

WARHAMMER
40,000

ZAKAZANE GWIAZDY



ZASADY WPROWADZAJĄCE

NIE ZAZNASZ POKOJU POŚRÓD GWIAZD

Odległe gwiazdy i zapomniane planety zdawały się wisieć nieruchomo w pustce kosmosu przed oczami Ullixesa Ithanosa. On wiedział jednak, że to tylko pozory. Galaktyka była niczym potężny mechanizm, jej tryby bezustannie się obracały, nieubłagane, wiecznie. Oczyma duszy wolny kupiec widział przed sobą przestrzeń wypełnioną przez kosmiczne barki pełne robotników, okręty-świątynie złożone ikonami Imperialnego Kreda i wielkie krążowniki floty marynarki wojennej.

Teraz, gdy Burze Osnowy osłabły, mieszkańcy i zasoby tego sektora zgodnie ze swym przeznaczeniem znów będą służyć Imperium. Niewątpliwie doprowadzi to również do konfrontacji.

Ullixes był absolutnie pewien, że wkrótce do zapomnianego sektora przybędą zarówno xenosi jak i heretycy. O ile już tego nie zrobili. Potworności zaleją ten zakątek przestrzeni, sięjąc śmierć oraz zniszczenie i każdy będzie chciał zagarnąć światy dla swych własnych celów. Do utraconej niegdyś Gromady Herakon nadszła wojna i Ullixes Ithanos wiedział, że ceną za te zakazane gwiazdy będzie krew.

PRZEBIEG GRY

Zakazane gwiazdy to gra o galaktycznym konflikcie osadzonym w uniwersum Warhammera 40 000, w której 2-4 graczy obejmie dowództwo nad Kosmicznymi Marines, Orkami, Eldarami lub Kosmicznymi Marines Chaosu. Każda z frakcji stara się zdobyć kontrolę nad zaginionym relikwiami i miejscami mocy, które pełnią kluczową rolę dla ich przetrwania. By tego dokonać, muszą zbierać zasoby, ulepszać swoje wojsko i podbijać światy w niedostępnej przez długi czas Gromadzie Herakon.

KORZYSTANIE Z TEJ INSTRUKCJI

Instrukcja „Zasady Wprowadzające” ma za zadanie nauczyć nowych graczy podstawowych zasad rozgrywki w *Zakazane gwiazdy*. Aby przyspieszyć i uprościć naukę, Zasady Wprowadzające pomijają wiele wyjątków i złożonych interakcji pomiędzy różnymi jednostkami i kartami Walki. Jeśli w trakcie gry pojawią się jakieś wątpliwości, można je rozwiązać wyszukując odpowiednie hasło w Kompletnej Księdze Zasad dołączonej do gry.



FRAKCJE

Gra *Zakazane gwiazdy* zawiera cztery duże frakcje znane z uniwersum *Warhammera 40 000*. Każda z frakcji posiada własne komponenty, które rozróżnić można po kolorze oraz symbolu frakcji, dzięki czemu w trakcie rozgrywki łatwo dostrzec, do którego gracza należą.



Kosmiczni Marines - Ultramarines:

Kosmiczni Marines Adeptus Astartes to najdoskonalsi żołnierze, jakich stworzyła ludzkość. Każdy z nich to genetycznie zmodyfikowany postczłowiek, odziany

w wykonany z ceramitu i adamantium pancerz wspomagany i uzbrojony w najbardziej zaawansowaną broń skonstruowaną przez Adeptus Mechanicus. To nieznający strachu Aniołowie Śmierci. Kosmiczni Marines z zakonu Ultramarines to genetyczni dziedzice Partiarchy Robouta Guillemana i słyną w całej galaktyce ze swej lojalności, honoru i niezachwianego oddania, by chronić Imperium Ludzkości.



Kosmiczni Marines Chaosu - Pożeracze Światów:

Dziesięć tysięcy lat temu, podczas Herezji Horusa, połowa legionów Kosmicznych Marines zwróciła się przeciwko Imperium Człowieka, profanując śluby

złożone Imperatorowi Ludzkości, i przyłączając się do plugawych bogów Chaosu. W tym mrocznym czasie zdradziecy Kosmiczni Marines niemalże rzucili Imperium na kolana i od tamtej pory, przez całe tysiąclecia nekają ludzkość, dążąc do upadku wszystkiego, co powstało w imię Boga-Imperatora. Kosmiczni Marines Chaosu z Pożeraczy Światów to wyjątkowo krwiożerczy berserkerzy nawet jak na standardy ich nikczemnych braci, którzy oddali się morderczym żądzom wzbudzonym przez Khorna, Boga Krwi.



Eldarzy - Światostatek Iyanden:

Eldarzy to przebiegłe i tajemnicze istoty, xenosi, którzy władali gwiazdami zanim ludzkość zyskała samoświadomość. To prorocy

i wojownicy, mistycy i cierpliwi łowcy, którzy przez niezliczone eony zwalczali kosmzary tej galaktyki. Działają w nieprzenikniony sposób, a ich cele są niezbrane. Duchy wojowników z Iyanden doskonale wiedzą, jaką cenę ma pycha i wiele wycierpieli z jej powodu, mimo to nadal walczą, zmierzając ku kolejnym gwiazdom na pokładzie swego ogromnego Światostatku.



Orkowie - Złe Słońca:

Dzicy, zielonoskórzy xenosi znani jako Orkowie, to gatunek brutalnych, barbarzyńskich wojowników, którzy łakną jedynie dreszczu związanego z bitwą. Zbierają się w niezliczone hordy

i wprawiają w szal pełen dzikiej przemocy i nieokiełznanej furii, przetaczając przez kolejne planety zieloną falą wojny albo „Waaagh!”, jak to określają Orkowie. Z siedzeń swoich dymiących motorów i wewnątrz rozklekotanych cienzarów Orkowie Złych Słońc wyją „Waaagh!”, a ich chęć rozlewu krwi przewyższa jedynie żądza, by pędzić na złamanie karku.

LISTA ELEMENTÓW



1 Kompletna Księga Zasad



112 kart Walki
(28 na frakcję)



32 karty Wydarzeń
(8 na frakcję)



20 kart Ulepszeń rozkazów
(5 na frakcję)



24 żetony celów
(6 na frakcję)



36 żetonów kontroli
zabudowań (9 na frakcję)



32 żetony rozkazów
(8 na frakcję)



4 karty pomocy



1 licznik rund
i 1 znacznik rundy



1 żeton pierwszego gracza



36 żetonów zasobów
(12 każdego rodzaju)



16 specjalnych kości



12 żetonów walki
(6 na awersie,
6 na rewersie)



4 liczniki
materiałów



12 dwustronnych
kafli systemów



4 arkusze frakcji



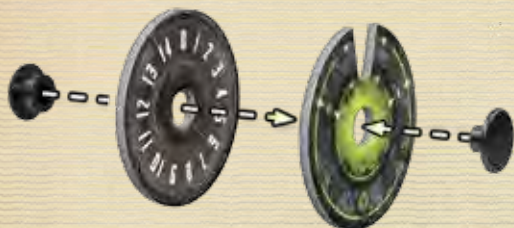
4 żetony Burz Osnowy



35 plastikowych zabudowań
(10 fabryk, 15 miast i 10 bastionów)

SKŁADANIE WSKAŹNIKÓW

Przed pierwszą rozgrywką w Zakazane gwiazdy należy, zgodnie z poniższym rysunkiem, ostrożnie połączyć elementy i skonstruować cztery liczniki materiałów.



105 plastikowych jednostek (27 Kosmicznych Marines, 24 Eldarów, 27 Orków, 27 Kosmicznych Marines Chaosu, oraz 27 plastikowych podstawek)

SKŁADANIE OKRĘTÓW

Przed rozgrywką w Zakazane gwiazdy należy ostrożnie osadzić każdą figurkę okrętu na plastikowej podstawie.



PRZYGOTOWANIE DO GRY

Przed rozpoczęciem rozgrywki w *Zakazane gwiazdy* należy wykonać poniższe kroki:

1. **Wybór frakcji:** Każdy gracz wybiera jedną z frakcji i zabiera wszystkie przypisane do niej elementy (arkusz frakcji, żetony, jednostki, karty Wydarzeń, karty Ulepszeń oraz karty Walki).

