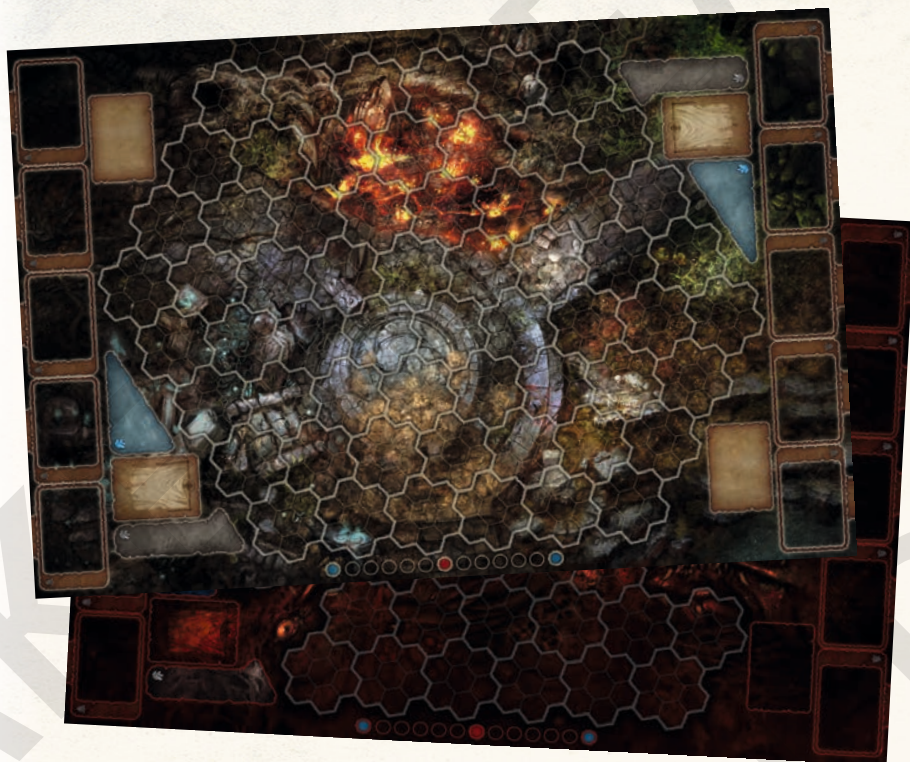




THE  
EDGE  
D A W N F A L L

INSTRUKCJA

# KOMPONENTY:



dwustronna plansza do gry [x2]



żetony złóż kryształów [x4]



2 kości



żeton aktywnego gracza



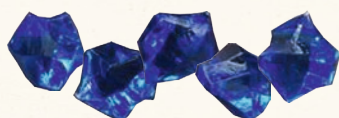
znacznik zwycięstwa



żetony ładunków [10 na frakcję]



znaczniki wytrzymałości [liczba zależna od zestawu]



znaczniki kryształów [liczba zależna od zestawu]



pomocnicze żetony wyłączenia [x6]



pomocnicze żetony zdolności pasywnej [liczba zależna od frakcji]

Prezentowane poniżej elementy przynależą do konkretnej frakcji i służą jedynie jako przykład. Ich rodzaj i liczba mogą różnić się w zależności od zestawu i tego, z jakich frakcji się on składa. Dokładna liczba kart i żetonów dla danej frakcji została podana na jej karcie frakcji.



modele frakcji [liczba zależna od frakcji]



karty oddziałów frakcji [liczba zależna od frakcji]



karta pomocy [1 na frakcję]



karta sztandaru [1 na frakcję]



karty akcji frakcji [liczba zależna od frakcji]



żeton kapliczki [1 na frakcję]



żetony frakcyjne [liczba zależna od frakcji]



żetony punktów zwycięstwa [10 na frakcję]



żeton frakcji [1 na frakcję]

**Uwaga:** Pozostałe żetony, modele oraz inne komponenty, które nie są używane w podstawowym wariantcie gry, a zostały uwzględnione w zestawie, opisane zostały w broszurze „Materiały Dodatkowe” oraz w osobnych instrukcjach.

**Uwaga:** Dodatkowa trzecia frakcja, którą otrzymują posiadacze zestawu **Conflict Box** nie zawiera zestawu żetonów kryształów i wytrzymałości.

**Uwaga:** Zestaw **Faction Box** zawiera tylko jedną planszę do gry.

# THE EDGE D A W N F A L L

*„Przed Dniem Sądu mieliśmy czego dusza zapagnęła. Nie wiedzieliśmy o tym... aż wszystko utraciliśmy. Wydaje mi się, że minęła wieczność, od kiedy widziałem słońce, czułem powiew wiatru czy wędrowałem w leśnej zieleni. Jedyny jest surowym panem, ale musimy mu zaufać, jeśli chcemy przeżyć na tych pustkowiach.*

**Jeden z ostatnich żyjących świadków Dnia Sądu”**

## Witaj w świecie *The Edge: Dawnfall.*

W tym świecie nie ma miejsca na dobro i zło – wszyscy tak samo walczą o przetrwanie. Weź los w swoje ręce i poprowadź wybraną frakcję do zwycięstwa. Miej się na baczności – jeśli chcesz wyjść zwycięsko z wielu bitew, jakie przyjdzie ci stoczyć, będziesz musiał nauczyć się planować każde swoje posunięcie i nigdy nie okazywać litości.

Witaj w Edge.

Przetrwaj, jeśli zdołasz.



## OPIS GRY

*The Edge: Dawnfall* jest połączeniem gry taktycznej, planszowej i karcianej. Będziesz potrzebował zmysłu taktycznego, aby zbudować swoją talię, zbierać surowce, zarządzać nimi i wreszcie – poprowadzić swoje oddziały do zwycięstwa na planszy. Bitwy przyjdzie ci stoczyć w mrocznym uniwersum, które jest unikalnym połączeniem fantasy, horroru oraz steampunka.

Pamiętaj: jeśli chcesz zwyciężyć, karty i kryształy są tak samo ważne jak twoje jednostki!

Na początku gry obaj gracze budują swoją talię akcji i kolejno wystawiają swoje oddziały na planszy, tak jakby bitwa już się rozpoczęła. W ten sposób już od pierwszych ruchów możesz rzucić się w wir walki.

Podczas rozgrywki gracze będą usiłowali wyeliminować siły przeciwnika, ulepszać swoje własne oddziały i zbierać kryształy potrzebne do wykorzystania wielu kart i zdolności. Tury graczy rozgrywane są naprzemiennie, dopóki jeden z warunków zwycięstwa nie zostanie spełniony.

W każdej turze gracz musi wybrać, czy będzie to tura aktywna (w której zagrywa karty, porusza modele i walczy), czy pasywna (zbieranie zasobów i sił do dalszej walki). Bitwa kończy się, kiedy jeden z graczy zdobędzie wymaganą liczbę punktów zwycięstwa, wyeliminuje wszystkie modele przeciwnika lub skończą mu się karty akcji w talii. W ostatnim wypadku wygrywa gracz z największą liczbą zdobytych punktów zwycięstwa.

Proste?

Jak zwykle, diabeł tkwi w szczegółach. Zapoznaj się z poniższą instrukcją, by je poznać.

Te wyszarzone sekcje zawierają szczegóły zasad i informacje dotyczące przebiegu gry. Informacje w nich zawarte mają pomóc ci podczas pierwszych gier. Po tym, jak przyswoisz sobie zasady, te sekcje mogą być pominięte podczas przeglądania instrukcji.

# PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

Pamiętaj, że zarówno Przygotowanie, jak i Zasady Podstawowe odnoszą się do gry dla dwóch graczy. Przygotowanie rozgrywki zostało zaprezentowane na przykładzie frakcji Zakonu oraz Demonów. Te same zasady dotyczą rozgrywek pomiędzy dowolnymi spośród sześciu frakcji.

Wszelkie zmiany w zasadach, mające zastosowanie w rozgrywkach dla 3–4 graczy znajdują się w ramach takich jak ta.

**KAŻDY NA KAŻDEGO** to tryb gry dla 3 do 4 graczy, w którym każdy z nich walczy przeciwko pozostałym.

**TRYB DRUŻYNOWY** to tryb gry dla 4 graczy, w którym zmagania toczą dwie drużyny składające się z dwóch graczy.

Każda ramka zatytułowana **GRA WIELOOSOBOWA** odnosi się do obydwu powyższych trybów gry.

*Zalecamy aby gracze próbujący rozgrywki wieloosobowej zapoznali się najpierw ze standardowym trybem gry.*

Kiedy zdobędziesz już ogólne pojęcie na temat zasad, powinny wystarczyć ci **pogrubione** części Przygotowania Rozgrywki oraz komentarze zapisane *kursywą*.

## 1 – PLANSZA

Rozłóż podstawową planszę (taką samą jak na diagramie po prawej), zostawiając wystarczająco dużo miejsca po obu stronach na karty i pozostałe komponenty

**GRA WIELOOSOBOWA:** użyj dwóch plansz połączonych ze sobą oznaczonych krawędziami.

## 2 – KOŚCI

Za losowość w grze odpowiada sześciocienna kość, której używamy do określenia wyników walki i rozmaitych zdolności. W grze występują dwie kości. Żółta kość jest darmowa, ale jest słabsza. Czerwona kość jest mocniejsza, ale należy opłacić każde jej użycie. **Połóż kości w takim miejscu, aby były one łatwo dostępne dla obydwu graczy.**

*Zobacz Kości, strona 9*

## 3 – NEUTRALNE KRYSZTAŁY ORAZ STOS ŁADUNKÓW

Umieść 20 kryształów i 20 żetonów ładunków obok planszy. Nie należą one do żadnego z graczy. Gracze mogą zdobyć kryształy podczas rozgrywki i będą je umieszczać w swojej puli kryształów. Żetony ładunków używane będą do zasilania ulepszeń.

*Zobacz Płacenie za pomocą kryształów, strona 9*

*Zobacz Ulepszenia, strona 13*

**GRA WIELOOSOBOWA – KAŻDY NA KAŻDEGO:** Umieść następujące komponenty obok planszy:

- 3 graczy: 30 kryształów i 30 żetonów ładunków
- 4 graczy: 40 kryształów i 40 żetonów ładunków

**GRA WIELOOSOBOWA – TRYB DRUŻYNOWY:** Umieść obok planszy 40 kryształów i 40 żetonów ładunków.

## 4 – WYŁONIENIE PIERWSZEGO GRACZA

Aby wyłonić pierwszego gracza, każdy **rzuci czerwoną kością** – **pierwszym graczem zostaje ten, kto wyrzuci wyższy wynik. Otrzymuje on żeton aktywnego gracza.** Część zasad omawianych w tym i kolejnym rozdziale niniejszej instrukcji odnoszą się będzie do pierwszego gracza.

**GRA WIELOOSOBOWA – KAŻDY NA KAŻDEGO:** Gracze rozgrywają swoje tury zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, rozpoczynając od pierwszego gracza.

**GRA WIELOOSOBOWA – TRYB DRUŻYNOWY:** Gracze dzielą się na dwie drużyny według dowolnego kryterium. Tury rozgrywane są zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, rozpoczynając od pierwszego gracza. Kolejność tur powinna być taka, że po turze gracza drużyny A następować powinna tura gracza drużyny B (zgodnie ze schematem: A→B→A→B). Każdy z graczy otrzymuje żeton frakcji swojego sojusznika.



## 5 – WYBÓR FRAKCJI

Każda rozgrywka to starcie dwóch frakcji. Teraz nadszedł moment na ich wybranie!

**Pierwszy gracz wybiera frakcję, drugi gracz wybiera sobie frakcję spośród pozostałych. Każdy z graczy bierze należące do swojej frakcji talie kart oddziałów oraz akcji, a także kartę sztandaru, kartę pomocy, żeton kapliczki, kartę frakcji oraz pozostałe żetony i modele. Umieszcza wszystkie elementy po swojej stronie stołu.**

Wszystkie komponenty każdej z frakcji są wymienione i opisane na odpowiadającej im karcie frakcji.

## 6 – WZNIĘŚ SWÓJ SZTANDAR

Każda z frakcji posiada jedną kartę sztandaru, która ma swój unikalny zestaw mocy.

Każdy z graczy umieszcza swoją kartę sztandaru na odpowiednim miejscu po swojej stronie planszy.

*Zobacz Karty sztandaru, strona 13*

## 7 – WYBIERZ ODDZIAŁY

Każda ze stron może wystawić do bitwy 5 oddziałów, nawet jeśli dana frakcja posiada ich więcej. **Wybierz dowolne 5 ze swoich kart oddziałów i umieść je w odpowiednich miejscach po swojej stronie planszy. Upewnij się, że każda z kart jest położona swoją jaśniejszą stroną do góry (oznacza ona Tryb Podstawowy oddziału).** Każda z kart oddziałów odpowiada ustalonej grupie od 1 do 4 modeli.

