

WARCRAFT: GRA PLANSZOWA

Warcraft: Gra Planszowa jest przeznaczona dla 2 – 4 graczy, czas rozgrywki zamyka się w przedziale od 60 do 90 minut.

WPROWADZENIE

W grze Warcraft każdy z graczy dowodzi jedną z czterech ras: Ludźmi, Nieumarłymi, Orkami lub Nocnymi Elfami. Podczas przebiegu gry, gracze będą się starać poprowadzić swoją rasę do zwycięstwa poprzez potęgę militarną, moce magiczne oraz silną gospodarkę.

SCENARIUSZE

Sercem gry planszowej Warcraft jest **scenariusz**. Zanim zagrasz, musisz wybrać, w który scenariusz grasz. Powie Ci on jak przygotować grę, jak ją wygrać i jakie specjalne zasady będą w niej obowiązywały. Na końcu niniejszej instrukcji jest wypisanych kilka scenariuszy.

Czuj się swobodnie w wymyślaniu swoich własnych scenariuszy przy pomocy dostępnych składników. Można również odwiedzić stronę www.fantasyflightgames.com, by ściągnąć nowe scenariusze i poznać ekscytujące nowe opcje dla Twojej gry Warcraft.

Na rozpoczęcie zabawy z grą Warcraft, ta instrukcja wyjaśnia główny scenariusz, który jest dostosowany dla 2 lub 4 graczy (dla gry 3-osobowej zobacz „Elficka Brama” na końcu tej instrukcji). Po rozegraniu głównego scenariusza, inne można znaleźć na końcu tej książeczki zasad.

CEL GŁÓWNEGO SCENARIUSZA

W grze 2-osobowej, gracz, który jako pierwszy zdobędzie 15 punktów zwycięstwa na koniec tury, zwycięża. W grze 4-osobowej, gracz, by wygrać musi zdobyć 20 punktów zwycięstwa na koniec którejkolwiek tury swojej lub swojego sojusznika. Punkty zwycięstwa są zdobywane poprzez karty doświadczenia, modernizację jednostek i kontrolowanie konkretnych miejsc na planszy. Gracz zostaje wyeliminowany z gry natychmiast, gdy jego Miasto jest zdobyte przez wrogie jednostki. Należy usunąć wszystkich jego robotników, jednostki oraz Placówki z planszy. Jeśli jest to gra zespołowa (jak w głównym scenariuszu dla 4 graczy), wszyscy sojusznicy tego gracza także zostają wyeliminowani. Jeżeli pozostawia to jednego gracza lub samych sojuszników na planszy, gra się kończy i wygrywa ów gracz lub sojusz.

CZTERY RASY

Poniżej znajdują się opisy czterech ras.

Ludzie

Siły ludzi, zbudowane wokół sojuszu z Elfami i Krasnoludami, są jedną z najbardziej wszechstronnych

ras w grze, z równie dobrymi jednostkami walczącymi, strzelającymi i latającymi. Ich kolor to niebieski.

Orkowa Horda

Horda składa się z Orków, Troli i Taurenów razem z wszystkimi stworami, które okiełznali. Rasa ta posiada najsilniejsze jednostki w walce w ręcz w grze, lecz bardzo słabe oddziały latające. Kolor Orków to czerwony.

Nieumarli

Armia Nieumarłych jest skomponowana z ohydnych stworów, z których większość została wskrzeszona z grobów, by służyć ich straszliwym mistrzom. Podobnie jak Ludzie, Nieumarli mają zbilansowane jednostki, niespecjalizujące się w żadnym typie oddziałów. Kolorem Nieumarłych jest fioletowy.

Nocne Elfy

Nocne Elfy z Kalimdoru są potężną, starożytną rasą sprzymierzoną ze stworami lasu. Może ona pochwalić się najsilniejszymi jednostkami strzelającymi w grze, lecz ich oddziały do walki wręcz są raczej słabe. Kolorem nocnych elfów jest zielony.

ZAWARTOŚĆ

13 Kawalków Planszy
40 Drewnianych Pionków Jednostek Walczących (10 na rasę)
28 Drewnianych Pionków Jednostek Strzelających (7 na rasę)
16 Drewnianych Pionków Jednostek Latających (4 na rasę)
4 Infrastruktury Miast (1 na rasę)
8 Żetonów Placówek (2 na rasę)
32 **Karty Budowli** (8 na rasę)
32 Żetony Robotników (8 na rasę)
36 Kart Jednostek (9 na rasę)
84 Karty Doświadczenia (21 na rasę)
100 Żetonów Zasobów (50 złota, 50 drewna)
18 Żetonów Wyczerpania
14 Żetonów Zadań (MISJII)
4 Kości Bitewne
1 Kość Zasobów

Zanim rozpocznie się grę po raz pierwszy należy ostrożnie wypchać wszystkie kawałki plansz i żetony z ramek tak, by ich nie podrzeć.



Kawałki Planszy

Kawałki planszy są układane w różne konfiguracje, by stworzyć planszę do gry. Każdy z tych kawałków jest dwustronny, oznaczony innym kolorem/numerem na każdej ze stron. Posiadają one również 2 lub więcej obszary. Istnieje 6 rodzajów obszarów.

- **Obszar Miasta:** Każda rasa ma swój własny obszar miasta. Jednostki i robotnicy wchodzi do gry w swoich własnych obszarach Miast. Jeżeli kiedykolwiek ten obszar jest okupowany przez jednostki wroga, jego właściciel jest wyeliminowany z gry. Obszar ten jest jednocześnie wart 3 Punkty Zwycięstwa. Tak długo jak ma się przynajmniej jedną jednostkę na tym obszarze, posiada się 3 Punkty Zwycięstwa.
- **Obszar Lasu:** Jeżeli znajdują się tam robotnicy, można tam zbierać drewno.
- **Obszar Kopalni Złota:** Obecność robotników na tym obszarze pozwala zbierać złoto.
- **Obszar Górski:** Tylko jednostki latające mogą poruszać się po tym terenie.
- **Obszar Zadania:** Punkty Zwycięstwa dodają się do całkowitej ich zdobytej puli, jeżeli posiada się tam jakieś jednostki.
- **Czysty Obszar:** Nie ma żadnego wpływu na grę.



Jednostki Walczące, Strzelające i Latające

Te drewniane pionki reprezentują jednostki bojowe na planszy. Podczas przebiegu gry, jeden pionek może przedstawiać kilka różnych typów jednostek poprzez ciągłe ich modernizowanie.

Żetony Robotników



Te tekturowe żetony odzwierciedlają niebojowe jednostki, które zbierają drewno, złoto oraz wznoszą budynki dla swojej rasy (należy zauważyć, że odnośniki do robotników są często reprezentowane po przez ich ikony).

Infrastruktura Miasta



Te tekturowe płytki reprezentują Miasto, gdzie rekrutowane są jednostki i wznoszone budynki. Infrastruktura nie jest częścią planszy, lecz jest położona naprzeciw gracza daną rasą.

Karty Budowli



Karty te reprezentują budynki w Mieście, gdzie rekrutowane są nowe jednostki. Każdy budynek jest oznaczony typem jednostek, które produkuje (walczące, strzelające, latające) oraz ich kosztem w złocie i drewnie. Potrzeba wielu budynków, by modernizować istniejące jednostki lub rekrutować nowe. Karty budowli są układane poza planszą razem z Infrastrukturą Miasta.

Żetony Placówek



Jeżeli posiada się Placówkę w grze, można wkładać do gry robotników i jednostki w tym samym miejscu co Placówka.

