

# BATTALIA

## THE CREATION



### CEL GRY

W tej grze polegającej na podboju i tworzeniu, gracze będą wysyłać swoich bohaterów na epickie wyprawy celem odkrycia nowych lądów oraz przejęcia kontroli nad wrogimi i neutralnymi miastami. Będą zatrudniać robotników, werbować jednostki do walki, zdobywać użyteczne artefakty celem stworzenia wielkich narodów i niepokonanych armii. Każdy z graczy będzie budował drogi dające mu dostęp do nowych obszarów na mapie, tworzył i ulepszał miasta celem rozbudowy swojego dominium, tym samym zdobywając punkty zwycięstwa. W grze Battalia: The Creation zwycięstwo będzie można osiągnąć poprzez

intensywny i sukcesywny rozwój miast, lub dzięki agresywnej strategii wojennej i podboju. W tej grze poziom rozwoju miasta jest jednoznaczny z ilością punktów zwycięstwa, jaki posiada gracz aktualnie kontrolujący to miasto. Koniec gry następuje, kiedy jeden z poniższych warunków zostanie spełniony: gracz kontroluje 5 miast na poziomie 4 lub cała plansza zostaje wypełniona. Spełnienie któregośkolwiek z warunków kończy grę natychmiast, jednakże zwycięzca i prawowitym władcą Battalii jest gracz z większą ilością punktów zwycięstwa – niekoniecznie ten, który spełnił ten warunek. Zatem spryt, umiejętność planowania i używanie swoich akcji w odpowiednim czasie jest kluczem do zwycięstwa. Mnóstwo rzeczy dzieje się na planszy, jeszcze więcej w twoim decku, ale pamiętaj cała zabawa odbywa się w twojej głowie.

### WIDEO INSTRUKTAŻ

Jeśli z jakiegoś powodu czytanie instrukcji jest dla was nudne, problematyczne czy też zniechęcające macie możliwość obejrzenia video instruktarzu na [www.battalia.eu](http://www.battalia.eu). Po zapoznaniu się z powyższym będziecie w stanie natychmiast rozpocząć rozgrywkę. Do waszych pierwszych gier sugerujemy użycie arkuszy skróconych zasad i/lub arkuszy objaśniających poszczególne karty. Dzięki temu papierowa instrukcja potrzebna wam będzie tylko do rozwiania konkretnych wątpliwości/niejasności mogących pojawić się podczas gry.

### GAME COMPONENTS

- 80 **KART JEDNOSTEK** (tworzących 4 talie, podzielone według typu, a nie frakcji)
- 80 **KART WSPARCIA** (tworzących 1 talię – ilość kart jest zawsze równą ilości jednostek w grze)
- 84 **KARTY ARTEFAKTÓW** (tworzących 7 talii podzielonych według typu, a nie frakcji)
- 5 **KART ARTEFAKTÓW WIĘKSZYCH** (1 karta prezentująca jeden starożytny przedmiot)
- 28 **KART MIAST** (tworzących 5 talii, podzielonych według połączeń dróg, a nie według typu terenu)
- 48 **KART DRÓG** (tworzących 4 talie, podzielone według połączeń dróg, a nie według typu terenu)
- 1 **KARTA RUIN** (typ terenu NEUTRALNY – znajdująca się w centrum planszy)
- 1 **PLANSZA DO GRY**
- 1 **SŁONECZNA WYROCNIA** (w skrócie z ang. "ORAC")
- 8 **FIGUREK BOHATERÓW** (2 na każdego gracza/frakcji - wersja damska i męska z identycznymi umiejętnościami)
- 61 **ZETONÓW POZIOMU MIASTA** (14 dla każdego z graczy i 4+1 neutralnych)
- 4 **KARTY SKRÓTÓW ZASAD** (1 dla każdego z graczy - krótkie informacje o kosztach)
- 4 **ARKUSZE SKRÓTÓW ZASAD** (1 dla każdego z graczy - rozwinięte wersje Kart Skróków Zasad)
- 1 **KOŚĆ SZEŚCIOŚCIENNA** (wprowadzona do gry razem z amuletemi)

### THE WORLD OF BATTALIA

Cztery frakcje koegzystują w świecie Battalii. Każda z nich zasiedla teren odpowiedni jej rodzajowi oraz posiada specyficzną dla siebie więź z naturą. Pomimo faktu, że każda z ras ma **tą samą strukturę dowodzenia**, a artefakty te same **zdolności**, używanie ich różni się diametralnie w zależności od stylu gry i specyfiki frakcji. Głównym założeniem gry jest fakt, że karty różnych frakcji mogą być używane w każdej talii, jednakże wiele jednostek staje się o wiele silniejszych używając artefaktów i kart swojego koloru. W grze Battalia TC, każdy z graczy zaczyna z **ręką 10 kart tego samego setu**, mogących jednak należeć do różnych frakcji. Jeśli chodzi o grę, rasy są odpowiednio zbalansowane i nie posiadają unikalnych zdolności...jednakże zalecamy budowanie talii składających się z kart tej samej frakcji, z racji oczywistych profitów i dla utrzymania klimatu gry (materiały i teksty na temat uniwersum oraz specyfiki świata w Almanachu). Frakcje występujące w grze:



**The Bearfolks - ZIELONY** - żyjące w zgodzie z naturą istoty ziemi i lasów.



**The Islanders - NIEBIESKI** - wodne istoty głębin i mokradeł.



**The Emberians - CZERWONY** - nieustępliwie istoty pyłu i ognia.



**The Cloudborn - ŻŁOTY** - ulotne istoty powietrza i ogromnych wysokości.

### TYPY KART

W grze występuje 2 główne typy kart:

**KARTY TWORZENIA** (aktywne; kolor złoty na odwrocie) – używane do najmowania nowych jednostek, zdobywania potrzebnych środków i artefaktów oraz zawierają wszystkie "karty akcji" w grze – tworzą decki graczy.

**KARTY TERENU** (pasywne; srebrny kolor na odwrocie) – używane do konstruowania mapy (drogi i miasta).

Każda karta w grze należy do jednej z czterech frakcji, poza Kartami Większych Artefaktów (te są uniwersalne) i Kart Wyposażenia (neutralne). Karty należące do różnych ras różnią się grafiką, obramowaniem i kolorem.



### ANATOMIA KARTY

**A. SYMBOL KARTY:** przedstawia typ karty.

**B. SIŁA W WALCE:** wartość dodawana do całkowitej siły gracza podczas bitwy/walki. Tylko karty z siłą wyższą niż 0 mogą brać udział w walce. Siła jednostki w walce = ranga jednostki.

**C. KOSZT KARTY:** przedstawia kombinację kart potrzebną, aby gracz mógł dodać tę kartę do swojego decku.

### JEDNOSTKI

Jednostki są podstawą każdego decku. Wyróżniamy 4 typy/rangi jednostek przedstawione za pomocą poniższych symboli umieszczonych w lewym górnym rogu karty:



**PODDANI** – ranga 1



**KAPŁANI** – ranga 3



**WODZOWIE** – ranga 2



**LORDOWIE** – ranga 4



Powyższe karty mogą być używane tworząc **specjalne kombinacje**, (w niektórych przypadkach, jako dodatek do kart wyposażenia), których celem jest **tworzenie nowych artefaktów**, **budowa dróg lub miast (oraz ulepszanie ich)**, a także **rozgrywanie bitew**. Ranga jednostek jest równa ich sile w bitwie (umiejscowiona w **prawym górnym rogu** karty).

## WYPOSAŻENIE

Każdy bohater, każda jednostka czy armia potrzebuje odpowiednich środków by istnieć. Ten rodzaj karty reprezentuje zaopatrzenie oraz ekwipunek dla jednostek. Karty te używane są do **naboru nowych jednostek i herosów, tworzenia niektórych artefaktów oraz budowania dróg i podróżowania. Jednej karcie jednostki odpowiada zawsze jedna karta wyposażenia** w decku gracza.



SYMBOL  
WYPOSAŻENIA



KARTA  
WYPOSAŻENIA

## ARTEFAKTY

Artefakty to specyficzny rodzaj przedmiotów, każdy z nich spełniający charakterystyczną dla niego funkcję. Gracze używają ich celem **szybszego rozwoju, do ulepszenia swoich jednostek, zmieniania frakcji, przemieszczania się po planszy gry etc.** – dają graczom **mobilność i elastyczność** w dokonywaniu wyborów czy obieraniu odpowiednich strategii. Wyróżniamy **siedem** typów artefaktów:



## WIĘKSZE ARTEFAKTY

Artefakty Większe to potężne przedmioty stworzone w zamierzonych czasach. Każdy z nich posiada unikalną zdolność i daje posiadaczowi **ogromną przewagę** w grze. Mogą być **zdobyte tylko w ruinach**, żaden z graczy **nie może** ich stworzyć!



MŁOT  
STRATO

MIECZ  
ELEMAGA

TARCZA  
BRITOSA

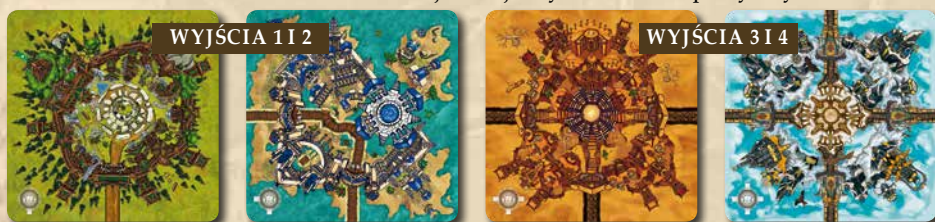
SKRZYDŁA  
AVIENY

RÓG  
BALDURA



## MIASTA

Miasta są **głównym elementem** gry Battalia: TC. Podczas gry to właśnie te karty (wraz z kartami dróg) tworzą mapę na planszy. Gracze mają za zadanie zbudować lub podbić tak wiele miast jak to tylko możliwe, ponieważ **poziom i ilość** miast kontrolowanych przez gracza w danym momencie daje mu odpowiednią **ilość punktów zwycięstwa**. Różne karty miast posiadają różne połączenia dróg ze światem zewnętrznym – **1 do 4 bram łączących drogi** – zwane **wyjściami**. Wyróżnia się również 4 typy terenu – **lasy, jeziora, kaniony i góry**, będące terenami rodzimymi dla poszczególnych frakcji – **Bearfolk'ów, Islander'ów, Emberian** oraz **Cloudborn'ów**. Każde z miast budowane jest na jednym z czterech powyższych terenów.



WYJŚCIA 1 I 2

WYJŚCIA 3 I 4

LEŚNE GĘSTWINY  
(THE BEARFOLK)

SZMARAGDOWE  
JEZIORA  
(THE ISLANDERS)

CZERWONE KANIONY  
(THE EMBERIANS)

SKALISTE SZCZYT  
(THE CLODBORN)

Dla ułatwienia podziału między kartami **miast i dróg** umieszczono **symbol miasta** w lewym dolnym rogu na każdej z kart miasta (**5 symboli oddzielających** zgodnie z ilością **wyjść**). Szczególnie użyteczne podczas szybkiej segregacji kart na poszczególne decki (**5 talii miast**) podzielone według **połączeń dróg**.

