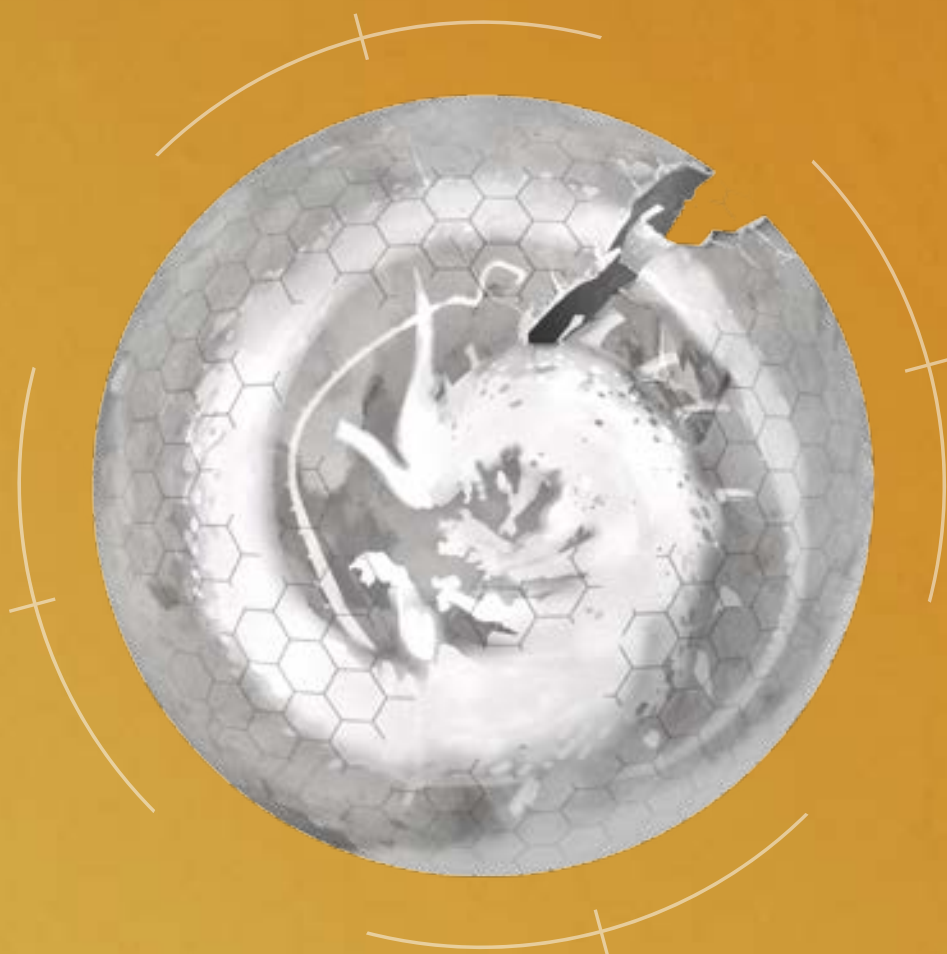
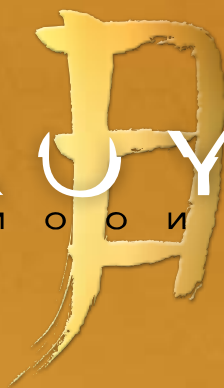


FELIX MERTIKAT

TSUKUYUMI
FULL MOON DOWN



SUNRISE KINGDOM

ROZSZERZENIE

KODEKS

>>> SPIS TREŚCI

WSTĘP	2	TRYB DLA 2 GRACZY	15
ZGODNOŚĆ	2	SISTERS OF SEVEN	16
NOWE FRAKCJE	3	CIRCLE OF THE SUN	18
ZAWARTOŚĆ	4	FIRST GUARDIANS	20
NOWE ZNACZNIKI I CECHY	5	MOON CIRCUS	22
DOSTOSOWANIE ZASAD	5	REEF COLLECTIVE	24
KARTY WYDARZEŃ	8	CELE ALTERNATYWNE	26
JEDNOSTKI LEGENDARNE	8	MASKOTKI	27
BRAMY	9	INDEKS	27
DARY AMATERASU	12	SKRÓT ZASAD	28

>>> WSTĘP

Życie na Ziemi jest zagrożone. Amaterasu – bogini słońca i siostra Tsukuyumi – otworzyła starożytne portale, by wysłać Strażników mających pomóc ostatnim ocalałym.

Akcja *Sunrise Kingdom* rozgrywa się na półkuli południowej, tam, gdzie kiedyś była Australia. Miejsce jest oddalone od Księżycy, ale równie niebezpieczne. *Fracje*, które przetrwały, walczą o zasoby, siedliska i przeciwko naporowi ONI.

Rozszerzenie zawiera pięć nowych *fracji*, nowe karty wydarzeń, nowe jednostki *legendarne ONI*, a także dwa nowe moduły: *Bramy* i *Dary Amaterasu*.

Mamy nadzieję, że *Sunrise Kingdom* spełni wasze oczekiwania, a nowe *fracje* dostarczą niezapomnianych wrażeń.

>>> ZGODNOŚĆ

Rozszerzenie *Sunrise Kingdom* wymaga podstawowej wersji gry **Tsukuyumi - Full Moon Down**.

Elementy tego rozszerzenia można łączyć z modułami i *fracjami* dotąd wydanymi z kilkoma wyjątkami:

Modułu *Bram* nie można łączyć z *fraccją Dark Crusade* ani jednostkami *legendarnymi ONI*. Więcej informacji na stronie 9.

Moduł *Darów Amaterasu* wyklucza się z trybem gry dla dla 2 graczy. Więcej informacji na stronie 12.

Kartę wydarzeń *epickich Smocza krew* (rozszerzenie *Nowe Łądy*) należy odrzucić z gry w przypadku rozgrywki z modułem *Bram*.

czas gry: 60–300 minut

liczba graczy: 2–4*

* Zasady rozgrywki 2-osobowej znajdują się na stronie 19 instrukcji podstawowej wersji gry. Dzięki rozszerzeniu *Gracz+* (sprzedawane osobno) można zwiększyć liczbę graczy do 5 i 6.

wiek gracza: 14+

Instrukcja, wersja 3.5

autor, ilustracje: Felix Mertikat **autor pomocniczy:** Till Bröstl **grafika:** Maxine Metzger, Oliver Graute

Wersja polska:

Marcin Kotowski, Maja Wnęk, Mateusz Wolski

korekta: Marta Kania



Tsukuyumi Full Moon Down

© Tsukuyumi – wersja polska – WhatTheFrog 2022

© Tsukuyumi – Full Moon Down Felix Mertikat 2022



www.whatthefrog.pl

biuro@whatthefrog.pl

Wyprodukowano w Polsce.

>>> NOWE FRAKCJE



CIRCLE OF THE SUN

18

Ci ludzie odpowiedzieli na wezwanie *Gospel Bearer*. W trakcie swojej podróży zakreślają ogromne kręgi i śpiewają pradawne pieśni. *Formacje*, które tworzą, przynoszą Punkty Zwycięstwa, dodatkowe *akcje walki* oraz możliwość przekształcenia ONI we własne jednostki *Follower*. Sama *Gospel Bearer* odradza się natychmiast po każdej śmierci i może przywoływać poległych wyznawców zza grobu.



FIRST GUARDIANS

9

First Guardians od wieków drzemią pod powierzchnią ziemi. Są *Strażnikami* życia i pojawiają się na powierzchni tylko w sytuacji największego zagrożenia. *Dominacja* pozwala wybranym *Strażnikom kontrolować* wrogie obszary. *Reclaimer* są niezbędni do wybudzenia *Jade Guardian*. Te starożytne stworzenia mogą odwrócić losy bitwy.



MOON CIRCUS

6

Klauni ścigają się po wyschniętym dnie oceanu w swoich podrasowanych brykach, szukając miejsca na kolejne wielkie widowisko. Pojazdy mają zwiększony zasięg, a dzięki aplikowanym środkom psychoaktywnym *Uberclown* mogą osiąść nadludzką siłę, która pozwala im wykonać dodatkową *akcję walki*.



REEF COLLECTIVE

0

Fracja Reef Collective to zupełnie nowe wrażenia z rozgrywki. *Rafę* nie interesują taktyczne *ruchy* jednostek ani odpowiedni dobór kontrataków. Ona po prostu chce rosnąć. Dwa przyległe znaczniki *Rafy* tworzą znacznik terytorium i tym samym przejmują *kontrolę* nad obszarem przez *dominację*. *Venomous Reef* zawsze zadają obrażenia wszystkim wrogim jednostkom na obszarze na koniec tury.



SISTERS OF SEVEN

12

Wysoce wyspecjalizowane jednostki potrafiące zdominować pole bitwy dzięki ciężkim kombinezonom bojowym i wyrafinowanej taktyce. Kombinezony zapewniają im ogromną mobilność, a specjalne karty walki dodatkowo potęgują ich możliwości. Próba ich *eliminacji* bywa zupełnie nieskuteczna, mogą one wyprzeć z obszaru wrogie jednostki jeszcze przed samym atakiem.



