prawym górnym rogu karty Opisu Miejsca). Koszt Wpływu jest zaznaczony w lewym górnym rogu karty Jednostki.
 - Zasady Werbowania opisano w rozdziale „Podstawowe pojęcia – używanie Jednostek”.
 - Możesz natychmiast wykorzystać nowo zwerbowaną Jednostkę (nie możesz jednak wykorzystać oferowanego przez nią Wpływu, do opłacenia kosztu jej zwerbowania).
 - Punkty Leczenia** możesz kupić w **Wioskach** za 3 punkty Wpływu oraz w **Monastyrach** za 2 punkty Wpływu (patrz karty Opisu Miejsca). Patrz rozdział „Rany i Leczenie”.
 - Zgodnie z opisem na karcie opisującej **Monastyr**, możesz się w nim **nauczyć nowej Akcji Zaawansowanej** poświęcając na to 6 punktów Wpływu. Kartę Akcji Zaawansowanej weź z puli Jednostek (nie z puli Akcji Zaawansowanych) i umieść na wierzchu swojej talii. Nie uzupełniaj puli Jednostek do początku nowej rundy.
 - W **Wieży Maga** możesz **nauczyć się nowego Czar** z puli Czarów. Aby zdobyć Czar, musisz wydać 7 punktów Wpływu oraz **jedną Manę tego samego koloru**, co Czar, który chcesz zdobyć. Nowo zdobyty Czar umieść na wierzchu swojej talii i uzupełnij pulę Czarów.
- Każde **Miasto** oferuje **własne opcje negocjacji z ludnością**. Przedstawiono je symbolicznie w dolnej części karty Miasta:
 -  →  W **Czerwonym Mieście** możesz **kupić Artefakty** za 12 punktów Wpływu każdy. Artefakty pozyskujesz na koniec swojej tury tak, jakbyś zdobył je w walce (patrz „Koniec tury – nagrody z walki”).
 -  +  →  W **Niebieskim Mieście** możesz **kupić Czary** tak, jakbyś był w **Wieży Maga**.
 -  → +  W **Białym Mieście** możesz **zwerbować Jednostki każdego rodzaju**. Za 2 punkty Wpływu możesz również dodać jedną Jednostkę Elitarną (złoty rewers) do puli Jednostek.
 -  →  /  W **Zielonym Mieście** możesz **wydać 6 punktów Wpływu**, aby kupić odkrytą kartę z **puli Akcji Zaawansowanych** (uzupełnij pulę po zakupie) lub zakrytą kartę z wierzchu **talii Akcji Zaawansowanych**. Pozyskaną w ten sposób kartę połóż na wierzchu swojej talii.
- Podczas negocjacji z ludnością, możesz kupić **dowolną liczbę rzeczy** tego samego lub różnego rodzaju, o ile posiadasz wystarczającą ilość punktów Wpływu na ich zakup.
 - Dodatkowe lub karne punkty** (za Reputację i za Tarcze w **Mieście**) uwzględniasz **tylko raz na turę**, niezależnie od tego, ile rzeczy kupujesz.

~ Walka z Wrogami ~

- Jest kilka sposobów rozpoczęcia walki z Wrogiem:
 - Wkroczenie na obszar z niezdobytym **ufortyfikowanym miejscem** (**Twierdza**, **Wieża Maga** lub **Miasto**) jest uznawane za **szturm**. Musisz pokonać obrońców tych miejsc. Są oni zawsze ufortyfikowani (patrz poniżej). Za każdym razem, gdy szturmujesz, **tracisz 1 punkt Reputacji** (niezależnie od wyniku walki).
 - Wkroczenie na obszar pustej **Twierdzy** należącej do innego gracza rozpoczyna walkę z losowo dobranym szarym żetonem Wroga reprezentującym garnizon twierdzy (jest on wart połowę Sławy). Jeśli w **Twierdzy** jest obecny Bohater innego gracza - rozpoczyna walkę między graczami. W obu przypadkach to wkroczenie traktowane jest jako szturm i powoduje utratę 1 punktu Reputacji.
 - Jeśli jesteś w **miejscu przygód** zawierającym Wrogów (**Lochy**, **Grobowiec**, niezdobyte **Legowisko potwora**, **Wylegarnia potworów** albo niektóre **Ruiny**), możesz ogłosić, że eksplorujesz to miejsce w ramach swojej Akcji. Rozpoczynasz w ten sposób walkę ze wszystkimi Wrogami przebywającymi w tym miejscu.
 - Jeśli jesteś w **Monastyrze**, możesz ogłosić, że próbujesz go **spalić**. **Tracisz 3 punkty Reputacji**, a następnie dobierasz losowy fioletowy żeton Wroga jako obrońcę.
 - Jeśli stoisz na obszarze sąsiadującym z **Rozwścieczonym Wrogiem** (**Plądrujący Ork** lub **Draconum**), możesz **wyzwać go do walki**. Jeśli **Rozwścieczeni Wrogowie** znajdują się na kilku sąsiadujących obszarach, możesz wyzwać do walki wszystkich, kilku, bądź jednego z nich.
 - Jeśli poruszy się z obszaru sąsiadującego z **Rozwścieczonym Wrogiem**, na inny obszar przyległy do tego samego Wroga, **provokujesz go** i Wróg atakuje ciebie.
- W każdej turze możesz przeprowadzić tylko jedną walkę. W pewnych przypadkach możliwa jest jednak walka z Wrogami z kilku obszarów.
 - Może się zdarzyć, że jeden Ruch spowoduje dwóch **Rozwścieczonych Wrogów**. Musisz walczyć z nimi oboma.
 - Szturm jest Ruchem i może się zdarzyć, że spowoduje jednego lub więcej **Rozwścieczonych Wrogów**. W takiej sytuacji musisz walczyć jednocześnie z nimi, jak i z obrońcami **ufortyfikowanego miejsca**. **Rozwścieczeni Wrogowie** nie są ufortyfikowani i możesz zdobyć **ufortyfikowane miejsce** nawet, jeśli ich nie pokonasz.
 - Jeśli twój Ruch rozpocznie walkę na obszarze sąsiadującym z **Rozwścieczonymi Wrogami**, możesz wyzwać ich, aby dołączyli do walki. To oznacza, że:
 - Możesz sprowokować **Rozwścieczonego Wroga** przez swój Ruch, a potem wyzwać do walki jednego, bądź więcej **Rozwścieczonych Wrogów** sąsiadujących z obszarem, na który wkroczyłeś, aby walczyć z nimi wszystkimi.
 - Podczas szturm na **ufortyfikowane miejsce**, możesz wyzwać do walki każdego **Rozwścieczonego Wroga** sąsiadującego z tym obszarem. Dołączają oni do obrońców, lecz nie są ufortyfikowani i nie musisz ich pokonać, aby zdobyć to miejsce.
 - Nie możesz wyzwać do walki dodatkowych Wrogów podczas eksploracji **miejsz przygód**.
 - Nie możesz jednocześnie walczyć z Wrogami (reprezentowanymi przez żetony) i z innym graczem. W swojej turze możesz przeprowadzić tylko jedną Akcję, a walka z Wrogami i Walka między graczami to dwie różne Akcje.
- Rozpoczynasz walkę po dobraniu i/lub odkryciu żetonów wszystkich Wrogów, z którymi będziesz walczyć. Sama walka przebiega w czterech fazach:
 - Faza Ataku dystansowego i obléźniczego** – Atak dystansowy i/lub Atak obléźniczy mogą być wykorzystane, aby wyeliminować Wrogów, zanim oni zaatakują ciebie.
 - Faza Blokowania** – Atakują Wrogowie, którzy w poprzedniej fazie nie zostali wyeliminowani przez Atak dystansowy lub Atak obléźniczy. Możesz użyć Bloku, by spróbować zablokować ich ataki.
 - Faza Zadawania obrażeń** – Każdy niezablokowany atak Wroga zadaje obrażenia. Musisz przyznać punkty obrażeń swojemu Bohaterowi i/lub swoim Jednostkom.
 - Faza Ataku** – Zaatakuj Wrogów używając dowolnych Ataków, które pozostały ci na ręce (wliczając Ataki dystansowe i Ataki obléźnicze, których nie użyłeś w pierwszej fazie).
- Podczas każdej fazy możesz zagrać odpowiednie karty, wykorzystując Umiejętności i aktywować Jednostki. Grupuj karty zagrane w każdej fazie w osobnych kolumnach.
- Podczas każdej z wymienionych wyżej faz, o ile działanie na karcie nie zostało inaczej sformułowane, możesz przeprowadzić **dodatkowe działania w walce**, zagrywając dodatkowe karty (mające wpływ na twoje Jednostki, Wrogów lub reguły walki). Jeśli nie sformulowano inaczej - efekt ich działania trwa do końca tury.
 - Wrogowie z **odpornością ogień**  są odporni na wszystkie działania pochodzące z czerwonych kart (poza Atakiem lub Blokiem) oraz na zdolności Jednostek wymagających do aktywacji czerwonej Many.
 - Wrogowie z **odpornością na lód**  są odporni na wszystkie działania pochodzące z niebieskich kart (poza Atakiem lub Blokiem) oraz na zdolności Jednostek wymagających do aktywacji niebieskiej Many.
 - Działania, które nie dotyczą Wrogów (takie jak „ignorujesz fortyfikacje miejsc” z Czarą „Zburzenie”), nie mogą zostać powstrzymane przez jakąkolwiek odporność Wroga.
- Możesz zagrać dowolną liczbę kart oferujących działania Specjalne  podczas dowolnej fazy walki. Nigdy nie możesz jednak zagrywać Leczenia  podczas walki.

FAZA ATAKU DYSTANSOWEGO I OBLĘZNICZEGO

- Podczas tej fazy możesz przeprowadzić jeden lub więcej Ataków. Możesz również spasować i nic nie robić.
- Aby przeprowadzić Atak, **wyberz jednego lub więcej Wrogów** jako jego cel.
- Zagraj dowolną liczbę działań umożliwiających przeprowadzenie **Ataku dystansowego** i/lub **Ataku oblężniczego** dowolnego żywiołu (ognia, lodu, zimnego ognia) lub Ataku fizycznego (Atak fizyczny to Atak bez określonego żywiołu).
 - Możesz zagrywać z ręki (i wzmocnić je dostępną Maną) karty umożliwiające przeprowadzenie Ataku dystansowego lub Ataku oblężniczego, użyć Umiejętności Atak dystansowy lub Atak oblężniczy, aktywować dowolną Jednostkę ze Zdolnością Ataku dystansowego lub Ataku oblężniczego. Zgrupuj te karty w kolumnę, aby móc łatwiej kontrolować łączną sumę Ataku.
 - Jeśli choć jeden z wybranych Wrogów jest ufortyfikowany (broniąc **ufortyfikowanego miejsca** albo dzięki **zdolności fortyfikacji** na żetonie), możesz przeprowadzić **wyłącznie Atak oblężniczy**. Atak dystansowy możesz przeprowadzić tylko wtedy, gdy żaden z wybranych Wrogów nie jest ufortyfikowany.
 - Wrogowie, którzy są **podwójnie ufortyfikowani** (ponieważ mają zdolność fortyfikacji i bronią **ufortyfikowanego miejsca**), nie mogą być celem Ataku w tej fazie, **nawet poprzez Atak oblężniczy**.
 - Nie możesz zagrywać karty bokiem** aby wykorzystać ją jako Atak dystansowy lub Atak oblężniczy.
- Teraz należy **sumować siłę Ataku**, wszystkich zagranych działań:
 - Jeśli co najmniej jeden z wybranych Wrogów posiada jedną lub więcej ikon odporności, to wszystkie rodzaje Ataków odpowiadające ikonom odporności są osłabione - ich siła jest redukowana o połowę (podziel ich sumę przez dwa i w razie potrzeby zaokrąglij w dół).
 - Atak zimnym ogniem jest połowiczny tylko wtedy, gdy choć jeden Wróg posiada obie odporności: na ogień i na lód.
 - Aby Atak był skuteczny, całkowita siła Ataku musi być **równa lub wyższa od wytrzymałości Pancerza** wybranych Wrogów. Jeśli tak jest, wybrani Wrogowie zostają pokonani.
 - Żetony pokonanych Wrogów natychmiast **odrzuć** na stos wykorzystanych żetonów. Żetony te powinny zostać umieszczone obok odpowiadających im stosów żetonów Wrogów. Nie będą uczestniczyć w dalszym przebiegu walki.
 - Jako Atakujący **zdobysz punkty Sławy**, w liczbie równej cyfrze znajdującej się na dole każdego pokonanego żetonu Wroga. Przesuń swoją Tarczę o odpowiednią liczbę pól na torze Sławy.
 - Jeśli przesuniesz Tarczę do kolejnej linii, na kolejny poziom **nie awansujesz** od razu, ale dopiero na koniec swojej tury.
- Atak o sile niższej** od łącznej wytrzymałości Pancerza atakowanych Wrogów nie odnosi żadnego skutku. Zadane obrażenia nie przenoszą się do następnych faz walki lub tur.
 - Jeśli stwierdzisz, że siła twojego Ataku nie jest wystarczająca do pokonania Wrogów, możesz zagrać więcej kart Ataku, wybrać inny cel lub zebrać zagrane karty i anulować Atak.
- Możesz zadeklarować wykonanie jednego, kilku lub żadnego Ataku podczas tej fazy. Każdym Atakiem możesz pokonać jednego lub kilku Wrogów. Zgrupuj zagrane karty i działania związane z poszczególnymi Atakami w osobnych kolumnach.
 - Jeśli niektórzy Wrogowie są ufortyfikowani, a inni nie, możesz rozważyć oddzielny Atak na ufortyfikowanych (abyś mógł wykorzystać Atak dystansowy) i oddzielny na pozostałych.

- Jeśli niektórzy Wrogowie posiadają pewne odporności, a inni nie, możesz rozważyć oddzielne Ataki, ponieważ obecność odpornego Wroga redukuje o połowę łączną siłę wszystkich Ataków, na które ten wróg jest odporny.
- Nie możesz zachować punktów Ataku na później. Musisz je natychmiast przypisać danemu Wrogowi lub grupie Wrogów. W przeciwnym razie wygenerowana siła Ataku przepada.

FAZA BLOKOWANIA

- Po przeprowadzeniu fazy Ataku dystansowego i oblężniczego, rozpoczyna się faza Blokowania. W tej fazie Atak przeprowadzają wszyscy Wrogowie, których nie wyeliminowałeś w poprzedniej fazie. Korzystając z Bloku, masz jednak możliwość **aktywnego przeciwstawienia się Atakowi** jednego lub kilku Wrogów. Zablockowany Wróg nie zada żadnych obrażeń w fazie Zadawania obrażeń.
 - Za każdego Wroga z ikoną **Przywołania** weź brązowy żeton Wroga i dodaj go do grupy Wrogów.
 - Przywołany Wróg zastępuje przywołującego go Wroga w fazie Blokowania i fazie Zadawania obrażeń. Podczas tych faz żadne działania nie może zostać skierowane przeciwko przywołującemu Wrogowi.
 - Po rozpoczęciu fazy Ataku, przywołujący Wróg wraca do gry i można kierować przeciwko niemu kolejne działania.
 - Wyberz jednego z atakujących Wrogów**, aby go zablockować.
 - Zagraj dowolną liczbę **Bloków** dowolnego rodzaju żywiołu: Blok ogniem, lodem, zimnym ogniem lub Blok fizyczny.
 - Zagraj z ręki karty oferujące Blok (możesz wzmocnić ich działanie dostępną Maną), użyj Umiejętności z Blokiem albo aktywuj Jednostki posiadające zdolność Bloku. Zgrupuj te działania w kolumnie, aby móc łatwiej kontrolować ich łączną sumę.
 - Każdą kartę (poza kartami Ran) możesz zagrać bokiem w kolumnie kart Bloku, co odpowiada działaniu Blok 1. Karty zagrane w taki sposób są zawsze Blokiem fizycznym, nigdy Blokiem żywiołu.
 - Ustal sumę punktów Bloku wszystkich zagranych działań.
 - Tylko **niektóre rodzaje Bloku są w pełni skuteczne** przeciwko Atakowi żywiołem:
 - Każdy rodzaj Bloku jest w pełni skuteczny przeciwko Atakowi fizycznemu.
 - Tylko Blok lodem lub Blok zimnym ogniem jest w pełni skuteczny przeciwko Atakowi ogniem.
 - Tylko Blok ogniem lub Blok zimnym ogniem jest w pełni skuteczny przeciwko Atakowi lodem.
 - Tylko Blok zimnym ogniem jest w pełni skuteczny przeciwko Atakowi zimnym ogniem.
 - Pozostałe Bloki są osłabione. **Wartość osłabionego Bloku jest redukowana o połowę**. Podczas obliczania finalnej siły Bloku zsumuj wartość wszystkich osłabionych Bloków, podziel przez dwa (zaokrąglając w dół), a następnie dodaj siłę wszystkich w pełni efektywnych Bloków.
 - Blok jest skuteczny, jeśli jego wartość jest równa lub większa od siły Ataku wybranego Wroga.
 - Jeśli Wróg posiada zdolność **Szybkość**, siła jego Ataku jest poddawana na czas trwania fazy Blokowania.
 - Żeton **skutecznie zablockowanego Wroga odłóż na bok**. Jego Atak został powstrzymany, więc nie zada obrażeń w następnej fazie walki. Wróg nie został jednak pokonany. Będziesz miał szansę wyeliminować go w fazie Ataku.
 - Jeśli skutecznie zablockowałeś przywołanego Wroga, odrzuć jego żeton do odpowiedniej puli żetonów wykorzystanych (nie zdobywasz Sławy za zablockowanie przywołanego Wroga).

- Jeśli łączna wartość twojego Bloku jest niższa od siły Ataku Wroga, którego starasz się zablockować, Blok uznaje się za **niedany**. Zagrywając Blok nie obniżasz siły Ataku Wroga - albo blokujesz go skutecznie, albo Atak **przeprowadzany jest w pełnej sile**.
 - Czasami karta Bloku posiada działania inne, niż tylko zwiększenie wartości Bloku. O ile nie opisano inaczej - wskazane na karcie działania są realizowane bez względu na finalną skuteczność (lub nie) Bloku.
- Możesz blokować **dowolną liczbę** atakujących Wrogów podczas tej fazy. Każdego Wroga, którego chcesz zablockować, rozpatrujesz indywidualnie. Nie możesz zablockować kilku Wrogów jednocześnie.
- Punkty Bloku należy natychmiast przypisać do danego Ataku Wroga. Nieprzypisane punkty Bloku marnują się. Nie możesz zachować punktów Bloku na później.