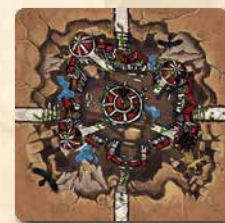
## DROGI

Drogi to karty łączące poszczególne miasta ze sobą, dzięki którym bohaterowie mogą przemieszczać się po planszy pomiędzy nimi. Każda z dróg również jest budowana na jednym z czterech typów terenu **przynależnych do danej frakcji** – **ważna zasada tylko w grze zaawansowanej**.



## RUINY

W grze podstawowej ruiny to **miejsca neutralne**, w których gracze mogą zdobyć **Większe Artefakty**, poprzez wyzwanie strażników. Ich funkcje zależą od rodzaju rozgrywanego scenariusza.



## INNE KOMPONENTY GRY

### PLANSZA DO GRY

Znaczna część rozgrywki ma miejsce na planszy do gry. Jest ona podstawą do budowy miast i dróg. Składa się ona z **kwadratów w formacie 7 na 7**, z oznaczeniami miejsc, na których można umieszczać karty dróg i miast. Puste kwadraty na planszy oznaczają niezbadane terytoria. Każde wybudowane miasto i droga uznawane są za **teren odkryty** oraz taki, po którym **herosi** mogą **się przemieszczać**.



### SŁONECZNA WYROČNIA

Słoneczna Wyrocznia to starożytny pomnik posiadający świętą moc, która wpływa bezpośrednio na artefakty. Zbudowany z 2 kamiennych kół, każde z 7 skrzydłami mający trwać całą wieczność, reprezentuje **magiczny kalendarz**. Każdy z siedmiu artefaktów przypisany jest jednemu ze skrzydeł wyroczni. W czasie gry, gdy wewnętrzne koło się porusza (zawsze **zgodnie ze wskazówkami** zegara), ORAC zmienia moc danego typu artefaktu na jeden dzień i daje graczom możliwość wyboru frakcji artefaktu innego typu na daną turę. **1 Dzień w uniwersum Battalii jest równy pełnej rundzie gry** (1 tydzień to kompletny obrót koła).



### HEROSI

Figurki reprezentują **przywódców armii graczy** oraz oznaczają obecność gracza na planszy. Bohaterowie mogą poruszać się **tylko po wybudowanych drogach** służąc graczom do eksploracji ruin, przyłączania neutralnych miast atakowania wroga oraz obrony swoich ziem. Występują **4 pary figurek**. Każda z nich przynależy do jednej z czterech frakcji. Jeśli chodzi o sama rozgrywkę figurki **mężczyzn i kobiet są identyczne**. Więcej na temat świata znajdziecie w Almanachu.



HEROSI FRAKCJI  
ISLANDER

HEROSI FRAKCJI  
BEARFOLK

HEROSI FRAKCJI  
EMBERIAN

HEROSI FRAKCJI  
CLODBORN

## ŻETONY POZIOMU MIASTA

Żetony te służą oznaczeniu **obecnego poziomu** miasta oraz jego przynależność do **danego gracza** poprzez odpowiedni **numer i kolor**. **Poziom miasta waha się między 1 a 4**. Wszystkie żetony są dwustronne i pokazują inny poziom na każdej ze stron. Miasta neutralne są zawsze poziomu 4 w grze podstawowej, oraz poziomu 6 w scenariuszach dodatkowych.



## KARTY I ARKUSZE SKRÓCONYCH ZASAD

Są to przygotowane dla graczy materiały pomocnicze, zawierające podstawowe informacje na temat zasad gry. **Arkusze opisują zdolności 7 typów artefaktów**, oraz ich **koszt** nabycia, kolejność możliwych do wykonania przez gracza **akcji w turze**, oraz przypomnienia **ważnych zasad**. Karty skróconych zasad zawierają krótkie informacje na temat „kosztów tworzenia” – czyli budowania miast i dróg, najmnowania jednostek i herosów oraz tworzenia artefaktów. W **Battalii** za „kosz” uważa się jednostki, narzędzia, karty wyposażenia i rodzaj czynności potrzebny do wykonania określonej akcji.



## PRZYGOTOWANIE GRY

Poniższe przygotowanie przedstawia rozłożenie dla **typowej rozgrywki dla 4 graczy**. Przygotowanie do gry dla 2 lub 3 graczy jest opisane w sekcji „Gra dla dwóch lub trzech graczy” w dalszej części instrukcji.

1. Rozłóż planszę do gry i inne komponenty na stole, tak jak pokazane na **diagramie dla 4 graczy** (strona 4). Umieść odkrytą kartę ruin na środkowym polu w centrum planszy. Oznacz ruiny neutralnym żetonem z **poziomem 8**. Weź cztery miasta ze **skrzyżowaniami**, jedno dla każdego typu terenu i losowo rozmieść je w czterech rogach planszy (oznaczone małymi brązowymi kwadratami). Nie kładź żadnych żetonów poziomu miasta. To są **4 bazowe miasta** – po jednym na każdego gracza. Weź kolejne cztery miasta (każde z innym typem terenu) ze skrzyżowaniami i rozmieść je losowo w miejscach oznaczonych **białymi kwadratami** (dookoła ruin). Oznacz te miasta neutralnymi żetonami 4 poziomu. To są **4 neutralne miasta** w waszej pierwszej grze. Zapoznaj się z przykładowym przygotowaniem do gry na następnej stronie.

2. Podziel **karty artefaktów** według ich symboli (**7 talii**), nie zwracając uwagi na to, do jakiej frakcji przynależą. Przetasuj każdą z talii. Umieść Słoneczną Wyrocznię obok planszy i rozmieść każdą z talii, obok przynależnego jej skrzydła wyroczni. Talie powinny być tak rozmieszczone, by każde ze skrzydeł zewnętrznego koła wyroczni, wskazywało talię artefaktów z tym samym znakiem. Na początku rozgrywki wewnętrzne koło, powinno być tak ustawione, aby oba skrzydła z symbolem **NARZĘDZI** tworzyły godzinne 12:00.

3. Podziel **karty miast** (zignoruj typ terenu) według ilości i kierunku wyjścia, zwróć uwagę na symbol miasta: jedno, dwa przeciwstawne wyjścia, dwa prostopadłe wyjścia, trzy i cztery wyjścia. Teraz przetasuj wszystkie **pie talii** i umieść je w tej kolejności po lewej stronie ORAC!

4. Podziel **karty dróg** (zignoruj typ terenu) według rodzaju: prosta droga, zakręcona, rozwidlenie, T, skrzyżowanie. Potasuj wszystkie **4 talie** i umieść je w tej kolejności pomiędzy ORAC a planszą do gry.

5. Podziel **karty jednostek** według ich typu/rangi (zignoruj frakcje), utwórz i przetasuj wszystkie **4 talie**. Losowo rozdaj każdemu z graczy **3 Poddanych, 1 Wodza, 1 Kapłana i 5 kart Wyposażenia** (5 kart wyposażenia na każdą z jednostek). Te 10 kart tworzy startową talię Tworzenia. Gracze w sekrecie przeglądają swój startowy deck tworzenia, po czym podejmują decyzję o wyborze frakcji (oznacza to, iż bazując na przewadze jednego koloru nad innymi, ich strategia i przyszłe dążenia w grze oparte na tym właśnie kolorze). Następnie każdy tasuje swój deck, umieszcza go po swojej lewej tworząc **pulę kart**, z której będą dobierać rękę, zwana **Narodem**. I wreszcie każdy gracz dobiera **6 kart** ze swojego Narodu tworząc swoją startową rękę.

6. **Pozostałe karty jednostek i wyposażenia umieszczamy odkryte po prawej stronie ORAC w 5 oddzielnych taliach**. 5 Kart Większych Artefaktów umieść odkryte na wyznaczonych

polach planszy do gry. **Wszystkie decki umiejscowione dookoła Słonecznej Wyroczni noszą nazwę „podstawowego zasobu kart”**.

7. **Losowo** wybieramy pierwszego gracza, który będzie nosił ten tytuł przez cały czas trwania rozgrywki. Pierwszy gracz wybiera **parę figurek herosów** razem z przynależnymi do ich frakcji **żetonami poziomu miasta**. Kolejni gracze wybierają w kolejności według **roku wskazówek zegara**. Ostatni gracz, który otrzymuje żetony poziomu miasta i figurki herosów jest **PIERWSZYM**, który wybiera swoje **miasto startowe**. Ten sam gracz umieszcza żeton poziomu 1 na wybranym przez siebie mieście. Ten układ doboru ma tak naprawdę duże znaczenie w grze zaawansowanej, gdzie dany rodzaj terenu daje przewagę militarną oraz większą mobilność rozpoczynającemu graczowi. Następnie kolejnym graczem wybierającym miasto startowe jest gracz siedzący **odwrotnie do ruchu wskazówek zegara**.

## ROZGRYWKA

Rozpoczynając od pierwszego gracza i poruszając się zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy z graczy ma możliwość zagrania kart z ręki celem naboru jednostek i herosów, przemieszczenia ich, tworzenia artefaktów, budowania miast i dróg oraz atakowania innych graczy. Tylko w przypadku zakończenia wszystkich akcji jednego gracza, nadchodzi tura następnej osoby.

Każdy z graczy toczy rozgrywkę używając kart z własnej **talii tworzenia** (składającej się z 3 części: pula kart dobierania, ręka i karty odrzucone). Deck tworzenia każdego z graczy zawiera 10 kart startowych plus wszystkie karty, jakie uda mu się zdobyć podczas rozgrywki. Na początku gry, gracz formuje po swojej **lewej stronie** tzw. **Pulę doboru** składającą się z 10 kart zwaną **NARODEM**, z której dobierze swoją **pierwszą „rękę”** czyli 6 kart.

Gdy gracz zagrywa kartę z ręki, kładzie ją **odkrytą** na stole i decyduje o jej działaniu. Gracze mogą zagrać dowolną ilość kart z ręki. Gdy dana osoba skończyła zagrywanie, zbiera ona wszystkie **użyte karty** plus wszystkie **nowo zdobyte** w tej turze oraz **pozostałe karty** z ręki i umieszcza je na stosie kart odrzuconych **po swojej prawej stronie**. Ten rodzaj decku nosi w grze nazwę **Schronienie**. Wierzchnia karta w tej talii jest zawsze odkryta, dla łatwiejszego rozpoznania rodzaju decku. Na koniec swojej tury, każdy gracz dobiera **6 nowych** kart ze swojej **talii doboru** (z decku Narodu).

**WAŻNE:** gracze **nie powinni mieszać** swojego Narodu (pula dobierania) ze swoim **Schronieniem** (pula kart odrzuconych). Wszystkie karty w **Schronieniu pozostają tam do czasu, gdy graczowi nie pozostała żadna karta** w Narodzie. Gdy gracz musi dobrać kartę z Narodu, a tam nie pozostała żadna (częsta sytuacja na początku rozgrywki), gracz przetasowuje swoje schronienie (pula kart odrzuconych) i kładzie zakryte w miejscu Narodu, czyli po swojej lewej. W ten sposób, Talia Tworzenia **podlega ciągłej rotacji**.

Podczas gry gracze mogą **przeglądać** odkryte karty w swoim **Schronieniu** oraz **liczyć** pozostałe karty w swoim **Narodzie**. **Nie mogą natomiast przeglądać** kart w **Narodzie**, chyba że pozwala im na to jakaś zdolność specjalna.

