ZASADY DODATKOWE

1 DODATKI I KOMPONENTY DELUXE

ELEMENTY

- 1 duża plansza
- 30 drewnianych pionków żołnierzy z nadrukiem
- 4 metalowe żetony pułapek
- 2 metalowe żetony szpiegów
- 1 karta księstwa (strony A i B)
- 3 karty księstw (strony C i D)
- 5 kart rozwoju
- 6 pudełek do przechowywania zasobów
- 6 pojemników na zasoby

WYKORZYSTANIE W ROZGRYWCE

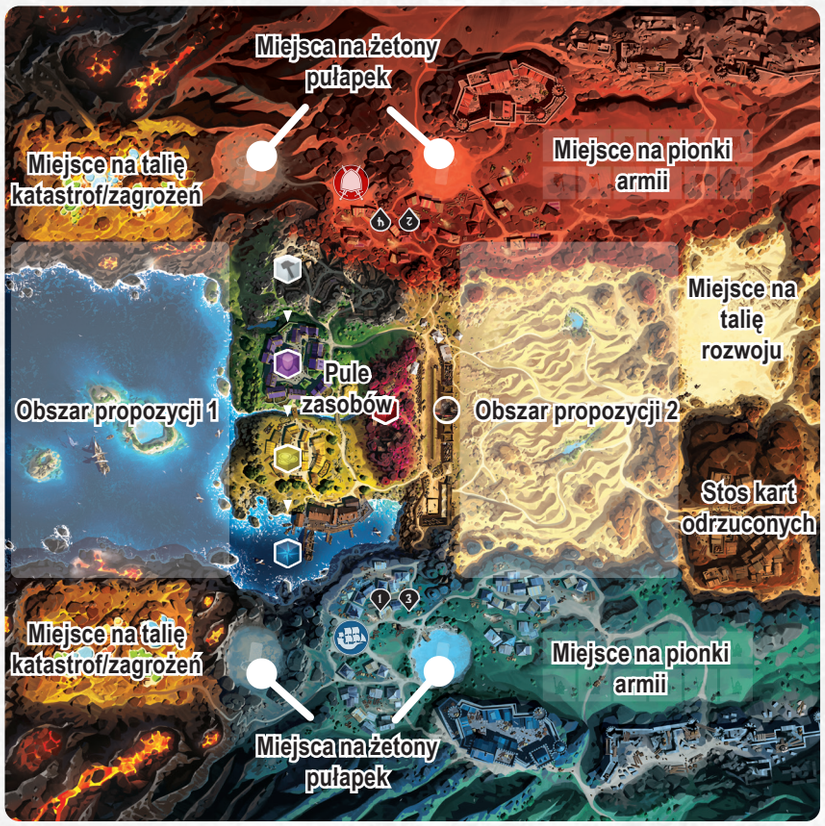
Przetasujcie karty rozwoju razem z kartami z gry podstawowej. Na nowych kartach obok nazwy umieszczony jest symbol L dzięki czemu łatwo je w razie potrzeby oddzielić.

Strony C kart księstw pozwalają rozpocząć grę z 5 kostkami tktórych można użyć w dowolnym momencie rozgrywki. Warto jednak pamiętać, że karta księstwa tego typu nie wytwarza żadnych zasobów w fazie produkcji.

Strony D kart księstw tworzą niesymetryczne warunki początkowe, przez co rozgrywka jest nieco trudniejsza niż w przypadku stron A.

W wersji „Legends" gracze otrzymują metalowe żetony pułapek i szpiegów oraz drewniane żetony żołnierzy. Nowych żetonów można użyć we wszystkich sytuacjach, w których w instrukcji wspomniano o ich tekturowych odpowiednikach z wersji podstawowej.

Duża plansza została podzielona na obszary występujące w grze:



2 MODUL MISJI

ELEMENTY

- 2 plansze misji

WYKORZYSTANIE W ROZGRYWCE

Nowe plansze działają w taki sam sposób jak w wersji podstawowej. Na nowych planszach obok nazwy umieszczony jest symbol L dzięki czemu łatwo je w razie potrzeby oddzielić.

3 MODUL DORADCÓW

ELEMENTY

- 4 karty doradców

WYKORZYSTANIE W ROZGRYWCE

Przetasujcie karty doradców razem z kartami z gry podstawowej. Na nowych kartach obok nazwy umieszczony jest symbol L dzięki czemu łatwo je w razie potrzeby oddzielić. W trakcie przygotowywania rozgrywki zastąpcie 10 kart skarbów 10 kartami doradców. Pozostałe karty doradców należy odrzucić (w trybie dwuosobowym: 4 karty, w jednoosobowym: 3 karty).