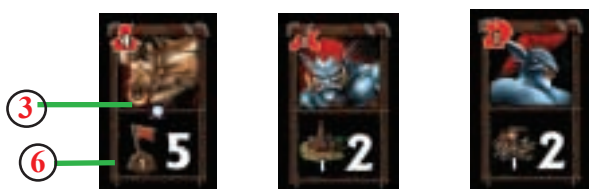
Kości

Cztery mniejsze kości są używane w bitwach, podczas gdy większa kość, zwana „kość zasobów”, jest wykorzystywana, by wskazać ile żetonów złota lub drewna się zdobywa podczas zbierania go z obszarów Lasu lub Kopalni.

Karty Jednostek

Karty te podają ważne informacje na temat jednostek na planszy. Są także używane do modernizowania swoich jednostek danego typu (walczące, strzelające i latające) na wyższy poziom.

1. Typ: Tak ikona wskazuje, jaki typ jednostki dana karta opisuje.
2. Poziom: Numer ten wskazuje jak bardzo dana jednostka została zmodernizowana.
3. Specjalna Zdolność: Ta ikona wskazuje, czy i jaką specjalną zdolność dana jednostka posiada (spis wszystkich zdolności znajduje się na końcu tej instrukcji).
4. Warunki Modernizacji: Wskazują, jaką ilość i jakiego typu budynków trzeba posiadać, by zmodernizować typ jednostki na wyższy poziom.
5. Siła: Liczba ta wskazuje jak silna jest dana jednostka w bitwie. Im wyższy ten współczynnik, tym lepiej.
6. Punkty Zwycięstwa: Każdy z typów jednostek, zmodernizowany do najwyższego poziomu, daje 1 punkt zwycięstwa.



Na początku gry karty jednego typu (odpowiadające walczącym, strzelającym i latającym jednostkom) są ułożone w osobne kupki posortowane według Poziomów tak, że Poziom 1 jest na wierzchu. Karta znajdująca się aktualnie na górze talii daje niezbędne informacje na temat wszystkich jednostek danego rodzaju. Modernizując jednostki, kolejne karty z wyższymi poziomami przechodzą na wierzch i sprawiają, iż wszystkie oddziały danego typu stają się bardziej efektywne w grze.

Karty Doświadczenia



Karty te odzwierciedlają zdolności, jakich dana rasa uczy się poprzez bitwy, rzucanie czarów oraz przez inne niezwykle zdolności owej rasy. Talia każdej rasy jest wyjątkowa. Każdy gracz rozpoczyna grę z 3 kartami i ciągnie następne podczas bitew.

Żetony Złota i Drewna



Żetony te reprezentują zasoby drewna i złota w grze. Gdy robotnicy zbierają drewno i złoto, rzuca się kością zasobów i bierze wskazaną liczbę żetonów złota/drewna, którą udało się zgromadzić.

Żetony Wyczerpania



Te żetony są używane by oznaczyć Las lub Kopalnię jako częściowo lub całkowicie wyczerpane z zasobów.

Inne Żetony

Inne żetony są używane w specyficznych scenariuszach gry Warcraft, które można znaleźć przy końcu tej instrukcji.

PRZYGOTOWANIE GRY

Podążając za poniższymi krokami przygotuje się grę go rozegrania „głównego scenariusza”. Inne scenariusze gry planszowej Warcraft mają swoje specjalne reguły przygotowania i zasady.

Stworzenie planszy do gry

Wpierw należy ułożyć z kawałków planszę. Dla gier cztero i dwuosobowych, układa się planszę według diagramu „Tworzenia Planszy do Gry” znajdującego się dalej w tej instrukcji.

Dla gier trzyosobowych używa się zasad układania planszy spisanych w scenariuszu „Elficka Brama”.

Gra dla 4 graczy: Są w niej używane wszystkie rasy, rozmieszczone tak jak ilustruje diagram. Ludzie i Nocne Elfy tworzą jeden sojusz, a Orkowie i Nieumarli drugi.

Gra dla 2 graczy: Wybiera się losowo 2 rasy. Pozostałe nie są używane. Należy ułożyć planszę jak opisano w diagramie „Ustawienie dla 2 graczy”. Zauważ, iż należy przekreślić kawałek planszy z miastem, jeżeli używa się Ludzi lub Nocnych Elfów, by uzyskać odpowiednią lokację miasta zgodnie z diagramem.

Ustawienie Infrastruktury Miasta

Losowo wybiera się, który gracz, którą będzie grał rasą. Można również, za zgodą wszystkich, wybrać sobie rasę, którą się najbardziej lubi.

Każdy gracz bierze następnie Znacznik Infrastruktury Miasta, karty (doświadczenia i jednostek), pionki oraz żetony dla swojej rasy, kładąc je na stole przed sobą (jak pokazano w diagramie „Ustawienie Miasta”).

Początkowe zasoby

Na początku gry należy oddzielić żetony drewna od żetonów złota i złożyć je w dwóch osobnych kupkach. Każdy z graczy dostaje na początek po 5 żetonów złota i drewna.

Rozmieszczenie Jednostek Startowych

Każdy z graczy bierze 3 jednostki walczące wręcz i 3 robotników ze swoich rezerw i kładzie je na obszarze swojego miasta na planszy.

Ułożenie Kart Jednostek

Każdy gracz układa karty jednostek w trzy kupki (walczące, strzelające i latające) posortowane według poziomu (tak, że Poziom 1 jest na wierzchu).

Ciągnięcie Kart

Każdy gracz tasuje swoją talię kart doświadczenia i ciągnie 3 karty. Gracze mogą oglądać swoje karty, które pociągnęli.

Wybór Startowego Gracza

Tego, kto ma zacząć grę wybiera się losowo. Wszyscy gracze rzucają kostką i zaczynającym będzie ten, który wyrzucił najwyższy wynik na swojej kości. W przypadku remisu przy najwyższym wyniku, gracze remisujący rzucają jeszcze raz, dopóki nie zostanie z nich wyłoniony zwycięzca. Teraz gra może się już rozpocząć



PORZĄDEK TUR

Gra planszowa Warcraft jest rozgrywana w serii kolejnych tur. Każda z tur podzielona jest na 4 następujące kroki:

- Krok 1. Ruch
- Krok 2. Zbiory
- Krok 3. Rozmieszczanie
- Krok 4. Kupowanie (Rekrutacja, Budowanie, Modernizacja)

Podczas każdego kroku, każdy gracz, poczynając od pierwszego i kontynuując kolejno wedle wskazówek zegara, wykonuje akcje. Gdy już każdy gracz skończy dany krok, przechodzi się do następnego kroku. Po ostatnim z nich, tura się kończy. W następnej turze gracz będący pierwszym z lewej od zaczynającego, staje się nowym pierwszym graczem i to on rozpocznie nową turę.

Krok 1: Ruch

Podczas tego Kroku można raz poruszyć każdego ze swoich robotników i każdą jednostkę na planszy. Oddziały walczące i strzelające ruszają się 1 pole, a latające i robotnicy 2 pola w dowolnym kierunku, z wyjątkami opisanymi poniżej.

Limity grupowania

Nigdy nie można mieć więcej niż 3 jednostki na jednym polu pod koniec Kroku Ruchu.

Podobnie nie można mieć więcej niż 3 robotników na jednym polu pod koniec ruchu.

Te limity są niezależne od siebie. Oznacza to, że można mieć do 3 robotników i do 3 jednostek jednocześnie na tym samym polu.