FAZA ZADAWANIA OBRAZEŃ

- W tej fazie wszyscy Wrogowie, których nie udało ci się zabić bądź zablockować, **zadają obrażenia**, wykorzystując swój Atak.
 - Pomiń tę fazę, jeżeli nie ma żadnego takiego Wroga.
 - W przeciwnym przypadku, rozpatrz Ataki niezablockowanych Wrogów pojedynczo, w dowolnej kolejności.
- Każdy Wróg zadaje **obrażenia** równe sile jego Ataku.
 - Jeśli Wróg posiada zdolność **Brutalność**, zadaje obrażenia równe swojej podwojonej sile Ataku.
- Musisz **przydzielić wszystkie obrażenia**. Możesz przydzielić obrażenia jednej lub kilku swoim nieranionym Jednostkom. Pozostałe obrażenia przechodzą na twojego Bohatera.
- Możesz **przydzielić obrażenia** tylko Jednostkom, które **nie są Ranne**. Status Jednostki nie ma znaczenia (może być np. Wycierpana, ale nie może być Ranna).
 - Za każdym razem, gdy przydzielaś obrażenia Jednostce, połóż na niej **kartę Rany. Jednostka zostaje Ranna** niezależnie od liczby obrażeń, które zostały jej przydzielone. Następnie pomniejsz łączną wartość obrażeń o wartość wytrzymałości Pancerza tej Jednostki.
 - Nawet przydzielenie jednego punktu obrażeń Jednostce o dużej wytrzymałości Pancerza sprawi, że zostaje ona Ranna. Wytrzymałość Pancerza określa tylko o ile obrażeń mniej pozostaje (lub nie) do przydzielenia po zranieniu danej Jednostki.
 - Wyjątek:** Jeśli Jednostka posiada **odporność** na żywioł, którym jest atakowana (fizyczna odporność przeciw zwykłemu, fizycznemu Atakowi, odporność na ogień przeciw Atakowi ogniem, odporność na lód przeciw Atakowi lodem, odporność na ogień i lód przeciw Atakowi zimnym ogniem):
 - Najpierw **pomniejsz wartość obrażeń o wytrzymałość Pancerza Jednostki** (bez jej ranienia).
 - Jeśli pochłonęło to wszystkie obrażenia - nic się nie dzieje.
 - Jeśli pozostały jeszcze jakieś obrażenia - kontynuuj przydzielanie obrażeń w zwykły sposób, przez zranienie Jednostki i ponowne pomniejszenie wartości obrażeń o wytrzymałość Pancerza.
 - Jednostki odporne na dany rodzaj Ataku mogą wchłonąć dwa razy tyle obrażeń, ile wynosi wytrzymałość ich Pancerzy. Zostają ranione tylko, gdy liczba obrażeń przewyższa wytrzymałość Pancerza.
 - Jeśli przydzieliłeś obrażenia Jednostce, która mimo to nie została raniiona (z uwagi na jej odporność), nie możesz przydzielić jej kolejnych obrażeń w ciągu tej samej walki.
- Jeśli nie możesz lub nie chcesz przydzielać obrażeń Jednostce, lub jeśli w dalszym ciągu pozostały obrażenia do przydzielenia

po zranieniu twoich Jednostek, musisz przydzielić **wszystkie pozostałe obrażenia** twojemu Bohaterowi. Powtarzaj te czynności dopóki pozostały nieprzydzielone obrażenia:

a. Aby przydzielić obrażenia twojemu Bohaterowi, weź **kartę Rany** na rękę i pomniejsz łączną wartość obrażeń o wytrzymałość Pancerza Bohatera (cyfra po lewej stronie na żetonie poziomu Bohatera).

• Tak jak w przypadku Jednostek, także Bohater otrzymuje kartę Rany, nawet jeśli wartość przydzielonych obrażeń jest niższa od wytrzymałości Pancerza.


b. **Powtarzaj powyższy proces** do momentu przydzielenia wszystkich obrażeń. Łącznie będziesz musiał wziąć jedną kartę Rany za każde X punktów obrażeń zaokrąglonych w górę (gdzie X jest wytrzymałością Pancerza twojego Bohatera).

c. **Ogluszenie:** Jeśli liczba kart Ran dobranych na rękę podczas walki jest równa lub wyższa od niezmodyfikowanego limitu kart na ręce (cyfra po prawej stronie żetonu poziomu twojego Bohatera), zostajesz ogłuszony – natychmiast **odrzucić wszystkie karty z ręki, poza Ranami**.

• Sprawdzając, czy zostałeś ogłuszony, weź również pod uwagę karty Ran otrzymane z innych źródeł (np. działania kart zagranych podczas walki).


• Gdy jesteś ogłuszony, twoje Jednostki mogą dalej walczyć. Możesz także używać swoich Umiejętności. Bierzesz również karty Ran, jeśli musisz przydzielić kolejne obrażenia swojemu Bohaterowi.

6. **Specjalne zdolności Wrogów** związane z zadawaniem obrażeń:

a. Jeśli Wróg posiadający zdolność **Zatrucie**  zadał obrażenia:


• Twojej Jednostce, i w wyniku tego powinna otrzymać kartę Rany - otrzymuje ona dwie karty Ran. Musisz więc Leczyć ją dwukrotnie, aby usunąć obie Rany.

• Twojemu Bohaterowi, musisz dodatkowo położyć na twój stos kart wykorzystanych tyle kart Ran, ile kart Ran wzięłeś na rękę.

b. Jeśli Wróg posiadający zdolność **Paraliz**  zadał obrażenia:

• Twojej Jednostce, i w wyniku tego została raniona - natychmiast ją zniszcz (usuń z gry).

• Twojemu Bohaterowi, musisz natychmiast odrzucić wszystkie karty z ręki, poza Ranami.

c. Jeśli Wróg posiada zdolność **Przywoływanie**  przydzielasz obrażenia przywołanego Wroga (mając na uwadze specjalne zdolności, które może posiadać). Po Ataku odrzuć przywołanego Wroga do odpowiedniego stosu żetonów wykorzystanych.

7. Faza kończy się wtedy, kiedy **przydzielił obrażenia od wszystkich niezablokowanych Wrogów**.

FAZA ATAKU

1. Faza Ataku **wygląda tak samo** jak faza Ataku dystansowego i oblężniczego, z poniższymi wyjątkami:

a. Możesz **łączyć ze sobą wszystkie rodzaje Ataków**: Atak dystansowy, Atak oblężniczy i zwykły Atak. W tej fazie nie ma różnicy pomiędzy tymi Atakami. **Fortyfikowanie nie ma już znaczenia**. Możesz atakować dowolnego Wroga, dowolnym Atakiem lub ich kombinacją.

b. Każdą kartę (poza kartą Rany) **możesz zagrać bokiem** w kolumnie Ataku, co odpowiada działaniu Atak 1.

c. Możesz używać jedynie takich działań, które są przeznaczone do wykorzystywania w fazie Ataku.

2. Tak jak w fazie Ataku dystansowego i oblężniczego, możesz walczyć z kilkoma Wrogami w ramach jednego Ataku albo rozegrać kilka indywidualnych Ataków. Zasady dotyczące odporności Wrogów pozostają bez zmian.

WYNIK WALKI

1. **Walka kończy się** po fazie Ataku. Podczas walki możesz pokonać wielu, jednego lub żadnego Wroga.






a. Jeśli szturmowałaś **Miasto**, połóż na karcie Miasta tyle swoich **żetonów Tarczy, ilu Wrogów pokonałeś**. Kładźcie Tarcze w rzędzie tak, aby później można było ustalić kolejność w jakiej były położone.

2. Jeśli **pokonałeś wszystkich Wrogów na jakimś obszarze**, to zależnie od właściwości tego obszaru:

a. Jeśli pokonałeś jednego lub więcej **Rozwścieczonych Wrogów**, usuń ich żetony z planszy. Ikona na obszarze nie ma już znaczenia - traktuj go jak pusty obszar. Mimo że nie zaznaczasz tego obszaru żetonem Tarczy, zdobywasz Reputację (+1 za każdego **Plądrującego Orka**, +2 za każdego **Draconum**).

Uwaga: Po pokonaniu Orków oraz Draconum napotkanych w innych okolicznościach, gracz nie otrzymuje punktów Reputacji.

b. Jeśli w **miejscu przygód** pokonałeś wszystkich Wrogów, zaznacz obszar żetonem Tarczy. Na koniec tury zdobywasz nagrodę opisaną na karcie Opisu Miejsca. **Nie wybieraj nagrody przed końcem swojej tury**. Będziesz mógł to zrobić podczas tury kolejnego gracza.

• W przypadku **Ruin**, nagroda może zawierać Artefakt , Czar , Akcję Zaawansowaną , zestaw czterech kryształów  lub Jednostkę .

c. Jeśli w **ufortyfikowanym miejscu** pokonałeś wszystkich Wrogów, kończysz swoją turę na zdobytym obszarze.

Uwaga: Jeśli **Rozwścieczeni Wrogowie** brali udział w walce podczas szturmowania, możesz zdobyć **ufortyfikowane miejsce** bez względu na to czy ich pokonałeś, czy nie.

• Jeśli to miejsce to **Twierdza** lub **Wieża Maga** zaznacz je żetonem Tarczy.

• Jeśli jest to **Wieża Maga** na koniec tury będziesz mógł wybrać Czar jako nagrodę.

• Jeśli jest to **Miasto** patrz rozdział „Szturm Miasta” w dalszej części tej instrukcji.

d. Jeśli pokonałeś obrońców **Monastyru**, zaznacz obszar żetonem Tarczy. Od teraz **Monastyru** uznawany jest za **spalony** i będzie traktowany jako pusty obszar do końca gry. Na koniec tury zdobywasz Artefakt jako nagrodę.

3. Jeśli **nie pokonałeś wszystkich Wrogów w jakimś miejscu**:

a. Jeśli nie udało ci się pokonać **Rozwścieczonego Wroga**, pozostaje on na obszarze, na którym stał.

b. Jeśli nie udało ci się pokonać Wrogów z żetonów dobranych w **Lochu, Grobowcu** lub **Monastyrze**, odrzuć ich. Następnie razem, gdy jakiś Bohater będzie walczył w tym miejscu, gracz pociągnie nowy żeton Wroga odpowiedniego rodzaju.


c. Jeśli nie udało ci się pokonać Wroga w **Legowisku potwora** albo jednego/obu Wrogów w **Wylegani potworów** lub **Ruinach**, pozostaw niepokonanych Wrogów na danym obszarze (odkryte żetony). Następnie razem, gdy jakiś Bohater będzie walczył w tym miejscu, będzie walczył z tymi samymi Wrogami, co ty.


Uwaga: Możesz zdecydować, że położysz je zakryte tak, aby nie myliły się z **Rozwścieczonymi Wrogami**. Każdy gracz może jednak w dowolnym momencie przeglądać te żetony.


d. Jeśli nie udało ci się **pokonać wszystkich obrońców ufortyfikowanego miejsca**, musisz wycofać się na obszar, z którego atakowałeś. Nie jest to Wymuszony Odwrót, chyba że obszar, na który się wycofujesz nie jest bezpieczny - w takiej sytuacji zastosuj reguły Wymuszonego Odwrótu (patrz rozdział „Koniec tury”).


SZTURM MIASTA

1. **Szturm Miasta przebiega tak samo** jak szturm innego **ufortyfikowanego miejsca**, lecz każde Miasto (jako uzupełnienie fortyfikacji) **dodaje obrońcom inną premię**. Sprawdź górną część odpowiedniej karty Miasta:

a.  W **Białym Mieście**, wszyscy obrońcy zyskują +1 do wytrzymałości Pancerza.

b.  W **Niebieskim Mieście**, wszyscy obrońcy zyskują +2 do siły Ataku, o ile będzie to Atak lodem lub Atak ogniem. Otrzymują natomiast +1 do siły Ataku, jeśli będzie to Atak zimnym ogniem.

c.  W **Czerwonym Mieście**, wszyscy obrońcy posiadający Atak fizyczny zyskują zdolność Brutalność.

d.  W **Zielonym Mieście** wszyscy obrońcy posiadający Atak fizyczny zyskują zdolność Zatrucie.



2. Jeśli **Miasto** zostało zdobyte, **należy wybrać nowego namiestnika**.

a. Gracz z największą liczbą żetonów Tarcz na karcie Miasta (w przypadku remisu gracz z Tarczą położoną wcześniej w rzędzie) zostaje namiestnikiem danego Miasta.

b. Nowy namiestnik zabiera kartę zdobytą Miasta wraz ze wszystkimi Tarczami i kładzie ją przed sobą. Kiedy inny gracz wkracza do **Miasta**, stawia swoją figurkę na karcie Miasta przed graczem będącym jego namiestnikiem, podkreślając, że odwiedza jego Miasto.



~ Koniec tury ~

- Możesz dokończyć swoją turę w czasie, gdy następny gracz rozpoczyna już swoją. Pierwszą rzeczą, którą musisz zrobić, jest **ponowne rzućnię wszystkimi wykorzystanymi w twojej turze kośćmi Many** i ich zwrot do Źródła.
 - Wymuszony Odwrót:** Musisz zakończyć swoją turę na **bezpiecznym obszarze** (patrz punkt 7d w rozdziale „Ruch” na stronie 7).
 - Jeśli nie jesteś na bezpiecznym obszarze, musisz wycofać się na obszary, z których przyszedłeś tak długo, aż znajdziesz się na bezpiecznym obszarze.
 - Za każdy obszar, na który wkraczasz cofając się, dodajesz na rękę kartę Rany.
 - Wyczyść swój obszar gry:**
 - Zwróć wszystkie wykorzystane i niewykorzystane znaczki Many z obszaru gry do banku.
 - Odlóż wszystkie zagrane w tej turze karty na stos kart wykorzystanych (oprócz tych, które zostały wyrzucone – te usuń z gry, lub - w przypadku Ran - odlóż je na wierzchu talii Ran).
 - Wykorzystaj premię obszaru,** na którym się znajdujesz:
 - Jeśli kończysz swoją turę stojąc na **Magicznej Polanie**, możesz wyrzucić jedną kartę Rany z ręki lub ze stosu kart wykorzystanych. Nie możesz Leczyć w ten sposób Jednostek.
 - Jeśli kończysz swoją turę stojąc na **Kopalni kryształów**, otrzymujesz kryształ w kolorze Kopalni (chyba że posiadasz już 3 kryształy tego koloru – w tym przypadku, nie dostajesz go).
 - Nagrody z walki:** Jeśli zdobyłeś nagrody w walce, otrzymujesz je teraz. Nagrody możesz dobrać w dowolnej kolejności. Jeśli zdobyłeś:
 - Kryształy** – umieść je w swoim ekwipunku (chyba że posiadasz już 3 kryształy tego koloru - w tym przypadku, nie dostajesz nic). Jeśli zdobyłeś losowe kryształy, rzuć kością za każdy zdobyty kryształ, aby ustalić jakiego będzie on koloru. Jeśli wyrzucisz czarny, otrzymujesz w zamian 1 punkt Sławy. Jeśli wyrzucisz złoty, możesz wybrać kolor zdobytego kryształu.
 - Artefakty** – dobierz z talii Artefaktów odpowiednią liczbę kart wraz z jedną dodatkową. Po ich przejrzeniu umieść jedną z nich na spodzie talii Artefaktów, a pozostałe na wierzchu swojej talii (w dowolnej kolejności).
 - Czary** lub **Akcje Zaawansowane** – wybierz je z odpowiedniej puli i umieść na wierzchu swojej talii, a następnie uzupełnij pulę: przesuń karty w dół kolumny i dodaj nową kartę u góry tej kolumny. Nie możesz w ten sposób zdobyć Akcji Zaawansowanej znajdującej się w puli Jednostek.
 - Jednostki** – weź dowolną Jednostkę z puli Jednostek, niezależnie od jej typu i kosztu. Jeśli nie posiadasz wolnego żetonu Dowodzenia dla tej Jednostki, musisz rozmawiać jedną z już posiadanych Jednostek lub zrezygnować z nagrody.
 - Wyjątek:** Jeśli w turze, którą właśnie kończysz, będziesz awansował na następny poziom (dzięki któremu uzyskasz nowy żeton Dowodzenia), możesz odłożyć pozyskanie nowej Jednostki do momentu awansu, tak aby nie tracić już posiadanej Jednostki.
 - Awans Bohatera** na następny poziom: jeśli twój żeton Tarczy przekroczy w tej turze jedną lub więcej linii na torze Sławy, awansujesz o tyle poziomów, ile linii przekroczyłeś:
 - Gdy awansujesz na poziom oznaczony tą ikoną :
 - Zdejmij górny żeton poziomu Bohatera odkrywając kolejny żeton prezentujący nową wytrzymałość Pancerza i limit kart na ręce.
 - Odwróć zdjęty żeton na stronę prezentującą Tarczę i umieść go w swoim obszarze Jednostek. Jest to twój nowy żeton Dowodzenia - twój limit Dowodzenia zwiększył się o jeden.
 - Gdy awansujesz na poziom oznaczony ikoną , otrzymujesz jeden nowy żeton Umiejętności oraz jedną kartę z puli Akcji Zaawansowanych. Odkryj dwa żetony Umiejętności z wierzchu stosu Umiejętności. W tym momencie masz dwie możliwości:
 - Dobierz **jeden z dwóch odsłoniętych żetonów**, a drugi umieść w obszarze wspólnych Umiejętności. Dodatkowo dobierz jedną dowolną **kartę Akcji Zaawansowanych** z puli Akcji Zaawansowanych, albo
 - Dobierz **żeton innego gracza** z obszaru wspólnych Umiejętności (jeśli jakiegokolwiek są dostępne), a następnie umieść oba swoje nowo odkryte żetony w obszarze wspólnych Umiejętności. Dodatkowo dobierz kartę Akcji Zaawansowanych z **najniższej pozycji w puli Akcji Zaawansowanych**.
- W obu przypadkach umieść nowo zdobytą Umiejętność przed sobą (odkrytą). Nowo zdobytą kartę Akcji Zaawansowanych połóż na wierzchu swojej talii, a następnie uzupełnij pulę Akcji Zaawansowanych, przesuując karty w dół i dodając nową kartę na najwyższej pozycji w kolumnie.

7. Dobieranie nowych kart:

- Zanim dobierzesz nowe karty, możesz, jeśli chcesz, odrzucić dowolną liczbę kart z ręki (poza kartami Ran).
 - Dobierz na rękę tyle kart ze swojej talii, abyś łącznie miał ich tyle, ile wynosi twój limit kart na ręce (symbolizuje to cyfra po prawej stronie żetonu poziomu Bohatera).
 - Jeśli znajdujesz się na lub obok obszaru z należąca do ciebie **Twierdzą** (oznaczoną twoim żetonem Tarczy), twój limit kart na ręce jest czasowo zwiększony o liczbę równą liczbie **Twierdz**, które posiadasz gdziekolwiek na mapie.
 - Jeśli znajdujesz się na lub obok obszaru z zdobytym **Miastem**, w którym posiadasz co najmniej jedną Tarczę, twój limit kart na ręce jest czasowo zwiększony o 1 (o 2, jeśli jesteś namiestnikiem tego **Miasta**).
 - Jeśli przysługują ci obie premie (z **Twierdzy** oraz **Miasta**), możesz wykorzystywać tylko bardziej korzystną premię.
 - Limit kart na ręce może zostać również zwiększony przez kartę Taktyki Dnia „Planowanie” (przeczytaj jej opis).
 - Jeśli masz na ręce więcej kart, niż wynosi twój obecny limit, nie musisz odrzucać nadmiarowych (nie dobierasz jednak nowych).
 - Jeśli w trakcie dobierania skończą ci się karty w talii, przestajesz dobierać. Nie tasuj swojego stosu kart wykorzystanych, chyba że posiadasz kartę Taktyki Nocy „Długa Noc” (przeczytaj jej opis).
- Uwaga: Możesz wykorzystać kartę Taktyki „Długa Noc”, nawet w trakcie dobierania kart! Gdy tylko talia Czynów się wyczerpie, postępuj zgodnie ze wskazówkami na karcie i kontynuuj dobieranie kart.