*Zalecamy, abyś podczas swojej pierwszej gry użył oddziałów wymienionych w części zatytułowanej „Sugerowana Talia Początkowa” na swojej karcie frakcji.*

*W kolejnych grach możesz zdecydować o doborze oddziałów, które najlepiej odpowiadają twojemu stylowi gry, strategii czy zbudowanej talii. Wśród wybranych 5 oddziałów nie musi znajdować się lider Twojej frakcji (model taki jak Anioł Śmierci czy Syn Khyberu).*

**Umieść teraz modele należące do wybranych oddziałów na ich kartach** (już za chwilę zostaną one wystawione na planszę).

*Zobacz Karty Oddziałów, strona 8*

**GRA WIELOOSOBOWA:** Każdy z graczy może mieć do 4 oddziałów.

## 8 – ROZŁÓŻ ŻETONY WYTRZYMAŁOŚCI

**Obok każdej karty oddziału umieść tyle żetonów wytrzymałości, ile jest zapisane na symbolu szarej tarczy znajdującym się na karcie.**

Żetony wytrzymałości oznaczają, ile ran oddział może otrzymać, nim zginie pierwszy model.

*Zobacz Wytrzymałość, strona 12*

## 9 – PRZYGOTUJ TALIE AKCJI

**Każdy z graczy składa teraz swoją talię akcji, wybierając 25 spośród kart dostępnych dla jego frakcji.**

*Zalecamy, abyś podczas swojej pierwszej gry użył kart wymienionych w części zatytułowanej „Sugerowana Talia Początkowa” na swojej karcie frakcji.*

*W kolejnych grach możesz zbudować swoją talię według własnego uznania, w oparciu o ulubione oddziały czy preferowaną taktykę.*

Jeśli oddział nie został wybrany w danej rozgrywce, w talii akcji nie mogą znaleźć się karty z dolną akcją, która odnosi się do takiego oddziału.

**Teraz obaj gracze tasują swoje talie akcji i umieszczają je na odpowiednim miejscu po swojej stronie stołu, awerssem do dołu.** Gracze będą dociągać karty ze swoich talii podczas gry. Wszystkie karty akcji, które nie wchodziły w skład talii, można odłożyć do pudełka – nie wezmą udziału w tej grze.

*Karty akcji nadają oddziałom ich unikatowy charakter i budują ogólny klimat każdej frakcji. Tworzą one arsenał ataków specjalnych, niesamowitych wyczynów, mistycznych mocy i mrocznych rytuałów stosowanych przez poszczególne oddziały. Odpowiedni dobór kart jest kluczem do zwycięstwa.*

*Zobacz Karty akcji, strona 12*

**GRA WIELOOSOBOWA:** Każdy z graczy buduje talię z 15 kart akcji.

## 10 – WYBIERZ GRACZA WYSTAWIAJĄCEGO ORAZ GRACZA KONTRUJĄCEGO

**Pierwszy gracz wybiera teraz, który z graczy zostanie graczem wystawiającym** (który będzie rozpoczął wszystkie fazy wystawienia – kroki 11–14), **a który kontrującym** (który rozpocznie rozgrywkę – krok 18). **Abym oznaczyć ten wybór, należy przekazać żeton aktywnego gracza graczowi kontrującemu.**

**GRA WIELOOSOBOWA:** Tylko jeden z graczy zostaje graczem kontrującym. Pozostali gracze zostają wystawiającymi (pierwszym z nich jest gracz po lewej gracza kontrującego, a następnie kolejność jest zgodna z ruchem wskazówek zegara).

## 11 – UMIEŚĆ KAPLICZKI

Każda frakcja ma do dyspozycji jeden żeton kapliczki. Wszystkie mają swoje unikalne i przydatne zdolności.

Każdy z graczy umieszcza teraz swoją kapliczkę na planszy, zaczynając od gracza wystawiającego.

Podczas pierwszej gry zalecamy umieszczenie kapliczek zgodnie z diagramem po lewej.

W kolejnych grach możesz wybrać dowolne puste pole i umieścić tam swoją kapliczkę. Jedynymi wymogami są:

Kapliczki muszą znajdować się minimum o 2 pola od siebie. Każda kapliczka musi zajmować wyłącznie 1 pole.

Zobacz Kapliczka na swojej karcie frakcji

## 12 – UMIEŚĆ ZŁOŻA KRYSZTAŁÓW

Gracze umieszczają na planszy 4 żetony złóż kryształów. Reprezentują one zasoby naturalne, o które będą walczyć obie strony. Raz zebrane kryształy (zazwyczaj) pozostają w posiadaniu gracza aż do końca gry.

Kryształy są kluczowym zasobem, który używany jest do opłacania zdolności i kart akcji.

Zalecamy, aby podczas pierwszej gry umieścić złoża kryształów zgodnie z diagramem po lewej.

W kolejnych grach gracze kolejno umieszczają po 1 żetonie złóż kryształów, rozpoczynając od gracza wystawiającego. Złoża mogą zostać umieszczone na dowolnym pustym polu planszy, o ile jest ono oddalone o minimum 2 pola od dowolnej kapliczki lub innego złoża kryształów.

Każde złożo kryształów musi zajmować wyłącznie 1 pole.

Zobacz Pobór (tura pasywna), strona 6

Zobacz Płacenie kryształami, strona 9

## 13 – WYSTAW MODELE

Nareszcie nadszedł moment, w którym twoi wojownicy zapełnią pole bitwy! Pamiętaj, że w tej grze nie występują określone strefy rozstawienia. Gracze mogą umieszczać swoje modele na całej planszy. Rozpoczęcie gry jest jak wciśnięcie „play” przy zatrzymanej scenie krwawej bitwy.

Gracze kolejno wystawiają swoje oddziały (umieszczając wszystkie modele wybranego oddziału na planszy), próbując reagować na wystawienie modeli przeciwnika i jednocześnie zajmując najkorzystniejsze pozycje do kontrolowania złóż kryształów.

Gracz wystawiający umieszcza swój wybrany oddział jako pierwszy. Gracze umieszczają swoje oddziały kolejno, aż nie pozostaną im żadne modele do wystawienia.

Gracze mogą umieszczać swoje modele na dowolnie wybranych pustych heksach. Jedynymi wymaganiami są:

- Cała podstawka każdego modelu musi mieścić się w obrębie pojedynczego pola (podstawka nie może przekraczać granicy między polami).

- Model nie może być umieszczony w kontakcie (OO) podstawką z żadną kapliczką, złożem kryształów czy modelem przeciwnika. Kontakt podstawką (OO) zawsze oznacza bezpośredni kontakt podstawki jednego modelu z podstawką innego modelu lub żetonem.

- Jeśli oddział ma więcej niż 1 model, kolejne modele tego oddziału muszą być umieszczone w kontakcie (OO) podstawką z co najmniej jednym modelem z tego oddziału. Oddział nie może być podzielony na 2 grupy przy wystawianiu.

Uwaga: Nie oznacza to, że wszystkie modele z jednego oddziału muszą być umieszczone w obrębie jednego pola. Mogą one na przykład tworzyć linię przebiegającą przez kilka pól!

Najlepiej gdy gracze przeznaczą trochę czasu na zaznajomienie się z kartami akcji i oddziałami swojej frakcji przed bitwą (włączając w to ich atrybuty, silne i słabe strony oraz obydwa tryby). Jednakże możesz również ruszyć w bój na ślepo i uczyć się w trakcie gry. Pamiętaj tylko, że na wynik takiej rozgrywki dużo większy wpływ będzie mieć szczęście niż taktyka!

## 14 – UMIEŚĆ ZNACZNIK ZWYCIĘSTWA I ŻETONY FRAKCJI

Znacznik zwycięstwa należy umieścić w środku toru zwycięstwa (na czerwonym polu).

Każdy z graczy umieszcza żeton swojej frakcji na ostatnim, niebieskim polu toru zwycięstwa (14B).

Jeśli w dowolnym momencie bitwy znacznik zwycięstwa będzie się znajdował na żetonie frakcji, gra kończy się z końcem obecnej tury.

Zobacz Punkty zwycięstwa, strona 12

Zobacz Koniec gry, strona 7

**GRA WIELOOSOBOWA:** Zamiast umieszczać znacznik zwycięstwa na torze, każdy z graczy pobiera 10 żetonów swojej frakcji, oznaczających punkty zwycięstwa. Tworzą one startową pulę punktów zwycięstwa każdego z graczy.

## 15 – PRZYGOTUJ PULĘ KRYSZTAŁÓW

Każdy z graczy bierze 2 kryształy z puli neutralnej (zobacz krok 3) i umieszcza je w swojej puli.

Są to startowe kryształy graczy. Najpotężniejsze karty akcji kosztują naprawdę sporo, dlatego bardzo ważne jest zdobycie w trakcie bitwy większej ilości kryształów.

Raz użyte kryształy trafiają do puli wyczerpanych kryształów. Aby móc skorzystać z nich ponownie, będziesz musiał zdecydować się na turę pasywną.

Zobacz Płacenie kryształami, strona 9

Zobacz Tura pasywna, strona 6

**GRA WIELOOSOBOWA:** Gracze rozpoczynają grę z ilością kryształów w swoich pulach równą ilości graczy biorących udział w bitwie.

## 16 – STARTOWA RĘKA

Każdy z graczy ciągnie 3 karty z wierzchu swojej talii kart akcji. Informacja o tym, jakie to karty, powinna być utrzymana w tajemnicy przed twoim przeciwnikiem. Jest to startowa ręka, z której mogą być zagrywane akcje (wybierając jedną z dwóch akcji umieszczonych na każdej z kart).

W każdej aktywnej turze gracz może zagrać dowolną liczbę kart akcji tak długo, jak długo jest w stanie opłacić koszt każdej z nich. Część akcji może być zagrana również w turze przeciwnika. Aby zagrać akcję, odrzuć jej kartę (wyjątek stanowią karty ulepszeń, które dołączane są do kart oddziałów). Na końcu KAŻDEJ tury (zarówno swojej, jak i przeciwnika) dociągasz do limitu maksimum 3 kart na ręce. Liczba ta nie może zostać przekroczona, chyba że dana umiejętność czy karta na to pozwala.

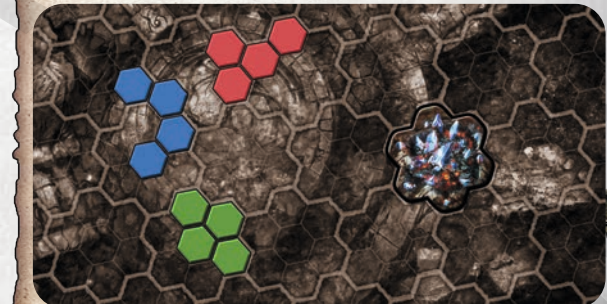
Zobacz Karty akcji, strona 12

Zobacz Tura aktywna, strona 6

To już wszystko! Czy jesteś gotów do boju?



Przykład niewłaściwie wystawionego oddziału składającego się z 4 modeli (o podstawie zajmującej 1 heks). W szarym oddziale modele nie zostały umieszczone OO ze sobą. W niebieskim oddziale jeden model nie jest OO z żadnym z pozostałych modeli z tego oddziału. Czerwony i zielony oddział jest w OO z przeciwnikiem, a ponadto zielony oddział jest wystawiony w OO ze złożem kryształów.

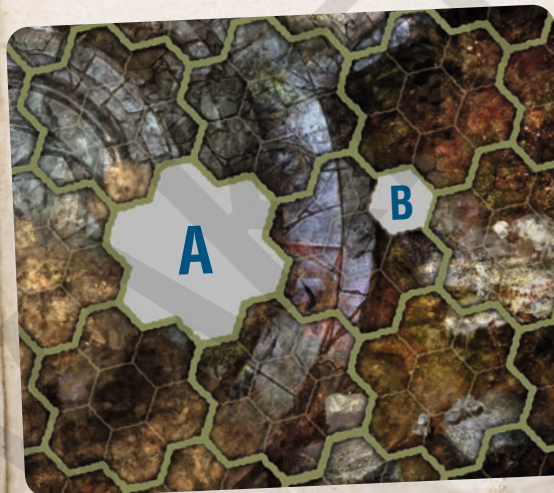


Przykład poprawnie wystawionego oddziału składającego się z 4 modeli (o podstawie zajmującej 1 heks). Wszystkie modele w oddziale są w OO z minimum jednym innym modelem z tego oddziału, a jednocześnie żaden z modeli nie jest w OO ze złożem kryształów, modelem przeciwnika czy kapliczką.

## OPIS ELEMENTÓW PLANSZY:

**A – POLE** Zbiór 7 heksów o pogrubionym obrysie. Pola są podstawową jednostką zasięgu w grze, zarówno ruchu, jak i strzelania czy używania akcji zasięgowych.

**B – HEKS** Najmniejsza część planszy (1/7 pojedynczego pola). Wykorzystywane są do precyzyjnego pozycjonowania modeli w obrębie danego pola i porównywania rozmiarów ich podstawek.



**C – MIEJSCA NA KARTY ODDZIAŁÓW** Każdy z graczy ma pięć takich miejsc. Należy na nich umieścić karty oddziałów wybranych do danej bitwy.