Jeśli to **pierwsza** rozgrywka, a graczy jest mniej niż czterech, w grze dwuosobowej należy **wykluczyć** z gry frakcje Orków i Eldarów, a w grze trzynosobowej frakcję Eldarów.

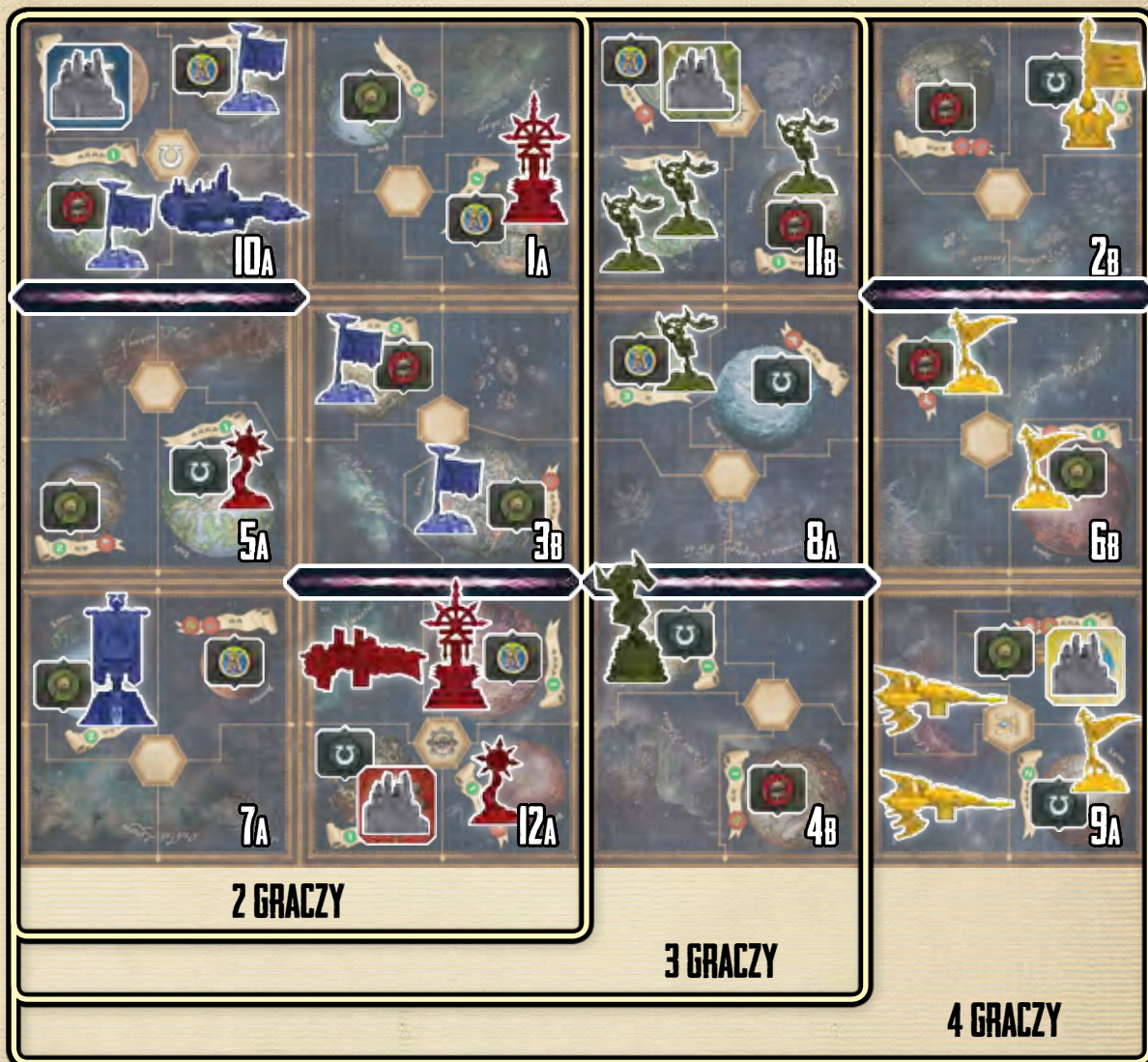
2. **Rozdzielenie początkowych elementów:** Każdy gracz sprawdza tabelę „Siły początkowe” na rewersie arkusza swojej frakcji i bierze wszystkie wymienione tam elementy. Następnie odwraca arkusz frakcji awersem do góry i kładzie na nim zgromadzone elementy.

Na koniec, każdy gracz bierze swój licznik materiałów i ustawia go na wartości „6” (co zaznaczono również w tabeli „Sił początkowych”).

3. **Ustalenie pierwszego gracza:** Od każdego gracza należy wziąć żeton kontroli zabudowań, wymieszać je, a następnie wylosować jeden. Wylosowany gracz otrzymuje żeton pierwszego gracza.
4. **Budowanie planszy:** Przy pierwszej rozgrywce kafle systemów należy ułożyć zgodnie z poniższym schematem „Ustawienia szkoleniowego”. W rozgrywce na mniej niż czterech graczy, niektórych kafli nie należy wykladać.

Następnie, zgodnie ze schematem, należy umieścić na planszy wszystkie jednostki, zabudowania, żetony kontroli zabudowań, żetony celów oraz żetony Burz Osnowy. Nie należy umieszczać żetonów ani jednostek frakcji, które nie biorą udziału w grze. Żetony wsparcia wymienione w „Siłach początkowych” Orków nie są umieszczane na planszy, lecz pozostają przy arkuszu frakcji i gracz będzie mógł z nich skorzystać w przyszłości.

USTAWIENIE SZKOLENIOWE



Uwaga: Po pierwszej rozgrywce z „Ustawieniem szkoleniowym” gracze mogą podczas przygotowania do gry korzystać z opisu „Budowanie planszy” na stronie 16. Opisane tam zasady umożliwiają graczom stworzenie planszy według własnych upodobań i zdecydowanie, gdzie umieszczają kafle systemów, jednostki, żetony celów oraz Burze Osnowy.

5. **Tworzenie talii Wydarzeń, Walki oraz Ulepszeń:** Każdy gracz tasuje swoją talię Wydarzeń i kładzie ją zakrytą na swoim obszarze gry.

Następnie każdy gracz przeszukuje swoje karty Walki i znajduje dziesięć kart z symbolem frakcji w lewym górnym rogu. Tasuje je, tworząc w ten sposób zakrytą talię Walki.



Symbol frakcji na karcie Walki

Na koniec każdy gracz tworzy dwie talie: Ulepszeń rozkazów oraz Ulepszeń walki (z pozostałych kart Walki). Tych talii nie należy tasować. Kładzie się je **odkryte** obok arkusza frakcji, pilnując, aby nie pomieszały się z talią Walki.

6. **Przygotowanie licznika rund:** Licznik rund należy położyć obok planszy i umieścić znacznik rundy na polu „1”.
7. **Przygotowanie puli elementów:** Żetony wsparcia, żetony zaopatrzenia, żetony kuźni, kości i plastikowe zabudowania należy podzielić na stosy i umieścić w pobliżu planszy, aby każdy gracz miał do nich łatwy dostęp.

Po zakończeniu przygotowania elementy na obszarach gry powinny wyglądać mniej więcej tak, jak na rysunku poniżej. Teraz gracze są gotowi do rozpoczęcia pierwszej rundy.



ROZGRYWKA

Rozgrywka w *Zakazane gwiazdy* podzielona jest na rundy. Każda runda składa się z trzech faz rozgrywanych w poniższej kolejności:

1. **Faza Planowania:** Podczas tej fazy gracze w turach umieszczają żetony rozkazów na planszy.
2. **Faza Operacji:** Podczas tej fazy gracze w turach rozpatrują żetony rozkazów, które umieścili na planszy.
3. **Faza Uzupełnień:** Podczas tej fazy gracze zbierają żetony celów, gromadzą materiały, przegrupowują rozbite jednostki, przesuwają Burze Osnowy i rozpatrują karty Wydarzeń. Następnie pierwszy gracz przekazuje żeton pierwszego gracza i przesuwa znacznik na liczniku rund.

