



Warhammer: Inwazja FAQ 1.6

W niniejszym zestawieniu znajdują się wyjaśnienia treści kart i zasad, errata, wyjaśnienia zasad oraz najczęściej zadawane pytania dotyczące Warhammera: Inwazji Gry karcianej. Wszystkie oficjalne rozgrywki i turnieje będą się toczyć zgodnie z zasadami zawartymi w instrukcji z gry podstawowej oraz w niniejszym zestawieniu. Najnowsze zmiany są zawsze zaznaczone na **czzerwono**.

Warhammer: Inwazja Gra karciana © Games Workshop Limited 2010. Games Workshop, Warhammer, Warhammer: Inwazja Gra Karciana, odpowiednie logo powyższych marek i wszystkie związane marki, loga, miejsca, nazwy, istoty, rasy, insygnia/urządzenia/loga/symbole, pojazdy, lokacje, broń, jednostki i insygnia jednostek, postacie, produkty i ilustracje ze Świata Warhammera oraz setting gry Warhammer: Inwazja Gra karciana są ®, TM i/lub © Games Workshop Ltd.-- 2000-2010, zarejestrowane w UK i innych państwach świata. Niniejsza edycja została wydana na podstawie licencji nadanej Fantasy Flight Publishing Inc. Fantasy Flight Games oraz logo FFG są znakami towarowymi Fantasy Flight Publishing, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone przez właścicieli.

Część I: Wyjaśnienia treści kart oraz errata

W tej części znajdują się oficjalne wyjaśnienia zasad i poprawki, których dokonano na niektórych kartach lub w całych zestawach Warhammer: Inwazji Gry karcianej. Karty zostały uszeregowane według kolejności druku zestawów, z których pochodzą. Errata dotycząca poszczególnych kart zawsze dotyczy wszystkich przedrukowanych wersji karty. W tej części znajduje się także lista kart objętych restrykcjami turniejowymi oraz zakazanych na turniejach.

Zasady ogólne

We wszystkich przypadkach treści „zadane obrażenia” oraz „przydzielone obrażenia” na kartach przekierowujących obrażenia powinna brzmieć „obrażenia, które mają zostać zadane”.

Najnowszy dodruk

Jeśli dana karta zostanie w dodruku uaktualniona o ostatnią erratę,

najnowszy druk karty uważa się za obowiązujący. Uważa się, że wszystkie starsze druki karty również posiadają zmieniony przez erratę tekst. Jeśli zajdzie niejasność, co do tego, która wersja karty jest obowiązująca, najnowszy druk można zidentyfikować po datach praw autorskich znajdujących się na kartach. FFG i Galakta dołożą wszelkich starań, aby wszystkie druki kart uaktualnione o ostatnią erratę zostały zamieszczone w tym FAQu.

Zestaw podstawowy

08 Załoga krasnoludzkiego działa

Treść powinna brzmieć: „**Wymuszony**: Kiedy ta jednostka wchodzi do gry, przejrzyj pięć wierzchnich kart ze swojej talii. Jeśli znalazłeś jakieś karty Wsparcia o koszcie 2 lub mniejszym, możesz umieścić w tej strefie jedną z nich. Następnie potasuj swoją talię.”

19 Pogrzebanie uraz

Treść powinna brzmieć: „**Akcja**: Zyskujesz 1 żeton zasobów za każdą jednostkę, która podczas tej tury trafiła na stos kart odrzuconych.”

30 Gwardia elektorska

„**Wymuszony**” efekt Gwardii Elektorskiej zostaje aktywowany również wtedy, kiedy wchodzi ona do gry.

34 Kapłani-Wojownicy

Treść powinna brzmieć: „**Wymuszony**: Przekieruj 1 punkt obrażeń przydzielony tej jednostce podczas każdej tury na inną, wybraną jednostkę na dowolnym Polu Bitwy. *(Jeśli nie ma odpowiednich celów, obrażenia zostają przydzielone kapłanom-wojownikom.)*”

39 Świątynia Sigmara

Efekt ten działa na wszystkie jednostki kontrolowane przez gracza (będące w grze, poza grą oraz wchodzące do gry), ponieważ Świątynia Sigmara wpływa na przeciwnika, a nie na same jednostki.

45 Kometa z Podwójnym Warkoczem

Kopiując taktykę o zmiennym koszcie (X), X wynosi 0.

Przykład: Tomek zagrywa kartę Płomieni Tzeentcha, płacąc 2 i zadając 2 punkty obrażeń jednej z jednostek Krzyska. Jeśli Krzysiek zagra Kometę z Podwójnym Warkoczem, aby skopionąć efekt Płomieni Tzeentcha nie płacąc jego kosztu, X skopionanego efektu wynosi 0. To oznacza, że skopione Płomienie Tzeentcha zadadzą 0 obrażeń.

47 Dekret Karla Franza

Jeśli jednostka już atakuje lub się broni, Dekret Karla Franza nie zmienia jej statusu.

62 Urguck

„Podczas swojej fazy Stolicy możesz wydawać znajdujące się na tej jednostce obrażenia tak, jakby były żetonami zasobów.” Oznacza to, że gracz może podczas Fazy Stolicy usunąć wszystkie żetony z karty Urgucka, a każdy usunięty w ten sposób żeton obrażeń uważa się za wydany przez kontrolującego Urgucka gracza żeton zasobów.

65 Zguboskoczowie

Treść powinna brzmieć: „Na początku twojej tury każdy z graczy musi poświęcić rozwinięcie albo zadać 1 obrażenie każdej strefie swojej Stolicy.”

75 Oderznijta ich łby!

Jeśli odkrytą kartą rozwinięcia jest karta jednostki, nie uważa się, aby „weszła ona do gry” (karta była już w grze jako rozwinięcie).

Jeśli odkrytą kartą rozwinięcia jest karta jednostki, która nie może znajdować się w grze (na przykład karta **Bohatera** w strefie, w której znajduje się już **Bohater**), jednostka, która spowodowała zaistnienie tego niezgodnego z zasadami stanu (**Bohater**, który został zagrany jako ostatni), zostaje natychmiast poświęcona.

105 Dominacja Slaanesh

Koszt zagrania taktyki o zmiennym koszcie (X), X wynosi 0.

Przykład: David zagrywa na Krzyska kartę Dominacji Slaanesh i odkrywa Płomienie Tzeentcha. David decyduje się zagrać Płomienie Tzeentcha bez ponoszenia kosztów, a to oznacza, że karta żąda wybranej jednostce 0 obrażeń. Jednakże, ponieważ Płomienie Tzeentcha właśnie zostały zagrane, trafiają na stos kart odrzuconych Krzyska.

Zestawy Bitewne Cyklu Spaczenia

17 Spaczeniowy miotacz błyskawic

Może zostać zagrany na już spaczoną jednostkę. W takim wypadku efekt „spacz tę jednostkę” zostaje anulowany.

27 Balista samopowtarzalna

Treść powinna brzmieć: „**Akcja:** Wydaj X żetonów zasobów, aby zadać X niebezpośrednich obrażeń wybranemu przeciwnikowi. X to liczba twoich rozwinięć w tej strefie (*tylko raz na turę*).”

76 Wojenna Hydra

Treść powinna brzmieć: „...**Wymuszony:** Za każdym razem kiedy ta jednostka otrzymuje 1 obrażenie, usuń z tej jednostki jeden żeton zasobów, aby anulować to obrażenie. Następnie dodaj 1 żeton zasobów do swojej puli zasobów.”

77 Powtarzalna balista

Treść powinna brzmieć: „**Akcja:** Wydaj 2 żetony zasobów, aby zadać 2 niebezpośrednie obrażenia każdemu przeciwnikowi (*tylko raz na turę*).”

Zestawy Bitewne Cyklu Wrogów

25 Wilhelm z Osterknachtów

Treść powinna brzmieć: „**Akcja:** Kiedy ta jednostka atakuje, przesunij jedną wybraną jednostkę z broniącej się strefy do innej strefy kontrolowanej przez tego samego gracza.”

57 W poszukiwaniu nowych niewolników

Treść powinna brzmieć: „**Akcja:** Wybierz jednostkę, która trafiła na stos kart odrzuconych przeciwnika w ciągu tej tury i umieść ją w grze, spaczoną, w dowolnej ze swoich stref.”

75 Kamień w skórę

Treść powinna brzmieć: „**Akcja:** Do końca tej tury wskazana karta Wsparcia *Budowli* staje się jednostką posiadającą 4 punkty Wytrzymałości (*karta zachowuje swoją siłę*). Karta jest wciąż traktowana jak karta Wsparcia *Budowli*.

81 Duregan Thorgrimson

Durgean oraz wybrana jednostka zadają sobie obrażenia równocześnie.