**D – MIEJSCA NA ULEPSZENIA** Podczas gry gracze mogą dołączać do swoich oddziałów karty ulepszeń (znajdują się one w talii kart akcji). Każdy z oddziałów jest ograniczony do maksimum 2 kart ulepszeń. Należy je umieścić bezpośrednio pod kartą danego oddziału.

**E – TALIA KART AKCJI** Każdy z graczy umieszcza swoją talię kart akcji w tym miejscu.

**F – STOS KART ODRZUCONYCH** W to miejsce odkładaj użyte lub odrzucone karty akcji, zawsze tekstem na wierzch. Wszyscy gracze mogą przeglądać ten stos w dowolnym momencie.

**G – MIEJSCA NA KARTĘ SZTANDARU** Każdy z graczy posiada jedną kartę sztandaru, właściwą dla wybranej frakcji. Umieść ją w tym miejscu.

**H – PULA KRYSZTAŁÓW** Miejsce w którym każdy z graczy trzyma dostępne Kryształy. Mogą być one użyte do opłacania różnych umiejętności, po użyciu przenoszone są do Puli Kryształów Wyczerpanych.

**I – PULA KRYSZTAŁÓW WYCZERPANYCH** W to miejsce gracze odkładają wykorzystane kryształy. Wracają one do puli kryształów, jeśli gracz decyduje się na turę pasywną.

# ROZPOCZĘCIE GRY

## 17 – ROZPROSZENIE

Gracz wystawiający może wykonać akcję Ruchu jednym ze swoich oddziałów. Pozwala to zareagować na wystawienie oddziałów przez przeciwnika.

Rozpoczynając od tego kroku, będziesz musiał poznać pozostałe zasady zawarte w tej instrukcji, włączając w to akcję Ruchu. Wróć do tego kroku, kiedy poznasz zasady podstawowe.

**GRA WIELOOSOBOWA:** Wszyscy gracze wystawiający (w kolejności) Ruszają jeden ze swoich oddziałów.

## 18 – PIERWSZA TURA

Gracz kontrujący rozpoczyna grę, rozgrywa pełną turę i przekazuje kolejnemu graczowi żeton aktywnego gracza.

Gracze będą rozgrywać następujące po sobie tury aż do zakończenia gry.

Przebieg tury gracza i warunki zakończenia gry opisane są na kolejnych stronach tej instrukcji.

# PRZEBIEG GRY

Bitwa rozgrywana jest w szeregu następujących po sobie tur graczy.

Na początku każdej tury, gracz określa, czy chce, aby była to tura aktywna (przemieszczanie modeli, walka i zagrywanie kart) czy też pasywna (gromadzenie sił i surowców).

Gracze przekazują sobie żeton aktywnego gracza, aby oznaczyć czyja tura jest aktualnie rozgrywana.

**GRA WIELOOSOBOWA:** Gracze rozgrywają swoje tury w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, zaczynając od gracza kontrującego.

## TURA AKTYWNA

Podczas swojej tury aktywnej gracz może **zagrywać karty, używać swojej karty sztandaru** oraz **aktywować jeden ze swoich oddziałów** (aby wykonać nim 1 akcję Ruchu i 1 akcję Walki).

**Zagrywanie kart** – gracz może zagrać dowolną liczbę kart akcji z ręki, tak długo jak jest w stanie zapłacić koszt jej zagrania.

Karta akcji może być zagrana w dowolnym momencie w trakcie tury gracza (o ile tekst na karcie nie wskazuje konkretnego momentu jej zagrania).

Celem zagranej karty akcji może być dowolny oddział czy model niezależnie od tego, czy był (lub będzie) aktywowany w tej turze.

*Na przykład: możesz zagrać Doskok na swojego Świętego Rycerza, następnie aktywować Anioła Śmierci, a później użyć Ostrzału na oddziale Łowców – niekoniecznie w zaprezentowanej kolejności.*

*Zobacz Zagrywanie kart, strona 12*

**Aktywacja 1 oddziału** – gracz może aktywować jeden wybrany oddział ze swojej frakcji w dowolnym momencie swojej tury. Wszystkie modele mogą (ale nie muszą) wykonać akcję Ruchu i zainicjować akcję Walki (w dowolnej kolejności). Mimo to gracz musi zdecydować, czy najpierw wykona akcję Ruch aktywowanymi modelami, a następnie Walkę, czy może na odwrót.

Ponadto, **zaraz po tym kiedy gracz zdecydował się na aktywację oddziału** (i tylko wtedy!), zanim jakkolwiek model z tego oddziału wykona jakąkolwiek akcję, gracz może **zmienić tryb** karty tego oddziału – odwrócić kartę oddziału na drugą stronę.

Uwaga: wiele z akcji może być zagrzanych podczas Ruchu lub Walki, wpływając na ich wynik. W chwili pomiędzy Walką i Ruchem (w ramach jednej aktywacji) również możesz używać kart akcji.

*Zobacz Ruch, strona 10*

*Zobacz Walka, strona 11*

*Zobacz Karty oddziałów, strona 8*

**Krok końcowy** – na koniec swojej tury aktywny gracz **może odrzucić 1 wybraną kartę akcji** na swój stos kart odrzuconych.

Następnie **obydwa gracze dociągają ze swoich talii, dopóki nie mają 3 kart** w ręce. Każdy gracz dociąga karty. Jako że część kart akcji może być użyta w turze przeciwnika, obydwa gracze mogli wykorzystać karty podczas tury.

*Zobacz Zagrywanie kart, strona 12*



## TURA PASYWNA

Podczas swojej tury pasywnej gracz w kilku krokach zbiera nowe zasoby i odzyskuje te wykorzystane wcześniej.

**Pobór** – gracz pobiera kryształy, po jednym za każde kontrolowane przez niego złożo kryształów na planszy.

Złożo kryształów jest uznawane za **kontrolowane**, jeśli **jest przy nim w kontakcie podstawką** (☉) **co najmniej 1 z twoich modeli** i **nie ma żadnych modeli przeciwnika**.

Kontakt podstawką (☉) zawsze oznacza bezpośredni kontakt podstawek (lub podstawki z żetonem) bez jakichkolwiek heksów pomiędzy nimi.

Pobrane kryształy przenieś z puli neutralnej do swojej puli kryształów aktywnych.

**Uściślenia:**

Złożo kryształów, przy którym **nie ma modeli** lub ☉ są modele obu frakcji **nie jest kontrolowane** przez żadnego z graczy.

Nawet jeśli masz więcej modeli ☉ ze złożem niż przeciwnik, **nie jest ono pod twoją kontrolą** i żaden z was **nie może pobierać kryształów z takiego złoża**.

Możesz pobrać **jedynie 1 kryształ** za każde kontrolowane złożo, niezależnie od tego ile modeli jest ☉ z danym złożem.

Nawet jeśli przeciwnik kontroluje jakies złożo, **nie otrzymuje on z nich kryształów** podczas twojej tury pasywnej.

*Zobacz Płacenie kryształami, strona 9*

**GRA WIELOOSOBOWA:** Gracz zdobywa 2 kryształy za każde kontrolowane złożo na planszy.

**Naładuj ulepszenia o 1** – gracz umieszcza 1 żeton ładunku na każdej karcie ulepszenia dołączonej do swoich oddziałów (wyłączając karty dołączone do oddziałów, których wszystkie modele są już martwe).

*Zobacz Ulepszenia, strona 13*

**Naładuj kryształy** – gracz przenosi wszystkie swoje kryształy z puli wyczerpanych do puli aktywnych.

*Zobacz Płacenie kryształami, strona 9*

**Odśwież kartę sztandaru** – jeśli karta sztandaru gracza jest obecnie obrócona rewersem do góry (była użyta w poprzednich turach), obróć ją do góry.

*Zobacz Karty sztandarów, strona 13*

Ważne: Podczas tury pasywnej, gracz **nie może zrobić nic poza tym**, co zostało opisane powyżej (zabronione jest przemieszczanie modeli, zagrywanie kart, zmiana trybów oddziałów, odrzucanie i dociąg kart akcji itd.). **Podczas tury pasywnej żaden z graczy nie może zagrywać kart.**

# KONIEC GRY

Głównym celem rozgrywki jest wyeliminowanie wszystkich modeli przeciwnika lub wygrana za pomocą punktów zwycięstwa. Bitwa trwa dopóki nie zostanie spełniony jeden z poniższych warunków:

- **Jeden z graczy straci wszystkie swoje modele** – jeśli w dowolnym momencie gry nie ma twoich modeli na stole (choćby na chwilę), przegrywasz.
- **Znacznik zwycięstwa osiągnie koniec toru zwycięstwa** – jeśli w dowolnym momencie gry znacznik zwycięstwa znajdzie się na polu oznaczonym żetonem frakcji dowolnego z graczy, rozegrajcie do końca obecnie trwającą turę. Po jej zakończeniu gracz z największą liczbą punktów zwycięstwa wygrywa.  
*Uwaga: możliwe jest, że gracz straci wszystkie swoje punkty zwycięstwa, aktywując ten warunek, tylko po to by w dalszym przebiegu tury zyskać liczbę punktów potrzebną do wygranej.*
- **Brak kart w dowolnej z talii kart akcji** – jeśli któryś z graczy dociągnął ostatnią kartę ze swojej talii kart akcji, rozegrajcie do końca obecnie trwającą turę. Po jej zakończeniu, gracz z największą liczbą punktów zwycięstwa wygrywa.

Jeśli bitwa zakończyła się w momencie, w którym gracze mają tyle samo punktów zwycięstwa (znacznik jest dokładnie na środku toru zwycięstwa), wynikiem gry jest remis.

Kolejne działy niniejszej instrukcji opisują szczegółowo karty oddziałów, zagrywanie kart akcji, ruch, walkę i inne.

## GRA WIELOOSOBOWA – KAŻDY NA KAŻDEGO

Głównym celem rozgrywki jest wyeliminowanie wszystkich modeli jednego z przeciwników lub wygrana za pomocą punktów zwycięstwa. Bitwa trwa, dopóki nie zostanie spełniony jeden z poniższych warunków:

- **Jeden z graczy straci wszystkie swoje modele** – jeśli w dowolnym momencie gry zajdzie taka sytuacja (choćby na chwilę), ten gracz zostaje wyeliminowany. Rozegrajcie do końca turę obecnego gracza. Rozgrywka kończy się po niej, a zwycięzcą zostaje gracz, który zdobył najwięcej punktów zwycięstwa i posiada wciąż modele na planszy.
- **Jeden z graczy zdobędzie co najmniej 4 punkty zwycięstwa od każdego z przeciwników** – gracz ten wygrywa natychmiast w momencie zdobycia 4 punktów zwycięstwa od każdego z przeciwników.
- **Jeden z graczy straci wszystkie z punktów zwycięstwa swojej frakcji** – jeśli w dowolnym momencie gry zajdzie taka sytuacja (choćby na chwilę), ten gracz zostaje wyeliminowany. Rozegrajcie do końca turę obecnego gracza. Rozgrywka kończy się po niej, a zwycięzcą zostaje gracz, który zdobył najwięcej punktów zwycięstwa i posiada wciąż modele na planszy.
- **Jeden z graczy nie ma kart w swojej talii kart akcji** – jeśli któryś z graczy dociągnął właśnie ostatnią kartę ze swojej talii kart akcji, rozegrajcie do końca turę obecnego gracza. Rozgrywka kończy się po niej, a zwycięzcą zostaje gracz, który zatrzymał większą ilość punktów zwycięstwa swojej frakcji. Jeśli i tutaj występuje sytuacja remisowa, wygrywa ten gracz, którego oddziały zachowały największą ilość punktów wytrzymałości (model na planszy liczony jest jako jeden dodatkowy punkt wytrzymałości).

## GRA WIELOOSOBOWA – TRYB DRUŻYNOWY

Głównym celem rozgrywki jest wyeliminowanie wszystkich modeli jednego z przeciwników lub wygrana za pomocą punktów zwycięstwa. Bitwa trwa, dopóki nie zostanie spełniony jeden z poniższych warunków:

- **Jeden z graczy straci wszystkie swoje modele** – jeśli w dowolnym momencie gry zajdzie taka sytuacja (choćby na chwilę), przegrywa drużyna gracza, który stracił wszystkie modele.
- **Drużyna zdobyła 8 punktów zwycięstwa od przeciwników** – drużyna wygrywa w momencie zdobycia 8. punktu zwycięstwa.
- **Jeden z graczy straci wszystkie z punktów zwycięstwa swojej frakcji** – drużyna gracza, który stracił wszystkie punkty zwycięstwa swojej frakcji, niezwłocznie przegrywa.
- **Jeden z graczy nie ma kart w swojej talii kart akcji** – jeśli dowolny z graczy dociągnął właśnie ostatnią kartę ze swojej talii kart akcji, rozegrajcie do końca turę obecnego gracza. Rozgrywka kończy się po niej, a zwycięża drużyna, która zdobyła więcej punktów zwycięstwa.

