

Lumeria

Instrukcja





Lumeria

Od zarania dziejów wiara towarzyszyła ludziom. Tłumaczyła niezrozumiałe zjawiska, dawała siłę, dzięki której byli w stanie przezwyciężyć największe przeszkody. Rozbudzała nadzieje, kiedy jedynym wyjściem pozostawała prośba o pomoc bóstwa.

Każdy lud miał własne wierzenia, które powstawały i zmieniały się wraz z rozwojem otaczającego go świata. Stąd w różnych zakątkach globu - różni bogowie. Im silniejsza była wiara wyznawców, tym silniejsze było bóstwo.

Migracje... postęp cywilizacyjny... wojny... narodziny i upadki imperiów... wszystko to oznaczało pojawianie się jednych, a znikanie kolejnych bóstw. Tak działo się jednak tylko pozornie... Bogowie nie umierali... Szukali nowego miejsca na ziemi, kolejnego plemienia gotowego oddać im cześć i powierzyć swe troski.

W trakcie tych poszukiwań wielu z nich trafiło do niewielkiej krainy, ukrytej wśród bezmiarów oceanu, którą zamieszkiwał lud nie posiadający własnych wierzeń. Życie płynęło tam wolno, a problemów było niewiele. Ze wszystkim radzono sobie siłą własnych rąk i umysłu. To właśnie serca mieszkańców Lumerii zapragnęli podbijać bogowie ufając, że w ten sposób odbudują swą siłę. Kiedy więc któreś z bóstw czuło, że jego czas przemija, zbierało resztki najwierniejszych wyznawców i udawało się ku brzegom Lumerii, aby zawałczyć o miłość i wiarę jej mieszkańców.



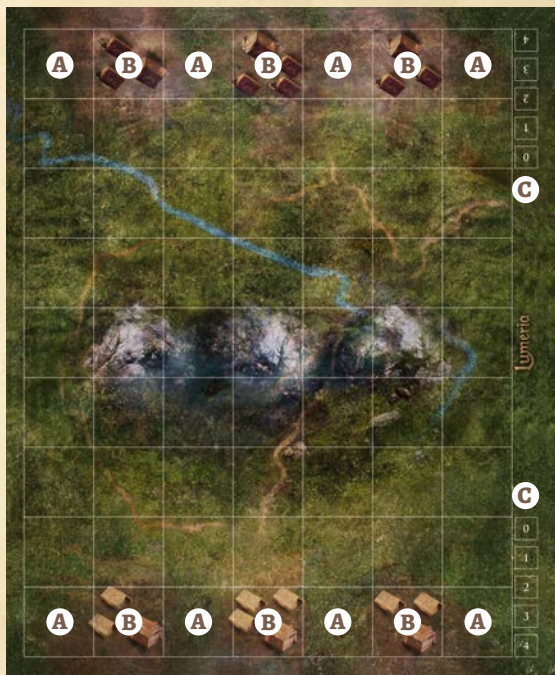


Zawartość pudełka

- 1 plansza
- 36 kart jednostek
- 2 planszeczki bogów
- 6 kości aktywacji
- 6 kości ataku
- 16 żetonów złota
- 20 żetonów ran
- 8 żetonów frakcji
- 22 żetony scenariusza



Plansza



A. Pola rekrutacji **B.** Pola obozów **C.** Tory odnowy





Karty jednostek

Przód



Bok

Bok

Tył

- | | |
|-------------------------------|--------------------|
| A. Symbol frakcji | E. Koszt |
| B. Wytrzymałość | F. Nazwa |
| C. Ruch | G. Zdolność |
| D. Wartość i typ ataku | |

Kości aktywacji



- Ścianka pusta oznacza skończoną aktywację.
- Ścianka „-” oznacza wyczerpanie.
- Ścianka „+” oznacza umocnienie.