## STREFA GRACZA

Sugerujemy graczom by **Naród** (pula kart doboru) **zawsze** umiejscowiony był po ich **lewej stronie**, **Schronienie** po **prawej**, a z przodu było dość miejsca by **zagrywać karty w rzędach**. Tym sposobem łatwiej będzie oponentom śledzić akcje gracza, a różne karty z różnych talii nie zostaną ze sobą pomieszane.



## 4

# TURA GRACZA

Podczas tury gracz **może** wykonywać następujące kroki w **podanej kolejności**. Kroki **2, 4 i 5** nie są opcjonalne i **muszą być wykonane**:

## 1. OGŁOSZENIE KOHORTY LUB MULLIGANA

Na początku instrukcji sugerowaliśmy, aby każdy gracz przy budowie decku tworzenia dążył do umieszczania w nim kart pojedynczej frakcji pomimo tego, iż każdy zaczyna z deckiem wielokolorowym. **Kohorta** i jej efekty są głównym powodem, dla którego gracze powinni właśnie tak postępować...

Jeśli na początku tury danego gracza **jego ręka zawiera przynajmniej 3 karty tej samej frakcji**, oznacza to, że ten gracz ma **kohortę**. Kohorta musi zostać zadeklarowana głośno i wyraźnie **na początku tury** gracza. Jeśli ktoś nie uczyni tego na czas, traci możliwość ogłoszenia tego później. Jeśli gracz ogłosi, że ma kohortę, musi pokazać ją przynajmniej jednemu przeciwnikowi, którego sam wybierze. Gracz ogłaszający kohortę może **dobrać dodatkowe karty** ze swojego decku narodu i dodać je do ręki. **Karty wyposażenia** nie należą do żadnej frakcji (są **neutralne**) i **nie mogą** wejść w skład kohorty. Inaczej jest w przypadku kart **Większych Artefaktów**, które przynależą do **każdej** frakcji i **zawsze wchodzą** w skład kohorty.

**Ilość dodatkowych** kart dobieranych przez gracza w przypadku ogłoszenia kohorty według **jej rozmiaru**:

- **Mala kohorta** zawsze składa się z **3 kart** tej samej frakcji na ręce. Gracz może dobrać **1 dodatkową kartę**. (W nielicznych przypadkach gracz może posiadać dwie małe kohorty, dwóch różnych frakcji. W takiej sytuacji gracz dobiera 2 karty = 1x każda kohorta)
- **Średnia kohorta** zawsze składa się z **4 kart** tej samej frakcji na ręce. Gracz może dobrać **2 dodatkowe karty**.
- **Duża kohorta** zawsze składa się z **5 kart** tej samej frakcji na ręce. Gracz może dobrać **3 dodatkowe karty**.
- **Wielka kohorta** zawsze składa się z **6 kart** tej samej frakcji na ręce. Gracz może dobrać **4 dodatkowe karty**.

**Ważne:** kart w zasadzce i karty przechowywane w Namiocie, **nie liczą** się do kart kohorty. Kohorta może **składać się tylko spośród 6 kart ręki** gracza.

W każdej chwili **na początku** swojej tury każdy z graczy niezadowolony ze swojej ręki ma możliwość wzięcia tzw. **Mulligana**. Gracz ten **odrzuca** swoją rękę i dobiera **5 nowych** kart z talii narodu (1 kartę mniej niż normalnie – cena jaką musi zapłacić). Podczas jednej tury, gracz może wziąć Mulligana **tylko raz**. Wzięcie **Mulligana** i ogłoszenie **kohorty nie może odbyć się w tej samej turze**. Oznacza to, iż jeśli gracz ogłosił kohortę, traci tym samym możliwość wzięcia Mulligana w tej samej turze. Tym samym, jeśli gracz wziął Mulligana, nie może on ogłosić kohorty nawet, jeśli po nowym dobraniu ma odpowiednią ilość kart.

## 2. DOBÓR KART Z ZASADZKI

Jeśli gracz umieścił jakieś karty tworząc zasadzkę w poprzedniej turze, **musi** dobrać wszystkie te **karty na reket bez ich odkrywania**. Zasadzka jest krótkoterminową mechaniką mającą na celu zachowanie kart na przyszłą turę celem zaskoczenia przeciwników i zapewnienia sobie możliwości odpalenia pożądanych kombinacji. Mechanika zasadzki jest szczegółowo wyjaśniona w rozdziale „Wystawianie kart w zasadzce” na stronie 8.

## 3. WYKONYWANIE AKCJI

Podczas swojej tury gracz może wykonać **jedną lub więcej** akcji w **dowolnej kolejności** lub **spasować**. Akcje te ściśle powiązane są z **kombinacjami** i **transformacjami** kart na ręce. Gdy gracz zagrywa kombinacje kart z ręki, umieszcza odkryte karty **w rzędach**, w swojej strefie **tworząc rzędy akcji** (karty transformacji to po prostu artefakty, ich zastosowanie jest opisane później w sekcji „Użycie artefaktów”). Na każdą akcję, jaką gracz chce wykonać, musi umieścić karty w **oddzielnym rzędzie**. Podział ten jest niezbędny, by nie było wątpliwości, co do akcji, jakie gracz wykonuje, oraz by wyjaśnić ewentualne niejasności. Można wykonywać te same akcje wiele razy, jeśli tylko pozwala na to ilość kart w ręce. **WAŻNE:** każda karta może być zagrana tylko w **jednym rzędzie** akcji. Oto **lista akcji** możliwych do wykonania:

- **Dodaj nowe karty** do talii gracza
- **Zbuduj drogi lub miasta** na mapie
- **Ulepsz miasta**
- **Użyj artefaktu**
- **Najmij herosów**
- **Przenieś herosów**
- **Umieść karty w zasadzce**.
- **Zainicjuj/rozpocznij** bitwę



## DODAJ NOWE KARTY DO TALII GRACZA

Zbudowanie silnego decku tworzenia jest jedną z najważniejszych rzeczy w grze. Jedną z możliwości graczy podczas ich tury, jest użycie kart z ręki celem **zdobycia nowych kart z podstawowego zasobu**. Gracze mogą **zdobywać nowe karty** zagrywając odpowiednie **kombinacje z ręki**. Zagrane karty umieszczane są **w rzędzie** na stole. Nowa karta dobrana z odpowiedniego decku w **podstawowym zasobie kart**, umieszczana jest na końcu rzędu automatycznie go **zamykając** – nie już nie może zostać zmienione lub dołożone. Gracz **nie wybiera**, jaką kartę dostaje, zazwyczaj jest to **pierwsza z góry** danego decku.

Różne karty są zdobywane poprzez zagrywanie różnych **kombinacji** jednostek oraz/lub **kart wyposażenia**. Oprócz **Narzędzi**, karty artefaktów **nie mogą** być używane w kombinacjach do zdobywania nowych (ich efekt jest wyjaśniony szczegółowo w późniejszej części instrukcji). Każda karta w ręce gracza może zostać użyta **tylko w jednej kombinacji**, co oznacza, że może zostać zagrana **tylko raz** podczas tej samej tury. Z drugiej strony nie ma ograniczenia, co do ilości nowych kart (przeważnie, 1 do 3) które można dodać do decku tworzenia w czasie pojedynczej tury, tak długo jak gracz ma dostateczną ilość kart w ręce potrzebna do utworzenia potrzebnych kombinacji.

**Nowa karta** dodana do decku gracza **nie może** zostać użyta w **tej samej turze**, w której została zdobyta. Na koniec tury gracza wszystkie **nowe karty zostają odrzucone** do *Schronienia* (stos kart odrzuconych) gracza. Gracz będzie miał możliwość użycia nowych kart tylko **po rotacji**, – czyli gdy wyczerpią się karty z decku Narodów, a karty *Schronienia* zostaną przetasowane i utworzą nowy deck, z którego będzie można dobierać..

### POBÓR JEDNOSTEK

Karty jednostek to podstawa każdego decku tworzenia. Podczas rozgrywki, będą one najczęściej zdobywanymi kartami. Gracze mogą **najmować jednostki** poprzez zagrywanie **odpowiedniej liczby kart wyposażenia**. Poniższa tabelka przedstawia, jaki koszt musi zapłacić dany gracz umieszczając odpowiednią ilość kart wyposażenia w jednym rzędzie akcji, by nając jednostkę danej rangi.

|         |                     |
|---------|---------------------|
| PODDANY | 2 KARTY WYPOSAŻENIA |
| WÓDZ    | 3 KARTY WYPOSAŻENIA |
| KAPŁAN  | 4 KARTY WYPOSAŻENIA |
| LORD    | 5 KARTY WYPOSAŻENIA |

*Wskazówka: koszt w ilości kart wyposażenia = ranga jednostki +1*

Podczas najmowania karty jednostki gracz wykłada potrzebną ilość kart wyposażenia w rzędzie, bierze z wierzchu odpowiedniego decku kart jednostki danej rangi i umieszcza ją na końcu rzędu.

**WAŻNE:** Podczas najmowania karty jednostki, gracz dobiera także **jedną kartę wyposażenia** z podstawowej puli doboru i umieszcza ją obok tej jednostki. Innymi słowy **gracze zawsze otrzymują jedną nową kartę wyposażenia na każdą najmowaną jednostkę**. Tak naprawdę **jest to jedyna** możliwość zdobycia kart wyposażenia więc **nie należy o tym zapominać**.

### TWORZENIE ARTEFAKTÓW

Artefakty to potężne narzędzia niezbędne do ekspansji każdego gracza. Podczas rozgrywki gracze mogą **tworzyć artefakty** poprzez zagrywanie **kart jednostek i kart wyposażenia** (a także innych kart artefaktów). Każdy gracz rozpoczyna grę nie posiadając żadnych artefaktów, lecz szybko zyskują możliwość ich tworzenia. Poniższa tabelka przedstawia kombinacje kart potrzebne do stworzenia danego typu artefaktu.

|               |                                          |
|---------------|------------------------------------------|
| NARZĘDZIE     | 3 KARTY PODDANYCH                        |
| BROŃ          | 1 WÓDZ + 2 KARTY PODDANYCH               |
| AMULET        | 1 KAPŁAN + 2 KARTY PODDANYCH             |
| TYTUŁ         | 1 LORD + 2 KARTY PODDANYCH               |
| MAGICZNY ZWÓJ | 1 PODDANY + 1 WÓDZ + 1 KAPŁAN            |
| NAMIOT        | 1 WÓDZ + 1 PODDANY + 1 KARTA WYPOSAŻENIA |
| KOŃ           | 1 WÓDZ + 2 KARTY WYPOSAŻENIA             |

Tworzenie artefaktu jest identyczne z najmowaniem jednostki. Gracz umieszcza wymaganą kombinację odkrytych kart w **rzędzie**, dobiera wierzchnią kartę artefaktu z odpowiedniego decku i kładzie ją na końcu rzędu. Podczas tworzenia artefaktu gracz **nie dobiera** karty wyposażenia (te są dobierane **tylko** przy najmowaniu jednostek).

## RĘKA GRACZA



1. W tym przykładzie gracz ma 3 karty wyposażenia, jedna Poddanego, jedna Wodza I jedną kartę kapłana na ręce.

2. Decyduje się zagrać trzy karty jednostek, aby stworzyć artefakt. Gracz zagrywa Poddanego, Wodza I Kapłana na stole, a następnie dobiera kartę Magicznego Zwoju (oznaczona na czerwono) z podstawowej puli doboru I umieszcza ją na końcu rzędu.