Jeśli w momencie zakończenia gry obie drużyny mają taką samą liczbę zdobytych punktów zwycięstwa, wygrywa drużyna, która zachowała najwięcej punktów zwycięstwa swoich frakcji. Jeśli i tu występuje sytuacja remisowa, wygrywa drużyna, której oddziały zachowały największą liczbę punktów wytrzymałości (każdy z modeli na planszy liczony jest jako jeden dodatkowy punkt wytrzymałości).

## Jak zacząć?

Początkowo możesz napotkać trudności z zaplanowaniem swojej strategii. W miarę jak nabierzesz wprawy i poznasz frakcje, będzie łatwiej. Na początek dobrze jest skupić się na jednej z trzech rzeczy:

- **Walka o kontrolę nad złożami kryształów jest niezwykle ważna.** Jeśli kontrolujesz przynajmniej 2 na końcu tury przeciwnika, zdecyduj się na turę pasywną aby pobrać kryształy. Kiedy zbierzesz ich minimum 6 w swojej puli, będziesz w stanie zagrywać karty akcji bez konieczności opłacania ich punktami zwycięstwa czy wytrzymałości swoich oddziałów.
- **Skoncentruj swoje siły na zabicie jednego z najsilniejszych modeli przeciwnika.** Ich wyeliminowanie nie tylko pozbawi go cennego wojownika, ale przyniesie ci sporo punktów zwycięstwa.
- **Skoncentruj swoje siły na najsłabszych modelach przeciwnika.** Słabe modele często są skupione w liczebnych oddziałach, które są szczególnie przydatne do kontroli złóż kryształów. Jeśli pozbawisz przeciwnika takiego oddziału, będzie miał problem z efektywnym poborem kryształów. Zawsze bierz pod uwagę karty akcji, które masz na ręce, i to w jaki sposób możesz wykorzystać je w danej sytuacji. Używaj punktów zwycięstwa i żetonów wytrzymałości do opłacania akcji z umiarem. Ich nadużywanie może kosztować cię zwycięstwo!



Przykładowa akcja poboru kryształów, wykonywana przez zielonego gracza.

Gracz kontroluje wyłącznie złożo kryształów „D”, ponieważ nie ma przy nim modeli innego gracza. Złoża „A” i „C” nie są kontrolowane, ponieważ zarówno gracz zielony, jak i czerwony mają modele z tymi złożami kryształów. Złożo kryształów „B” nie jest kontrolowane, ponieważ żaden z graczy nie posiada modeli z nim.

## Który oddział aktywować?

W zasadach gry nie ma żadnych przeciwwskazań, by nie aktywować tego samego oddziału tura za turą.

Nie jest to jednak zbyt wyszukana strategia. Oddziały działają najlepiej, gdy używasz dedykowanych do nich kart akcji, a to oznaczałoby, że twoja talia składa się wyłącznie z kart tego jednego oddziału. Rozważny przeciwnik szybko zauważy, że oparłeś swoją strategię na jednym oddziale i skupi wszystkie swoje siły na nim. Wyeliminowanie jednego oddziału nie powinno mu sprawić wielkich trudności.

## Jak zbudować działającą talię kart akcji?

Budowanie talii, która wspiera naszą strategię podczas rozgrywki jest kluczem do zwycięstwa. Nauka radzenia sobie z różnymi taliami kart akcji jest ważną częścią rozgrywki w **The Edge**.

Po pierwsze, dobrać takie karty, które pasują do twojego stylu gry. Jeśli preferujesz bezpośrednią walkę, wybierz karty wzmacniające twoje oddziały w Walce. Jeśli wolisz prowadzić ostrzał – wybierz dużo kart akcji z atakami zasięgowymi. Jeśli chciałbyś, aby twoje oddziały zyskiwały na sile i możliwościach podczas gry, zwróć uwagę na karty ulepszeń dostępne twojej frakcji. Zawsze jednak pamiętaj o tym, jak lubisz grać, inaczej skończysz z talią pełną kart, których akcji nie będziesz chciał wykorzystać w trakcie gry.

Podczas gry powinieneś pamiętać o wybranych kartach. Na przykład jeśli twoja talią opiera się na strzelcach, będziesz musiał ich chronić za wszelką cenę.

W talii warto umieścić więcej niż jedną kopię danej karty – nawet jeśli jest to ulepszenie, które zamierzasz przyłączyć do jednego oddziału.

Działanie wielu kart dobrze łączy się z innymi, jeśli są zagrane podczas jednej tury. Podczas budowania talii staraj się zwrócić na to uwagę i umieść w niej jak najwięcej tego typu kart.

# ODDZIAŁY I ICH KARTY

Oddział jest podstawową jednostką armii. Każdy składa się zazwyczaj z 1 do 4 modeli.

Tego, jak dana jednostka będzie działać na polu bitwy, nie określa wyłącznie jej karta oddziału i modele, ale również umiejętności i czary zawarte na odpowiednich kartach akcji – ten sam oddział może działać zupełnie inaczej, w zależności od tego, jakie karty znajdują się w twojej talii kart akcji.



## KARTA ODDZIAŁU

Na karcie oddziału zawarte są wszystkie atrybuty danej jednostki. Ma ona dwie strony. Na początku gry wszystkie karty oddziałów muszą być obrócone jaśniejszą stroną do góry (tryb podstawowy). Podczas rozgrywki gracz będzie mógł zmienić tryb kart – obracając je na wybraną stronę w zależności od potrzeb.

Zobacz **Tura aktywna**, strona 6

Karta oddziału zawiera: nazwę oddziału, jego obecny tryb, wartości czterech podstawowych atrybutów oddziału (Inicjatywa, Atak, Obrona, Ruch – różne w każdym z trybów), możliwość zmiany trybu przez oddział (a czasami koszt takiej zmiany), startową liczbę żetonów wytrzymałości i modeli.

**OBCENY TRYB** – wszystkie karty oddziałów posiadają tryb podstawowy na jednej i tryb unikatowy dla oddziału na drugiej.

Wszystkie oddziały rozpoczynają rozgrywkę i są umieszczane na planszy w trybie podstawowym.

**ATRYBUTY** – każdy oddział określają cztery atrybuty. Żaden atrybut nigdy nie może osiągnąć poziomu niższego niż 0.

Jedynym wyjątkiem jest wartość „—”. Oznacza to, że oddział nie może skorzystać z danego atrybutu (np. nie może atakować).



• **Inicjatywa (INI)** – oznaczona kolorem niebieskim inicjatywa odzwierciedla zręczność i szybkość reakcji oddziału. Inicjatywa używana jest w Walce (wskazuje, który model zaatakuje pierwszy) oraz kiedy model jest celem ataku strzeleckiego (wysoka wartość INI czyni model trudniejszym do trafienia z odległości).

Zobacz **Walka** i **Strzelanie**, strona 11



• **Atak (ATK)** – oznaczony kolorem czerwonym atak odzwierciedla siłę fizyczną i umiejętności bojowe oddziału. Atak używany jest w Walce, a jego wartość dodawana jest do wyniku rzutu na atak.

Część oddziałów posiada symbol przerwania (ikonę szarej kości) obok wartości swojego ATK – oznacza to, że mogą przerzucić dowolny rzut na atak jednokrotnie.

Zobacz **Przerzut**, strona 9 i **Walka**, strona 11



• **Obrona (OBR)** – oznaczona kolorem zielonym obrona odzwierciedla odporność i pancerz oddziału. Obrona używana jest w Walce, a jej wartość dodawana jest do rzutu na obronę.

Część oddziałów posiada symbol przerwania (ikonę szarej kości) obok wartości swojej OBR – oznacza to, że mogą mieć drugą szansę w przypadku nieudanego rzutu na obronę.

Zobacz **Przerzut**, strona 9 i **Walka**, strona 11



• **RUCH** – oznaczony kolorem brązowym ruch oznacza zasięg oddziału podczas wykonywania akcji Ruchu.

Zasięg ruchu wykorzystywany jest podczas akcji Ruchu i oznacza liczbę pól, o które każdy model w oddziale może się przemieścić.

Część oddziałów może przemieszczać się, ignorując przeszkody (szara strzałka obok wartości Ruchu) – oznacza to, że w trakcie wykonywania akcji ruchu mogą ignorować zajęte lub zablokowane heksy na polach, przez które się przemieszczają.

Zobacz **Ruch**, strona 10



**ZMIANA TRYBU** – szara strzałka w dolnym lewym rogu karty oddziału oznacza, że dana jednostka może zmienić tryb na alternatywny na samym początku aktywacji.

Niemal każdy oddział posiada możliwość zmiany trybu.

Część kart oddziałów ma również koszt (zazwyczaj wyrażony w kryształach) obok symbolu zmiany trybu – oznacza to, że aby zmienić tryb takiego oddziału, należy najpierw opłacić koszt.

Zobacz **Tura aktywna**, strona 6



**WYTRZYMAŁOŚĆ** – wartość na szarej tarczy. Oznacza maksymalną liczbę żetonów wytrzymałości, jaką może mieć oddział.

Wytrzymałość / żetony wytrzymałości są używane:

– podczas Przygotowania gry, gdzie oznaczają, ile żetonów wytrzymałości umieścić przy kartach poszczególnych oddziałów,

– do ustalenia, ile punktów zwycięstwa jest wart każdy z modeli przynależących do danego oddziału – przeciwnik otrzymuje tyle punktów zwycięstwa, za każdym razem gdy ginie model z oddziału.

– do ustalenia, ile ran może otrzymać oddział nim zacznie tracić modele. Za każdym razem gdy model otrzymuje ranę, odrzuć żeton wytrzymałości z karty oddziału. Kiedy przy karcie oddziału nie pozostaną żadne żetony wytrzymałości, model otrzymujący ranę ginie.

Możesz również odrzucać żetony wytrzymałości ze swoich kart oddziałów, aby opłacić, np. zagranie karty akcji (zamiast kryształów).

Zobacz **Punkty zwycięstwa**, strona 12

Zobacz **Płacenie kryształami**, strona 9



**LICZBA MODELI** – grupa kropek ponad tarczą wytrzymałości. Każda kropka oznacza 1 model w pełnym oddziale.

Tyle modeli umieszczasz na planszy podczas wystawiania danego oddziału.

Liczba modeli w oddziale nie może nigdy przekroczyć tej wartości. Część frakcji posiada kilka oddziałów o tej samej nazwie, ale modele różnią się od siebie i nie mogą być mieszane między oddziałami.



# ZASADY SZCZEGÓŁOWE

W tej części podręcznika zawarte zostały pełne zasady dotyczące opłacania kosztów akcji, walki, strzelania, ruchu, zagrywania kart oraz innych często występujących w grze sytuacji.

## LIMIT ELEMENTÓW

Jeśli kiedykolwiek zasady wymagają, abyś wziął znacznik, żeton czy dowolny inny element, którego brakło w puli, oznacza to, że nie możesz w tej chwili go uzyskać.

Powyższa zasada odnosi się do wszystkich elementów gry, nie wyłączając kryształów, ładunków, żetonów frakcyjnych itd. (z wyłączeniem znaczników pomocniczych, jak np. znacznik wyłączenia).

Na przykład: jeśli w puli neutralnej nie ma już kryształów, to nie otrzymasz żadnych podczas poboru (nawet jeśli kontrolujesz złoża kryształów). W rzeczy samej, wydobyć wszystkich dostępnych kryształów lub zebranie wszystkich ładunków z puli i pozbawienie przeciwnika dostępu do nich jest całkiem dobrą strategią.

Więcej na temat **żetonów frakcyjnych** – zobacz **karty frakcji**

Więcej na temat **znaczników pomocniczych** – zobacz **Komponenty, strona 2 oraz karty frakcji**

Jeśli miałbyś do rozdysponowania więcej komponentów, niż jest dostępne, otrzymujesz wszystkie dostępne i wybierasz, jak je rozdzielić.

Na przykład: jeśli otrzymujesz 4 ładunki (ponieważ masz w grze 4 karty ulepszeń), a w puli zostały tylko dwa żetony ładunków, wybierz dwie karty, które otrzymają ładunki.



## PŁACENIE KRYSZTAŁAMI (🔮)

Kryształy (🔮) są podstawową formą waluty w grze i używane są do opłacania większości akcji i zdolności.

Każdy z graczy ma dwa stosy kryształów. Pierwszy, nazywany pulą kryształów aktywnych, zawiera wszystkie dostępne do użycia w tej chwili kryształy. Drugi to pula kryształów wyczerpanych i do niej trafiają kryształy, które zostały już użyte.

„Zapłać 1 kryształ” oznacza, że gracz musi przełożyć 1 kryształ z puli kryształów aktywnych do puli kryształów wyczerpanych.

Aby przywrócić kryształy z powrotem do puli kryształów aktywnych, tak by móc znów z nich skorzystać, będziesz musiał wykonać turę pasywną.

Zobacz **tury aktywne i pasywne, strona 6**

W standardowej rozgrywce dla dwóch graczy dostępnych jest 20 kryształów. Każdy z graczy rozpoczyna z 2, więc w puli neutralnej znajduje się 16 kryształów do pobrania ze złóż.