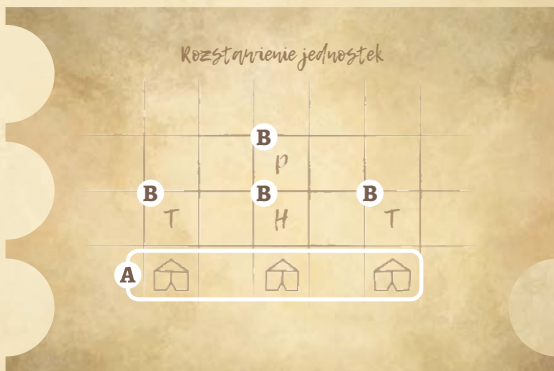


Planszетка boga



- A.** Symbol frakcji
- B.** Marsz – miejsce na żeton frakcji
- C.** Salwa – miejsce na żeton frakcji
- D.** Fortuna – miejsce na żeton frakcji
- E.** Nazwa
- F.** Zdolność – miejsce na żeton frakcji

Schemat rozstawienia jednostek



- A.** Rząd z polami rekrutacji.
- B.** Pierwsze litery nazw jednostek.





Kości ataku



Żetony ran



Żetony złota



Żetony frakcji



Żetony scenariusza



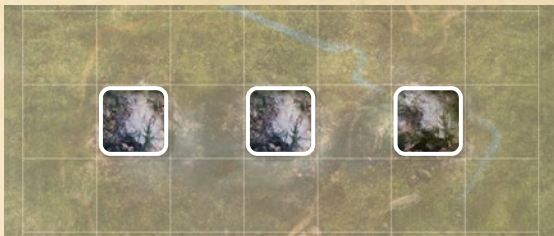


Cel gry

Lumeria jest grą opartą o różnorodne scenariusze. Oznacza to, że nie posiada jednego, ogólnego celu gry. Cel oraz środki do jego osiągnięcia uzależnione są od zasad umieszczonych w opisie konkretnego, wybranego przez graczy, scenariusza.

Na rozpoczęcie przygody w krainie Lumerii polecamy podstawowy scenariusz:

Trzy wzgórza



CEL: celem graczy jest zdobycie 10 punktów zwycięstwa.

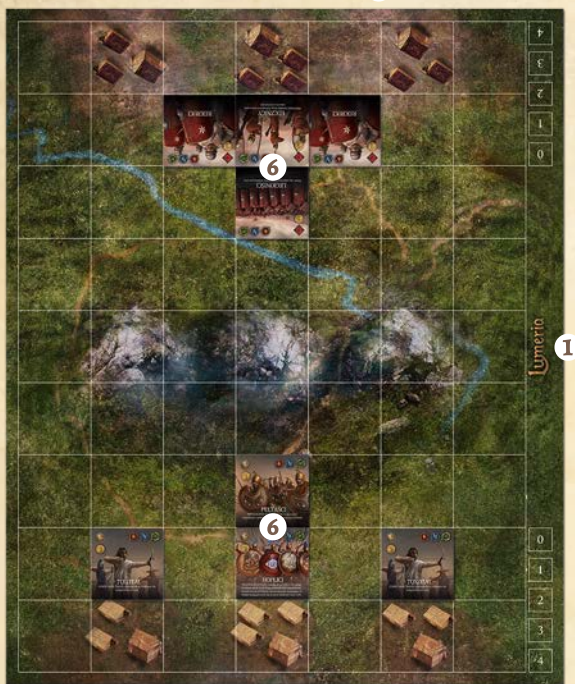
PUNKTY ZWYCIĘSTWA: gracz otrzymuje 1 punkt zwycięstwa za każdą kontrolowaną przez siebie jednostkę, która na koniec rundy, w fazie porządkowania, zajmuje jedno z zaznaczonych na ilustracji pól. Do oznaczania zdobytych punktów użyjcie żetonów scenariusza.

REMIS: jeśli gracze zdobędą 10 punktów zwycięstwa w tym samym czasie, wygrywa ten, który wyeliminował więcej jednostek przeciwnika. Jeśli wciąż jest remis – wygrywa gracz posiadający na planszy jednostki o wyższym wspólnym koszcie. Jeśli wciąż jest remis, każdy z graczy rzuca tyłoma kośćmi, ile wynosi suma ataku wszystkich jego jednostek na planszy. Wygrywa ten, kto uzyska więcej trafień na 4+. Ostatni krok powtarzajcie do skutku.