>>> ZAWARTOŚĆ



96 znaczników terytorium
16 Reef Collective,
po 20 na pozostałe frakcje



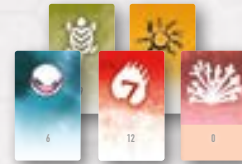
4 bazy (dwustronne)
1 Uluru (*Circle of the Sun*), 1 Emerald Gate (*First Guardians*),
1 Station 7 (*Sisters of Seven*), 1 Primal Reef (*Reef Collective*)



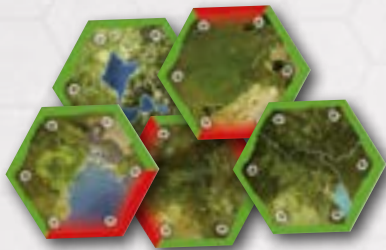
1 Dreamtime



10 kart wydarzeń



5 znaczników inicjatywy
jeden na frakcję



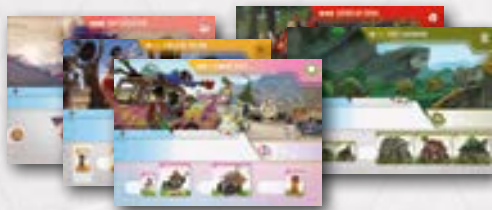
7 kafli terenów żyznych (dwustronne)



41 znaczników Raf (dwustronne)
5 Spore Reef, 15 Venomous Reef,
16 Armoured Reef, 5 Invasive Reef



25 kart wydarzeń frakcji
po 5 na frakcję



5 planszetek frakcji (dwustronne)
1 Reef Collective, 1 Circle of the Sun, 1 Moon Circus,
1 Sisters of Seven, 1 First Guardians



24 znaczniki
12 Amaterasu,
12 2PZ



5 kart misji
jedna na frakcję



4 karty celów alternatywnych



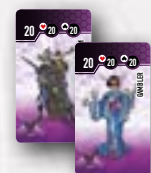
1 jednostka Fireborn
Vorkon



6 Strażników
1 Baiam, 1 Torii No Mori, 1 Kaiju,
3 Sun Warrior



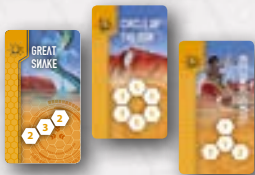
1 jednostka Sentinels
Samsurin



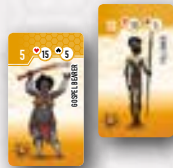
2 jednostki legendarne ONI
1 Ronin, 1 Gambler



7 Bram



13 znaczników formacji
3 Great Snake, 6 Circle of the Sun,
4 Transformation



25 jednostek Circle of the Sun
1 Gospel Bearer, 24 Follower



15 jednostek First Guardians
1 Tortaya, 1 Oka, 1 Morgwa, 3 Reclaimer,
5 Spikemouth, 4 Guard



27 jednostek Moon Circus
2 Bunny Wagon, 3 Car,
6 Uberclown, 16 Clown



8 jednostek Sisters of Seven
1 Empress, 2 Mistress,
4 Reaver, 1 Cybear



1 maskotka Cybersamurajów
dla trybu alternatywnego
(opis strona 27)



5 maskotek
po 1 na frakcję



14 kart Darów Amaterasu
11 kart Darów, 3 karty Darów frakcji



2 karty pomocnicze
1 Wieczni wrogowie,
1 Ziemia należy do ludzi



1 karta
Łączy Cybersamurajów
(opis strona 7)



12 kart walki
5 Sisters of Seven,
4 Circle of the Sun,
5 First Guardians,
3 Moon Circus

3 karty akcji frakcji
Reef Collective



9 kart zwycięstwa
1 dla Reef Collective,
po 2 dla pozostałych frakcji

>>> NOWE ZNACZNIKI I CECHY

Rozszerzenie wprowadza do gry nowe znaczniki oraz nowe cechy specjalne jednostek i cechy obszarów.

Cecha specjalna jednostki: *Dominacja*

Cechę *dominacji* mogą przyjmować jednostki i *Rafa*.



Traktuj obszar, na którym znajduje się twoja jednostka lub *Rafa* z cechą *dominacji*, jak obszar *kontrolowany* lub inaczej *podbity* przez ciebie, nawet jeśli znajduje się na nim znacznik terytorium innej *frakcji* lub ONI. Nie kładziesz na obszarze swojego znacznika terytorium, jak również nie usuwasz tych już leżących. Ten obszar jest *kontrolowany* tylko przez ciebie tak długo, jak ta jednostka znajduje się w tym obszarze.

Obszary z jednostkami z cechą *dominacji* nadal mogą być *podbijane* przez wszystkie *frakcje* i ONI i liczy się to jako *podbój*, jednak ten, kto *kontroluje* jednostkę z cechą *dominacji*, *kontroluje* ten obszar.

Jeśli na danym obszarze znajdują się jednostki z cechą *dominacji* różnych *frakcji*, ich cecha *dominacji* przestaje działać. W takim przypadku obszar *kontroluje* ten gracz, którego znacznik terytorium jest na tym obszarze.

Obszar, na którym znajduje się jednostka z cechą *dominacji*, nie może być wybrany jako obszar startowy.

Na obszarze z *Defilerem* (rozszerzenie *Nowe Łądy*) cecha *dominacji* nie działa.

Więcej w rozdziale Dostosowanie zasad: KONTROLOWANIE a PODBIJANIE.

Cecha obszaru: *Amaterasu*



ONI nie mogą *podbijać* obszarów z cechą *Amaterasu*. Mogą na nich przebywać i być tam wystawiani.

Jeżeli obszar *kontrolowany* przez ONI zostaje oznaczony znacznikiem cechy *Amaterasu*, znacznik terytorium ONI jest usuwany z tego obszaru.

Cechę *Amaterasu* otrzymuje każdy obszar, na którym umieszczona zostanie *Brama*.

Znacznik: 2PZ



Znacznik ten może być użyty tylko wtedy, gdy zasady odnoszą się bezpośrednio do użycia znacznika 2PZ (np. *efekt frakcji Sisters of Seven*).

Obszar, na którym leży znacznik 2PZ, wart jest 2 Punkty Zwycięstwa na koniec gry, pod warunkiem że obszar nie jest *zdevastowany*, nie jest *toksyczny* lub nie jest oznaczony znacznikiem *kłątwy* (rozszerzenie *Nowe Łądy*).

Ten znacznik nie jest znacznikiem cechy obszaru, dlatego nie jest usuwany z planszy w wyniku działania wydarzenia *Neutralizacja*. Znacznik może zostać usunięty z planszy, jeżeli zasady odnoszą się ogólnie do znaczników, na przykład zdolność *Oczyszczenie frakcji Władców Utraconych Mórz*.

Znacznik 2PZ nie zmienia typu obszaru w teren żywny.

>>> DOSTOSOWANIE ZASAD

Wraz ze wzrostem liczby rozszerzeń i *frakcji* uniwersum Tsukuyumi niektóre zasady gry okazały się mało precyzyjne i wymagają dostosowania do nowych możliwości gry.

Poniższe zmiany mają zastosowanie niezależnie od tego, czy grasz z rozszerzeniem *Sunrise Kingdom*, czy też nie.

KONTROLOWANIE a PODBIJANIE

Wprowadzona w rozszerzeniu *Sunrise Kingdom* cecha *dominacji* powoduje pewne komplikacje w interpretacji różnic między *kontrolowaniem*, czyli stanem, a czynnością *podbijania* obszaru.

O *podbiciu* lub *przejęciu* obszaru (CZYNNOŚĆ) mówimy wtedy i tylko wtedy, gdy gracz kładzie na obszar swój znacznik terytorium.

Obszar jest *podbity* lub *inaczej kontrolowany* (STAN) przez *frakcję*, której znacznik terytorium znajduje się na obszarze. Obszar jest *podbity* lub *inaczej kontrolowany* również wtedy, gdy znajdują się na nim jednostki jednej *frakcji* z cechą *dominacji* i nie jest istotne, czy na obszarze są jakiegokolwiek znaczniki terytorium.

Jednostki nie mogą wykorzystać cechy *dominacji* do *podbicia* obszaru (CZYNNOŚĆ), cecha *dominacji* zmienia STAN obszaru na *podbity*.

Rozważmy przykłady:

Przykład 1

Cel frakcji *Żarłocznego Roju*: Podbij 7 obszarów w jednej rundzie.

Warunek odnosi się do czynności, czyli wyłożenia znacznika terytorium. Nie można zrealizować tego celu przez *dominację*.

Przykład 2

Cel frakcji *Dzikiej Bandy*: Kontroluj 10 obszarów.

Misja *Cybersamurajów*: **Kontroluj tereny: żywny, górski, dno oceanu.**

Liczy się stan, czyli to, że obszar jest *kontrolowany* lub *inaczej podbity*, a nie sama czynność jego *podbicia*. Możesz *kontrolować* obszar przez leżący tam znacznik terytorium lub jednostkę z cechą *dominacji*.

Przykład 3

Cel frakcji *Nomadów*: Podbij 4 kontrolowane obszary.

Do realizacji celu liczy się *podbicie* (wyłożenie znacznika) obszaru, na którym jest inny znacznik terytorium, jak również *podbicie* obszaru, na którym znajdują się jednostki z cechą *dominacji* jednej *frakcji*.



W przypadku karty walki *Podbój ONI* sformułowanie: **Nie możesz użyć na obszarze niepodbitym z cechą *Tsukuyumi* ani podbitym przez ONI.**

Należy interpretować następująco:

Nie możesz użyć na obszarze z cechą *Tsukuyumi* bez znacznika terytorium oraz na obszarze ze znacznikiem terytorium ONI.

Jest to odstępstwo od zasad opisanych wyżej.

KONIEC RUNDY

Po tym, jak ostatni gracz zakończy swoją fazę czerwoną, następuje koniec rundy, który przebiega w 3 krokach.

W kolejności zgodnej z torem inicjatywy gracze po kolei realizują akcje kroku 1, następnie w tej samej kolejności akcje kroku 2 itd.



Krok 1

Każdy z graczy aktywuje zdolności specjalne swojej *frakcji* rozpatrywane na koniec rundy, np. *Złoty strzał (Moon Circus)*.

Krok 2

Gracze rozpatrują wszystkie neutralne efekty, np. *radioaktywność obszarów*.

Krok 3

Gracze otrzymują Natychmiastowe Punkty Zwycięstwa przyznawane na koniec rundy, np. za kontrolowanie środka Księżyca, realizację celów itp.

KAFEL

Zwrot *kafel* oznacza zarówno bazę, jak i obszar.

WYMIANA OBSZARÓW

Niektóre akcje lub karty umożliwiają zastąpienie obszaru na planszy. Jeśli nie zaznaczono inaczej, wszystkie jednostki i znaczniki są przenoszone na nowy obszar. Jeśli jest to możliwe, zachowaj oryginalną orientację znaczników, np. BLOKAD.