Po rozpatrzeniu Fazy Uzupełnień gracze rozpoczynają kolejną rundę od nowej Fazy Planowania. Rozgrywka toczy się w ten sposób, dopóki któryś z graczy nie zgromadzi wymaganej liczby żetonów celów (zostało to dokładniej opisane w dalszej części instrukcji).

FAZA I: FAZA PLANOWANIA

Faza Planowania podzielona jest na tury, w których gracze umieszczają zakryte żetony rozkazów na planszy. Żetony będą odsłaniane i rozpatrywane w Fазie Operacji.

Rozpoczyna pierwszy gracz i umieszcza jeden ze swoich żetonów rozkazu na polu rozkazu wybranego **KAFLA SYSTEMU**. Następnie, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, kolejni gracze wykładają po jednym rozkazie na dowolnym kafle systemu. Gracze powtarzają ten proces, dopóki każdy z nich nie wyłoży na planszę czterech rozkazów.



Rozkazy są wykładane **zakryte**, a więc przeciwnicy nie wiedzą, jaki rozkaz wyklada gracz. Jeśli w jakimś systemie leży już jeden lub więcej żetonów rozkazów, gracz kładzie swój żeton na wierzchu, powiększając w ten sposób stos. Na szczycie stosu zawsze znajduje się żeton, który został umieszczony w danym systemie jako ostatni.



Żetony rozkazów umieszcza się zakryte na polu rozkazu.

Na żetonach rozkazów można kłaść kolejne, tworząc z nich stos.

Ważne: Gracz nie może położyć żetonu rozkazu w systemie, jeśli w danym systemie, ani w systemie z nim sąsiadującym, nie posiada jednostek ani zabudowań. Systemy sąsiadują ze sobą, jeśli stykają się krawędzią. Systemy stykające się tylko narożnikami nie sąsiadują ze sobą.

RODZAJE ŻETONÓW ROZKAZÓW

W *Zakazanych gwiazdach* gracze używają żetonów rozkazów, aby wykonywać podstawowe akcje w grze, takie jak przesuwanie jednostek, atakowanie jednostkami oraz wprowadzanie na planszę nowych jednostek i zabudowań.

W grze występują cztery rodzaje żetonów rozkazów. Kiedy gracz odsłania jakiś żeton rozkazu, rozpatruje odpowiedni efekt powiązany z odsłoniętym żetonem.



Budowa: Gracz może wydać swoje materiały, aby zakupić w aktywnym systemie nowe jednostki i zabudowania.



Zarządzanie: Gracz może zakupić Ulepszenie rozkazu, Ulepszenie walki albo oba. Następnie odkłada żeton rozkazu na wierzch swojej talii Wydarzeń, dzięki czemu w Fазie Uzupelnien dobierze kartę Wydarzenia.



Dominacja: Gracz otrzymuje zasoby z każdego przyjaznego świata w aktywnym systemie. Może również skorzystać ze specjalnej zdolności, opisanej na arkuszu swojej frakcji.



Manewry: Gracz może przesunąć swoje jednostki do aktywnego systemu i wywołać jedną walkę.

W dalszej części instrukcji szczegółowo opisano zasady rozpatrywania poszczególnych rodzajów rozkazów.

FAZA 2: FAZA OPERACJI

Faza Operacji podzielona jest na tury, w których gracze rozpatrują żetony rozkazów, które wyłożyli w Fазie Planowania. Rozpoczyna pierwszy gracz i wybiera jeden ze swoich żetonów rozkazów **leżący na szczycie stosu**. Odsłania go, rozpatruje efekt, po czym zdejmuje z planszy. Następnie, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, kolejni gracze robią to samo. Faza Operacji kończy się kiedy wszystkie żetony rozkazów na planszy zostaną rozpatrzone.

Kiedy aktywny gracz odsłania żeton, może wybrać, czy chce go rozpatrzyć, czy też odłożyć odkrytego na swoją talię Wydarzeń. Każdy żeton na talii Wydarzeń pozwala graczowi w Fазie Uzupelnien dobrać jedną kartę Wydarzenia.

Uwaga: Jeśli aktywny gracz nie ma żadnego żetonu rozkazu na szczycie stosu, jego tura jest pomijana. Rozpatrzy on rozkaz dopiero w swojej następnej turze, o ile oczywiście do tego czasu jakiś jego rozkaz pojawi się na szczycie stosu.

CZYM SĄ JEDNOSTKI I ZABUDOWANIA?

Jednostki naziemne i okręty to dwa rodzaje **JEDNOSTEK** przedstawionych za pomocą plastikowych figurek. Gracze przesuwają jednostki, atakują nimi i rozmieszczają w taki sposób, aby kontrolować kluczowe miejsca na planszy i zgromadzić swoje żetony celów. **ZABUDOWANIA** zapewniają graczom premie podczas walki (bastiony), umożliwiają zakup jednostek (fabryki) i zwiększają poziom dowodzenia gracza (miasta), który niezbędny jest do pozyskania lepszych jednostek i kart Ulepszeń. Umiejętne utrzymanie delikatnej równowagi pomiędzy zabudowaniami i jednostkami jest konieczne, aby osiągnąć zwycięstwo.

FAZA 3: FAZA UZUPEŁNIEN

Podczas Fazy Uzupelnien każdy gracz zbiera materiały oraz żetony celów z **PRZYJAZNYCH** światów (takich, na których ma przynajmniej jedną jednostkę lub zabudowania). Podczas tej fazy gracze przegrupowują również swoje rozbite jednostki, dzięki czemu w następnej rundzie będą gotowe do działania.

W Fазie Uzupelnien każdy gracz wykonuje poniższe kroki w podanej kolejności:

1. Gromadzenie celów
2. Gromadzenie materiałów
3. Przegrupowanie rozbitych jednostek
4. Dobieranie Wydarzeń i przesuwanie Burz Osnowy
5. Koniec rundy

Po rozpatrzeniu tej fazy gracze rozpoczynają nową rundę.

GROMADZENIE CELÓW

Każdy gracz zabiera **swoje żetony celów** znajdujące się na przyjaznych światach. Następnie umieszcza je na arkuszu swojej frakcji, w miejscu wyznaczonym na „Żetony celu”, aby wszyscy gracze widzieli, ile żetonów zgromadził już każdy z nich.



Gracz prowadzący Eldarów zabiera żeton celu z przyjaznego świata.

Jeśli jeden z graczy zgromadzi tyle żetonów celów, ilu jest graczy, wygrywa grę (patrz „Warunki zwycięstwa”, opisane w dalszej części instrukcji).

GROMADZENIE MATERIAŁÓW

Większość światów posiada **WARTOŚĆ MATERIAŁOWĄ**, przedstawioną za pomocą zielonego symbolu materiałów.

Wartość materiałowa tego świata wynosi dwa.



W Fазie Uzupelnien każdy gracz sumuje wartości materiałowe przyjaznych światów i otrzymuje tyle materiałów. Kiedy gracz otrzymuje materiały, przekreśla swój licznik materiałów, odpowiednio zwiększając wskazywaną przez niego wartość.

Ten licznik materiałów ustawiony jest na wartości „4”.



PRZEGRUPOWANIE ROZBITYCH JEDNOSTEK

Każdy gracz **PRZEGRUPOWUJE** swoje **ROZBITE** jednostki. Jednostki mogą zostać rozbite podczas walki i żeby to zaznaczyć ich figurki są kładzione na boku. Rozbite jednostki nie mogą się ruszać ani aktywować zdolności kart Walki. Nie dodają również kości podczas walki ani ataku orbitalnego. Aby przegrupować jednostkę, gracz stawia ją z powrotem w pozycji pionowej i tym samym przywraca do nierozbitego stanu.



Nierozbita jednostka



Rozbita jednostka

DOBIERANIE WYDARZEŃ I PRZESUWANIE BURZ OSNOWY

Każdy gracz dobiera tyle kart Wydarzeń, ile żetonów rozkazów leży **na jego talii** Wydarzeń i zwraca żetony do swojej puli rozkazów. Żetony rozkazów są umieszczane na talii Wydarzeń podczas rozpatrywania rozkazu Zarządzania (szczegóły w dalszej części instrukcji).

