



Karak

CHAOS



W CZASIE, GDY BOHATEROWIE byli zajęci walką z Mrocznym Generałem, armie potworów dowodzone przez przerażających Jeźdźców Chaosu wykorzystywały nadarżającą się okazję, by zniszczyć miasta pozbawione ochrony. Teraz, gdy mgła wojny się rozprasza, Upadłe Miasta zamieniły się w proch, a potężne hordy Jeźdźców Chaosu wyruszają na poszukiwania kolejnej ofiary. Nawet miasta bohaterów nie są już bezpieczne przed ich gniewem!
Godzina Chaosu jest blisko!

Karak 2. Chaos to dodatek do przygodowej gry planszowej Karak 2. Znajduje się w nim 5 nowych modułów – Nowe budynki, Kupiec, Hordy, Jeźdźcy Chaosu i Nowi bohaterowie. Każdy z nich można dołączyć do gry osobno lub w połączeniu z pozostałymi (nawet wszystkimi). Rozszerzenie można łączyć również z dodatkiem Imperium.



1

ZAWARTOŚĆ

Moduł Nowe budynki:

- 1 15 żetonów budynków
- 2 10 średnich kości oddziałów elitarnych
- 3 5 zastępczych żetonów budynków



2

Moduł Kupiec:

- 4 2 płytki krajobrazu ze straganem kupca
- 5 12 żetonów przedmiotów handlowych (3 miecze, 5 Ognistych pocisków, 1 młot, 3 amulety)

6

4



3



7

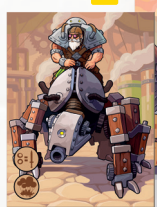
Moduł Hordy:

- 6 3 płytki krajobrazu z upadłymi miastami
- 7 3 liczniki hord
- 8 3 żetony hord

9



10



Moduł Jeźdźcy Chaosu:

- 9 3 pionki Jeźdźców Chaosu z plastikowymi podstawkami

Moduł Nowi bohaterowie:

- 10 2 karty bohaterów
- 11 2 żetony miast
- 12 2 duże kości bohaterów
- 13 2 tekturowe pionki bohaterów oraz 2 plastikowe podstawki

11

12

13



MODUŁ NOWE BUDYNKI

W rozszerzeniu *Karak 2. Chaos* znajduje się 10 nowych budynków (niektóre występują pojedynczo, inne w dwóch egzemplarzach, stąd łącznie jest ich 15). Budynki te dodają różne efekty, przynoszące graczom nowe korzyści. Są one dobierane przez graczy podczas przygotowania gry i zastępują budynki z gry podstawowej. Każdy uczestnik zawsze ma możliwość zbudowania w swoim mieście tylko 6 budynków. Każdy gracz może mieć tylko jedną kopię danego budynku. Do nowych budynków mają zastosowanie zasady z gry podstawowej – buduje się je za pomocą akcji Budowy, a za wzniesienie ich gracz musi zapłacić koszt wskazany na żetonie.

Zmiany w przygotowaniu gry – dobieranie budynków

Przed rozpoczęciem rozgrywki (po tym, jak w kroku 14. przygotowania gry został wyłoniony pierwszy gracz) należy wykonać następujące czynności:

1. 15 nowych budynków należy umieścić na środku stołu. Tworzą one wystawkę.
2. Zaczynając od ostatniego gracza (siedzącego po prawej stronie od pierwszego gracza) i kontynuując przeciwnie do ruchu wskazówek zegara, każdy gracz może wybrać jeden budynek z wystawki. Jeśli na to się zdecyduje, natychmiast bierze żeton i umieszcza w swoim arkuszu bohatera, zastępując nim jeden ze znajdujących się tam budynków. Zastąpiony budynek odkłada do pudełka.
3. Po tym, jak każdy gracz miał możliwość wybrania budynku z wystawki, rozpoczyna się druga runda dobierania budynków. Tym razem jako pierwszy możliwość wybrania budynku ma pierwszy gracz, a pozostali robią to zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara (odwrotnie niż w pierwszej rundzie). Ponownie każdy gracz może wybrać jeden budynek z wystawki i zastąpić nim jeden z budynków w swoim arkuszu.
4. Budynki, które pozostały w wystawce, są odkładane do pudełka.
5. Pierwszy gracz rozpoczyna rozgrywkę wykonując swoją pierwszą turę.

PRZYKŁAD 1: DOBIERANIE BUDYNKÓW

Podczas rozgrywki dla 4 osób HORAN jest pierwszym bohaterem. Dlatego jako pierwsza budynek dobiera TAIA, która siedzi z jego prawej strony. TAIA bierze *Fabrykę Kolosów* i zastępuje nią *Obóz wojskowy* (1). Następnie DARIUS dobiera *Szpital* i zastępuje nim *Portal* (2).

Kolejna jest HANNAH, która dobiera *Leże Bazyliszków* i zastępuje nim *Obóz wojskowy* (3). Wreszcie HORAN dobiera *Zagajnik Strażników* (4) oraz *Targowisko* (5) i zastępuje nimi *Proporzec chwały* oraz *Tor łuczniczy*. Następnie HANNAH dobiera *Pomnik* i zastępuje nim *Stajnie* (6).

DARIUS decyduje się nie dobierać drugiego budynku, a TAIA dobiera drugie *Targowisko* i zastępuje nim swój *Portal* (7).