Treść powinna brzmieć: „**Akcja:** Na początku twojej tury ta jednostka oraz wybrana jednostka zadają sobie nawzajem obrażenia równe swojej sile.”

Zestawy Bitewne Cyklu Morrslieba

11 Port Etaine

Treść powinna brzmieć: „Jednostki w strefie, w której nie ma rozwinięć, tracą wszystkie Akcje oraz efekty Wymuszone.”

11 Głos rozkazu

Treść powinna brzmieć: „**Akcja:** Do końca tej tury, za każdym razem, kiedy zagrasz taktykę, możesz wydać 1 żeton zasobów, aby pod koniec tury cofnąć ją na swoją rękę ze swojego stosu kart odrzuconych.”

Rozszerzenie Szturm na Ulthuan

13 Lśniąca wieża

Treść powinna brzmieć: „*Królestwo*. Za każdym razem, kiedy wyleczysz jednostkę, zadaj 1 obrażenie wybranej jednostce przeciwnika lub wybranej strefie Stolicy przeciwnika.”

36 Ołtarz Khaina

Treść powinna brzmieć: „*Królestwo*. Jeśli jedna z twoich jednostek ma zostać zniszczona, możesz zapłacić 1 żeton zasobów, aby zamiast tego cofnąć ją na rękę jej właściciela.”

46 Akolita Czarodziejów

Złota

Treść powinna brzmieć: „*Pole Bitny*. **Akcja:** Kiedy ta jednostka atakuje...”

Rozszerzenie Marsz Potępionych

8 Stanowisko maszyny wojennej

Treść powinna brzmieć: „*Pole bitny*. **Akcja:** Wydaj 2 żetony zasobów, aby zadać 2 obrażenia wybranej atakującej jednostce. (Tylko raz na turę).”

9 Ogród Morra

Treść powinna brzmieć: „**Wymuszony**. Kiedy jedna lub więcej jednostek zostanie zniszczonych, umieść na tej karcie żeton zasobów.”

Rozszerzenie Legendy

40 Potwór z Głębin

Treść powinna brzmieć: „**Akcja:** Spacz tę jednostkę aby wybrać...”

45 Tropienie zwierzyny

Treść powinna brzmieć: „**Akcja:** Wybrana, kontrolowana przez ciebie jednostka zyskuje do końca tury *Dzikość X...*”

51 Ochronne duszki

Ochronne Duszki chronią przed wszelkimi obrażeniami zadanymi jednostce, do której zostały dołączone. Zamiast przyznawać obrażenia, z Ochronnych Duszków usuwa się jeden żeton zasobów.



Treść powinna brzmieć: „...jeśli jednostka, do której dołączono tę kartę, miałaby otrzymać obrażenia, możesz usunąć z tej karty żeton zasobów aby im zapobiec.”

Lista kart objętych restrykcjami

Karty wymienione poniżej są objęte restrykcjami na wszystkich oficjalnych turniejach formatu LCG. Gracz może wybrać 1 kartę z poniższej listy do swojej talii i nie może w tej samej turniejowej talii posiadać innych kart wymienionych na poniższej liście. Gracz może mieć w talii dowolną liczbę kart objętych restrykcją, z zachowaniem normalnych zasad.

Karty objęte restrykcjami to:

 116 Wykopalisko spaczenia,

 119 oraz  57 Innowacja,

 2 Tunele Górnicze,

 5 Derrickuburdzka Kuźnia

 25 Wilhelm z Osterknachtów,

 42 Warta Poległych

 117 Złodziej dusz

 7 Łupieżcy Rodrika

Lista kart zakazanych

Poniższe karty są zakazane na turniejach LCG. Gracz nie może mieć w swojej talii żadnej z poniższych kart.

8 Odwiedź Nawiedzone Miasto

Część 2: Oficjalne wyjaśnienia zasad

Akcje

Akcje są zazwyczaj oznaczone na kartach pogrubionym aktywatorem „Akcja:”. Pozostałe akcje to zagrywanie z ręki kart jednostki, wsparcia, rozwinięcia lub misji.

Zagrywanie kart

Zagranie karty jednostki, wsparcia, misji lub rozwinięcia jest akcją, na którą nałożono pewne ograniczenia. Te ograniczenia to:

Takich kart nie można zagrać w odpowiedzi (na cokolwiek).

Takie karty muszą zostać zagrane podczas fazy Stolicy ich właściciela.

Akcje aktywowane (poprzednio Akcje-odpowiedzi) (v1.4)

Akcje aktywowane to podgrupa akcji, które posiadają warunek aktywacji. Każda taka akcja może zostać aktywowana tylko raz na każdą kopię akcji aktywowanej i tylko raz podczas danego warunku aktywacji. Jeżeli dany warunek aktywacji zostaje spełniony podczas rozpatrywania innych efektów (lub poza oknem akcji), wtedy akcja aktywowana musi zostać rozpatrzona przy pierwszej okazji po otwarciu okna akcji albo nie może być rozegrana w ogóle.

Na przykład: Treść karty Szczęurogrów (CS 55) stanowi: „Akcja: Na początku swojej tury przywróć wszystkie jednostki Skavenów.” Aktywatorem jest początek twojej tury. Te akcje można aktywować tylko raz podczas danego ‘okna akcji’ za każdą kopię tej karty w grze.

Akcje warunkowe (v1.1)

Niektóre akcje wywołują trwałe efekty, które zostaną rozpatrzone jedynie wtedy, kiedy zostaną wypełnione pewne szczególne warunki. Te akcje nazywa się akcjami warunkowymi.

Akcje warunkowe trwają do końca danej tury lub do chwili, w której odpowiedni

warunek nie zostanie spełniony (którekolwiek z tych zdarzeń nastąpi pierwsze).

Na przykład: Treść karty Błogosławieństwo Valayi (CS 43) stanowi: „Akcja: Następne 2 obrażenia zadane wybranej jednostce są przekierowywane na inną wybraną jednostkę.” Kiedy ta karta zostanie zagrana, tworzy trwałe efekt oczekujący na następne 2 obrażenia zadane wybranej jednostce lub na koniec tury (którekolwiek z tych zdarzeń nastąpi pierwsze).

Efekty trwałe (v1.4)

Jeżeli nie zaznaczono inaczej, efekty trwałe odnoszą się do wszystkich kart będących w grze.

Wielość efektów

Jeśli karta wywiera wiele efektów, należy rozpatryć wszystkie możliwe efekty z danej karty. Każdy z tych efektów należy rozpatryć oddzielnie, z poniższym wyjątkiem:

Jeśli karta używa słowa „następnie”, poprzedzający je efekt musi zostać pozytywnie rozpatrzony, aby efekt po słowie „następnie” mógł zostać rozpatrzony.

Na przykład: Treść karty Załoga krasnoludzkiego działła (ZS 8) stanowi: „Wymuszony: Kiedy ta jednostka wchodzi do gry, przejrzyj pięć wierzchnich kart ze swojej talii. Jeśli znalazłeś jakieś karty Wsparcia o koszcie 2 lub mniejszym, możesz umieścić w tej strefie jedną z nich. Następnie potasuj swoją talię.” Do tasowania talii dojdzie tylko wtedy, gdy gracz przejrzy wpiern pięć wierzchnich kart swojej talii.

Efekty jednoczesne (v1.6)

Kiedy dwa lub więcej **nie będących akcjami efektów** jest aktywowanych jednocześnie, gracz, którego trwa tura, może wyrzucić swoje efekty w dowolnej kolejności. Następnie jego przeciwnik wywiera swoje efekty w dowolnej kolejności.

Należy zauważyć, że akcje, efekty wymuszone oraz efekty trwałe zawsze należy rozgrywać w ustalonej kolejności, dlatego efekty dwóch kart są uważane za jednoczesne jeżeli są efektami tego samego rodzaju kart. Słowa kluczowe **oraz akcje warunkowe** są uważane za efekty trwałe w odniesieniu do wszystkich warunków kolejności.

Na przykład: Jaskinia Trolla oraz Zaawansowana Inżynieria mają efekty o treści „Na początku swojej tury...”. Jednak, w związku z tym, że na Jaskini Trolla jest to efekt wymuszony, podczas gdy na Zaawansowanej Inżynierii jest to akcja, efekty tych kart nie są uważane za jednoczesne, ponieważ efekty wymuszone są rozpatrywane zanim akcje mogą zostać aktywowane. Jednak Jaskinia Trolla oraz Troll Rzeczny to efekty równoczesne, ponieważ oba są efektami wymuszonymi z identycznymi warunkami aktywacji. Gracz kontrolujący obie te karty wybrałby więc kolejność, w której zostają one rozegrane.

Dwa lub więcej efektów jednoczesnych, które nie mają warunku aktywacji, nie są uważane za jednoczesne. Gracze zawsze powinni stosować się do wszystkich efektów trwałych, które cały czas oddziałują na grę, a które nie mają aktywatora.