Należy zauważyć, iż ograniczenia powyższe odnoszą się tylko i wyłącznie do własnych jednostek i robotników. Można, na przykład, przesunąć 3 jednostki na pole okupowane przez siły wroga (maksymalnie może być w takim przypadku 6 oddziałów), co skutkuje **bitwą** pod koniec Kroku Ruchu (jest to opisane dalej w tej instrukcji w dziale „Bitwa”).

Sprawdź także sekcję „Gra Drużynowa”, by dowiedzieć się jak te limity tam działają.

Spotkania Jednostek

Jeżeli jedna z jednostek porusza się o kilka pól (np. jako latająca lub dzięki użyciu karty „Szybkość”) i natrafia na pole zawierające wrogą jednostkę, robotnika lub Placówkę, musi natychmiast się zatrzymać.

Ograniczenia Ruchu Robotników

Robotnicy poruszają się jak jednostki w większości wypadków, lecz nie mogą się przesunąć na pole zawierające wrogą jednostkę, robotnika, czy Placówkę. Jedynym wyjątkiem jest, gdy na takim polu (zajmowanym przez wrogą jednostkę) już znajduje się jednostka rasy, do której ten robotnik należy (dopuszczalnym jest, gdy przyjazna jednostka właśnie w tej turze weszła na to pole).

Góry i Latające Jednostki

Tylko latające jednostki mogą się poruszać na pola zawierające góry.

Wskazanie Bitew

Po poruszeniu jednostek podczas Kroku Ruchu, jakakolwiek lokacja zawierająca przynajmniej po jednej jednostce z dwóch wrogich sobie ras przerodzi się w pole bitwy.

Jeżeli zaistnieje więcej niż jedna bitwa po poruszeniu jednostek, rozstrzyga się je w dowolnej kolejności.

Wszystkie bitwy muszą zostać rozegrane przed kontynuowaniem gry.

Uwaga: Ruszając jednostkę na pole zajmowane przez wrogięgo robotnika nie prowokuje się bitwy.

Bezbronne Placówki, Miasta i Robotnicy

Po rozstrzygnięciu wszystkich bitew, jacykolwiek robotnicy i Placówki na polach zawierających wrogię jednostki są automatycznie zniszczeni i usunięci z planszy.

Jeśli wszyscy gracze skończyli swoje ruchy i po rozstrzygnięciu wszystkich bitew, na wszystkich miastach zawierających wrogię jednostki kładzie się żeton „częściowego wyczerpania”. Tego znacznika nie można usunąć w żaden sposób.

Jeżeli na Mieście znajduje się już żeton częściowego wyczerpania, gracz je kontrolujący i jacykolwiek jego sojusznicy są natychmiast eliminowani z gry. Należy usunąć ich robotników, jednostki i placówki z planszy. Jeżeli pozostawia to jednego gracza lub jedną drużynę w grze, gra się kończy i ten gracz/drużyna zwycięża.

Gra Toczy Się Dalej

Po zakończeniu Kroku Ruchu przez jednego gracza i rozstrzygnięciu wszystkich bitew, krok ten się kończy. Następny gracz wykonuje swoje ruchy. Jeżeli wszyscy gracze przeszli przez Krok Ruchu, gra przechodzi do Kroku Zbiorów.

Krok 2: Zbiory

Podczas Kroku Zbiorów gromadzi się złoto i drewno z Kopalń Złota i pól Lasów, na których znajdują się robotnicy.

Rozpoczyna się od wydobywania złota. Należy wskazać pola Kopalń Złota, na których znajduje się przynajmniej jeden robotnik. Następnie za każdego robotnika rzucić kostką. Każdy taki rzut wyznacza ilość żetonów złota, które się zebrało.

Podobnie jest w przypadku zbioru drewna. Rzuca się kością Zasobów za każdego robotnika na polu z Lasem. Ilość oczek na kości przy każdym rzucie wyznacza liczbę żetonów Drewna, które się zdobyło.

Zasoby trzyma się na widoku przed sobą. Jeżeli jakiś gracz zapyta, ile ma się zasobów, trzeba szczerze mu odpowiedzieć.

W przypadku, gdy zabraknie żetonów do oznaczania odpowiednich zasobów, można użyć innego znacznika (monet, zapisać liczbę na kartce itp.).

Wyczerpanie zasobów

Kopalnie Złota i Lasy nie są wieczne. Rzucając kością Zasobów, za każdym razem, gdy wypadnie na niej „3”, należy położyć żeton częściowego wyczerpania (strona znacznika z jedną linią) na danym polu, gdzie pracował robotnik. Oznacza to, że pole jest *częściowo wyczerpane*.

Jeżeli na polu znajdował się już wcześniej żeton częściowego wyczerpania, należy go obrócić tak, by pokazywał dwie linie skrzyżowane. Pola, na których znajduje się żeton całkowitego wyczerpania nie produkują już zasobów podczas Kroku Zbiorów.

Kilku Robotników Na Jednym Polu

Można mieć do 3 robotników na jednym polu Lasu lub Kopalni Złota. W takim przypadku należy kolejno rzucać kością dla każdego robotnika osobno. Jeżeli okaże się, że dane pole staje się wyczerpane, nie wykonuje się pozostałych rzutów dla danego pola.

Gra Toczy Się Dalej

Po tym, jak jeden gracz zebrał zasoby z pól Lasów i Kopalń zajmowanych przez jego robotników, kończy się jego Krok Zbiorów. Następny z grających wykonuje te same czynności. Gdy wszyscy gracze skończą swoje Kroki Zbiorów, gra przechodzi do Rozmieszczania.

Krok 3: Rozmieszczanie

By uzyskać nowe jednostki, robotników, budynki, czy Placówki, należy je nabyć (jak wyjaśnione jest to później przy Kroku 4: Kupowanie), lecz nie wchodzi one do gry, aż do Kroku Rozmieszczania w następnej turze.

Lokowanie Jednostek i Robotników

Podczas Kroku Rozmieszczania można wziąć jakiekolwiek ze swoich jednostek i robotników, które są akurat szkolone, (co wyjaśnione jest poniżej), i umieścić je na obszarze Miasta i/lub Placówki na planszy. Jeżeli jednostki lub robotnicy **wchodzą do gry w Mieście okupowanym przez wrogie siły, żaden z oddziałów**

(niezależnie od tego czyj on jest - wrogi czy własny) **nie może opuścić tego obszaru**. Podczas następnego Kroku Ruchu stoczona tutaj będzie bitwa.



Wznoszenie Budynków

Po drugie, można wznieść budynki będące aktualnie *w trakcie budowy* (patrz niżej – Krok Kupowania) poprzez obrócenie ich wierzchem do góry w Infrastrukturze Miasta. Wszystkich robotników pracujących przy nich należy wrócić do obszaru Miasta.

Wznoszenie Placówek

W końcu, można wznieść Placówki, które do tej pory znajdowały się *w trakcie budowy* (patrz niżej – Krok Kupowania), poprzez obrócenie ich żetonów na planszy. Robotnicy budujący daną Placówkę wracają na obszar przez nią zajmowany. Mogą teraz

swobodnie się poruszać, zbierać zasoby, czy wznosić budynki.

Podczas Kroku Rozmieszczania, świeżo rekrutowani robotnicy i jednostki mogą być lokowani na planszy albo na obszarze swojego Miasta, albo na obszarze zajmowanym przez jedną z ich Placówek. Można umieszczać nowe oddziały i/lub robotników na Placówkach wzniesionych w tej samej turze.

Ograniczenia Grupowania i Dobrowolne Opóźnienia

Podczas rozmieszczania jednostek i robotników na planszy, nie można przekroczyć limitu 3 jednostek i 3 robotników na jednym polu. Jeżeli nie ma legalnego miejsca, gdzie można by umieścić nowy oddział, pozostaje on na szkoleniu i nie wchodzi do gry.