## PŁACENIE INNYMI ZASOBAMI

Jeśli gracz nie może (lub nie chce) zapłacić wymaganej ilości kryształów, może użyć w tym celu żetonów wytrzymałości swoich oddziałów lub punktów zwycięstwa. W ten sposób można pokryć część lub pełen koszt danej akcji.

**1 żeton wytrzymałości lub 1 punkt zwycięstwa zawsze odpowiadają 1 kryształowi.**

Nie istnieje górny limit w przypadku opłacania za pomocą punktów zwycięstwa czy żetonów wytrzymałości.

Gracz może używać zarówno kryształów, jak i żetonów wytrzymałości oraz punktów zwycięstwa podczas opłacania jednej akcji.

Na przykład: masz do zapłacenia 4 kryształy, możesz przenieść 1 kryształ z puli aktywnej do puli wyczerpanej, a następnie usunąć dwa żetony wytrzymałości ze swoich oddziałów oraz przesunąć znacznik o jedno pole w kierunku przeciwnika.

W ten sposób oddaliśmy w grze poświęcenie krótkotrwałej przewagi (punkty zwycięstwa) lub forsowanie swoich wojsk (żetony wytrzymałości) w drodze do zwycięstwa. Umiejętny dobór zasobu, którym opłacamy akcje jest bardzo istotnym aspektem gry. Pozwala to na wykorzystywanie najsilniejszych zdolności już w pierwszej turze gry, ale niesie za sobą spore ryzyko utraty modeli czy „przeplacenia” w punktach zwycięstwa. Decyzja o opłaceniu akcji w inny sposób niż kryształami nigdy nie powinna być podejmowana pochopnie! Z drugiej strony skupienie się na płaceniu wyłącznie kryształami mocno ogranicza wachlarz opcji taktycznych dostępnych dla gracza. Nauczenie się równowagi między wydawaniem kryształów, punktów zwycięstwa i żetonów wytrzymałości może zająć wiele gier. W trakcie pierwszych gier może się przytrafić sytuacja, w której wydasz za dużo jednego z zasobów, co pozwoli twojemu przeciwnikowi na szybkie zwycięstwo.

Pamiętaj również, że płacenie za pomocą punktów zwycięstwa nie zawsze jest korzystne. Wydawanie ich na akcje, które niekoniecznie przyniosą kolejne punkty, rzadko jest dobrą wymianą. Dla porównania – kryształy są bezpiecznym (i odnawialnym) sposobem opłacania akcji!

**GRA WIELOOSOBOWA:** W grach wieloosobowych gracze nie mogą zastępować kryształów punktami zwycięstwa.

## KOŚCI

W grze dostępne są dwa rodzaje kości: kość żółta (darmowa) oraz potężna kość czerwona (wymagająca opłacenia jej kosztu).

Gracz wybiera, której kości użyje, tuż przed wykonaniem rzutu (w dowolnej sytuacji, włączając w to walkę, strzelanie czy rzut na obronę).

Na przykład: podczas walki gracz może zachećkać na wynik rzutu przeciwnika, zanim zadecyduje, której z kości użyć w swoim rzucie obronnym.



**Żółta kość** – podstawowa, darmowa kość.

Wartości na ściankach to: 0, 0, 1, 2, 3, 4.

Oznaczone ścianki (posiadające koło zębate wokół cyfry): 0, 0.



**Czerwona kość** – gracz może użyć jej zamiast żółtej, płacąc 1 kryształ przed rzutem. Następujące po sobie rzuty muszą być opłacone osobno.

Wartości na ściankach to: 1, 2, 3, 4, 5, 6.

Oznaczone ścianki: 1, 2.

Za czerwoną kość można zapłacić również punktami zwycięstwa lub żetonami wytrzymałości.

## ŚCIANKI OZNACZONE KOŁEM ZĘBATYM

Jeśli wynik rzutu to ścianka z kołem zębatym, gracz może wybrać:

● **PRZERZUT (PŁATNY)** – Zapłać 1 kryształ i przerzuć kość. Jeśli pierwotny rzut był wykonany czerwoną kością, przerzut nie wymaga ponoszenia dodatkowych kosztów.

Ważne: Kość może być przerzucona tylko raz, nawet jeśli wynik to znów ścianka z kołem zębatym.

● **NAŁADUJ 1 KRYSZTAŁ** – Wynik rzutu pozostaje bez zmian. Umieść 1 kryształ z puli wyczerpanych z powrotem do puli aktywnej (o ile jakieś kryształy znajdują się w puli kryształów wyczerpanych).

Więcej o przerzutach – zobacz następny rozdział.

## PRZERZUT

Każda kość może być przerzucona tylko raz.

Oprócz przerzutów wynikających z odpowiedniego wyniku na kości część oddziałów i kart akcji pozwala graczowi na przerzucenie kości. Pamiętaj, że każda kość może być przerzucona wyłącznie raz na rzut, niezależnie od źródła danego przerzutu.

Gracz **musi** przyjąć **wynik przerzutu** – nie można powrócić do wyniku sprzed przerzutu.

Podczas walki gracz musi zadecydować o przerzucie zaraz po rzucie. Nie może na przykład zachećkać na wynik rzutu obronnego przeciwnika.



## RUCH I POLA

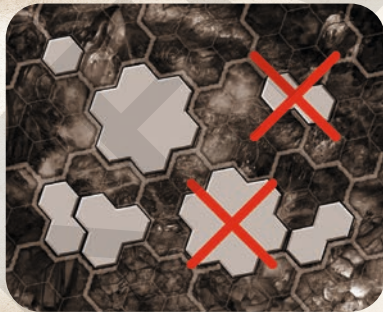
Pole bitwy na planszy składa się z **pól**, a każde z nich z **7 heksów**.

**Pola** wykorzystywane są do ustalenia zasięgów podczas ruchu modeli, strzelania, rzucania czarów i wykonywania innych akcji zasięgowych.

**Heksy** wykorzystywane są jedynie do określenia rozmiaru podstawki modelu i jej precyzyjnego położenia w obrębie jednego pola.

Każdy model (jego podstawka) i każdy żeton, którego położenie na polu ma znaczenie ze względu na przebieg gry (jak np. złoża kryształów, kapliczki czy zarośla frakcji Odrodzonych) muszą zawsze mieścić się pełną podstawką w obrębie jednego pola. Pod żadnym pozorem model czy żeton nie mogą być umieszczone tak, by zajmowały heksy należące do dwóch pól!

Wyjątkiem od powyższej zasady są żetony stanów, które dołączane są do poszczególnych modeli w wyniku zagrania rozmaitych akcji, jak na przykład: Zamrożenie, Paraliż, Mur Tarcz czy Pułapka. Te żetony nie zajmują żadnych heksów na planszy i mogą być umieszczone w dowolnym miejscu obok lub na modelu, którego dotyczą. Jeśli miałyby przeszkodzić w ruchu lub umieszczeniu innego modelu, przesunij je na bok.

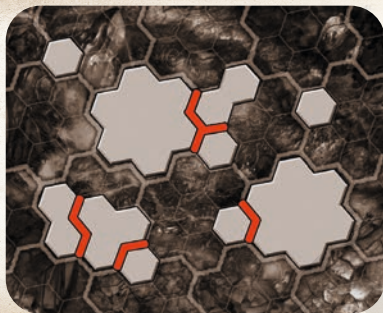


Przykład właściwego i niewłaściwego wystawienia modeli. Wykreślone modele zostały wystawione w niewłaściwy sposób – ich podstawki nie znajdują się w obrębie jednego pola (zajmują heksy należące do kilku pól).



### KONTAKT PODSTAWKĄ (OO)

Kontakt podstawką (OO) zawsze odnosi się do sytuacji, w której podstawki dwóch modeli są w bezpośrednim kontakcie (dotykają się).



Przykład modeli stojących OO. Pomarańczowe linie wskazują miejsca, gdzie podstawki przylegają do siebie.



### RUCH

Akcja Ruchu to najczęstszy sposób, w jaki modele zmieniają swoje położenie na planszy. Ruch może być wykonany w ramach aktywacji oddziału lub w wyniku zagrania niektórych kart akcji.

Zobacz **Tura aktywna**, strona 6

Inne akcje, które pozwalają na przemieszczenie modeli w różny sposób (jak Teleport, Unik itd.), zostały szczegółowo opisane na kartach akcji oraz frakcji.

Wartość Ruchu każdego z oddziałów znajdziesz na jego karcie.

Wartość Ruchu oznacza maksymalną liczbę pól o które może przemieścić się **każdy** model tego oddziału w trakcie jednej akcji Ruchu.

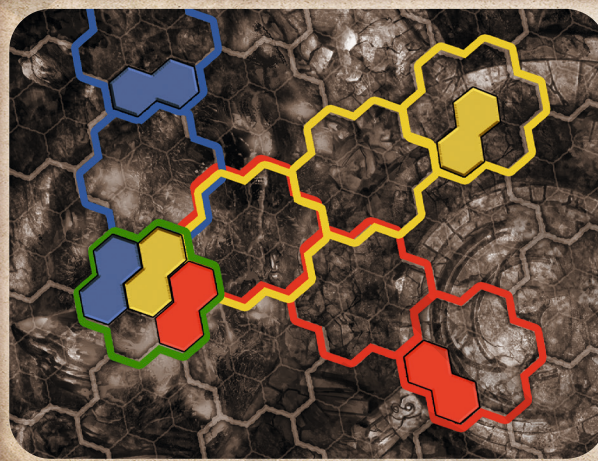
**Akcja Ruchu pozwala każdemu modelowi z oddziału na przemieszczenie się na dowolne pole w zasięgu ruchu.** Modele nie mogą zakończyć ruchu z podstawką nachodzącą na żetony (takie jak kapliczka czy złożo kryształów) czy podstawki innych modeli o rozmiarze podstawki równym lub większym od poruszanego modelu.

Przemieszczane modele mogą odpychać modele o mniejszej podstawie – zobacz **odpychanie**, następna kolumna.

Jeśli oddział składa się z więcej niż jednego modelu, każdy ze składowych modeli może poruszyć się w dowolnym kierunku, niezależnie od innych modeli z oddziału. Nie muszą pozostawać w OO. Nie istnieje żadne ograniczenie jak daleko od siebie mogą znajdować się poszczególne modele z oddziału.

Gracz może przemieścić jeden, wszystkie lub wybrane modele w oddziale. Każdy model może przemieścić się dowolną liczbą pól, nie przekraczając jednak swojej wartości ruchu. Ruchy wszystkich modeli w ramach jednego oddziału odbywają się symultanicznie. Oznacza to, że jeśli jeden z modeli w oddziale odpychał dany model przeciwnika, to inny model z tego samego oddziału nie może odepchnąć tego samego modelu w ramach tej samej akcji ruchu.

Gracz może wykorzystać Ruch w celu przemieszczenia modelu w obrębie tego samego pola, na inny heks. Taki Ruch może być wykonany nawet przez oddziały o wartości Ruchu równej „0”.



Przykład akcji Ruchu (o zasięgu 3) oddziału składającego się z 3 modeli o dwuheksowej podstawie. Modele w tym przykładzie rozpoczynają Ruch na tym samym polu (oznaczonym na zielono).

Model czerwony i żółty przemieściły się 3 pola w różnych kierunkach.

Model niebieski przemieścił się 2 pola, nie wykorzystując pełnej wartości swojego Ruchu.



### ODPYCHANIE

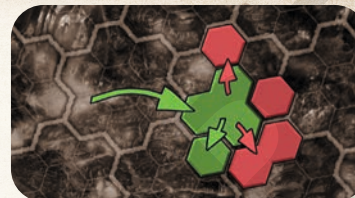
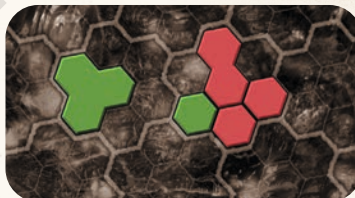
Jeśli dowolny model w wyniku Ruchu (lub przemieszczonego w wyniku zagrania karty akcji) zakończy Ruch z podstawką nachodzącą na heks (lub hekсы) zajmowany przez model o mniejszej podstawie (twój lub przeciwnika), model o większej podstawie **odpycha** ten o mniejszej podstawie.

Gracz, który wykonuje tę akcję Ruchu lub zagrał kartę której efektem było odepchnięcie, umieszcza odepchnięty model na dowolnych, **niezajmowanych** heksach obok modelu odpychającego, o ile obydwa modele pozostaną w OO. Pamiętaj również, że odepchnięty model wciąż musi zajmować hekсы w obrębie jednego pola!

Jeśli model nie może zostać umieszczony zgodnie z powyższymi zasadami, nie może zostać odepchnięty. Oznacza to również, że nie można wykonać takiego ruchu, w wyniku którego większa podstawka nachodziłaby na ten model.

Model o większej podstawie może odpychać wiele modeli o mniejszych podstawkach, o ile wszystkie z nich mogą być umieszczone po odepchnięciu zgodnie z zasadami.