~ Rany i Leczenie ~

- Gdy **Bohater zostaje raniony**, musisz dobrać na rękę jedną lub więcej kart Ran z talii Ran.
 - Nie możesz odrzucać** kart Ran, chyba że któreś z zagrzanych przez ciebie działań wyraźnie mówi inaczej. Nie możesz zagrywać karty Ran bokiem (jako Ruch 1, Wpływ 1, Atak 1 lub Blok 1). Nie możesz ich również odrzucać na koniec swojej tury.
 - Jeśli w swojej turze zdecydujesz się na Odpoczynek, albo gdy zagrane działanie pozwala ci odrzucić karty Ran, umieszczasz je **na swoim stosie kart wykorzystanych**. W związku z tym, w następnej rundzie mogą ponownie trafić na twoją rękę.
 - Gdy runda się skończy, potasuj wszystkie karty Ran, które posiadasz na ręce razem ze swoimi pozostałymi kartami, tworząc nową talię Czynów.
 - Ranne Jednostki** mają karty Ran ułożone w poprzek karty Jednostki.
 - Nie możesz aktywować Rannych Jednostek. Nie możesz również przydzielać im kolejnych obrażeń.
 - Raniona Jednostka nie zmienia statusu (Gotowa lub Wyczerpana). Ranna, Wyczerpana Jednostka, zgodnie ze zwykłymi zasadami, zmienia status na Gotowa z początkiem kolejnej rundy. Nie może być jednak aktywowana, aż do jej wyleczenia.
 - Możesz **leczyć się** w czasie swojej tury, nawet podczas Odpoczynku.
 - Możesz zagrywać działania oferujące punkty Leczenia (Leczenie X).
 - Możesz również kupić jeden lub więcej punktów Leczenia w **Wiosce** lub w **Monastyrze** (patrz rozdział „Negocjacje z ludnością”).
 - Zsumuj liczbę wszystkich punktów Leczenia, kupionych lub zagrzanych z kart. Możesz je wykorzystać do następujących działań:
 - Za jeden punkt Leczenia wyrzucić z ręki jedną kartę Rany** (odłóż ją do talii Ran).
 - Aby wyleczyć Ranną Jednostkę, musisz **zapłacić tyle punktów Leczenia, ile wynosi jej poziom** (cyfra w prawym górnym rogu karty). **Zabierz kartę Rany z Jednostki** i odłóż ją do talii Ran.
 - Aby w pełni wyleczyć Jednostkę posiadającą dwie karty Ran (obrażenia otrzymane w wyniku trującego Ataku), musisz leczyć ją dwukrotnie.
 - Działania leczące Jednostkę, leczą tylko jedną Ranę tej Jednostki.
 - Możesz się leczyć w dowolnym momencie swojej tury, poza czasem trwania walki.
 - Obrażenia otrzymane w trakcie walki możesz wyleczyć w tej samej turze, po zakończonej walce.
 - W momencie rozpoczęcia walki, tracisz każdy niewykorzystany punkt Leczenia.
- Uwaga: **Magiczna Polana** nie umożliwia Leczenia. Nie możesz skorzystać z jej specjalnej zdolności do Leczenia Jednostek i nie możesz jej łączyć z innymi działaniami oferującymi Leczenie.

~ Walka między graczami ~

- Możesz **rozpocząć walkę między graczami** jako Akcję w swojej turze, jeśli spełnione zostaną następujące warunki:
 - Wkraczasz na obszar zajęty przez innego gracza i nie chcesz lub nie możesz się dalej poruszać.
 - Obszar nie jest Portalem ani **Miastem** (walka między graczami nie jest dozwolona na tych obszarach).
 - Koniec rundy nie został jeszcze ogłoszony, a warunki zakończenia gry nie zostały spełnione.
 - Żeton Kolejności w rundzie gracza nie jest zakryty, w wyniku poprzedniej walki tego gracza z innym graczem lub kooperacyjnego szturmu Miasta.

Uwaga: Nie możesz wkroczyć na obszar zajęty przez innego gracza, jeśli spowoduje to **Rozwścieczonego Wroga** do Ataku.

- Podczas walki między graczami, atakującego gracza będziemy nazywać **Agresorem**, a broniącego się, **Obrońcą**. Obrońca w trakcie tury Agresora broni się, w pełni lub częściowo rozgrywając swoją turę. Niezależnie od wybranej opcji, Obrońca nie może się ruszyć, ani wykonać żadnej Akcji (zarówno negocjacji z ludnością, jak i rozpoczęcia kolejnej walki) w trakcie tej walki.
- Jako zaatakowany Obrońca możesz wykorzystać każde działanie, które było dostępne przed twoją turą lub w trakcie tur innych graczy (np. pładrowanie **Wioski**). Nie możesz ogłosić końca rundy. Dodatkowo masz **dwie możliwości**:
 - Pełne uczestnictwo w walce**. Możesz zdecydować się na rozegranie swojej następnej tury z wyprzedzeniem. W takim przypadku:
 - Odwroć swój żeton Kolejności w rundzie. W czasie, gdy żeton leży zakryty, nikt **nie może cię ponownie zaatakować**. W momencie, gdy powinna nastąpić twoja tura, odkryj żeton i **pomiń całą swoją turę** (nie możesz nawet ogłosić końca rundy).
 - Możesz skorzystać z **przywilejów** otrzymywanych na początku swojej tury, np. znacznik Many na **Magicznej Polanie**.
 - Możesz skorzystać z **kości Many** ze Źródła.
 - Możesz skorzystać z **Umiejętności**, których działanie jest związane z obecną sytuacją.
 - Po walce, jeśli chcesz, możesz zagrać karty Specjalne oraz karty oferujące Leczenie.
 - Następnie przeprowadź standardowe kroki zakończenia tury (patrz rozdział „Koniec Tury”).
 - Nie możesz się poruszyć, odkryć nowej płytki Terenu, ani wykonać żadnej innej Akcji.

Uwaga: Gracz nie może w pełni uczestniczyć w walce, jeśli nie ma na ręce żadnej karty niebędącej Raną.

- Częściowe uczestnictwo w walce**. Możesz zrezygnować z rozegrania swojej następnej tury z wyprzedzeniem. W takim przypadku:
 - Nie odwracasz swojego żetonu Kolejności w rundzie. Możesz zostać ponownie zaatakowany. Rozegrasz normalnie swoją następną turę, gdy przyjdzie twoja kolej.
 - Nie możesz skorzystać z kości Many** ze Źródła (chyba że ktośś z twoich działań na to pozwoli).
 - Nie możesz skorzystać ze swoich Umiejętności** (poza tymi, które działają w trakcie tury innego gracza).
 - Twoja częściowa **tura kończy się natychmiast** po zakończeniu walki. Nie możesz się Leczyć, ani zagrywać działań Specjalnych.
 - Nie przeprowadzasz standardowych kroków zakończenia tury. W szczególności nie bierzesz nowych kart. Niewykorzystane znaczniki Many pozostają do twojej dyspozycji do końca twojej standardowej tury.

Uwaga: Jako Obrońca możesz blokować Ataki przeciwnika i przeprowadzać własne Ataki. Różnica polega tylko na tym, z jakich opcji możesz korzystać i co dzieje się po zakończeniu walki.

- Walka między graczami składa się z dwóch faz: faza **Ataku dystansowego i oblężniczego** oraz faza **Ataku wręcz**. Walka kończy się w momencie, gdy jeden z graczy jest zmuszony do wycofania się, lub gdy żaden z graczy nie zamierza więcej atakować. W tym przypadku, to Agresor musi się wycofać.

ATAK DYSTANSOWY I OBLĘŻNICZY

- W tej fazie gracze rozgrywają swoje tury zagrywając Atak dystansowy oraz Atak oblężniczy. **Rozpoczyna Obrońca**. Jeśli atakujesz, jesteś **Atakującym**, a drugi gracz jest **Blokującym** (niezależnie od tego, kto jest Agresorem, a kto Obrońcą).
- Podczas swojej tury możesz zaatakować lub spasować.
- Aby zaatakować, Atakujący zagrywa dowolną liczbę **Ataków dystansowych lub Ataków oblężniczych** (i działań Specjalnych), tak jakby to była zwykła walka.
 - Jeśli Blokujący jest również Obrońcą, a walka ma miejsce w **miejscu ufortyfikowanym** (**Twierdza** lub **Wieża Maga**), Atakujący - Agresor może zagrywać wyłącznie Atak oblężniczy.
 - Podczas tego ataku nie można zagrywać kart bokiem.
- Blokujący zagrywa następnie dowolną liczbę **Bloków** (i działań Specjalnych), tak jakby była to zwykła walka.
 - W trakcie walki obowiązują standardowe reguły dotyczące pełnych i osłabionych Bloków.
 - Jeśli w skład Ataku wchodzi kilka żywołów jednocześnie, Blok będzie w pełni efektywny wtedy, kiedy jest efektywny przeciwko co najmniej jednemu żywołowi wchodzącemu w skład Ataku.
 - W przeciwieństwie do normalnej walki - **nie jest konieczne zablokowanie całego Ataku**. Atak może być zablokowany częściowo, co jest bardzo użyteczne.
 - Łączna siła Ataku jest pomniejszona **o 1 za każde 2 punkty** zagranych Bloków.
 - Dzieje się tak, ponieważ Atak dystansowy i Atak oblężniczy w walce między graczami funkcjonują podobnie jak zdolność Szybkości u Wrogów. Jeśli Blokujący wykorzystuje działanie o treści „blokowany Wróg traci Szybkość”, wtedy Blok jest pełny: siła Ataku jest pomniejszana o 1 za każdy punkt Bloku.
 - Przykład: Jeśli Atakujący wykozysta Atak dystansowy ogniem o sile 4, a Blokujący zagra Blok lodem 4, siła Ataku jest zmniejszona o 2. Jeśli Blokujący zagra Blok 7, siła Ataku jest zmniejszona o 1 (siła osłabionego Bloku wynosi 3, Atak pomniejsza się więc tylko o 1 punkt).
 - Jeśli siła Ataku nie została zmniejszona do zera, pozostałe punkty zamieniają się w obrażenia, które muszą zostać przydzielone Blokującemu (Bohaterowi lub jego Jednostkom).
- W przeciwieństwie do normalnej walki, to **Atakujący wybiera jak przydzielić obrażenia**. Kolejna zmiana dotyczy ranienia wybranego celu. Suma obrażeń

zadawanych przez Atakującego musi wynosić **tylko, ile wytrzymałość Pancerza atakowanego**, aby go zranić (podczas gdy w walce z Wrogami, 1 punkt obrażenia wystarczy, aby ranić Jednostkę lub Bohatera).

- Atakujący może ranić dowolną nieranioną Jednostkę Blokującego, przydzielając jej obrażenia równe wytrzymałości Pancerza Jednostki.
 - Jeśli Jednostka jest odporna na jakikolwiek spośród żywołów wykorzystanych w Ataku, wytrzymałość jej Pancerza jest podwojona (Atakujący musi przydzielić dwukrotnie więcej obrażeń, aby ranić taką Jednostkę).
- Atakujący może ranić Bohatera Blokującego, przydzielając obrażenia równe wytrzymałości Pancerza tego Bohatera. Jeśli czynność ta zostanie powtórzona, za każdym razem Blokujący **dobiera** kartę Rany **na rękę**.
 - Blokujący może zostać ogłuszony, jeśli weźmie za dużo kart Ran (patrz rozdział „Walka z Wrogami”).
- Atakujący może nie przydzielić części punktów obrażeń. Punkty obrażeń przepadają, jeśli nie ma już celu, którego wytrzymałość Pancerza byłaby równa lub niższa od sumy nieprzydzielonych punktów obrażeń.
- Po ustaleniu wyniku Ataku, gracze zamieniają się rolami Blokującego i Atakującego. Gracze naprzemiennie przeprowadzają kolejne fazy Ataku dystansowego i oblężniczego do czasu, gdy obaj po kolei spasują lub nie będą już w stanie wykonać skutecznego Ataku w tej fazie.

ATAK WRĘCZ

- Faza Ataku wręcz przebiega podobnie do fazy Ataku dystansowego i oblężniczego, z kilkoma różnicami:
 - To **Agresor**, a nie Obrońca, rozpoczyna jako Atakujący.
 - Możesz zagrać dowolny zestaw działań oferujących Atak, wliczając w to Atak dystansowy oraz Atak oblężniczy. W tej fazie zignoruj właściwość fortyfikacji.
 - Możesz zagrywać karty bokiem jako fizyczny Atak 1. Uwaga: Zagranie karty w ten sposób powoduje, że cały Atak rozpatrywany jest jako fizyczny, o ile już takim nie jest (w wyniku tego, każdy zagrany Blok będzie w pełni efektywny, a Jednostki z fizyczną odpornością podwoją wytrzymałość swojego Pancerza).
 - Blok jest pełny, co oznacza, że siła Ataku jest **pomniejszona o 1 za każdy punkt Bloku**.



2. obrażenia możesz wykorzystać do **zranienia Jednostki i/lub Bohatera**, tak jak w fazie Ataku dystansowego i oblężniczego. Dodatkowo możesz wykorzystać obrażenia na dwa inne sposoby:
 - a. Jako Atakujący możesz wydać 5 punktów obrażeń, aby ukraść Blokującemu jeden Artefakt i odłożyć go na swój stos kart wykorzystanych:
 - Możesz ukraść Artefakt, jeśli znajduje się on na stosie kart wykorzystanych gracza Blokującego, w obszarze jego gry lub jest przypisany do jego Rannej Jednostki (wliczając Jednostki ranione w tym Ataku).
 - Nie możesz ukraść Artefaktu znajdującego się na ręce Blokującego, w jego talii Czynów lub przypisanego do jego nieranionej Jednostki.
 - b. Możesz zamienić obrażenia na punkty Ruchu i użyć ich do **zmuszenia Blokującego do wycofania się**. Aby to zrobić:
 - Atakujący musi wybrać dostępny, bezpieczny obszar, przyległy do obszaru, na którym walczy (nie może zmusić gracza wycofującego się do szturm na ufortyfikowane miejsce lub rozpoczęcia walki z innym graczem).
 - Atakujący musi wydać punkty obrażeń równe niezmodyfikowanemu kosztowi Ruchu po tym obszarze.
 - Blokujący zostaje zepchnięty na ten obszar i walka się kończy. Taki Ruch nigdy nie prowokuje *Rozwścieczonych Wrogów* do Ataku.
3. Gracze naprzemiennie zmieniają się rolami Atakującego i Blokującego do czasu, gdy jeden z nich będzie zmuszony do wycofania się lub obaj gracze po kolei zrezygnują z Ataku.



Kooperacyjny szturm Miasta ~

1. W scenariuszach kooperacyjnych (oraz w scenariuszach rywalizacyjnych, jeśli gracze się zgodzą), gracze mogą wspólnie podbić **Miasta**.
2. W swojej turze możesz **rozpocząć kooperacyjny szturm Miasta**, jeśli:
 - a. Koniec rundy nie został ogłoszony, a warunki zakończenia gry ze scenariusza nie zostały jeszcze spełnione.
 - b. Nie przeprowadziliście jeszcze Akcji (jeśli inni gracze zgodzą się na szturm kooperacyjny, będzie to wasza Akcja w tej turze).
 - c. Figurka twojego Bohatera znajduje się na obszarze przylegającym do **Miasta** i nie ma na tym obszarze innych graczy.

Uwaga: Możesz również rozpocząć Atak, jeśli jesteś zdolny zaatakować **Miasto** wykorzystując Czar „Podziemny Atak”.
- d. Jest dostępny choć jeden inny Bohater. Bohater jest dostępny, jeśli wszystkie poniższe warunki zostaną spełnione:
 - Bohater znajduje się na obszarze przylegającym do szturmowanego przez was **Miasta**.
 - Jego żeton Kolejności w rundzie nie jest odwrócony (w wyniku innego szturm kooperacyjnego lub walki między graczami).
 - Posiada na ręce przynajmniej jedną kartę niebędącą Raną.
3. Ogłoś, że chcesz przeprowadzić kooperacyjny szturm:
 - a. **Zaproś jednego lub więcej dostępnych Bohaterów**. Możesz wykluczyć jakiegось Bohatera ze szturm, nawet jeśli jest on dostępny.

WYNIK WALKI

1. Jeśli jeden z graczy jest **zmuszony do wycofania się**, walka dobiega końca. Przeciwnik uznawany jest za zwycięzcę i może **zdobyc punkty Sławy**:
 - a. Jeśli Bohater zwycięzca jest na niższym poziomie, zdobywa 1 punkt Sławy, plus 2 dodatkowe punkty Sławy za każdy poziom, o który jest niżej od przeciwnika.
 - b. Jeśli jest tego samego poziomu co przeciwnik, lecz posiada mniej Sławy, zdobywa 1 punkt Sławy.
 - c. Jeśli posiada tyle samo lub więcej punktów Sławy, nic nie zdobywa.
2. Jeśli walka zakończyła się, ponieważ żaden z graczy nie chciał atakować, **wynik walki kończy się remisem** i nikt nie zdobywa punktów Sławy.
 - a. **Agresor musi wycofać się** na obszar, z którego zaatakował. Jeśli nie jest to bezpieczny obszar, stosuje się do reguły Wy-muszonego Odrotu (patrz rozdział „Koniec tury”).

DZIAŁANIA SPECJALNE W WALCE

1. W normalnej walce możesz zagrywać również działania inne niż Atak i Blok. Większość z nich możesz wykorzystać podczas walki między graczami.
2. Działania wpływające na Wrogów możesz zagrać na **nieranio- ne Jednostki przeciwnika**. Nie możesz ich zagrywać na Bohatera przeciwnika.
 - a. Jeśli działanie pochodzi z czerwonej karty, lub jeśli jest to zdolność Jednostki aktywowana przez czerwoną Manę, nie przynosi ona **żadnego efektu przeciwko Jednostce z od- pornością na ogień**.

- b. Jeśli działanie pochodzi z niebieskiej karty, lub jeśli jest to zdolność Jednostki aktywowana przez niebieską Manę, nie przynosi ona **żadnego efektu przeciwko Jednostce z od- pornością na lód**.
 - c. Jeśli działanie mówi o „zniszczeniu Wroga”, Jednostka przeciwnika zostaje tylko raniona.
 - d. Wyrzomości Panczerza Jednostki nie można zmniejszyć poniżej 1 punktu.
 - e. Działanie Specjalne Bloku oddziałujące na blokowanego Wroga możesz przypisać dowolnej Jednostce wspomagającej Atak. Jeśli warunkiem aktywacji działania jest skuteczny Blok, to zadziała ono tylko wtedy, kiedy Blokujący zmniejszy siłę Ataku do zera.
 - f. Siła lub koszt niektórych działań może zależeć od liczby Wrogów. W walce między graczami jest to łączna liczba Gotowych, nieranionych Jednostek przeciwnika oraz Jednostek wspomagających aktualny Atak lub Blok, powiększona o 1 za Bohatera przeciwnika.
3. Działania zmieniające reguły gry (takie jak np. ignorowanie ufortyfikowania) działają do końca walki.
 4. Podczas blokowania możesz zagrywać działania zapobiegające Atakowi Wroga. Blokujący wybiera Jednostkę wspomagającą obronę i pomniejsza sumę punktów Ataku o jej siłę Ataku. Jednostka pozostaje Wyczerpana. Nie możesz jednak w ten sposób anulować działań Specjalnych ani Bloków.
 5. Działania pozwalające na pominięcie fazy Blokowania i fazy Zadawania obrażeń w walce możesz wykorzystać do anulowania jednego Ataku dowolnego rodzaju (oblężniczego/dy- stansowego lub normalnego). W trakcie takiego Ataku nie są zadawane obrażenia (pomimo tego, że karty pozostają zgra- ne, Jednostki Wyczerpane, itd.). Niemniej, walka nadal trwa.