Efekty nowych budynków

BUDYNKI ZWIĄZANE Z ODDZIAŁAMI ELITARNYMI

Pięć z nowych budynków to budowle związane z *oddziałami elitarnymi*, umożliwiające ich szkolenie. Oddziały elitarne podlegają tym samym zasadom, co oddziały z gry podstawowej, ale dla każdego oddziału elitarnego dostępne są tylko dwie kości. Utracone oddziały elitarne wracają do puli kości oddziałów i mogą być wyszkolone ponownie. Każdy oddział elitarny ma na swojej kości jeden unikatowy symbol – jego efekt opisano poniżej.



Leże Bazyliszków (4 znaczniki kamienia) – po wybudowaniu Leża Bazyliszków w swoim mieście, gdy gracz szkoli nowe oddziały, może szkolić Bazyliszki. Każda kość Bazyliszka kosztuje 2 znaczniki kamieni.



Jad Bazyliszka – gdy na kości wypadnie ten symbol, Bazyliszek ginie, a jego kość zostaje zwrócona do puli kości oddziałów. Dodatkowo gracz dodaje do swojego wyniku 1 miecz za każdy swój oddział i każdy punkt wytrzymałości, które stracił w tym rzucie – innymi słowy, każdy wyrzucony symbol czaszki przynosi 1 miecz. Jednak, aby efekt Bazyliszka zadziałał, nie można zapobiec tym czaszkom.

Uwaga: jeśli w jakiś sposób uda się uniknąć śmierci Bazyliszka (np. w wyniku działania Amuletu Protekcji), efekt ten nie zostaje aktywowany.



Labirynt Minotaurów (5 znaczników żywności) – po wybudowaniu Labiryntu Minotaurów w swoim mieście, gdy gracz szkoli nowe oddziały, może szkolić Minotaury. Każda kość Minotaura kosztuje 2 znaczniki żywności.



Głód Minotaura – jeśli na kości wypadnie ten symbol, jeszcze przed rozpatrzeniem walki, gracz musi odrzucić inną kość oddziału albo traci kość Minotaura. Gracz może odrzucić kość, na której wypadł symbol czaszki.



Zagajnik Strażników (5 znaczników drewna) – po wybudowaniu Zagajnika Strażników w swoim mieście, gdy gracz szkoli nowe oddziały, może szkolić Strażników. Każda kość Strażnika kosztuje 2 znaczniki drewna.



Ochrona Strażnika – kiedy na kości wypadnie ten symbol, Strażnik ginie, a jego kość zostaje zwrócona do puli

kości oddziałów, ale zapobiega to wszystkim utratom punktów wytrzymałości i oddziałów po wyrzuceniu symboli czaszek w ramach tego samego rzutu.

Uwaga: aby efekt ochrony innych oddziałów mógł zadziałać, kość Strażnika musi zostać poświęcona. Jeśli w jakiś sposób uda się uniknąć śmierci Strażnika (np. w wyniku działania Amuletu Protekcji), efekt ten nie jest aktywowany.

Fabryka Kolosów (3 znaczniki drewna, 2 znaczniki kamienia) – po wybudowaniu Fabryki Kolosów w swoim mieście, gdy gracz szkoli nowe oddziały, może szkolić Kolosy. Każda kość Kolosa kosztuje 1 znacznik drewna i 1 znacznik kamienia.



Naprawa Kolosa – kiedy na kości wypadnie ten symbol, gracz musi zapłacić 1 znacznik kamienia albo Kolos zginie, a jego kość zostanie zwrócona do puli kości oddziałów.



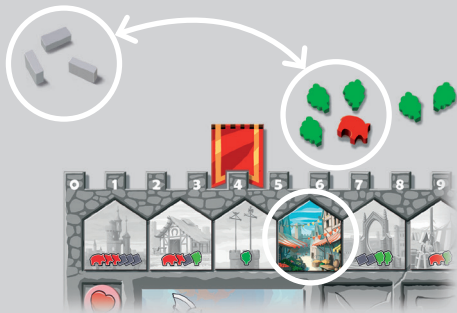
Ptaszarnia Gryfów (2 znaczniki żywności, 2 znaczniki drewna, 1 znacznik kamienia) – po wybudowaniu Ptaszarni Gryfów w swoim mieście, gdy gracz szkoli nowe oddziały, może szkolić Gryfy. Każda kość Gryfa kosztuje 1 znacznik żywności i 1 znacznik drewna.



Wytrwałość Gryfa – kiedy na kości wypadnie ten symbol, Gryf ginie, a jego kość zostaje zwrócona do puli kości oddziałów. Gracz może jednak za darmo dodać do swojej armii dowolną kość podstawowego oddziału (rycerzy, łuczników albo magów).



Uwaga: aby efekt otrzymania dowolnego oddziału podstawowego mógł zostać użyty, Gryf musi zginąć. Jeśli w jakiś sposób uda się zapobiec jego śmierci (np. w wyniku działania Amuletu Protekcji), efekt ten nie jest aktywowany.



PRZYKŁAD 2: TARGOWISKO

HORAN ma w swoim mieście wybudowane *Targowisko*. W swoich zasobach ma 5 znaczników drewna i 1 znacznik żywności, a potrzebuje 3 znaczników kamienia. Dlatego decyduje się wymienić 2 drewna i 1 żywność na 3 kamienie. Musi także zapłacić za transakcję 1 dodatkowym znacznikiem (decyduje się na drewno). Tak więc odkłada do podajnika 3 znaczniki drewna i 1 żywności, a w zamian bierze 3 znaczniki kamienia.

PRZYKŁAD 3: AKCJA ZAKUP PRZEDMIOTU

W swojej turze **TAIA** poruszyła się na płytkę krajobrazu ze *straganem kupca* (1) i zdecydowała się kupić *miecz* oraz zaklęcie *Ognistego pocisku*. Zużywa na to 1 akcję i musi odłożyć do podajnika 2 znaczniki żywności oraz 1 znacznik kamienia (2). Następnie bierze odpowiednie żetony z puli przedmiotów handlowych i umieszcza je w odpowiednich miejscach w swoim arkuszu bohatera (3).