Przygotowanie do gry



3

5

8





Aby przygotować rozgrywkę, wykonajcie poniższe kroki we wskazanej kolejności:

1. Rozłóżcie planszę tak, żeby leżała między wami.
2. Wybierzcie lub wylosujcie po jednej frakcji dla każdego gracza.
3. Rozdajcie każdemu z graczy planszетkę boga, 3 kości aktywacji i zestaw kart jednostek przypisanych do jego frakcji. Możecie posilkować się symbolami frakcji widocznymi w lewym górnym rogu.
4. Następnie podzielcie swoje karty jednostek na typy według nazw i utwórzcie z nich odkryte stosy tak, żeby w jednym stosie znajdowały się tylko karty jednego typu. Każdy gracz układa przed sobą wszystkie swoje stosy, a obok umieszcza planszетkę swojego boga.
5. Zasoby żetonów złota, ran, żetony scenariusza oraz kości ataku umieśćcie w zasięgu obu graczy.
6. Rozstawcie początkowe jednostki po swojej stronie planszy, zgodnie z tym, co wskazane jest na rewersie waszej planszетki boga. Na schemacie, na polach oznaczonych literami, połóżcie karty jednostek, których nazwa rozpoczyna się na daną literę. Karty rozstawiacie zawsze przodem do przeciwnika.
7. Połóżcie po jednym żetonie swojej frakcji w każdym z trzech miejsc na manewry po prawej stronie planszетki boga oraz jeden żeton frakcji w miejscu po lewej stronie planszетki, obok zdolności.
8. Weźcie po dwie kostki ataku i wykonajcie rzut, sumując ich wynik. Gracz, który osiągnie wyższą wartość zdecyduje, kto rozpocznie rozgrywkę i tym samym zostanie Pierwszym Graczem w pierwszej rundzie.

Uwaga: w postępujących rundach nie wykonuje się już rzutu, a Pierwszym Graczem zostaje kolejny gracz.

Jesteście gotowi, aby rozpocząć grę!





Rozgrywka

Rozgrywka w *Lumerię* toczy się na przestrzeni kolejnych rund. Każda runda składa się z czterech faz, które przeprowadzić należy krok po kroku, nie zmieniając poniższej kolejności:

- Przychód
- Rekrutacja
- Bitwa
- Porządkowanie

Przychód

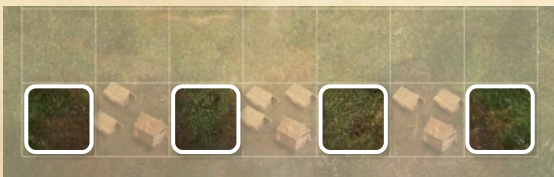
Faza, którą gracze wykonują równocześnie.

Każdy z graczy pobiera z zasobów po 2 żetony złota.

Rekrutacja

Faza, która pozwala graczom przeprowadzać rekrutację, czyli wprowadzać nowe jednostki na pole bitwy. Zaczynając od pierwszego gracza, rywale mogą rekrutować po jednej jednostce, do czasu aż obaj stwierdzą, że więcej już nie chcą/nie mogą.

Żeby zrekrutować jednostkę, gracz musi odłożyć ze swojej puli do zasobów tyle żetonów złota, ile wynosi wskazany na karcie koszt, a następnie położyć opłaconą jednostkę na jednym z niezajętych **po jego stronie** planszy pól rekrutacji (patrz: ilustracja poniżej).



Gracz może rekrutować dowolną wybraną przez siebie jednostkę, która leży przed nim w odkrytym stosie, o ile oczywiście dysponuje odpowiednią liczbą żetonów złota, a na planszy znajduje się puste pole rekrutacji.





Jeśli na planszy nie ma miejsca lub gracz nie ma odpowiednich środków, żeby wprowadzić jednostkę na pole bitwy – nie może tego zrobić i pomija ten krok.

Jeśli tylko jeden gracz nie chce/nie może rekrutować – przekazuje tę możliwość do drugiego gracza. Następnie, jeżeli przeciwnik nie spasował, to pierwszy gracz ponownie ma możliwość rekrutacji. Jeśli obaj gracze nie chcą/nie mogą dalej rekrutować, przejdźcie do kolejnej fazy.

Uwaga: pamiętajcie, że pojedyncza rekrutacja pozwala na wprowadzenie jednej jednostki, co oznacza, że możecie wystawiać na pole bitwy po jednej jednostce na przemian, tak długo, aż nie zdecydujecie się przerwać.