OBSZARY STARTOWE

Obszarem startowym nie mogą być obszary, na których znajdują się obce jednostki z cechą *dominacji*, lub *Rafy*, które utworzyły pełny znacznik terytorium.

Obszary z *Bramą* mogą być wybrane jako obszary startowe.

OBSZAR OKUPOWANY

Jest to obszar, na którym znajdują się jednostki. Obszar nie musi być oznaczony znacznikiem terytorium, jednostki nie muszą mieć cechy *dominacji*.

AKTYWNY GRACZ

Zwrot *aktywny gracz* odnosi się do gracza, który w danym momencie realizuje swoją turę, wykonując akcje ze swojej karty akcji. Nie jesteś aktywnym graczem, gdy jako obrońca wybierasz i wykonujesz kontratak.

JEDNOSTKI MASYWNE



Jednostki *masywne* mogą poruszać się tylko o jeden obszar na fazę. Ograniczenie to obowiązuje tylko wtedy, gdy jesteś aktywnym graczem. Będąc obrońcą, nie jesteś aktywnym graczem, tak więc zasięg *ruchu* akcji aktywowanych w kontrataku nie jest limitowany.

BLOKADY

BLOKADY uniemożliwiają przejście przez czerwoną krawędź w obu kierunkach. Przejście jest blokowane niezależnie od rodzaju akcji ją inicjującej, np. *akcja ruchu*, *kontratak*.

Maksymalna liczba BLOKAD na obszarze

Każdy obszar może pomieścić maksymalnie 5 BLOKAD.



Tej krawędzi nie można zablokować, ponieważ na tym obszarze jest już 5 BLOKAD.

Rodzaje BLOKAD

BLOKADY dzielimy na BLOKADY neutralne, BLOKADY *frakcji* i *Rafy*.

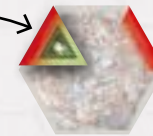
BLOKADY neutralne



BLOKADY neutralne to BLOKADY wydrukowane na kafelkach obszarów, jak również trójkątne znaczniki BLOKADY.

BLOKADY neutralnej nie można położyć na żadnej innej BLOKADZIE. **Wyjątek:** można położyć BLOKADĘ neutralną na *Rafie*, po takiej operacji znacznik *Rafy* wraca do rezerwy.

BLOKADA *frakcji*



BLOKADY frakcji to BLOKADY dostępne za pomocą specjalnych żetonów przez wybrane *frakcje*, np. *Świńska BLOKADA* czy *KANEDA*.

BLOKADY *frakcji* nie można kłaść na innej BLOKADZIE *frakcji*, można ją położyć na BLOKADZIE neutralnej i *Rafie*.

Traktuj BLOKADĘ *Jagi* (rozszerzenie *Nowe Łądy*) jak BLOKADĘ *frakcji*.

BLOKADY (*Rafa*)



Rafy

Rafy to osobny typ BLOKAD, które są jednocześnie znacznikami *frakcji Reef Collective*. Więcej o właściwościach *Rafy* w rozdziale opisującym *frakcję*.

Rafę można kłaść na BLOKADACH neutralnych. Nie można wystawić *Rafy* na innej *Rafie* ani na BLOKADZIE *frakcji*.

Usunięcie znacznika BLOKADY

Po wyłożeniu znacznika BLOKADY na innym znaczniku BLOKADY należy usunąć go z planszy. Na obszarze nie mogą leżeć dwa znaczniki BLOKADY jeden na drugim. Dopuszczalne jest wyłożenie znacznika BLOKADY na BLOKADZIE neutralnej wydrukowanej na kafelku obszaru.

ZDOLNOŚCI JEDNOSTKI a RUCH W KONTRATAKU

Jeżeli w wyniku kontraktu lub innej akcji inny gracz wykonuje *ruch* lub przesunięcie twoimi jednostkami, możesz zakazać mu używania zdolności specjalnych jednostki (np. *dotłoczyć ruch*). Nie możesz zakazać mu użycia cechy jednostki *latanie*.

AKIRA – ATAK RAKIETOWY



W talii kart *Sunrise Kingdom* znajduje się karta *Łączy Cybersamurajów* z doprecyzowaną zasadą działania. Kartę tę należy zastąpić kartą tego samego *Łączy* z podstawowej wersji gry.

>>> KARTY WYDARZEŃ

Karty wydarzeń wstawiasz do podstawowej talii kart wydarzeń, możesz je również łączyć z kartami wydarzeń *epickich* (rozszerzenie *Nowe Łądy*). Kartę wydarzeń *epickich Smocza krew* należy odrzucić z gry w przypadku rozgrywki z modulem *Bram*.



Atak z zaskoczenia

Wykonaj *akcję walki ONI* 1 jednostką, wykonując *ruch* o maksymalnym zasięgu 1.



Nowy trakt / Przecinka

Możesz przykryć wydrukowaną na kafelku obszar BLOKADĘ, używając żetonu BLOKADY odwróconego na szarą stronę, lub usunąć żeton BLOKADY umieszczony w obszarze. Nie można usuwać BLOKAD *frakcji*, np. *Świńska BLOKADA*, *KANEDA*. Można usuwać *Rafy*. Można usuwać *Rafy*.



Przeznaczenie

Po zagranii wyłóż kartę na stół. W dowolnym momencie podczas swojej tury odrzuć tę kartę, aby wykonać *efekt frakcji*.

Dzięki tej *karcie Reef Collective* mogą wykonać *efekt frakcji* dwa razy na rundę.



Restart

Anulujesz jedną cechę terenu na planszy. Jeżeli ikona cechy jest wydrukowana na kafelku obszaru, użyj żetonu *negacji*, aby ją przykryć, w przeciwnym wypadku usuń znaczki cechy z obszaru.



Rozpad

Usuń z planszy 1 *niekontrolowany* obszar bez jednostek. Nie możesz oddzielić części planszy. Wszystkie znaczniki są również usuwane. Nie dotyczy *Księżyc* ani *Bram*.

Pamiętaj, że możesz usunąć obszar z *Rafami*, który nie jest jeszcze *kontrolowany*. Usunięte z obszaru *Rafy* wracają do rezerwy gracza.



Sekretna ścieżka

Po zagranii tej karty do końca rundy możesz ignorować BLOKADY i wrogię jednostki podczas *ruchu*. Dotyczy to zarówno *akcji ruchu*, jak również sytuacji, gdy *ruch* został wymuszony kontratakiem. Możesz zrezygnować z tego bonusu, jeżeli na przykład *ruch* twoimi jednostkami wykonuje inny gracz.

Po zagranii wyłóż kartę na stół. Usuń ją na koniec rundy.



Skalna barykada / Ślepy zaułek

Położ żeton BLOKADY i zablokuj przejście z dowolnego kierunku na wybranym obszarze. Jeżeli na planszy znajduje się żeton BLOKADY odwrócony na szarą stronę, możesz go usunąć, przywracając BLOKADĘ, którą zakrywał. Nie możesz wyklądać *Raf*.



Zasadzka!

Możesz wystawić do 2 dowolnych jednostek ONI. Jeżeli gracze z jednostkami *legendarnymi*, możesz i je wystawić, pamiętając o limicie 1 jednostki *legendarnej* na planszy.

>>> JEDNOSTKI LEGENDARNE ONI

Gambler



Rządzi półświatkiem jednego z ostatnich miast ludzkości. Kontroluje handel używkami i hazard. Otacza się najgorszymi z najgorszych: cynglami, przemytnikami i łowcami głów.

Wystawienie

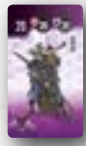
Wystaw *Gamblera* w dowolnej bazie wraz z 3 średnimi ONI. Jeżeli średnich ONI nie ma w rezerwie, użyj małych ONI (1 średni ONI = 2 małe ONI).

Zdolność

Jeżeli *Gambler* bierze udział w walce jako atakujący lub obrońca, aktywny gracz (strona 7) rzuca sześcienną kostką (brak w zestawie) i wykonuje *akcję* zgodnie z wylosowaną wartością:

1. Usuń połowę swoich jednostek z tego obszaru (wybór gracza).
2. Usuń 1 własną jednostkę z tego obszaru (wybór gracza).
3. Gracz po lewej może dobrać i natychmiast zagrać kartę wydarzenia lub wydarzenia *frakcji*.
4. Oznacz dowolny obszar znacznikiem *Tsukuyumi*.
5. Jeżeli w rezerwie są duże ONI, wystaw do 2 z nich w tym obszarze.
6. Możesz natychmiast wyprodukować jednostki o wartości 2 *punktów produkcji*.

Ronin



Ronin to w rzeczywistości bliźnięta *syjamskie*: jeden to taktyczny geniusz, drugi doskonały łowca. Wędrują samotnie, poszukując zdobyczy. Gustuje w ludziach oraz *Sentinel*s, ale nie wzgardzi małym *Kami*.

Wystawienie

Wystaw *Ronina* na obszarze żywnym. Jeżeli na planszy nie ma obszaru żywnego, wymień jeden z obszarów na teren żywny z rezerwy.

Wystaw po 1 średnim ONI lub po 2 małe ONI na każdym innym terenie żywnym. Jeżeli ONI nie ma w rezerwie, nie wystawiaj ich.

Zdolność

Jeśli *Ronin* wykonuje *akcję walki ONI*, zasięg *ruchu* jego oraz wszystkich jednostek ONI na obszarze wzrasta o 1.

>>> BRAMY

Po interwencji Amaterasu wszystkie ukryte na Ziemi Bramy zostały otwarte. Zarezerwowane dla Strażników, teraz są dostępne dla wszystkich ocalałych.

Zgodność

Bramy są zgodne z każdym modulem gry, również w trybie gry dla 2 graczy.

Po dołączeniu do gry *Bram* należy usunąć Księżyc.

Frakcje mogą używać *Bram* pod następującymi warunkami:

Dark Crusade

Dark Crusade nie mogą uczestniczyć w grze z modulem *Bram*.

Sentinels

Sentinels mogą używać *Bram* tak jak *Portali* i mogą być teleportowani do dowolnej *Bramy* przed ich *akcją ruchu*.