POZOSTAŁE BUDYNKI



Pomnik (1 znacznik drewna, 2 znaczniki kamienia) – to specjalny budynek, który po wybudowaniu zapewnia umiejętność jednego z pozostałych bohaterów. Po wybudowaniu go w swoim mieście gracz wybiera jedną z umiejętności innych bohaterów obecnych w grze i ogłasza swój wybór. Od tego momentu, aż do końca rozgrywki, gracz może korzystać z wybranej umiejętności.



Targowisko (1 znacznik żywności, 2 znaczniki drewna) – Gracz, który wybuduje w swoim mieście Targowisko, może wymieniać zasoby w stosunku 1 do 1 (1 z posiadanych na 1 dowolny, wybrany przez siebie). Za taką wymianę musi jednak zapłacić, oddając do podajnika 1 dodatkowy znacznik zasobu dowolnego rodzaju. Wymiana zasobów jest częścią akcji Budowy lub Szkolenia oddziałów i nie wymaga zużycia osobnej akcji.



Cytadela (5 znaczników kamienia) – gdy horda przystępuje do oblężenia miasta (patrz niżej), w którym zbudowano Cytadelę, to otrzymuje ona 5 obrażeń za każdym razem zanim zniszczy budynek. Ponadto przeciwnik, który wejdzie na płytkę krajobrazu z miastem z wybudowaną Cytadelą, musi zapłacić jednym, wybranym przez siebie, znacznikiem zasobu właścicielowi tego miasta. Jeśli przeciwnik nie ma żadnego zasobu, albo nie chce niczego płacić, to nie wolno mu wejść na płytkę z danym miastem.

Uwaga: do pobrania opłaty przeciwny bohater musi zakończyć jeden ze swoich ruchów w mieście. Przechodzenie przez nie (np. w wyniku działania umiejętności *Wojowniczej Księżniczki* lub *Akrobatki*) nie uruchamia tego efektu.



Szpital (2 znaczniki kamienia, 1 znacznik żywności) – po zbudowaniu Szpitala chroni swojego właściciela przed efektami *Zarazy* i *Niedoli* rozpatrywanymi przez innych graczy. Dodatkowo, kiedy właściciel Szpitala wykonuje akcję *Leczenia*, to przywraca swojemu bohaterowi wszystkie punkty wytrzymałości, a nie jedynie 2 (niezależnie od tego, gdzie bohater się znajduje).



Gospoda (3 znaczniki drewna) – gracz, który wybuduje w swoim mieście Gospodę, na początku każdej swojej tury otrzymuje 1 znacznik wybranego przez siebie zasobu.

Uwaga: gracz musi pobrać znacznik zasobu przed wykonaniem jakichkolwiek akcji.



Proporce chwały – niniejsze rozszerzenie zawiera także nową wersję Proporców chwały z gry podstawowej. Podczas rozgrywki z modułem *Nowe budynki* należy zastąpić stare Proporce chwały nowymi. Ich cena została znacząco zmniejszona, ponieważ w dodatku *Chaos* o wiele łatwiej jest zdobyć chwałę niż w grze podstawowej.

MODUŁ KUPIEC

Moduł *Kupiec* wprowadza nowy rodzaj płytek krajobrazu oraz związaną z nimi nową akcją. Oferuje ona graczom możliwość zdobywania przedmiotów w inny sposób niż pokonywanie armii potworów.

Zmiany w przygotowaniu gry

W 2. kroku przygotowania gry płytki krajobrazu ze straganem kupca należy wymieszać z płytkami I poziomu. Żetony przedmiotów handlowych należy podzielić na rodzaje, następnie trzeba je ustawić w 6 stosach i umieścić w pobliżu stosu płytek krajobrazu. Tworzą one pulę przedmiotów handlowych.

PŁYTKA KRAJOBRAZU ZE STRAGANEM KUPCA

Kiedy płytka krajobrazu ze straganem kupca zostanie odkryta ze stosu i dołożona do planszy, nie należy na niej umieszczać żadnych żetonów armii potworów. W żadnym wypadku nie można na takiej płytce umieścić żetonu armii potworów. Hordy zawsze omijają płytkę ze straganem kupca. Na płytce ze straganem kupca nie można zbudować miasta ani wznieść kapliczki. Miasto *SIDHARA* nie może poruszyć się na płytce ze straganem kupca. Na płytkach ze straganem kupca, i tylko na nich, dostępna jest nowa akcja *Zakup przedmiotu*. Bohater może ją wykorzystać, aby kupić dowolną liczbę żetonów przedmiotów handlowych pochodzących z puli przedmiotów handlowych.



Przedmioty handlowe

Przedmioty handlowe działają na tych samych zasadach co zwykłe przedmioty. Umieszcza się je w arkuszu bohatera w części na wyposażenie; kiedy są zastępowane lub odrzucane, należy je umieścić odkryte na płytce krajobrazu, na której znajduje się dany bohater. Natomiast nie zdobywa się ich poprzez pokonanie armii potworów, lecz przez zapłacenie kosztu widocznego na ich odwrocie. Żetony przedmiotów handlowych mają nieco inny kształt, aby łatwo było je odróżnić od zwykłych przedmiotów i uniknąć przypadkowego

wrzucenia ich do woreczka z armiami potworów. W grze dostępne są następujące przedmioty handlowe:

Miecz: umieszcza się go w miejscu na broń. Po rzucie kośćmi bohater dodaje +1 do swojej siły. Kosztuje 2 znaczniki żywności.