3. Następnie zagrywa pozostałe na ręce trzy karty wyposażenia I najmuje kartę Wodza. Gracz dobiera wierzchnią kartę z decku wodzów oraz jedną kartę wyposażenia (oznaczona na czerwono), po czym umieszcza je na końcu rzędu.

## ZDOBYWANIE ARTEFAKTÓW WIĘKSZYCH

W odróżnieniu od zwykłych artefaktów, Artefakty Większe **nie mogą** zostać zdobyte poprzez zagrywanie **kombinacji** kart. W grze podstawowej są one **nagrodą** dla graczy za **wygraną** walkę z przedwiecznymi strażnikami w ruinach w centrum mapy. Trzeba również pamiętać, że każdy gracz może posiadać **maksymalnie jeden** Większy Artefakt.

## BUDOWANIE DRÓG I MIAST NA MAPIE

Jedną z opcji w grze, jest budowanie dróg I miast na planszy. Budowa i ulepszanie miast (oraz ich obrona w późniejszym etapie) jest **głównym celem** każdego z graczy, ponieważ **poziom** miasta odpowiada ilości **punktów zwycięstwa** w grze. Miasta jednak nie mogą istnieć bez połączeń ze światem zewnętrznym, dlatego **potrzebują dróg**.

Budowa dróg I miast również odbywa się poprzez **zagrywanie kombinacji** kart w rzędach. Najpierw gracz zagrywa z ręki potrzebne karty, następnie wybiera miasto lub rodzaj drogi, którą chce zbudować. Jak już wspomniano, **różne miasta mają różną liczbę wyjść** (drogi, które prowadzą z miasta lub do niego z różnych stron karty – 5 rodzajów). **Karty dróg** mogą być **podstawowe** (proste i zakręty) oraz **rozwidlenia** (rozwidlenie-T i skrzyżowanie) – w sumie 4 typy. Każde miasto i rodzaj drogi tworzy oddzielny deck. Po tym jak gracz wybierze typ drogi lub miasta, dobiera wierzchnią kartę z odpowiedniego decku w podstawowej puli doboru I umieszcza ją na wybranym (**legalnym**) polu planszy.

## ZASADY BUDOWANIA

Podczas budowy dróg I miast gracze muszą przestrzegać poniższych **zasad I restrykcji**:

- Drogi i miasta mogą być umieszczane tylko na **pustych polach** planszy.
- Nowa droga lub miasto musi być **stykać się** przynajmniej jedna **wybudowaną wcześniej kartą** (nie ukośnie).
- Dwa miasta **nie mogą** być wybudowane obok siebie. Zawsze musi być przynajmniej jedna karta drogi (lub puste pole) pomiędzy nimi. Karty miast mogą stykać się tylko poprzecznie (narożnikami), ponieważ wtedy nie są uznane za przylegające do siebie.
- Wyjścia** kart dróg oraz miast muszą **legalnie** łączyć się ze sobą. Oznacza to że brzeg karty z droga musi przylegać do brzegu z droga innej karty. Tym samym brzeg karty bez drogi musi przylegać do brzegu bez drogi na innej karcie.
- Na **krańcu** planszy gry drogi **mogą** kierować się **poza** centrum mapy.
- Każda nowa droga czy miasto budowana przez gracza, musi posiadać **połączenie z innym miastem tego samego gracza**. Jedynym wyjątkiem jest sytuacja, gdy gracz straci swoje ostatnie miasto. W takim przypadku może wybrać dowolne miasto stosując się do pozostałych zasad budowania.

**Nie ma ograniczeń**, jeśli chodzi o ilość lub poziom budowanych **dróg I miast** podczas jednej tury. Gracze mogą dodawać karty do swoich deków oraz budować **podczas tej samej tury** tak długo, jak pozwala im na to ilość kart na ręce.

## BUDOWANIE I ULEPSZANIE MIAST

Głównym celem graczy Battalii jest kontrola **jak największej liczby miast wysokiego poziomu**, gdyż to dzięki nim zdobywają potrzebne do wygrania **punkty zwycięstwa**. (VP). Gracze mogą **bezpośrednio budować miasta różnego poziomu** (umieszczając karty miast na planszy, z odpowiednim żetonem poziomu) oraz ulepszać je później (odwracając kartę lub zmieniając żeton poziomu na wyższy). Aby **bezpośrednio zbudować nowe miasto** danej rangi, gracz musi zagrać **3 karty jednostek** tej samej rangi. Poziom nowego miasta jest **równy** poziomowi jednostek, które je zbudowały. Aby **ulepszyć istniejące miasto** do danej rangi, gracz musi zagrać **2 karty jednostek** tej samej rangi. Obie jednostki muszą mieć **wyższą rangę o 1** niż ranga ulepszenia. Przykład:, aby ulepszyć miasto pierwszego poziomu na poziom drugi, gracz powinien zagrać 2 karty Wodzów. Gracze **nie mogą ominąć poziomu** i ulepszyć na wyższy niż kolejny (np. Ulepszyć z poziomu 1 do 3 lub 4). Możliwym jest budowa miasta i ulepszenie go w tej samej turze.

Poniższa tabelka przedstawia **ilość i typ** jednostek, jakie gracz musi zagrać by **zbudować** lub **ulepszyć** miasto danego poziomu.

| POZIOM MIASTA                    | BEZPOŚREDNIO ZBUDOWANE NOWE MIASTO | ULEPSZENIE              |
|----------------------------------|------------------------------------|-------------------------|
| MIASTO <b>PIERWSZEGO</b> POZIOMU | <b>3 KARTY PODDANYCH</b>           | -                       |
| MIASTO <b>DRUGIEGO</b> POZIOMU   | <b>3 KARTY WODZOW</b>              | <b>2 KARTY WODZOW</b>   |
| MIASTO <b>TRZECIEGO</b> POZIOMU  | <b>3 KARTY KAPŁANOW</b>            | <b>2 KARTY KAPŁANOW</b> |
| MIASTO <b>CZWARTEGO</b> POZIOMU  | <b>3 KARTY LORDOW</b>              | <b>2 KARTY LORDOW</b>   |

I jak poprzednio, oddzielne kombinacje kart powinny być umieszczane w oddzielnych rzędach akcji na stole (zarówno dla **budowy nowego miasta** jak i **ulepszeń**), aby uniknąć nieporozumień.

## BUDOWANIE DRÓG

Drogi to **połączenia** pomiędzy miastami oraz jedyny sposób na dotarcie do ruin I dominium przeciwnika. Cztery typy kart dróg podzielone są na **dwie grupy** – **podstawowe i rozwidlenia**. **Podstawowe** to drogi proste i zakręty. Do **rozwidleń** zaliczamy rozwidlenie-T oraz skrzyżowania.. Poniższa tabelka przedstawia kombinacje kart, jakie należy zagrać celem zbudowania danej drogi (Zasada kciuka: im bardziej **skomplikowana** tym więcej **siły roboczej** i...Wyposażenia).

|                                                         |                                                |
|---------------------------------------------------------|------------------------------------------------|
| <b>DROGI PODSTAWOWE</b><br>(PROSTE I ZAKRĘTY)           | <b>1 PODDANY I 1 KARTA WYPOSAŻENIA</b>         |
| <b>ROZWIDLENIA</b><br>(ROZWIDLENIE-T ORAZ SKRZYŻOWANIA) | <b>2 KARTY PODDANYCH I 1 KARTA WYPOSAŻENIA</b> |



W tym przykładzie gracz czerwony chce bezpośrednio wybudować nowe miasto. Zagrywa, więc trzy karty Wodzów i decyduje się umieścić na planszy kartę miasta z czterema wyjściami (oznaczone na czerwono).

Jedynym legalnym polem dla tego miasta będzie **A**.

Według zasad budowania wszystkie inne pola **nie będą legalne** gdyż:

**B** Nie jest połączone drogą z innym miastem tego gracza (prawy dolny róg planszy).

**C** jest na polu obok karty bez drogi

**D** nie przylega i nie jest połączone z żadną inną kartą.

**E** jest obok innego miasta

Gracz umieszcza kartę miasta na polu **a** i kładzie na niej żeton **drugiego poziomu**. ...gdy miał dodatkowe dwie karty kapłanów na ręce, mógłby natychmiast **ulepszyć** to miasto do poziomu trzeciego.

## OGRANICZONE ZASOBY

W świecie Battalia zarówno zasoby naturalne jak i ludzkie są **ograniczone**. Oznacza to że, jeśli jakiś typ jednostek, artefaktów, dróg lub miast skończy się w podstawowym zasobie doboru, gracze tracą możliwość zdobywania kart tego typu. Podobnie, jeśli gracz ma zagrane swoje wszystkie żetony danego poziomu miasta, nie może on budować miast tego poziomu.

## UŻYWANIE ARTEFAKTÓW

Jak wspomniano wcześniej, siedem artefaktów posiada **różne właściwości**. Niektóre z tych kart mogą być zagrywane dla **własnych efektów**, niektóre mają możliwość **wstrzymania lub transformacji** innych kart w decku. Transformacja nazywa się czasowa lub stała zmiana siły, ilości, typu lub frakcji kart. Normalnie każda karta z decku Tworzenia może być zagrana tylko w **jednej kombinacji i jednej transformacji** na turę (wyjątkiem jest zasada amuletów oraz karty Oświeconej przez promień). Oznacza to że podczas trwania jednej tury **na każdą kartę w grze może oddziaływać efekt tylko jednego z artefaktów**, lecz jeśli jest to efekt transformacji ta karta może natychmiast zostać użyta w jednej z kombinacji. **Artefakt wywołujący transformację** uznawany jest za pozostający **poza rzędem akcji**. Możliwe są połączenia kilku transformacji. **Przykład:** magiczny zwój transformuje tytuł, który transformuje kartę jednostki (zobacz wyjaśnienie poniżej oraz przykład na następnej stronie).

Oto szczegółowe właściwości artefaktów:



**Narzędzia** – karty wielce użyteczne podczas budowy dróg i miast, tworzenia innych artefaktów oraz jeśli potrzebujesz **Poddanych**. Karta Narzędzia może zostać zagrana **zamiast 2 kart poddanych**. **Przykład:**, jeśli gracz chce stworzyć artefakt broni, może zagrać 1 kartę wodza i 1 kartę Narzędzi zamiast 1 karty wodza i 2 kart poddanych. Zastąpieni 2 poddani **nie mogą** zostać użyti do wykonania 2 różnych akcji. **Narzędzia nie mogą zastąpić Poddanych w walce**. Z założenia jest to tzw. „optymalizacja techniczna „Ecku – automatyzacja vs. Siłą roboczą.



**Bronie** – te karty posiadają trzy ważne właściwości

- gracze potrzebują 1 karty broni (oraz 2 kart wyposażenia), aby **zrekrutować Herosa**
- gracze zawsze potrzebują karty broni, aby rozpocząć bitwę. **Inicjator** – pierwsza karta w linii atakujących – konieczny warunek by rozpocząć bitwę.
- Bronie standardowo mają **sile +1** w bitwie, – czyli jest to ich typowy wkład w siłę w czasie bitwy. W czasie bitwy można zagrać kilka kart broni, aby zwiększyć swoją siłę ataku..