- b. **Zaproponuj, jak rozdzielić między graczami liczbę Wro- gów w Mieście**, tj. z iloma Wrogami każdy z graczy będzie walczył. Każdy musi podjąć walkę z co najmniej jednym Wrogiem.
- c. Jeśli **wszyscy zaproszeni gracze się zgodzą**, kooperacyjny szturm może się rozpocząć. Jeśli nie wyrażą zgody, nic się nie dzieje. Możesz zaproponować inny podział liczby Wro- gów lub kontynuować turę tak, jakby propozycja nie padła.
4. Jeśli gracze zgodzili się na propozycję, wszyscy **zapro- szeni gra- cze** odwracają swój żeton Kolejności w rundzie rewersem do góry, aby zaznaczyć, że **rezygnują ze swojej następnej tury**.
5. Następnie **potasuj i losowo rozdaj** (bez patrzenia nawet na stronę rewersu) żetony Wrogów pomiędzy uczestniczących graczy, przestrzegając ustaleń odnośnie liczby Wrogów dla każdego z nich. (Wyobraź to sobie: ustaliłeś jak długą sekcję murów **Miasta** będziesz atakować, lecz nie wiesz, jakie Jed- nostki Wroga będą bronić tej części murów).
6. **Uczestnicy rozgrywają tury** szturmując **Miasto** zgodnie z kolejnością wyznaczoną przez żetony Kolejności w rundzie, rozpoczynając od gracza inicjującego kooperacyjny szturm:
 - a. Każdy gracz przeprowadza po kolei wszystkie fazy swojej walki. Następnie robi to kolejny gracz.
 - b. Każdy gracz może wykorzystać jedną kość Many ze Źródła (lecz nie odkłada ich z powrotem, aż do zakończenia kooperacyjnego szturm) oraz korzy- stać ze wszystkich działań, które mógłby wykorzy- stać przed, na początku lub w trakcie swojej tury.
- c. Każdy gracz musi rozpocząć turę od wkroczenia do **Miasta**.
 - **Inny rodzaj Ruchu lub inne Akcje** są zakazane.
 - Jeśli ten Ruch spowoduje *Rozwścieczonych Wrogów*, do- łączają oni do Wrogów przydzielonych temu graczowi.
 - Gracze mogą dobrowolnie zmierzyć się z innymi *Roz- wścieczonymi Wrogami* będącymi na obszarach przy- legających do szturmowanego **Miasta** i dołączyć ich do swoich Wrogów.
 - d. Rozstrzygnij szturm zgodnie z zasadami (wliczając ewentu- alną utratę Reputacji oraz kładąc Tarcze na karcie Miasta, za każdego pokonanego obrońcę).
 - Każdy ze szturmujących graczy walczy **wyłącz- nie z Wrogami mu przydzielonymi** i ignoruje pozostałych obrońców.
 - Działania odnoszące się do „wszystkich Wrogów” doty- czą tylko tych, którzy zostali przydzieleni graczowi.
7. **Miasto** uważa się za zdobyte, jeśli wszyscy obrońcy zostali pokonani (niezależnie od tego, czy *Rozwścieczeni Wrogowie* dołączyli do walki również zostali pokonani).
 - a. Jeśli szturm się nie udał, wszyscy gracze muszą wycofać się na obszar, z którego rozpoczęli szturm.
8. Następnie, uczestnicy szturm w zwykłej kolejności **kończą swoje tury** zgodnie z zasadami (patrz rozdział „Koniec tury”).
 - a. Przed zakończeniem swoich tur uczestnicy szturm mogą zagrywać Leczenie i działania Specjalne i w taki sam sposób, jak po zakończeniu standardowego szturm.

SCENARIUSZE

Ta część instrukcji składa się z trzech rozdziałów. Pierwszy z nich zawiera ogólne pojęcia stosowane w scenariuszach lub w podkategoriach scenariuszy (takich jak scenariusze kooperacyjne). Drugi opisuje opcjonalne reguły, jakie możesz wykorzystać w grze. Trzeci rozdział zawiera opisy scenariuszy.

I. OGÓLNE POJĘCIA

KSZTAŁT MAPY

W każdym opisie scenariusza znajdziesz zalecany kształt układania mapy, uzależniony od liczby graczy. Uwaga: Każdą płytkę Terenu odkrytą podczas przygotowania gry należy dobrać ze stosu płytek Terenów przygotowanego dla danego scenariusza.

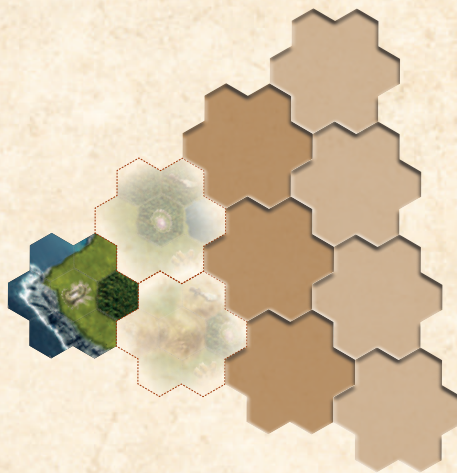
Mapa klinowa

Do ułożenia mapy w tym kształcie wykorzystaj stronę „A” Terenu początkowego. Kształt jest podobny do tego wykorzystanego w pierwszym scenariuszu, z jedną dodatkową regułą:

- Nie możesz układać Terenów głównych (brązowych) na wybrzeżu (tj. w skrajnej linii Terenów po lewej i prawej stronie mapy).

Mapa na początku gry jest wąska, lecz później otwiera się stosunkowo szybko i po pewnym czasie może być szeroka. Powyższa reguła zapobiega nadmiernemu oddaleniu Miast od siebie.

Ten typ mapy jest przeznaczony dla dwóch lub trzech graczy. Z uwagi na wąski początek, nie jest zalecany dla osób o różnym doświadczeniu w grze. Przy trzech graczach, niedoświadczony gracz może zostać zablokowany na początku gry. Przy czterech graczach ryzyko wystąpienia podobnej sytuacji wzrasta i jest trudniejsze do uniknięcia.



W pełni otwarta mapa

Do ułożenia mapy w tym kształcie wykorzystaj stronę „B” Terenu początkowego. Na początku gry dołóż do niego 3 płytki Terenu. Wybrzeże otwiera się tu szerzej. Nie otwiera się jednak w nieskończoność – mapa może mieć maksymalnie 5 równoległych kolumn Terenów. Wyobraź sobie, że linia brzegu załamuje się po dodaniu kolejnych dwóch Terenów do Terenu początkowego (patrz obrazek po prawej).

W pełni otwarta mapa została zaprojektowana z myślą o wygodnej, czteroosobowej grze. W przypadku gry w mniejszą liczbę osób, będzie trochę za duża, co może skutkować brakiem interakcji w późniejszym etapie gry.



Otwarta mapa ograniczona do 4 lub 3 kolumn

Układ początkowy jest taki sam jak w przypadku otwartej mapy. Różnicą jest liczba kolumn Terenów. Mapa jest ograniczona do czterech lub trzech kolumn. Przy czterech kolumnach otwiera się bardziej na prawą stronę (patrz obrazki po prawej).

Mapa ograniczona do czterech kolumn może być przeznaczona dla trzyosobowej gry, w której gracze nie chcą zbyt dużego tłoku na starcie. Można ją również wykorzystać przy grze czteroosobowej, jeśli oczekujecie zwiększenia stopnia interakcji pomiędzy graczami.

Mapa ograniczona do trzech kolumn jest przeznaczona dla gry dwu- lub trzyosobowej, w których współzawodnictwo ma być odczuwalne przez całą grę. Uwaga: Jeśli zamierzasz grać na niej w 3 lub 4 osoby, może się zdarzyć, że któryś z graczy szybko ruszy w głąb mapy, nie pozostawiając wystarczającej liczby interesujących miejsc do odkrycia i podbicia graczom pozostającym z tyłu.



SCENARIUSZE KOOPERACYJNE I JEDNOOSOBOWE

W Mage Knight, gracze sami ustalają szybkość gry. Jeśli ktoś przyspiesza rozgrywkę, zagrywając większość swoich kart z ręki w każdej turze, inni muszą dostosować swoje tempo lub skończyć rundę nie wykorzystując połowy kart. W rozgrywce kooperacyjnej wydawać się może, że lepiej jest grać ostrożnie, próbując jak najefektywniej wykorzystać każdą kartę. Wtedy aspekt przyspieszania tempa zanika i gra może trwać wiecznie. Aby tego uniknąć, w każdej rozgrywce, zarówno kooperacyjnej jak i jednoosobowej, w grze pojawia się Wirtualny Gracz.

Wirtualny Gracz

Na początku gry:

- Po tym, jak wszyscy gracze wybiorą Bohaterów, losowo wybierz jednego z pozostałych Bohaterów. Będzie to Wirtualny Gracz, który potrzebuje tylko karty Bohatera, żetonu Kolejności w rundzie i talii 16 kart Akcji Podstawowych.
- Przyjrzyj się karcie Bohatera Wirtualnego Gracza. U dołu karty znajdują się 3 kolorowe kropki (na przykład Goldyx ma zieloną, zieloną i niebieską). Położ 3 kryształki w tych kolorach (jeden za każdą kropkę) w ekwipunku Wirtualnego Gracza. Uwaga: Ta reguła dotyczy wyłącznie Wirtualnego Gracza. Pozostali gracze rozpoczynają bez kryształków!
- Potasuj przygotowaną talię Czynów. Teraz, Wirtualny Gracz jest gotowy do gry.

Uwaga: Ustalając liczbę kart Jednostek w puli Jednostek oraz liczbę kości Many w Źródle dla danego scenariusza, nie wliczaj Wirtualnego Gracza do liczby graczy.

Podczas wybierania kart Taktyki:

- Sprawdź w opisie scenariusza, jak Wirtualny Gracz wybiera swoją kartę Taktyki na początku każdej rundy.
- Wirtualny Gracz nie korzysta z premii opisanych na karcie Taktyki. Karta służy tylko do ustalenia kolejności w rundzie: ułoż

żetonu Kolejności w rundzie jak zwykle, zgodnie z cyfrą na karcie Taktyki.

Podczas tury Wirtualnego Gracza:

- Jeśli talia kart Wirtualnego Gracza jest pusta, ogłasza on koniec rundy. Wszyscy pozostali gracze rozgrywają jeszcze po jednej turze i runda kończy się.
- Jeśli talia kart Wirtualnego Gracza nie jest pusta, odkryj 3 karty z jego talii i umieść je w stosie kart wykorzystanych. Sprawdź kolor ostatniej z odkrytych kart (wierzchniej karty ze stosu kart wykorzystanych Wirtualnego Gracza):
 - Jeśli Wirtualny Gracz nie posiada kryształków w tym kolorze w swoim ekwipunku, jego tura się kończy.
 - Jeśli Wirtualny Gracz posiada kryształki w tym kolorze, odkryj dodatkowo tyle kart z jego talii, ile kryształków w tym kolorze posiada. Następnie jego tura się kończy (kolor dodatkowo odkrytych kart nie ma znaczenia).
- Uwaga: Jeśli Wirtualny Gracz nie ma wystarczającej liczby kart w swojej talii, odkryj tyle, ile pozostało. W swojej następnej turze Wirtualny Gracz ogłosi koniec rundy.

Podczas przygotowywania nowej rundy:


- Podczas odświeżania puli Akcji Zaawansowanych, weź najniższą położoną kartę i dodaj ją do stosu kart wykorzystanych Wirtualnego Gracza. Następnie potasuj jego karty i stwórz z nich nową talię.
- Podczas odświeżania puli Czarów, weź najniższą położoną kartę i połóż ją, jak zwykle, na spodzie talii Czarów. Dodatkowo włóż do ekwipunku Wirtualnego Gracza 1 kryształ w kolorze usuniętej karty Czar. W przeciwnieństwie do innych graczy, Wirtualny Gracz może mieć więcej niż 3 kryształki w tym samym kolorze.

Uwaga 1: Wirtualny Gracz nie gra zbyt agresywnie, więc masz dużo czasu, aby grać efektywnie. Czasami jednak losowo odkryte karty spowodują, że rozgrywka ulegnie przyspieszeniu. Zwracaj uwagę na rotację kart Wirtualnego Gracza i dostosuj do niej tempo swojej gry.

Uwaga 2: Masz niewielki wpływ na zawartość talii kart Wirtualnego Gracza i jego kryształki. Korzystną strategią może być niedopuszczanie do tego, aby zdobywał karty i kryształki tego samego koloru.

Uwaga 3: Scenariusze kooperacyjne są przeznaczone dla maksymalnie trzech graczy, ponieważ Wirtualny Gracz wykorzystuje jedną talię kart Bohatera. Jeśli zależy ci na kooperacyjnej grze czteroosobowej, możesz wykorzystać talię kart jednego z pozostałych Bohaterów.

Umiejętności w wariacie jednoosobowym

W grze jednoosobowej stosuj również z zestawu dziesięciu żetonów Umiejętności Bohatera Wirtualnego Gracza. Przed rozpoczęciem rozgrywki, możesz usunąć z gry interakcyjną Umiejętność rywalizacyjną (z symbolem ) Bohatera Wirtualnego Gracza albo gdy zostanie dociągnięta podczas gry, odłożyć ją na bok i dobrać kolejną ze stosu.

Bez względu na to, którą z powyższych opcji wybierzesz, potasuj żetony Umiejętności Wirtualnego Gracza i połóż je w zakrytym stosie.

Za każdym razem, gdy twój Bohater zdobywa żeton Umiejętności, odkryj również jeden żeton Umiejętności ze stosu Wirtualnego Gracza i umieść go w puli wspólnych Umiejętności. Żeton będzie dostępny dla ciebie przy następnym wyborze Umiejętności. Zgodnie ze standardowymi regułami, jeśli wybierzesz taki żeton Umiejętności, musisz wziąć również kartę Akcji Zaawansowanych z najniższej pozycji w puli Akcji Zaawansowanych.

REGUŁY ZESPOŁOWE

Niektóre czteroosobowe scenariusze rozgrywane są przez dwa zespoły. Zanim wybierzesz Bohaterów, podzielcie się losowo na zespoły lub ustalcie skład w dowolny inny sposób, jeszcze przed wyborem Bohaterów.

- Umiejętności interakcyjne (zaznaczone ciemniejszym tłem na karcie Opisu Umiejętności) nie wpływają na twojego partnera.
- Jednakże interakcyjne Czary (oddziałujące na innych graczy), działają także na niego. Magia nie odróżnia przyjaciela od Wroga.
- Sojusznicy nie mogą wymieniać się kryształami, Artefaktami, Jednostkami, itd. Bohaterowie w Mage Knight są indywidualnościami. To cud, że w ogóle współpracują.
- Zalecane są reguły obowiązujące przy kooperacyjnym szturmie Miasta. Możesz jednak grać zespołowo również w inny sposób: ustalcie, kto gdzie podąża, kto potrzebuje danej Taktyki, kto chce jakie karty z puli, kto potrzebuje danego koloru Many ze Źródła, itp.

Sojusznicy jednak nie powinni mówić jakie karty mają na ręce, ani podpowiadać, jak partner ma rozgrywać swoją turę (jak zagrywać karty, wykorzystywać Jednostki, wykorzystywać Manę, itp.). Każdy gracz jest odpowiedzialny za swoją grę.

- Sojusznicy nie mogą znajdować się na tym samym obszarze na koniec tury (poza Miastem i Portalem). Jeśli tak się stanie, stosuje się Wymuszony Odwrót dla gracza, który jako ostatni wkroczył na ten obszar.
- Sojusznicy nie mogą walczyć ze sobą w walce między graczami.
- Możesz wkroczyć do pustej Twierdzy swojego sojusznika i zwerbować w niej Jednostki. Kiedy znajdujesz się w Twierdzy sojusznika lub na obszarze sąsiadującym z nią, twój limit kart na ręce jest większy, ale tylko o liczbę Twierdzy, jaką sam kontrolujesz. Oznacza to, że jeśli jesteś obok Twierdzy sojusznika, a sam nie kontrolujesz żadnej Twierdzy, twój limit kart na ręce nie zmienia się.

- Każdy zespół wspólnie zdobywa punkty:
 - Podstawowy wynik zespołu to Sława gracza o najniższej Sławie. Wynik partnera o wyższej Sławie jest ignorowany.
 - Dla osiągnięć i innych punktacji: weź pod uwagę tylko gracza, który osiągnął wyższy wynik w danej kategorii. Zignoruj wynik tego, który osiągnął słabszy wynik. W kategorii Największe Sponiewieranie, weź pod uwagę tylko gracza z największą liczbą Ran.
 - Przypisz tytuły. Jak zwykle, porównaj tylko wyższe wartości każdego zespołu.

Uwaga: Zalecamy, aby każdy z graczy w zespole skoncentrował się na innych kategoriach. Ważne jest, aby żaden z partnerów nie zaniedbał zbierania Sławy, ani nie odniósł zbyt dużo Ran.

STANDARDOWA PUNKTACJA ZA OSIĄGNIĘCIA

Największy Mędrzec

Wszyscy gracze otrzymują po 2 punkty Sławy za każdy posiadany Czar oraz po jednym punkcie Sławy za każdą posiadaną Akcję Zaawansowaną. Gracz, który uzyskał najwięcej punktów Sławy w tej kategorii, otrzymuje dodatkowe 3 punkty Sławy za osiągnięcie Tytułu Największego Mędrca. Jeśli dwóch lub więcej graczy remisuje, każdy zyskuje po 1 punkcie Sławy (poza remisem wynikającym z braku punktów w tej kategorii).



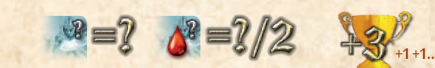
Największy Rabus

Wszyscy gracze otrzymują po 2 punkty Sławy za każdy posiadany Artefakt oraz 1 punkt Sławy za każde 2 kryształki posiadane w ekwipunku. Gracz, który uzyskał najwięcej punktów w tej kategorii, otrzymuje dodatkowe 3 punkty Sławy za osiągnięcie tytułu Największego Rabusia (po 1 punkcie w przypadku remisu).



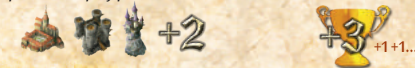
Największy Dowódca

Wszyscy gracze otrzymują punkty Sławy w liczbie równej sumie poziomów swoich wszystkich Jednostek. Ranne Jednostki liczone są tylko połowicznie, zaokrąglając w dół w razie potrzeby (w szczególności: Ranna Jednostka poziomu 1 nie jest warta żadnego punktu Sławy). Gracz, który zyskał w ten sposób najwięcej punktów, otrzymuje dodatkowe 3 punkty za osiągnięcie tytułu Największego Dowódcy (po 1 punkcie w przypadku remisu).



Największy Zdobywca

Wszyscy gracze otrzymują po 2 punkty Sławy za każdą swoją Tarczę na obszarach z Monastylem, Twierdzą lub Wieżą Maga. Gracz, który zyskał w ten sposób najwięcej punktów, otrzymuje dodatkowe 3 punkty za osiągnięcie tytułu Największego Zdobywcy (po 1 punkcie w przypadku remisu).



Największy Poszukiwacz Przygód

Wszyscy gracze otrzymują po 2 punkty Sławy za każdą swoją Tarczę na miejscach przygód. Gracz, który zyskał w ten sposób najwięcej punktów, otrzymuje dodatkowe 3 punkty za osiągnięcie tytułu Największego Poszukiwacza Przygód (po 1 punkcie w przypadku remisu, poza remisem wynikającym z braku punktów w tej kategorii).



Największe Sponiewieranie

Wszyscy gracze tracą po 2 punkty Sławy za każdą posiadaną w swojej talii (nie na Jednostkach) kartę Rany. Gracz, który stracił najwięcej punktów w tej kategorii, traci dodatkowo 3 punkty Sławy za osiągnięcie tytułu Największe Sponiewieranie (-1 przy remisie, nie licząc graczy, którzy nie posiadali żadnych Ran).



II. WARIANTY ROZGRYWKI

Warianty mają za zadanie urozmaicenie gry i lepsze dopasowanie jej do waszych gustów. Zalecamy przestrzegania poniższych reguł przy wyborze wariantów:

- Powinnościście rozegrać swoje pierwsze partie korzystając łącznie ze standardowych reguł, aby lepiej zrozumieć grę.
- Korzystajcie z wariantu tylko wtedy, kiedy wszyscy gracze go zaakceptują.