Przykład: Kuba jest pierwszym graczem, więc zaczyna rekrutację. Chcąc wprowadzić w swoich szeregach nieco ożywienia, płaci 3 żetony złota i rekrutuje Zbrojnych, których umieszcza na pustym polu rekrutacji. Teraz pora na Tomka, który nie chce zostać w tyle i rekrutuje Berserkerów, opłaca ich koszt i wyklada na planszy. Możliwość rekrutacji wraca do Kuby, który płaci 1 złota i wprowadza do gry Wojów. Teraz wypada kolej Tomka, ale skończyło mu się złoto. Kuba nie chce wprowadzać żadnej innej jednostki, więc faza rekrutacji dobiega końca.

Bitwa

Faza bitwy to główny punkt rozgrywki w *Lumerię*. W tej fazie gracze będą **NA PRZEMIAN** aktywować jednostki, wykonywać akcje i przeprowadzać specjalne manewry. Oczywiście wszystko po to, żeby spełnić wytyczne scenariusza i ostatecznie odnieść zwycięstwo. Źle podjęte decyzje mogą się tutaj zemścić, a brawurowe manewry zapewnić przewagę na polu bitwy!

Faza bitwy składa się z etapu aktywacji oraz opcjonalnej możliwości wykonania manewrów na początku lub na końcu tej fazy. (Patrz: **Manewry**).





Przebieg bitwy:

- **Manewry** – gracze mogą wykorzystać dostępne manewry salwy i/lub marszu
- **Aktywacje** – gracze na przemian aktywują jednostki (możliwe wykorzystanie fortuny)
- **Manewry** – gracze mogą wykorzystać dostępne manewry salwy i/lub marszu

Manewry

Manewry to rozkazy, które pozwolą wam wykonać dodatkowe działania, zyskać przewagę w bitwie czy zaskoczyć przeciwnika. Każdy z graczy ma do dyspozycji trzy manewry, które oznaczone są żetonami frakcji leżącymi w odpowiednich dla danego manewru miejscach po prawej stronie planszетки boga. Żeby wykonać manewr, wybierzcie odpowiedni żeton i odłóżcie go na tor odnowy/obok planszy (patrz: „tor odnowy” poniżej), a następnie wykonajcie przypisane do niego działania. Wyczerpanego w ten sposób manewru nie można użyć aż do chwili, kiedy zostanie odnowiony w wyniku działania toru odnowy. Gracze wykonują manewry naprzemiennie. Etap manewrów dobiega końca, **jeśli obaj gracze z rzędu spasują**.

W grze występują następujące manewry:

Marsz (👣)

Gracze mogą wykonać go tylko w etapie manewrów. Manewr nie jest czynnością obowiązkową, dlatego wyraźnie należy ogłosić chęć jego wykonania. Pierwszy swój marsz może (nie musi) zadeklarować i wykonać pierwszy gracz. Po nim może (nie musi) zadeklarować i wykonać marsz przeciwnik. Przeciwnik może zadeklarować marsz również wtedy, gdy pierwszy gracz nie zadeklarował żadnego lub zadeklarował inny manewr. Etap manewrów kończą dwa pasy z rzędu.

Efekt: wykonując marsz, wybierz do 2 swoich jednostek i porusz każdą z nich o maksymalnie 1 pole, kierując się normalnymi zasadami ruchu.

Salwa (💣)

Gracze mogą ją wykonać tylko w etapie manewrów. Manewr nie jest czynnością obowiązkową, dlatego wyraźnie





należy ogłosić chęć jego wykonania. Pierwszy swoją salwę może (nie musi) zadeklarować i wykonać pierwszy gracz. Po nim może (nie musi) zadeklarować i wykonać przeciwnik. Przeciwnik może zadeklarować salwę również wtedy, gdy pierwszy gracz nie zadeklarował żadnego lub zadeklarował inny manewr. Etap manewrów kończą dwa pasy z rzędu.

Efekt: wykonując salwę wybierz do 2 swoich jednostek z atakiem dystansowym i każdą z nich wykonaj atak używając **zawsze jednej** kości, niezależnie od wartości ataku jednostki. Zasady ataku dystansowego oraz zasady specjalne jednostek pozostają bez zmian.

Fortuna (🎲)

Gracze mogą użyć fortuny po dowolnym swoim rzucie, podczas swojej aktywacji w fazie bitwy.

Efekt: fortuna pozwala przerzucić wszystkie kości użyte podczas jednego, dowolnego rzutu. Musisz uznać wynik drugiego rzutu.

Uwaga: pamiętajcie, że – zgodnie z fundamentalną zasadą – nie wolno dwukrotnie przerzucić tych samych kości.