**Amulety** – są to małe magiczne przedmioty, których efekt zależy od **szczęścia gracza**. Te specjalne artefakty mają moc **czasowego powielania** (tylko na czas danej tury) kart, lecz jeśli używający go gracz nie będzie miał dość szczęścia może się okazać że zostanie z **pustymi rękami**:

- Najpierw **karta amuletu** zostaje **umieszczona** na stole, następnie gracz wyklada ją, która chce transformować **na nim** (tak, aby inni gracze widzieli symbol amuletu). **Efekt amuletu będzie miał wpływ tylko na kartę położoną na jego wierzchu**. Karta amuletu może znajdować się na początku, w środku lub na końcu rzędu akcji, a transformowana karta stanie się częścią rzędu po wywołaniu efektu. Sam amulet **jest poza kombinacją**. Gracz może zdecydować że **powielana karta** zostanie użyta w 2 lub 3 rzędach akcji **zamiast** tylko w 1 (**efekt widelca – rozwidlony rząd** - zobacz przykład). Każdy typ karty (oprócz Artefaktów Większych) może być transformowany przez amulet.

- Gracz **rzuca kością sześciocienną** (Hej, żołnierze upomniał się o was los...!) i zależnie od wyniku oto, co następuje:

1. Jeśli gracz wyrzuci  - **Nic się nie dzieje**. Karta położona na amulecie **pozostaje w rzędzie akcji** i jest częścią tej kombinacji.
2. Jeśli gracz wyrzuci  - Karta na wierzchu amuletu zostaje **powielona jeden raz**. Uznaje się że gracz posiada **dwie identyczne karty**.
3. Jeśli gracz wyrzuci  - Karta na wierzchu amuletu zostaje **powielona dwa razy**. Uznaje się, że gracz posiada trzy identyczne karty.
4. Jeśli gracz wyrzuci  - Karta na wierzchu amuletu zostaje **wystawiona do zasadzki** (szczegóły strona 8). Gracz **musi** wykonać tą akcję, **bez zawieszania** kart jako koszt. Po rozpatrzeniu efektu amuletu trafia on do Schronienia.
5. Jeśli gracz wyrzuci  - Karta na wierzchu amuletu zostaje **odrzucona** (nie może zostać w rzędzie) i trafia do Schronienia. Akcja **musi** zostać wykonana. Po rozpatrzeniu efektu amulet również trafia do Schronienia.
6. Jeśli gracz wyrzuci  - Karta na wierzchu amuletu staje się **dziką kartą**. Oznacza to, iż może być użyta, jako dowolny typ jednostki, artefaktu lub wyposażenia, (ale nie Artefaktem Większym ani karta terenu). **Przykład:**, jeśli transformowana karta to Poddany, gracz może użyć jej, jako Kapłana lub Tytułu.

W przypadku, gdy **wynik rzutu nie wynosi 4 lub 5**, karta amuletu zostaje w rzędzie pod transformowaną kartą do końca tury celem przypomnienia graczom o transformacji. Dobrze również, jeśli gracze **umieszczą kostkę na karcie transformowanej**, również celem przypomnienia.



**Tytuły** – abstrakcyjne artefakty reprezentujące “wyróżnienia i awanse”. Jest to kolejny typ **kart transformujących**, które mogą **ulepszać jednostki**. Ulepszony Poddany staje się Wodzem, wodzowie kapłanami, a kapłani lordami. Lordowie, jako najwyższa ranga jednostek, nie mogą zostać ulepszani. **Transformacje** przebiegają następująco:

- **Karta tytułu** zostaje **umieszczona** na początku, w środku lub na końcu rzędu akcji. Następnie gracz kładzie **na niej** kartę jednostki, którą chce ulepszyć.
- Następnie ulepszana **karta jednostki** zostaje **umieszczona na spodzie** odpowiedniego decku w podstawowej puli doboru.
- Gracz **dobiera 1 kartę** (z decku wyższej rangi) należąca do tej samej frakcji, co karta ulepszana. **Przykład:**, jeśli gracz ulepsza Kartę **Wodza Islander** (niebieska), dobiera kartę **Kapłana Islander**. Jeśli w danym decku nie ma odpowiedniej karty potrzebnej frakcji, gracz otrzymuje **wierzchnia** kartę odpowiedniej rangi nie zwracając uwagi na kolor frakcji. Po dobraniu karty należy przetasować dany deck.
- **Nowo zdobyta karta wyższej rangi** zostaje **umieszczona na wierzchu** karty Tytułu (tak, aby widoczny był symbol tytułu na artefakcie) i może zostać użyta w kombinacji. Karta Tytułu **nie jest częścią** rzędu akcji.



**Magiczne zwoje** – to również **karty transformujące**. W odróżnieniu od kart Tytułów, Magiczne zwoje **zmieniają kolor frakcji** innych kart. Magiczne transformacje pomogą graczom w optymalizacji ich deków celem osiągnięcia większych kohort, – czyli zwiększając ilość dobieranych kart, a tym samym ilość możliwości i potencjalnych strategii. **Transformacje** przebiegają w następujący sposób:

- Karta **Magicznego Zwoju** zostaje **umieszczona** na początku, w środku lub na końcu rzędu akcji. Następnie gracz umieszcza kartę jednostki **na jej wierzchu**.
- Gracz określa kolor **frakcji**, w którą chce zamienić wystawioną kartę
- Gracz zamienia transformowaną kartę **odkładając** ją do odpowiedniego **decku**, a następnie dobiera nową tego **samego typu** (jednostkę/artefakt) z **ogłoszonym wcześniej** kolorem frakcji.
- Jeśli nie ma już kart w decku ogłoszonej frakcji, gracz dobiera **wierzchnia kartę** z decku dowolnego koloru.
- Po transformacji deck z odłożoną kartą zostaje przetasowany
- Nowo **zdobytą** (dzięki transformacji) karta **zostaje umieszczona na wierzchu** kart **Magicznego zwoju** (tak, aby nadal widoczny był symbol zwoju) i bierze udział w przeprowadzanej kombinacji. Karta artefaktu **nie jest uznawana za część** rzędu akcji.

Należy jeszcze wspomnieć o jednej wyjątkowej rzeczy dotyczącej artefaktu Magiczny Zwój. Mianowicie posiada on zdolność transformacji samego siebie. W takim przypadku gracz umieszcza zwój na stole (poza rzędami akcji) i ogłasza frakcję, w którą chce go przekształcić. Jeśli takowa może być dobrana, gracz bierze ją na rękę, a pierwszy zwój wtasowuje do decku Magicznych zwojów. Nowo zdobyty zwój nie może zostać użyty w tej samej turze do transformacji.



**Namioty** – karty te są bardzo ważne w planowaniu **długoterminowej strategii**. Jak wspomniano wcześniej, wszystkie niezagrane karty z ręki trafiają do puli kart odrzuconych (schronienia) na koniec tury. Namioty dają graczom możliwość **przechowania kart na przyszłe tury**. Namioty zagrywane są w następujący sposób: najpierw gracz zagrywa **kartę wyposażenia** w pojedynczym rzędzie – jest to symboliczny koszt tworzenia namiotu (karta ta trafia do schronienia na koniec tury). Następnie gracz zagrywa **kartę namiotu**, po czym kładzie **na niej** wybraną przez siebie kartę z ręki (tak, aby nadal widoczny był symbol artefaktu). Nazywamy to **obozowaniem karty**. Na namiocie obozować może każdy rodzaj karty oprócz Większych Artefaktów. Karty na namiocie **widoczne są dla wszystkich** graczy i **mogą pozostać tam jak długo dana osoba sobie tego życzy**. Gdy gracz zdecyduje się użyć obozującej karty dobiera ją po prostu na rękę, **odrzucając** kartę namiotu do Schronienia (może to uczynić zarówno **podczas zagrywania akcji**, jak i **podczas walki**).



**Konie** – w odróżnieniu od naszego świata gdzie konie to zwyczajne zwierzęta, w świecie Battalii są to mityczne stworzenia, które trzeba umieć przywołać. Istoty te posiadają **dwie zdolności** – pozwalają herosom szybciej się poruszać oraz mogą brać udział w walce. Zagrywając kartę konia gracz może poruszyć **figurkę herosa do 3 pól po wyznaczonych drogach**. Konie mają stałą **sile +1** w walce i mogą brać w niej udział, jako normalne jednostki. Są wielce użyteczne podczas odwrotu (zobacz strona 9).

## ŁAŃCUCH TRANSFORMACJI



W tym przykładzie zielony gracz posiada dużą kohortę, dzięki czemu może dobrać 3 dodatkowe karty, mając teraz rękę 9 kart. Najpierw zagrywa kartę Magicznego Zwoju i umieszcza na niej Tytuł **Cloudborn'ów** (1), następnie zmienia jej frakcję otrzymując Tytuł **Bearfolk'ów** (2).

Teraz umieszcza on kartę **Poddanego Bearfolk'ów** na karcie Tytułu (3) i ulepsza ją do rangi **Wodza Bearfolk'ów** (4). Na końcu tego rzędu zagrywa

dwie karty wyposażenia, które w kombinacji z kartą Wodza pozwalają mu

stworzyć kartę artefaktu **Konia** (otrzymuje wierzchnią kartę frakcji Cloudborn) (5)

W drugim rzędzie akcji, gracz zagrywa kartę amuletu I umieszcza na niej kartę Poddanego. Szczęśliwie udaje mu się wyrzucić 3, więc może użyć Poddanego tak jakby posiadał trzy kopie tej karty. Decyduje się zagrać kartę w rzędzie rozwidlonym (6).

Zagrywa jedną kartę Wodza, w kombinacji z dwoma **wirtualnie stworzonymi Poddanymi** aby stworzyć kartę **Broni** (7).

Następnie zagrywa kartę Narzędzia w kombinacji z **trzecim wirtualnym Poddanym** i buduje miasto poziomu 1 (8).



EFEKT AMULETU

NOWA KARTA

## UŻYWANIE WIĘKSZYCH ARTEFAKTÓW

Większe Artefakty są spuścizną po potężnych herosach z zamierzchłych czasów. W odróżnieniu od normalnych artefaktów, **nie mogą one zostać stworzone przez graczy**. Aby je zdobyć, gracze muszą pokonać strażników ruin. **Nie mogą one być transformowane, nie mają na nie wpływu zdolności** innych artefaktów oraz Słonecznej Wyroczni (zobacz stronę...). Większe Artefakty to karty **uniwersalne** I należą do **każdej** z frakcji, I co za tym idzie **mogą wspierać każda z kohort**. W grze podstawowej występuje pięć Większych Artefaktów z następującymi mocami:



**Młot Strato** niezwykle **narzędzie tworzenia**, które może być używane **tak jak jeden ze zwykłych artefaktów**. Jego właściciel **decyduje** w każdym przypadku jak użyć młota, jest jednak jeden wyjątek – **nie może** być użyty w walce. Młot traci całą swoją moc, gdy tylko rozpoczyna się bitwa. Oznacza to że **nie można** użyć, jako karty bronii, aby zainicjować walkę, lub jako kartę tytułu podczas bitwy (można jednak użyć go w kombinacji z 2 Poddanymi, aby zwerbować herosa przed walką).



**Miecz Elemaga** – potężna **bron ofensywna** z siłą ataku +5 I siłą obrony +1. Może być używana, jako zwykła **bron** celem rekrutacji herosów lub jako karta inicjująca bitwę, tyle że z **większym wsparciem ofensywnym**.