4 MODUŁ ZAGROŻEŃ

Siostry Niedoli

Elementy: 4 karty Sióstr Niedoli (Burzy, Suszy, Zarazy i Nocy).

Poziom trudności: 4/5

Wpływ na fazę planowania
Jeśli pod koniec fazy planowania masz jakieś karty Sióstr Niedoli w obszarze wyboru lub w obszarze konstrukcji, to dla każdej takiej karty musisz odrzucić jedną kostkę zasobów z jednej karty w konstrukcji.

Dla każdej z sióstr określony został odpowiedni koszt walki oraz liczba ujemnych punktów uwzględnianych w wyniku, jeśli siostra nie zostanie pokonana.

Jeśli jednak uda Ci się pokonać wszystkie cztery siostry (pokonać, nie tylko dobrać z talii!), uzyskasz 20 dodatkowych punktów na koniec gry.

DODATKOWE INFORMACJE
Jeśli ukończenie konstrukcji karty w fazie planowania oznaczałoby brak możliwości „zapłaty" dla jednej lub kilku Sióstr Niedoli (tj. usunięcia kostki zasobu z karty w konstrukcji), nie należy się tym przejmować. Nie ma konieczności rezerwowania kostek dla Sióstr. Jeśli nie masz na końcu fazy planowania żadnych kart w konstrukcji, w pewien sposób oszukujesz Siostry.

Siostry Niedoli nigdy nie zabierają z kart kostek krystallium ani żetonów żołnierzy. Mogą zabrać wyłącznie kostki zasobów podstawowych.

Siostry Niedoli nie zabierają również żadnych kostek z obszaru alchemii.

Tryb jednoosobowy
Podlicz zdobyte punkty i sprawdź, czy udało Ci się uzyskać jedno z wyróżnień.

Brązowy medal: 70+ PZ
Srebrny medal: 95+ PZ
Złoty medal: 115+ PZ

Pochłaniacz

Elementy: 4 karty Pochłaniaczy

Poziom trudności: 4/5

Wpływ na fazę produkcji
Działanie Pochłaniaczy dotyczy fazy produkcji, a nie fazy planowania. Jeśli masz w swoim obszarze konstrukcji kartę Pochłaniacza, produkuje ona z głównej puli zasób zgodny z typem tej karty, ale dla Twojego przeciwnika. Gdy pokonasz Pochłaniacza, dodajesz go do swojego księstwa i od tej pory produkuje on zasoby dla Ciebie.

Na koniec gry każdy niepokonany Pochłaniacz znajdujący się w Twoim obszarze konstrukcji powoduje utratę 4 punktów.

DODATKOWE INFORMACJE
Zasoby wyprodukowane dla Ciebie przez Pochłaniacza są uwzględniane przy obliczaniu premii za przewagę.

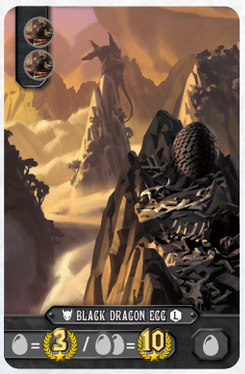
Podobnie jak w przypadku innych zagrożeń, Pochłaniacza można pokonać jedynie pod koniec rundy w fazie walki.

Tryb jednoosobowy
W sytuacji, w której w rozgrywce dwuosobowej wyprodukowana przez Pochłaniacza (pobierana z głównej puli) kostka zasobu trafiłaby do Twojego przeciwnika, odłóż ją na bok. Za każdym razem, gdy odłożysz w ten sposób 4 kostki, odrzuć je i dodaj kartę katastrofy do swojego księstwa.

Podlicz zdobyte punkty i sprawdź, czy udało Ci się uzyskać jedno z wyróżnień.

Brązowy medal: 70+ PZ
Srebrny medal: 95+ PZ
Złoty medal: 115+ PZ

Czarne Smoki



Elementy: 1 karta Wielkiej Czarnej Smoczycy, 1 karta Wielkiego Czarnego Smoka, 2 karty Jaj Czarnych Smoków.