Tor odnowy

Tor odnowy, znajdujący się wzdłuż krawędzi, po obu stronach planszy pozwala na odnowienie manewrów w trakcie rozgrywki. Po tym, gdy gracz wykorzysta pierwszy z manewrów, zabiera żeton frakcji z odpowiedniego miejsca przy planszecie boga i umieszcza go na polu „o” toru odnowy. Podczas gry, w trakcie wykonywania ataków, gracz przesuwając żeton na torze odnowy o jedno pole w dół za każdą kość, która nie trafiła. Jeżeli żeton dotrze na ostatnie pole, gracz może umieścić go na wybranym, pustym miejscu manewru na planszecie boga.

Uwaga: jednocześnie na torze odnowy znajdować się może tylko jeden żeton! Nawet jeżeli w trakcie odnawiania pierwszego zostanie wykorzystany więcej niż jeden manewr, to żetony odkładane są na bok. Po odnowieniu manewru, gracz





może umieścić na polu zero toru odnowy inny wykorzystany żeton, o ile taki posiada. Będzie miał możliwość jego odnowienia dzięki kolejnym rzutom.

Zdolność boga nie jest manewrem, więc nie można jej odnowić w ten sposób!

Aktywacje

Etap aktywacji jest głównym etapem fazy bitwy. Gracze – zaczynając od Pierwszego Gracza – **NA PRZEMIAN** wykonują aktywacje, za każdym razem aktywując jedną z kontrolowanych przez siebie jednostek. Podczas tego etapu każdy z graczy może aktywować do trzech **RÓŻNYCH** jednostek, po czym etap aktywacji dobiega końca.

Jeśli gracz nie posiada trzech jednostek, które mógłby (lub chciałby) aktywować, aktywuje tyle ile może, a następnie czeka, aż przeciwnik aktywuje swoje trzy jednostki.

Aktywując jednostkę, gracz może wykonać przy jej pomocy **maksymalnie dwie** z opisanych poniżej akcji. Nie wolno dwukrotnie wykonać tej samej akcji. **Ewentualny atak MUSI być ostatnią lub jedyną akcją w trakcie aktywacji jednostki.** Po skończonej aktywacji jednostki, połóżcie na niej kość aktywacji pustą ścianką ku górze – pomoże wam to zapamiętać, które jednostki aktywowaliście dotąd w tej fazie bitwy.

Nie wolno dwukrotnie aktywować tej samej jednostki podczas jednej fazy bitwy.

5 dostępnych akcji

- Ruch
- Bieg
- Umocnienie
- Celowanie
-
- Atak





Ruch

Jednostka może maksymalnie poruszyć się o tyle pól, ile wynosi wartość ruchu na jej karcie. Wolno poruszać się tylko na sąsiadujące, niezajęte pola – **nie na ukos**. Nie można poruszać się przez inne karty. Nie można wykonać ruchu o wartości „0”. Można przechodzić i zatrzymywać się na polach z obozami.

Przykład: Tomek chce poruszyć swoich Berserkerów. W pierwszym etapie swojego ruchu może przenieść się na pola A, B i C, ale nie może na pole D (nie wolno poruszać się na ukos) oraz E (nie wolno przechodzić przez inne karty).



Bieg

Bieg jest akcją, która może zostać wykonana **TYLKO**, jeżeli dana jednostka wcześniej, podczas swojej aktywacji, wykonała akcję ruchu. Pozwala na wykonanie dodatkowego ruchu według normalnych zasad. Po zakończeniu biegu oznacz jednostkę jako wyczerpaną – połóż na niej kość aktywacji z „-”, skierowanym ku górze.

Umocnienie

Akcja ta pozwala umocnić się jednostce na zajmowanym polu. Żeby o tym pamiętać, połóż na niej kość aktywacji z „+” skierowanym ku górze.

Celowanie

Akcja pozwalająca jednostce z atakiem dystansowym dokładnie wycelować w przeciwnika. Podczas następnego ataku dystansowego **w tej samej** aktywacji, jednostka ta otrzymuje +1 do trafienia, czyli będzie zadawać rany na wyniku 3+ zamiast standardowego 4+ (o ile nie występują inne modyfikatory).





Atak

Akcja ta pozwala wykonać atak na jednostkę **przeciwnika**. Musi być ostatnią lub jedyną akcją podczas danej aktywacji.