Legandy (v1.6)

Legandy nie mają żadnej „wrodzonej” zdolności do obrony stref stolicy. Mogą bronić strefy stolicy jeśli efekt karty im na to pozwala.

Za siłę Legandy uznaje się symbole siły w najsłabszej strefie.

Na przykład: Malekith ma 2 symbole siły w Królestwie, 2 na Misji oraz 2 na Polu Bitwy. Zatem uznaje się, że jego siła wynosi 2. .

Wyjaśnienia terminologii

Aktywowanie efektu karty (v1.6)

W celu udanego aktywowania efektu karty, gracz musi zadeklarować, że aktywuje daną kartę, wybrać jej cele, a następnie zapłacić ewentualny dodatkowy koszt opisany na karcie. Prosty sposób na sprawdzenie dodatkowego kosztu jest formuła „Zrób X, aby zrobić Y”, gdzie pierwsza część, zrób X, to koszt. Jeśli gracz nie może tych wymagań, nie może próbować aktywować danej karty.

Efekty kart (v1.4)

Niektóre karty odnoszą się do „efektów kart”. Efekty kart to pojęcie gry, które obejmuje akcje, wymuszone akcje, trwałe efekty oraz słowa kluczowe.

Po aktywacji (zazwyczaj w wy-niku zapłacenia ich kosztu lub spełnienia wymagania czasowego i zadeklarowania użycia jej) efekty kart stają się niezależne

od swojego źródła. Zniszczenie lub usunięcie ich źródła w tym momencie nie wpłynie na wynik rozpatrzenia efektu karty. Zasada ta także działa w odniesieniu do efektów trwałych oraz słów kluczowych, które mają warunek aktywacji, włącznie z Akcjami i efektami Wymuszonymi.

Przykład: Jednostka ze Straszliwą Mutacją atakuje strefę z jednostką, która ma słowo kluczowe Kontratak oraz pozostał jej 1 punkt wytrzymałości. Jednostka z Kontratakami się broni, co sprawia, że odejmuje się jej 1 punkt wytrzymałości, co skutkuje jej zniszczeniem. Jednak efekt Kontrataku występuje niezależnie od źródła, kiedy jednostka zostanie wyznaczona na obronę, dlatego zadaje swoje obrażenia wynikające z Kontrataku.

Koszt (v1.4)

Każde odniesienie do kosztu w opisie efektu karty odnosi się do liczby znajdującej się w lewym, górnym rogu karty. Koszt karty o koszcie 0 nie może zostać pomniejszony.

Na przykład: Treść karty Załoga krasnoludzkiego działa (ZS 8) stanowi: „Wymuszony: Kiedy ta jednostka wchodzi do gry, przejrzyj pięć wierzchnich kart ze swojej talii. Jeśli znalazłeś jakieś karty Wsparcia o koszcie 2 lub mniejszym, możesz umieścić w tej strefie jedną z nich. Następnie potasuj swoją talię.” To oznacza, że bez względu na koszt lojalności, dopóki koszt karty Wsparcia (liczba w lewym, górnym rogu) jest równy 2 lub jest mniejszy, ta karta może zostać umieszczona w jakiejś strefie (oczywiście, należy tego dokonać z uwzględnieniem wszystkich innych ograniczeń wynikających z karty).

Kiedy karta jest zagrywana „bez kosztu”, wtedy uznaje się, że jej koszt wynosi 0 i nie może być modyfikowany w inny sposób (taki jak punkty lojalności). Jednak należy zapłacić wszelkie koszty wynikające z treści karty.

Leczenie (v1.1)

Leczenie to pojęcie gry odnoszące się do usuwania żetonów obrażeń z jednostek (lub Stolic). Aby jednostka (lub Stolica) mogła zostać wyleczona, musi posiadać jakieś obrażenia.

„Właśnie zagrana” (v1.6)

Niektóre efekty kart odnoszą się do „właśnie zagranych” kart. Karta „właśnie zagrana” to taka, która jest częścią nierozpatrzonego aktywnego

łańcucha akcji. Karty wybierające za cel „właśnie zagrana” kartę mogą zostać zagrane w dowolnym momencie łańcucha akcji i mogą działać na dowolną kartę w łańcuchu.

Na przykład: Treść karty Pogarda Wysokich Elfów (SU 21) stanowi: „Akcja: Anuluj właśnie zagrana taktykę.” Aby anulować taktykę, Pogardę Wysokich Elfów należy zagrać po tym jak taktyka zostanie dodana do łańcucha akcji, jednak zanim ten łańcuch zostanie rozpatrzony. Gracz może, pod warunkiem, że łańcuch jest aktywny, dodać inne efekty do łańcucha, zanim zagra kartę taką jak Pogarda Wysokich Elfów i anulować taktykę zagrana wcześniej w tym łańcuchu.”

„Tylko jeden Bohater na strefę”

Jeśli gracz posiada już w grze kopię danego Bohatera, nie może zagrać, przejąć kontroli nad, przesunąć lub umieścić w grze (za pośrednictwem efektu karty) innego Bohatera w danej strefie. Jego przeciwnik również nie może zagrać, przejąć kontroli nad, przesunąć lub umieścić w grze (za pośrednictwem efektu karty) innego Bohatera w tej strefie.

Lojalność

Koszt lojalności to zmienna, która zwiększa koszt kart. Jednakże, dla potrzeb efektów kart, nie uważa się jej za część kosztu kart.

Zmniejszanie

Efekt karty, który zmniejsza jakąś liczbę (koszt, punkty Wytrzymałości itd.), nie może jej zmniejszyć poniżej 0.

„Przejrzyj” (v1.1)

Przeglądanie to pojęcie gry odnoszące się do wertowania wierzchnich kart z talii gracza. W grze występują karty, które operują tym pojęciem w opisach swoich zdolności. Ważne, aby pamiętać, że pojęcia „przejrzyj” i „spójrz na” mają różne znaczenie. Karty zawierające słowo „przejrzyj” nie zawierają słowa „spójrz na” i odwrotnie.

Na przykład: Treść karty Obóz zwiadowców (CS 60) stanowi: „Królestwo. Za każdym razem, kiedy przeszukujesz swoją talię, możesz poszukać jednej karty więcej.” Ta karta wchodzi w interakcję z innymi kartami, które nakazują graczowi przeszukać talię, na przykład z Czeladnikiem kowala runów (CW 22), która stanowi: „Akcja: Kiedy ta jednostka

wchodzi do gry, przejrzyj pięć wierzchnich kart ze swojej talii. Jeśli znalazłeś jakieś Runy, pokaż je, a potem dodaj do swojej ręki. Następnie wtasuj pozostałe karty z powrotem do talii.” Jeśli zagrałbyś Czeladnika kowala runów, gdy w grze znajdowałaby już się kopia Obozu zwiadowców, przejrzałbyś sześć wierzchnich kart, zamiast pięciu.

W związku z wprowadzeniem powyższego rozróżnienia terminów, zmianie ulega treść wskazanych kart:

 **78 Zwęszył trop**

 **89 Jasnowidzenie**

 **27 Zwój Asurów**

 **119 Zaawansowana inżynieria**

Powinny w swej treści mieć „podejrzyj” zamiast „przejrzyj”.

Natomiast karta:

 **60 Obóz zwiadowców**

Powinna w swej treści mieć „przeglądasz” zamiast „przeszukujesz”.

„Litera X”

Jeśli nie określa jej karta, efekt karty lub nie zależy ona od wyboru gracza, litera „X” jest zawsze równa 0.

Słowo „lub/albo”

Niektóre efekty kart stawiają gracza przed wyborem jednego z dwóch efektów kart. Te wybory są zaznaczone w tekście słowem „lub/albo”. Gracz może wybrać, w jaki sposób rozpatrzyć taki efekt. Jednakże, musi wybrać taki efekt, który może rozpatrzyć w całości.

Na przykład: Treść karty Spaczeniowy meteoryt (ZS 96) stanowi: „Wymuszony: Kiedy rozpocznie się twoja tura, każdy z graczy musi spaczyć jedną ze swoich jednostek w odpowiadającej strefie albo jego stolica otrzyma 1 obrażenie. (Gracze sami przydzielają otrzymane obrażenia).” Każdy gracz musi wybrać jedną z dwóch możliwych opcji (spaczyć jedną ze swoich jednostek w odpowiadającej strefie lub zadać obrażenia własnej Stolicy). Jeśli gracz nie może całkowicie spełnić pierwszej z tych opcji, musi rozpatrzyć drugą. W tym przykładzie gracz nie posiada jednostki, którą mógłby spaczyć, musi więc zadać 1 punkt obrażeń swojej Stolicy.