**Tarcza Britosa** – kolejna **potężna bron** o niebywałej sile, tym razem defensywna. Jej siła +1, za to **obrona** +5. Dzięki niej gracze mogą najmować herosów oraz inicjować bitwy.



**Skrzydła Avienny** – artefakt służący głównie **do poruszania** się po odkrytych ladach. Pozwala przemieścić jednego herosa na **dowolne** pole na planszy w jednej akcji.



**Róg Baldura** – jest używany do **przyzywania** kart z talii **narodu** danego gracza. Gdy gracz "zadmie w róg", może przejrzeć swój **deck Narodu**. Następnie wybiera do **dwóch** kart, pokazuje innym graczom I **dobiera je do swojej ręki**. Jak zawsze podczas przeszukiwania decku, należy go potem przetasować I odłożyć po swojej lewej stronie. Tylko **deck doboru kart (Naród)** **może być przeglądany**. Jeśli Naród zawiera tylko 1 lub 0 kart w momencie użycia Rogu, gracz **nie może** przyzywać drugiej lub żadnej karty w danym przypadku.

## NAJMOWANIE HEROSÓW

Herosi **reprezentują obecność armii** danego gracza na planszy. Ich figurki używane są do **atakowania** jednostek neutralnych, sił przeciwnika oraz do **samoobrony**. Każdy z graczy ma do dyspozycji dwie figurki herosów uznawanych za **dowódców jednostek** – **Wielcy Kapitanowie** **Sil Zbrojnych**.

Aby nająć **herosa**, gracz musi zagrać **1 kartę bronii** I **2 karty wyposażenia**. Gdy wykona tą kombinację, bierze jedną ze swoich figurek I umieszcza ją **na dowolnym ze swoich miast**. Każde miasto, które **należy do danego gracza** (okupowane bądź nie) jest odpowiednie do wykonania tej akcji. Gracze mają możliwość wystawienia swoich herosów na dowolnym mieście, które do nich należy, **nawet, jeśli jest na nim figurka przeciwnika**.

## PORUSZANIE SIĘ HEROSEM

Podczas wykonywania akcji, gracz może poruszyć jedną lub obie figurki swoich herosów. Każda karta na planszy uznawana jest **za jedno pole**, po którym może poruszyć się heros. Są dawn sposoby poruszania herosa:

- Opcja pierwsza:** gracz może użyć karty **wyposażenia**. Za **każdą kartę wyposażenia**, którą gracz zagra w **rzędzie podróży**, może poruszyć **jedną figurę o jedno pole**. Jeśli gracz zagra dwie (lub więcej) karty wyposażenia może wybrać (zależnie od ilości rzędów podróży) czy chce poruszyć jedną figurę o dwa pola, czy dwie figurki, każda jedno pole.
- Opcja druga:** poruszanie herosów dzięki **kartom konia**. Zagrywając kartę konia gracz wybiera jedną z figurek, którą kontroluje I może ją poruszyć o **maksymalnie 3 pola**. Gracze **nie mogą rozdzielić** ruchu dostępnego dzięki karcie konia pomiędzy dwóch herosów. Jednakże, jeśli gracz zagra dwie karty konia może zdecydować się na użycie ich na różnych herosów. Nie ma limitu odległości, jaka może przebyć heros w ciągu jednej tury. Gracze mogą poruszać swoje figurki jak daleko chcą, tak długo jak mają odpowiednią ilość kart na ręce I dopóki jest to legalny ruch na planszy.

## ZASADY PORUSZANIA HEROSA

Przemieszczenie się herosem o jedno pole oznacza, że jego figurka może być przeniesiona z jednej karty na planszy, na kolejną przylegającą kartę, ale ... Podczas ruchu figurki **muszą podążać wyznaczonymi** drogami. Oznacza to że herosi mogą przemieszczać się z jednej karty na drugą tylko, jeśli przedstawione drogi na to pozwalają.

Herosi mogą **poruszać się tylko na wybudowanych drogach I miastach**, I **nigdy** nie mogą wejść na nieodkryte lub nieprzystępne (zobacz stronę 10) pole, czy też wyjść poza planszę gry. Figurki mogą swobodnie poruszać się poprzez miasta należące do przeciwników, czy też pola, na których inni gracze mają swoich herosów. Wejście na pole z innym herosem **nie rozpoczyna walki**. Aby rozpocząć bitwę gracz musi z własnej woli zadeklarować atak. **Nie ma ograniczenia ilości herosów** przebywających na tym samym polu.

W tym przykładzie gracz posiada herosa na polu A. Zagrywa kartę **artefaktu Konia**, co pozwala mu poruszyć herosa **do 3 pól**, jednakże nie ma aż tylu możliwości...

Może swobodnie przemieścić figurkę o **1 lub 2 pola**. W tym wypadku nie wykorzystany ruch zostaje stracony.

Pomimo że pola **1 i 4** przylegają do siebie, heros **nie ma** możliwości wejścia na karty **4 i 5**, ponieważ pola **1 i 4** nie są połączone za pomocą drogi.

Heros **nie ma** również możliwości przejścia do ruin (pole **3**), ponieważ figurka **nie może** przemieszczać się przez puste i nieprzystępne pola.



## WYSTAWIANIE KART W ZASADZCE

Jak wiadomo, niezagrane karty trafiają do Schronienia na koniec tury. **Wystawianie kart w zasadzce** jest mechaniką dającą graczom możliwość **przechowania kart** do następnej rundy. Karty w zasadzce to tzw. **tajna bron** skuteczna w zależności od strategii gracza.

W dowolnym momencie swojej tury gracz może **zawiesić** kartę w grze **celem wymiany jej na inną kartę** (obie karty zagrywane są z ręki) umieszczając ją zakryta na **jednym z miejsc zasadzki** na krawędzi planszy (3 miejsca zasadzki na każdego gracza). Powyższe zagranie reprezentuje symboliczną opłatę za przygotowanie zasadzki. Koszt tej czynności niekoniecznie oznacza coś negatywnego. Czasem pomaga on pozbyć się z decku tworzenia niechcianych lub mniej potrzebnych kart. Gracze **przechowują wszystkie zawieszone** karty (uznane za chwilowo **usunięte z gry**) we **wspólnej puli** zwanej **LIMBO**, gdzie poza Podstawową Pulą Doboru Kart.

**Zakryta karta**, którą gracz umieścił na **wyznaczonym miejscu** uznana jest za kartę **w zasadzce**. Karta ta **zostaje tam tylko do początku następnej tury** tego gracza. Po rozpoczęciu swojej kolejnej tury (po ogłoszeniu możliwych kohort), gracz **musi wziąć na rękę wszystkie** swoje karty przebywające w zasadzce nie pokazując ich oponentom. Warto zauważyć, że każda karta wzięta z zasadzki **zwiększa rękę** gracza **powyżej standardowych 6 kart**. Gracz nadal może normalnie używać wszystkich kart podczas swojej tury, może również zawiesić kolejne karty, by umieścić te same karty w ponownie w zasadzce. W żadnym momencie podczas gry, gracz **nie może mieć więcej niż 3 karty w zasadzce**. Jeśli z jakiegoś powodu gracz zostanie zmuszony do umieszczenia czwartej karty w zasadzce (np. po zagraniu amuletu), musi wybrać jedną z trzech wcześniej umieszczonych tam kart i ją odrzucić do Schronienia, aby zwolnić miejsce dla nowej karty.

**WAŻNE:**, gdy gracz **zawiesza** kartę, tym samym redukuje liczbę kart w swoim decku tworzenia. Gracze w żadnym momencie gry **nie mogą mieć mniej niż 10 kart** w swoim decku. Uważajcie, zatem by nie zejść poniżej wymaganej liczby pozbywając się kart.

## PROWADZENIE BITEW

Bardzo trudno zwyciężyć w grze Battalia TC tylko budując silny deck Tworzenia oraz sieć miast.. Jeśli nie jesteś zdobywcą z powołania, musisz być przynajmniej zdolnym obrońcą. Podbijanie wrogich miast przynosi ogromne taktyczne korzyści – każde zdobyte miasto przynosi ci więcej **punktów zwycięstwa (VP)**, a zarazem odbiera je twoim przeciwnikom. W każdej chwili podczas swojej tury gracz może zdecydować się na wszczęcie bitwy. Tylko **dwóch** graczy może uczestniczyć w jednej walce.

Podczas walki dwaj przeciwnicy **na przemian** zagrywają karty z ręki tworząc rzędy walki w swojej strefie gry. Tylko karty z siłą **wyższą niż 0**, mają bezpośredni wkład w całkowitą siłę w walce. Na koniec bitwy przeciwnicy porównują całkowitą siłę swoich jednostek, a ten, którego siła jest **wyższa** zwycięża potyczkę. W przypadku **remisu** zwycięstwo przypada obrońcy.

### SIŁA W BITWIE

Każda jednostka w czasie bitwy ma siłę **równą swojej randze**. Jej liczba widnieje w prawym górnym rogu karty. Są również dwa rodzaje artefaktów, które dodają siłę w czasie bitwy (+1) – **bronie** oraz **konie**. Również niektóre z Większych Artefaktów posiadają szczególne bonusy – różne w czasie atakowania i obrony.

Zwykle herosi nie dodają swojej siły podczas bitwy, ale jeśli gracz w **swoim rządzie bitwy** zagra tylko karty tej **samej frakcji**, co jego figurka, heros ten otrzymuje **bonus +1 siły** w tej bitwie. Powyższa sytuacja jest opcjonalna więc dodatkowy bonus musi być pamiętany przez graczy podczas podliczania siły.

Miasta mają przypisaną bazową siłę **defensywną równą** swojemu poziomowi. Miasta pierwszego poziomu mają siłę obrony 1, miasta drugiego poziomu siłę obrony 2 itd...

Wszystkie bonusy – siła jednostek i artefaktów uczestniczących w walce, modyfikator herosa i obrona miasta **składają się na całkowitą siłę** gracza.

#### PODSTAWOWA SIŁA OBRONY MIASTA



poziom miasta

#### SIŁA W WALCE



użyteczne w rządzie walki

#### BONUS HEROSA W WALCE



Jeśli wszystkie karty są tego samego koloru co heros.