ONI

ONI nie mogą używać *Bram*. Mogą wchodzić na obszary z *Bramą*, ale nie mogą ich *podbijać*.

legendarni ONI

Jednostki *legendarne ONI* nie mogą uczestniczyć w grze z modulem *Bram*.

wydarzenia epickie

Odrzuć z gry kartę wydarzeń *epickich Smocza krew* (rozszerzenie *Nowe Łądy*).

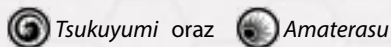
Właściwości Bram

Gracze mogą teleportować jednostki między *Bramami*. Szczegółowy sposób użycia *Bram* został opisany w kolejnym akapicie.

Bramy są umieszczane na obszarach podczas przygotowania do gry i są z nimi trwale związane. Obszar z *Bramą* jest nazywany skrótowo *Bramą*.

Bramę (czytaj obszar z *Bramą*) można *podbijać*, *dewastować*, *przenosić* (cały obszar), *obracać*, *nadawać* cechy terenu, *wystawiać BLOKADY* itp., ale nie można usunąć takiego obszaru z planszy.

Brama nadaje obszarowi, na którym stoi, dwie cechy:



Obie cechy terenu nie mogą być anulowane. Ta zasada ma pierwszeństwo przed każdą inną regułą.

Obszary z *Bramą* mogą być wybrane jako obszary startowe.

Bramy reprezentują własną kategorię komponentów.

Nie są one traktowane jak jednostki, obszary ani znaczniki. Tylko zdolności i właściwości, które wyraźnie odnoszą się do *Bram*, mogą wpływać na *Bramy*.

Z punktu widzenia misji, celów *frakcji* oraz lokacji jednostek startowych obszary z *Bramami* są traktowane jak obszary Księżycy.

Wszystkie *Bramy* działają w ten sam sposób; różne nazwy, rozmiary i ilustracje mają jedynie zabieg fabularny.

Wyspy

W trybie gry z *Bramami* można grupować obszary w izolowane wyspy (przygotowanie do gry str. 10). Na każdej wyspie musi znajdować się co najmniej jedna *Brama*.

Wszystkie kafelki obszarów każdej wyspy są traktowane jak plansza. Każda wyspa ma swoją własną krawędź, wszystkie krawędzie wszystkich wysp traktuje się jako krawędź planszy.

UŻYCIE BRAM

Wszystkie bramy są ze sobą połączone i pozwalają graczom teleportować swoje jednostki między nimi.

Gracze mogą korzystać z *Bram* przed *ruchem* jednostek LUB po, ale nigdy w trakcie *akcji ruchu*. Decyzja, czy jednostki zostaną teleportowane przed czy po, dotyczy całej fazy i wszystkich jednostek. Gracz nie może teleportować części jednostek przed, a części po *akcji ruchu*.

Bramy mogą być użyte **tylko** wtedy, gdy aktywny gracz wykonuje *akcję ruchu*, a nie kiedy *ruch* jest aktywowany przez kontratak, kartę walki lub zdolności specjalne *frakcji*.

Teleportacja PRZED ruchem

Jeśli jednostki znajdują się już na obszarze z *Bramą*, gracz może przenieść dowolną liczbę swoich jednostek z tych obszarów na inne obszary z *Bramami*. Nie liczy się to jako *ruch*. Możesz podzielić swoje jednostki i umieścić je przy różnych *Bramach*.

Po przeniesieniu swoich jednostek między *Bramami* gracz może poruszyć wszystkie swoje jednostki zgodnie z wykonywaną *akcją ruchu*.

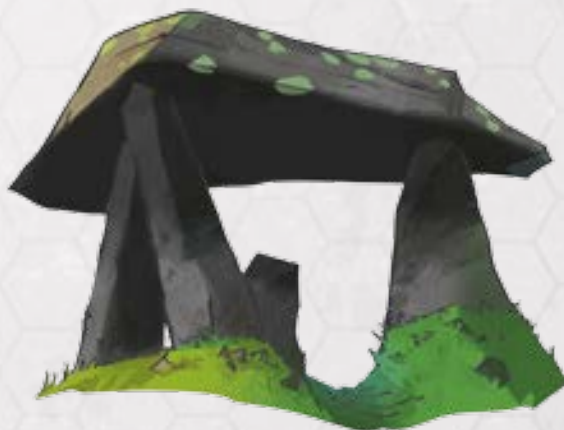
LUB

Teleportacja PO ruchu

Jeśli gracz wejdzie jednostkami na obszar z *Bramą* i zakończy tam swój *ruch*, może przenieść dowolną liczbę tych jednostek na obszary z innymi *Bramami*, ale koniecznie po zakończeniu *akcji ruchu*. Przeniesienie między *Bramami* nie liczy się jako *ruch*.

Blokady

BLOKADY nie wpływają na właściwości *Bram*, mogą jedynie utrudnić lub uniemożliwić jednostkom wejście lub wyjście z obszaru z *Bramą*.



PRZYGOTOWANIE DO GRY

Dołączenie *Bram* wymusza zmiany w procedurze przygotowania do gry opisanej w instrukcji podstawowej wersji gry od strony 6.

1. Wybierz frakcję i ustal kolejność na torze inicjatywy.

Punkty 6–9 opisane w instrukcji podstawowej wersji gry na stronie 7 należy wykonać w pierwszej kolejności.

2. Budowanie planszy

Każdy gracz losuje 8 kafli obszaru i tworzy z nich stos.

Następnie pierwszy gracz na torze inicjatywy kładzie na stół 4 losowe kafelki ze swojego stosu oraz wykłada na jednym z tych obszarów wybraną *Bramę*. Pamiętaj, że każda *Brama* ma takie same cechy niezależnie od kształtu i ilustracji. Kolejny gracz na torze inicjatywy wykonuje podobne czynności: używa kafli obszaru z własnego stosu i dobiera 1 *Bramę*.

Kafelki umieszczane przez każdego z graczy mogą, ale nie muszą przylegać do kafelków obszarów już wyłożonych na stole. Jeżeli gracz utworzył nową wyspę, musi umieścić na niej *Bramę*. Nie ma minimalnej odległości między *Bramami*.

3. Wyłożenie pozostałych kafli obszarów

Począwszy od pierwszego gracza i w kolejności zgodnej z torcem inicjatywy każdy gracz wykłada na stół po 2 kafelki obszarów ze swojego stosu, aż wszystkie kafelki zostaną wyłożone. Każdy nowo wyłożony kafelek musi sąsiadować przynajmniej 1 krawędzią z obszarem na stole.

Jeżeli, układając obszar, łączysz dwie wyspy, możesz to uczynić tylko wtedy, gdy wszyscy gracze wyrażą na to zgodę, poza tym nie ma żadnych ograniczeń.

4. Ostatnia Brama

Ostatni gracz wykłada 1 *Bramę* w dowolnym miejscu na obszarze, który nie zawiera *Bramy*. Liczba graczy określa całkowitą liczbę *Bram* na planszy:

3 graczy	4 <i>Bramy</i>
4 graczy	5 <i>Bram</i>
5 graczy	6 <i>Bram</i>
6 graczy	7 <i>Bram</i>

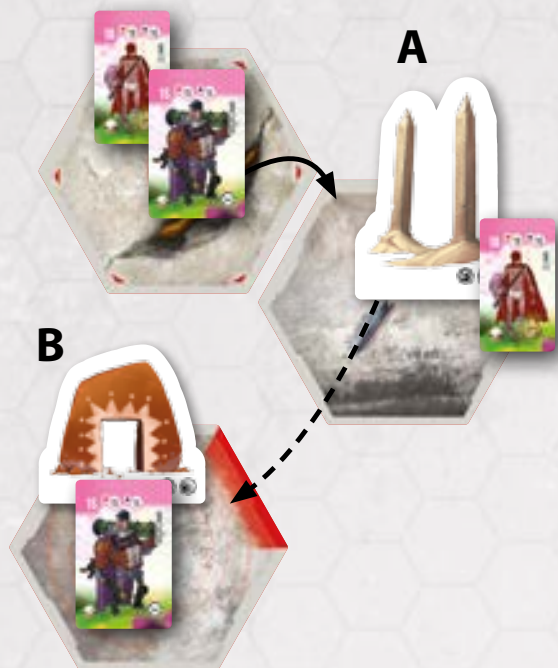
5. Wystaw ONI

Na każdym obszarze z *Bramą* wystaw 1 *małe ONI*, 1 *średnie ONI* i 1 *duże ONI*. Jeżeli zabraknie dużych ONI, wystaw w ich miejsce 2 *średnie ONI* lub 3 *małe ONI*, jeżeli zabraknie średnich.

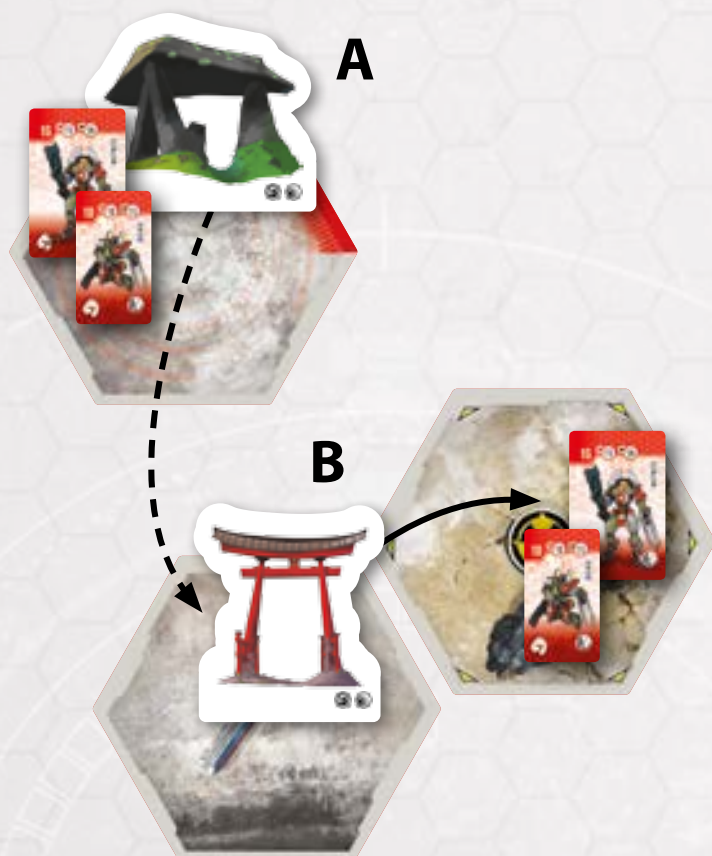
6. Dalsze przygotowanie do gry

Kontynuuj procedurę przygotowania do gry, punkty 3–5 oraz 11–15 opisane na stronach 6–8 instrukcji podstawowej wersji gry.