Poziom trudności:5/5

Wpływ na fazę produkcji
Istnieją dwa rodzaje kart Czarnych Smoków: dwie karty reprezentujące agresywne, potężne potwory (smoka i smoczycę) oraz dwie karty reprezentujące drogocenne trofea (dwa smocze jaja). Twoim zadaniem jest zgromadzenie smoczych jaj i uniknięcie gniewu samych smoków.

Czarne Smoki są najpoważniejszymi zagrożeniami, z jakimi możesz się zetknąć w trakcie rozgrywki. Ich pokonanie wymaga poświęcenia sporych zasobów. Jeśli w obszarze wyboru lub konstrukcji masz Czarnego Smoka (tj. smoka lub smoczycę), w fazie planowania musisz pozbyć się 1 żetonu żołnierza dla każdej karty tego typu. Jeśli skończą Ci się żetony żołnierzy, musisz pozbyć się żetonów znajdujących się już na kartach. Uwaga: żetony odrzucane w ten sposób nie są wliczane do kosztu pokonania zagrożenia – można przyjąć, że żołnierze są pożerani przez smoka!

Po pokonaniu Czarnego Smoka uzyskujesz 2 kostki krystallium.

Karty jaj nie mają negatywnych skutków. Jeśli uda Ci się zdobyć jaja, poświęcając na nie po dwóch żołnierzy (których zadaniem jest pilnowanie zdobyczy), na koniec gry uzyskasz dodatkowe punkty (3 PZ za zdobycie jednego jaja, 10 PZ za zdobycie dwóch jaj).

DODATKOWE INFORMACJE

Jeśli nie uda Ci się zapewnić żołnierzy do ochrony smoczych jaj, na koniec gry nie tracisz z tego powodu punktów.

Tryb jednoosobowy
Karty Czarnych Smoków nie mogą zostać użyte w trybie jednoosobowym.

Iluzjonistki

Elementy: 4 karty Iluzjonistek, 3 żetony Iluzjonistek (awers niebieski, rewers czerwony).

Poziom trudności: 4/5

Wpływ na przygotowanie rozgrywki
Jeśli wybranym przez Ciebie zagrożeniem są Iluzjonistki. weź jeden żeton Iluzjonistki i odwróć go na właściwą stronę, zgodną z kolorem karty Twojego księstwa.

Wpływ na fazę produkcji
Twój przeciwnik otrzymuje tyle żetonów Iluzjonistek (i odwraca je na swoją stronę), ile masz kart Iluzjonistek w swoich obszarach wyboru i konstrukcji. Jeśli wszystkie trzy żetony uczestniczą już w grze, przeciwnik nie otrzymuje niczego.

Wpływ na fazę wyboru
Podczas składania propozycji możesz umieścić jeden ze swoich żetonów Iluzjonistek na dowolnej karcie w obszarze propozycji (niekoniecznie w tym, w którym właśnie umieściłaś/umieściłeś karty).

Podczas dokonywania wyboru możesz zamienić miejscami kartę ze swojego obszaru wyboru i kartę z żetonem Iluzjonistki w Twoim kolorze. Następnie odrzuć żeton do puli. Jeśli wybierzesz kartę z żetonem Iluzjonistki w normalny sposób (bez zamiany), odrzuć żeton do puli.

Tryb jednoosobowy
Karty Iluzjonistek nie mogą zostać użyte w trybie jednoosobowym.

5 MODUŁ PODBOJU

ELEMENTY

- 2 specjalne karty księstw (strona E)
- 24 pionki armii
- 3 plansze podboju (dwustronne)
- 2 dodatkowe żetony pułapek
- 2 żetony szpiegów

OPIS PLANSZY PODBOJU

Plansze podboju są dwustronne, co pozwala zwiększyć atrakcyjność ponownej rozgrywki. Przed rozpoczęciem gry należy wybrać jedną ze stron (w trybie dwuosobowym: A1, A2, B1 lub B2, w trybie jednoosobowym: C1 lub C2). Każda strona planszy jest podzielona na terytoria ograniczone rzekami, kanałami i cieśninami. Morza są traktowane podobnie jak lądy, ich wybrzeża są zarazem granicami z terytoriami lądowymi. Na poszczególnych terytoriach znajdują się pola premii. Wyjątkiem są zamki, w których takich pól nie ma.

Wasze armie mogą przemieszczać się między terytoriami, zdobywając kolejne lądy i morza. W danym momencie terytorium może być kontrolowane tylko przez jednego gracza. Każdy gracz zawsze kontroluje swój zamek (nawet jeśli nie ma już w nim pionków armii). Nie można przejąć kontroli nad zamkiem przeciwnika.