Począwszy od pierwszego gracza i kontynuując zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy gracz wybiera jedną z dobranych właśnie kart Wydarzeń i przesuwa jedną z Burz Osnowy zgodnie z symbolem przesunięcia na wybranej przez siebie karcie (patrz „Przesuwanie Burz Osnowy” po prawej). Po rozpatrzeniu symbolu przesunięcia gracz może rozpatrzyć zdolność swojej karty Wydarzenia.

Ważne: Nawet jeśli gracz nie dobrał żadnej karty Wydarzeń, nadal musi przesuwać Burzę Osnowy. Aby to zrobić, odsłania wierzchnią kartę ze swojej talii Wydarzeń i przesuwa jedną z Burz Osnowy zgodnie z zasadami. Następnie wtasowuje kartę Wydarzenia z powrotem do talii, bez rozpatrywania jej zdolności.

Wyróżniamy dwa rodzaje kart Wydarzeń: **TAKTYKI** oraz **PLANY**.



Karta Wydarzenia - Taktyka



Karta Wydarzenia - Plan

Po rozpatrzeniu karty Taktyki, gracz wtasowuje ją z powrotem do talii Wydarzeń. Karta Planu pozostaje odkryta obok arkusza frakcji i gracz może z niej skorzystać w przyszłości, zgodnie z opisem na karcie.

Po rozpatrzeniu karty Wydarzenia gracz wtasowuje z powrotem do talii wszystkie niewybrane karty Wydarzeń ze swojej ręki.

CZYM SĄ BURZE OSNOWY?

Poza strukturą rzeczywistości istnieje nieskończony, potężny i nieprzewidywalny wymiar zwany Osnową. Podróże międzygwiazdne i zdolności psioniczne w świecie *Warhammera 40 000* możliwe są właśnie dzięki mocom Osnowy. Niestety Osnowa jest zmienna, nieprzewidywalna i czasem przenika do naszego wymiaru w postaci niszczycielskich Burz Osnowy. Te rozdarcia w przestrzeni mogą pochłaniać całe systemy gwiazdne, a nawigacja w nich jest niemalże niemożliwa.

W *Zakazanych gwiazdach* żetony Burz Osnowy umieszczane są na planszy wzdłuż krawędzi niektórych kafli systemów. **Jednostki nie mogą przemieszczać się przez Burze Osnowy**. Na koniec każdej rundy Burze Osnowy przesuwały się, czyniąc z planszy zmieniające się ciągle, nieprzewidywalne środowisko.

PRZESUWANIE BURZ OSNOWY

Aby przesuwać Burzę Osnowy, gracz wybiera jedną z Burz Osnowy, **która nie przesuwała się jeszcze w tej fazie**. Następnie przesuwa jej żeton w jednym z dwóch kierunków, zgodnie z symbolem przesunięcia znajdującym się po prawej stronie karty Wydarzenia.



Symbol przesunięcia Burzy Osnowy



Osiem możliwych kierunków, w których może przesuwać się Burza Osnowy.

Gracz **nie może** przesuwać żetonu Burzy Osnowy na inną Burzę Osnowy.

Wybierając zarówno Burzę Osnowy, jak i kierunek przesunięcia, gracz zawsze musi dokonać wyboru, który pozwala mu przesuwać Burzę Osnowy, jeśli to tylko możliwe.

KONIEC RUNDY

Pierwszy gracz przekazuje żeton pierwszego gracza graczowi po lewej. Następnie przesuwa znacznik rundy na liczniku rund o jedno pole. Jeśli znacznik rundy ma być przesunięty, a jest już na polu „8”, gra kończy się i zwycięża gracz, który zgromadził najwięcej żetonów celów.

ZWYCIĘSTWO

Jeśli liczba żetonów celów zgromadzonych przez gracza **równa jest liczbie graczy biorących udział w grze**, zostaje on zwycięzcą. Przykładowo, w rozgrywce dwuosobowej zwycięża gracz, który zgromadzi dwa swoje żetony celów.

Jeśli przed końcem ósmej rundy żaden z graczy nie spełni warunków zwycięstwa, wygrywa gracz, który zgromadził najwięcej żetonów celów.

CZYM SĄ ŻETONY CELÓW?

Żetony celów to przedmioty, ludzie albo miejsca, które mają kluczowe znaczenie dla przetrwania danej frakcji. Na rewersach przedstawiono, co dokładnie w kontekście fabularnym symbolizuje każdy żeton. Na każdym żetonie jest inna ilustracja, jednak **nie ma to żadnego znaczenia dla mechaniki gry**. Na rewersie arkusza każdej frakcji znajdują się krótkie opisy fabularne każdego żetonu celu.



Lord Systemu: Lord Halovar przysiągł posłuszeństwo i ogłosił swoje poparcie dla Imperium. Musimy zapewnić mu bezpieczeństwo.

Opis żetonu celu

Żetony celów **zawsze leżą awerssem do góry**, aby widoczny był symbol frakcji. To bardzo ważne, ponieważ gracz nie może zabierać żetonów celów należących do innych graczy. Gracz może umieszczać jednostki na świecie z żetonem celu przeciwnika, aby utrudnić mu osiągnięcie zwycięstwa.



Awers żetonu celu

SZCZEGÓŁOWY OPIS ROZKAZÓW

Każda frakcja posiada osiem żetonów rozkazów (po dwa każdego rodzaju). Kiedy w Fazie Operacji gracz rozpatruje rozkaz, kafel systemu, w którym leży rozpatrywany żeton, określany jest jako **AKTYWNY SYSTEM**. Poniżej opisano jak rozpatrywać każdy z czterech rodzajów rozkazów.

Rozkaz Budowy



Rozkaz ten pozwala umieścić na planszy nowe jednostki i zabudowania. Aby go rozpatrzeć, aktywny gracz wykonuje dwa poniższe kroki w **podanej kolejności**:

- Zakup jednostek:** Jeśli gracz posiada w aktywnym systemie fabrykę, może zakupić jednostki i umieścić je na dowolnych przyjaznych i niekontrolowanych (nie zawierających żadnych jednostek ani zabudowań) obszarach w tym systemie.
- Zakup zabudowań:** Gracz może zakupić **jedne** zabudowania i umieścić je w aktywnym systemie na dowolnym przyjaznym świecie, na którym nie ma żadnych zabudowań.

Żeton rozkazu Budowy

ZAKUP JEDNOSTEK

Gracz kupuje jednostkę, wydając tyle materiałów, ile wynosi koszt materiałowy jednostki podany na arkuszu frakcji. Aby wydać materiały, gracz zmniejsza odpowiednio wartość na swoim liczniku materiałów. Następnie umieszcza zakupioną jednostkę na **przyjaznym albo niekontrolowanym** obszarze aktywnego systemu.

Niektóre jednostki posiadają dodatkowy koszt w postaci żetonu kuźni. Aby wydać żeton kuźni, gracz bierze żeton kuźni ze swojego obszaru gry i zwraca go do puli.



Koszt materiałowy jednostki

Koszt jednostki w żetonach kuźni

Gracze mogą umieszczać jednostki naziemne wyłącznie na obszarach światów, a okręty wyłącznie na obszarach próżni. Oprócz tych podstawowych wymagań, gracz musi uwzględnić również wymagania związane z poziomem dowodzenia.

Maksymalna liczba jednostek, jaką gracz może zakupić podczas rozpatrywania jednego rozkazu Budowy, ograniczona jest **LIMITEM BUDOWY**. Limit budowy równy jest limitowi oddziałów świata w aktywnym systemie, na którym znajduje się fabryka. Limit oddziałów określany jest przez liczbę czasek widniejących na sztandarze danego świata.



Limit oddziałów tego świata wynosi dwa.

POZIOM DOWODZENIA

Każdy gracz posiada **POZIOM DOWODZENIA**, który określa, jakie jednostki i ulepszenia może zakupić. Poziom dowodzenia gracza **równy jest liczbie miast, które kontroluje**.

Każda jednostka i karta Ulepszenia posiada wymagania związane z poziomem dowodzenia. Gracz może kupować wyłącznie jednostki i Ulepszenia, których wymagania są równe lub niższe od jego poziomu dowodzenia.