Warunek aktywacji (1.4)

Warunek aktywacji to dowolny warunek, który musi wydarzyć się zanim będzie można aktywować określoną zdolność karty. Może być nim zagranie karty, użycie innej zdolności karty, a także efekt trwały.

Na przykład: Warunek aktywacji Chodząca Ofiara (SNU 23) „Kiedy ta jednostka opuszcza grę...” sprawia, że jednostka musi opuścić grę zanim efekt wymuszony zostanie aktywowany. Innym przykładem warunku aktywacji jest „Na początku twojej tury...”, który można znaleźć na kartach takich jak Szczęsurogry (CS 55) oraz Chmura Much (ZP 93).

Strefy gry

Strefa gry to obszar, w którym podczas gry mogą znajdować się karty. Strefy w grze to Królestwo, Pole Bitwy i Strefa Misji. Strefy poza grą to talia, ręka i stos kart odrzuconych.

W grze (v1.3)

W grze znajdują się Królestwo, Pole Bitwy i Strefa Misji.

Jeśli efekt karty (np. zniszczenie lub poświęcenie) nie stanowi czego innego, karty mogą się przemieszczać z jednej do drugiej strefy tylko za sprawą efektów kart.

Na przykład: Treść karty Rajtarzy (ZS 36) stanowi: „Akcja: Wydadaj 1 żeton zasobów, aby przesunąć tę jednostkę z obecnie zajmowanej strefy do innej z twoich stref.” Ten efekt nie może sprawić, że jednostka znajdzie się w którejś ze stref poza grą (jak np. na stosie kart odrzuconych).

Poza grą

Poza grą znajdują się talia, ręka oraz stos kart odrzuconych.

Jeśli karta ma się znaleźć poza grą, trafia do jednej ze stref poza grą jej właściciela. Kartę, która przesuwa się ze strefy w grze do strefy poza grą, uważa się za nową kartę. Połączone z nią efekty przestają na nią wpływać. Jedyny wyjątek od tej zasady to zdolności, które aktywują się, gdy karta ze strefy w grze przesuwa się do strefy poza grą.

Wchodzi do gry (v1.4)

Karty na ogół są zagrywane z ręki, jednak niektóre efekty pozwalają na zagrywanie ich bezpośrednio

ze stosu kart odrzuconych albo z talii. Kiedy karta jest zagrywana uważa się, że nie jest ona poza grą, ani nie jest w grze. Zagranie karty wywołuje łańcuch akcji, a jedynym sposobem oddziaływania na kartę podczas tej akcji jest efekt „właśnie zagrana”. Po tym, jak pozostała część łańcucha akcji zostanie dokończona, efekt karty zostanie rozstrzygnięty (jeżeli jest to taktyka) albo wejdzie ona do gry (jeżeli jest jednostką lub kartą wsparcia).

Na przykład: Gracz zagrywa z ręki Dzikich maruderów (ZS 82), rozpoczynając łańcuch akcji. Obaj gracze mogą w ramach reakcji na tę akcję wykonać dowolną liczbę akcji „w odpowiedzi”, które są rozgrywane w kolejności „ostatnia zagrana, pierwsza rozstrzygnięta”. Na koniec łańcucha Dżicy maruderzy wejdą do gry, chyba, że możliwość ta zostanie anulowana przez kartę taką jak Oczyszczenie Asuryana. Należy zwrócić uwagę, że mimo tego, iż tylko Dżicy Maruderzy mogą być wybrani tylko na cel efektów kart, które mają w treści „właśnie zagrana”, gracze mogą użyć efektów kart podczas łańcucha akcji, do wybrania na cel innych kart będących w grze.

Po tym jak karta wejdzie do gry na końcu łańcucha akcji, może aktywować dowolne ze swoich zdolności włącznie z tymi aktywowanymi przez wejście do gry.

Na przykład: Tekst na Czarnych rycerzach Morra (CW 43) brzmi: „Akcja: Kiedy w tej strefie pojawia się jakaś jednostka, do końca tej tury wybrana jednostka nie może się bronić.” Po tym jak gracz zagra Czarnych rycerzy Morra, a pozostała część łańcucha akcji zostanie rozpatrzona, Czarni rycerze Morra wchodzą do gry, a ich zdolność akcji aktywowanej może zostać wykorzystana podczas następnego łańcucha akcji.

Zagrać

„Zagrać” oznacza zagrać kartę z ręki, płacąc cały jej koszt i stosując się do wszystkich ograniczeń.

Umieścić w grze

„Umieścić w grze” oznacza, że karta wchodzi do gry za sprawą efektu karty, a nie w normalny sposób (płacąc koszt i stosując się do ograniczeń). Ważny wyjątek: umieszczenie w grze nie może ominąć ograniczenia unikatowości karty ani innych ograniczeń wynikających z pola tekstowego danej karty.

Poświęcenie

„Poświęcić kartę” to znaczy umieścić kontrolowaną przez nas kartę na stosie kart odrzuconych jej właściciela. Inne efekty nie mogą anulować poświęcenia ani mu zapobiec.

Zniszczenie

„Zniszczyć kartę” to znaczy umieścić tę kartę na stosie kart odrzuconych jej właściciela. Należy zwrócić uwagę, że zniszczenie jednostki to nie to samo co jej poświęcenie.

Opuszcza grę

Karta opuszcza grę, kiedy ze strefy w grze przesuwa się do strefy poza grą, na przykład z powrotem na rękę, do talii lub na stos kart odrzuconych.

Wybieranie celu efektów

Wybieranie (v1.3)

Wybieranie sprawdza się w chwili zagrania karty i drugi raz, kiedy jej efekt zostanie rozpatrzony. Karta „wybiera cel”, jeśli w jej tekście znajduje się słowo „wybrana”.

Na przykład: Treść karty Trolle rzygi (ZS 80) stanowi: „Akcja: Zniszcz wszystkie jednostki w grze.” Ten efekt nie wybiera za cel jednostek, które niszczy, więc karty takie jak Król Kazador (ZS 7), która stanowi: „Przeciwnicy nie mogą wybierać tej jednostki za cel efektów kart, chyba, że zapłacą za nie o 3 żetony zasobów więcej za każdy efekt.” nie wejdą z nim w interakcję.

Jeżeli nie zaznaczono inaczej, karta może wybierać na cel jedynie karty znajdujące się w grze.

Niewłaściwy cel

Jeśli efekt karty wskazuje na jej cel, należy sprawdzić, czy cel jest właściwy w chwili jej zagrania oraz kiedy jej efekt zostanie rozpatrzony. Cel może stać się niewłaściwy jeśli zostanie usunięty z gry, jeśli zostanie usunięty ze strefy wskazanej przez zdolność lub jeśli jakieś konkretne cechy karty, która była celem, zmieniają się.

Jeśli wszystkie cele efektu karty staną się niewłaścive, efekt karty zostaje anulowany. Jeśli podczas rozpatrywania efektu karty jakieś cele pozostały właściwe, efekt działa normalnie, chociaż wpływa tylko na właściwe cele.

Na przykład: Treść karty Płomienie Tzeentcha (ZS 102) stanowi: „Akcja: Zadań X obrażeń jednej wybranej jednostce.” Tomek zagrywa Płomienie Tzeentcha, płacąc 1 żeton zasobów i wybierając za cel Załogę głazocisku (ZS 66) Marka. W odpowiedzi Marek decyduje się wykorzystać zdolność Załogi głazocisku, której treść brzmi: „Królestwo. Akcja: Poświęć tę jednostkę, aby zmusić przeciwnika do poświęcenia kontrolowanej przez niego jednostki (jeśli to możliwe).” Marek zagrał swoją akcją w odpowiedzi na Płomienie Tzeentcha Tomka, dlatego to ją należy rozpatrzyć najpierw. Załoga głazocisku zostaje poświęcona jako koszt własnego efektu – ten efekt zostaje w pełni rozpatrzony, zanim gracz przejdą do rozpatrywania Płomieni Tzeentcha Tomka. Kiedy przychodzi czas ich rozpatrzenia, okazuje się, że cel ataku (wybrana jednostka) stał się niewłaściwy (ponieważ został usunięty z gry). W związku z tym efekt karty Tomka zostaje anulowany, a Płomienie Tzeentcha trafiają na stos kart odrzuconych.

Obrażenia

Zadawanie obrażeń w walce

Uważa się, że jednostka zadała obrażenia w walce, jeśli dodała do puli obrażeń, które zostaną przydzielone przeciwnikowi w walce, przynajmniej jeden punkt obrażeń, i jeśli podczas kroku „Zadawanie obrażeń” przynajmniej jeden punkt obrażeń zostanie zadany jednostkom lub Stolicy przeciwnika.