Młot: umieszcza się go w miejscu na broń. Po rzucie kośćmi bohater dodaje +2 do swojej siły. Kosztuje 1 znacznik żywności, 1 znacznik drewna oraz 4 znaczniki kamienia.



Amulet Chwały: umieszcza się go w miejscu na amulet. Poziom chwały bohatera, który posiada ten amulet, wzrośnie o 2. Kosztuje 1 znacznik żywności, 1 znacznik drewna oraz 1 znacznik kamienia.



Amulet Akcji: umieszcza się go w miejscu na amulet. Bohater, który posiada ten amulet, ma 1 dodatkową akcję. Kosztuje 3 znaczniki drewna i 3 znaczniki kamienia.



Amulet Protekcji: umieszcza się go w miejscu na amulet. Bohater, który posiada ten amulet, zawsze może zignorować maksymalnie 2 symbole czaszek wyrzucone w trakcie walki na jego kościach. Kosztuje 2 znaczniki żywności, 2 znaczniki drewna i 2 znaczniki kamienia.



Zaklęcie Ognistego pocisku: umieszcza się je w miejscu na zaklęcie. Jeśli gracz zdecyduje się na użycie tego zaklęcia, dodaje +1 do swojej siły. Po zużyciu żeton należy odłożyć do puli przedmiotów handlowych. Kosztuje 1 znacznik kamienia.



MODUŁ HORDY

Z ruin dawno zniszczonych miast wylaniają się potężne armie, którym przyświeca jeden cel: zniszczyć wszystko, co chcą ocalić bohaterowie! Moduł *Hordy* dodaje do rozgrywki tytułowe hordy – ogromne armie potworów przeczesujące krainę i oblegające miasta wzniesione przez bohaterów.

Zmiany w przygotowaniu gry

W 2. kroku przygotowania gry płytki krajobrazu z upadłymi miastami należy wmieścić do odpowiednich stosów (jedna płytka krajobrazu I poziomu oraz dwie płytki II poziomu).

Żetony hord oraz ich liczniki należy umieścić w pobliżu stosu płytek krajobrazu.

Nowe zasady

ROZSTAWIENIE HORD ORAZ WYBÓR CELU

Kiedy płytka krajobrazu z upadłym miastem zostanie odkryta ze stosu i dołożona do planszy, nie umieszcza się na niej żetonów armii potworów. Zamiast tego trzeba na niej położyć licznik hordy tego samego koloru (z tym samym herbem). Licznik reprezentuje hordę.

Uwaga: na płytce z upadłym miastem nie można zbudować miasta ani wznieść kapliczki. Nie można tam także gromadzić żadnych zasobów. Miasto SIDHARA nie może poruszyć się na płytce z upadłym miastem. W żadnym wypadku nie można na takiej płytce umieścić żetonu armii potworów.

Wartość widoczna na liczniku oznacza aktualną siłę danej hordy. W momencie położenia licznika na płytce należy ustawić go tak, aby wskazywał maksymalną wartość. Następnie trzeba wskazać cel właśnie dołożonej hordy.

Celem hordy jest miasto dowolnego gracza spełniające następujące kryteria:

1. Nie ma na nim żetonu innej hordy ani żetonu Zarazy.
2. Należy ono do gracza z największą liczbą Kamieni Dusz.



3. W przypadku remisu należy spośród remisujących wybrać gracza, który ma wyższy poziom chwały.
4. Jeśli remis nadal nie został rozstrzygnięty, należy spośród remisujących wybrać gracza, który wzniósł w swoim mieście więcej budynków.
5. Tylko podczas rozgrywki z rozszerzeniem *Imperium*: Jeśli remis dalej nie został rozstrzygnięty, należy spośród remisujących wybrać gracza, który w danym momencie jest Imperatorem.
6. Jeżeli remis nadal się utrzymuje, należy spośród remisujących wybrać gracza, który ma więcej kości w swojej armii.
7. Jeśli remis nadal nie został rozstrzygnięty, należy spośród remisujących wybrać gracza, który ma więcej znaczników zasobów.
8. Jeśli wszystkie powyższe kryteria zawiodły, każdy z remisujących rzuca swoją kością bohatera. Jako cel hordy zostaje wskazany gracz, który wyrzuci mniej mieczy. Rzuty należy wykonywać dopóki nie zostanie wskazany cel hordy.

Jeżeli gracz nie są w stanie wskazać celu hordy (np. żadne z miast nie zostało wybudowane), horda pozostaje na swojej płytce krajobrazu, a gracz będą musiał wybrać dla niej cel, kiedy ze stosu zostanie odkryta kolejna płytka krajobrazu z upadłym miastem – wówczas robią to, zanim wskażą cel właśnie odkrytej hordzie.

Uwaga: jeśli nie jest możliwe odkrycie kolejnej płytki z upadłym miastem (np. gdy wszystkie trzy zostały już wylosowane), a hordzie nie można wskazać celu zgodnie z powyższymi zasadami, licznik danej hordy należy usunąć z gry wraz z jej żetonem.

Gracz wybrany na cel hordy umieszcza na swoim mieście żeton danej hordy – przypomina on, że właśnie to miasto jest jej celem. Na mieście, na którym znajduje się żeton hordy, nie można umieszczać żadnych innych żetonów. Oznacza to, że nie może być celem kolejnej hordy, ani nie mogą na nie spaść efekty związane z Zarazą i Niedolą.