Wymagany poziom dowodzenia



ZAKUP ZABUDOWAŃ

Gracz kupuje zabudowania (miasto, bastion albo fabrykę), wydając tyle materiałów, ile wynosi koszt materiałowy zbudowań podany na jego arkuszu frakcji. Następnie umieszcza plastikową figurkę zabudowań na dowolnym **przyjaznym świecie** w aktywnym systemie, kładąc pod nią jeden ze swoich **ŻETONÓW KONTROLI ZABUDOWAŃ**. Żeton pod zabudowaniami wskazuje właściciela zabudowań.

Ważne: Gracz nie może umieścić zabudowań na świecie, na którym już są jakieś zabudowania.



Te zabudowania kontrolowane są przez Eldarów.

ROZKAZ DOMINACJI

Rozkaz ten pozwala zebrać zasoby ze światów i skorzystać ze specjalnej zdolności frakcyjnej. Aby go rozpatrzyć, aktywny gracz wykonuje dwa poniższe kroki w podanej kolejności:

1. **Otrzymywanie zasobów:** Gracz otrzymuje zasoby zapewniane przez każdy przyjazny świat w aktywnym systemie. Zasoby widoczne są po prawej stronie sztandaru danego świata.

Gracz otrzymuje z puli żetony odpowiednich zasobów i kładzie je na swoim obszarze gry. Jeśli świat zapewnia kilka zasobów, gracz otrzymuje je wszystkie.

2. **Rozpatrzenie zdolności frakcji:** Gracz może rozpatrzyć specjalną zdolność opisaną na arkuszu jego frakcji.



Żeton rozkazu Dominacji

ZASOBY

Rozpatrując rozkaz Dominacji, gracze otrzymują zasoby z przyjaznych światów. Każdy zasób zapewnia inny efekt, co opisano poniżej:

Żetony kuźni: Aby zakupić niektóre jednostki, gracz musi wydać żeton kuźni. Zaznaczono to na arkuszu frakcji, zaraz pod kosztem materiałowym jednostki.

Ewentualnie, gracz może wydać żeton kuźni podczas zakupu jednostki, aby zmniejszyć o **jeden** poziom dowodzenia wymagany przez jednostkę. Pozwala to na zakup jednostek, których gracz normalnie nie mógłby kupić (patrz „Poziom dowodzenia” po lewej).



Ten świat zapewnia jeden żeton kuźni.

Żetony zaopatrzenia: Kiedy gracz kupuje jednostkę lub zabudowania, może wydać żeton zaopatrzenia, aby zmniejszyć o dwa koszt materiałowy.



Ten świat zapewnia jeden żeton zaopatrzenia.

Żetony wsparcia: Podczas walki, w etapie wsparcia, atakujący, a następnie obrońca, mogą umieścić na spornym obszarze żetony wsparcia.

Żetony te pozostają w grze na czas trwania walki i traktowane są jako jednostki naziemne albo okręty danej frakcji o poziomie dowodzenia równym zero. Dopóki znajdują się na obszarze, podlegają tym samym zasadom i ograniczeniom co jednostki.

Przykładowo, każdy żeton wsparcia umieszczony na obszarze świata przez gracza kierującego Ultramarines, traktowany jest jako jednostka Zwiadowcy.



Ten świat zapewnia jeden żeton wsparcia.

Dobrobyt: Kiedy gracz otrzymuje ten zasób, wybiera jeden żeton zasobu dowolnego rodzaju.



Ten świat zapewnia jeden zasób dowolnego rodzaju.

ROZKAZ ZARZĄDZANIA

Aby rozpatrzyć ten rozkaz, gracz musi **mieć jednostkę lub zabudowania w aktywnym systemie**. Może wtedy przejrzeć karty ze swoich talii Ulepszeń i zakupić jedno Ulepszenie rozkazu i/lub jedno Ulepszenie walki. Podczas zakupu należy pamiętać o wymaganiach związanych z poziomem dowodzenia (patrz „Poziom dowodzenia” na stronie 9). Po rozpatrzeniu żeton rozkazu odkładany jest **na talię Wydarzeń**, dzięki czemu gracz, w Fazie Uzupelnień, dobierze kartę Wydarzenia.

Aby zakupić Ulepszenie, gracz musi wydać tyle materiałów, ile wynosi koszt materiałowy podany w lewym górnym rogu karty Ulepszenia. Aby wydać materiały, gracz zmniejsza odpowiednio wartość na swoim liczniku materiałów.



Poziom dowodzenia wymagany przez kartę Ulepszenia

Koszt materiałowy karty Ulepszenia



Żeton rozkazu Zarządzania

W grze występują dwa rodzaje Ulepszeń: **ULEPSZENIA ROZKAZÓW** oraz **ULEPSZENIA WALKI**:

- **Ulepszenia rozkazów:** Dzięki nim zwiększa się funkcjonalność żetonów rozkazów. Po zakupieniu karty Ulepszenia rozkazu, gracz kładzie ją obok arkusza swojej frakcji. Każde ulepszenie rozkazu powiązane jest z jednym z czterech rozkazów (Budowy, Zarządzania, Dominacji, Manewrów) i zapewnia graczowi dodatkowe korzyści podczas rozpatrywania danego rozkazu.
- **Ulepszenia walki:** To potężniejsze karty Walki, które gracz wtasowuje do swojej talii Walki.

ZAKUP ULEPSZEŃ WALKI

Ulepszenie Walki to para kart. Kiedy gracz kupuje Ulepszenie walki, płaci koszt opisany na jednej karcie i **otrzymuje obie jej kopie**.

Kiedy gracz kupuje Ulepszenie walki, musi usunąć ze swojej talii Walki dwie kopie innej karty Walki i odłożyć je do swojej talii Ulepszeń walki. Następnie wtasowuje dwie zakupione karty do swojej talii Walki.

W talii Walki zawsze jest dziesięć kart (pięć par).

ROZKAZ MANEWRÓW

Rozkaz ten pozwala przesuwać jednostki i wywoływać bitwy. Aby go rozpatrzyć, gracz przesuwa jednostki **do aktywnego systemu**. Po przesunięciu jednostek gracz rozpoczyna walkę, jeśli powstał jakiś **Obszar Sporny** – obszar, na którym znajdują się zarówno przyjazne i wrogie jednostki lub zabudowania.



Żeton rozkazu Manewrów

Aby rozpatrzyć rozkaz Manewrów, aktywny gracz wykonuje poniższe kroki w podanej kolejności:

1. **Ruch okrętów:** Aktywny gracz może przesunąć swoje okręty w obrębie aktywnego systemu oraz przesunąć okręty z **jednego** sąsiedniego systemu na dowolne obszary próżni w aktywnym systemie.
2. **Ruch jednostek naziemnych:** Aktywny gracz może przesunąć swoje jednostki naziemne w obrębie aktywnego systemu oraz przesunąć jednostki naziemne z **jednego** sąsiedniego systemu na dowolne obszary światów w aktywnym systemie. Jeśli gracz przesunął jakieś okręty z sąsiedniego systemu, nie może przesunąć jednostek naziemnych z innego sąsiedniego systemu.
3. **Walka:** Jeśli powstał jakiś obszar sporny, aktywny gracz rozpoczyna walkę (patrz „Walka” na stronie 12). Jeśli nie ma spornego obszaru, zamiast walki gracz może przeprowadzić atak orbitalny (patrz „Atak orbitalny” na stronie 11).

Ważne: Podczas rozpatrywania rozkazu Manewrów jednostki **nie mogą ruszać się przez Burze Osnowy** i gracz może stworzyć **maksymalnie jeden** obszar sporny. Gracz może przesunąć dowolną liczbę jednostek, ale po ruchu na żadnym obszarze **nie może znajdować się więcej niż pięć jego jednostek**.

RUCH OKRĘTÓW

Gracz może przesunąć okręt z jednego obszaru próżni na dowolny obszar próżni w aktywnym systemie, nawet jeśli obszary próżni ze sobą nie sąsiadują.

RUCH JEDNOSTEK NAZIEMNYCH

Gracz może przesunąć jednostkę z jednego świata na dowolny świat w aktywnym systemie, jeśli tylko są połączone **Szlakiem**. Szlak to nieprzerwany ciąg sąsiadujących, przyjaznych obszarów. Obszary nie sąsiadują po przekątnej. W skład jednego szlaku mogą wchodzić zarówno obszary światów jak i obszary próżni (patrz „Przykładowy rozkaz Manewrów” na stronie 11).