### ZASADY WALKI

Aby zaatakować wrogie miasto lub herosa, gracz musi umieścić swoją figurę herosa na **wybranej karcie** zajmowanej przez przeciwnika (heros, miasto lub obydwa powyższe). Gracze budują swoje rzędy walki **od prawej do lewej**, tak, aby modyfikatory siły były wyraźnie **widoczne** dla wszystkich. Bitwa przebiega następująco:

- Atakujący **musi rozpocząć** swój rząd bitwy **karta broni**, oraz jeśli jest taka potrzeba musi zagrać dodatkową kartę jednostki lub/ oraz artefaktu, aby **całkowitą siłą** ataku była **wyższa** niż **podstawowa siła** obrony przeciwnika.
- W tym momencie obrońca może zdecydować czy chce **kontratakować**, **poddać się** czy też **dokonać odwrotu**. Jeśli podejmie decyzję o kontrataku, najpierw musi zdecydować czy dobiera karty z zasadzki, (jeśli jakieś tam posiada). Jeśli nie zrobi tego w tym momencie nie będzie mógł wykonać tej czynności w późniejszym etapie bitwy. Inaczej wygląda sytuacja z kartami w namiocie, gdyż te można dodać do ręki w dowolnym momencie trwania walki.
- Po tym jak zadeklarował kontratak, dobrał lub nie karty z zasadzki, obrońca musi zagrać **jedną lub dwie** karty z ręki z łączną siłą **równą lub wyższą** niż całkowita siła atakującego.
- Obaj przeciwnicy **zagrywają** karty z ręki naprzemiennie, dopóki któryś z nich nie spsuje lub skończą mu się karty.
- Za każdym razem, gdy gracz dodaje **nowa** kartę do rzędu walki, musi **podliczyć** swoją całkowitą siłę i ogłosić ją przeciwnikowi
- Za każdym razem, gdy atakujący dodaje **nowa** kartę do swojego rzędu ataku, jego całkowita siła musi być zawsze **wyższa** o przynajmniej 1 niż siła obrońcy.
- Za każdym razem, gdy obrońca dodaje kartę do swojego rzędu walki, jego całkowita siła musi być, co **najmniej równa** siłą atakującego.
- Kiedy jeden z graczy przestanie **dodawać** karty do rzędu bitwy, **walka się kończy**. Jeśli całkowita siła atakującego jest **wyższa** – **zwycięża on** w bitwie. Jeśli jest **remis**, lub obrońca ma **wyższą** całkowitą siłę, atak zostaje **odparty**.

- Uczestniczący w bitwie herosi zostają **rozbici** w przypadku **przegranej**. Ich figurki zostają **zdjęte** z planszy. Mogą one zostać nabyte ponownie nawet w tej samej turze.
- Jeśli atakującemu **udało się podbić miasto** przeciwnika, **usuwa on żeton** przeciwnika zastępując go **własnym tego samego poziomu**. Jeśli atakujący nie posiada żetonu o danej wartości, umieszcza żeton poziom niższy lub nie umieszcza go wcale, (jeśli tego również nie posiada). W tym rzadkim przypadku miasto staje się bezbronne i neutralne, może zostać zdobyte bez walki mając poziom 1.
- Obrońca **wypełnia reket** do 6 kart (niezależnie jak wiele kart użył w walce) na **koniec tury atakującego** – nie wcześniej i nie zaraz po bitwie!!!

### HEROSI BIORĄCY UDZIAŁ W BITWIE

Jest kilka zasad specjalnych odnośnie herosów podczas bitwy:

Kiedy gracz atakuje samego herosa, obrońca ma możliwość **odwrotu**, aby go **uratować**. Musi to zrobić **natychmiast** po zagranie **pierwszej karty** w rządzie bitwy przez atakującego. Jeśli tego nie zrobi w danym momencie, **nie ma** takiej możliwości w późniejszym etapie bitwy. Jeśli **zdecyduje się na odwrot**, musi przesunąć figurkę po wyznaczonych drogach **o dwa lub trzy pola** dalej od pola potyczki. Aby to zrobić musi zagrać **2 lub 3 karty wyposażenia** lub **1 kartę konia**. Heros może wycofać się tylko na **własne** lub **neutralne** pola. Oznacza to że **nie może** przesunąć swojej figurki na wrogie miasto lub pole z drugą figurką wroga (za wroga uważa się tylko gracza biorącego udział w danej bitwie).

Gracz **nie może** atakować więcej niż **jednego** obiektu w tym samym czasie – może zaatakować **albo miasto albo jednego z herosów**, jednakże obrońca zawsze ma możliwość dołączenia **kolejnych herosów** do obrony, jeśli pozwala mu na to ustawienie na planszy. Jeśli na jednym polu znajduje się **kilka** potencjalnych obiektów ataku, należących do różnych graczy, ofensor decyduje, kogo atakować. Jeśli atakujący posiada **obu swoich herosów na jednym polu**, może **zdecydować** czy chce, aby **tylko jeden** czy też **obaj** brali udział w walce. Jeśli obrońca posiada **2 herosów** na tym samym polu, tylko jeden z nich będzie uznany za **zaatakowanego**, jednak może on **zdecydować** się dołączyć **drugą** figurkę do walki.

Kiedy gracz atakuje **miasto**, w którym przebywa **heros obrońcy**, gracz atakowany może **zdecydować** czy heros bierze udział w walce czy nie. Jeśli nie zdecyduje się na dołączenie herosa do danej bitwy o miasto może zostawić jego figurkę w tym samym miejscu – **nie musi ogłaszać odwrotu**, aby heros **przetrwał**, nawet, jeśli obrońca straci miasto.

W tym przykładzie, niebieski gracz posiada figurkę herosa na mieście poziomu 3, należącego do gracza czerwonego i decyduje się je zaatakować (A).

1. Niebieski gracz rozpoczyna swój rząd **jedną kartą Broni** i kartą **Wodza** z całkowitą siłą 3 (równa podstawowej sile obrony miasta 3). Jednakże ponieważ niebieski gracz posiada tylko jedną kartę w rządzie walki i należy ona do frakcji **Islander'ów**, jego heros **otrzymuje bonus +1**, co przewyższa obronę miasta 4:3

2. Czerwony obrońca zagrywa kartę **Poddanego**, podnosząc w ten sposób siłę obrony miasta do 4. Wynik 4:4 jest dla niego wystarczający

3. Niebieski gracz podejmuje ryzyko i zagrywa wszystko co ma – **1 Poddanego** i **2 Wodzów**. Ich łączna siła to +5, ale ponieważ zagrał kartę frakcji **Cloudborn'ów** w rządzie **stracił** swój **bonus** frakcji, co w rezultacie daje mu łączną siłę 8. Wynik 8:4

4. Czerwony gracz kontratakuję zagrywając kartę **Lorda**, więc jego całkowita siła wynosi również 8.

Niestety, niebieski gracz nie posiada na ręce żadnych kart mogących odwrócić losy tej bitwy więc decyduje się spasoować. Finałowy rezultat to **remis 8:8**. Obrońca (czerwony) **zwycięża bitwę**, a atakujący (niebieski) **musi usunąć swojego herosa**. To był dobry dzień dla czerwonego miasta...



#### RZĄD ATAKUJĄCEGO



#### RZĄD ATAKUJĄCEGO

### ZAGRYWANIE ARTEFAKTÓW PODCZAS BITWY

Podczas bitwy gracze mogą zagrywać artefakty posiadające **własny modyfikator siły (bronie i konie)** a także artefakty **transformujące (amulety, tytuły i magiczne zwoje)**, jednak **nie mogą** zagrywać narzędzi oraz kart namiotów. Kiedy gracz zagrywa artefakt transformujący, umieszcza go w **rządzie bitwy pod** kartą, którą chce transformować, a następnie rozpatruje efekt artefaktu według normalnych zasad. Artefakt **nie jest** uznawany za kartę biorącą udział w bitwie. Jeśli karta została ulepszona przez tytuł, nowa jednostka **wyższej rangi** natychmiast bierze udział w walce dodając swoją siłę. Zagranie **Magicznego zwoju** to optymalizacja frakcji podczas bitwy. Jeżeli gracz użyje **amuletu** i uda mu się **podwoić** lub **potroić** transformowaną kartę, oznacza to, iż jego karta ma siłę **2 lub 3 razy wyższą** niż normalnie. Jeśli gracz wyrzuci 6, przeważnie zagrana karta osiąga rangę **Lorda**, ponieważ jej siła wynosi 4. Pamiętajmy o tym, aby umieścić **kostkę** z wynikiem rzutu na karcie transformowanej celem przypomnienia.

## ATAK NA MIASTO NEUTRALNE

Gracze nie przeprowadzają standardowej bitwy starając się **przyłączyć neutralne miasto**. Aby przejąć kontrolę nad miastem neutralnym, gracz musi przenieść figurkę herosa na to miasto i zagrać **kartę broni** plus **dodatkowe karty** osiągając całkowitą **siłę wyższą niż podstawowa obrona miasta** (poziom miasta). W grze podstawowej siła obrony miast **neutralnych wynosi 4**.

Kiedy gracz podbija miasto neutralne oznacza je **swoim żetonem 4 poziomu miasta**. Co więcej nie tylko przejmuje nad nim kontrolę, ale również w nagrodę dostaje **1 kartę Lorda i 1 kartę wyposażenia** ze wspólnej puli doboru. Dobrana karta lorda musi należeć do tej **samej frakcji, co typ terenu** zdobytego miasta. Jeśli nie ma już kart wymaganej frakcji, gracz dobiera wierzchnią kartę z odpowiedniego decku. Od tej chwili o miasto **nie jest już neutralne** i w przyszłości nowi zdobywcy **nie będą mieli** możliwości dostać karty lorda, jako nagrody.

## ATAK NA STRAŻNIKÓW RUIN

Ruiny to pozostałości starożytnej świątyni, wewnątrz których ukryte są Większe Artefakty. Artefakty te chronione są przez potężne istoty, i każdy, kto ośmielił się na nie sięgnąć musi stoczyć walkę. Wejście lub przejście przez pole ruin **nie rozpoczyna walki automatycznie**. Każdy z graczy sam **decyduje** czy walczyć ze strażnikami. Aby zaatakować strażników, gracz **musi posiadać figurkę** na polu ruin. Walka w ruinach odbywa się **na tej samej zasadzie, co podbój neutralnego miasta**. W podstawowej grze **siła obrony ruin wynosi 8**. Żaden z graczy nie może dokonać podboju ruin, pole to pozostaje zawsze **neutralne**. Po udanym ataku gracz **wybiera jeden** z dostępnych Większych Artefaktów i dodaje go do swojego decku Tworzenia.

## 4. ODRZUCANIE WSZYSTKICH KART

APo wykonaniu wszystkich akcji, gracz zbiera **wszystkie** swoje **karty zagrane** na stole, **wszystkie** nowo **nabyte karty**, ( jeśli takowe ma), oraz **wszystkie pozostałe karty** z ręki i **umieszcza je w stosie kart odrzuconych**. ( Wyjątkiem są karty w Zasadzce i karty na Namiotach). Na koniec tego etapu gracz **nie posiada żadnych kart w ręku**.

## 5. DOBIERANIE NOWEJ RĘKI

Gracz dobiera **6 nowych kart** z Narodu. Jeśli w decku doboru nie ma potrzebnej ilości, gracz dobiera **wszystkie karty dostępne, przetasowuje swój stos kart odrzuconych** (schronienie) i **umieszcza go po swojej lewej stronie** tworząc nowy deck Narodu. Następnie gracz **dobiera brakującą ilość kart (do 6)**.

## KONIEC GRY

Battalia: The Creation może zakończyć się na **jeden z dwóch** sposobów:

1. Gdy gracz **umieści** kartę terenu na **ostaniam** dostępnym na planszy polu, gra kończy się **automatycznie**.

Istnieje ważna zasada dotycząca tego sposobu na wygraną. Podczas gry może się zdarzyć że **dane pole** na planszy nie może być **legalnie** uzupełnione żadną z pozostałych kart miast lub dróg. W takim przypadku to pole uznawane jest za **nieprzystępne**. Gracze mogą je **oznaczyć** za pomocą **odwróconej karty niebędącej już w grze** ( zawieszona karta z LIMBO lub kartą wyposażenia, których jest mnóstwo). Pole to **uznawane jest** za wypełnione jednak herosi **nie mogą** przez nie **przechodzić lub zatrzymywać się** na nim.