Wyczerpanie i umocnienie

Wyczerpanie – niektóre efekty (takie jak wykonanie akcji biegu) powodują przejście jednostki w stan wyczerpania, który oznaczacie kością aktywacji z symbolem „-” położoną na karcie jednostki. Wyczerpanie sprawia, że wszystkie ataki wykonywane przeciwko tej jednostce, otrzymują modyfikator +1 do trafienia (łatwiej jest zadać jej ranę).

Umocnienie – niektóre efekty (takie jak wykonanie akcji umocnienia) powodują przejście jednostki w stan umocnienia, który oznaczacie kością aktywacji z symbolem „+” położoną na karcie jednostki. Umocnienie sprawia, że wszystkie ataki wykonywane przeciwko tej jednostce, otrzymują modyfikator -1 do trafienia (trudniej jest zadać jej ranę).

Szczegółowe zasady ataku

Żeby przeprowadzić atak, wybierz jednostkę atakującą, rodzaj ataku oraz określ jego cel.

Następnie rzuć kośćmi w liczbie równej wartości ataku wskazanej na karcie atakującej jednostki. Każdy wynik równy 4 lub więcej liczy się jako trafienie. Za każde trafienie połóż jeden żeton rany na broniącej się jednostce.

Uwaga: nie wolno atakować swoich jednostek.

Rodzaje ataków:



Atak wręcz

Atak ten można wykonać tylko przeciwko jednostce, z którą atakująca jednostka sąsiaduje (nie na ukos).





ODEPCHNIĘCIE: jeśli w trakcie ataku wręcz uda się **trafić** przeciwnika co najmniej raz, atakująca jednostka odpycha cel o jedno pole w linii prostej zgodnie z kierunkiem ataku.

OSACZENIE: jeśli jednostka broniąca się przed atakiem wręcz nie ma za sobą pustego pola, na które mogłaby zostać odepchnięta w wyniku trafienia (znajduje się za nią krawędź planszy albo inna karta), to taka jednostka jest **osaczona**. Atakujący wręcz posiadają modyfikator +1 do trafienia przeciwko osaczonym jednostkom.



Atak dystansowy

Atak ten można wykonywać przeciwko jednostce oddalonej o maksymalnie 3 puste pola w linii prostej. Na linii ataku nie może być żadnej innej karty.

Uwaga: trafienie w ataku dystansowym nie powoduje odepchnięcia trafionej jednostki, wobec czego nie mają tutaj też zastosowania zasady osaczenia.

Modyfikacje trafienia

Niektóre zdolności jednostek czy teksty na kartach wprowadzają modyfikatory +/- [liczba] do trafienia. Oznaczają one, że danej jednostce będzie łatwiej (+) lub trudniej (-) uzyskać trafienie w danym ataku. I tak:

- A.** +1 do trafienia oznacza, że jednostce będzie łatwiej trafić przeciwnika, czyli trafi go na wyniku kości 3 i wyższym (w przeciwieństwie do standardowego wyniku 4).
- B.** -1 do trafienia oznacza, że jednostce będzie trudniej trafić przeciwnika o 1, czyli trafi go na wyniku kości 5 i wyższym (w przeciwieństwie do standardowego wyniku 4).
- C.** Wynik 1 na kości zawsze oznacza brak trafienia, niezależnie od występujących modyfikatorów.
- D.** Modyfikatory się sumują.





Przykład – atak wręcz:

Tomek chciałby wykonać akcję ataku przy pomocy swojego Biesa. Jako cel wybiera Berserkerów, którzy znajdują się naprzeciwko (A). Tomek bierze kości ataku w liczbie określonej przy symbolu ataku na karcie Biesa (3) i wykonuje rzut. Ponieważ Berserkerzy nie są osaczeni (mogą zostać odepchnięci w wyniku ataku), przy tej akcji nie występują żadne modyfikatory, a więc Bies trafi na wynikach 4+. Tomek uzyskał wyniki 1, 3 oraz 5, co oznacza jedno trafienie. Kładzie 1 żeton ran na zaatakowanej karcie i w związku z trafieniem, odpycha Berserkerów o jedno pole (B). Niestety nie wystarcza to do pokonania Berserkerów, których wytrzymałość wynosi 2.