LICYTACJA BOHATERÓW

Jeden Bohater może wydawać ci się lepszy, silniejszy albo bardziej pasujący do twojego stylu gry. Dla niektórych scenariuszy lub wariantów, pewni Bohaterowie faktycznie mogą być odrobinę silniejsi niż inni. Zgodnie ze standardowymi regułami, gracz wybierający swojego Bohatera jako pierwszy, w pierwszej turze będzie wybierał kartę Taktyki jako ostatni. Nie jest to dla niego korzystne. Jeśli uważasz, że ta niedogodność nie jest wystarczająca, możesz wykorzystać poniższe reguły:

- Losowo wybierz kolejność wybierania Bohatera.
- Kiedy gracz wybierze Bohatera, pyta innych czy zgadzają się na jego wybór. Jeśli wszyscy się zgodzą, Bohater zostaje u niego. Etap wyboru Bohatera dla tego gracza się kończy.
- Każdy gracz, który nie wybrał jeszcze Bohatera, ma prawo zadeklarować liczbę punktów Sławy (jeden lub więcej), które

- ZANIM gra się rozpocznie (tj. zanim wybierze Bohaterów), wybierze scenariusz i precyzyjnie ustali, które warianty będzie stosować.
- Nie wybierajcie zbyt wielu wariantów na raz, gdyż łatwo zapomnieć, które reguły im towarzyszą, a które nie.
- Jeśli któryś z wariantów tak się wam spodoba, że zawsze będziecie go wykorzystywać, możecie traktować jego zasady jako standardowe i zawsze obowiązujące.

trzeba poświęcić, aby przejść wybranego Bohatera. Każdy z kolejnych licytujących musi przebić poprzednią stawkę albo spasaować.

- Jeżeli więcej graczy jest zainteresowanych danym Bohaterem, muszą złożyć ofertę, która przebieje ofertę złożoną przez poprzedniego gracza. Odbywa się to w rundach, tak jak podczas aukcji, niemniej gracze, których oferta została przebita (licytujący wcześniej), nie muszą przebijać późniejszych propozycji. Wystarczy, gdy powiadomią pozostałych graczy, że wyrównują swą poprzednią deklarację do nowej oferty.
- Jeśli nikt już nie chce przebijać oferty: gracz, który zadeklarował największą liczbę punktów (lub ten, który wyrównał swoją ofertę do najwyższej jako ostatni) zabiera Bohatera i traci Sławę. Pozostali nic nie tracą i kontynuują wybieranie Bohaterów,

- Nawet jeśli wasza grupa posiada zestaw wariantów, który zawsze wykorzystujecie, prezentując grę nowym graczom, powinniście z nich chwilowo zrezygnować. Rozegrajcie scenariusz „Pierwszy rekonesans” bez żadnych wariantów. Nowi gracze i tak będą musieli przyswoić mnóstwo zasad (nawet ze standardowymi regułami).

przestrzegając tych samych reguł. Następny gracz w kolejności wybiera Bohatera (lub ten sam co poprzednio, jeśli to nie on wygrał licytację).

- Zaznacz stratę Sławy gracza przez położenie jego Tarczy w ostatnim rzędzie toru Sławy, tyle pól na lewo od końca toru, ile Sławy poświęcił gracz w celu zdobycia Bohatera (na przykład połóż żeton na polu 118 i traktuj go jako -2 Sławy). Tacy Bohaterowie nadal posiadają poziom 1 i nie awansują po przekroczeniu ostatniej linii - ich Tarcza wraca jedynie na pierwszy rząd toru Sławy.
- Karty Taktyki dla pierwszej rundy wybierane są w kolejności odwrotnej do kolejności, w której wybrani zostali Bohaterowie (niezależnie od Sławy).

ZMIENNOŚĆ MAPY

Kształt mapy i liczba Terenów

Kształt mapy i liczba Terenów w scenariuszu są tylko zalecanymi ustawieniami. Jeśli uznasz, że preferujesz inny kształt mapy, jeśli pragniesz mieć więcej lub mniej współzawodnictwa na początku lub w trakcie gry, jeśli chcesz mieć więcej lub mniej Terenów do odkrywania lub nawet Miast do zdobycia, nie krępuj się zmieniać kształt mapy lub liczbę Terenów.

Losowy kierunek Terenów

Reguły gry narzucają stały kierunek ułożenia Terenów. Gracze, odkrywając je, nie mają wyboru co do kierunku ich ułożenia. Zgadza się, Bohaterowie tylko odkrywają nieznaną królestwo, a nie, powiedzmy, budują średniowieczne miasto na południu Francji. Po wielu rozgrywkach możesz jednak stwierdzić, że ograniczona

liczba Terenów w grze sprzyja od czasu do czasu występowaniu pewnych powtarzających się schematów. Jeśli chcesz, możesz wykorzystać następującą regułę:

- Kiedy odkrywasz nowy Teren (na początku lub w trakcie gry) połóż go jako zakryty fragment mapy (tak, by nikt go nie podejrzwał), skierowany w losową stronę. Następnie odkryj go, odwracając wokół dowolnej, wcześniej ustalonej, osi.

Uwaga: Symbole w rogach wciąż muszą się łączyć. Teraz jednak kółka mogą się łączyć z gwiazdami tworząc nieregularne kształty.

Losowe Miasta

Miasta mają stałe pozycje. Białe Miasto leży zawsze nad jeziorem, obok Twierdzy. Czerwone Miasto jest na pustyni, otoczone smokami, itd. Taka jest fabuła gry i to właśnie czyni Miasta różnymi

(nie tylko z uwagi na obrońców i premie z nimi związane). Jeśli chcesz więcej zmienności, możesz podejść do tego inaczej:

- Za każdym razem, gdy odkryjesz Teren miejski, weź losową kartę Miasta i umieść figurkę Miasta w tym kolorze na centralnym obszarze tego Terenu, bez względu na kolor tego Terenu.

Uwaga: Możesz również wykorzystać losowe Miasto w scenariuszach, w których narzucone jest konkretne Miasto (np. Zielone Miasto w scenariuszu „Noce Druidów”), ponieważ w scenariuszu ważniejsze są obszary otaczające Miasto niż samo Miasto. W takich przypadkach wykorzystaj Teren opisany w scenariuszu, jednak w momencie jego odkrycia umieść losowe Miasto na jego centralnym obszarze.

ZMIENNOŚĆ DNIA

Każdy scenariusz standardowo rozpoczyna się za Dnia, później następuje Noc, po niej kolejny Dzień, itd... Jeśli ta kolejność ci się znudzi, możesz ją zmienić. Dla urozmaicenia.

Nocne przybycie

Możesz rozpocząć grę rundą Nocy. Uwaga: Taki wariant jest dużo trudniejszy. Nie tylko jest trudniej korzystać z Many i podróżować

po lesie, ale nie widać również, kto broni Twierdzy i Wież Maga oraz jakie zagrożenia czają się w Ruinach.

Jeśli zdecydujesz się zagrać w tym wariantcie: zalecamy, abyś na początku gry rzucił kośćmi Many tak długo, dopóki nie doprowadzisz do sytuacji, w której nie występują kości złote i czarne.

Nadciągająca ciemność

Rozpoczynasz rundę za Dnia. Po jej zakończeniu rzuć dwiema kośćmi Many. Jeśli choć na jednej z nich wyrzucisz czarny kolor, zapada Noc i trwa ona aż do końca gry. W przeciwnym wypadku kolejna runda jest również Dniem. Po jej zakończeniu ponownie rzuć dwiema kośćmi Many.

PRZYJACIELSKA ROZGRYWKI

Jeśli wasza grupa nie jest nastawiona na rywalizację, albo gdy w grze biorą udział zarówno gracze początkujący, jak i zaawansowani, możesz wykorzystać jedną lub kilka spośród poniższych reguł.

Brak Czarów interakcyjnych

Możesz usunąć z gry karty Czarów, które wpływają na innych graczy – „Tępnienie Many”, „Prawo do Many”, „Czytanie w Myślach”, „Przeptyw Energii” (o numerach 109-112).

Brak Umiejętności interakcyjnych

Możesz usunąć z gry Umiejętności, które wpływają na innych graczy – te z ikoną (zauważ również, że ich opis na karcie Opisu Umiejętności jest na innym tle).

Brak walki między graczami

Możesz zabronić wzajemnego atakowania się graczy. Jeśli zakończysz Ruch na obszarze, na którym stoi inny Bohater (poza Miastem i Portalem), zastosisz regułę Wymuszonego Odwrotu.

Przyjazna Mana

Możesz uzgodnić, że podczas Dnia nie można wykorzystywać złotej kości jako Many tego koloru, który znajduje się aktualnie w Źródle (np. jeśli w źródle jest czerwona kość, to nie możesz wykorzystywać złotej kości do wzmocnienia działania czerwonej karty - musisz wykorzystać czerwoną kość). Do czasu, gdy w Źródle znajduje się choć jedna kość inna niż złota, w trakcie Dnia nie możesz ponownie rzucić złotą kością, ani ustawić jej wyniku rzutu.

WŚCIEKŁOŚĆ!

Jest to pewnego rodzaju dodatkowa misja. Możesz korzystać z tego wariantu w dowolnym scenariuszu, aby nieco podgrzać atmosferę.

Wyobraź sobie, że królestwo, które odwiedzasz, jest bardzo często najeżdżane. Sterryoryzowana ludność jest bardzo podejrzliwa i nie ufa nikomu.

- Bohaterowie rozpoczynają ze stratą 2 punktów Reputacji (tj. na początku gry mają karę -1 podczas negocjacji z ludnością).
- Na koniec każdego Dnia rzuć kością Many za każde pole, na którym pokonałeś Rozwścieczonego Wroga. Jeśli wyrzucisz ciepły, żywy kolor (czerwony, zielony lub złoty): weź nowy żeton Wroga i połóż go na obszarze, dla którego rzuciłeś.

WALKA INTERAKCYJNA

W tym wariantcie inny gracz nie tylko nadzoruje twoją walkę, ale może też wprowadzić pewne drobne zmiany. Walka jest mniej przewidywalna, a w niektórych przypadkach może okazać się prawdziwą potyczką intelektualną.

- Zasady tego wariantu stosujesz za każdym razem, gdy rozpoczniesz walkę z pojedynczym Wrogiem (niezależnie, czy jest to Rozwścieczony Wróg, potwór w Lochu, ostatni obrońca wcześniej szturmowanego Miasta, itp.).
- Gracz, który skończył turę przed tobą bierze kość Many, która nie jest aktualnie wykorzystywana w grze, i w tajemnicy ustawia na niej kolor. Następnie chowa ją tak, abyś nie mógł zobaczyć tego koloru.

- Jeśli wyrzuciłeś złoty kolor: do wyłożonego zielonego lub czerwonego żetonu dołóż również jeden żeton brązowego Wroga. Jeśli chcesz walczyć z tym Wrogiem, musisz walczyć z oboma jednocześnie. Obszar traktuj jako siedzibę Rozwścieczonego Wroga dopóki znajduje się na nim co najmniej jeden z tych żetonów. Zdobywasz dodatkowo +1 punkt Reputacji za każdego pokonanego przeciwnika.
- Na koniec każdej Nocy postępuj podobnie. Tym razem jednak, liczy się będą chłodne kolory (biały, niebieski lub czarny). Dodatkowo żeton brązowego Wroga dodaj, jeśli wyrzucisz czarny kolor.

Więcej wściekłości!

Dla jeszcze trudniejszej wersji tego wariantu:

- Bohaterowie rozpoczynają grę ze stratą 4 punktów Reputacji (tj. mają karę -2 podczas negocjacji z ludnością).
- Na koniec każdego Dnia lub Nocy, rzuć kością Many za każdego pokonanego Rozwścieczonego Wroga. Jednak tym razem zawsze dodajesz żeton Rozwścieczonego Wroga. Dodatkowo żeton brązowego Wroga dodajesz wtedy, gdy wyrzucisz ciepły kolor za Dnia lub zimny kolor Nocą.

- Jeśli gracz wybrał biały kolor: w fazie Ataku dystansowego i obłąkniczego dodaj +1 do wytrzymałości Pancerza Wroga.
- Jeśli gracz wybrał czerwony kolor: dodaj +1 do Ataku Wroga.
- Jeśli gracz wybrał niebieski kolor: w fazie Ataku dodaj +1 do wytrzymałości Pancerza Wroga.
- We wszystkich powyższych przypadkach pokonany Wróg jest wart o 1 punkt Sławy więcej.
- Jeśli gracz wybrał czarny (albo omyłkowo: zielony lub złoty kolor): Wróg nie otrzyma żadnych premii, ale jego pokonanie nie przyniesie dodatkowej Sławy.
- Gracz, który ustalał kolor, ujawnia kość na początku odpowiedniej fazy. Na początku fazy Ataku dystansowego i obłąkniczego ujawnia białą kość albo mówi „to nie jest biały”. Na początku

fazy Blokowania ujawnia czerwoną kość lub mówi „to nie jest czerwony”. Jeśli na początku fazy Ataku kolor wciąż nie został ujawniony, gracz pokazuje kość, bez względu na jej kolor.

Uwaga: Ten wariant jest polecamy szczególnie dla gry w dwie osoby. Jeśli chcesz go wykorzystać, zwróć uwagę na styl gry przeciwnika, bo to jemu masz w ten sposób zaszkodzić. Ustawiając kość na biały kolor możesz zapobiec zestrzeleniu Wroga. Możesz też zafundować przeciwnikowi spory problem, złośliwie zwiększając siłę Ataku Wroga. Zwiększając wytrzymałość Pancerza Wroga o 1 możesz przyczynić się do tego, że Wróg przetrwa Atak. Z drugiej strony: twój przeciwnik może posiadać tak dużą siłę Ataku lub Bloku, że zwiększenie parametrów Wroga o 1 nic nie da i przysporzysz mu tylko więcej Sławy.

MODYFIKOWANIE TALII

Jeśli w trakcie gry poczujesz, że brakuje ci okazji do ulepszenia talii, wykorzystaj jeden z poniższych wariantów. Nie zalecamy stosowania ich podczas kilku pierwszych rozgrywek. Ponadto, korzystanie z tych reguł spowoduje, że siła twojego Bohatera będzie szybciej rosnąć. Dla zrównoważenia tego efektu, dobrze jest zwiększyć poziom trudności gry poprzez podniesienie poziomu Miast.

Uwaga: Korzystając z tych wariantów istnieje możliwość, że zabraknie ci kart Akcji Zaawansowanych. W szczególności może się to zdarzyć w grze czteroosobowej, lub gdy na wczesnym etapie gry pojawią się karty pozwalające na zdobycie większej liczby kart Akcji Zaawansowanych. W takim przypadku, najpierw przestań korzystać z puli Monastynu (nie rozkładaj w niej kart, gdy już zabraknie kart). Jeśli zabraknie kart w trakcie wykładania puli Akcji Zaawansowanych, wyłóż tyle, ile możesz. Gdy gracz powinien dostać kartę, a nie ma już żadnej, nie dostaje nic.

Ulepszanie Akcji

Wariant ten pozwoli ci ulepszać swoją talię podczas gry. Daje również małą przewagę tym, którzy zostali w tyle.

- Na zakończenie każdej Nocy, poza ostatnią (tj. dwukrotnie w scenariuszach trwających 6 rund), odkryj o jedną kartę Akcji Zaawansowanych więcej niż wynosi liczba graczy.
- Następnie przejrzyj swoją talię i policz siłę jej kart. Wykorzystaj pierwsze trzy linie w punktacji osiągnięć:
 - 2 punkty za każdy Artefakt lub Czar.
 - 1 punkt za każdą kartę Akcji Zaawansowanych.

- 1 punkt za każde dwa kryształki.
- Po 1 punkcie za każdy poziom każdej Jednostki (poziom Rannych Jednostek podziel na pół, zaokrąglając w dół w razie potrzeby).
- Do tego wyniku dodaj po 3 punkty za każdy poziom, o który twój Bohater jest wyżej od najsłabszego gracza. Następnie, ogłoś wynik.
- Następnie zaczynając od gracza, który osiągnął najniższy wynik (w przypadku remisu: gracz z mniejszą Sławą; przy kolejnym remisie: gracz, który grał ostatni w poprzedniej rundzie), każdy gracz może (lecz nie musi) wziąć jedną z wyłożonych kart Akcji Zaawansowanych i dodać ją do swojej talii. Równocześnie, musi on również wyrzucić jedną ze swoich kart Akcji. Nowa karta musi być tego samego koloru albo posiadać choć jedną tę samą ikonę działania (w lewym górnym rogu), co wyrzucana karta.
- Niewybrane karty trafiają na spód talii Akcji Zaawansowanych.
- Dobrze potasuj talię kart przed nową rundą.

Uwaga: Ten wariant gry może ci się spodobać, jeśli preferujesz wolniejsze tempo. Dodatkowo pozwala on na jedną lub dwie przerwy podczas gry (zależnie od liczby rund), w trakcie których możesz spokojnie przejrzeć swoją talię i pomyśleć, czego potrzebujesz, aby twoje karty lepiej ze sobą współpracowały. Jeśli wszyscy się zgodzą, możecie jeszcze popatrzeć na talie pozostałych graczy. Podczas gry może nie być na to czasu.

Wybieranie kart na początku

Ten wariant zachęca do dalekosiężnego planowania. Planując ulepszenie swojego Bohatera odpowiednio wcześniej, możesz dostosować do swojego planu podejmowane w trakcie gry decyzje.

- Po wyborze Bohaterów (lecz zanim stworzysz mapę, rzucisz kośćmi Many w Źródle i przygotujesz pule), rozdaj losowo każdemu graczowi po cztery karty z talii Akcji Zaawansowanych.
- Każdy z graczy wybiera jedną z tych kart i odkłada na bok. Pozostałe karty podaje następnemu graczowi, zgodnie z ruchem wskazówek zegara.
- Powtarzajcie tę czynność do momentu, w którym każdy gracz będzie miał 3 odłożone karty. Wszystkie niewybrane karty odłóż do talii kart Akcji Zaawansowanych i potasuj ją.
- Każdy z graczy trzyma swoje wybrane karty ukryte w bezpiecznym miejscu (najlepiej z dala od stołu, aby nie pomieszały się przypadkowo z pozostałymi kartami).
- Na koniec każdego Dnia, gdy gracze zbierają swoje karty: każdy gracz wybiera jedną z tych kart, dokłada ją do swojej talii i tasuje.
- Uwaga: Możesz wykorzystać ten wariant nawet, jeśli scenariusz ma mniej niż 6 rund. W takiej rozgrywce gracze nie wykorzystują wszystkich wybranych kart.

POZIOMY MIAST

Poziomy Miast dla poszczególnych scenariuszy są określone w opisie scenariusza. Jeśli masz już duże doświadczenie w grze, polecamy zwiększyć poziom Miasta. Szczególnie podczas gry z wykorzystaniem kooperacyjnego szturm Miasta. Wkrótce zobaczysz, że nawet Miast poziomu 11 może być zdobyte przez pojedynczego gracza. Warunkiem są silne karty na ręce i armia zdolna szturmować Miast.

Megapolis

Jeśli uznasz, że nawet Miast o najwyższym poziomie nie jest dla ciebie wystarczającym wyzwaniem, albo gdy chcesz wprowadzić do gry więcej pikanterii, możesz zamienić jedno z Miast na Megapolis.

Uwaga: Możesz wykorzystać ten wariant tylko w scenariuszach, w których są nie więcej niż trzy Miasta.

- Po tym jak już ustaliłeś poziom zwykłych Miast, ustal również poziom Megapolis: może być to dowolny poziom z zakresu 2 do 24. Nie musi być wyższy niż 11.
- Megapolis powinno być zawsze odkryte jako ostatnie w grze.
- Kiedy odkrywasz Megapolis, umieść figurkę Miasta i połóż w obszarze gry jego kartę tak, jak opisano w regułach. Następnie losowo wybierz kartę kolejnego Miasta (jeszcze niewykorzystywaną w grze) i umieść ją z prawej strony karty Miasta odkrytego w pierwszym kroku. Weź figurkę Miasta tego koloru i umieść ją na obszarze znajdującym się po prawej stronie obszaru, na którym stoi figurka z pierwszego kroku. Obszar (a w przypadku Zielonego Miasta również symbol) przykryty figurką jest od tej pory ignorowany.
- Ustaw poziom każdego Miasta jako połowę poziomu Megapolis. Jeśli wybrana liczba jest nieparzysta, poziom Miasta po lewej zaokrąglij w górę, a poziom Miasta po prawej w dół (poziom Megapolis jest sumą poziomów obu Miast). Weź żetony obrońców dla obu Miast i połóż je razem jako obrońców Megapolis (nie ma znaczenia, które żetony są dla którego Miasta).