Podobnie, jeżeli powrót robotnika na obszar Miasta po wzniesieniu budynku pogwałciłby ograniczenia grupowania robotników, dany obiekt pozostaje dalej w *trakcie budowy* i nie wchodzi do gry. Robotnicy wznoszący budynki nie mogą wracać na planszę w obszarze zajmowanym przez Placówki.

Zawsze można z własnej woli nie kończyć szkolenia jednostek/robotników lub wznoszenia budynków/Placówek podczas rozmieszczania.

Gra Toczy Się Dalej

Po rozlokowaniu jednostek/robotników i wzniesieniu budynków/Placówek przez jednego gracza, kolejny z nich wykonuje Krok Rozmieszczania. Jeżeli wszyscy gracze skończą swoje Kroki Rozmieszczania, gra przechodzi do następnego etapu – Kupowania.

Krok 4: Kupowanie

Podczas tego kroku, gracze wybierają **jeden z następujących sposobów**, by wydać swoje zasoby złota i drewna:

- **Wyszkolić** jednostki i robotników
- **Skonstruować** Placówki i budynki
- **Zmodernizować** typ jednostek

Można dobrowolnie nie wydawać zasobów na żadną z tych opcji, ale nie można ich zużyć na więcej niż jedną z powyższych możliwości

Opcja 1: Szkolenie Jednostek i Robotników

By włożyć do gry nowe jednostki i robotników, należy ich wpięrcz wyszkolić. Proces ten jest dokonywany w trzech fazach:

Wybierz budynek w Mieście, który może budować wybrany typ jednostek. Budynek ten musi być wzniesiony (nie w trakcie budowy) i nie mieć żadnych jednostek aktualnie szkolonych na sobie. Nie posiadając budynku mogącego produkować dany typ jednostek, nie można tychże jednostek rekrutować.

Wydanie zasobów wymaganych na szkolenie jednostki. Koszt jest podany na budynku produkującym tę jednostkę. Wydając zasoby, po prostu należy je zwrócić do odpowiedniej puli.

Wzicie jednostki z rezerw i położenie jej na budynku, by pokazać, że jest ona szkolona.

Szkolenie Robotników

Robotnicy są szkoleni i wkładani do gry podobnie jak jednostki. Szkoli się ich w budynku namalowanym na Infrastrukturze Miasta. Nie można wznieść więcej takich budynków, także możliwe jest szkolenie tylko jednego robotnika na raz.

Limity Szkoleń

Dozwolone jest szkolenie jednostek i robotników na taką skalę, na jaką pozwalają posiadane zasoby i wzniesione odpowiednie budynki. Jakkolwiek nie da się przekroczyć limitu wyznaczonego przez ilość pionków dostępnych w grze (4 jednostki latające, 7 strzelających, 10 walczących i 8 robotników). Jeżeli wszystkie z nich są już w grze, część z nich będzie musiała umrzeć, zanim będzie można szkolić następne.

Budynki i Infrastruktura Miasta

Należy zauważyć, iż Infrastruktura Miasta zawiera dwa budynki: jeden produkujący robotników, a drugi szkolący jednostki walczące. Jeżeli chciałoby się szkolić więcej, niż jedną taką jednostkę w turze, należy wznieść jeszcze jeden budynek dla oddziałów walczących. Pragnąc rekrutować jednostki innych typów, trzeba stworzyć odpowiednie dla nich budynki. Nie można wznosić budynków do rekrutacji robotników i szkolić więcej niż jednego robotnika na raz.

Opcja 2: Konstruowanie Budynków i Placówek

Aby wstawić nowe budynki i Placówki do gry, należy je wpięrow skonstruować. Dokonanie tego nie tylko wymaga zasobów złota i drewna, ale i zaangażowania robotników (robotnicy podczas budowy nie mogą zbierać zasobów).

Konstruowanie Budynków

Budowanie odbywa się w trzech fazach:

1. **Przydzielenie robotnika:** Na każdy budynek, który chce się zbudować, trzeba mieć jednego robotnika w obszarze Miasta. Usuwając pionek robotnika z obszaru miasta rozpoczyna się konstruowanie budynku, (jeżeli nie ma tam owego pionka, nie można rozpocząć budowy).
2. **Wydanie 2 złota i 2 drewna,** jako kosztów budowy (dla pewności wartości te są podane też na infrastrukturze Miasta).
3. **Dodanie budynku do Miasta.** Należy wyciągnąć z rezerw odpowiedni żeton budynku i położyć go wierzchem w dół tak, by pokazać, że jest on w trakcie budowy. Przydzielonego robotnika położyć na żetonie i ułożyć oba te elementy przylegle do infrastruktury Miasta. Budowa zakończy się podczas następnego kroku Rozmieszczania, chyba że gracz postanowi inaczej.

Konstruowanie Placówek

Konstrukcja Placówek odbywa się w trzech fazach:

1. **Przydzielenie robotnika.** Dla każdej Placówki trzeba mieć jednego robotnika w miejscu, gdzie chce się ją umieścić. By skonstruować Placówkę, należy usunąć robotnika z wybranego pola. W ten sposób przydziela się go do budowy. (Jeżeli nie posiada się w wybranym miejscu robotnika, nie można zbudować Placówki).
2. **Wydanie 2 złota i 2 drewna,** jako kosztów budowy (dla pewności wartości te są podane też na infrastrukturze Miasta).
3. **Umieszczenie Placówki na planszy.** Z rezerw należy wyciągnąć znacznik Placówki i umieścić go na wybranym polu na planszy wierzchem w dół tak, by pokazać, że jest ona w trakcie budowy. Przydzielonego robotnika stawia się na tym znaczniku. Jeżeli zrobi on cokolwiek (poruszy się, zacznie zbierać zasoby, zostanie zabity, weźmie udział w bitwie itd.) zanim ukończy budowę, Placówka ulega zniszczeniu. W innym przypadku Placówka zostanie ukończona w następnym kroku Rozmieszczania, chyba że gracz postanowi inaczej.

Ograniczenia w konstruowaniu budowli

Można konstruować tyle budowli i Placówek, na ile pozwalają zasoby i robotnicy. Jakkolwiek jest się ograniczonym poprzez liczbę dostępnych żetonów i znaczników. Dla każdej rasy wypada po 2 budynki jednostek walczących, po 3 budynki jednostek latających, 3 strzelających oraz 2 Placówki.

Opcja 3: Modernizacja



Wybierając tę opcję można zmodernizować dowolną ilość typów swoich jednostek w grze, jeżeli tylko posiada się wystarczającą ilość zasobów złota i drewna.

Karty jednostek wskazują ile i jakich budynków potrzeba, by zmodernizować dany typ oddziałów na następny poziom. Jeżeli posiada się minimalną wymaganą liczbę wskazaną na karcie, można wydać 2 złota i 2 drewna by zmodernizować ten typ jednostek. Jeżeli tylko wystarcza na to zasobów i spełnia się wymagania dotyczące budynków, można modernizować dowolną ilość typów jednostek. **Nie można jednak modernizować tego samego typu dwa razy w tej samej turze.**

Modernizując jednostki kładzie się wierzchnią kartę talii na spód. Tym samym wszystkie jednostki danego typu zyskują nowe wartości siły oraz zdolności przedstawione na nowej karcie z wierzchu.

Jeżeli symbol **punktu zwycięstwa** jest narysowany na karcie zamiast wymaganych warunków do modernizacji, oznacza to, że dany typ jednostek osiągnął najwyższy możliwy poziom zaawansowania. Można zdobyć maksymalnie 3 punkty zwycięstwa za zmodernizowanie swoich jednostek (po jednym dla każdego typu).