Jeśli Twoje armie znajdą się na danym terytorium, możesz je rozlokować na polach premii, aby uzyskać związane z nimi korzyści (zob. lista premii w dalszej części instrukcji) Nie ma ograniczenia liczby pionków armii, które mogą znaleźć się na danym terytorium, ale na każdym polu premii może stacjonować tylko jedna armia (jeden pionek).

PRZYGOTOWANIE

Użyjcie specjalnych kart księstw zamiast kart standardowych. Karty specjalne nie wytwarzają żadnych zasobów, ponieważ dodatkowe zasoby można wyprodukować na planszy podboju. Nie bierzcie żetonów pułapek (uzyskacie je dopiero w przypadku przejęcia kontroli nad odpowiednimi polami premii).

Umieśćcie planszę podboju na środku stołu w taki sposób, aby każdy z graczy miał dostęp do swojego zamku (w odpowiednim kolorze).

Każdy uczestnik gry bierze z puli 12 pionków armii w swoim kolorze, a następnie umieszcza 4 z nich na polach premii oznaczonych ikoną armii w danym kolorze. Na ilustracji obok gracz czerwony kontroluje 2 pola premii, które generują żetony pułapek, dlatego może otrzymać 2 żetony tego typu. Zamek i kontrolowane pola pozwalają także wyprodukować , , i . Odpowiednie kostki zasobów gracze umieszczają na swoich kartach księstw. Pozostałe pionki armii należy umieścić obok planszy, aby tworzyły odwody gotowe do wkroczenia do akcji.

MODYFIKACJE FAZ ROZGRYWKI

W fazie produkcji zliczacie nie tylko ikony na kartach skonstruowanych w księstwach, ale także ikony na kontrolowanych polach premii i w swoich zamkach. Dla ułatwienia obliczeń należy umieścić na kartach księstw odpowiednie kostki odpowiadające zasobom produkowanym na kontrolowanych obszarach.

Na zakończenie rundy rozgrywana jest nowa faza, nazywana fazą podboju.

FAZA PODBOJU

W trakcie tej fazy gracze na przemian wykonują działania na planszy podboju do momentu, gdy obaj spasują (zrezygnują z działania). Pierwszy ruch wykonuje osoba dysponująca większą liczbą żetonów żołnierzy. Jeśli gracze mają po tyle samo żetonów żołnierzy, pierwszy ruch wykonuje osoba rozpoczynająca daną rundę.

W ramach swojej kolejki gracz może wykonać jedno z trzech działań:

- Rekrutowanie armii
- Przemieszczenie armii
- Spasowanie

Gracze wykonują ruchy na przemian. Faza kończy się w momencie, gdy **od razu** po spasowaniu przez jednego z graczy drugi również spasuje.

Rekrutowanie armii

Za każdą armię, którą chcesz utworzyć, musisz zapłacić 1 żetonem żołnierza. Następnie pobierz z odwodów czekających obok planszy odpowiednią liczbę pionków armii i umieść je w swoim zamku. Nie możesz zbudować nowej armii, jeśli wszystkie armie zostały już rozlokowane na planszy.

Przesunięcie armii

Wybierz docelowe terytorium i dowolną liczbę terytoriów z nim sąsiadujących. Zapłać jednym żetonem żołnierza za każdą armię, którą chcesz przemieścić z terytoriów początkowych, a następnie przesuń odpowiednie pionki na terytorium docelowe.

Ruch taki możesz wykonać jedynie wówczas, gdy liczba przemieszczanych przez Ciebie armii jest większa niż liczba armii przeciwnika, które znajdują się już w wybranym obszarze. Wszystkie armie przeciwnika z tego terytorium muszą powrócić do jego zamku. Co więcej, Ty również musisz przenieść taką samą liczbę armii do swojego zamku (czyli zajmujesz terytorium, ale obie strony ponoszą jednakowe straty).

Pamiętaj: Nie możesz przemieszczać swoich pionków armii do zamku przeciwnika.