Jednostki naziemne mogą poruszać się między sąsiadującymi światami i nie potrzebują do tego okrętów. Fabularnie można to uzasadnić wykorzystaniem niemilitarnych statków transportowych albo innymi sposobami podróżowania, których nie przedstawiono w grze.

Przez przyjazne obszary może przejść dowolna liczba jednostek.

LIMIT ODDZIAŁÓW

Na każdym obszarze podany jest **LIMIT ODDZIAŁÓW**. Limit oddziałów na obszarach próżni wynosi trzy, a na każdym obszarze świata równy jest liczbie czasek widniejących na sztandarze danego świata. Limit oddziałów określa **maksymalną liczbę jednostek**, która może znajdować się na obszarze po rozpatrzeniu rozkazu.

Po rozpatrzeniu rozkazu (wliczając w to ewentualną walkę), gracz musi zniszczyć wszelkie swoje jednostki, które nie mieszczą się w limicie oddziałów danego obszaru.



Limit oddziałów na obszarze świata

PRZYKŁADOWY ROZKAZ MANEWRÓW



1. Przyszła kolej, aby gracz Ultramarines rozpatrzył rozkaz. Odsłania więc jeden ze swoich rozkazów Manewrów.
2. Okręty musi przesunąć jako pierwsze. W aktywnym systemie nie ma żadnych okrętów, więc przesuwają Krążownik Szturmowy z sąsiedniego systemu na obszar próżni w aktywnym systemie.
3. Następnie postanawia przesunąć swoje jednostki naziemne z sąsiedniego systemu do aktywnego systemu. Teraz ma już okręt na odpowiednim obszarze próżni i jednostki naziemne mogą przejść przez ten

obszar. Przesuwa swojego Kosmicznego Marine przez obszar próżni i kończy ruch na świecie w prawym górnym rogu aktywnego systemu.

4. Następnie przesuwają swojego Zwiadowcę przez obszar próżni i kończy ruch na świecie w lewym dolnym rogu aktywnego systemu.
5. Na koniec postanawia przesunąć swojego Zwiadowcę, który od początku był już w aktywnym systemie i przemieszcza go na sąsiedni świat w prawym dolnym rogu.

ATAK ORBITALNY

Jeśli w skutek rozkazu Manewrów nie powstał żaden obszar sporny (a więc nie wywołano walki), aktywny gracz może przeprowadzić atak orbitalny.

Aby rozpatrzeć atak orbitalny, gracz wybiera wrogi świat w aktywnym systemie. Następnie wybiera w aktywnym systemie jeden z obszarów próżni, który sąsiaduje z wybranym światem. Aktywny gracz sumuje wartość bojową wszystkich swoich okrętów na wybranym obszarze próżni i rzuca taką liczbą kości.

Wrogie jednostki na wybranym świecie otrzymują tyle obrażeń, ile symboli ataku (☒) wypadło na kościach. Wartość bojową i otrzymywanie obrażeń opisano dokładniej w dalszej części instrukcji.

Gracz nie może przeprowadzić ataku orbitalnego na świat, na którym znajduje się bastion. Bastiony opisano dokładniej w dalszej części instrukcji.



WALKA

Po przesunięciu jednostek rozkazem Manewrów, gracz musi rozpatrzyć walkę, jeśli na tym samym obszarze znajdują się przyjazne i wrogie jednostki lub zabudowania (czyli powstał obszar sporny). Podczas walki gracz rozpatrujący rozkaz Manewrów określany jest mianem **ATAKUJĄCEGO**, zaś jego przeciwnik mianem **OBROŃCY**.

W *Zakazanych gwiazdach* podczas walk wykorzystuje się zarówno karty, jak i kości. Na początku walki gracze rzucają tyłoma kośćmi, ile wynosi wartość bojowa ich jednostek. Następnie zagrywają karty Walki, aktywując specjalne zdolności i otrzymując dodatkowe symbole walki, kości oraz żetony walki. Zwycięża gracz, który na koniec walki posiada wyższe morale (♥), przegrany zaś musi wycofać swoje jednostki.

Walka składa się z następujących kroków:

1. **Przygotowanie:** Przygotowanie do walki podzielone jest na kilka etapów:

- Rzut kośćmi:** Posiłkując się arkuszami frakcji, każdy z walczących sumuje **WARTOŚĆ BOJOWĄ** swoich nierozbitych jednostek biorących udział w walce. Obliczona wartość to liczba kości, którymi rzuca gracz (np. gracz Ultramarines walczący dwoma Transporterami Szturmowymi, rzuca sześcioma kośćmi). Atakujący i obrońca rzucają kośćmi jednocześnie.



Wartość bojowa jednostki na arkuszu frakcji

Każdy gracz segreguje swoje kości zgodnie z wynikami, aby walka była bardziej przejrzysta i przebiegała sprawniej.

- Dobranie kart Walki:** Każdy gracz dobiera pięć kart z wierzchu swojej talii Walki.
 - Etap Wsparcia:** Atakujący może umieścić żetony wsparcia przy swoich jednostkach na spornym obszarze. Następnie taką możliwość otrzymuje obrońca. Gracz może umieścić tylko tyle żetonów wsparcia, ile ma jednostek w walce (patrz „Zasoby” na stronie 9).
2. **Zmagania:** Gracze rozpatrują maksymalnie trzy rundy zmagania, zagrywając z ręki karty Walki. **Każda runda zmagania** składa się z następujących etapów:
- Wybór karty Walki:** Atakujący i obrońca jednocześnie wybierają i wykładają z ręki jedną, zakrytą kartę Walki.
 - Rozpatrzenie karty Walki:** Atakujący odsłania i rozpatruje swoją kartę Walki. Następnie obrońca odsłania i rozpatruje swoją kartę Walki (patrz „Rozpatrywanie kart Walki” na stronie 13).

- Zadawanie obrażeń:** Począwszy od atakującego, obaj gracze otrzymują obrażenia. Obrażenia równe są sumie symboli ataku (♣) z kości, żetonów walki i odkrytych kart Walki przeciwnika. Każdy symbol obrony (♠) z własnych kości, żetonów walki i odkrytych kart Walki, zmniejsza obrażenia o jeden. Zasady dotyczące otrzymywania obrażeń opisano dokładniej na stronie 13.



Gracz Ultramarines posiada łącznie trzy symbole ataku (♣) i cztery obrony (♠).

Jeśli po otrzymaniu obrażeń przez obu graczy, na obszarze pozostały jednostki lub bastiony tylko jednego z graczy, wygrywa on walkę i przechodzi do kroku Rozstrzygnięcia i etapu „Przejęcie zabudowań”, który opisano poniżej.

3. **Rozstrzygnięcie:** Po rozpatrzeniu trzeciej rundy zmagania następuje koniec walki, składający się z poniższych etapów:

- Ustalenie zwycięzcy:** Zwycięża gracz z wyższą wartością morale (w razie remisu zwycięża obrońca), a wrogie jednostki muszą się wycofać (dokładniejszy opis w dalszej części instrukcji).

Gracz oblicza wartość swojego morale sumując symbole morale (♥) ze swoich kości oraz odkrytych kart Walki i dodaje do tego wartość morale swoich bastionów oraz nierozbitych jednostek, podaną na arkuszu frakcji.



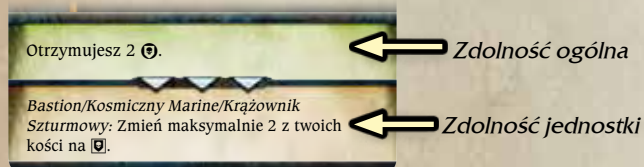
Wartość morale jednostki na arkuszu frakcji.

- Przejęcie zabudowań:** Jeśli zwyciężył atakujący, przejmuje on zabudowania na spornym świecie, usuwając spod figurek żetony kontroli zabudowań przeciwnika i zastępując je własnymi.
- Porządkowanie:** Gracze odrzucają wykorzystane żetony wsparcia i wtasowują z powrotem do talii wszystkie karty Walki.