Należy też zauważyć, że jednostki zdobywają też specjalne zdolności. Zasady ich używania są opisane na końcu niniejszej instrukcji.

Koniec Tury

Po zakończeniu przez wszystkich graczy Kroku Kupowania, tura się kończy i zaczyna następna. **Graczem, który zapoczątkuje nową turę jest osoba siedząca po lewej od obecnego pierwszego gracza.**

BITWA

Bitwy są wszczynane na polach, gdzie, pod koniec Kroku Ruchu któregoś z graczy, spotykają się jednostki z dwóch różnych ras (lub dwóch różnych drużyn, w grze czteroosobowej). Pole takie nazywa się **polem bitwy**. Wszystkie przyległe do pola bitwy obszary nazywa się **flankami**.

Wszystkie jednostki na polu bitwy i na flankach biorą udział w bitwie, oczywiście, jeżeli należą one do jednego z dwóch graczy uczestniczących w starciu lub ich aliantów.

Na początku bitwy, gracze biorący udział w bitwie ciągną po jednej karcie doświadczenia ze swoich talii. Kiedy tylko któremuś z graczy skończy się talia doświadczenia, powinien przetasować zużyte karty z powrotem, tworząc nową.

Atakujący i Broniący

Gracz, którego jest aktualnie Krok Ruchu, jest uznany za atakującego w bitwie. Drugi z nich automatycznie staje się broniącym. W grze drużynowej sojusznicy atakującego też są uważani za atakujących, jeżeli posiadają

jakiegokolwiek jednostki uczestniczące w bitwie. Podobnie z broniącym, wszyscy jego sojusznicy posiadający jednostki biorące udział w bitwie stają się broniącymi.

Porządek Bitwy

Bitwy toczą się w specyficznym porządku, ponieważ niektóre jednostki są szybsze od innych. Szczegóły dotyczące rozgrywania bitew są opisane poniżej.

Faza 1. Atak Jednostek Strzelających

Jednostki strzelające, biorące udział w bitwie, **atakują** na początku (zobacz „Atakowanie” poniżej). Atak dokonywany jest równocześnie przez obie strony. Straty z niego wynikłe zostają poniesione i odpowiednia ilość pionków jest usuwana z planszy. Efekty kart doświadczenia, które trwają przez jedną Fazę, kończą się w tym momencie.

Faza 2. Atak Jednostek Latających

Po rozstrzygnięciu działań jednostek strzelających, jednostki latające **atakują** (zobacz „Atakowanie” poniżej). Atak dokonywany jest równocześnie przez obie strony. Straty z niego wynikłe zostają



poniesione i odpowiednia ilość pionków jest usuwana z planszy. Efekty kart doświadczenia, które trwają przez jedną Fazę, kończą się w tym momencie.

Faza 3. Atak Jednostek Walczących

W końcu jednostki walczące, które uczestniczą w bitwie, **atakuja** (zobacz „Atakowanie” poniżej). Atak dokonywany jest równocześnie przez obie strony. Straty z niego wynikłe zostają poniesione i odpowiednia ilość pionków jest usuwana z planszy. Efekty kart doświadczenia, które trwają przez jedną Fazę, kończą się w tym momencie.

Początek Nowej Rundy

W tym miejscu wszystkie efekty kart doświadczenia, które trwają przez rundę, kończą się. Rozpoczyna się nowa runda bitwy zaczynająca się znowu od Fazy 1. Bitwa trwa w tym cyklu dopóki któryś z graczy nie zdobędzie kontroli nad polem bitwy (zobacz „Koniec Bitwy” poniżej).

Atakowanie

Atak jest dokonywany poprzez policzenie jednostek (danego typu), jakie się posiada w tej bitwie, i rzucenie taką liczbą kostek. Np. jeżeli masz 2 jednostki walczące na polu bitwy i dalsze 4 na flankach, rzucasz 6 kostkami. Przeciwnikowi zadaje się straty równe ilości kostek, na których padły wyniki równe lub mniejsze od siły atakujących (swoich) jednostek (siła jest pokazana na kartach jednostek).

Usuwanie Strat

Gdy otrzyma się straty, należy ściągnąć jedną jednostkę, spośród uczestniczących w bitwie (na polu bitwy lub flankach), za każdą stratę zadaną przez przeciwnika. Gracze sami wybierają, które z ich jednostek zostaną usunięte z planszy i odłożone do rezerw. Nie można wybrać robotników jako jednostek pokrywających straty.

Pierwszy ściąga straty obrońca (zakładając, że otrzymał przynajmniej jedną), a następnie atakujący – po jednej jednostce na zmianę. Gracze po kolei usuwają stracone jednostki, aż wszystkie zadane obrażenia zostaną pokryte. Karty zmniejszające ilość poniesionych strat mogą być zagrane przed ściągnięciem pierwszej jednostki.

Uwaga: Ściąganie jednostek z planszy wymaga dokonania strategicznych wyborów. Po pierwsze, warto ściągać w pierwszej kolejności najtańsze, najsłabsze jednostki. Po drugie, można skończyć bitwę wcześniej (skutecznie „uciec”) usuwając jednostki z **pola bitwy** (w taki sposób, że nie będzie się miało tam jednostek i zapobiegnie się tym samym następnej rundzie bitwy), nawet posiadając jednostki na flankach (jakkolwiek i tak trzeba ponieść zadane straty zanim skończy się bitwa). W końcu, można zapobiec innym bitwom poprzez usuwanie jednostek z flank zajmowanych również przez wroga (zanim w tych miejscach rozpocznie się bitwa).

Koniec Bitwy

Bitwa toczy się dopóki na polu nie zostanie tylko jedna rasa lub pole to będzie całkowicie puste. Jednostki na flankach nie są brane pod uwagę by sprawdzić, czy bitwa trwa nadal. Jednakże, bitwa może zostać szybko skończona poprzez ściągnięcie zabitych jednostek z pola bitwy. Zwycięzcą bitwy jest **strona, która posiada jednostki na polu bitwy po zakończeniu starcia**. Jeżeli żadna ze stron nie posiada tam jednostek, **nie ma zwycięzcy**.

Zwycięzca bitwy natychmiast ciągnie jedną kartę doświadczenia, jako nagrodę za odniesiony tryumf.

Zagrywanie Kart

Karta może zostać zagrana kiedykolwiek tylko pozwala na to jej tekst (zobacz opisy kart na końcu instrukcji), ale może zostać zagrana podczas bitwy tylko wtedy, gdy gracz posiada przynajmniej jedną jednostkę uczestniczącą w bitwie.

Jeżeli obaj gracze pragną zagrać karty podczas bitwy, broniący zagrywa swoją pierwszą. Daje to atakującemu możliwość zmiany decyzji i zagrania innej karty lub w ogóle zrezygnowania z tej akcji. W grze drużynowej każdy z broniących w pierwszej zagrywa karty, później atakujący mają tę możliwość.

Góry i Jednostki Latające

Tylko jednostki latające mogą się poruszać na terenach górskich. Mogą one również normalnie brać udział w bitwach toczących się na sąsiednich polach. Jeżeli polem bitwy jest teren górski, inne jednostki na flankach normalnie mogą brać udział w starciu. *Pozostałe tereny nie stanowią przeszkody dla jednostek.*

Kilka Bitew Na Raz

Na koniec Kroku Ruchu, jeżeli poruszyło się jednostki w kilka miejsc zajmowanych przez wrogie jednostki, trzeba stoczyć kilka bitew (jedną na każde pole bitwy).