Na przykład: Treść karty Sadystryczna mutacja (ZS 95) stanowi: „Wymuszony: Kiedy jednostka, do której dołączono tę kartę, zadaje obrażenia w walce, zadaj 1 obrażenie jednej wybranej jednostce lub stolicy.” Aby ten wymuszony efekt został aktywowany, jednostka, do której dołączono tę kartę, musi dodać przynajmniej 1 punkt obrażeń do puli obrażeń oraz przynajmniej 1 punkt obrażeń z puli obrażeń musi zostać zadany jednostce lub Stolicy przeciwnika.

Jeśli w danej walce gracz bierze pod uwagę kilka kart posiadających aktywator „zada obrażenia”, wystarczy, aby chociaż 1 punkt obrażeń w walce został zadany jednostce lub Stolicy przeciwnika, aby można było uznać, że wszystkie biorące udział w walce jednostki zadały obrażenia.

Na przykład: Tomek posiada na swoim Polu Bitwy Dzikie góry i Zaprzysiężonego krwi, a do każdej z tych jednostek dołączył po

jednej Sadystrycznej mutacji. Podczas fazy Pola Bitwy Tomek atakuje Królestwo przeciwnika oboma jednostkami. Jeśli chociaż jeden punkt obrażeń zostanie zadany jednostce lub Stolicy przeciwnika, należy uznać, że zarówno Dzikie góry, jak i Zaprzysiężony krwi zadali w tej walce obrażenia. Obie te jednostki będą mogły aktywować swoje Sadystryczne mutacje.

Otrzymane obrażenia (v1.1)

Jednostka otrzymała obrażenia, jeśli podczas kroku Zadawania obrażeń, po rozpatrzeniu efektów anulowania obrażeń, przynajmniej 1 punkt obrażeń zostanie jej zadany.

Obrażenia poza walką

Obrażenia poza walką to pojęcie zbiorcze dla wszystkich rodzajów obrażeń z wyłączeniem obrażeń w walce. Obrażenia poza walką zadaje się od razu w momencie ich przydzielenia, zanim gracz będą mogli wykonać inne akcje.

Na przykład: Treść karty Zaraza Nurgla (ZS 101) stanowi: „Akcja: Każda jednostka w grze otrzymuje 1 obrażenie. Spaczone jednostki otrzymują po 1 dodatkowym obrażeniu.” Jeśli gracz zagra i rozpatrzy tę kartę, to powstałe w ten sposób obrażenia zostaną przydzielone, zanim gracz będą mogli wykonać jakiegokolwiek inne akcje.

Karty, które mogłyby zapobiec tym obrażeniom, jak na przykład Zguba stali (CS 6), która stanowi: „Akcja: Anuluj 10 następujących obrażeń, które podczas tej tury zostałyby zadane wybranej jednostce ☹”, musiałyby zostać zagrane w odpowiedzi na Zarazę Nurgla, aby móc anulować jakiegokolwiek obrażenia.

Kontratak

Kontratak to słowo-klucz, które pozwala broniącej się jednostce natychmiast zadać atakującemu obrażenia (za każdym razem, kiedy zostanie wybrana na obrońcę). Obrażenia z kontrataku to obrażenia w walce, których nie można dzielić pomiędzy atakujących, są nieanulowane oraz zostają zadane jak tylko zostaną przydzielone, zanim gracz będą mogli podjąć jakiegokolwiek inne akcje.

Obrażenia niebezpośrednie (v1.5)

Niebezpośrednie obrażenia to obrażenia poza walką zadawane wybranemu graczowi. Gracz, który otrzymuje

niebezpośrednie obrażenia musi przydzielić je swoim jednostkom, legendom i/lub swojej Stolicy.

Niebezpośrednich obrażeń nie można przydzielać do płonących stref, gracz nie może też przydzielić jednostce więcej niebezpośrednich obrażeń, niż wystarczyłoby do jej zniszczenia (uwzględniając Odporność i inne efekty anulujące obrażenia). To samo tyczy się przydzielania obrażeń strefom Stolicy (gracz nie może przedzielić więcej niebezpośrednich obrażeń danej strefie, niż wystarczyłoby do jej podpalenia).

Jeśli kilku graczy musi równocześnie przyznać obrażenia niebezpośrednie, jako pierwszy przyznaje je aktywny gracz.

Przesuwanie obrażeń

Przesuwania obrażeń nie uważa się za zadawanie lub przydzielanie obrażeń. Obrażenia przesuwane z jednej jednostki na inną omijają wszystkie efekty anulowania obrażeń (takie jak Odporność).

Przekierowywanie obrażeń (v1.2)

Niektóre efekty kart pozwalają obrażeniom być przekierowywanym z jednego wybranego celu na inny. Obrażenia zawsze przekierowuje się po ich przydzieleniu, ale tuż przed ich zadaniem (w tym samym czasie, co Odporność).

Należy zwrócić uwagę, że podczas przydzielania obrażeń w walce gracz nie muszą brać pod uwagę efektów kart przekierowujących obrażenia. Jest tak, ponieważ przekierowywanie obrażeń nie jest rodzajem anulowania obrażeń.

Inne

Przesuwanie jednostek

Kiedy atakująca jednostka zostanie przesunięta z Pola Bitwy, nie uważa się jej już za atakującą. Kiedy broniąca się jednostka zostanie przesunięta z Pola Bitwy, nie uważa się jej już za broniącą. Efekty, które pozwalają jednostce atakować/bronić się z jej nowego miejsca położenia tworzą wyjątek od powyższych zasad. Tak jest na przykład w przypadku Szarego Proroka Thanquola (CS 15), który stanowi: „Ta jednostka może atakować z dowolnej strefy.”

Kiedy jednostka wykonująca misję zostanie przesunięta ze strefy Misji, nie uważa się jej już za odbywającą misję, a wszystkie żetony z karty Misji należy odrzucić.

Jednostka, która przesuwa się z jednej strefy do innej, jest uważana za wchodzącą do nowej strefy, ale nie za wchodzącą do gry. Dodatkowo, obrażenia, które zostały przydzielone takiej jednostce, są nadal zadawane.

Dodatki (v1.3)

Dodatki to karty Wsparcia, które muszą zostać dołączone do „wybranych za cel” kart znajdujących się w grze, kiedy wchodzi do gry. Takie karty zostały wskazane przez cechę „Dodatek”. Jeśli Dodatek nie wskazuje, że należy go dołączyć do karty, którą kontrolujesz, możesz go dołączyć również do znajdującej się w grze karty przeciwnika.

Gracz, który zagrywa Dodatek, kontroluje go, kiedy jego karta znajduje się w grze. Dodatek zapewnia punkty Lojalności kontrolującemu go graczowi.

Jeśli jednostka, do której dołączono Dodatek, przechodzi pod kontrolę innego gracza, Dodatek pozostaje pod kontrolą obecnego gracza.

Jeśli Dodatek posiada wymagania strefy (np. „Dołącz do wybranej jednostki na swoim Polu Bitwy”), muszą one zostać spełnione jedynie w chwili, w której karta Dodatku wchodzi do gry. Jeśli jednostka przemieści się następnie pomiędzy strefami, nie wpływa to na taki Dodatek. Jednak wszystkie pozostałe warunki związane z dodatkiem muszą być cały czas spełnione. Jeżeli w dowolnym momencie nie są przestrzegane, dodatek jest odrzucany z gry.

Jeśli karta, do której został dołączony Dodatek, opuszcza grę, Dodatek trafia na stos kart odrzuconych swojego właściciela.

Stos kart odrzuconych (v1.1)

Kiedy kilka kart trafia na stos kart odrzuconych danego gracza równocześnie, właściciel tych kart decyduje, w jakiej kolejności te karty znajdują się na stosie.

Gracz może kontrolować kartę rozwinięcia tylko wtedy, gdy jest jednocześnie jej właścicielem. Jeżeli

w dowolnym momencie rozgrywki gracz kontrolowałby kartę będącą rozwinięciem, której nie jest właścicielem, natychmiast musi odrzucić ją z gry.

Na przykład: Tekst na Łupieżcach Rodrika (MP 7) brzmi: „Akcja: Kiedy ta jednostka wchodzi do gry, umieść koszulką do góry wybraną kartę Wsparcia i zamień ją w rozwinięcie.” Jeżeli karta ta zadziała na kartę wsparcia dołączoną do postaci kontrolowanej przez gracza, który zagrał Łupieżców Rodrika, wtedy końcowym efektem będzie odrzucenie wsparcia z gry, ponieważ nie może ono występować jako rozwinięcie w strefie, w której znajduje się obecnie.

Innym przykładem jest zagranie Złodzieja dusz na rozwinięcie, które stało się jednostką w wyniku zagrania Gromu zmiany. W tym wypadku Złodziej dusz zostanie dołączony do jednostki, a następnie, kiedy rozwinięcie zostanie przesunięte do strefy przeciwnika, natychmiast zostaje usunięte z gry wraz ze Złodziejem dusz.