Odpychanie jest bardzo cennym taktycznie zagranie i może być wykorzystywane do przemieszczania zarówno swoich, jak i wrogich modeli. Pozwala na odsunięcie przeciwnika od blokowanych złóż kryształów lub kapliczki czy w zasięg działania twoich ataków.



Przykład akcji Ruchu z odpychaniem modeli o mniejszej podstawie. Zielony model (podstawka trzyheksowa) rusza się do sąsiedniego pola i decyduje się zająć hekсы, na których są 3 modele o mniejszej podstawie. Zielony model odpycha modele o mniejszych podstawkach do dowolnych heksów, zachowując OO. W przykładzie tylko 1 z 4 modeli o mniejszej podstawie nie był odpychany, ponieważ zielony model nie zajmował heksa, na którym się znajdował.

### RUCH PRZEZ ZAJĘTE POLA

Modele mogą wykonywać Ruch przez pole, na którym część heksów jest zajęta (przez żetony czy inne modele), dopóki podstawka przemieszczanego modelu może się zmieścić na wolnych heksach w obrębie danego pola.

Na potrzeby ruchu, wyobraź sobie, że model zatrzymuje się na chwilę na każdym polu, przez które się przemieszcza do swojego celu. Jeśli podstawka modelu nie mieści się na **wolnych heksach** danego pola, model musi przemieścić się inną trasą.

Nie możesz **odpychać** modeli w trakcie swojego ruchu – odpychanie jest możliwe tylko na ostatnim polu ruchu (po jego zakończeniu).

### RUCH PRZEZ PRZESZKODY

Część oddziałów i kart akcji pozwoli twoim modelom na ruch **przez przeszkody**. Takie modele ignorują wszystkie żetony (włącznie z pułapkami itp.) i wszystkie inne modele na polach, przez które się poruszają. Innymi słowy, podczas akcji Ruchu każde pole na planszy jest przez nie traktowane, jak by było puste.

Niemniej nie dotyczy to docelowego pola w danej akcji Ruchu. Każdy model na koniec Ruchu musi być umieszczony na planszy zgodnie z zasadami (lub odepchnąć modele o mniejszej podstawie, aby zapewnić sobie miejsce).



Przykład Ruchu przez zajęte pola:

Model frakcji zielonej chce przemieścić się z niebieskiego pola do pola oznaczonego „X”.

Nie może przemieścić się przez czerwone pola, ponieważ podstawka modelu nie zmieści się tam bez odpychania modeli.

Może przemieścić się przez zielone pola – cała podstawka modelu mieści się na każdym z pól bez odpychania.

Model mógłby zakończyć Ruch na fioletowym polu przez odepchnięcie modelu o mniejszej podstawie. Wolno odpychać modele z pola, na którym model kończy Ruch.

## WALKA I STRZELANIE

### WALKA

Podczas gry modele będą walczyć między sobą, zwykle używając akcji Walki. Wykonywana jest ona najczęściej jako element aktywacji oddziału lub w rezultacie zagrania niektórych kart akcji.

Zobacz *Tura aktywna*, strona 6

**Akcja Walki** pozwala każdemu modelowi z oddziału przeprowadzić jedną sekwencję Walki przeciw jednemu wrogiemu modelowi ☉.

Jeśli oddział wykonujący akcję Walki składa się z więcej niż jednego modelu, każdy z tych modeli może walczyć z innym przeciwnikiem, niezależnie od reszty oddziału (dowolna ilość modeli może również nie wykonywać Walki).

W takim wypadku, gracz aktywny (posiadający żeton aktywnego gracza) wybiera kolejność, w jakiej rozgrywane są Walki.

Te sekwencje Walki NIE są traktowane jak symultaniczne. *Oznacza to, że aktywny gracz wybierze cel kolejnej sekwencji Walki dopiero po pełnym rozegraniu poprzedniej.*

*Ważne: Modele w ☉ nie są automatycznie związane Walką! Dowolny gracz może zainicjować Walkę pomiędzy takimi modelami, używając aktywacji lub kart akcji, ale może również zdecydować się odejść od modelu przeciwnika, nie narażając się na atak.*

### SEKWENCJA WALKI:

1) Porównaj wartość **INICJATYWY (INI)** oddziałów, do których należą oba modele. Ten o wyższej **INI** będzie atakował pierwszy.

*W przypadku remisów model gracza aktywnego zaatakuję pierwszy. Jeśli rozpocząłeś Walkę przeciw modelowi przeciwnika o wyższej INI, uderzy on przed tobą. Atakowanie szybszych przeciwników zazwyczaj jest nie najlepszym pomysłem.*

2) Gracz wykonujący atak wybiera, którą kością rzuci (darmową żółtą lub czerwoną kosztującą 1 kryształ). Następnie gracz rzuca wybraną kością i do wyniku dodaje wartość **ATAKU (ATK)** oddziału.

Suma to **siła ataku**.

3) Gracz broniący się przed atakiem wybiera, którą kością rzuci (darmową żółtą lub czerwoną kosztującą 1 kryształ). Następnie gracz rzuca wybraną kością i dodaje wartość **OBRONY (OBR)** oddziału do wyniku wyrzuconego na kości.

Suma to **siła obrony**.

4) Porównajcie obydwa wyniki:

a) jeśli siła ataku jest wyższa od siły obrony, atak się powiódł i jego cel otrzyma 1 ranę. Sekwencja Walki kończy się.

b) jeśli siła obrony jest równa lub wyższa od siły ataku, atak był nieudany. Jego cel może **kontratakować**.

*Ważne: gracz może zawsze zrezygnować z przeprowadzenia kontrataku i zakończyć sekwencję Walki.*

Zobacz *Kości*, strona 9 i *Rany*, strona 12

### KONTRATAK:

1) Jeśli obrońca wygrał Walkę, może kontratakować. Gracz kontratakujący wybiera, którą kością rzuci (darmową żółtą lub czerwoną kosztującą 1 kryształ). Następnie gracz rzuca wybraną kością i do wyniku dodaje wartość **ATAKU (ATK)** oddziału.

Suma to **siła ataku**.

2) Gracz broniący się przed kontratakiem wybiera, którą kością rzuci (darmową żółtą lub czerwoną kosztującą 1 kryształ). Następnie gracz rzuca wybraną kością i do wyniku dodaje wartość **OBRONY (OBR)** oddziału.

Suma to **siła obrony**.

3) Porównajcie obydwa wyniki:

a) jeśli siła ataku jest wyższa od siły obrony, atak się powiódł i jego cel otrzyma 1 ranę. Sekwencja Walki kończy się.

b) jeśli siła obrony jest równa lub wyższa od siły ataku, atak był nieudany. Po rozpatrzeniu Kontrataku Sekwencja Walki kończy się.

*Kontratak jest zawsze częścią Walki – nie możesz rozegrać kolejnej zanim nie zakończysz poprzedniej. Sekwencje Walki są zawsze rozgrywane niezależnie. Oznacza to, że jeden model może być zaatakowany (i kontratakować) kilka razy w ciągu jednej akcji (np. przez kilka modeli z tego samego oddziału).*

### SZYBKI ATAK:

Część kart akcji pozwala modelom wykonywać Szybki Atak.

Szybki Atak rozgrywany jest jak normalna Sekwencja Walki, z tą różnicą, że przeciwnik automatycznie przegrywa Inicjatywę i nie może kontratakować.

Jeśli dwa modele usiłują wykonać Szybki Atak przed Walką, rozstrzygnij efekt każdego z nich i traktuj je jak symultaniczne (co oznacza, że oba modele mogą zginąć).

### STRZELANIE

Ogólne zasady Strzelania odnoszą się do wielu różnych akcji (*m.in.* *Ostrzał*, *Oczyszczenie*, *Kula Ognia*, *Lodowa Lanca*, *Samożagłada*, *Detonacja*, *Rakieta*, *Miotacz Ognia*, *Wybuch Zbiorników*, *Wyrzut Ostrzy*, *Podziemne Uderzenie*, *Minowanie*, *Promień Energetyczny*, *Promień*, *Piorun*). Karty te wyróżnia zapis „**rzuć na trafienie**” oraz opis efektu, mogą mieć również wymóg **linii strzału** lub ograniczenie zasięgu.

### RZUT NA TRAFIENIE

Strzelający gracz wybiera, którą kością rzuci (darmową żółtą lub czerwoną kosztującą 1 kryształ). Następnie gracz rzuca wybraną kością i porównuje wynik z **INI** celu (lub z **INI** każdego z celów, jeśli jest ich kilka).

Jeśli wynik jest niższy lub równy z **INI** celu, strzał chybił.

Jeśli wynik jest wyższy niż **INI** celu, należy zastosować efekt opisany na karcie akcji.

*Ważne: jeden Strzelający model wykonuje tylko jeden rzut, niezależnie od liczby celów. Modele, których INI jest wyższa lub równa wynikowi na kości nie zostały trafione, a te o INI niższej niż wynik na kości zostają poddane efektowi akcji.*

Jeśli karta nie mówi inaczej, musisz wybrać 1 model w oddziale, który będzie Strzelał. Część kart, jak *Minowanie*, nie wymaga wskazania modelu Strzelającego.

Jeśli karta mówi, że cały oddział wykonuje akcję Strzelania, rozegraj poszczególne strzały jeden po drugim, w wybranej kolejności. Nie są one symultaniczne. *Oznacza to, że gracz może wybrać, który z wrogich modeli zostanie celem strzału po wykonaniu wcześniejszego strzału itd.*

*Ważne: każda z akcji Strzelania wyraźnie zaznacza, czy jej celem jest pojedynczy model, czy pewien obszar. Podobnie zaznaczone jest, czy akcja wpływa wyłącznie na przeciwnika, czy też na wszystkie modele w obszarze działania (również twoje).*

### LINIA STRZAŁU

Linia strzału jest prostą linią biegnącą przez kilka pól (nie heksów!), zaczynającą się na polu zajmowanym przez Strzelający model.

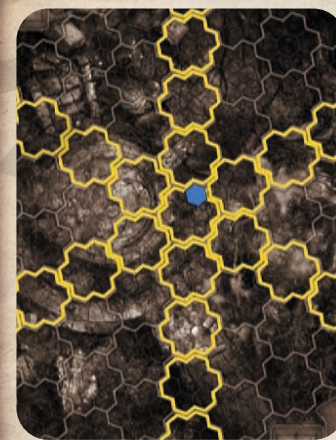
Położenie względem siebie heksów zajmowanych przez model Strzelający i jego cel jest nieistotne!

Linia strzału może przebiegać przez częściowo zajęte pola i jest blokowana jedynie przez w pełni zajęte pola (gdzie wszystkie heksy zajęte są przez jeden duży model, kilka małych, złożę kryształów, kapliczkę czy inny żeton, który zajmuje całe pole). W takim wypadku linia strzału kończy się na pierwszym w pełni zajęętym polu, a strzał może dosięgnąć nie dalej niż na takie pole (modele na takim polu mogą być celem strzału).

### ZASIĘG

Zasięg określa maksymalną odległość między modelem wykonującym akcję Strzelania a jego celem liczoną w polach. *Na przykład zasięg 1 oznacza, że możesz Strzelać wyłącznie na jedno z sąsiednich pól, a zasięg 0 pozwala na strzał wyłącznie w obrębie pola zajmowanego przez model Strzelający.*

Zawsze możesz wybrać na cel model bliżej niż znajdujący się na maksymalnym zasięgu strzału.



Przykład linii strzału o nieograniczonym zasięgu.



Przykład linii strzału:

Niebieski model wykonuje akcję Strzelania w zasięgu 3, z wymogiem linii strzału.

Nie może oddać strzału w czerwony model na czerwonym polu, ponieważ nie można poprowadzić prostej linii pól pomiędzy niebieskim i jego celem.

Nie może oddać strzału w czerwony model na zielonym polu, ponieważ na linii pomiędzy niebieskim modelem i jego celem znajduje się w pełni zajęte pole (wszystkie jego heksy są zajęte).

Może strzelić w czerwony model na żółtym polu – między nimi jest prosta linia pól i żadne z nich nie jest w pełni zajęte.



## RANY I PUNKTY ZWYCIĘSTWA

### RANY I ŻETONY WYTRZYMAŁOŚCI

Jedna rana otrzymana przez model zawsze oznacza, że:

- oddział, do którego należy ten model **traci 1 żeton wytrzymałości** (o ile jeszcze jakieś ma)
- LUB
- **model ginie** (jeśli jego oddział nie posiada już żadnych żetonów wytrzymałości).

Jeśli model otrzymał wiele ran w jednej chwili, zacznij od odrzucenia żetonów wytrzymałości z karty oddziału, a następnie, o ile pozostały jeszcze jakieś nieprzydzielone rany, model ginie. Nadmiarowe rany są ignorowane (nie są przydzielane do innych modeli z tego oddziału).