Każdą bitwę stacza się osobno. Gracz, którego jest Krok Ruchu, wybiera w jakiej kolejności bitwy będą rozegrane. Należy zauważyć, iż jednostki z bitew na sąsiednich polach będą partycypować w obu bojach, jako że znajdują się wzajemnie na swoich flankach.

WYGRANA I KONIEC GRY

W grze dwuosobowej gracz, który jako pierwszy zdobędzie 15 punktów zwycięstwa na koniec swojej tury, zwycięża. W grze czterosobowej drużyna, która jako pierwsza zdobędzie 20 punktów zwycięstwa na koniec tury któregośkolwiek z sojuszników, wygrywa grę. Punkty zwycięstwa mogą być zdobyte w następujący sposób:

- **Doświadczenie:** Każda talia kart doświadczenia zawiera 3 karty, które warte są po 1 punkcie zwycięstwa, gdy położą się je przed sobą obok planszy.
- **Modernizacja:** Każdy z typów jednostek jest wart 1 punkt zwycięstwa, gdy zmodernizuje się go na najwyższy poziom.
- **Kontrola na planszy:** Wiele pól na planszy zawiera punkty zwycięstwa dostępne dla dowolnego gracza posiadającego tam jednostki na koniec swojej tury. Każde z tych miejsc jest opisane, jaką liczbę punktów zwycięstwa jest warte. Obszary Miast są najbardziej cenne, ponieważ dają 3 punkty za każde z nich. Pozostałe pola dają 1 lub 2 punkty. Tak długo jak kontroluje się swoje miasto (poprzez trzymanie tam przynajmniej jednego oddziału), ma się 3 punkty zwycięstwa.

Gracze i sojusznicy mogą również zostać wyeliminowani poprzez zagarnięcie ich miast przez wrogie jednostki. Jeżeli w grze pozostanie tylko jeden gracz lub drużyna, stają się oni wygranymi w grze.

UWAGI NA TEMAT GRY DRUŻYNOWEJ

W czterosobowej wersji głównego scenariusza, gracze tworzą dwie drużyny. Ludzie i Nocne Elfy formują jedną, podczas gdy Orki i Nieumarli drugą. Gracze będący ze sobą w tych sojuszach zyskują korzyści, ale i ograniczenia:

- **Wspólnota Zasobów:** Sojusznicy mogą wzajemnie przekazywać sobie zasoby, lecz nie są zobowiązani do dawania ich na każdą prośbę swojego sprzymierzeńca.
- **Przyjacielskie jednostki i limity grupowania:** Można przesuwając jednostki oraz robotników na pola zajmowane przez sojusznika bez wszczynania bitwy. Aczkolwiek oddziały te liczą się do limitu grupowania obowiązującego dla jednego gracza (maksymalnie 3 robotników i 3 jednostki) na danym polu.
- **Bitwy i poniesione straty:** Można brać udział w bitwach wszczętych przez sojusznika, jeżeli on tego zechce, jednakże każdy z uczestników starcia rzuca kośćmi za swoje oddziały. Usuwając zabite jednostki, obaj gracze z drużyny decydują, jak podzielić straty pomiędzy biorące udział w bitwie oddziały.
- **Wspólnota Kart:** Można pokazać sojusznikowi swoje karty, lecz nie można mu żadnych oddać. Dodatkowo, można zagrywać karty tylko w bitwach, w których bierze udział przynajmniej jedna własna jednostka.

SCENARIUSZE

Po zagranii głównej gry kilka razy, można spróbować zagrać w jeden z poniższych scenariuszy lub użyć ich jako inspiracji do stworzenia własnego.

Scenariusze te są inne niż główna gra. Przygotowania do nich i warunki zwycięstwa są opisane poniżej w ich szczegółowym opisie. Gracze powinni być uważni, ponieważ punkty zwycięstwa nie mają znaczenia w niektórych scenariuszach.

Warcraft: Gra Planszowa zawiera pewną ilość specjalnych żetonów, które są używane w scenariuszach opisanych poniżej. Nie są one nieodłącznym elementem gry, jakkolwiek mogą być użyte w dowolny sposób w tworzeniu własnych scenariuszy.

Elficki Portal

Nieumarli, Ludzie i Orki walczą ze sobą nawzajem, a mały kontyngent neutralnych Nocnych Elfów kusi ich kontrolą nad potężnym portalem pozwalającym przenosić jednostki na dalekie odległości w mgnieniu oka. Jednakże armie muszą zrobić coś więcej, niż tylko osiągnąć bramy, by ją kontrolować – muszą umocnić swoją pozycję i przetrzymać wrogów dostatecznie długo, by zabezpieczyć portal.

Ilość graczy: 3

Rasy: Wszystkie oprócz Nocnych Elfów.

Specjalne żetony: Żadne

Przygotowanie: Plansza jest ułożona, jak pokazano na diagramie. Gracze otrzymują na początek 5 złota i 5 drewna każdy. Należy położyć żeton całkowitego wyczerpania na każdej kopalni złota i lesie *oprócz* tych leżących zaraz przy obszarach Miast. Z talii kart doświadczenia usuwa się wszystkie 3 karty z punktami zwycięstwa. Gracz rozpoczynający jest wybrany losowo.

Startowe jednostki: Każdy gracz zaczyna z 3 jednostkami walczącymi i 3 robotnikami położonymi na swoich obszarach Miast. Poza tym, należy położyć po 2 jednostki strzelające Nocnych Elfów i 1 walczącą na polach oznaczonych A, B i C oraz 3 jednostki latające tej rasy na polu D (zobacz diagram).

Specjalne zasady: Kopalnie złota i lasy przyległe do Miast nie wyczerpują się (ignoruje się wyczerpanie występujące przy rzucie na kości „3”).

Jednostki Nocnych Elfów na planszy są neutralne i nie mogą się poruszać. Rozpoczynają grę zmodernizowane do 2 Poziomu. Gdy któryś z graczy chce z nimi walczyć, gracz na lewo od niego rzuca kośćmi za Nocne Elfy, ale nie może na nie zagrywać kart. Neutralne jednostki bronią portalu i raz je niszcząc, opuszczają grę na dobre.

Warunki Zwycięstwa: Gra jest wygrana, gdy jeden gracz, na koniec swojej tury, posiada przynajmniej jedną jednostkę na polu D, a na polach przyległych do D *nie znajduje się* więcej niż w sumie 2 wrogie jednostki (włączając Nocne Elfy). Alternatywnie wygrana przypada graczowi, który wyeliminuje wszystkich pozostałych.



Marsz Nekromantów

Nekromanci z armii Nieumarłych grasują po okolicach, zasilając swoje ranki wskrzeszonymi ciałami. Ludzie muszą ich powstrzymać, zanim tamci zbiorą całą armię i cały region wpadnie w ich szpony.

Ilość graczy: 2

Rasy: Ludzie i Nieumarli

Specjalne żetony: W tym scenariuszu potrzebne będą dwa żetony nekromantów oraz kilka innych, położonych na polach wskazanych przez diagram.

Przygotowanie: Plansza jest ułożona w sposób pokazany na diagramie. Należy położyć specjalne żetony na polach od A do E oraz 2 jednostki Nekromantów jak pokazano rysunku. Ludzie przygotowują swoją infrastrukturę Miasta normalnie i otrzymują 5 złota i 5 drewna na rozpoczęcie gry. Gracz Nieumarłymi nie posiada Miasta, zasobów, czy budynków. Wszystkie karty doświadczenia z obu talii oraz 2 Przyzwania Budynków z talii Nieumarłych są usuwane przed grą. Gracz Nieumarłymi rozpoczyna grę.