Pamiętaj, że krawędź każdej wyspy traktowana jest jako krawędź planszy.



Przykład: Jan wykonuje ruch swoimi jednostkami na obszar z *Bramą* A. Po zakończeniu ruchu przenosi on jedną jednostkę na obszar z *bramą* B.



Przykład: Klara posiada już jednostki w obszarze z *Bramą*. Przed swoją akcją ruchu teleportuje ona dwie z nich do *Bramy* B i rozpoczyna stamtąd swoją akcję ruchu.

Przykład: Te trzy wyspy nie są ze sobą fizycznie połączone, dostęp do nich odbywa się jedynie przez Bramy.



Przykład: Gracz może dodać nowy obszar i chce umieścić go w punkcie X. Ponieważ przestrzeń pomiędzy wyspami A i B jest nieskończenie duża, gracz przesuwa wyspę A w lewo, aby zrobić miejsce na kafelk obszaru i zapobiec połączeniu się wysp.



Dodawanie nowych obszarów

Jeśli któryś z graczy w trakcie gry w skutek działania na przykład wydarzenia dokłada do planszy kafelki obszaru, może to uczynić, ale nie może w ten sposób łączyć wysp.

Traktujemy odległość między wyspami jako nieskończoną.

***Wyspa A** została przesunięta w lewo, aby zrobić miejsce dla nowego kafelka obszaru. Wyspy wciąż nie są fizycznie połączone.*



>>> DARY AMATERASU

Gdy *Tsukuyumi* triumfuje, *Amaterasu* wysyła swoich wojowników na Ziemię. Bogini, chroniąc swoje stworzenie, przekazuje Dary, które pozwolą podjąć walkę z ONI i stawić czoła Smokowi. Przez otwarte Bramy wysyła Strażników, by ci stanęli na drodze oślepienemu ze-
mstą Smokowi oraz jego sługom.

Trudność

Ten moduł znacząco zwiększa trudność rozgrywki. Sugerujemy zapoznanie się z podstawową wersją gry i dopiero po rozegraniu kilku rund dołączyć moduł *Dary Amaterasu*.

Czym są Dary Amaterasu?

Każdy z graczy w zależności od swojej frakcji wybiera lub otrzymuje jedną kartę *Darów Amaterasu*. Dzięki niej wzbogaca się o dodatkową jednostkę, zdolność specjalną lub kartę walki.

Przygotowanie do gry

Po zakończeniu procedury przygotowania do gry gracz z 1. miejsca na torze inicjatywy wybiera jedną z kart *Darów Amaterasu* i kładzie ją odkrytą przed sobą. Następnie zgodnie z kolejnością na torze inicjatywy następny gracz wybiera swoją kartę. Procedurę kontynuuje się, aż wszyscy gracze wyłożą przed siebie po jednej karcie *Darów*. Należy pamiętać o ograniczeniach dotyczących wybranych frakcji, które zostały opisane niżej.

Niewykorzystane karty należy odrzucić z gry.

Ograniczenia

Dary Amaterasu nie są kompatybilne z trybem dla 2 graczy.

Cele alternatywne, wydarzenia *epickie*, wydarzenia frakcji, *maskotki*, karty *mocy ONI* można łączyć z *Darów Amaterasu*.

Nie wszystkie karty *Darów Amaterasu* mogą zostać dowolnie wybrane:

Dark Crusade

Dark Crusade zbyt uzależnili się od ONI, by samemu móc wybierać Dary. Otrzymują kartę *Czarcia przemiana*, dzięki której powołują do walki *legendarne ONI*.

Fireborn

Smoki są również zbyt blisko *Tsukuyumi*, by niekontrolowanie obdarzyć je potężnym *Darem*. W zamian otrzymują *Dar Ognia*, a zarazem jednostkę *Vorkon*.

First Guardians

Jeżeli *First Guardians* nie uczestniczą w grze jako frakcja gra-
cza, można wybierać *Dar Rada Trzech*.

Reef Collective

Rafa nie może wybierać spośród kart *Strażników*.

Sentinels

Dumni *Sentinels* mogą przyjąć tylko jeden *Dar*, który pozwala przywołać jednostkę *Sansurin*.


STRAŻNICY

Karty *Darów Amaterasu*: *Baiam*, *Council of Three*, *Kaiju*, *Sun Warriors* i *Torii No Mori* wprowadzają do gry dodatkową jednostkę – *Strażnika*, który staje się jednostką twojej frakcji.

Przygotowanie do gry

Wystaw *Strażników* na początku gry zgodnie z zasadami wystawiania jednostek startowych twojej frakcji.

Produkcja

Wyliminowani Strażnicy mogą zostać ponownie wystawieni w trakcie *akcji produkcji* po opłaceniu kosztu 2  punktów *produkcji*. Wystawiasz *Strażników* zgodnie z zasadami swojej frakcji.

Cechy i zdolności

Strażnik może używać twoich kart walki. Posiada on zarówno własne cechy i zdolności opisane na karcie, jak również cechy i zdolności swojej frakcji, z pewnymi wyjątkami:

Żarłoczny Rój

Wyliminowani Strażnicy nie pozostawiają po sobie *jaja niespodzianki*, jak również nie mogą wykluwać się z *jaj*.

Nomadzi

Strażnicy nie używają broni.




Baiam

Jedno muśnięcie Tęczowego Węża czyni ziemię ponownie *plodną i urodzajną*.

Cechy: *Dominacja*, *odporność na radioaktywność*.

Usuń skazę: *Baiam* może usuwać lub zakrywać znaczniki *Tsukuyumi* i znaczniki terytorium ONI z obszaru, na który wejdzie lub na który zostanie wystawiony. Wyjątkiem są obszary *Księżyca* i *Bramy*.

Ścieżka światła: *Baiam*, jak również wszystkie jednostki jego frakcji, które wchodzą lub wychodzą z jego obszaru, mogą ignorować BLOKADY.

Podczas realizacji  *efektu frakcji* dodatkowo wyłóż do 2 nowych obszarów z rezerwy tak, aby przylegały do obszaru z *Baiam*. Możesz ignorować BLOKADY. Nie możesz wyłożyć kafelka obszaru na inny obszar ani go zamienić.



Kaiju

Kaiju to starożytny smok, który od zawsze stał po stronie Amaterasu. Za jego lojalność Słońce obdarowało go wiecznym ogniem życia – czyniąc go tak starym, jak sam świat.

Cechy: agresywna, dominacja, odporność na radioaktywność.

Jako **jednostka agresywna** Kaiju dysponuje darmową **akcją walki** w fazie czerwonej, którą należy wykonać zgodnie z kolejnością wykonywania akcji w fazie czerwonej,

czyli po **akcji ruchu**. Ta **akcja walki** może być wykonana tylko na obszarze z *Kaiju*, inne jednostki mogą uczestniczyć w ataku.

Siepacz ONI: *Kaiju* automatycznie **eliminuje** wszystkie jednostki ONI (z wyjątkiem *legendarnych*) z obszaru, na który wkracza, przez który przechodzi lub na którym zostaje wystawiony. Jeśli to ONI wejdą lub zostaną wystawieni na obszarze z *Kaiju*, nie zostają automatycznie **wyeliminowani**. **Eliminacja ONI** liczy się na konto gracza kontrolującego *Kaiju* i nie wymaga użycia **akcji walki**.

Strach na ONI: Żadne ONI nie mogą być wystawiane na obszarze z *Kaiju* ani na obszarze przyległym. Dotyczy również obszarów Księżyca.

Czerwony kur: Każda *frakcja* i ONI, które na koniec rundy mają jednostki na obszarze z *Kaiju*, otrzymują po 20 **punktów obrażeń**, które należy przydzielić od najsłabszych jednostek. W przypadku remisu decyduje gracz danej *frakcji*. Za ONI decyduje *Kaiju*. Nie liczy się jako **eliminacja**.



Rada Trzech

Najstarsi Strażnicy bronili Świata przed złem już wieki temu. Amaterasu znowu przywołuje ich do walki.

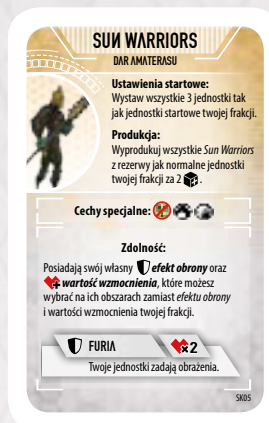
Ten Strażnik może zostać wybrany tylko wtedy, gdy First Guardians nie uczestniczą w grze.

Produkcja: Zapłać 2 **energii**, aby wystawić **jednego** wybranego *Jade Guardian* zgodnie z zasadami twojej *frakcji*. Możesz wystawić więcej niż 1 *Jade Guardian* na rundę i ponownie produkować te **wyeliminowane**.

Prastara wiedza: Każdy z *Jade Guardian* posiada unikalne zdolności opisane na planszeczce *frakcji First Guardians*.

Możesz korzystać z cech i zdolności jednostek *Jade Guardian*, ale nie z cech i zdolności *frakcji First Guardians*. Nie możesz na przykład użyć ich **wzmocnienia**, kart walki, nie potrzebujesz również *Reclaimera*, aby je wystawiać.

Jade Guardian stają się jednostkami twojej *frakcji* i nie obowiązują ich zasady z karty *Wieczni wrogowie*.