Po wybraniu celu hordy gracz, którego bohater odkrył płytkę z upadłym miastem i obecnie się na niej znajduje, musi stoczyć walkę z daną hordą.

Ruch hordy

Gracz, którego miasto stało się celem hordy, jest odpowiedzialny za poruszanie się danej hordy. Na początku swojej tury, zanim wykona jakiegokolwiek akcje lub zastosuje jakiś efekt (taki jak poruszanie miasta Alchemika albo otrzymanie zasobów z Gospody), musi poruszyć daną hordę o jedną płytkę krajobrazu w stronę swojego miasta. W trakcie ruchu horda ignoruje przepaście, ale nigdy nie może wejść na płytkę z miastem innego gracza, straganem kupca, Jaskinią Goblinów, Kopalnią Skałożerców ani na płytkę początkową z zamkiem Karak (musi je obejść dookoła). Gracz może zdecydować, na którą płytkę poruszy hordę, ale zawsze musi robić to tak, aby przybliżyła się ona do jego miasta. Jeśli nie można wyznaczyć zgodnej z zasadami ścieżki zmierzającej w stronę miasta będącego celem hordy, horda nie porusza się i pozostaje na płytce krajobrazu.

Na płytce z hordą nie można wykonywać żadnych akcji poza walką z tą hordą.

Gdy horda dotrze na płytkę krajobrazu sąsiadującą z miastem będącym jej celem, przestaje się poruszać. Zamiast tego, na początku tury właściciela miasta, przystępuje do oblężenia danego miasta (patrz niżej).

PRZYKŁAD 4: ROZSTAWIENIE HORDY I WYBÓR CELU

Podczas rozgrywki dla 4 graczy **TAIA** przemierzała krainę i odkryła *Upadłe Miasto* z czarnym sztandarem. Bierze więc *licznik czarnej hordy*, ustawia go na maksymalną wartość (10) i kładzie na właśnie odkrytej płytce krajobrazu (1). Następnie musi wskazać cel danej hordy.

Spośród 4 graczy tylko **TAIA**, **HORAN** oraz **DARIUS** wybudowali miasta, dlatego to ich bierze się pod uwagę podczas ustalania celu. Na **HORANA** działają właśnie efekty *Zarazy* i *Niedoli* (2), dlatego jego miasto nie może zostać wskazane.

TAIA i **DARIUS** mają po 2 *Kamienie Duszy* (3), ale *poziom chwały* **DARIUSA** wynosi 5, a **TAI** tylko 4 (4). Dlatego to właśnie miasto **DARIUSA** staje się celem czarnej hordy. **DARIUS** kładzie na swoim mieście odpowiedni *żeton hordy* (5). Następnie **TAIA** musi *walczyć z hordą* znajdującą się na właśnie dołożonej płytce (6).

PRZYKŁAD 5: RUCH HORDY

Miasto DARIUSA (1) jest celem czarnej hordy. Na początku swojej tury DARIUS musi poruszyć hordę o jedną płytkę krajobrazu w stronę swojego miasta. Obie płytki kierujące bezpośrednio w jego stronę nie są dostępne – na jednej z nich znajduje się miasto TAI (2), a na drugiej stragan kupca (3).

W związku z tym horda musi się poruszyć na płytkę z lasem (4) albo folwarkiem i lasem (5). DARIUS nie chce zablokować swojego źródła żywności, dlatego decyduje się poruszyć hordę na płytkę z lasem (6).



Walka z hordą

Na potrzeby umiejętności wszystkich bohaterów horda jest traktowana jako armia potworów. Bohater może rozpocząć walkę z hordą, wchodząc na płytkę, na której znajduje się horda.

Jeśli to horda wejdzie na płytkę, na której znajduje się bohater, gracz kontrolujący tego bohatera może natychmiast przesunąć go na sąsiednią, wolną od potworów płytkę.

Jeśli bohater nie opuści płytki z hordą, będzie musiał z nią walczyć na początku swojej najbliższej tury (to będzie jego pierwsza i jedyna akcja w danej turze). W trakcie walki z hordą obowiązują te same zasady, co podczas walki z armią potworów, z następującymi zmianami:

Na początku walki bohater traci 1 punkt wytrzymałości (podobnie jak w walce z Mrocznym Gene-

ralem). W wyniku walki z hordą jej siła zostaje zmniejszona o całkowitą siłę gracza. Nawet jeśli siła gracza nie wystarczy do zredukowania siły hordy do zera, bohater otrzymuje nagrodę – jeden, wybrany przez siebie, znacznik zasobu za każde 3 punkty siły, o które zmniejszyła się siła hordy.

Po walce bohater musi się wycofać na płytkę, z której przybył. Jeśli na początku swojej tury znajdował się na płytce z hordą, musi się wycofać na najbliższą dostępną płytkę (bez armii potworów, hordy czy bossa). Jeśli taka płytkę nie jest dostępna, bohater wycofuje się do swojego miasta. Jeśli jego miasto nie zostało jeszcze wybudowane, wycofuje się do Zamku Karak.

W wyniku tej walki bohater zwiększa poziom swojej chwały o liczbę punktów siły, o które zmniejszył siłę hordy, o ile już nie posiada chwały na takim samym bądź wyższym poziomie.

PRZYKŁAD 6: BITWA Z HORDĄ

Podczas swojego ruchu czarna horda weszła na płytkę, na której znajduje się HORAN. Bohater postanowił pozostać na tej płytce, a jego pierwszą i jedyną akcją jest walka z hordą.