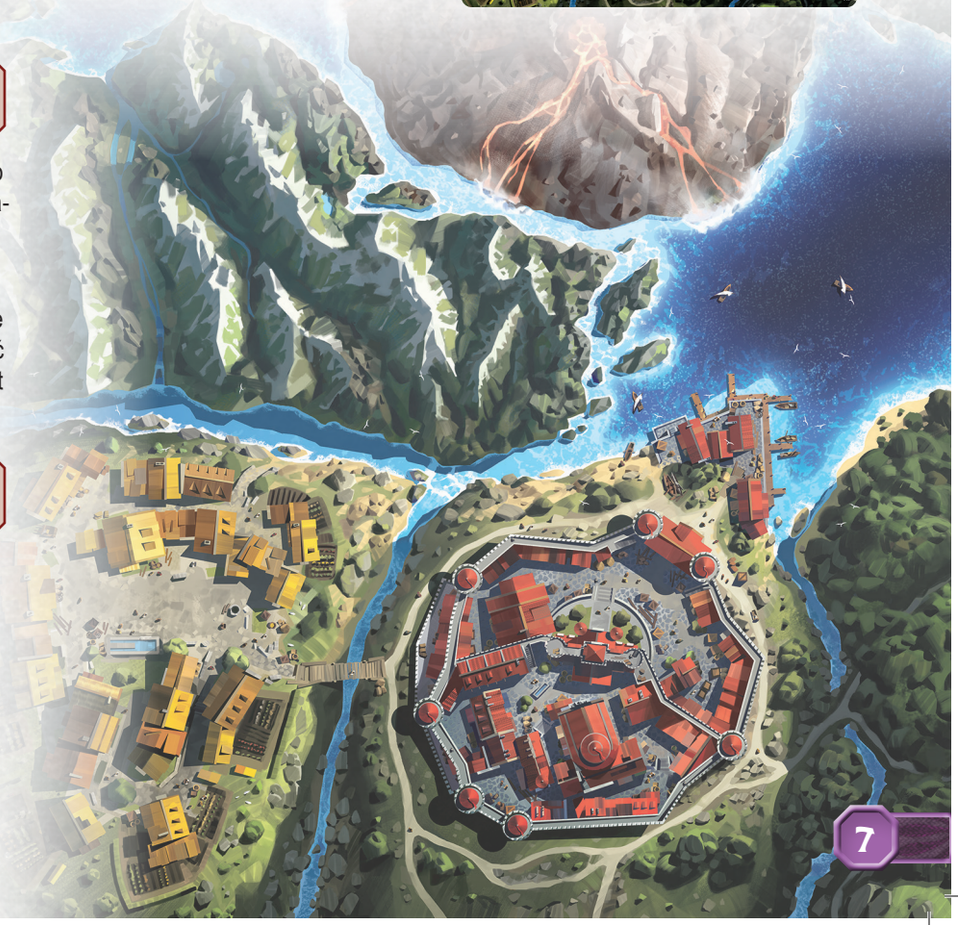
Jeśli przemieścisz armię z pola premii albo jeśli taka armia jest zmuszona wrócić do zamku, natychmiast tracisz możliwość uzyskania odpowiedniej premii. Jeśli premię stanowił żeton pułapki lub szpiega, musisz się go pozbyć.

Spasowanie

Spasowanie polega na rezygnacji ze swojej kolejki. Jeśli przeciwnik również spasuje w swojej kolejce, faza podboju zostaje zakończona, jeśli jednak zechce rekrutować armie lub je przemieszczać, wykonujesz po nim kolejne działanie (możesz nawet ponownie spasować).

Pamiętaj: Zakończenie fazy podboju następuje wówczas, gdy obaj gracze spasują bezpośrednio jeden po drugim.

Przykład: *Załóżmy, że jest kolejka gracza Czerwonego. Czerwony decyduje się przemieścić armie i zaatakować terytorium centralne z terenu dwóch obszarów graniczących z nim od południa. Przeznacza 4 żetony żołnierzy na przemieszczenie 4 pionków armii. Może to zrobić, bo Niebieski ma tylko 3 armie stacjonujące na docelowym terytorium. 3 niebieskie armie i 3 czerwone armie wracają do swoich zamków. Po wykonaniu tego ruchu Czerwony traci kontrolę nad 2 polami premii, dlatego musi odrzucić żeton pułapki uzyskany dzięki jednemu z nich, a ponadto będzie produkować o 1 kostkę mniej w kolejnej fazie produkcji, ponieważ utracił drugie pole. Czerwony jednak uzyskał dodatkową premię w postaci możliwości zniszczenia karty, którą do tej pory dysponował Niebieski.*



LISTA PREMII

Dodatkowy żeton pułapki: Otrzymujesz dodatkowy żeton pułapki.