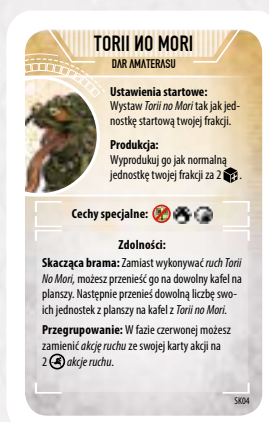
Sun Warriors

Powstali z ONI, by stać się Wojownikami Słońca. W ich żyłach krąży płynne światło, potężny dar ich Bogini.

Cechy: Amaterasu, dominacja, odporność na radioaktywność.

Produkcja: Zapłać 2 **energii**, aby jednocześnie wyprodukować 3 jednostki *Sun Warrior* z rezerwy. Jeżeli w rezerwie jest ich mniej, wystawiasz tyle, ile jest. Podczas wystawiania możesz rozdzielać jednostki.

Podczas walki *Sun Warrior* i wszystkie jednostki twojej *frakcji* na tym obszarze mogą używać **efektu obrony** oraz **wzmocnienia** opisanego na karcie *Sun Warrior* zamiast tych opisanych na planszeczce *frakcji*, nawet jeżeli *frakcja* nie ma **efektu obrony** i/lub **wzmocnienia**.



Torii No Mori

Półbóg, który walczy po stronie Amaterasu. Wielkimi susami pokonuje kontynenty, a na grzbiecie dźwiga Bramę.

Cechy: Amaterasu, dominacja, odporność na radioaktywność.

Skacząca Brama: Zamiast wykonywać **akcję ruchu** *Torii No Mori*, możesz przenieść go na dowolny kafel na planszy. Następnie przenieś dowolną liczbę swoich jednostek z planszy na kafel z *Torii No Mori*.

Przegrupowanie: W fazie czerwonej możesz zamienić **akcję ruchu** ze swojej karty akcji na 2 **akcje ruchu**.

Przegrupowanie: W fazie czerwonej możesz zamienić wszystkie **akcje ruchu** z karty akcji i innych źródeł na 2 **akcje ruchu**. Te **akcje ruchu** muszą być wykonane przed pierwszą **akcją walki**. Pamiętaj, że jednostki *masywne* poruszają się tylko 1 obszar na fazę.





Światło zniszczenia

Dodaj tę kartę walki do swojej talii, każda twoja jednostka może jej użyć. Pierwsze jej użycie w każdej rundzie, podczas *akcji walki*, nie wymaga poświęcenia akcji walki. Innymi słowy: raz na rundę możesz wykonać 2 akcji walki zamiast 1, pod warunkiem że użyjesz tej karty walki jako pierwszą.

ONI nie wybierają kontrataków.

Karty nie można zagrać w bazie.

Iskra życia: Można wystawić dowolną jednostkę, którą dałoby się wyprodukować za [ikonka].



Dar Słońca

ONI nie mogą wkrazać, być wystawiani oraz nie mogą podbijać obszarów *podbitych (kontrolowanych)* przez ciebie. Dotyczy to również jednostek *le-gendarnych*.

Twoje obszary nie mogą być *podbijane* przez ONI.

Jeżeli *podbijesz* lub *kontrolujesz* przez *dominację* obszar okupowany przez ONI, jednostki te zostają na nim.

Dark Crusade również nie może wkrazać jednostkami ONI na twoje obszary.



Pokolenie słońca

Zyskujesz dodatkowe akcje do wykonania podczas efektu frakcji, nawet jeżeli twoja frakcja nie ma efektu frakcji.

Jeżeli *Reef Collective* wystawia dwie *Spore Reef* w tym samym obszarze, możesz również wystawić tam 2 *Invasive Reef*. Ta zdolność nie pozwala na usuwanie *Invasive Reef* z obszaru.



Blask pancerza

Każda twoja jednostka lub *Rafa* zyskuje dodatkowe 5 punktów wytrzymałości. Wartość ta może być dalej zwiększana, na przykład przez [ikonka] wzmocnienie.

Przykład: Każda *Mrówa Żarłocznego Roju* ma 10 punktów wytrzymałości zamiast 5.



Ziemia Amaterasu

Jesteś odporny na radioaktywność, obszary toksyczne przynoszą PZ i możesz ignorować punkty podboju obszarów górskich.

Możesz anulować cechę terenu *niestabilność* na obszarach, na których są twoje jednostki.

Kontrola *środką Księżyca* warta jest dla ciebie 2 PZ pod koniec każdej rundy, natomiast kontrola obszarów żywnych 3 PZ na koniec gry.

Jeżeli grasz frakcją *Reef Collective*, otrzymujesz 1 PZ za kontrolę obszarów z cechą *Tsukuyumi*. Ten bonus łączy się z pozostałymi zdolnościami opisanymi na karcie.



Dziedzic światła

Zyskujesz dodatkową akcję w każdej fazie. Wykonanie akcji jest opcjonalne.

Faza biała: wykonaj 3 różne akcje zamiast 2.

Faza niebieska: Dobierz i zagraj 1 kartę wydarzeń.

Faza zielona: Otrzymujesz 1 [ikonka].

Faza czerwona: Otrzymujesz dodatkową akcję walki lub dodatkową akcję ruchu. Pamiętaj o kolejności wykonywania akcji w fazie czerwonej (*ruch przed walką*).

Jeżeli grasz frakcją *Reef Collective*, nie otrzymujesz akcji opisanych powyżej. W zamian możesz użyć 2 razy na rundę zestawu akcji z karty *Wielka Ewolucja*.

DARY DLA WYBRANYCH FRAKCJI

Podczas gry z *Darami Amaterasu* frakcje *Fireborn*, *Sentinels* oraz *Dark Crusade* nie mogą wybierać dowolnego Daru, otrzymują oni karty przygotowane specjalnie dla nich. Karty te nie mogą być wybrane przez inne frakcje.



FIREBORN:

Vorkon – Niszczyciel światów

Otrzymujesz jednostkę *Vorkon*.

Gdy *Vorkon* zostanie *wyeliminowany*, może zostać ponownie wyprodukowany za 2 punkty produkcji. *Vorkon* jest traktowany jak każda inna jednostka *Fireborn* i dziedziczy zdolności frakcji.

Na początku gry wystaw *Vorkona* łącznie z jednostkami startowymi.

Vorkon jest jednostką masywną.

Starożytna bestia: *Vorkon* jest smokiem najwyższej klasy i nie podlega rozwojowi jak inne *Fireborn*.

Zrodzony z nocy: *Vorkon* może natychmiast zdewastować każdy obszar, na który wkroczy. Efekt jest automatyczny i nie wymaga akcji walki, w związku z czym nie rozpatruje się kontrataków.

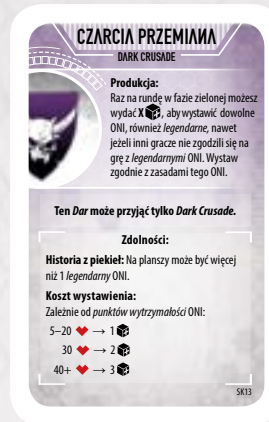


SENTINELS: Sansurin

Otrzymujesz jednostkę *Sansurin*.

Gdy *Sansurin* zostanie *wyeliminowany*, może zostać ponownie wyprodukowany za 2 punkty produkcji. *Sansurin* jest traktowany jak każda inna jednostka *Sentinels* i dziedziczy wszelkie zdolności frakcji z wyjątkiem *maskowania*.

Sansurin może poruszyć się o 2 obszary, nawet jeżeli *ruch* pozwala na 1.



DARK CRUSADE:

Czarcie przemiana

Trudność frakcji *Dark Crusade* z tym *Darem* wzrasta do poziomu **trudny**.

Dzięki tej karcie *Dark Crusade* może produkować ONI również *legendarne*, nawet jeżeli nie gracie z modulem *legendarnych ONI*.

Wyprodukowani ONI nie stają się jednostkami *Dark Crusade*, a są kontrolowani przez *Dark Crusade* tak jak inne ONI. Dzięki *Czarciej Przemianie* jednocześnie w grze może być aktywna więcej niż 1 jednostka *legendarna*, a wszystkie limity ilościowe jednostek ONI na planszy są zniesione.

Produkcja: *Dark Crusade* mogą wystawiać jednostki ONI i *legendarne ONI* tylko przez *akcję produkcji*, płacąc odpowiedni koszt w punktach produkcji. Maksymalnie można wystawić tylko 1 jednostkę *legendarną ONI* na rundę.

Koszt produkcji ONI zależy od liczby punktów wytrzymałości tej jednostki:

1 za jednostkę z 20 punktami wytrzymałości

2 za jednostkę z 30 punktami wytrzymałości,

3 za jednostkę z co najmniej 40 punktami wytrzymałości.

Wystawianie: Wyprodukowane jednostki *legendarne ONI* wystawia się zgodnie z zasadami danej jednostki. Jeżeli jest to niemożliwe, można wystawić jednostkę na dowolnym obszarze.

Defiler (rozszerzenie *Nowe Łądy*) nie może być wystawiany na obszarze z *Rafą* ani ze znacznikiem terytorium żadnej z frakcji. Na obszarze z *Defilerem* cecha *dominacji* nie działa.

>>> TRYB DLA 2 GRACZY

Wszystkie frakcje dostępne w rozszerzeniu są zgodne z trybem gry dla 2 graczy. Zwróć uwagę, że frakcja *Reef Collective* dysponuje tylko jedną kartą zwycięstwa.

Dary Amaterasu nie są dopuszczone do rozgrywki 2-osobowej.

Zaleca się, aby wykluczyć z rozgrywki wydarzenia frakcji i wydarzenia *epické* (rozszerzenie *Nowe Łądy*).



>>> SISTERS OF SEVEN – CÓRY WIEDŹWIEDZIA



Przywódcy nigdy nie wierzyli w lepszy, kobiecy świat. Ale los postanowił dać im szansę. Genetycznie ulepszone, samoreprodukujące się kobiety-żołnierze chcą stworzyć nowy, zielony świat.

> WSKAZÓWKI DOTYCZĄCE STRATEGII

Efekt frakcji pozwala na wykładanie nowych terenów żyznych. Te wartościowe obszary będą przyciągały przeciwników, dlatego koniecznym jest zapewnienie im odpowiedniej ochrony: wykorzystaj do tego efekt obrony.