- Traktuj tę parę Miast jako jedno duże Miast:
 - Odkrywasz wszystkich obrońców Megapolis z dowolnego obszaru przyległego do któregośkolwiek z Miast.
 - Możesz szturmować Megapolis z obszaru przyległego do któregośkolwiek z Miast.
 - Walczysz ze wszystkimi obrońcami Megapolis. Wszyscy są ufortyfikowani i posiadają premie obu Miast jednocześnie.
 - W przypadku kooperacyjnego szturm Miasta, wszyscy gracze znajdujący się na obszarze przylegającym do któregośkolwiek z Miast mogą uczestniczyć w szturmie. Ustal liczbę obrońców przypadającą dla każdego Bohatera i losowo rozdaj wszystkie żetony Wrogów (nie ma znaczenia, kto stoi przy którym Mieście).
 - Megapolis będzie zdobyte, gdy wszyscy obrońcy zostaną pokonani. Ustal namiestnika Miasta w standardowy sposób.
- Zdobyte Megapolis traktuj jako jedno duże Miast znajdujące się na dwóch obszarach. Połóż swoją figurkę na karcie odpowiedniego Miasta. Zaznaczasz w ten sposób tę część, w której

się znajdujesz. Możesz poruszać się wewnątrz Miasta (za standardowe 2 punkty Ruchu) lub opuścić je wkraczając na obszar przylegający do części Miasta, w której obecnie się znajdujesz. Aby zmierzyć się z Rozwścieczonym Wrogiem, musisz znajdować się w części Miasta przylegającej do niego.

– Podczas negocjacji z ludnością możesz korzystać z przywilejów obu Miast, bez względu na to, w której części Miasta się znajdujesz.

– Podczas punktacji Megapolis liczy się jako jedno Miast. Uwaga: Poziom Miasta nie wpływa na punktację.

- Jeśli zdecydujesz się rozegrać scenariusz z dwoma Megapolis: dodaj losowo Miast do pierwszego odkrytego Terenu miejskiego. Dwa pozostałe Miasta połóż na drugim Terenie miejskim, nawet jeśli się okaże, że ten Teren jest koloru Miasta, które dodałeś już do pierwszego Megapolis.

III. SPIS SCENARIUSZY

PIERWSZY REKONESANS

- **Liczba graczy:** 2 do 4 (plus wariant jednoosobowy).
- **Rodzaj:** lekko rywalizacyjny.
- **Czas:** 3 rundy (2 Dni i 1 Noc).
- **Cechy:** scenariusz szkoleniowy. Mocno zalecany, gdy co najmniej jedna osoba gra po raz pierwszy. Pozwala w naturalny sposób nauczyć się zasad i poznać grę.

W swojej pierwszej misji zostałeś wysłany do nieznannej części królestwa Atlantyjskiego. Twoim zadaniem jest odnalezienie jego stolicy. To wszystko. Możesz zatrzymać dla siebie całą sławę, wiedzę i skarby zdobyte podczas misji.

Szczegółowy opis tego scenariusza znajdziesz w Przewodniku. Oto jego podsumowanie:

Przygotowanie (dla 2, 3 lub 4 graczy)

- **Kształt mapy:** klinowa, bez ograniczeń.
- **Tereny wiejskie:** 8, 9 lub 11 (w zależności od liczby graczy), ułożone wg numerów.
- **Tereny główne (miejskie):** 1
- **Tereny główne (pozamiejskie):** 2
- **Miasta:** nie mogą być zdobywane, ani odwiedzane.

Zasady Specjalne

- Gracz zdobywa 1 punkt Sławy za każdym razem, gdy odkrywa nowy Teren (niezależnie od jego rodzaju).
- Walka między graczami jest niedozwolona (chyba że gracze ustalą inaczej).
- Podczas pierwszej rozgrywki, w puli Jednostek powinna znajdować się co najmniej jedna Jednostka z symbolem Wioski 🏠 na lewej części karty. Jeżeli tak nie jest, tasuj i dokładaj karty do puli Jednostek do spełnienia tego warunku.
- Jednostki Elitarne są niewykorzystywane.
- Nie powinno się odkrywać Czarów i Akcji Zaawansowanych dopóki nie będzie to potrzebne po raz pierwszy.

Koniec scenariusza

Po odkryciu Miasta wszyscy gracze (łącznie z tym, który je odkrył) rozgrywają swoją ostatnią turę. Następnie gra się kończy. Jeśli w czasie rozgrywania finałnych tur skończy się runda, gra natychmiast się kończy.

Punktacja

Zastosuj standardową punktację osiągnięć. Gracz z największą liczbą punktów Sławy wygrywa. W wypadku remisu, gracze dzielą się zwycięstwem.

Wariant jednoosobowy

Jeśli chcesz spróbować wyruszyć w swoją pierwszą misję sam, przygotuj 8 Terenów wiejskich (jak w grze dwuosobowej), lecz wydłuż czas gry do 4 rund (2 Dni i 2 Noce).

Wykorzystaj Wirtualnego Gracza (patrz podręcznik "Wirtualny Gracz" na stronie 15 Reguł do gry podstawowej Mage Knight), i zasady specjalne przy wyborze kart Taktyk ze scenariusza „Podbój jednoosobowy” (str. 19). Podczas punktacji nie przydzielaj tytułów.

Jeśli w swojej pierwszej grze chcesz poznać podstawowe mechanizmy gry, możesz zrezygnować z Wirtualnego Gracza, czerpiąc przyjemność ze spokojnej gry jednym Bohaterem.

PEŁEN PODBÓJ

- **Liczba graczy:** 2 do 4.
- **Rodzaj:** rywalizacyjny.
- **Czas:** 6 rund (3 Dni i 3 Noce).
- **Cechy:** standardowy scenariusz, w którym wykorzystujecie wszystkie komponenty. Gra może być długa, zwłaszcza gdy grają cztery osoby, albo gdy gracze nie mają jeszcze zbyt dużego doświadczenia.

Waszym zadaniem jest odnalezienie i podbicie wszystkich Miast w trzy Dni i trzy Noce. Każdy z was działać będzie samodzielnie, jak zwykle dążąc do zdobycia jak największej Sławy, wiedzy i łupów. Na wasze szczęście, podbicie Miasta jest najlepszym sposobem na zdobycie Sławy.

Przygotowanie (dla 2, 3 lub 4 graczy)

- **Kształt mapy:** klinowa (dla 2 lub 3 graczy) / w pełni otwarta (dla 4 graczy).
- **Tereny wiejskie:** 8, 9 lub 11 (w zależności od liczby graczy).
- **Tereny główne (miejskie):** 2, 3 lub 4 (tyle, ilu jest graczy).
- **Tereny główne (pozamiejskie):** 1, 2 lub 3 (o jeden mniej od liczby graczy).

BŁYSKAWICZNY PODBÓJ

- **Liczba graczy:** 2 do 4.
- **Rodzaj:** rywalizacyjny.
- **Czas:** 4 rundy (2 Dni i 2 Noce).
- **Cechy:** krótki, a więc łatwiejszy i szybszy scenariusz, wykorzystujący większość mechanizmów standardowej gry.

Waszym zadaniem jest podbicie wszystkich Miast. Macie na to tylko dwa Dni i dwie Noce. Tak krótki czas jest wyzwaniem, więc zostaliście obdarowani dodatkową mocą. Ktokolwiek zdobędzie najwięcej Sławy, zostanie zwycięzcą.

Przygotowanie (dla 2, 3 lub 4 graczy)

- **Kształt mapy:** klinowa (dla 2 lub 3 graczy) / otwarta, ograniczona do czterech kolumn (dla 4 graczy).
- **Tereny wiejskie:** 6, 7 lub 9 (w zależności od liczby graczy).
- **Tereny główne (miejskie):** 2, 3 lub 4 (tyle, ilu jest graczy).

PODBÓJ JEDNOOSOBOWY

- **Liczba graczy:** 1.
- **Rodzaj:** jednoosobowy.
- **Czas:** 6 rund (3 Dni i 3 Noce).
- **Cechy:** gra jednoosobowa. Zalecana również w przypadku, gdy gracz chce zrozumieć grę, zanim będzie ją tłumaczył innym.

Tak, to prawda – zostałeś sam. Rada Pustki wciąż jednak oczekuje, żeby Miasta zostały podbite. Powodzenia!

Przygotowanie

- **Kształt mapy:** klinowa.
- **Tereny wiejskie:** 7.
- **Tereny główne (miejskie):** 2.
- **Tereny główne (pozamiejskie):** 2.
- **Miasta:** pierwsze odkryte Miasto ma poziom 5. Drugie odkryte Miasto ma poziom 8.
- **Wirtualny Gracz:** jest jeden standardowy Wirtualny Gracz (patrz podrozdział "Wirtualny Gracz" na stronie 15 Reguł do gry podstawowej Mage Knight).
- **Karty i Umiejętności:** usuń 4 interakcyjne Czary rywalizacyjne z talii Czarów (o numerach 109-112). Usuń również ze swojego stosu żetonów Umiejętności jedną Umiejętność interakcyjną oznaczoną symbolem

- **Miasta:** każde odkryte Miasto jest poziomu 4.

Koniec scenariusza

Po zdobyciu ostatniego Miasta, wszyscy gracze (łącznie z tym, który zdobył ostatnie Miasto) rozgrywają swoją ostatnią turę. Następnie gra się kończy. Jeśli w czasie rozgrywania finałnych tur skończy się runda, gra natychmiast się kończy.

Punktacja

Zastosujcie standardową punktację osiągnięć. Dodatkowo policzcie również punkty za Miasta tak, jak opisano na odwrocie karty punktacji.

- Gracz otrzymuje 7 punktów Sławy za każde podbite Miasto, w którym jest namiestnikiem.
- Gracz otrzymuje 4 punkty Sławy za każde podbite Miasto, w którym nie jest namiestnikiem, lecz ma przynajmniej jedną Tarczę na karcie Miasta.
- Gracz z największą liczbą punktów w tej kategorii otrzymuje dodatkowo 5 punktów Sławy jako Największy Zdobycwca Miast (+2 punkty w przypadku remisu).

- **Tereny główne (pozamiejskie):** 1, 2 lub 3 (o jeden mniej od liczby graczy).
- **Miasta:** każde odkryte Miasto ma poziom 3.

Zasady specjalne

- Każdy gracz rozpoczyna posiadając 1 punkt Sławy. Za każdym razem, gdy przekroczy linię na torze Sławy, zdobywa dodatkowo 1 punkt Sławy.
- Każdy gracz rozpoczyna z Reputacją +2 (to znaczy, że już od początku gry posiadasz premię +1 podczas negocjacji z ludnością).
- W Źródle jest jedna kość Many więcej niż zwykle, a w puli jednostek jest jedna karta więcej niż zwykle.

Koniec scenariusza

Po zdobyciu ostatniego Miasta, wszyscy gracze (łącznie z tym, który zdobył ostatnie Miasto) rozgrywają swoją ostatnią turę.

Zasady specjalne

- Przy wyborze kart Taktyk zawsze wybierasz pierwszy. Wirtualny Gracz losowo dobiera jedną z pozostałych kart Taktyk.
- Na koniec każdego Dnia i każdej Nocy usuń obie wykorzystane karty Taktyk z gry. Oznacza to, że każda karta Taktyki zostanie wybrana dokładnie raz w ciągu gry.

Koniec scenariusza

Po zdobyciu ostatniego Miasta rozgrywasz jeszcze jedną, ostatnią turę. Wirtualny Gracz już nie będzie miał swojej tury. Następnie gra się kończy.

Punktacja

Jeśli podbijesz wszystkie Miasta, zwyciężysz. Jeśli ci się to nie uda, poniesiesz klęskę. W obu przypadkach możesz policzyć punkty i zobaczyć, jak ci poszło.

Twoja Sława, to twoje podstawowe punkty. Do nich dodaj punkty wynikające ze standardowej punktacji osiągnięć. Pomiń jednak punkty za tytuły.

Następnie policz punkty za stopień realizacji celu oraz za czas, jaki był niezbędny do jego osiągnięcia. Sprawdź drugą stronę karty punktacji:

Jeśli podbiliście wszystkie Miasta, wasza misja okazała się sukcesem. Niezależnie jednak od tego czy misja się udała, czy nie, zwycięzcą zostaje gracz, który zdobył największą liczbę punktów Sławy.

Warianty

Jeśli wszyscy gracze są doświadczeni, możecie zwiększyć poziom Miast. Ostrzegamy jednak, że nawet z opisanymi tu ustawieniami parametrów gry, jest to czasochłonny scenariusz.

Gra zespołowa

Jeśli będziecie grać w cztery osoby, możecie rozegrać ten scenariusz w wariantcie zespołowym (patrz rozdział: „Ogólne pojęcia”).

W takim przypadku, możecie albo wykorzystać ten wariant bez modyfikowania liczby Miast, albo zagrać w wariant kooperacyjnego szturmowania Miasta. W drugim przypadku wykorzystajcie tylko dwa Miasta ustawione na poziomie 10 lub wyższym. Ewentualnie możecie zastąpić Miasta dwoma Megapolis (patrz rozdział: „Warianty rozgrywki”).

Następnie gra się kończy. Jeśli w czasie rozgrywania finałnych tur skończy się runda, gra natychmiast się kończy.

Punktacja

Policzcie osiągnięcia i zdobyte Miasta (po obu stronach karty punktacji), tak jak w scenariuszu „Pełny podbój”.

Warianty

Możecie ustalić poziomy Miast według własnego uznania.

- Dodaj 10 punktów za każde zdobyte Miasto.
- Jeśli podbiłeś wszystkie Miasta, dodaj 15 punktów.
- Jeśli skończyłeś grę na jedną lub kilka rund przed końcem czasu gry, dodaj 30 punktów za każdą taką rundę.
- Dodaj 1 punkt za każdą nieodkrytą jeszcze w tej rundzie kartę w talii Wirtualnego Gracza.
- Dodaj 5 punktów, jeśli w twojej ostatniej rundzie gry nie został ogłoszony koniec rundy.

Warianty

Możesz dowolnie zmieniać poziomy Miast, aby dostosować poziom wyzwania do własnych oczekiwań. Jeśli chcesz, możesz także skorzystać z wariantu Megapolis.

Inne misje jednoosobowe


Jest to standardowa misja jednoosobowa. Jeśli jednak chcesz, możesz wykorzystać dowolny inny scenariusz jako jednoosobowy. Wprowadź w nim jednak zmiany (przygotowanie i zasady specjalne) podobne do tych, które opisaliśmy w tym scenariuszu.

PEŁNA KOOPERACJA

- **Liczba graczy:** 2 lub 3.
- **Rodzaj:** kooperacyjny.
- **Czas:** 6 rund (3 Dni i 3 Noce).
- **Cechy:** standardowy scenariusz kooperacyjny – największe wyzwanie dla tych, którzy chcą pokonać grę wspólnie.

Waszym zadaniem jest podbicie wszystkich Miast. Musicie działać jako zespół i będziecie nagrodzeni jako drużyna, zgodnie z zasadami najsłabszego ognia i najlepszych osiągnięć.

Przygotowanie (dla 2 lub 3 graczy)

- **Kształt mapy:** w pełni otwarta.
- **Tereny wiejskie:** 8 lub 10 (w zależności od liczby graczy).
- **Tereny główne (miejskie):** 3 lub 4 (o jeden więcej od liczby graczy).
- **Tereny główne (pozamiejskie):** 2 lub 3 (tyle, ilu jest graczy).
- **Miasta:** ustawcie poziom Miast na 5. Poziom Miasta odkrytego jako ostatnie ustaw na 8 lub 11 (gra dwu- lub trzyosobowa).
- **Wirtualny Gracz:** jest jeden standardowy Wirtualny Gracz (patrz podrozdział „Wirtualny Gracz” na stronie 15 Reguł do gry podstawowej Mage Knight).
- **Karty i Umiejętności:** usuńcie 4 interakcyjne Czary rywalizacyjne z talii Czarów (o numerach 109-112). Każdy gracz musi również usunąć ze swojego stosu żetonów Umiejętności jedną Umiejętność interakcyjną oznaczoną symbolem .

Zasady specjalne

- Podczas wyboru kart Taktyk: najpierw Wirtualny Gracz bierze losowo jedną kartę Taktyki, a dopiero później pozostali gracze wybierają Taktyki dla siebie.
- Na koniec Dnia lub Nocy, wybierzcie jedną kartę Taktyk wykorzystaną przez dowolnego gracza (z wyjątkiem karty Wirtualnego Gracza) i usuńcie ją. Zasada ta nie ma znaczenia w trakcie ostatniego Dnia i ostatniej Nocy.
- Stosujcie reguły zespołowe. Wszyscy tworzący jeden zespół (patrz rozdział „Ogólne pojęcia”).

Koniec scenariusza

Po zdobyciu ostatniego Miasta, wszyscy gracze (poza Wirtualnym Graczem, ale łącznie z tym, który zdobył ostatnie Miasto) rozgrywają swoją ostatnią turę. Następnie gra się kończy.

Punktacja

Jeśli podbijecie wszystkie Miasta, wszyscy jesteście zwycięzcami. Jeśli wam się to nie uda, wszyscy ponieśliście klęskę. W obu przypadkach możecie policzyć punkty i zobaczyć, jak wam poszło.

Zdobywacie wspólny wynik jako zespół. Wynik podstawowy to punkty Sławy najsłabszego gracza. Do niego dodajcie punkty wynikające ze standardowej punktacji osiągnięć, lecz:

- W każdej kategorii uwzględnijcie tylko gracza z najwyższym wynikiem (lub z największą liczbą ujemnych punktów w przypadku kategorii Największe Sponiewieranie).
- Nie przyznawajcie tytułów.

Następnie policzcie punkty za stopień realizacji celu oraz za czas, jaki był niezbędny do jego osiągnięcia. Sprawdźcie drugą stronę karty punktacji:

- Dodajcie 10 punktów za każde zdobyte Miasto.
- Jeśli każdy gracz jest namiestnikiem przynajmniej jednego Miasta, dodajcie 10 punktów.
- Jeśli podbiliście wszystkie Miasta, dodajcie 15 punktów.
- Jeśli skończyliście grę na jedną lub kilka rund przed końcem czasu gry, dodajcie 30 punktów za każdą taką rundę.
- Dodajcie 1 punkt za każdą nieodkrytą jeszcze kartę w talii Wirtualnego Gracza.
- Dodajcie 5 punktów, jeśli w waszej ostatniej rundzie gry nie został ogłoszony koniec rundy.

Warianty

Możecie dowolnie zmieniać poziomy Miast, aby dostosować poziom wyzwań do waszych oczekiwań. W grze dwuosobowej ostatnim Miastem może być Megapolis (patrz rozdział „Warianty rozgrywki”).

Możecie również zmienić punktację za osiągnięcia: weźcie pod uwagę tylko najniższe wyniki. Taki sposób liczenia punktów sprzyja równomiernemu rozwojowi Bohaterów, zamiast specjalizowania ich. W kategorii Największe Sponiewieranie weźcie jednak pod uwagę najwyższą karę.

BŁYSKAWICZNA KOOPERACJA

- **Liczba graczy:** 2 do 3.
- **Rodzaj:** kooperacyjny.
- **Czas:** 4 rundy (2 Dni i 2 Noce).
- **Cechy:** krótki, a więc łatwiejszy i szybszy, kooperacyjny scenariusz wykorzystujący większość mechanizmów standardowej gry.

Waszym zadaniem jest podbicie wszystkich Miast. Macie to tylko dwa Dni i dwie Noce. Tak krótki czas jest wyzwaniem, więc zostaliście obdarowani dodatkową mocą.