Rozwinięcia (v1.5)

Gracz może kontrolować kartę rozwinięcia tylko wtedy, gdy jest jednocześnie jej właścicielem. Jeżeli w dowolnym momencie rozgrywki gracz kontrolowałby kartę będącą rozwinięciem, której nie jest właścicielem, natychmiast musi odrzucić ją z gry.

Na przykład: Tekst na Łupieżcach Rodrika (MP 7) brzmi: „Akcja: Kiedy ta jednostka wchodzi do gry, umieść koszulką do góry wybraną kartę Wsparcia i zamień ją w rozwinięcie.” Jeżeli karta ta zadziała na kartę wsparcia dołączoną do postaci kontrolowanej przez gracza, który zagrał Łupieżców Rodrika, wtedy końcowym efektem będzie odrzucenie wsparcia z gry, ponieważ nie może ono występować jako rozwinięcie w strefie, w której znajduje się obecnie.

Innym przykładem jest zagranie Złodzieja dusz na rozwinięcie, które stało się jednostką w wyniku zagrania Gromu zmiany. W tym wypadku Złodziej dusz zostanie dołączony do jednostki, a następnie, kiedy rozwinięcie zostanie przesunięte do strefy przeciwnika, natychmiast zostaje usunięte z gry wraz ze Złodziejem dusz.

Niektóre karty mogą stać się odkrytymi rozwinięciami. Jeśli karta staje się odkrytym rozwinięciem (i jest tylko rozwinięciem), należy z niej usunąć wszystkie żetony obrażeń i zasobów. Uznaje się, że na odkrytych rozwinięciach nie ma żadnego pola

tekstowego, symboli siły, kosztu, symboli lojalności, cech ani punktów wytrzymałości. Zachowują one swoją nazwę oraz unikalność i uważa się, że są one obecne w grze.

Na przykład: Jeśli zdolność Drzewoduchów zostanie aktywowana, w momencie kiedy jednostka ma 3 obrażenia, z karty usuwa się 3 żetony obrażeń. Karta Drzewoduchów pozostaje w grze i w związku z tym, gracz nie może w odpowiedzi aktywować zdolności Złodzieja Esencji.

Słowo-klucz Zwiad (v1.5)

Słowo klucz „Zwiad” jest aktywowane nawet jeśli podczas walki nie zostały zadane żadne obrażenia, pod warunkiem, że jednostka z tym słowem kluczowym brała udział w walce i ją przetrwała.

Część 3:

FAQ - Najczęściej zadawane pytania

P: Czy nadal mogę wykorzystywać zdolności/losować karty/zbierać zasoby, jeśli odpowiednia strefa płonie?

O: Tak. Płonąca strefa funkcjonuje normalnie, z tym wyjątkiem, że nie można jej przydzielać obrażeń.

P: Czy mogę zaatakować już płonąca strefę?

O: Tak.

P: Czy efekty, które mają miejsce „na początku tury”, mają miejsce przed fazą Królestwa?

O: Tak. Te efekty mają miejsce podczas fazy „Początek tury”, tak jak wskazuje to skrócony przebieg tury w instrukcji. To okno akcji funkcjonuje dokładnie w ten sam sposób, co inne okna akcji w grze.

P: Jeśli rozwinięcie, które zagran z ręki, zostanie zniszczone przez efekt karty, ale było jednostką Krasnoludów, to czy mogę zagrać Utrzymać pozycję (CS 2), aby wrócić tę jednostkę Krasnoludów ze stosu kart odrzuconych do gry?

O: Tak. Karta Utrzymać pozycję bierze pod uwagę tylko fakt trafienia karty jednostki na stos kart odrzuconych w danej turze, nie bada w jaki sposób tam trafiła.

P: Czy symbole Lojalności z kart Taktyk zmniejszają koszt innych kart Taktyk zagranych w odpowiedzi?

O: Nie. Taktyka nie znajduje się w grze, a tylko symbole Lojalności w grze mogą obniżać koszt Lojalności.

P: Jeśli odwrócę Grimgora Żelazną Skórę (ZS 63) koszulką ku górze kartą Oderżnijta ich łby! (ZS 75), to czy Grimgor zniszczy karty Wsparcia i rozwinięcia w odpowiadających strefach?

O: Nie. Rozwinięcie będące Grimgo-rem już znajduje się w grze, więc Grimgor nie wchodzi do gry, a zatem jego zdolność nie zostaje aktywowana.

P: Jeśli jednostka posiada 0 punktów Wytrzymałości i żadnych żetonów obrażeń, to czy zostaje ona zniszczona?

O: Tak, zostaje natychmiast zniszczona, bowiem posiada tyle samo obrażeń, co punktów Wytrzymałości.

P: Jeśli mój przeciwnik zagra na jednostkę kartę Dodatku, to czy mogę odpowiedzieć na to zagranie Dodatku Żelazną dyscypliną (CS 45), aby zmusić go do wydania dodatkowych zasobów albo anulowania Dodatku?

O: Tak, ponieważ zagranie dodatku na jednostkę jest akcją, która wybiera jakąś jednostkę za cel.

P: Jeśli aktywuję zdolność Sniktcha Mistrza Śmierci, gdy w grze znajdują się 4 karty Skavenów (w tym sam Mistrz Śmierci) i wybiorę za cel jednostkę posiadającą 3 punkty Wytrzymałości, a mój przeciwnik zagra w odpowiedzi Płomienie Tzeentcha i zniszczy jedną z kart Skavenów w grze, to co się wtedy stanie?

O: Najpierw należy rozpatrzyć Płomienie Tzeentcha i zniszczyć jednostkę

Skavenów. Następnie gracze spróbują rozpatrzyć zdolność Sniktcha Mistrza Śmierci. Sprawdzając warunki wybrania za cel karty, gracz przekona się, że cel ten nie posiada już mniej punktów Wytrzymałości, niż znajduje się w grze jednostek Skavenów. Cel zdolności Sniktcha stał się więc niewłaściwy, dlatego jej efekt zostanie anulowany.

P: Jeśli posiadam w grze Ołtarz Khaina i 3 jednostki, a mój przeciwnik zagra Trolle rzygi, to czy mogę aktywować zdolność Ołtarza kilkakrotnie i cofnąć na rękę wszystkie jednostki?

O: Tak. Dopóki możesz zapłacić wszystkie koszty, możesz aktywować Ołtarz Khaina w odpowiedzi na pojedynczy efekt karty, który niszczy kilka jednostek jednocześnie.

P: Czy mogę wykorzystać Światłość Sigmara, aby przesunąć jednostki do strefy Misji przeciwnika?

O: Nie. Gracz nie może przesuwać lub zagrywać jednostek do stref swojego przeciwnika.

P: Jak to dokładnie jest z tym przydzielaniem obrażeń w walce broniącym się jednostkom?

O: Przydzielając obrażenia broniącym się jednostkom, zanim atakujący gracz będzie mógł zadawać obrażenia wrogiej stolicy, atakujący musi przydzielić każdej z tych jednostek tyle obrażeń, ile jest potrzebne, aby zniszczyć. To oznacza, że atakujący musi wziąć pod uwagę punkty Wytrzymałości oraz wszystkie efekty anulowania obrażeń, które są już aktywne w chwili przydzielania obrażeń. Każdej jednostce atakujący może przydzielić więcej obrażeń, niż potrzeba, aby ją zniszczyć, jeśli oczekuje wystąpienia innych efektów anulujących obrażenia.

P: Jeśli posiadam w grze Lśniącą Wieżę, a wiele jednostek zostaje wyleczonych tym samym efektem (np. efektem karty Nowicjusza z Saphery), to czy zdolność Wieży zostanie aktywowana raz czy raz za każdą wyleczoną jednostkę?

O: Lśniaca Wieża zostanie aktywowana raz

za każdą wyleczoną jednostkę, bez względu na to, że są one leczone jednocześnie.

P: Jeśli moje Dzikie gory (ZS 90) wykonują misję Grabież Tor Aendris (SU 32) w strefie Misji, to czy ich zdolność Pola Bitwy jest aktywna?

O: Nie. Dzieje się tak, ponieważ Dzikie gory mogą atakować jedynie tak jakby znajdowały się na twoim Polu Bitwy. Zdolność Grabieży Tor Aendris nie sprawia, że ich karta faktycznie znajduje się na Polu Bitwy.

P: Mam wyłożonego Pana przemian (MP 21), a mój przeciwnik dociąga trzy karty. Czy mogę zobaczyć każdą z nich?

O: Nie. Za każdym razem kiedy gracz dociąga kilka kart w wyniku jednej akcji, dociąga je równocześnie.

P: Jeżeli Złodziej dusz (CW 117) zostanie zniszczony, czy jednostka, do której był dołączony wraca do swojego pierwotnego właściciela?