Najpierw musi stracić jeden punkt wytrzymałości (1). Obecna siła hordy wynosi 8 (2). HORAN rzuca swoimi kośćmi, w wyniku czego zdobywa 5 punktów siły (3). Zmniejsza siłę hordy (4) o 5 z 8 na 3, pobiera z podajnika jeden znacznik zasobów wybranego przez siebie rozdaży (5) (1 kamień) i podnosi swój poziom chwały (6) do 5.



Jeśli bohaterowi uda się zmniejszyć siłę hordy do zera, poza zasobami zdobywa także licznik danej hordy, który wskazuje liczbę Kamieni Dusz zdobytych za jej pokonanie. Żeton hordy jest następnie usuwany z planszy.

Uwaga: jeśli na płytce znajdują się horda i armia potworów, ich siła się sumuje, tak jak w przypadku, gdy na płytce znajdują się 2 żetony armii potworów. Dopóki oba zagrożenia nie zostaną pokonane, dopóty gracz nie może zdobyć nagrody za pokonanie armii potworów. Jednakże, nawet jeśli graczowi nie uda się pokonać jednocześnie hordy i armii potworów, to nadal zmniejsza siłę hordy (zgodnie z zasadami powyżej) i otrzymuje za to nagrody.

Oblężenie

Kiedy horda dotrze na płytkę sąsiadującą z miastem będącym jej celem, zamiast ruchu na początku tury gracza, który jest właścicielem miasta, przystępuje do oblężenia i postępuje według następujących zasad:

1. Jeżeli gracz wybudował w swoim mieście Cytadelę, horda natychmiast traci 5 punktów siły.
2. Następnie, jeśli siła hordy nie wynosi 0, gracz musi wybrać jeden z budynków wzniesionych w swoim mieście i odwrócić jego żeton na drugą, niewybudowaną stronę. Musi zastosować wszystkie wynikające z tego efekty, np. zmniejszyć swój poziom chwały, jeśli odwróconym budynkiem był Proporzec chwały.
3. Horda następnie traci punkty siły równe liczbie zasobów niezbędnych do wzniesienia odwróconego budynku.

Uznaje się, że wszystkie utracone w ten sposób punkty siły hordy są wynikiem działania właściciela miasta, dlatego otrzymuje on wszelkie wynikające z nich nagrody (zasoby oraz chwałę). Utraty punktów z kroków 1 oraz 3 są na tę potrzebę sumowane. Jeśli siła hordy zostanie zmniejszona do zera, gracz zdobywa także jej licznik oraz związane z nią Kamienie Dusz (żeton danej hordy jest usuwany z planszy).

Jeśli na początku tury gracza, podczas oblężenia, w mieście będącym celem hordy nie wzniesiono żadnych budynków, horda niszczy to miasto. Żeton miasta jest zwracany właścicielowi, a siła hordy zostaje zmniejszona o 2 punkty (co odpowiada kosztowi budowy miasta). Natychmiast po tym horda wyszukuje nowy cel, zgodnie z zasadami opisanymi wcześniej (jej żeton należy przenieść do nowego miasta będącego jej celem).



PRZYKŁAD 7: OBLĘŻENIE

Na początku tury DARIUSA czarna horda znajduje się na płytce sąsiadującej z jego miastem. Dlatego, zanim DARIUS będzie mógł cokolwiek zrobić w swojej turze, horda przystępuje do oblężenia.

Początkowa siła hordy wynosi 8 (1). DARIUS wybudował w swoim mieście Cytadelę (2), dlatego zmniejsza siłę hordy o 5, czyli z 8 do 3 (3). Następnie horda atakuje. DARIUS może wybrać, który z jego dwóch budynków zostanie zniszczony – Cytadela czy Proporzec chwały. Decyduje się zniszczyć Proporzec chwały, więc odwraca jego żeton (4) na niewybudowaną stronę i zmniejsza swój poziom chwały o 2, czyli z 7 na 5 (5). Koszt budowy Proporzca chwały to 1 znacznik drewna (6), dlatego zmniejsza siłę hordy o 1, czyli z 3 na 2 (7).

DARIUS łącznie, zmniejszył siłę hordy o 6, więc pobiera z podajnika wybrane przez siebie 2 znaczniki zasobów (8) i podnosi swój poziom chwały do 6 (9). Jeśli horda nie zostanie wcześniej pokonana, na początku kolejnej tury DARIUSA ponownie przystąpi do oblężenia jego miasta.

Jeżeli w danej chwili nie ma dostępnych celów dla hordy, pozostaje ona na płytce krajobrazu, na której się zatrzymała, a wyznaczenie jej celu zostanie dla niej powtórzone w momencie odkrycia nowej płytki z upadłym miastem. Jeśli wszystkie trzy płytki z upadłymi miastami już znajdują się na planszy, licznik danej hordy oraz jej żeton należy odrzucić bez dodatkowego efektu.

MODUŁ JEŹDZCY CHAOSU

Trzej JEŹDZCY CHAOSU, uosobienie zniszczenia, władają niewyobrażalną mocą. Pierwszy, ciemna postać otulona szatą, emanuje śmiercią. Drugi, odziany w złotą zbroję, promieniuje ogromną potęgą. Trzeci, najpotężniejszy ze wszystkich, jest spowity płomieniami, a jego obecność spopiela wszystko dookoła. Każdy z nich dosiada koszmarnego rumaka, a ich armie zepsucia szerzą chaos po całej krainie. Bohaterowie muszą za wszelką cenę stanąć w ochronie życia i pokonać tych potężnych przeciwników oraz ich krwiożercze hordy.

Dodatek *Chaos* wprowadza do gry 3 nowych bossów (głównych wrogów – Jeźdźców Chaosu), których można użyć zamiast MROZNEGO GENERAŁA. JEŹDZCY CHAOSU przestrzegają innych zasad niż boss z podstawowej wersji gry.