Obowiązują wszystkie zasady opisane w pełnym scenariuszu kooperacyjnym, za wyjątkiem kilku drobnych zmian:

Przygotowanie (dla 2 lub 3 graczy)

- **Tereny wiejskie:** 7 lub 8 (w zależności od liczby graczy).
- **Tereny główne (miejskie):** 2 lub 3 (tyle, ilu jest graczy).
- **Tereny główne (pozamiejskie):** 1 lub 2 (o jeden mniej od liczby graczy).
- **Miasta:** kolejno odkrywane Miasta mają coraz większy poziom:
 - **Gra dwuosobowa:** 5 (pierwsze Miasto), 8 (drugie).
 - **Gra trzyosobowa:** 5 (pierwsze Miasto), 8 (drugie), 11 (trzecie).

Dodatkowe zasady specjalne

- Każdy gracz rozpoczyna grę posiadając 1 punkt Sławy. Za każdym razem, gdy przekroczy linię na torze Sławy, otrzymuje dodatkowy 1 punkt Sławy.
- Każdy rozpoczyna grę z Reputacją +2 (oznacza to, że już od początku gry masz premię +1 podczas negocjacji z ludnością).
- W Źródle jest jedna kość Many więcej niż zwykle, a w puli Jednostek jest jedna karta więcej niż zwykle.

WYZWOLENIE KOPALŃ

- **Liczba graczy:** 2 do 4.
- **Rodzaj:** rywalizacyjny.
- **Czas:** 4 rundy (2 Dni i 2 Noce).
- **Cechy:** krótki scenariusz, podobny do standardowego, lecz z innymi celami. Walcz w tunelach!

Kopalnie w zaprzyjaźnionym królestwie zostały opanowane przez Wroga! Bez dostaw kryształów Magowie nie mogą służyć swojemu krajowi. Wyrusz tam i odzyskaj je.

Przygotowanie (dla 2, 3 lub 4 graczy)

- **Kształt mapy:** klinowa (dla 2 lub 3 graczy) / otwarta ograniczona do 4 kolumn (dla 4 graczy).
- **Tereny wiejskie:** 8, 9 lub 11 (wybierając płytki Terenów, nie usuwając z gry płytek z Kopalniami).
- **Tereny główne (miejskie):** 1 (zawsze Czerwone Miasto).
- **Tereny główne (pozamiejskie):** 1, 2 lub 3 (w tym scenariuszu Teren bez Kopalni jest zawsze odrzucany z gry).
- **Miasta:** Miasto jest przyjazne. Wszyscy gracze kładą po jednym żetonie Tarczy na karcie Miasta. Jednak nikt nie jest namiestnikiem tego Miasta.

Zasady specjalne

- Kiedy ktoś odkryje Kopalnię, umieszcza na niej jeden odkryty zielony żeton Wroga (jeśli Kopalnia znajduje się na Terenie

wiejskim) lub jeden odkryty czerwony żeton Wroga (jeśli Kopalnia znajduje się na Terenie głównym). Dodatkowo kładzie również na niej jeden zakryty brązowy żeton Wroga. Ci Wrogowie kontrolują obecnie Kopalnię (jeden z nich ukrywa się w jej czeluściach). Aby nie mylili się oni z *Rozwścieczonymi Wrogami*, umieść stos żetonów na planszy w taki sposób, aby rewers brązowego żetonu Wroga był choć częściowo widoczny.

- Aby wyzwolić Kopalnię, należy do niej zejść na obszarze Kopalni (wykorzystać swoją Akcję) i pokonać obu Wrogów. W Kopalni, podobnie jak w Lochu, obowiązują reguły Nocy (lecz można korzystać z własnych Jednostek). Jeśli pokonanie obu Wrogów nie było możliwe, na obszarze Kopalni pozostają żetony niepokonanych Wrogów. Można ich ponownie zaatakować później.
- Gracz, który pokona ostatniego Wroga, wyzwala Kopalnię. Kładzie swój żeton Tarczy na obszarze Kopalni i powiększa swoją Reputację o 1 punkt (o 2 punkty, jeśli Kopalnia jest na Terenie głównym).
- Do czasu ich wyzwolenia, Kopalnie nie produkują kryształów. Po ich wyzwoleniu produkcja odbywa się normalnie (produkcja wznawiana jest natychmiast, więc gracz, który ją wyzwolił, zyskuje jeden kryształ już w tej samej turze).
- Na początku każdego Dnia i każdej Nocy gracze zyskują po jednym kryształem z każdej wyzwolonej przez siebie Kopalni (niezależnie od tego, w którym miejscu mapy się ona znajduje). Jest to dar od wdzięcznych górników.

- Uwaga: Jeśli zabraknie brązowych żetonów Wrogów, należy wymienić wszystkich jeszcze nieodkrytych, leżących na mapie, brązowych Wrogów na dowolny zamiennik. W chwili, w której należy odkryć taki tymczasowy brązowy żeton, wymień go na prawdziwego brązowego Wroga.

Koniec scenariusza

Kiedy wszystkie Tereny mapy zostaną odkryte, a wszystkie Kopalnie wyzwolone, wszyscy gracze (łącznie z tym, który wyzwolił ostatnią Kopalnię) rozgrywają swoją ostatnią turę. Następnie gra się kończy. Jeśli w czasie rozgrywania finałnych tur, skończy się runda, gra natychmiast się kończy.

Punktacja

Jeśli wyzwoliliście wszystkie Kopalnie, misja zakończyła się sukcesem. Podczas liczenia punktów wykorzystajcie standardowe zasady punktacji osiągnięć. Dodatkowo:

- Dodaj do wyniku 4 punkty Sławy za każdą swoją Kopalnię na Terenie wiejskim i 7 punktów Sławy za każdą swoją Kopalnię na Terenie głównym.
- Zdobywca największej łącznej liczby punktów, wynikających z powyższej zasady, otrzymuje 5 dodatkowych punktów Sławy jako Największy Wyzwoliciel.

NOCE DRUIDÓW

- **Liczba graczy:** 2 do 4.
- **Rodzaj:** lekko rywalizacyjny lub rywalizacyjny.
- **Czas:** 4 rundy (2 Dni i 2 Noce).
- **Cechy:** krótki scenariusz, podobny do standardowego, lecz z innymi celami. Jak dużego wyzwania odważysz się podjąć?

Czy odwiedzając to królestwo zauważyłeś na Magicznej Polanie tajemnicze obeliski z wygrawerowanymi symbolami? Zbadaj je!

Przygotowanie (dla 2, 3 lub 4 graczy)

- **Kształt mapy:** klinowa (dla 2 lub 3 graczy) / otwarta, ograniczona do 4 kolumn (dla 4 graczy).
- **Tereny wiejskie:** 8, 9 lub 11 (wybierając płytki Terenów, nie usuwając z gry płytek Terenów z Magicznymi Polanami).
- **Tereny główne (miejskie):** 1 (zawsze Zielone Miasto).
- **Tereny główne (pozamiejskie):** 1, 2 lub 3 (o jeden mniej od liczby graczy).
- **Miasta:** Miasto jest przyjazne. Wszyscy gracze kładą po jednym żetonie Tarczy na karcie Miasta. Jednak nikt nie jest namiestnikiem tego Miasta.

WŁADCY PODZIEMI

- **Liczba graczy:** 2 do 4.
- **Rodzaj:** rywalizacyjny.
- **Czas:** 5 rund (3 Dni i 2 Noce).
- **Cechy:** krótki scenariusz, podobny do standardowego, lecz z innymi celami. Schodzimy do podziemi!

Mysleliśmy, że kontrolujemy te ziemie. Byliśmy w błędzie! Pod całym królestwem istnieje ogromny system tuneli. Nie wiemy, kto je wykopał i po co. Ale to nie ma znaczenia. Ruszaj i zdobądź nad nimi kontrolę!

Przygotowanie (dla 2, 3 lub 4 graczy)

- **Kształt mapy:** klinowa (dla 2 lub 3 graczy) / otwarta, ograniczona do 4 kolumn (dla 4 graczy).
- **Tereny wiejskie:** 8, 9 lub 11 (wybierając płytki Terenów, nie usuwając płytek Terenów z Lochami).
- **Tereny główne (miejskie):** 1 (zawsze Niebieskie Miasto).
- **Tereny główne (pozamiejskie):** 1, 2 lub 3 (wśród nich zawsze musi być Teren pustyni z Monastylem i Grobowcem).
- **Miasta:** Miasto jest przyjazne. Wszyscy gracze kładą po jednym żetonie Tarczy na karcie Miasta. Jednak nikt nie jest namiestnikiem tego Miasta.

Zasady specjalne

- Jeśli skończysz Ruch na Magicznej Polanie, możesz ją aktywować. W tym celu połóż na niej swój żeton Tarczy. Na każdej Magicznej Polanie może znajdować się więcej niż jeden żeton, jednak każdy z graczy może położyć na niej tylko jeden żeton.
- Raz, podczas pierwszej Nocy, w dowolnej swojej turze, możesz wypowiedzieć Inkantację. Nie możesz wówczas stać na obszarze zamieszkanym. Wypowiedzenie Inkantacji jest twoją Akcją w turze. Inkantacja przywołuje tyle Potworów, na ilu Magicznych Polanach leżą twoje żetony. Weź odpowiednią liczbę brązowych żetonów Wroga i walcz z nimi:
 - Za pokonanie Wrogów otrzymujesz podwojoną liczbę punktów Sławy.
 - Niepokonani Wrogowie znikają po walce (lecz Rany, jakie zadali, pozostają).
 - Bez względu na liczbę pokonanych Wrogów, na koniec tury otrzymujesz tyle kryształów, ilu Wrogów przywołałeś (rzuć kością za każdy kryształ - zgodnie z zasadami obowiązującymi w Legowisku potwora).
- Na koniec pierwszej Nocy usuń wszystkie żetony Tarcz z Magicznych Polan. Gracze będą musieli aktywować je ponownie, aby móc wypowiedzieć Inkantację kolejnej Nocy.
- Podczas drugiej Nocy, również możesz wypowiedzieć Inkantację. Tym razem przywołasz jednak czerwonych Wrogów. Podobnie jak pierwszej Nocy, Sława za ich pokonanie jest również podwojona, ale tym razem otrzymujesz 2 kryształy za każdego przywołanego Wroga.

Koniec scenariusza

Gra kończy się, gdy wszyscy gracze wypowiedzieli Inkantację w trakcie drugiej Nocy (w tym przypadku każdy rozgrywa jeszcze swoją ostatnią turę) lub na koniec drugiej Nocy.

Punktacja

Policz punkty za osiągnięcia zgodnie ze standardowymi zasadami. Gracz z największą liczbą punktów Sławy wygrywa grę.

Warianty

Możesz rozegrać bardziej rywalizacyjny wariant: na każdej Magicznej Polanie może leżeć tylko jedna Tarcza (w grze dwuosobowej) lub dwie Tarcze (w grze trzy- lub czterosobowej). Jeśli Polana osiągnęła limit, aktywując ją - podmień Tarczę innego gracza na swoją.

Przy mniejszej liczbie graczy, możesz rozegrać epicki wariant tego scenariusza: 3 Dni i 3 Noce. Wykorzystaj wszystkie Tereny wiejskie i główne (pozamiejskie). Usuń żetony Tarcz po drugiej Nocy. Podczas trzeciej Nocy przywołujesz jednego brązowego i jednego czerwonego Wroga za każdą swoją Tarczę znajdującą się na Magicznej Polanie. Otrzymujesz 3 kryształy za każdą przywołaną parę Wrogów.

Zasady specjalne

- Za każdym razem, gdy odkryjesz Teren z Wioską, wybierasz dowolny sąsiadujący z nią obszar (inny niż bagno) nie zawierający żadnych miejsc (może to być również obszar na sąsiadującej płytce Terenu). Od tej chwili na wybranym obszarze znajduje się sekretne zejście do Lochów. Aby zaznaczyć to miejsce, umieść na wybranym obszarze zakryty brązowy żeton Wroga.
- Sekretne zejście do Lochów traktowane jest jak Lochy (patrz opis na karcie Opisu Miejsca). Jeśli je zdobędziesz, zaznacz ten obszar żetonem Tarczy i odbierz nagrodę. Jeśli nie pokonasz Potwora, odrzuć go, a w jego miejsce połóż nowy, losowy, zakryty brązowy żeton Wroga.
- Ta sama zasada dotyczy Monastyrów. Jednak w tym przypadku, na sąsiadujący obszar kładziesz zakryty czerwony żeton Wroga, symbolizujący sekretny Grobowiec.
- Sekretny Grobowiec traktuj tak, jak zwykły Grobowiec.
- Zdobyte Lochy i Grobowce (zwykłe i sekretne) nie mogą być ponownie eksplorowane w celu zdobycia większej liczby punktów Sławy podczas tego scenariusza.
- Wszystkie zdobyte Lochy i Grobowce (również te sekretne) są połączone.
 - Gdy twój Bohater, podczas Ruchu, znajdzie się w zdobytym Lochu lub Grobowcu, możesz przemieścić go do dowolnego innego zdobytego Lochu lub Grobowca.
 - Te dwa obszary nie muszą być tego samego typu (możesz przemieścić się ze zwykłego Lochu, do sekretnego Grobowca itp.)
 - Aby się przemieścić, musisz zapłacić 2 punkty Ruchu, plus 1 dodatkowy punkt za każdy przebyty obszar.
 - Obliczając koszt Ruchu, musisz brać pod uwagę, że możesz poruszać się tylko pod odkrytymi płytkami Terenów. Jednocześnie nie możesz poruszać się pod bagnami i jeziorami. Jeśli nie jest to możliwe, nie możesz się przemieścić.

Koniec scenariusza

Kiedy wszystkie Tereny mapy zostaną odkryte, a wszystkie Lochy i Grobowce zdobyte, wszyscy gracze (łącznie z tym, który zdobył ostatni Loch lub Grobowiec) rozgrywają swoją ostatnią turę. Następnie gra się kończy. Jeśli w czasie rozgrywania finalnych tur skończy się runda, gra natychmiast się kończy.

Punktacja

Jeśli zdobyliście wszystkie Lochy i Grobowce, misja kończy się sukcesem.

Policz punkty za osiągnięcia zgodnie ze standardowymi zasadami, za wyjątkiem:

- Przy obliczaniu wyniku Poszukiwacza Przygód, policzcie również wszystkie sekretne zejścia do Lochów oraz sekretne Grobowce. Wszystkie Lochy i Grobowce warte są 4 punkty zamiast 2.
- Zamiast tytułu Największego Poszukiwacza Przygód przyznajcie się tytuł Największego Eksploratora Podziemi, który jest wart 5 punktów Sławy (2 punkty w przypadku remisu).

PODBIJ I UTRZYMAJ

- **Liczba graczy:** 2 lub 4 (dwa zespoły).
- **Rodzaj:** bardzo rywalizacyjny.
- **Czas:** 4 rundy (czteruosobowa), 6 rund (dwuosobowa).
- **Cechy:** bardzo rywalizacyjny scenariusz, oferujący Bohaterom możliwość częstych walk między sobą. Punkty zwycięstwa przydzielane są za kontrolowanie miejsc, a nie za Sławę!

Rada Pustki wysłała cię do tej spornej prowincji... więc... aby być ścisłym... przez... hmmm... sprawiedliwych członków Rady Pustki... aby przejąć nad nią kontrolę. Bądź czujny! Istnieje również pewien odłam zdraździeckich członków Rady, który sam chce przejąć kontrolę nad tym regionem. Nie pozwól im na to!

Przygotowanie (dla 2 lub 4 graczy)

- **Kształt mapy:** ustalony (patrz: obrazek po prawej). Wykorzystaj stronę „B” Terenu startowego i 3 odkryte Tereny wiejskie. We wskazanych miejscach będą znajdować się kolejne 2 Tereny wiejskie oraz 4 Tereny główne (możesz umieścić w tych miejscach zakryte żetony odpowiednich typów już na początku gry).
- **Tereny wiejskie:** 5 (wszystkie z Twierdzami i Wieżami Magów).
- **Tereny główne (miejskie):** 1 (zawsze Białe Miasto).
- **Tereny główne (pozamiejskie):** 3 (wszystkie z Twierdzami i Wieżami Magów).
- **Miasta:** Miasto było przyjazne, ale zamknęło swoje bramy. Nie możesz do niego wkroczyć.
- **Jednostki:** Z talii Jednostek Elitarnych usuń Jednostki poziomu IV (te, które można werbować wyłącznie w Mieście).



JEDEN POWRACA

- **Liczba graczy:** 2 do 4.
- **Rodzaj:** bardzo rywalizacyjny.
- **Czas:** 4 rundy (2 Dni i 2 Noce).
- **Cechy:** rywalizacyjny scenariusz. Odpowiedni dla tych, którzy wolą określić zwycięzcę zgodnie z regułą „przetwarzają najsilniejsi”, niż liczyć punkty.

Jest to ostateczny test waszych sił. Zostaliście wysłani do nieznannej części królestwa, a Portal zamknął się tuż po tym, gdy przez niego przeszliście. Po dwóch Dniach i dwóch Nocach otworzy się znów, na krótką chwilę. Do domu wróci tylko ten Bohater, który w odpowiednim momencie znajdzie się na obszarze Portalu.

Przygotowanie (dla 2, 3 lub 4 graczy)

- **Kształt mapy:** klinowy (lub dowolny, na który wszyscy się zgodzicie).
- **Tereny wiejskie:** 7, 8 lub 10 (w zależności od liczby graczy).
- **Tereny główne (miejskie):** 1, 2 lub 3 (liczba o jeden mniejsza od liczby graczy).
- **Tereny główne (pozamiejskie):** 1, 2 lub 3 (o jeden mniej od liczby graczy).
- **Miasta:** każde odkryte Miasto ma poziom 3.

MAGE KNIGHT GRA VLAADY CHVÁTILA

Projekt gry: Vlaada Chvátil

Opracowanie: Vlaada Chvátil, David Korejtko, Filip Murmak, Phil Pettifer, Paul Grogan

Ilustracje: J. Lonnee, Milán Vavroň, Octographics.net

Opracowanie graficzne: Chris Raimo, Filip Murmak, Scott Hartman

Skład wersji polskiej: Maciej Mutwil, Aga Jakimiec

Tłumaczenie: Michał Włóczyko

Korekta: Robert Dennis, Arek Maj, Grzegorz Polewka

Zasady specjalne

- Na czas pierwszej połowy gry rozłóż tylko Jednostki Regularne (srebrny rewers). W drugiej połowie gry (od rundy trzeciej w grze w cztery osoby lub od rundy czwartej w grze dwuosobowej) rozłóż zarówno Jednostki Regularne, jak i Jednostki Elitarne.
- Jednostki, które zwykle werbujesz w Monastyrze, możesz werbować również w Wieży Maga. Jednostki werbowane zwykle w Wiosce, możesz również werbować w Twierdzy.
- Nie tracisz Reputacji po szturmie na ufortyfikowane miejsce.
- Wieża Maga ma inne funkcje niż zwykle. W tym scenariuszu działa podobnie do Twierdzy:
 - Po zdobyciu Wieży Maga nie otrzymujesz Czarar. Możesz go tam jednak później kupić.
 - Zdobyta Wieża Maga należy do ciebie (tak samo, jak zdobyta Twierdza). Inni gracze mogą ją szturmować i odbić: w tym celu muszą walczyć z ufortyfikowanym fioletowym Wrogiem (losowo dobranym z odpowiedniego stosu). Nagrodą za jego pokonanie jest jednak tylko połowa punktów Sławy (zaokrąglona w górę).
 - Jeśli rozpoczynasz swoją turę w lub obok swojej Wieży Maga, otrzymujesz tyle złotej Many (za Dnia) lub tyle czarnej Many (Nocą), ile Wież Magów kontrolujesz.
- Kiedy jesteś blisko dwóch swoich ufortyfikowanych miejsc (Wieży Maga oraz Twierdzy), wykorzystujesz przywileje płynące z obu!
- Jeśli drugiego Dnia lub drugiej Nocy atakujesz Twierdzę lub Wieżę Maga należącą do innego gracza, musisz wziąć 2 żetony Wrogów (szare, jeśli atakujesz Twierdzę lub fioletowe, jeśli atakujesz Wieżę Maga). Nagrodą za ich pokonanie jest połowa sumy punktów ich Sławy (zaokrąglona w górę).
- Podczas trzeciego Dnia i Nocy (w grze dwuosobowej) obowiązują te same zasady, z jednym wyjątkiem: bierzesz teraz trzy żetony Wrogów zamiast dwóch.