Ważne: żetony wytrzymałości są współdzielone przez wszystkie modele z oddziału, nawet jeśli te są daleko od siebie. Kiedy model traci lub poświęca żeton wytrzymałości, dotyczy to całego oddziału, bez względu na to gdzie znajdują się tworzące go modele.

### ŚMIERĆ MODELU I PUNKTY ZWYCIĘSTWA

Za każdym razem, gdy ginie model, przeciwnik otrzymuje tyle punktów zwycięstwa, ile wynosi wartość Wytrzymałości na karcie oddziału, z którego pochodził zabity model (liczba w szarej tarczy).

Ważne: część oddziałów posiada Wytrzymałość równą 0. Jedna rana wystarczy, aby zabić model z takiego oddziału, lecz przeciwnik nie otrzymuje za to żadnych punktów zwycięstwa.

Zawsze kiedy gracz zdobywa punkty zwycięstwa, ich znacznik jest przemieszczany w kierunku żetonu jego frakcji o tyle pól, ile punktów zdobył gracz.

Zobacz *Koniec gry*, strona 8

Kiedy wszystkie modele z oddziału zginą, nie usuwaj karty oddziału, dołączonych kart ulepszeń czy ładunków. Istnieją karty akcji, które pozwolą ci wskrzesić lub w inny sposób przywrócić martwe modele na pole bitwy – w takim wypadku oddział zachowuje swoje ulepszenia.

Zobacz *Ulepszenia*, strona 13

**GRA WIELOOSOBOWA:** Gdy model ginie, gracz który go zabił (czy to w Walce, czy też przez efekt zagranej karty akcji) zdobywa odpowiadającą modelowi liczbę punktów zwycięstwa od jego właściciela.

Kiedy zdobywasz punkty zwycięstwa, bierzesz **startowe** żetony punktów zwycięstwa od właściciela zabitego modelu i umieszczasz je w swojej puli **zdobytych** punktów zwycięstwa.

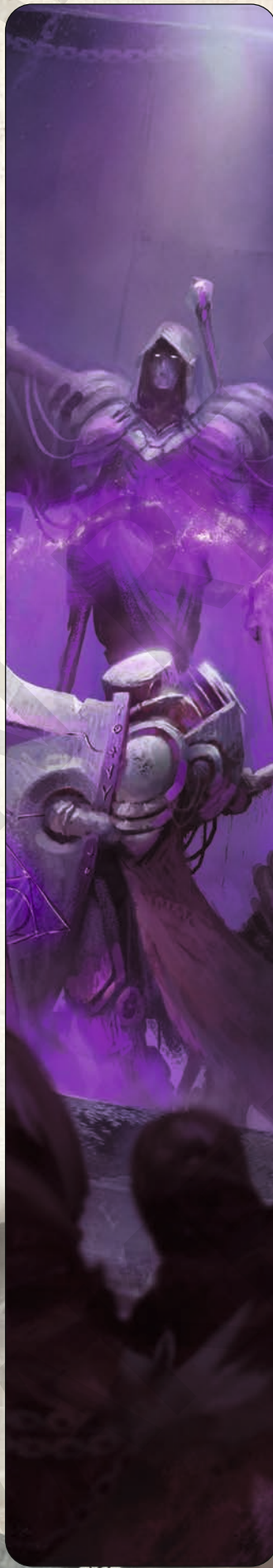
**GRA WIELOOSOBOWA – KAŻDY NA KAŻDEGO:** Jeśli model został zabity bez udziału przeciwników, odpowiadające mu punkty zwycięstwa (żetony) są usuwane z gry.

**GRA WIELOOSOBOWA – TRYB DRUŻYNOWY:** Jeśli model został zabity bez udziału przeciwników (lub w wyniku akcji sojusznika), odpowiadające mu punkty zwycięstwa (żetony) zdobywa przeciwnik (właściciel zabitego modelu decyduje który).

### POŚWIĘCENIE MODELI

Jedynymi wyjątkami do powyższych zasad są niektóre karty akcji (jak np. Bezwartościowy) oraz akcja wymagające poświęcenia modelu lub punktu wytrzymałości. Kiedy model ginie w wyniku **poświęcenia**, przeciwnik nie otrzymuje za niego punktów zwycięstwa!

Więcej szczegółów znajdziesz na odpowiednich kartach akcji oraz kartach frakcji.



## ZAGRYWANIE KART

W tej grze zagrywanie odpowiednich kart jest tak samo istotne jak ruch i walka na plan-szy. Kombinacje różnych kart prowadzą do spektakularnych efektów, często mających wpływ na wiele modeli i odbijających się na przebiegu całej rozgrywki.

Niekiedy właściwa kombinacja kart, wsparta przez kilka kryształów pozostających w aktywnej puli, może wyrównać szale, a nawet przechylić je na stronę gracza, który jeszcze moment wcześniej był pewien porażki.

Znajomość kart swojej frakcji jest istotna, podobnie jak znajomość kart dostępnych dla twojego przeciwnika. Dobrze jest wiedzieć, co może szykować przeciwnik. Poznanie wszystkich kart nie jest tak trudne, jak mogłoby się wydawać na pierwszy rzut oka – każda z frakcji ma około 20 unikatowych kart akcji. Pamiętaj też, że każda karta frakcji posiada spis wszystkich kart dostępnych dla danej frakcji. Gracze mogą zaglądać do kart frakcji w dowolnym momencie podczas rozgrywki.

Zobacz *Faza końcowa (Tura aktywna)*, strona 6

Zobacz *Przygotowanie kart akcji*, strona 4



## KARTY AKCJI

Za każdym razem, kiedy gracz decyduje się na rozgrywanie tury aktywnej, może on zagrywać karty akcji ze swojej ręki, w wybranej przez siebie kolejności. W dowolnym momencie tury (niektóre małe wyjątki opisane zostały na kartach frakcji). Oprócz tego niektóre z kart (jak ulepszenia czy karty akcji natychmiastowych) mogą być zagrane w innych etapach gry – więcej szczegółów znajdziesz poniżej.

Zobacz *Tura aktywna*, strona 6

Pamiętaj: wiele z kart w opisie zawiera wyłącznie skrócony opis ich działania. Ich pełne, szczegółowe zasady znajdziesz na kartach frakcji. W takim wypadku traktuj karty jak skrót zasad i przypomnienie ich działania.

Karty zawsze uściślają na co wpływa ich efekt, czas jego działania oraz wszystkie wyjątki od zasad.

Kiedy zagrywasz kartę akcji, musisz opisać jej efekt przeciwnikowi, o ile ten nieznaczny, że zna sposób działania danej karty.

Każda karta akcji zawiera dwie akcje:

**Górna akcja** – może zostać użyta na dowolnym z twoich oddziałów.

**Dolna akcja** – może zostać użyta wyłącznie na oddziale, którego nazwa widnieje nad tytułem danej akcji. Nie oznacza to jednak, że by zagrać tę akcję, ten oddział musi zostać wybrany do aktywacji w tej turze!

Pamiętaj: na niektórych kartach zarówno dolne, jak i górne akcje mogą być użyte na dowolnym z twoich oddziałów.

Część z akcji zagrywana jest na oddziały przeciwnika – w takim wypadku na karcie będzie widnieć stosowna informacja.

Każda z dwóch akcji na karcie ma swój indywidualny **koszt**, wyrażony w liczbie **kryształów** (z wyłączeniem ulepszeń – w ich wypadku koszt wyrażony jest w liczbie **ładunków**, które należy wydać by z nich skorzystał). Koszt danej karty widnieje zawsze w górnym lewym rogu ramki z daną akcją.

By zagrać wybraną Akcją, musisz zapłacić jej koszt wyrażony w Kryształach (lub innych, równych im, zasobach).

Zobacz *Płacenie kryształami*, strona 9

Karty możesz zagrywać w dowolnym momencie podczas swoich aktywnych tur (niekiedy na karcie będzie zaznaczony konkretny moment) z wyjątkiem części sekwencji **Walki (oraz Szybkiego Ataku) pomiędzy rzutem na Atak, a rzutem na Obronę**. Pamiętaj, że część kart może nadpisywać tę zasadę (np. karty dodające pewną wartość do wyniku rzutu na OBR, karty zagrywane zamiast rzutu na Obronę itp.).

Po tym jak użyjesz akcji, **umieść jej kartę na stosie kart odrzuconych**. Oznacza to, że zawsze możesz zagrać tylko jedną z dwóch akcji na danej karcie. Karty ulepszeń działają nieco inaczej – zobacz następny rozdział.



## KARTY ULEPSZEŃ

Część kart akcji oznaczona jest jako ulepszenia przez dodatkową **zasadę dołączenia** umiejscowioną ponad ramkami z opisem akcji.

1 = DOŁĄCZ & NAŁADUJ O 1

Tak długo jak karta ulepszenia jest **w twojej ręce**, **nie możesz użyć** żadnej z jej akcji. Jedynym sposobem na użycie akcji zawartych na karcie, jest opłacenie jej kosztu (wymieniony jest on w ramce na samej górze karty i wynosi 1 kryształ), 1 żeton wytrzymałości lub 1 punkt zwycięstwa, oprócz kart ulepszeń należących do frakcji Bezlicych), aby:

- **dołączyć** ją do wybranego oddziału, umieszczając ją bezpośrednio poniżej karty tego oddziału;
- **dodać 1 ładunek** do karty (umieść 1 żeton ładunku na wierzchu karty).

Od tej pory, akcje na karcie są **dostępne**.

Gracz może używać dowolnych akcji z każdej z dołączonych kart ulepszeń, tak długo jak może opłacić **koszt** ich użycia (najczęściej wyrażony w **ładunkach** – ). Aby opłacić użycie akcji z karty ulepszenia, zdejmij określoną liczbę żetonów ładunków z **tej karty ulepszenia**. Nie możesz używać ładunków z innych kart ulepszeń do opłacenia kosztu danej karty!

Karta ulepszenia jest dołączona do oddziału na całą grę, o ile inna akcja nie pozwoli na jej odrzucenie czy zniszczenie.

**Pod żadnych warunkiem nie możesz dołączyć więcej niż jednej kopii tego samego ulepszenia do jednego oddziału.** Różne oddziały mogą jednak posiadać kopie tego samego ulepszenia.

*Ważne: ładunki nie mogą być zastąpione przez inne waluty gry (jak kryształy, punkty zwycięstwa czy punkty wytrzymałości).*

*Gracz nie może wydać więcej kryształów przy dołączaniu karty ulepszenia, by uzyskać dodatkowe ładunki.*

Zobacz **Ładowanie ulepszeń (Tura pasywna)**, strona 6

**Dolna akcja** każdej z kart ulepszeń jest przypisana do oddziału. Może być aktywowana wyłącznie, jeśli ulepszenie zostało dołączone do odpowiedniego oddziału. *W innym wypadku, aby uniknąć pomyłek, zasłoń dolną akcję żetonem wyłączenia.*

Jeśli karta została dołączona do oddziału, który może korzystać z jej obu akcji, można z nich korzystać w jednej turze, o ile poniesione zostaną odpowiednie koszty (odrzucone zostaną żetony ładunków w wymaganej ilości).

Opis akcji na karcie ulepszenia zawsze uściśla, ile razy na turę można skorzystać z danej akcji (1 na rzut, 1 na turę, 1 na akcję Walki, wielokrotnego użytku itd.)

Jeśli neutralna pula ładunków zostanie wyczerpana (wszystkie żetony są już przydzielone do kart ulepszeń), a gracz zamierza naładować swoje karty ulepszeń, może on przenieść żeton ładunku z jednej karty ulepszenia przydzielonej do jego oddziału na inną.

**Każdy oddział może mieć przyłączone najwyżej dwie karty ulepszeń.** Jeśli gracz chce dołączyć trzecią kartę ulepszenia do oddziału, najpierw musi odrzucić jedną z dołączonych kart, tracąc wszystkie żetony ładunków zgromadzone na niej.

## PASYWNE EFEKTY KART ULEPSZEŃ

Na niektórych kartach ulepszeń, dolna akcja oznaczona jest symbolem **efektu pasywnego**.

W tym wypadku, po opłaceniu wymaganego kosztu, gracz umieszcza na takiej akcji żeton efektu pasywnego. Od tej pory ten efekt jest dostępny za darmo tak długo, jak karta zostaje w grze.



## AKCJE NATYCHMIASTOWE

Część akcji znajduje się w **białej ramce opatrzonej ikoną pioruna**.

W przeciwieństwie do zwykłych akcji te mogą zostać zagrane **nawet podczas tury aktywnej przeciwnika**.

**Kolejność rozpatrywania kart:** Kiedy dowolna karta akcji zostanie zagrana, wszystkie jej efekty muszą zostać rozpatrzone, nim przeciwnik będzie mógł odpowiedzieć swoją kartą.

*Przykład: twój przeciwnik używa akcji do zabicia jednego z twoich modeli. Nawet jeśli zagrasz Akcją Natychmiastową, która obroniłaby twój model przed śmiercią, nie zadziała ona. Najpierw rozpatrywana jest karta przeciwnika i jej efekt: śmierć twojego modelu. Dopiero wtedy możesz zagrać swoją kartę, choć wtedy będzie już za późno.*

Jedynymi wyjątkami od tej zasady są karty, które w opisie swojego działania wspominają wyraźnie o przerywaniu kolejności rozpatrywania kart lub omijają wskazany krok gry (jak np. Unik).