Przykład – atak dystansowy:

Tym razem akcję ataku będzie chciał wykonać Kuba. Wybiera w tym celu Miotaczy (C). Podobnie jak w poprzedniego przykładu bierze odpowiednią liczbę kości, wyrażoną przy symbolu ataku i wykonuje rzut. W tym przypadku żadne modyfikatory nie występują, więc trafienia uzyskiwane są na wyniku 4+. Na kościach wypadają odpowiednio wyniki 4 i 6, co pozwala na zadanie Wojom 2 ran i pokonanie ich! Tomek musi odrzucić pokonaną kartę Wojów poza grę. Nie będzie już mógł z niej korzystać (D). Następnie otrzymuje rekompensatę w wysokości 1 żetonu złota (patrz: niżej).



Pokonana jednostka

Jednostka jest pokonana, jeśli liczba żetonów ran, które na niej leżą po zakończeniu ataku, jest równa lub wyższa od jej wartości wytrzymałości. Pokonaną jednostkę należy





odrzuć poza planszę, tworząc w ten sposób swój stos kart odrzuconych. Nie będzie ona już dostępna w tej grze, a gracz który ją kontroluje otrzymuje rekompensatę. Jeśli pokonana jednostka była wcześniej aktywowana i znajduje się na niej kość aktywacji, połóż ją tymczasowo razem z kartą na stosie kart odrzuconych. Pomoże to pamiętać, że jedna z trzech dostępnych w rundzie aktywacji została zużyta, nawet kiedy jednostki nie będzie już na polu bitwy.

Rekompensata

Po odrzuceniu karty, gracz kontrolujący **POKONANĄ** jednostkę otrzymuje rekompensatę w postaci 1 żetonu złota, który pobiera z zasobów.

Porządkowanie

Ostatnią fazą każdej rundy jest faza porządkowania. W tej fazie wykonajcie jednocześnie następujące kroki w kolejności:

- Zdejmijcie wszystkie kości aktywacji z jednostek na planszy oraz z ewentualnych kart na stosach kart odrzuconych. Żetony ran pozostawcie na miejscu.

Uwaga: jeśli w danej rundzie wykorzystałeś zdolność boga, połóż przynależny jej żeton frakcji z powrotem na miejsce przy planszecie.

- Podliczcie punkty wg wskazań scenariusza. W przypadku scenariusza TRZY WZGÓRZA, każdy gracz otrzymuje po 1 punkcie za każde z trzech oznaczonych pól, na którym znajduje się kontrolowana przez niego jednostka. Gracze biorą tyle żetonów scenariusza, ile zdobyli punktów.
- Sprawdźcie, czy któryś gracz osiągnął wymaganą przez scenariusz liczbę punktów zwycięstwa lub spełnił jego warunki. Jeśli tak, gra dobiega końca i wyłaniacie zwycięzcę. Jeśli nie – przejdźcie do następnego kroku fazy porządkowania.





- Jeśli w ostatnim rzędzie, po obu stronach planszy (przez ostatni rozumiemy rząd z obozami), na polach rekrutacji znajdują się jednostki, to wszystkie te jednostki przesuniecie o jedno pole do przodu, jeśli jest taka możliwość. Następnie kolejny gracz zostaje Pierwszym Graczem i przechodzicie do fazy przychodu. Gra toczy się dalej.

Koniec gry

Gra kończy się, kiedy podczas przedostatniego punktu fazy porządkowania wykonane są warunki zwycięstwa określone w scenariuszu. Wówczas wyłaniacie zwycięzcę, zgodnie z przedstawionymi w jego opisie zasadami.

Bogowie

Poza jednostkami walczącymi w armii, gracze dysponują też potężnymi bogami znanymi z wielu mitologii świata, którzy u brzegów Lumerii upatrują swojej szansy na zdobycie większej mocy.

Karty bogów nie są częścią armii – nie znajdują się na planszy. Zamiast tego bogowie sprawują pieczę nad wojownikami, wspierając ich swoją mocą.

Każdy z bogów dysponuje swoją unikalną zdolnością. Żeby jej użyć, odłóż poza planszетkę leżący przy niej, po lewej stronie, żeton frakcji i wprowadź w życie jej efekt.

Pamiętajcie, że po prawej stronie planszетki znajdują się miejsca na trzy żetony frakcji przynależne manewrom, z których możecie korzystać w trakcie gry.