Uwaga: w związku z tym, że rozgrywka z Jeźdźcami Chaosu jest trudniejsza, zachęcamy, aby w trakcie rozgrywki korzystać również z modułów *Nowe Budynki* oraz *Kupiec*.

Zmiany w przygotowaniu gry

W 2. kroku przygotowania gry należy na bok odłożyć płytkę końcową – nie będzie ona wykorzystywana w trakcie rozgrywki z Jeźdźcami Chaosu. Zamiast tego płytki z *upadłymi miastami* trzeba wmieścić do odpowiednich stosów (jedna płytka krajobrazu I poziomu oraz dwie płytki II poziomu). Należy to zrobić niezależnie od tego, czy w trakcie rozgrywki wykorzystywany jest moduł *Hordy*.

Zamiast elementów związanych z Mrocznym Generałem obok planszy należy umieścić elementy związane z Jeźdźcami Chaosu.

Nowe zasady

JEŹDZCY CHAOSU

W grze występują trzy pionki JEŹDZCÓW CHAOSU. Każdy z nich ma sztandar odpowiadający jednej płytce krajobrazu z *upadłym miastem* (i jego *hordą*). Na każdym pionku widnieje również siła Jeźdźcy Chaosu oraz nagroda za jego pokonanie, wyrażona w *Kamieniach Dusz*.

Jeśli gracze korzystają z modułu *Hordy*, Jeździec Chaosu powiązany z danym miastem jest w nim umieszczany w tym samym momencie co horda.

Jeśli gracze nie korzystają z modułu *Hordy*, Jeździec Chaosu jest umieszczony w mieście natychmiast po tym, jak bohater wylosuje powiązaną z nim płytkę krajobrazu.

Na potrzeby umiejętności bohaterów i innych efektów walka z Jeźdźcą Chaosu odbywa się na tych samych zasadach co walka z armiami potworów.



Kiedy Jeździec Chaosu zostanie pokonany, bohater, który tego dokonał, zdobywa pionek pokonanego bossa jako reprezentację Kamieni Dusz otrzymanych za to osiągnięcie.

Każdy Jeździec Chaosu ma inną wartość siły oraz inną liczbę Kamieni Dusz, które zdobywa się za jego pokonanie:

- pierwszy Jeździec Chaosu: siła **10**, nagroda: **3** Kamienie Dusz
- drugi Jeździec Chaosu: siła **15**, nagroda: **4** Kamienie Dusz
- trzeci Jeździec Chaosu: siła **20**, nagroda: **5.5** Kamienia Dusz

Koniec gry

Gra się kończy, kiedy wszyscy trzej Jeźdźcy Chaosu zostaną pokonani. Zwycięzcą zostaje gracz, który posiada Kamienie Dusz o najwyższej wartości.

Uwaga: jeśli podczas rozgrywki wykorzystywany jest moduł *Hordy*, rozgrywka kończy się po tym, jak wszyscy trzej Jeźdźcy Chaosu zostaną pokonani, nawet jeśli w grze są jeszcze jakieś niepokonane hordy.

MODUŁ NOWI BOHATEROWIE

Hannah – Akrobatka

Na niebie dało się zauważyć ledwie widoczny ruch. To HANNAH, młoda akrobatka, mocno chwyciła się piór swojego gigantycznego orla i odważnie ruszyła naprzód. Jej serce było pełne niespokojnej energii i pragnęła przygody, odkąd pierwsze pomruki chaosu zakłóciły spokojne niebo. Kiedyś była artystką cyrkową, a jej umiejętności akrobatyczne uczyniły z niej legendę wśród latających karawan. Teraz jednak postanowiła wykorzystać swój talent do czegoś znacznie większego. Dotychczas unikała bezpośredniej walki i skupiała się na odzyskaniu zaufania trupy, które utraciła przez fatalny błąd. Teraz, widząc rozprzestrzeniające się mroczne siły, wiedziała, że nadszedł czas na zmianę. Z błyskiem w oku pogoniła swojego orla, gotowa stawić czoła każdej mrocznej sile z odwagą godną prawdziwej bohaterki.



WIERZCHOWIEC: ORZEŁ

UMIĘTNOŚCI:



Mistrz rzutów: Akrobatka to specjalistka od broni miotanej. Może umieszczać broń w miejscach na zaklęcia w swoim arkuszu bohatera i używać ich w walce niczym zaklęć. Za każdym razem, kiedy użyje broni znajdującej się w miejscu na zaklęcie, jej żeton należy usunąć z gry albo odłożyć do puli przedmiotów handlowych, jeśli broń została zakupiona od kupca.



Lot na orle: Akrobatka dosiada majestatycznego orla, który może przenieść ją na większe odległości niż inne wierzchowce. Ptak może też na swej drodze przechodzić przez przepaście. Przed każdą akcją HANNAH może poruszyć się o 2 płytki krajobrazu (zamiast o 1) i wolno jej przechodzić przez krawędzie z przepaściami. Nie może jednak w ten sposób odkrywać nowych płytek krajobrazu (w tym celu musi normalnie poruszyć się z sąsiedniej płytki krajobrazu).