O: Tak. Tekst Złodzieja dusz to efekt trwały i w związku z tym wpływa na grę tylko tak długo jak pozostaje w grze. Jeżeli Złodziej dusz opuszcza grę, pierwotny właściciel jednostki odzyskuje kontrolę nad kartą i przesuwa ją do odpowiadającej strefy.

P: Kontroluję Przekłętę ostrze (CS 100), a mój przeciwnik zagra jednostkę do strefy, w której znajduje się Wykopalisko spaczenia (ZS 116). Czy dana jednostka jest uznawana za spaczoną i w związku z tym mogę położyć żeton zasobów na Przekętym ostrzu?

O: Nie. Jednostka, która wchodzi do gry w określonym stanie nie zmienia swojego statusu. Tak więc, w tym przypadku nic nie zostało spaczone, dlatego efekt Przekłętą ostrza nie jest aktywowany. Jednak, jeśli jednostka już znajdująca się w grze zostanie przesunięta do strefy, w której znajduje się Wykopalisko spaczenia, wtedy uważa się, że została spaczona, a na Przekętym ostrzu można umieścić żeton zasobów.

P: Czy mogę wykonać akcję podczas rozgrywania łańcucha akcji?

O: Nie. Podczas łańcucha akcji, akcje można wykonywać tylko do czasu aż każdy z graczy spasuje. Po tym jak wszyscy gracze spasują, łańcuch jest rozgrywany zgodnie z zasadą „ostatnia zagrana, pierwsza rozgrywana” i nie można do niego już dodawać żadnych innych efektów.

P: Czy mogę wykonać akcję podczas rozgrywania łańcucha akcji?

O: Nie. Podczas łańcucha akcji, akcje można wykonywać tylko do czasu aż każdy z graczy spasuje. Po tym jak wszyscy gracze spasują, łańcuch jest rozgrywany zgodnie z zasadą „ostatnia zagrana, pierwsza rozgrywana” i nie można do niego już dodawać żadnych innych efektów. Należy zauważyć, że efekty wymuszone oraz aktywowane efekty trwale przerywają łańcuch akcji, jeżeli zostaną spełnione warunki na nich przedstawione.

P: Jeżeli mam Szpikulec Grimgora (CS 71) na samodzielnej broniącej jednostce, czy wszystkie atakujące jednostki zostają zniszczone kiedy jedna z nich otrzyma obrażenia pochodzące z bitwy, czy zniszczona zostaje tylko ta, która otrzymała obrażenia od jednostki mającej Szpikulec Grimgora?

O: Szpikulec Grimgora zniszczy każdą atakującą jednostkę, do której zostały przypisane obrażenia wynikające z bitwy.

P: Czy mogę użyć karty W poszukiwaniu nowych niewolników (CW 57) w celu przejścia kontroli nad jednostką, która już jest w grze (albo wchodzi do gry w wyniku efektu takiego jak Nekromancja)?

O: Nie. Możesz umieścić w grze tylko karty spoza gry. Karta wchodząca do gry nie jest uważana za będącą w grze, ani poza grą i kiedy taka karta znajduje się w łańcuchu akcji mogą na nią działać tylko efekty „właśnie zagrana”.

P: Czy wolno mi potasować wszystkie rozwinięcia z jednej strefy, aby mój przeciwnik nie wiedział które z nich jest które??

O: Tak, możesz zmieniać położenie oraz tasować rozwinięcia z dowolnej strefy kiedy tylko chcesz. Jednakże, jeśli celem twojego efektu jest konkretne rozwinięcie, musi być jasne, które rozwinięcie wybierasz na cel, a twój przeciwnik także może wybrać je na cel dopóki jest ono twoim celem.

P: Czy mogę przenieść więcej obrażeń na jednostkę, niż jest wymaganych do jej zniszczenia? Na przykład, czy Szaman Orków może przenieść 5 obrażeń na jednostkę, której pozostał tylko 1 punkt wytrzymałości?

O: Nie, nie możesz przesunąć na jednostkę więcej obrażeń niż wymaganych jest do jej zniszczenia. W powyższym przypadku Szaman Orków mógłby przesunąć tylko 1 obrażenie na jednostkę, której pozostał 1 punkt wytrzymałości.

P: Jak działa Krwiopuszcz?

O: Krwiopuszcz automatycznie podwaja przydzielane obrażenia w momencie kiedy są one przydzielane. Tak więc kiedy przypiszesz jednostce jedno obrażenie, natychmiast zostaje ono podwojone. Działa to także w przypadku obrażeń przyznawanych poza walką, ponieważ nadal są one przydzielane.

Kiedy na stole znajduje się więcej niż jeden Krwiopuszcz, równocześnie podliczasz całkowitą wartość obrażeń, ponieważ efekt tych kart jest stały i nie posiada warunku aktywacji. Tak więc, jeśli przypisujesz 1 obrażenie, a na stole masz 2 Krwiopuszczy, każdy z nich podwaja obrażenia, co w sumie sprawia, że zostają przypisane 3 obrażenia (1 obrażenie + 1 obrażenie z pierwszego Krwiopuszcza + 1 obrażenie z drugiego Krwiopuszcza).

W związku z powyższym, jeśli w grze znajduje się dwóch Krwiopuszczy, potraja się wszystkie zadawane obrażenia, a kiedy w grze jest

trzech Krwiopuszczy obrażenia są zwielokrotnione razy 4.

P: Co dzieje się ze wszystkimi nadmiarowymi obrażeniami pozostałymi po zniszczeniu legendy?

O: Kiedy legenda zostaje zaatakowana i zniszczona, wszelkie nadmiarowe obrażenia nie zostają przypisane do strefy, ani nigdzie indziej. Zostają zignorowane tak, jak obrażenia, które miałyby zostać przyznane płonącej strefie.

P: Czy jeśli aktywuję zdolność Czarnoksiężnika Tzeentcha, to przeciwnik może odpowiedzieć Żelazną Dyscypliną oraz czy wówczas nadal mogę umieścić jeden żeton zasobów na Czarnoksiężniku Tzeentcha jeśli nie zapłacę 4 surowców?

O: Umieszczenie żetonu zasobów na Czarnoksiężniku nie jest uważane za koszt, więc nie zostanie położony od razu kiedy aktywujesz akcję. Kiedy aktywujesz akcję musisz zadeklarować wszystkie jej potencjalne cele, albo nie wolno ci jej aktywować. Oznacza to także, że mimo, iż określenie „następnie” znajduje się w zdolności Czarnoksiężnika, nie zostało aktywowane, nadal musisz wskazać jego cel. Dlatego, jeśli gracz w odpowiedzi zagra Żelazną Dyscyplinę, a ty nie zapłacisz czterech surowców, musisz anulować całą akcję, włącznie z umieszczeniem żetonu zasobów na Czarnoksiężniku.

P: Co dzieje się kiedy zagrywam Osąd Loeca na jednostkę ?

O: Jednostka, do której zostaje dołączona tę kartę pozostaje w grze odkryta i jest uznawana za rozwinięcie dopóki Osąd Loeca pozostaje do niej dołączony (patrz strona 13, w poszukiwaniu informacji na temat odkrytych rozwinięć). Jeśli Osąd zostanie zagrany na jednostkę wykonującą misję, jednostka zostaje usunięta z misji i umieszczaj się ją w strefie, w której wykonywała tą misję.

P: Czy aby móc zagrać Bombę Zarazy (CM 34) muszą być dostępne 3 cele?

O: Tak. Nie możesz podjąć próby zagrania Bomby Zarazy jeśli nie masz trzech celów, które mogłaby trafić. Ilekroć aktywujesz efekt karty musisz w momencie jego aktywacji mieć dostępny cel (cele) oraz zapłacić wszystkie koszty. Są to warunki niezbędne do aktywowania karty. Przy pomocy Bomby Zarazy należy wybrać trzy różne jednostki, więc przy jej pomocy nie można kilka razy zadać obrażeń tej samej jednostce.

P: Jaka jest różnica pomiędzy efektami „Kiedy zagrywasz...” (obecnym np. Na karcie Wieszczy (CM39), a „Kiedy [coś] wejdzie do gry...” (obecnym np. na Leśnych Goblinach (MP 17)?

O: Efekty „Kiedy zagrywasz...” muszą być aktywowane w trakcie łańcucha akcji, który zawiera sobie kartę, która zostaje zagrana i w związku z tym nie może być wykorzystywany w stosunku do kart, których nie ma jeszcze w grze. W przypadku zdolności Wieszczy nie mógłbyś wybrać za cel zagranej zdolności, które aktywowało zdolność Wieszczy, ponieważ dane rozwinięcie nie jest jeszcze obecne w grze. Jednakże, efekty związane z wejściem do gry muszą być aktywowane w ramach łańcucha akcji po tym jak karta wejdzie do gry, a w związku z tym karty z tymi zdolnościami mogą działać same na siebie.