Wysoka mobilność frakcji ułatwia skuteczne *podbijanie* obszarów wroga. Skup uwagę przeciwnika na własnych jednostkach, odciągając go od wartościowych terenów żyznych.

Twoje wysoce wyspecjalizowane wojowniczkę dysponują zdolnościami, dzięki którym możesz przemieszczać jednostki również po ataku.

Nie zapomnij o *Cybear*, który idealnie nadaje się do obrony obszarów przed ONI.

> PRZYGOTOWANIE DO GRY

Własna rezerwa obszarów

Przed rozłożeniem planszy utwórz własną rezerwę obszarów składającą się z 7 terenów żyznych. Są one dostępne tylko dla ciebie. Nie używaj ich do rozłożenia planszy – krok 2 przygotowania do gry (rozłożenie planszy).

Obszar startowy

Rozpoczynasz rozgrywkę **tylko z jednym** obszarem startowym. Wybierz dowolny obszar *niekontrolowany* i bez jednostek, sąsiadujący z twoją bazą. Wymień go na teren żyzny ze swojej rezerwy obszarów. Możesz wybrać obszar ze znacznikami *Rafy*, pod warunkiem że nie utworzyły one pełnego znacznika terytorium.

> JEDNOSTKI

Wysoka mobilność

Wszystkie jednostki poza *Cybear* i *Mateuszem* posiadają cechę *latanie* oraz zwiększony zasięg *ruchu* podczas *akcji ruchu*, kontrataków itp.

Reaver

Podczas *ruchu* może poruszyć się o +2 obszary. Dotyczy to również *ruchu* po ataku *Skrzydlate Husarki*.

Mistress

Posiada zwiększony zasięg *ruchu* o +1 obszar, który może wykorzystać podczas *akcji ruchu*, kontrataków itp. Bonus do *ruchu* może wykorzystać także po ataku *Skrzydlate Husarki*.

Obecność *Mistress* w obszarze jest konieczna, aby zagrać tam kartę walki *Przemiał*.

Empress

Będąc obrońcą, w obszarze z *Empress* możesz wybrać do 2 różnych kontrataków.

Jest jednostką *agresywną*, czyli posiada darmową *akcję walki* w obszarze, w którym się znajduje, nawet jeśli nie masz fazy czerwonej na karcie akcji. Wszystkie twoje jednostki z tego obszaru biorą udział w ataku.

Tylko *Empress* może wybrać atak z karty walki *Po Horyzont*.

Może wykonać +1 *ruch* podczas wykonywania *akcji ruchu*, kontrataków, po ataku *Skrzydlate Husarki* itp.

Cybear

Aby skorzystać z karty walki *Gryźli*, *Cybear* musi być twoją jedyną jednostką w tym obszarze.

Posiada on zdolność **Cyber Bariera**, która działa w następujący sposób:

W obszarze, w którym znajduje się *Cybear*, oraz na obszarach sąsiednich:

- **Nie mogą oddziaływać wrogie efekty frakcji.**

Wrogie *frakcje* w trakcie realizacji swojego *efektu frakcji* nie mogą na te obszary wkraczać, wystawiać jednostek, wyklądać znaczników (*Jaja*, *Spore Reef* itp.) ani rozpatrywać innych swoich zdolności (*TETSUO*, *Oczyszczenie* itp.), np. jednostki *Władców Utraconych Mórz* na tych obszarach są ignorowane podczas rozpatrywania zdolności *Potęga Natury*. Jednostkom *Sentinels* znajdującym się na tych obszarach nie aktywuje się znaczników *maskowania*. Jednak zdolności niewywoływane przez *efekt frakcji* mogą być rozpatrywane normalnie, np. *TETSUO* w fazie czerwonej, *jajo-niespodzianka*, *Rakiety Kasetowe* i *Manewrujące*, *Gadzia Skóra* itp.

- **Przeciwnicy nie mogą zagrywać kart walki *raz na rundę* oraz *raz na grę*.**

- **Nikt nie może przeprowadzić *podboju ONI*.**

Dotyczy to tylko *akcji ONI*, w których następuje próba wyłożenia znacznika terytorium ONI. Inne *akcje walki ONI* mogą zostać przeprowadzone, np. atak *legendarnego ONI* – *Wyrocznia*. ONI mogą opuszczać te obszary oraz wkraczać w nie.

> ZDOLNOŚCI SPECJALNE


Wymienianie lub dokładanie obszarów

Dokładając lub wymieniając obszar poprzez dowolne efekty w grze (wydarzenia, *efekt frakcji* itp.), możesz wybrać teren żyzny z własnej lub ogólnej rezerwy. Tylko wtedy, gdy twoja rezerwa jest już pusta, możesz użyć znacznika 2PZ.

★ **Efekt frakcji**

Możesz wymienić (nie dołożyć) obszar sąsiadujący z twoją bazą lub sąsiadujący z *kontrolowanym* przez ciebie terenem żyznym na obszar z rezerwy swojej lub ogólnej. Na wymienianym terenie musi znajdować się co najmniej jedna twoja jednostka. Wszystkie znaczniki oraz jednostki wrogów przenoszone są na nowy obszar w taki sam sposób, jak były umieszczone pierwotnie.

Przesuwanie jednostek




Wiele efektów twoich działań pozwala ci przesunąć wrogie jednostki (również ONI). To ty decydujesz, które jednostki oraz na jakie obszary są przesuwane. Korzystając z  **Rozkazu Obrony**, możesz przesunąć jednostki atakującego oraz innych obrońców.

Nie możesz przesuwać wrogich jednostek przez BLOKADY, nawet jeśli są to jednostki *latające*.


Przesunięcia przez Mistress: Możesz przesunąć do 2 jednostek z obszaru, w którym została ona wystawiona lub zakończyła *ruch*. Jednostki na obszarach, przez które *Mistress* przemieściła się podczas *ruchu*, nie mogą być przesuwane.

> **EFEKT OBRONY: ROZKAZ OBRONY**

Ten kontrakt rozpatruje się wyłącznie pomiędzy 2. a 3. krokiem sekwencji walki (instrukcja podstawowej wersji gry str. 15).

Po wybraniu przez atakującego karty walki z kontraktem  *efekt obrony* (krok 2 sekwencji walki), ale przed wykonaniem przez niego ataku (krok 3 sekwencji walki), karta ta jest przekazywana *Sisters of Seven*. W tym momencie *Sisters of Seven* decydują, czy chcą wykonać kontrakt . Jeżeli tak, wówczas jest on natychmiast rozpatrywany. Następnie karta walki wraca do atakującego, który kontynuuje *akcję walki* od kroku 3 sekwencji walki. Jeżeli *Sisters of Seven* nie zdecydowały się na kontrakt , będą mogły wybrać **inny** kontrakt w kroku 4 sekwencji walki, w przeciwnym wypadku nie wybierają żadnego.

Rozpatrując *Rozkaz Obrony*, możesz przesunąć jednostki atakującego oraz innych obrońców. Tylko jednostki, które pozostaną w obszarze, będą brane pod uwagę przy egzekwowaniu ataku i kontraktów. Jeżeli w obszarze nie będzie już jednostek atakującego, jego atak oraz *akcja walki* przepadają i żadne inne kontrakty nie są już wybierane.

Przed rozpoczęciem rozgrywki upewnij się, że wszyscy gracze rozumieją działanie kontraktu  **Rozkaz Obrony**.

> **WYDARZENIA FRAKcji**

Czas destrukcji

Natychmiast rozpatrz kartę *Po Horyzont* w obszarze z *Empress*. Nie ma znaczenia, czy karta została już zagrana w tej rundzie, czy też nie. Nie liczy się również do limitu *raz na rundę*.

Na dwór, na pole

Jeśli do końca tej rundy twoje jednostki będą wykonywać *ruch* (*akcja ruchu*, kontrakt itp.), mogą przemieścić się o +1 obszar dalej. Jeśli przeciwnik będzie poruszał twoje jednostki, możesz nie pozwolić, aby skorzystał z tej karty.

Zaorać to!

W tej rundzie możesz użyć dwa razy karty walki *Przemiał*. Każde użycie wymaga poświęcenia *akcji walki*.

> **KARTY WALKI**

Przemiał

Atak może zostać wykonany tylko na obszarze, na którym znajduje się *Mistress* oraz który nie jest obszarem Księżyca, terenem żyznym, bazą lub *Bramą*.

Usuwasz wszystkie znaczniki (*frakcji*, terytorium, *Rafy*, cech obszarów itp.) oraz wszystkie jednostki ONI (nie liczy się jako *eliminacja*) z obszaru, w którym została zagrana ta karta. Następnie wymień ten obszar na dowolny obszar z rezerwy swojej bądź

ogólnej, nieposiadający cech obszaru, tj. *niestabilny*, *toksyczny*, *radioaktywny* itp.

Gryźli

Cybear zadaje obrażenia. Jeśli wszystkie obrażenia przydzielone są ONI, należy zwiększyć tę wartość o +15 punktów obrażeń. Obrońcy nie wybierają kontraktów.

Po Horyzont

Obrażenia przydzielasz wrogim *frakcjom* i ONI na każdym kaflu (obszary i bazy). Użycie karty *Po Horyzont* w trakcie *efektu frakcji* nie liczy się do limitu *raz na rundę*.

Jeżeli na linii ataku znajduje się dziura w planszy, atak kończy się przed tą luką. Jeżeli gracie z modułem *Bram*, atak kończy się w obrębie wyspy, z której został wykonany atak.

Inne twoje jednostki biorące udział w tym ataku nie zwiększają wartości obrażeń.



Przykład: Czerwone strzałki wskazują dwie możliwe linie ataku z karty *Po Horyzont*. Trzy obszary po prawej nie są objęte atakiem, gdyż są osobną wyspą (moduł *Bram*).

> **KONTRATAKI**

Jutro też wam uciekniemy

Sprawdź kontrakt *Odwrót* w kodeksie podstawowej wersji gry, na stronie 9.