Sidhar – Alchemik

Powietrze wypełniały miarowe pomruki, gdy SIDHAR, Alchemik, prowadził swoją gigantyczną konstrukcję w kształcie chrząszcza. Całe lata poświęcił na udoskonalenie rzemiosła, mikstur, eliksirów i wynalazków, których jednym zadaniem była poprawa życia potrzebujących. Zawsze wierzył, że wiedzą i mocą należy dzielić się ze słabszymi. Jednak echa przeszłości boleśnie przypominały mu, że zabrał się za wszystko stanowczo za późno. Po tragicznym wypadku, w którym jego wynalazki wyrządziły więcej szkody niż pożytku, zaszył się z dala od innych, ponosząc konsekwencje swojej niepokornionej ambicji. Ale narastający chaos coś w nim poruszył i ponownie poczuł zew nakazujący wykorzystanie talentów do leczenia potrzebujących, wspierania bezbronnych – do pomagania. Teraz w towarzystwie swego żukomecha chce rzucić się w wir walki. Jest zdeterminowany, aby zapłacić za błędy przeszłości i chronić tych, którzy nie mogą obronić się sami.



WIERZCHOWIEC: ŻUKOMECH

UMIĘTNOŚCI:



Kanonada: Alchemik może płacić znacznikami zasobów, aby w trakcie walki zwiększyć swoją siłę. Za każde 2 odrzucone znaczniki zasobów otrzymuje na czas danej walki 1 symbol miecza. W ten sposób może wydać maksymalnie 4 znaczniki zasobów, aby dodać +2 do siły swojego ataku.



Latające miasto: Miasto Alchemika umie latać. Na początku każdej swojej tury Alchemik może przesunąć swoje miasto o 1 płytkę

krajobrazu. Miasto nie może poruszyć się na płytkę, na której znajduje się miasto innego gracza, żeton armii potworów, horda ani boss (np. MRO CZNY GENERAL albo JEŹDZIEC CHAOSU). Miasto nie może wlecieć także na płytkę ze straganem kupca, na płytkę z Zamkiem Karak, Jaskinią Goblinów ani Kopalnią Skałożerców. Na płytce z miastem Alchemika nie można gromadzić zasobów (tak, jak nie można tego robić na płytkach z innymi miastami). Jeśli Alchemik znajduje się w swoim mieście, może za darmo poruszyć się razem z nim.

FAQ

Co dzieje się, jeśli Imperator wzniesie budynek, którego inni gracze nie mają w swoich miastach albo wyszkoli oddział, którego inni gracze nie mogą wyszkolić?

Jeśli żaden inny gracz nie może wznieść tego samego budynku albo wyszkolić danego oddziału, Imperator nie musi spełniać swoich obowiązków. Jeśli jednak wzniesie kilka budynków lub wyszkoli kilka oddziałów (niektóre z nich mogą zostać wzniesione/wyszkolone przez innego gracza), to nadal musi zrealizować swoją powinność.

Czy wolno mi zbierać z planszy przedmioty handlowe? Czy muszę wówczas ponosić ich koszt?

Tak, możesz je zbierać z planszy. Nie, nie musisz za nie płacić, jeśli zdobywasz je w ten sposób.

Na którą płytkę krajobrazu bohater musi się wycofać, jeśli dołączy do walki z płytki innej niż sąsiednia?

Nadrzędną zasadą jest to, że bohaterowie zawsze wracają na płytkę, z której przybyli do walki – na przykład do swojego miasta (jeśli poruszyl się za pomocą Portalu).

W swojej armii mam dwóch Strażników i na obu ich kościach wypadł symbol specjalny. Co dzieje się w takiej sytuacji?

Jeden z nich ratuje drugiego i wszystkie inne oddziały oraz zapobiega utracie punktów wytrzymałości, ale sam przy tym ginie. Upraszczając – jeden ze Strażników musi zginąć, aby jego efekt zadziałał.

Czy gracz może użyć efektu Wytrwałość Gryfa, aby otrzymać kość podstawowego oddziału, którego normalnie nie może szkolić, ponieważ nie wybudował jeszcze odpowiedniego budynku?

Tak, może.

Czy podczas walki między graczami (w trakcie rozgrywki z rozszerzeniem Imperium) efekt Jadu Bazyliszka działa na oddziały traczone przez drugiego gracza?

Nie. Podczas rozpatrywania efektu Jad Bazyliszka pod uwagę są brane jedynie oddziały należące do gracza, który kontroluje Bazyliszka.

Czy jeśli gracz odbuduje Pomnik po tym, jak ten został zniszczony przez hordę, to może wybrać inną umiejętność niż za pierwszym razem?

Tak.

Czy umiejętność Czarodzieja działa także na Ogniste pociski będące przedmiotami handlowymi?

Tak.

Czy horda może wybrać Minimusa jako swój cel?

Nie, Minimus (bohater z promocyjnego dodatku do rozszerzenia *Imperium*) nie ma swojego miasta, dlatego horda nie może wybrać go na swój cel.

Czy umiejętność Minimusa Światło w ciemności działa na Jeźdźców Chaosu? Jeśli tak, to w jaki sposób?

Nie, nie działa. Umiejętność Minimusa wynika z jego osobistej więzi z gwardzistami.

Projekt gry: Petr Mikša

Ilustracje: Roman Hladík, Petr Štefek

Ilustracja na okładce: Jiří Světinský

Produkcja i rozwój projektu: David Rozsívál

Organizacja testów gry: Marek Vejborný

DTP: Marek Píza, Petra Hochmannová

Wersja polska: Albi Polska i Game Bakery

Koordinacja wersji polskiej: Kamila Biedrońska

Korekta wersji polskiej: Izabela Bilińska-Socha

Specjalne podziękowania dla wszystkich testerów – naszych rodzin, członków klubów miłośników gier Schrödingerův herní klub, Tapír a nápad oraz Falcon Valašské Meziříčí.

© 2025, Albi Česká republika, a. s. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Albi