Zasady specjalne

- Portal zamyka się na koniec pierwszego Dnia. Ktokolwiek znajduje się na obszarze Portalu w tym czasie, zostanie wyeliminowany z gry. Od tej pory obszar jest traktowany jak równiny. Może na nim przebywać tylko jeden gracz. Może się tam również odbyć walka między graczami (włączając w to regułę Wymuszonego Odwrotu).

Zwycięzca

Scenariusz kończy się po zakończeniu drugiej Nocy. Grę wygrywa ten, kto w tym momencie znajduje się na obszarze Portalu. Jeśli nikt tam nie stoi, nie ma zwycięzcy. W tym scenariuszu nie stosuje się żadnej punktacji. Punkty Sławy również nie mają znaczenia.

Uwaga: Po ogłoszeniu końca rundy nie jest dozwolone rozpoczęcie walki między graczami. Oznacza to, że jeśli Portal jest zajęty w momencie ogłoszenia końca drugiej Nocy, grę natychmiast wygrywa gracz znajdujący się na obszarze Portalu.

Warianty

Możesz rozegrać epicką wersję tego scenariusza, która będzie trwać 3 Dni i 3 Noce. Dodaj jeden Teren każdego rodzaju do stosu płytek Terenów i zwiększ poziom Miast na 4.

Edycja zasad: Gaming Rules! - Paul Grogan i Phil Pettifer

Testerzy: Filip, David, Hanka, Miloš, Aneken, Vitek, Kreten, Fanda, Michal, Flygon, Paul, Falco, Glee, Rumun, Monča, Ese, Yuyka, Jéřna, Bianco, Jirka Bauma i wielu innych z Czech, USA i Wielkiej Brytanii.

Specjalne podziękowania: Filip Murmak - za entuzjazm i nieocenioną pomoc od pierwszych chwil, gdy uczył się gry, do chwili gdy została wydrukowana. David Korejtko - za wiele godzin testowania i balansowania. Paul Grogan i jego przyjaciele - za niekończące się dni (i noce) spędzone nad czytaniem instrukcji i korektą językową. Bryan Kinsella i Wilson Price z WizKids - za ich pomoc i cenne wskazówki. WizKids i Czech Games Edition - za wsparcie w intensywnych testach.

Reguły zespołowe

- Jeśli grasz w grę czteruosobową, stosuj reguły zespołowe (patrz podrozdział „Reguły zespołowe”).
- Zwróć szczególną uwagę na regułę, która mówi: możesz wkroczyć do pustej Twierdzy swojego sojusznika, po czym zwerbować w niej Jednostki. Kiedy znajdujesz się na obszarze sąsiadującym z Twierdzą sojusznika lub w niej, twój limit kart na ręce zostaje podwyższony o liczbę Twierdz, którą sam kontrolujesz.
- To samo dotyczy Wieży Maga i dodatkowej Many.

Zwycięzca

Scenariusz jest rozgrywany do końca czasu gry, albo do momentu w którym jeden z zespołów uzna wyższość zespołu przeciwnika. Każda kontrolowana Twierdza warta jest 3 punkty zwycięstwa. Każda kontrolowana Wieża Maga warta jest 2 punkty zwycięstwa. Gracz lub zespół posiadający większą liczbę punktów wygrywa. W przypadku remisu nie wyłania się zwycięzcy. Remis może się zdarzyć tylko wtedy, kiedy któreś miejsca nie zostały podbite (w tym scenariuszu jest do zdobycia w sumie 25 punktów).

Warianty

- Jeśli gra ma mieć bardziej strategiczny charakter, możesz odkryć wszystkie Tereny już na samym początku gry (o ile nie będzie wam brakowało satysfakcji z odkrywania Terenów).
- Możesz również rozgrywać ten scenariusz w trzy osoby, lecz w takim wariantcie może wystąpić efekt „gdzie dwóch się bije, tam trzeci korzysta”. Jeśli mimo wszystko chcesz spróbować, zalecamy przeprowadzenie czterech rund (jak w grze czteruosobowej).

Wariant zespołowy

Jeśli gracze w cztery osoby, możecie rozegrać scenariusz w zespołach. Zastosujcie wszystkie reguły zespołowe (patrz podrozdział „Reguły zespołowe”).

Na początku gry każdy zespół losuje (lub wspólnie ustala) żeton Tarczy jednego z członków. Ten gracz jest Wybrańcem. To on musi wrócić! Jego sojusznik musi mu pomóc w tej misji (szczególnie w blokowaniu drugiego zespołu).

Przeciwny zespół nie powinien wiedzieć, który Bohater jest Wybrańcem. Trzymajcie oba żetony (jeden z każdego zespołu) w tajemnicy, w bezpiecznym miejscu.

Schowane Tarcze odkryjcie dopiero na koniec drugiej Nocy. Jeśli jedna z nich należy do gracza znajdującego się na obszarze Portalu, jego zespół wygrywa. Jeśli żaden z wybranych Bohaterów nie znajduje się na Portalu - nikt nie wygrywa.



WIZKIDS

© 2018 WizKids/NECA, LLC. WizKids and related marks and logos are trademarks of WizKids. All rights reserved.

© 2018 Portal Games Sp. z o.o.
ul. św. Urbana 15
44-100 Gliwice
tel. 32 334 85 38
email: portal@portalgames.pl
www.portalgames.pl

PODSUMOWANIE

GRA

Wybierz scenariusz i warianty.

Każdy gracz wybiera Bohatera.

Przygotuj rozgrywkę.

Rozgrywaj rundy do momentu, w którym upłynie czas gry, lub gdy spełnione zostaną warunki zakończenia scenariusza.

Rozstrzygnij wynik gry.

PRZEBIEG RUNDY

Przygotuj rundę (przy pierwszej rundzie już to zrobiłeś):

- Odwróć planszę Dnia / Nocy i odśwież Źródło.
- Stwórz nową pulę Jednostek.
- Odśwież pulę Akcji Zaawansowanych oraz Czarów.
- Zmień status swoich Jednostek na Gotowa i odwróć wykorzystane żetony Umiejętności.
- Potasuj swoje talie i weź nowe karty.

Wybór Taktyki

- Rozpoczyna gracz z najmniejszą liczbą punktów Sławy (w przypadku remisu: gracz, którego tura, według kolejności poprzedniej rundy, przypadła później).
- Ułóż odpowiednio żetony Kolejności w rundzie.

Rozgrywanie tury w ustalonej kolejności, do momentu, w którym ktoś ogłosi koniec rundy.

- Pozostali gracze rozgrywają jeszcze jedną, ostatnią turę.

PRZEBIEG TURY

Jeśli twoja talia Czynów jest pusta, możesz zrezygnować z tury i ogłosić koniec rundy.

- Jeśli twoja talia Czynów jest pusta i nie masz kart na ręce, musisz ogłosić koniec rundy.

Zwykła tura: opcjonalny Ruch (i/lub odkrycie mapy), następnie opcjonalna (choć czasem obowiązkowa) Akcja:

- Walka z Wrogami (szturm ufortyfikowanego miejsca, sprowokowanie lub wyzwanie Rozwścieczonego Wroga, wkroczenie do miejsca przygód).
- Negocjacje z ludnością (Werbowanie, Leczenie oraz kupowanie kart za punkty Wpływu).
- Walka między graczami (jeśli jesteś na tym samym obszarze, co przeciwnik).

Odpoczynek: brak Ruchu, brak Akcji.

- Standardowy Odpoczynek: odrzuć jedną kartę inną niż Rana i dowolną ilość kart Ran.
- Powolne Zdrowienie (jeśli posiadasz same karty Ran na ręce): odrzuć jedną kartę Rany.

Dowolna tura:

- Zagraj dowolne działanie Specjalne i Leczące (nie podczas walki).
- Wykorzystaj maksymalnie jedną kość Many ze Źródła.

Koniec tury:

- Odłóż (przerzucając) wykorzystaną kość Many do Źródła. Następny gracz może już zacząć swoją turę.
- Przeprowadź Wymuszony Odwrót, jeśli twój Bohater nie stoi w bezpiecznym miejscu.
- Odrzuć zagrane karty, odłóż wszystkie znaczniki Many oprócz kryształów.
- Jeśli spełniłeś warunki: odbierz nagrody z walki i awansuj swojego Bohatera.
- Odrzuć dowolną liczbę kart z ręki (co najmniej jedną, jeśli nie zagrałeś żadnej w tej turze).
- Dobierz karty, aby mieć ich tyle, ile wynosi twój (zmodyfikowany) limit kart na ręce.

WALKA Z WROGAMI

Faza Ataku dystansowego i obłąnczego

- Przeprowadź jeden, kilka Ataków lub żadnego. W każdym ataku możesz pokonać jednego lub kilku Wrogów.
- Aby pokonać Wroga zagraj Ataki dystansowe i Ataki obłąnnicze o łącznej sile równej lub większej niż wytrzymałość Panczerza wybranego Wroga (należy stosować wyłącznie Atak obłąnniczy, gdy którykolwiek z atakowanych Wrogów jest ufortyfikowany).
- Odrzuć żetony wszystkich pokonanych Wrogów i odbierz Sławę za każdego z nich (ale nie awansuj jeszcze swojego Bohatera).

Faza Blokowania

- Przeprowadź jeden, kilka Bloków lub żadnego. Każdym Blokiem możesz zablokować jednego Wroga.
- Aby zablokować Wroga, zagraj Blok o sile równej lub wyższej od siły jego Ataku.

Faza Zadawania obrażeń

- Za każdego niepokonanego lub niezablokowanego Wroga, przydziel (w dowolnej kolejności) obrażenia równe sile jego Ataku.
- Najpierw możesz przydzielić obrażenia nieranionym Jednostkom. Połóż na Jednostce kartę Rany i pomniejsz pozostałą wartość obrażeń o wytrzymałość Panczerza Jednostki.
- Następnie przydziel pozostałe obrażenia swojemu Bohaterowi. Za każdą kartę Rany wziętą na rękę, zmniejsz wartość pozostałych obrażeń o wytrzymałość Panczerza Bohatera.

Faza Ataku

- Przeprowadź jeden, kilka Ataków lub żadnego. W każdym Ataku możesz pokonać jednego lub kilku Wrogów.
- Aby pokonać Wrogów, zagraj dowolny Atak (włącznie z Atakiem dystansowym i Atakiem obłąnniczym albo kartą zagrana bokiem) o sile równej lub większej od wytrzymałości Panczerzy Wrogów.
- Odrzuć żetony wszystkich pokonanych Wrogów i odbierz Sławę za każdego z nich (ale nie awansuj jeszcze Bohatera).

WALKA MIĘDZY GRACZAMI

Obrońca ogłasza swoje zamiary

- Jeśli uczestniczy w pełni w walce: może wykonywać czynności jak w swojej turze (łącznie z krokami końca tury). Jest chroniony przed kolejnymi atakami do czasu swojej tury, jednak pomija swoją zwykłą turę.
- Jeśli uczestniczy częściowo w walce, nie może wykorzystywać Many ani Umiejętności. Jego Akcje kończą się natychmiast po walce.

Faza Ataku dystansowego i obłąnczego

- Na zmianę, zaczynając od Obrońcy, zagrywanie Ataki dystansowe i Ataki obłąnnicze do czasu, gdy obaj zrezygnują.
- Atakujący zagrywa dowolną liczbę Ataków dystansowych i Ataków obłąnniczych (lub tylko obłąnniczych, jeśli Obrońca jest ufortyfikowany).
- Drugi gracz może zagrywać Blok, aby zmniejszyć siłę Ataku. Atak jest redukowany o 1 punkt za każde 2 punkty Bloku.
- Pozostałe punkty Ataku są przydzielane, przez Atakującego, Jednostkom przeciwnika i jego Bohaterowi jako obrażenia. Aby zranić Bohatera lub nieranioną Jednostkę, wartość obrażeń musi być równa wytrzymałości ich Panczerza.

Faza Ataku wręcz

- Na zmianę, zaczynając od Agresora, zagrywanie Ataki do czasu, aż ktoś będzie zmuszony do wycofania się albo do czasu, gdy obaj zrezygnują.
- Atakujący zagrywa dowolną liczbę Ataków (łącznie z Atakami dystansowymi, Atakami obłąnniczymi i kartami zagrany bokiem).
- Drugi gracz może zagrywać Blok, aby zmniejszyć siłę Ataku. Obrażenia są redukowane o 1 punkt za każdy 1 punkt Bloku.
- Pozostałe punkty Ataku są przydzielane jako obrażenia (patrz powyżej), i/lub zamienione na punkty Ruchu, aby zmusić gracza do wycofania się na sąsiadujący, bezpieczny obszar. Punkty Ataku mogą też być użyte do kradzieży wykorzystanych Artefaktów lub Chorągwi przypisanej rannej Jednostce (5 punktów obrażeń za Artefakt).

Jeśli przeciwnik jest zmuszony do wycofania się, zdobywasz 1 punkt Sławy (jeśli ma więcej Sławy niż ty) i dodatkowo 2 punkty Sławy za każdy poziom, o który jego Bohater jest wyżej od twojego.










ZDOLNOŚCI WROGÓW I JEDNOSTEK

Ofensywne

-  **Atak ogniem** – tylko Blok lodem lub zimnym ogniem jest w pełni efektywny przy blokowaniu tego Ataku (inne są połowiczne).
-  **Atak lodem** – tylko Blok ogniem lub zimnym ogniem jest w pełni efektywny przy blokowaniu tego Ataku (inne są połowiczne).
-  **Atak zimnym ogniem** – tylko Blok zimnym ogniem jest w pełni efektywny przy blokowaniu tego Ataku (inne są połowiczne).
-  **Przywołanie** – na początku fazy Blokowania węż losowy brązowy żeton. Zastąpi on Wroga w fazie Blokowania i fazie Zadawania obrażeń, po czym go odrzucisz.
-  **Szybkość** – aby zablokować tego Wroga potrzebujesz dwukrotnie większej siły Bloku niż siła jego Ataku.
-  **Brutalność** – jeśli go nie zablokujesz, zada dwukrotnie większą liczbę obrażeń niż wynosi siła jego Ataku.
-  **Zatrucie** – jeśli taki Wróg zrani (zatruje) twoją Jednostkę, otrzyma ona dwie Rany zamiast jednej. Za każdą kartę Rany, którą weźmiesz na rękę w wyniku zaatakowania Bohatera trucizną, dołóż jedną kartę Rany na swój stos kart wykorzystanych.
-  **Paraliż** – jeśli taki Wróg zrani (sparaliżuje) twoją Jednostkę, natychmiast ją zniszczy (usuń z gry). Jeśli w wyniku zaatakowania przez paraliżującego Wroga musisz wziąć co najmniej jedną kartę Rany, natychmiast odrzuć z ręki wszystkie karty niebędące Ranami.
-  **Skrytobójstwo** – Obrażenia zadane przez ten Atak nie mogą być przydzielone Jednostkom; jeżeli ten Atak nie zostanie zablokowany, wszystkie punkty obrażeń należy przydzielić Bohaterowi.
-  **Powolny** – Podczas fazy Blokowania możesz wydać punkty Ruchu; za każdy wydany w ten sposób punkt Ruchu, siła Ataku jest redukowana o 1 do końca tury. Atak o sile zredukowanej do 0 jest uważany za skutecznie zablokowany.
-  **Wampiryzm** – Wróg ze zdolnością Wampiryzmu, do końca tej walki, posiada Pancerz o wytrzymałości zwiększonej o 1 za każdą Jednostkę zranioną przez swój Atak oraz za każdą kartę Rany, która w wyniku Ataku tego Wroga znalazła się na ręce gracza.

Defensywne

-  **Fortyfikacja** – przeciw temu Wrogowi, w fazie Ataku dystansowego i oblężniczego, możesz wykorzystać tylko Atak oblężniczy (nie możesz go w ogóle atakować, gdy broni *ufortyfikowanego miejsca*).
-  **Odporność fizyczna** – wszystkie fizyczne Ataki (łącznie z kartami zagrany bokiem jako Atak) są osłabione (połowiczne).
-  **Odporność na ogień** – wszystkie Ataki ogniem są osłabione (połowiczne). Wróg ignoruje wszystkie działania inne niż Atak, pochodzące z czerwonej karty. Ignoruje też wszystkie zdolności jednostek wzmocnione czerwoną Maną.
-  **Odporność na lód** – wszystkie Ataki lodem są osłabione (połowiczne). Wróg ignoruje wszystkie działania inne niż Atak, pochodzące z niebieskiej karty. Ignoruje też wszystkie zdolności jednostek wzmocnione niebieską Maną.
-  **Odporność na ogień i lód** – Jak wyżej. Dodatkowo wszystkie Ataki zimnym ogniem są osłabione.
-  **Nieuchwytny** – Nieuchwytny Wróg posiada Pancerz o zwiększonej wytrzymałości. Niższa wartość jest używana tylko podczas fazy Ataku, i tylko w sytuacji, gdy wszystkie jego Ataki zostały skutecznie zablokowane. Wszelkie modyfikatory wytrzymałości Pancerza dotyczą obu wartości.
-  **Nieufortyfikowany** – Wszystkie fortyfikacje na danym obszarze są ignorowane dla takiego Wroga.
-  **Tajemna odporność** – Wróg nie może być celem działań niezwiązanych z Atakiem lub Blokiem. Nie dotyczy to działań, które bezpośrednio wpływają na wrogie Ataki.
-  **Obrona** – Wrogowie ze zdolnością Obrona będą bronić siebie i swoich sojuszników, gdy ich zaatakujesz.

Odporność Jednostek

Walka z Wrogami:


Przydzielając Jednostce obrażenia z Ataku, na który jest odporna, najpierw pomniejsz liczbę obrażeń o wytrzymałość jej Pancerza (bez Ranienia). Jeśli po tym pozostały jeszcze obrażenia do przydzielenia, postępuj zgodnie ze zwykłymi zasadami (zrań Jednostkę i ponownie pomniejsz liczbę pozostałych obrażeń o wytrzymałość Pancerza).

Walka między graczami:

Jeśli Jednostka jest odporna na co najmniej jeden rodzaj Ataku, który wykorzystał przeciwnik, przeciwnik musi wydać dwa razy więcej punktów Ataku, aby zranić Jednostkę.

-  **Odporność fizyczna** – powoduje, że twoje Jednostki są bardziej odporne na Ataki fizyczne Wrogów oraz Ataki fizyczne przeciwnika.
-  **Odporność na ogień** – powoduje, że twoje Jednostki są bardziej odporne na Ataki ogniem Wrogów oraz Ataki ogniem przeciwnika. Jednostki ignorują również działania czerwonych kart przeciwnika inne niż Atak. Ignorują też zdolności jego Jednostek wzmocnione czerwoną Maną.
-  **Odporność na lód** – powoduje, że twoje Jednostki są bardziej odporne na Ataki lodem Wrogów oraz Ataki lodem przeciwnika. Jednostki ignorują również działania niebieskich kart przeciwnika inne niż Atak. Ignorują też zdolności jego Jednostek wzmocnione niebieską Maną.
-  **Odporność na ogień i lód** – jak wyżej. Powoduje również, że twoje Jednostki są bardziej odporne na Ataki zimnym ogniem Wrogów oraz Ataki zimnym ogniem przeciwnika.

Wielokrotne Ataki

-  Każdy Atak musi zostać rozpatrzone osobno (można go zablokować, albo przypisać zadane przez niego punkty obrażeń). Działania zapobiegające Atakom Wrogów anulują ich wszystkie Ataki. Wróg jest „skutecznie zablokowany”, gdy każdy z jego Ataków zostanie zablokowany.

OMÓWIENIE PRZEBIEGU TURY