P: Jeśli jednostka otrzymuje żetony zasobów ze swoich własnych efektów (np. Strażnik Uraz (CW 24), to czy traci je w momencie kiedy jej pole tekstowe staje się puste?

O: Nie. Jednostki, na których znajdują się żetony zasobów zatrzymują swoje żetony zasobów jeśli ich pole tekstowe zostaje wyczyszczone, jednak na ogół nie będą w stanie korzystać z nich ani otrzymywać dzięki nim żadnych premii. Tak więc Strażnik Uraz z pustym polem tekstowym nie otrzymuje żadnego symbolu siły za żetony zasobów, nie będzie w stanie dodawać kolejnych żetonów dzięki swojemu efektowi, ale zatrzymuje żetony zasobów, które już ma.

P: Jeśli jedno z moich rozwinięć zostaje zniszczone w momencie kiedy Kairos Tkacz Losu (Legendy 30) jest obecny w grze, czy spowoduje to aktywowanie misji Ofiara dla Hekarti (CW 97) w związku z tym, że dane rozwinięcie było także jednostką?

O: To zależy. Misja zostanie aktywowana jeśli rozwinięcie było kartą jednostki. Jeśli była to taktyka, wsparcie albo legenda, wówczas Ofiara dla Hekarti by nie zadziałała. Kiedy karty trafiają na stos kart odrzuconych, trafiają tam jako karty, jako które są wydrukowane, a nie jako które były obecne w grze.

P: Jeśli mam w grze Kairosa Tkacza Losu (Legendy 30) i zagram rozwinięcie do strefy, w której znajduje się Wykopalisko Spaczenia (ZP 116) to czy rozwinięcie/jednostka wchodzi do gry spaczone?

O: Nie. Rozwinięcie musi znajdować się w grze zanim zadziała zdolność Kairosa Tkacza Losu, tak więc karta wchodzi do gry jako rozwinięcie zanim zostanie uznana za jednostkę.

SZCZEGÓŁOWY PRZEBIEG TURU:

0. POCZĄTEK TURU

- Początek tury (Patrz punkt D na stronie 16)
- Każdy z graczy może wykonywać akcje.

1. FAZA KRÓLESTWA

- Aktywny gracz odkłada niewydane żetony zasobów na stos żetonów na środku obszaru gry.
- Aktywny gracz może przywrócić jedną spaczoną jednostkę.
- Aktywny gracz bierze ze stosu żetonów liczbę żetonów zasobów równą liczbie symboli siły w swoim Królestwie.
- Początek fazy (patrz punkt D na stronie 11).
- Każdy z graczy może wykonywać akcje.

2. FAZA MISJI

- Aktywny gracz losuje z wierzchu swojej talii liczbę kart równą liczbie symboli siły w swojej strefie Misji.
- Początek fazy (patrz punkt D na stronie 11).
- Każdy z graczy może wykonywać akcje.

3. FAZA STOLICY

- Początek fazy (patrz punkt D na stronie 11).
- Aktywny gracz może zagrać z ręki karty Jednostek, Wsparcia i Misji oraz jedną zakrytą kartę jako rozwinięcie do swoich trzech stref, a każdy z graczy może wykonywać akcje.

4. FAZA POLA BITWY

- Początek fazy (patrz punkt D na stronie 11).
- Aktywny gracz wybiera strefę przeciwnika, którą chce zaatakować, jeśli to robi.
- Każdy z graczy może wykonywać akcje.
- Aktywny gracz wybiera atakujących. **Jeśli zostanie wybrany co najmniej jeden atakujący, w tym momencie strefa jest uznawana za zaatakowaną**
- Każdy z graczy może wykonywać akcje.
- Broniący się gracz wybiera obrońców.
- Każdy z graczy może wykonywać akcje.
- Obrażenia są zliczane i przydzielane, ale nie zadawane.
- Każdy z graczy może wykonywać akcje.

- Obrażenia są zadawane, a ich efekty rozstrzygane. Jednostki opuszczają grę, jeśli skończą się im punkty Wytrzymałości. Jeśli to konieczne, na Stolicy należy umieścić żetony pożarów.
- Każdy z graczy może wykonywać akcje. Jest to faza akcji z „końcem tury”. (Patrz punkt E na stronie 11.)
- Jeśli aktywny gracz nie zaatakuje albo nie wybierze atakujących, gracz natychmiast przechodzi do fazy „Koniec tury”. Jeśli został wybrany co najmniej jeden atakujący, gracz rozgrywa pełną fazę pola bitwy, jeśli tylko mogą, nawet jeśli w walce nie biorą udziału żadne jednostki.
- Koniec tury. Kolejny gracz zostaje aktywnym graczem i przechodzi do początku swojej tury.

Szczegółowy opis kolejności wykonywania czynności

A. Po warunku aktywacji

1. Należy rozpatrzyć aktywowane efekty trwałe (*wszystkie efekty istnieją niezależnie od swoich źródeł*)

- Aktywny gracz rozpatruje swoje efekty w dowolnej, wybranej przez siebie, kolejności [przejdź do C]

- Następny gracz rozpatruje swoje efekty w dowolnej, wybranej przez siebie, kolejności [przejdź do C]

2. Należy rozpatrzyć efekty wymuszone (*wszystkie efekty istnieją niezależnie od swoich źródeł*)

- Aktywny gracz rozpatruje swoje efekty w dowolnej, wybranej przez siebie, kolejności [przejdź do C]

- Następny gracz rozpatruje swoje efekty w dowolnej, wybranej przez siebie, kolejności [przejdź do C]

B. Okno akcji

1. Zaczynając od pierwszego gracza i kontynuując dopóki wszyscy nie spasują, grający na zmianę dokładają do łańcucha akcje aktywowane, które miały spełnione warunki aktywacji podczas poprzedniego okna akcji (*akcje aktywowane także muszą mieć spełnione w tej turze swoje warunki aktywacji*).

- Po tym, gracze mogą aktywować akcje aktywowane jeżeli od początku okna akcji został spełniony ich warunek aktywacji, i muszą to zrobić przy pierwszej możliwej akcji (*dodając je do istniejącego łańcucha lub rozpoczynając nowy*).

2. Gracze mają możliwość zagrania akcji (*zaczynając od aktywnego gracza, akcje te rozpoczną nowy łańcuch lub mogą być dodane do istniejącego łańcucha, jeżeli jakkolwiek akcja aktywowana została aktywowana podczas B-1*).

- Należy wybrać cele, następnie zapłacić wszystkie koszty. Jeżeli aktywuje to efekty wymuszone lub trwałe, [przejdź do A]

- Czynność ta jest kontynuowana dopóki obaj gracze kolejno nie spasują.

3. Należy rozstrzygnąć łańcuch akcji

- Łańcuch rozgrywany jest w odwrotnej kolejności (*ostatnia zagrana, pierwsza rozgrywana*)

- Efekty istnieją niezależnie od swoich źródeł

- Podczas rozgrywania należy sprawdzić cele efektów, a efekty zostają anulowane, jeżeli wszystkie cele są nieprawidłowe.

- Jeżeli zdolność aktywuje efekt(y) trwałe lub efekt(y) wymuszony, należy zatrzymać rozgrywanie łańcucha i [przejdź do A]

4. Po rozpatrzeniu B-3 gracze mogą wykonać dodatkowe akcje [przejdź do B-2] zaczynając od następnego gracza (*gracze wykonują akcje na zmianę*). Okno akcji zamyka się kiedy żaden z graczy nie chce wykonać żadnych dodatkowych akcji.

C. Rozgrywanie efektów trwałych/wymuszonych

1. Wybór celu(cełów) (*jeżeli nie ma prawidłowych celów, efekt jest anulowany*)

2. Zapłacenie kosztu efektów. Jeżeli aktywuje to efekt(y) trwałe lub efekt(y)wymuszony, [przejdź do A] (*albo anuluj, jeżeli koszty nie mogą zostać opłacone*)

3. Zastosowanie efektu. Jeżeli aktywuje to efekt(y) trwałe lub efekt(y)wymuszony, [przejdź do A]

D. Początek fazy/tury

1. Rozpatrzenie efektów trwałych/wymuszonych „na początku tury/fazy” [przejdź do A]

2. Okno akcji [przejdź do B]

E. Koniec fazy/tury

1. Okno akcji [przejdź do B]

2. Rozpatrzenie efektów trwałych/wymuszonych „pod koniec tury/fazy” [przejdź do A]

3. Trwałe efekty trwają do końca fazy/tury (*gracze nie mogą już aktywować akcji, efektów wymuszonych ani aktywowanych efektów trwałych*)