Startowe jednostki: Nieumarli zaczynają z 2 żetonami Nekromantów na polach oznaczonych przez diagram, a Ludzie z 3 robotnikami i 3 jednostkami walczącymi na swoim obszarze Miasta.

Gra Nieumarłymi: Gdy gracz Nieumarłymi dokonuje zbiorów, to:

- Posiadając Nekromantę na polu A, może natychmiast w tym miejscu położyć za darmo jednostkę walczącą
- Posiadając Nekromantę na polu B, może natychmiast w tym miejscu położyć za darmo jednostkę strzelającą
- Posiadając Nekromantę na polu C, może natychmiast w tym miejscu położyć za darmo jednostkę latającą

- Posiadając Nekromantę na polu D lub E, może natychmiast zmodernizować dowolny typ jednostki za darmo (lub dwa typy, jeżeli Nekromanci znajdują się na obu tych polach)

Nieumarłych dalej dotyczą zasady grupowania na jednym polu podczas umieszczania darmowych jednostek. Jeżeli jedno z pól (A-E) zostanie pozbawione swojego specjalnego żetonu (jako wynik zniszczenia go przez Ludzi), traci ono swoje nadzwyczajne zdolności. Gracz Nieumarłymi nie może konstruować, ani szkolić podczas Kroku Kupowania.

Gra Ludźmi: Tury Ludzi są rozgrywane normalnie z wyjątkiem, że lasy i kopalnia złota przyległe do Miasta się nie wyczerpują.

Specjalne zasady: Nekromantów dotyczą te same zasady co robotników: ruszają się do 2 pól w turze i giną, gdy znajdują się sami z wrogą jednostką na jednym polu na koniec Kroku Ruchu. Podobnie jest w przypadku specjalnych żetonów, które są ściągane z planszy, gdy jednostka ludzka będzie stała na nim pod koniec Kroku Ruchu. *Nekromanci nie mogą znajdować się razem na tym samym polu.*

Warunki zwycięstwa: Gracz Nieumarłymi zwycięża eliminując Ludzi poprzez zajęcie ich miasta (jak w głównym scenariuszu). Ludzie natomiast zwyciężają poprzez zabicie obu nekromantów albo wszystkich specjalnych żetonów na polach A, B i C.



Jeńcy

Członkowie Orkowej Hordy wzięli Tyrandę Whisperwind, dowódcę Nocnych Elfów, jako jeńca. Drogą odwetu, Nocne Elfy porwały Thralla, naczelnego wodza Orków. Każda ze stron ma teraz nadzieję, że uwolni swego przywódcę jako pierwsza.

Ilość graczy: 2

Rasy: Orkowie i Nocne Elfy

Specjalne żetony: 4 żetony ścian, 2 żetony pojmanych (kolorami Orków i Nocnych Elfów do góry, jak pokazano na diagramie)

Przygotowanie: Plansza jest ułożona jak pokazano na diagramie. Każdy gracz zaczyna z 3 robotnikami oraz 3 jednostkami walczącymi w swoich Miastach. Na planszy należy rozmieścić 4 żetony ścian (jak pokazano na diagramie) oraz 2 żetony pojmanych na polach A i B (patrz diagram)

Specjalne zasady: Ściany nie mogą zostać pokonane przez jednostki walczące ani strzelające. Dodatkowo żadna z tych jednostek nie może brać udziału w bitwie (jako jednostka z flanki), która odbywa się po drugiej stronie ściany. Ściany ograniczają tylko jedną krawędź, ruch i flankowanie poprzez inne krawędzie danego pola jest dozwolone normalnie.

Każda jednostka może wziąć ze sobą pojmanego ze swojej rasy, gdy się porusza. Jeńcy nie mogą się ruszać, chyba że towarzyszą im jednostki z ich rasy.

Warunki zwycięstwa: Gracze wygrywają poprzez wyeliminowanie przeciwnika z gry lub przeniesienie pojmanego swojej rasy do własnego Obszaru Miasta, ratując go.



Nordrassil, Drzewo Świata

Nieumarli, prowadzeni przez lorda Archimonda, przybyli by zniszczyć Nordrassil, drzewo świata trzymające większość magii Azerothu. Jeżeli im się uda, świat zostanie najechany i zniszczony przez Płonący Legion. Ludzie, Orkowie oraz Nocne Elfy zrzeszyli się by powstrzymać ten złowrogi plan. Te trzy rasy muszą współpracować, by chronić Nordrassil, podczas gdy Furion Stormrage, przywódca druidów Nocnych Elfów, rzuca czar mający pokonać Płonący Legion raz na zawsze.

Ilość graczy: 4

Rasy: Wszystkie

Specjalne żetony: 1 żeton Nordrassil

Przygotowanie: Plansza jest ułożona wedle diagramu. W polu A należy położyć żeton Nordrassil. Gracze nie mają żadnych zasobów (i nie mogą mieć). Wszystkie typy oddziałów wszystkich graczy rozpoczynają grę zmodernizowane do swoich najwyższych poziomów. Ludzie, Nocne Elfy oraz Orkowie tworzą jedną drużynę i działają według zasad opisanych w głównym scenariuszu. Ze wszystkich talii kart doświadczenia usuwa się karty z punktami zwycięstwa oraz: 2 karty Przyzwania Budynku z talii Nieumarłych, 2 karty Odrodzenia z talii Nocnych Elfów, 2 karty Do Broni! z talii Ludzi oraz 2 karty Płądrowania z talii Orków. Odłożone karty nie biorą udziału w grze.

Gracz Nocnymi Elfami zaczyna grę.

Startowe jednostki: Każdy gracz rozpoczyna z zasobem jednostek na planszy (diagram wskazuje jakie jednostki i gdzie należy umieścić). Na planszy należy umieścić placówki:

- Ludzi na polu B
- Orków na polu C
- Nocnych Elfów na polu D
- Nieumarłych na polach E i F



Gra Nieumarłymi: Gracz Nieumarłymi omija Kroki Zbiorów, Rozmieszczania i Kupowania. Za to każda jednostka tej rasy, która zostanie zabita, nie jest usuwana z planszy lecz w zamian przenoszona na najbliższe pole swojej Placówki lub Miasta (ignorując limity grupowania). Gdy jednostki takie ruszą się z Placówki, czy Miasta, zaczynają znów obowiązywać je limity grupowania.

Gra Ludźmi, Orkami i Nocnymi Elfami: Zjednoczone Siły omijają Kroki Zbiorów i Rozmieszczania. Na koniec każdej tury gracz Nocnymi Elfami ciągnie jedną kartę doświadczenia, reprezentującą postęp Furiona nad rzucaniem swojego czaru. Jednakże karty te są odkładane na bok i nie mogą być zagrywane jak karty normalnie ciągnięte podczas toku gry.

Specjalne zasady: Placówki Orków, Ludzi oraz Nocnych Elfów są traktowane jako ich Miasta w tym scenariuszu.

Puste miejsca na planszy są niedostępne dla jakiejkolwiek jednostki. Jednostki Zjednoczonych Sił mogą swobodnie przechodzić przez pole A.

Warunki zwycięstwa: Gracz Nieumarłymi wygrywa poprzez zniszczenie Placówki Nocnych Elfów lub kończąc turę ze swoją jednostką na polu A. Zjednoczone Siły zwyciężają, gdy gracz Nocnych Elfów pociągnie ostatnią kartę ze swojej talii doświadczenia, w ten sposób rzucając potężny czar Furiona.