ROZPATRYWANIE KART WALKI

Karty Walki mają jedno albo dwa pola ze zdolnościami walki. Gracz najpierw rozpatruje wszystkie zdolności ogólne (pole z zielonym tłem), a następnie wszystkie zdolności jednostki (pole z brązowym tłem). Zdolności należy rozpatrywać po kolei od góry do dołu.

Przed zdolnością jednostki zawsze wymieniona jest nazwa przynajmniej jednej jednostki. Aby skorzystać z takiej zdolności, gracz musi posiadać w walce przynajmniej jedną z wymienionych jednostek i nie może ona być rozbita.



Aby skorzystać z tej zdolności jednostki gracz musi posiadać w walce przynajmniej jeden bastion, nierozbitego Kosmicznego Marine albo nierozbity Krażownik Szturmowy.

SYMBOLE KART WALKI

Po lewej stronie większości kart Walki widnieją symbole walki (☠, ☠, ☠). Pełnią one taką samą rolę, jak symbole na kościach i utrzymują się do końca walki.



KOŚCI WALKI

Kiedy, wskutek jakiejś zdolności, gracz otrzymuje ☠, ☠ albo ☠, bierze jedną kość z puli, ustawia ją na wskazanym wyniku i dołącza do swoich pozostałych kości. Kiedy gracz traci jakąś kość, bierze jedną ze swoich kości o wskazanym wyniku i zwraca ją do puli.

Kiedy wskutek jakiegoś efektu gracz otrzymuje ☠, bierze jedną kość z puli, rzuca nią i dołącza do swoich pozostałych kości.

Ważne: Gracz może korzystać maksymalnie z **ośmiu kości** w walce.

ŻETONY WALKI

Zdolności niektórych kart zapewniają graczom żetony walki (przedstawione za pomocą symboli żetonów walki ☠ i ☠). Kiedy gracz otrzymuje ☠ albo ☠, bierze z puli żeton walki i kładzie go obok swoich kości odpowiednią stroną do góry. Podczas sumowania ataku i obrony, gracz dolicza wszystkie swoje żetony walki.

Żetony walki zapewniają jedynie **tymczasową** premię i na koniec każdej rundy zmagają wracają do puli.



Żetony walki

OTRZYMYWANIE OBRAŻEŃ

Kiedy gracz otrzymuje obrażenia, musi wybrać jedną z przyjaznych jednostek biorących udział w walce i zadać jej obrażenia. Jednostka musi być nierozbita, chyba że wszystkie jednostki gracza są rozbite. Jeśli obrażenia są równe albo większe od **WYTRZYMAŁOŚCI** jednostki, zostaje ona **ZNISZCZONA** i usunięta z planszy.



Wartość wytrzymałości jednostki na arkuszu frakcji.

Jeśli obrażenia są mniejsze niż wytrzymałość jednostki, jednostka zostaje rozbita. Jeśli obrażenia **przekraczają** wytrzymałość jednostki, nadmiarowe obrażenia muszą zostać zadane kolejnej jednostce. Gracz powtarza ten proces, aż otrzyma wszystkie obrażenia albo utraci wszystkie jednostki.

Ważne: Jednostki, które podczas ataku orbitalnego otrzymały obrażenia i nie zostały zniszczone, **nie są** rozbijane.

Przykład: W walce bierze udział dwóch Zwiadowców gracza Ultramarines. W pierwszej rundzie zmagañ gracz otrzymuje trzy obrażenia. Wybiera jednego ze Zwiadowców, który otrzyma obrażenia jako pierwszy. Porównuje jego wytrzymałość (2) z obrażeniami (3). Ponieważ obrażenia przekraczają wytrzymałość Zwiadowcy, zostaje on zniszczony, a nadmiarowy punkt obrażeń przechodzi na drugiego Zwiadowcę. Ta jednostka nie zostaje zniszczona lecz rozbita, a punkt obrażeń zignorowany, ponieważ obrażenia są mniejsze od wytrzymałości jednostki.

ROZBITE JEDNOSTKI

Jednostka może zostać **ROZBITA** przez zdolności kart Walki, wskutek odwrotu albo z powodu obrażeń mniejszych niż wytrzymałość jednostki. Kiedy jednostka zostaje rozbita, jej figurka jest kładziona na boku. Jeśli jednostkę reprezentuje żeton wsparcia, należy go odwrócić rozbitą stroną do góry.

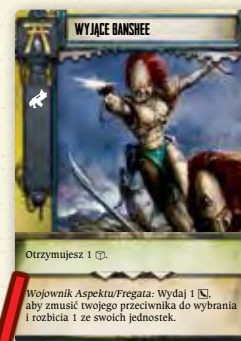
Rozbite jednostki nie zapewniają morale (☠) przy ustalaniu zwycięzcy w walce i nie mogą aktywować zdolności jednostek z kart Walki. Ponadto, gracz **nie może przydzielić obrażeń** rozbitej jednostce, jeśli w walce ma choć jedną nierozbitą jednostkę lub bastion.

W Fazie Uzupelnień wszystkie rozbite jednostki zostają przegrupowane, a ich figurki ponownie ustawione w pozycji pionowej.

BASTIONY

Bastiony nie są jednostkami, jednak zapewniają kości oraz morale podczas walki. Poza tym można wybrać bastion, aby otrzymać obrażenia. Jeśli obrażenia są równe albo przekraczają wytrzymałość bastionu, jest on usuwany z planszy i wraca do puli. Bastion nie może być rozbity.

PRZYKŁADOWA WALKA – CZĘŚĆ I



1. Gracz Ultramarines (niebieski) rozpatruje rozkaz Manewrów. Po przesunięciu swoich jednostek dwie z nich znajdują się na obszarze z dwoma jednostkami Eldarów. Gracz Ultramarines i gracz Eldarów muszą stoczyć walkę.
2. Gracze sprawdzają na arkuszach frakcji ile kości zapewniają im jednostki. Obaj gracze jednocześnie rzucają swoimi kośćmi.

Następnie każdy z nich dobiera pięć kart ze swojej talii Walki nie pokazując ich przeciwnikowi.

- Pierwsza runda zmagania:** Każdy gracz wybiera jedną ze swoich kart Walki z ręki i kładzie zakrytą przed sobą. Następnie gracze wykonują poniższe kroki:
3. Gracz Ultramarines jest atakującym, więc odsłania i rozpatruje swoją kartę jako pierwszy. Najpierw rozpatruje zdolność ogólną, opisaną na zielonym tle, która zapewnia mu dwa żetony walki ☉.
 4. Następnie rozpatruje zdolność jednostki, opisaną na brązowym tle. Posiada jednostkę Kosmicznego Marine, więc może skorzystać ze zdolności i postanawia zamienić wynik na jednej ze swoich kości z ☉ na ☉.

5. Gracz Eldarów odsłania i rozpatruje swoją kartę. Najpierw rozpatruje zdolność ogólną, opisaną na zielonym tle, która zapewnia mu jedną kość. Rzuci ją i dołącza do reszty swoich kości.
6. Następnie gracz Eldarów rozpatruje zdolność jednostki, opisaną na brązowym tle. Posiada jednostkę Wojownika Aspektu, więc może skorzystać ze zdolności i postanawia wydać kość ☉, aby zmusić przeciwnika do wybrania i rozbicia jednej z jego jednostek. Gracz Ultramarines wybiera i rozbija swojego Zwiadowcę.

W ostatnim etapie rundy zmagania gracze muszą rozliczyć obrażenia. Każdy z graczy sumuje symbole walki ☉ ze swoich kości, kart Walki oraz żetonów walki.

Żaden z graczy nie przewyższa swoimi symbolami ataku (☉) symboli obrony przeciwnika (☉), więc nikt nie otrzymuje obrażeń (nie pokazano tego na rysunku).

Gracze odrzucają wszystkie żetony walki i rozpatrują kolejną rundę zmagania (patrz „Przykładowa walka - Część II” na stronie 15).