*Więcej szczegółów znajdziesz na odpowiednich kartach akcji oraz na kartach frakcji.*



## KARTA SZTANDARU

Oprócz kart oddziałów i kart akcji każda z frakcji posiada jedną, unikatową kartę sztandaru, z której może skorzystać już od początku gry.

Zobacz **Wnieś swój sztandar**, strona 4

Gracze mogą użyć swojej karty sztandaru wyłącznie podczas swojej tury aktywnej. Po tym jak karta sztandaru została wykorzystana, należy ją obrócić rewersem do góry – staje się ona nieaktywna.

Aby obrócić kartę awerssem do góry, tak aby znów móc z niej skorzystać, gracz musi wykonać turę pasywną.

Zobacz **Przygotuj kartę sztandaru (tura pasywna)**, strona 6

## GRA WIELOOSOBOWA:

Zapisane wytuszczoną czcionką słowo „**twój**” (i jego odmiany) pojawia się na wielu kartach akcji oraz kartach frakcji. W trybie drużynowym oznacza to, że efekt karty może zostać wykorzystany na dowolnej frakcji w drużynie. Gracz, który zagrał kartę akcji, wybiera jej cel i opłaca wszelkie koszty zagranej akcji.

Ta zasada odnosi się wyłącznie do zapisów na kartach: akcji i frakcji – **NIE** do podręcznika.

Nie możesz przyłączać swoich ulepszeń do oddziałów sojusznika.

Sojusznicy mogą widzieć karty akcji, które posiadają na ręce.

Jeśli podczas tury kilku graczy zagra Akcję Natychmiastową w tej samej chwili, ich efekty są rozpatrywane w kolejności ich zagrywania (o ile jedna z akcji nie wpływa bezpośrednio na poprzednią, jak np. Unik na Walkę – w tym wypadku Unik zostanie rozegrany nim rozpatrzone zostaną akcje dające bonus do atrybutów).



– żeton ładunku



– żeton wyłączenia





## ALTERNATYWNE TRYBY ROZGRYWKI

Poniżej opisane zostały rozmaite warianty zasad, których użycie może skutkować niezwykle ekscytującymi rozgrywkami!

### DLA POCZĄTKUJĄCYCH:

#### Więcej kryształów

Jeśli macie problem z wypracowaniem przewagi przed turą pasywną, spróbujcie tej zasady. Każdy z graczy zaczyna z 3 kryształami w swoich aktywnych pulach.

Ponadto jeśli podczas pasywnej tury żaden z graczy nie kontroluje ŻADNEGO ze złóż kryształów, każdy z nich otrzymuje 1 kryształ do swojej puli (dopóki w puli neutralnej są jeszcze jakieś kryształy).

#### Wyrównanie poziomu

Jeśli między przeciwnikami istnieje duża różnica w doświadczeniu, sugerujemy, aby gracz o mniejszym stażu otrzymał od 1 do 3 dodatkowych kryształów do swojej startowej puli.

### DLA ZAAWANSOWANYCH:

#### Mulligan

Każdy z graczy może, raz na grę, na początku swojej aktywnej tury wtasować całą swoją rękę z powrotem do talii kart akcji i dociągnąć 3 nowe karty.

#### Kupowanie punktów zwycięstwa

Na początku swojej tury (zarówno aktywnej, jak i pasywnej) gracz może zniszczyć 3 kryształy ze swojej aktywnej puli, aby otrzymać 1 punkt zwycięstwa. Zniszczone kryształy trafiają do neutralnej puli. W ciągu jednej tury nie można kupić w ten sposób więcej niż 1 punktu zwycięstwa.

#### Alternatywne wystawienie

Gracze umieszczają złoża kryształów PRZED kapliczkami. W ten sposób umieszczenie kapliczek w optymalnych miejscach będzie dużo trudniejsze.

Ponadto gracze dociągają swoje karty akcji PRZED umieszczeniem modeli na planszy. W ten sposób ich rozmieszczenie może być podyktowane przez dociągnięte karty akcji.

#### 20 kart w talii akcji

Talia kart akcji składa się z 20, zamiast 25 kart akcji. Rozgrzywka będzie nieco krótsza, ale mniejsza talia wymusza oparcie jej na mniejszej ilości oddziałów.

Gracze mogą ustalić, że gra nie kończy się po tym, jak skończą się ich talie akcji. Jeśli chcą, po tym jak skończą się im karty akcji w talii, mogą przetasować swoje stopy kart odrzuconych, tworząc w ten sposób nową talię kart akcji.

### DLA WETERANÓW:

#### Tryb oskryptowany

Obaj gracze mogą ułożyć karty akcji w swojej talii w wybranej przez siebie kolejności, zamiast ją tasować.

#### Tryb strategiczny

Dociąg na początku tury i limit kart na ręce jest zwiększony do 4 (a nawet 5) kart akcji.

### DLA KREATYWNYCH:

#### Specjalne złoża kryształów

Podczas poboru kryształów za każde kontrolowane złożo gracz może wybrać jedną z wcześniej ustalonych opcji. Oprócz tego normalnie pobiera kryształ. Poniżej podajemy kilka przykładów:

- usunąć 1 wrogi model z oddziału bez żetonów wytrzymałości,
- przywrócić 1 z zabitych modeli na dowolny pusty heks na planszy,
- przywrócić 1 żeton wytrzymałości wybranemu oddziałowi.



### TWÓRCY:

**Autorzy gry:** Marcin Świerkot, Michał Oracz, Krzysztof Piskorski

**Testy i rozwój gry:** Paweł Samborski, Michał Siekierski

**Instrukcja:** Michał Oracz, Paweł Samborski, Adrian Komarski, Krzysztof Piskorski, Marcin Świerkot, Hervé Daubet

**Kampanie:** Krzysztof Piskorski

**Ilustracje:** Piotr Foksowicz, Patryk Jędraszek, Andrzej Półtoranos, Timofey Stepanov, Mariusz Gandzel, Michał Oracz

**Design graficzny:** Adrian Radziun, Andrzej Półtoranos, Michał Oracz

**Modele 3D:** Jędrzej Chomicki, Jakub Ziółkowski, Piotr Gacek, Mateusz Modzelewski, Raul Tavares

**Podziękowania:** Hervé Daubet, Dan Morley, Maciej Eisler, Tomasz Hałon, Michał Surowiec, Adam Wytrychowski,

Adam Kwapiński, Kamil Cieśla, Stowarzyszenie „Klub Koloseum”, Jakub Wiśniewski, Michał Walczak, Łukasz

Włodarczyk, Andrzej Kaczor, Sebastian Lamch.

Specjalne podziękowania dla Jordana Luminaisa.








Specjalne podziękowania dla wszystkich, którzy wsparli ten projekt na Kickstarterze. Pomogliście nam w urzeczywistnieniu tego tytułu! Podziękowania również dla testerów, którzy spędzili dużo czasu nad grą.

**Polskie tłumaczenie:** Krzysztof Piskorski, Paweł Samborski

# THE EDGE - SKRÓT ZASAD

## PRZYGOTOWANIE GRY:

### 1. NEUTRALNA PULA KRYSZTAŁÓW I ŁADUNKÓW:

2 GRACZE: 20  oraz 20 żetonów   
GRA WIELOOSOBOWA – KAŻDY NA KAŻDEGO (3 GRACZY): 30  oraz 30 żetonów   
GRA WIELOOSOBOWA – KAŻDY NA KAŻDEGO (4 GRACZY): 40  oraz 40 żetonów   
GRA WIELOOSOBOWA – TRYB DRUŻYNOWY: 40  oraz 40 żetonów 

### 2. USTALCIE PIERWSZEGO GRACZA

### 3. WYBIERZCIE FRAKCJE I ODDZIAŁY:

2 GRACZY: 5 oddziałów  
GRA WIELOOSOBOWA: 4 oddziały

### 4. UMIEŚCIE ŻETONY WYTRZYMAŁOŚCI I KARTY SZTANDARÓW

### 5. PRZYGOTUJCIE TALIE KART AKCJI

2 GRACZY: 25 kart akcji  
GRA WIELOOSOBOWA: 15 kart akcji

### 6. WYBIERZCIE GRACZA WYSTAWIAJĄCEGO I KONTRUJĄCEGO

### 7. WYSTAWIENIE:

#### a. Kapliczki

Kapliczki należy umieścić oddalone od siebie o co najmniej o 2 pola.

#### b. Złoża kryształów

Złoża kryształów należy umieścić oddalone od siebie i od kapliczek o co najmniej 2 pola.



#### c. Modele

Model nie może zostać umieszczony w kontakcie podstawką (OO) z żadną kapliczką, złożem kryształów czy modelem przeciwnika. Jeśli oddział składa się z więcej niż 1 modelu, kolejne modele muszą być wystawione w kontakcie podstawką (OO) z co najmniej JEDNYM modelem z tego oddziału.

### 8. UMIEŚĆ ZNACZNIK ZWYCIĘSTWA I ŻETONY FRAKCJI

GRA WIELOOSOBOWA: 10 frakcyjnych żetonów punktów zwycięstwa (dla każdego gracza).

### 9. PRZYGOTUJ PULĘ AKTYWNYCH KRYSZTAŁÓW:

2 GRACZY: 2  na gracza  
GRA WIELOOSOBOWA: Każdy z graczy bierze tyle  ilu graczy bierze udział w rozgrywce.

### 10. POCIĄGNIJ STARTOWĄ RĘKĘ (3 karty akcji)

### 11. ROZPROSZENIE (gracze wystawiający)

### 12. ROZPOCZĘCIE GRY! (gracz kontrujący)

## KOŚCI:




**ŻÓŁTA KOŚĆ** – Podstawowa, darmowa kość.

Możliwe wyniki: 0, 0, 1, 2, 3, 4.

Ścianki oznaczone symbolem: 0, 0.



**CZERWONA KOŚĆ** – Gracz może jej użyć

zamiast żółtej kości, wydając 1  przed rzutem.

Następne rzuty muszą być ponownie opłacone (z wyjątkiem przerzutów).

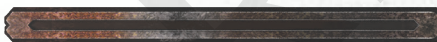
Możliwe wyniki: 1, 2, 3, 4, 5, 6.

Ścianki oznaczone symbolem: 1, 2.

### Ścianki oznaczone symbolem:

● PŁATNY PRZERZUT

● NAŁADUJ 1 



## TURA AKTYWNA:

### AKCJE (w dowolnej kolejności):

- Użyj karty sztandaru
- Zagrywaj karty akcji
- Aktywuj 1 oddział:  
ZMIEN TRYB  
RUCH  
WALKA


### KROK KOŃCOWY:


- Gracz aktywny może odrzucić 1 kartę akcji
- Każdy z graczy dociąga karty akcji do limitu 3 kart na ręce.



## TURA PASYWNA:

### 1. POBÓR

2 GRACZY: 1  za kontrolowane złoża kryształów.

GRA WIELOOSOBOWA: 2  za kontrolowane złoża kryształów.

### 2. NAŁADUJ ULEPSZENIA O 1

### 3. PRZENIEŚ KRYSZTAŁY Z PULI WYCZERPANYCH DO PULI AKTYWNYCH

### 4. ODŚWIEŻ KARTĘ SZTANDARU

## RUCH

Zasięg Ruchu jest mierzony w polach.

Podstawka modelu przemieszczającego się musi zmieścić się w każdym polu, przez które przechodzi.

W docelowym polu możesz odpychać dowolne modele o podstawce mniejszej niż przemieszczany model.



## SEKWENCJA WALKI:

### 1. PORÓWNAJ INI WALCZĄCYCH MODELI.

Model o wyższej INI jest atakującym.

W przypadku remisu, model gracza aktywnego jest atakującym.

### 2. ATAKUJĄCY WYBIERA KOŚĆ I RZUCA NA SIŁĘ ATAKU (wynik rzutu + wartość ATK).

### 3. OBROŃCA WYBIERA KOŚĆ I RZUCA NA SIŁĘ OBRONY (wynik rzutu + wartość OBR).

### 4. PORÓWNAJ OBYDWA WYNIKI, JEŚLI:

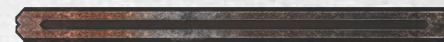
#### a. Siła ataku jest wyższa niż siła obrony:

- cel ataku otrzymuje 1 ranę.

#### b. Siła obrony jest równa lub wyższa od siły ataku:

- cel ataku może kontratakować.

Sekwencja kontrataku jest identyczna z sekwencją Walki z wyjątkiem tego, że nie może spowodować kolejnego kontrataku.



## STRZELANIE:

Odnosi się do różnych kart akcji.

Aby trafić swój cel (oraz zastosować efekt karty akcji), musisz wyrzucić na kości **więcej niż INI celu**.

Zasięg strzału mierzony jest w polach.