ZDOLNOŚCI KART DOŚWIADCZENIA

Ludzie

Do Broni!: Można zagrać tę kartę, gdy wroga jednostka rusza się na pole zawierające jednego lub więcej robotników. Robotnicy Ci są traktowani jak jednostki walczące do końca tego Kroku Ruchu.

Rozproszenie Magii: Można zagrać tę kartę, by anulować inną kartę właśnie zagrana, której efekty jeszcze nie zostały rozpatrzone.

Niewidzialność: Kartę tę można zagrać podczas bitwy, przed ściąganiem zabitych jednostek, by zmniejszyć ich ilość u jednego gracza o 1.

Polimorfia: Można zagrać tę kartę podczas bitwy, przed rozpoczęciem rundy. Wskazując jedną wrogą jednostkę, zabrania się jej atakować w tej rundzie.

Orkowie

Pożarcie: Kartę tę zagrywa się podczas bitwy, na początku rundy. Usuwa ona z gry jedną wrogą jednostkę walczącą lub strzelającą do końca bitwy. Jeżeli bitwa zakończy się zwycięstwem Orków, dana jednostka jest zabita. W innym przypadku wraca ona na zajmowane wcześniej pole.

Usidlenie: Kartę tę można zagrać podczas bitwy, na początku fazy ataku jednostek walczących. Do końca tej rundy wrogie jednostki latające nie mogą atakować. Do końca tej bitwy, wróg może pokrywać straty jednostkami latającymi podczas rund ataku jednostek walczących.

Zatrute włócznie: Zgrywając tę kartę podczas bitwy, przed rzutami ataku w danej fazie, można przerzucić wszystkie ataki, które nie trafiły. Drugi wynik na kościach trzeba zaakceptować.

Płądrowanie: Można zagrać tę kartę podczas bitwy, gdy wróg ściaga właśnie zabita jednostkę. Otrzymuje się wartość tej jednostki w złocie i drewnie od tego gracza. Jeżeli nie posiada on wystarczających zasobów na pokrycie wartości umierającej jednostki, zabiera się mu wszystkie zasoby tego typu.

Nocne Elfy

Magiczny ogień: Kartę tę się zagrywa podczas bitwy, przed rzutem na atak w jednej fazie. Odejmij 1 od wszystkich rzutów na atak w tej fazie.

Celność: Można zagrać tę kartę podczas bitwy zaraz przed tym, gdy wrogi gracz ma usunąć jednostkę z powodu zadanych mu przez Ciebie strat.. Ty wybierasz, którą jednostkę ma usunąć. Obowiązują normalne zasady usuwania jednostek.

Księżycowe Ostrze: Karta ta może być zagrana podczas bitwy, po rzutach na atak w tej fazie. Za każdy trafiony atak, rzuć na jeden dodatkowy o sile 2.

Odrodzenie: Kartę tę można zagrać na początku swojego Kroku Zbiorów. Usuwa ona jeden żeton częściowego lub całkowitego wyczerpania z dowolnego obszaru lasu.

Nieumarli

Okaleczenie: Na początku Kroku Ruchu wrogiego gracza można zagrać tę kartę, by zabronić jednostkom i robotnikom, z wybranego pola, ruszyć się w tej turze.

Kłątwa: Można zagrać tę kartę podczas bitwy, po rzuceniu kośćmi ataku przez wroga w tej fazie. Za każdy atak, który trafił, rzuca się kością. Każdy wynik o wartości 3 lub mniejszej, zapobiega się ginięciu jednej jednostki.

Przyzwanie budynku: Kartę tę można zagrać podczas Kroku Kupowania. Dzięki niej można zacząć Konstruować budynek w Mieście (nie Placówkę) bez użycia robotnika, a potem zacząć dodatkowy Krok Kupowania.

Sieć: Można zagrać tę kartę podczas bitwy, na początku fazy ataku jednostek walczących. Do końca tej rundy wrogie jednostki latające nie mogą atakować. Do końca tej bitwy, wróg może pokrywać straty jednostkami latającymi podczas rund ataku jednostek walczących.

Dla Wszystkich Ras

Szybkość: Można zagrać tę kartę na początku swojego Kroku Ruchu i wybrać jedno pole na planszy. Wszystkie jednostki i robotnicy z tego pola mogą się ruszyć o dodatkowe 2 pola w tej turze, do maksimum 3 pól. Muszą się jednak zatrzymać, gdy wejdą na obszar zajmowany przez wrogą jednostkę, robotnika, czy Placówkę.

Zasoby: Można tę kartę zagrać na początku Kroku Kupowania, by wziąć do swojej puli zasobów 2 złota albo 2 drewna tak, jakby się je właśnie zebrało.

Portal do Miasta: Można tę kartę zagrać pod koniec Kroku Ruchu dowolnego gracza, przed bitwami. Natychmiastowo, wszystkie swoje jednostki z wybranego miejsca na planszy, można przenieść do swojego Miasta lub Placówki. Oddziały, które przekraczają limit grupowania, muszą być umieszczone na polach przyległych do Miasta/Placówki. Nie można pozostawić żadnych jednostek na przenoszonym polu.

Punkt Zwycięstwa: Można tę kartę trzymać w ręce, dopóki nie zdecyduje się jej położyć przed sobą, odkrytą. Po jej zagranu jest warta 1 punkt zwycięstwa.

SPECJALNE ZDOLNOŚCI JEDNOSTEK

Atak obszarowy: Jeżeli jednostka z tą zdolnością rzuci 1 na kości swojego ataku, zadaje 2 obrażenia, zamiast 1.

Leczenie: Jeżeli posiada się jedną, lub więcej jednostek z tą umiejętnością biorących udział w bitwie, każda 1 na kości ataku przeciwnika (nie wliczając modyfikatorów) zadaje 1 mniej obrażenia niż normalnie. Rzuty te liczą się dalej jako trafione i Leczenie nie neguje innych efektów rzucenia „1” (takich jak uaktywnienie wskrzeszenia umarłych itp.).

Trucizna spowalniająca: Jeżeli posiada się 1 lub więcej jednostek z tą umiejętnością, biorących udział w bitwie, to rzuty na ataki swoich jednostek, które zrównały się z siłą jednostek atakujących, sprawiają, że te jednostki zadają zwoje obrażenia wpierw, a nie jednocześnie z wrogimi.

Szał bitewny: Rzucając kośćmi ataku podczas fazy, rzuca się 1 dodatkową kością, gdy posiada się jednostkę z tą umiejętnością, biorącą udział w danej bitwie. Nie można użyć tej zdolności, jeżeli normalnie nie rzucałoby się żadną kością. Trzeba mieć przynajmniej 1 atak, by użyć tej zdolności.

Wskrzeszenie umarłych: Jeżeli posiada się jedną lub więcej jednostek z tą umiejętnością w bitwie, to rzucając kośćmi ataki, każdy wynik o wartości „1” pozwala dodać jedną jednostkę walczącą z rezerw na pole bitwy (dodatkowo, oprócz zadania normalnego obrażenia). Kładąc wskrzeszone jednostki na pole bitwy, ignoruje się limity grupowania. Jednakże, gdy bitwa się kończy, należy usunąć z planszy jednostki walczące, które wykraczają poza limit grupowania i wrócić je do rezerw.

Dystrybutor: Bard Centrum Gier www.bard.pl

Tłumaczył: Młlgvcp"Y kmqul gy unk

Instrukcja dla Klientów Bard Centrum Gier

Instrukcja jest chroniona prawem autorskim

sprzedawanie i kopiowanie bez wiedzy autora jest zabronione.