Fundamentalne zasady

1. Jeżeli zdolność specjalna stoi w sprzeczności z instrukcją, to zdolność ta ma pierwszeństwo podczas interpretacji zasad.
2. Liczba jednostek dostępnych dla graczy, konkretne żetony rozkazów specjalnych, żetony złota oraz stos kart odrzuconych to informacje jawne.
3. Jeżeli nie jest napisane inaczej lub nie mają na to wpływu żadne modyfikatory, to trafienie jednostki następuje na wyniku 4 lub wyższym. Niezależnie od modyfikatorów 1 oznacza zawsze brak trafienia.
4. Pola umieszczone względem siebie na ukos nie są polami sąsiadującymi.
5. Jeżeli w zapisie występuje określenie „na wyniku 4+” albo podobne, to oznacza, to że trzeba uzyskać wynik 4 lub wyższy na rzuconej kości.
6. Każdą kość można przerzucić tylko raz. Musisz uznać wynik drugiego rzutu.
7. Kart jednostek nie wolno obracać.





Skrót przebiegu gry

Faza I: Przychód

Dobierzcie po 2 żetony złota.

Faza II: Rekrutacja

Naprzemiennie rekrutujecie jednostki, płacąc ich koszt.

Faza III: Bitwa

- Naprzemiennie manewry (marsz i/lub salwa)
- Naprzemiennie aktywacje (w tym etapie, podczas swojej aktywacji można użyć fortuny):
 - ♦ aktywacja do 3 jednostek,
 - ♦ aktywowana jednostka może wykonać do 2 różnych akcji,
 - ♦ dostępne akcje:
 - A.** Ruch – o wartość ruchu jednostki,
 - B.** Bieg – tylko po ruchu. Daje dodatkowy ruch. Wyczerpanie (przeciwnik +1 do trafienia),
 - C.** Umocnienie (przeciwnik –1 do trafienia),
 - D.** Celowanie – +1 do trafienia w tej samej aktywacji podczas ataku dystansowego,
 - E.** Atak (dystansowy lub wręcz). Trafienie na 4+,
 - *wręcz – na sąsiednie pola(nie na ukos), odepchnięcie po trafieniu, osaczenie,
 - *dystansowy – do 3 pustych pól w linii prostej, brak odepchnięcia i tym samym osaczenia,
 - * Po pokonaniu jednostki przeciwnika, **otrzymuje on** rekompensatę – 1 złota.
- Naprzemiennie manewry (marsz i/lub salwa).

Faza IV: Porządkowanie

- Zdejmijcie kości aktywacji z jednostek na planszy.
- Podliczcie punkty zgodnie z wytycznymi scenariusza.
- Sprawdźcie warunki zwycięstwa. Jeśli brak zwycięzcy, to do kolejnego punktu.
- Obowiązkowo poruszcie jednostki na polach rekrutacji o 1 pole do przodu, o ile to możliwe.





Słowniczek

Aktywacja – wykonanie przez jednostkę do dwóch akcji. Gracze wykonują do trzech aktywacji na rundę.

Akcja – jedna z czynności (takie jak ruch czy atak) dostępna dla każdej z jednostek.

Karta – kartą są wszystkie jednostki w grze. Zasady dotyczące kart nie odnoszą się do bogów.

Pole – pojedynczy kwadrat na planszy.

Rana – pojedynczy żeton rany ułożony na jednostce.

Obóz – pole na planszy, na którym znajduje się grafika obozu militarnego. Na tych polach nie można rekrutować jednostek, ale można się po nich poruszać i na nich zatrzymywać.

Jednostka – jednostką jest każda karta w grze dysponująca wartością ruchu, ataku i wytrzymałości. Zasady dotyczące jednostek nie odnoszą się do bogów.

Manewr – jeden z trzech rozkazów dostępnych dla każdego z graczy. Ich wykorzystanie zaznacza się zdejmując żeton z odpowiedniego miejsca przy planszeczce boga.

Zdolność – zdolnościami nazywamy wszystkie umiejętności wynikające z tekstu na kartach jednostek i planszetchach bogów.

Twórcy

Autor: Jakub Siedlecki

Ilustracje: Katarzyna Malinowska, Paweł Kurowski

Opracowanie: CUBE Factory of Ideas

Masz pytanie dotyczące zasad?

Napisz: wydawnictwo@cubecp.pl

www.factorycube.pl





©2020 Cube Factory of Ideas
Cube Anna Bobrowska
os. B. Chrobrego 8/49
60-681 Poznań
Wyprodukowano w Polsce.