Żeton szpiega: Otrzymujesz żeton szpiega. W fazie wyboru możesz go użyć do podejrzenia jednej z zakrytych kart. Jeśli to zrobisz, odwróć żeton na drugą stronę, aby wskazać, że został użyty. Żeton stanie się ponownie dostępny w następnej rundzie

Zniszczenie karty: Na początku fazy planowania po odsłonięciu zakrytych kart możesz odrzucić jedną z kart znajdujących się w obszarze wyboru przeciwnika.

Podwójny ruch: W trakcie przemieszczania armii możesz po wybraniu terytorium docelowego wyruszyć tam nie tylko z terytoriów bezpośrednio z nim graniczących, ale także z obszarów sąsiadujących z takimi terytoriami. Pionki armii mogą zatem w jednym ruchu przemieścić się o dwa terytoria, jednak nie mogą przy tym przechodzić przez terytorium zajęte przez przeciwnika. Jeśli dana armia przechodzi przez dwa terytoria, koszt takiego ruchu nie wzrasta i wynosi 1 żeton żołnierza.

Produkcja krystallium: W fazie produkcji po wykonaniu kroku wyprodukuj 1 kostkę (możesz zachować tę kostkę i wykorzystać ją później).

Więzienie: Więzienie jest obszarem o szczególnym charakterze. Jeśli zdobędziesz nad nim kontrolę, możesz na koniec każdej fazy podboju „uwięzić" jedną z armii przeciwnika. Masz prawo zabrać dowolną armię z dowolnego miejsca i umieścić ją w więzieniu. Armia pozostaje w niewoli do momentu przejęcia kontroli nad więzieniem przez jej dowódcę. Jeśli zajmujesz więzienie, w którym przeciwnik przetrzymuje Twoje armie, możesz je uwolnić i umieścić w swoim zamku.

KONIEC GRY

Na koniec gry dzięki zdobytym terytoriom uczestnicy otrzymują dodatkowe punkty

Liczby w odpowiednim kolorze umieszczone na poszczególnych terytoriach określają liczbę przyznawanych graczowi podstawowych punktów zwycięstwa.

TRYB JEDNOOSOBOWY

Przygotowanie

Jeśli chcesz skorzystać z modułu podboju w trybie jednoosobowym, musisz użyć strony C1 lub C2 planszy podboju.

Nie dobieraj żetonów szpiegów

Rozgrywkę prowadzisz zawsze jako gracz Czerwony. Po wybraniu księstwa (Téressie lub Senada) umieść 4 swoje armie na zaznaczonych miejscach na wybranej planszy. Następnie umieść 2 wrogie armie w zamku przeciwnika i po jednej wrogiej armii na wszystkich niezajętych terytoriach.

Zasady specjalne

Przebieg fazy podboju jest podobny jak w trybie dwuosobowym, obowiązują jednak dodatkowe reguły:

- Przeciwnik nie podejmuje żadnych działań i nie uzyskuje premii z kontrolowanych terytoriów (z wyjątkiem więzienia).
- Na zakończenie fazy podboju w każdej rundzie rozmieść po jednej armii przeciwnika na każdym niezajętym przez nikogo terytorium. Oczywiście nie dotyczy to Twojego zamku – siły wroga nadal nie mają do niego dostępu.
- Masz prawo zająć niebieski zamek.
- Pokonane armie przeciwnika nie wracają do swojego zamku – odkładasz pionki obok planszy.

Na zakończenie gry dodajesz punkty zwycięstwa za kontrolowane terytoria (liczby oznaczone kolorem czerwonym) i odejmujesz za terytoria kontrolowane przez przeciwnika (liczby oznaczone kolorem niebieskim).

Więzienie w trybie jednoosobowym

Kiedy armie przeciwnika kontrolują więzienie, na zakończenie każdej fazy podboju musisz wybrać dowolną ze swoich armii i umieścić ją w tym obszarze. Po zajęciu więzienia odzyskujesz przetrzymywane w nim armie.

Jeśli zajmiesz więzienie, nie ma to wpływu na armie przeciwnika.

Koniec gry

Podlicz zdobyte punkty i sprawdź, czy udało Ci się uzyskać jedno z wyróżnień.

Brązowy medal: 60+ PZ
Srebrny medal: 80+ PZ
Złoty medal: 100+ PZ