PRZYKŁADOWA WALKA – CZĘŚĆ II



Druga runda zmagañ: Każdy gracz wybiera jedną ze swoich kart Walki z ręki i kładzie zakrytą przed sobą. Następnie gracze wykonują poniższe kroki:

7. Gracz Ultramarines odsłania i rozpatruje swoją kartę jako pierwszy. Najpierw rozpatruje zdolność ogólną, opisaną na zielonym tle, która zapewnia mu jedną kość. Rzucą nią i dołącza do reszty swoich kości.
8. Następnie rozpatruje zdolność jednostki, opisaną na brązowym tle. Posiada jednostkę Kosmicznego Marine, więc może skorzystać ze zdolności i przegrupowuje swojego Zwiadowcę.
9. Następnie gracz Eldarów odsłania i rozpatruje swoją kartę. Najpierw rozpatruje zdolność ogólną, opisaną na zielonym tle, która zapewnia mu dwa żetony walki.
10. Gracz Eldarów może rozpatrzyć teraz zdolność jednostki, opisaną na brązowym tle, decyduje się jednak tego nie robić.

11. Każdy z graczy sumuje symbole walki (♣) ze swoich kości, kart Walki oraz żetonów walki.

Tylko gracz Eldarów przewyższa swoimi symbolami ataku (♣) symbole obrony przeciwnika (♠). Eldarzy mają sześć symboli ataku, a ich przeciwnik tylko dwa symbole obrony, więc Ultramarines otrzymają cztery obrażenia.

12. Gracz Ultramarines postanawia w pierwszej kolejności przydzielić obrażenia Zwiadowcy. Jego wytrzymałość wynosi jedynie dwa, więc zostaje zniszczony. Dwa nadmiarowe punkty obrażeń przydzielane są do kolejnej jego jednostki, której wytrzymałość wynosi trzy. To za mało żeby ją zniszczyć, więc zostaje ona rozbita.

Gracze odrzucają wszystkie żetony walki. Ponieważ obaj gracze wciąż mają jednostki na placu boju, rozpatrzą jeszcze jedną rundę zmagañ. Jeśli po niej nadal obaj będą mieli jednostki, zwycięzcą zostanie gracz z wyższym morale, a jego przeciwnik będzie musiał wycofać wszystkie swoje jednostki (nie pokazano tego na rysunku).

WYCOFYWANIE JEDNOSTEK

Kiedy jednostki przegrają walkę, muszą się wycofać. Zdolności niektórych kart również mogą zmusić jednostki do wycofania się. Jednostka, która się wycofuje, zostaje rozbita. Atakujący i obrońca wycofują jednostki w nieco inny sposób:

WYCOFYWANIE ATAKUJĄCEGO

Kiedy atakujący wycofuje się, musi przesunąć wszystkie swoje jednostki ze spornego obszaru na inny obszar - okręty muszą się wycofać na obszar próżni, jednostki naziemne na obszar świata, do którego mogą dotrzeć szlakiem. Wszystkie wycofywane jednostki muszą przesunąć się na ten sam obszar i **musi** to być obszar, z którego ruszyła się przynajmniej jedna z jednostek biorących udział w bitwie.

WYCOFYWANIE OBRONCY

Kiedy atakujący wycofuje się, musi przesunąć wszystkie swoje jednostki ze spornego obszaru na przyjazny albo niekontrolowany obszar w aktywnym systemie albo sąsiednim systemie - okręty muszą się wycofać na obszar próżni, a jednostki naziemne na obszar świata, do którego mogą dotrzeć szlakiem. Wszystkie wycofywane jednostki muszą przesunąć się na ten sam obszar. Jeśli obrońca ma do wyboru przyjazny i niekontrolowany obszar, musi wycofać się na przyjazny obszar.

STOP!

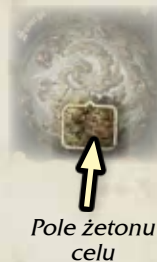
To już wszystkie niezbędne zasady potrzebne do rozpoczęcia pierwszej rozgrywki. Po rozgrywce z planszą w „Ustawieniu szkoleniowym”, można zapoznać się z dodatkowymi zasadami na stronie 16.

BUDOWANIE PLANSZY

Po rozgrywce z planszą w „Ustawieniu szkoleniowym” gracze są gotowi do rozgrywek na unikalnych planszach, które stworzą sami, podczas przygotowania do gry.

Budowanie planszy wymaga strategicznego podejścia, gracze muszą się dobrze zastanowić, gdzie umieścić kafle systemów oraz swoje siły początkowe. W trakcie przygotowania do gry, w kroku „Budowanie planszy”, gracze wykonują poniższe czynności:

- Rozdanie kafli systemów:** Każdy gracz otrzymuje kafel systemu, na którym jest symbol jego frakcji. Następnie pierwszy gracz bierze wszystkie kafle systemów, na których nie ma symbolu frakcji, miesza je bez podglądania i rozdaje po dwa każdemu graczowi.
- Rozdanie żetonów celów:** Każdy gracz wręcza po dwa żetony swoich celów każdemu przeciwnikowi, a pozostałe żetony odkłada do pudełka.
- Układanie planszy:** Począwszy od pierwszego gracza i kontynuując **zgodnie z ruchem wskazówek zegara**, każdy gracz wyklada jeden kafelek systemu na obszarze gry, zgodnie z poniższymi zasadami:
 - Wykładanie kafela systemu:** Gracz wybiera jeden ze swoich kafli i wyklada go tak, aby sąsiedował przynajmniej z jednym innym kaflem systemu (patrz „Przykładowe ułożenie kafli” po prawej).
 - Wykładanie jednostek i zabudowań:** Na wyłożonym właśnie kafelu gracz może wyłożyć dowolną liczbę elementów ze swojego arkusza frakcji („Siły początkowe”).
 - Wykładanie żetonów celów:** **Na każdym polu żetonu celu** wyłożonego właśnie kafela gracz **musi** wyłożyć jeden żeton celu wybranego przeciwnika. Przy wykładaniu żetonów celów obowiązują poniższe ograniczenia:
 - Gracz nie może wyłożyć na jednym kafelu dwóch żetonów tej samej frakcji.
 - Gracz nie może wyłożyć żetonu jakiejś frakcji, jeśli ma więcej żetonów innej frakcji.
 - Jeśli gracz wyłożył wszystkie żetony, które otrzymał w kroku 2, nie wyklada już więcej żetonów.



Gracze powtarzają cały proces, aż wyłożą wszystkie swoje kafle systemów i elementy „Sił początkowych” z arkuszy frakcji.

- Rozmieszczanie Burz Osnowy:** Począwszy od gracza, który **wyłożył ostatni kafelek systemu** i kontynuując **odwrotnie do ruchu wskazówek zegara**, każdy gracz umieszcza jedną Burzę Osnowy na krawędzi dowolnego systemu (mogą to być nawet zewnętrzne krawędzie planszy).

UKŁADANIE KAFLI SYSTEMÓW

Gdy przychodzi kolej gracza na wyłożenie kafela systemu, może on wyłożyć dowolny ze swoich kafli systemów (frakcyjny lub nie). Gracz kładzie kafel wybraną stroną do góry i obrócony w wybraną stronę. Kiedy pierwszy gracz wyłoży swój pierwszy kafelek, pozostałe kafle muszą być dokładane tak, aby **sąsiedować** z już wyłożonymi.

Wykładając kafel, gracz **nie może przekroczyć maksymalnego rozmiaru planszy**. Rozmiar ten zależy od liczby graczy:

- Dwóch graczy:** trzy kafle na dwa kafle
- Trzech graczy:** trzy kafle na trzy kafle
- Czterech graczy:** trzy kafle na cztery kafle

Orientacja planszy jest określona dopiero w momencie, kiedy w którymś rzędzie albo kolumnie znajdzie się maksymalna liczba kafli. Przykładowo, w rozgrywce czteroosobowej plansza może być albo szeroka, albo wysoka na cztery kafle. Ustalone zostanie to w momencie, kiedy w którymś rzędzie albo kolumnie zostanie dołożony czwarty kafelek.

PRZYKŁAD UKŁADANIA KAFLI

W grze czteroosobowej przyszła kolej gracza Eldarów na wyłożenie kafela. Postanawia wyłożyć kafelek swojej frakcji.



Może go wyłożyć na jednym z ośmiu miejsc zaznaczonych na zielono. Nie może wyłożyć kafela na żadnym z trzech miejsc zaznaczonych na czerwono, ponieważ przekroczyłby maksymalny wymiar planszy dla rozgrywki czteroosobowej (trzy kafle na cztery kafle).



WWW.GALAKTA.PL