2. Gracz, który osiągnie **4 poziom na swoich 5 miastach** kończy grę.

Gracze sumują swoje **punkty zwycięstwa** (poziomy swoich miast) a gracz z **najwyższym wynikiem wygrywa grę**. (Niekoniecznie gracz, który zakończył grę, okaże się jej zwycięzcą) W przypadku remisu (bardzo rzadko) gracz z **większą ilością miast na poziomie 4** zwycięża. Jeśli nadal jest remis gracz podliczają **ilość miast 3 poziomu**, (jeśli trzeba porównują ilość miast poziomu 2 i 1).

## DODATKOWE ZASADY GRY

### SŁONECZNA WYROCZNIA

Słoneczna Wyrocznia to potężny relikwiarz wpływający bezpośrednio na artefakty. Składa się z **dwóch kół**, każde posiadające **siedem skrzydeł**. Na każdym skrzydle wyrity jest symbol jednego z **siedmiu artefaktów**. Symbole na zewnętrznym i wewnętrznym kole są tak dobrane, aby **tylko jedna para znaków pasowała do siebie** podczas obrotu.

Ponadto na skrzydle **wewnętrznego kręgu z symbolem Narzędzi** widnieje lśniąca strzała. Reprezentuje ona **promień słońca**. Kiedy skrzydło z promieniem wskazuje symbol artefaktu na zewnętrznym kole, wtedy ten rodzaj artefaktu zostaje uznany za **Oświecony przez Promień Słońca** I otrzymuje tymczasowa (na 1 dzień) boska moc.

Podczas gry, tuż **przed rozpoczęciem tury** pierwszego gracza, rozpoczyna się **nowy dzień** w świecie Battalii, tym samym **wewnętrzne koło wyroczni zostaje obrócone o jeden stopień zgodnie z ruchem wskazówek zegara**. (Ważne: Wyrocznia nie obraca się w pierwszej turze gry). Dzięki temu **nowa para symboli zostaje dopasowana**, a promień **oświeca następny w kolejności** rodzaj artefaktu na kole zewnętrznym.

Zazwyczaj, gdy gracze tworzą artefakt, muszą wybrać **kartę z wierzchu** odpowiedniego decku. Kiedy dana **para symboli** zostaje **dopasowana**, gracz może **wybrać frakcję** dobieranego artefaktu. Efekt ten trwa cały dzień, (czyli pełną rundę gry), dzięki czemu każdy z graczy ma szansę z niego skorzystać. Dobierając artefakt, którego symbol jest **dopasowany** na skrzydłach Wyroczni, gracz najpierw **określa pożądaną frakcję**, następnie przeszukuje odpowiedni deck I dobiera kartę. Jeśli w danym decku nie ma już kart określonej przez gracza frakcji, zamiast tego dobiera on **wierzchnią kartę** danego decku. Na koniec **deck**, z którego dobierano **artefakt** musi być **przetasowany**.

Jeśli dany typ artefaktu jest oświecony przez promień jego **moce zostają podwojone** na czas tej tury. Oznacza to że artefakt może być zagrany **dwa razy podczas tej tury lub jeden raz e** **zwiększonym efektem lub podwójną siłą...**

Ogólnie wzmocnione moce oświeconego artefaktu są **podwajane**, jednak dla każdego z typów artefaktów zasada ta ma trochę **inne działanie**. Każdy gracz decyduje czy chce użyć podwojonego efektu w jednym rzędzie akcji (podobnie jak amulety) czy też w dwóch różnych rzędach dublując kartę (efekt widelca). Oto lista najważniejszych efektów mających miejsce, gdy dany typ artefaktu jest **Oświecony przez Promień Słońca**:



**Narzędzie** – ta karta może być zagrana, jako **jedna akcja** dając **4 Poddanych** (w grze podstawowej nie ma nic, co wymagałoby zagrania więcej niż 3 Poddanych w jednej akcji), **lub** może być zdublowana I zagrana w **dwóch oddzielnych rzędach akcji** w każdym dodając do **2 Poddanych**.



**Bron** – może zostać zagrana w **dwóch oddzielnych akcjach** tworząc rozwidlony rząd (np. Do rekrutacji herosa oraz do rozpoczęcia bitwy), **lub** może być użyta w walce z **podwójną siłą**, (jako 2 kopie karty). Jeśli bron bierze udział w 2 oddzielnych akcjach, jej siła **nie jest podwojona**.



**Amulet** – ta karta transformuje **2 różne karty**, lecz **nigdy jedną kartę dwa razy**. Kość jest rzucana **oddzielnie** dla każdej z kart. Efekt pierwszego rzutu musi być **całkowicie rozpatrzony** zanim nastąpi drugi rzut. Oświecony amulet nie trafia do schronienia po pierwszym rzucie, ale dopiero po rozpatrzeniu drugiego rzutu.



**Tytuł** – gracz może ulepszyć **jedną jednostkę o dwie rangi lub dwie jednostki o jedną rangę** każda ( w dwóch różnych rzędach, jeśli amulet znajdzie się w rzędzie rozwidlonym). Jeśli transformacja ma odnosić się do 2 kart w **jednym** rzędzie, Tytuł umieszcza pod obiema jednostkami transformowanymi (nadal w ten sposób, aby był widoczny symbol artefaktu).



**Magiczny Zwój** – gracz może zmienić kolor frakcji **dwóch kart** ( w jednym lub dwóch rzędach – rozwidlenie). Może również przekształcić **siebie I jedną inną kartę**.



**Namiot** – **dwie karty** mogą być **przechowane równocześnie** w namiocie, jednak gracz nadal płaci **tylko jedną kartę wyposażenia**, aby odpalić jego efekt. Opuszczając namiot gracz musi dobrać wszystkie leżące na nim karty. Gracze **nie mogą** umieścić w namiocie drugiej karty, która została **zagrana w poprzedniej turze**.



**Kon**, – jeśli zagrany **celem poruszania się** – pozwala herosowi poruszyć się **do 6 pól**, lub **dwóm herosom każdemu do 3 pól**. Jeśli koń bierze udział **w bitwie** – jego **siła jest podwojona** (tak jak 2 kopie karty).

### SŁONECZNA WYROCZNIA





## 11

## GRA DLA DWÓCH I TRZECH GRACZY

W grze na dwóch lub trzech graczy należy **przygotować** grę w następujący sposób.

### GRA DLA 3 GRACZY

W grze dla trzech graczy należy wziąć 4 miasta ze **skrzyżowaniami**, po jednym z każdej frakcji **losowo** rozmieścić 3 z nich na polach oznaczonych **brązowymi trójkątami**. Ta są **miasta startowe**. Czwarte miasto należy odłożyć do pudelka, gdyż nie będzie ono potrzebne do dalszej rozgrywki. Następnie gracze dobierają kolejne 4 miasta ze **skrzyżowaniami**, każde z innej frakcji i umieszczają 3 **losowo** wybrane na polach z **białym trójkątem**. Są to **miasta neutralne** więc oznaczone neutralnym żetonem poziomu 4. Ponownie czwarte miasto trafia do pudelka.

Przygotowując **Większe Artefakty**, gracze umieszczają **cztery** losowo wybrane na **wyznaczonych polach** planszy, a piąty chowają do pudelka. Następnie po wybraniu odpowiednich figurek i żetonów, gracze odkładają figurki herosów niewybranej frakcji w raz z żetonami do pudelka. Wszystkie pozostałe zasady pozostają takie same jak w przypadku gry na czterech graczy.

Rozgrywka odbywa się tak samo, z jednym tylko wyjątkiem. Trzy przyciemnione pola w rogach planszy (oznaczone **X** na poniższym diagramie) uznawane są za teren nieprzystępny. Oznacza to że gracze powinni traktować te pola tak jakby nie istniały.

ROZSTAWIENIE DLA 3 GRACZY



Translated by:  
Radosław Zemsta

## GRA 2-OSOBOWA

W grze dwuosobowej, zanim gracze przystąpią do wyboru deków muszą usunąć **wszystkie karty** (jednostki, artefakty, miasta i drogi), **żetony i herosów** jednej wybranej frakcji. Frakcja ta może być wybrana losowo lub poprzez wspólną decyzję graczy. Ponadto należy usunąć 20 kart wyposażenia, (ponieważ usunięto 20 jednostek). Następnie można przystąpić do standardowego rozstawienia z pewnymi wyjątkami:

Gracze dobierają 3 miasta ze **skrzyżowaniami**, po jednym z każdej frakcji i **losowo** rozmieszczają je 2 z nich, na polach oznaczonych **małym, brązowym kołkiem**. Bada to ich **miasta startowe**. Trzecie miasto zostaje usunięte z gry. Następnie gracze dobierają kolejne 3 miasta ze **skrzyżowaniami**, po jednym z każdej frakcji, i znów **losowo** rozmieszczają 2 z nich na polach oznaczonych **małym, białym kołkiem**. Oto **miasta neutralne**, a więc należy oznaczyć je neutralnym żetonem poziomu 4. Tercia niepotrzebne już miasto trafia do pudelka.

Gracze powinni losowo wybrać i usunąć 2 **Większe Artefakty** (schować je do pudelka), a następnie umieścić pozostałe 3 na **wyznaczonych miejscach** planszy do gry. Później, gdy gracze wybiorą figurki swoich herosów oraz przynależne im żetony, usuwają niewybranych herosów i przynależne im żetony (chowają je do pudelka).

Rozgrywka przebiega w normalny sposób z jednym wyjątkiem. Pola na zewnętrznych rzędach i kolumnach planszy (oznaczone **X** na diagramie poniżej) uznane zostają za teren nieprzystępny. Oznacza to że gracze powinni traktować te pola tak jakby nie istniały.

ROZSTAWIENIE DLA DWÓCH GRACZY



Twórcy gry: Alexandar Guerov

Dział rozwoju gry: Ledha Guerova, Alexandar Guerov

Ilustracje: Albena Noveva, Atanas Lozanski, George Tanev

Projekty graficzne: Alexandar Guerov, Albena Noveva, Atanas Lozanski, Ledha Guerova

Modelowanie 3d: Borislav Barzev, Vasil Hristov

Play testerzy: Alexander Gerov "The Handsome", Fani Petkova, Antony Dragomanov, Georgi Stankov, Atanas Lozanski, Bonka Lozanska, Albena Noveva, Vasil Hristov, Borislav Barzev, Desislava Petrova, Pirina Kasapinova, Kiril Vodenicharov, Pavel Kolev, Deyan Georgiev, Nikolay Zhekov, Taner Aliosmanov, Rostislav Tzachev, Kiril Ivanov, Pavel Janachkov, Danail Denev, Vancho Ivanov, Kostadin Raev, Karina Popova, Assen Illiev, Dechko Dechkov, Vladimir Betov, Ognyan Vassilev, Mila Stanoeva, Georgi Katzarski

Specjalne podziękowania dla: Adrian Popov, Karina Popova, Antony Dragomanov / Veli, Juli and Sasho from 27th Cube

ALL RIGHTS RESERVED

© 2015 Fantasmagoria Ltd.

Geo Milev Str. 30, Sofia, Bulgaria

kingdom@fantasmagoria.bg

www.facebook.com/fantasmagoria.bg

www.fantasmagoria.bg

www.BigBag.bg

+359 895 61 88 10