Nasi tu byli

Jeżeli kilku obrońców wybierze ten kontrakt, tylko ostatni z nich przejmuje kontrolę nad tym obszarem (ma to znaczenie do realizacji misji, celów itp.). Obrońca oznacza obszar swoim znacznikiem terytorium. Liczba *punktów podboju* nie jest istotna ani to, czy jego jednostki przeżyją.

> **MASKOTKA**

Traktuj *Mateusza* tak jak normalną jednostkę podczas rozpatrywania *efektu frakcji* oraz *efektu obrony*. Jeżeli grasz według zasad alternatywnych (strona 27), nie uwzględniaj *Mateusza* w *efekcie frakcji* oraz *efekcie obrony*.

> **TRYB DLA 2 GRACZY**

Nowy Eden

Każdy z 3 *kontrolowanych* przez ciebie obszarów żyznych musi sąsiadować z dowolnym obszarem żyznym *kontrolowanym* przez ciebie bądź nie.

> **MISJA: PATRZ! BOCIAN!**

Jak tylko gracz będzie *kontrolował* 2 tereny żyzne, otrzymuje 1 Natychmiastowy PZ. Weź pod uwagę nową cechę *dominacja*.

> **CEL FRAKcji: OBRONA STACJI 7**

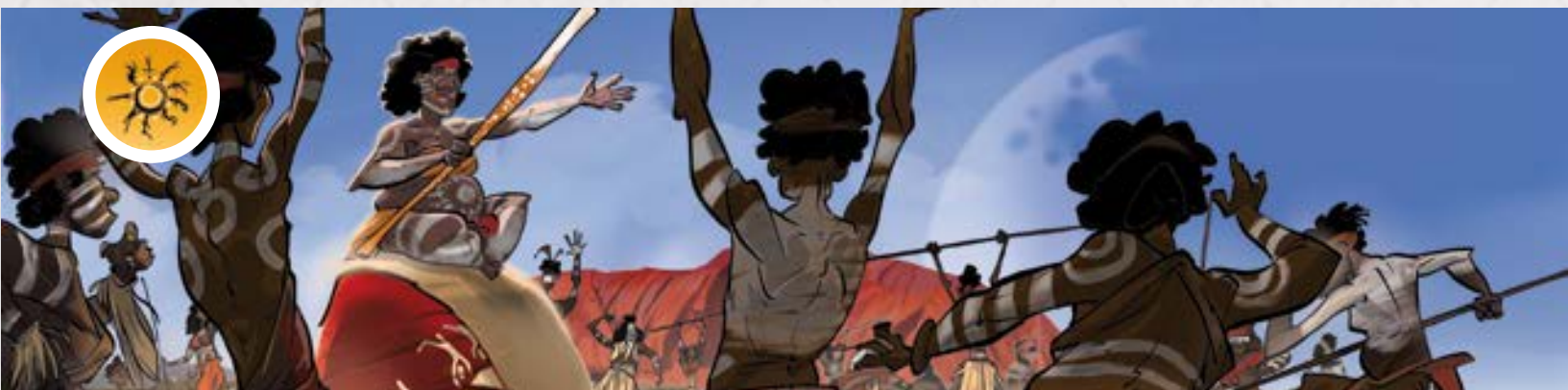


Cybear musi być zaangażowany w *eliminację* ONI. Cel nie może zostać zrealizowany przez kontrakt *Odwet* z karty walki ONI, gdyż nie mogą oni dokonywać *podboju* na obszarze z *Cybear* i na obszarach sąsiednich. Jednakże jeżeli przez inny kontrakt z udziałem *Cybear* zostanie *wyeliminowany* ONI, liczy się on na poczet celu *frakcji*.

Cel alternatywny: Odwieczne Prawo Natury

Musi to być 5 obszarów, które sąsiadując ze sobą, tworzą nieprzerwany ciąg terenów żyznych.

>>> CIRCLE OF THE SUN — WYBRAŃCY BOGINI SŁOŃCA



Wybrańcy Bogini Słońca podążają na Księżyc. Podczas wędrówki ustanawiają obszary wolności i pokoju. Z błogosławieństwem Słońca wypędzają ONI ze świętej ziemi. Gospel Bearer znająca stare legendy inspirowuje i prowadzi ich ku wolności.

> WSKAZÓWKI DOTYCZĄCE STRATEGII

Siłą frakcji są formacje jednostek na planszy. Postaraj się uformować je jak najszybciej, aby efektywnie korzystać z płynących bonusów. Jedynym wymogiem jest posiadanie jednostek w określonych obszarach, nie musisz ich kontrolować.


Nie martw się, jeśli stracisz część swoich jednostek, możesz je łatwo odzyskać dzięki efektowi frakcji i formacji Transformation.

Gracze mogą cię nie docenić, ponieważ twoje formacje pozornie nie stanowią dla nich zagrożenia, a możliwości twojego jedyne wojownika nie powalają. Wykorzystaj to na swoją korzyść.

> PRZYGOTOWANIE DO GRY

Podczas przygotowania do gry umieść kafel Dreamtime przed sobą. Nie jest on częścią planszy ani nie zalicza się do twojej rezerwy.

> PRODUKCJA JEDNOSTEK

Za  punkty produkcji wystawiasz jednostki Follower ze swojej rezerwy. Pamiętaj, że w dowolnym momencie możesz przenosić jednostki z kafela Dreamtime do własnej rezerwy. Jednostki wystawiasz w bazie lub w obszarach przyległych.

> JEDNOSTKI

Gospel Bearer

Gospel Bearer jest duchową przywódczynią Circle of the Sun. Po jej usunięciu z planszy wraca ona na nią po zakończeniu fazy aktywnego gracza.

Wystawienie Gospel Bearer jest darmowe i nie wymaga użycia akcji produkcji. Jednostkę należy umieścić na obszarze z przynajmniej 1 Follower, w bazie lub na obszarze sąsiadującym z bazą.




> ZDOLNOŚCI SPECJALNE

Dreamtime

Każdą wyeliminowaną jednostkę Follower umieść na kafle Dreamtime. Znajdujące się na nim jednostki nie są traktowane jako jednostki w twojej rezerwie, jednak w każdym momencie możesz przenieść je z tego kafela do swojej rezerwy.

Nie możesz przenosić jednostek z rezerwy do Dreamtime.

Efekt frakcji i efekt obrony pozwalają wystawić jednostki Follower z kafela Dreamtime bez ponoszenia  kosztów produkcji.

Efekt frakcji

Za każdy kontrolowany przez ciebie obszar możesz wystawić 1 Follower z kafela Dreamtime.

Jednostki wystaw w bazie, na obszarach do niej przyległych lub na obszarze z Gospel Bearer. Możesz rozdzielić jednostki.

Follower wystawiasz tylko z Dreamtime, nie z rezerwy.

Formacje

Tworzysz formacje na planszy przez ustawianie twoich jednostek w kafelach (obszary i bazy) tworzących określony wzór.

Utworzenie formacji wymaga spełnienia dwóch warunków:

1. wzór z kafli,
2. minimalna liczba jednostek na tych kafelach.

Ważna jest tylko liczba wymaganych jednostek w każdym z tych kafli. Nie ma znaczenia, kto je kontroluje ani czy są tam wrogie jednostki. Strażnicy (Dary Amaterasu), których kontrolujesz, oraz maskotka mogą być użyte do tworzenia formacji.

Użyj znaczników odpowiedniej formacji, aby oznaczyć kafle, które są częścią formacji. Te znaczniki służą jedynie do wizualnego oznaczenia formacji i nie są traktowane jako żetony czy znaczniki frakcji, tak jak np. jaja. Usuń znaczniki, gdy formacja przestanie istnieć. Jeśli spełniasz warunki formacji, nie będąc aktywnym graczem, możesz oznaczyć formację dopiero po fazie tego gracza.

Znaczniki formacji możesz umieścić w plastikowych podstawkach.

Formacja: *The Circle of the Sun*

Na koniec każdej rundy, w której posiadasz tę formację na planszy, otrzymujesz 2 Natychmiastowe PZ. Punkty przyznawane są przed 2. krokiem zakończenia rundy (strona 7).



Formacja: *The Transformation*

W dowolnym momencie fazy czerwonej, w której posiadasz tę formację na planszy, możesz skorzystać z jej efektu.

Usuń 1 dowolnego ONI (zwykłego lub *legendarnego*) z jednego kafla będącego częścią tej formacji. Następnie wystaw z rezerwy lub z *Dreamtime* 1 *Follower* za każde 10 punktów wytrzymałości usuniętego ONI. Usunięcie ONI nie liczy się jako eliminacja.

Przykład: Usuwasz *średniego ONI*, który posiada 20 , dzięki czemu możesz wystawić 2 *Follower*.

Przykład: Usuwasz *Defilera* z planszy (nie obracasz go na drugą stronę) i wystawiasz *Follower*, biorąc pod uwagę punkty wytrzymałości *Defilera* ze strony, która była widoczna.

Formacja: *The Great Snake*

Formacja ta pozwala na wykorzystanie dodatkowych akcji, różnych w zależności od fazy, w której formacja istnieje na planszy. Każdą z tych akcji można użyć tylko raz na fazę, nawet jeśli formacja rozpadła się i utworzyła ponownie w tej samej fazie.

Akcje z formacji są dodatkowe i opcjonalne. Nie łączą się one z akcjami tego samego typu z kart akcji.

Przykład: Jeżeli dysponujesz na karcie akcji akcją ruchu w fazie zielonej i zyskujesz kolejną akcję ruchu dzięki tej formacji, oznacza to, że masz dwie niezależne akcje ruchu, które nie muszą być wykonane razem. Możesz wykonać inną akcję między akcjami ruchu.

Przykład: Jeżeli na karcie akcji nie ma akcji ruchu, to i tak możesz wykonać akcję ruchu, którą zyskujesz dzięki tej formacji.



liczba oznacza wymaganą liczbę jednostek

> EFEKT OBRONY: ODRODZENIE

Możesz wystawić tylko 1 *Follower* z kafla *Dreamtime* na obszarze, na którym znajduje się *Gospel Bearer*. Nie możesz wystawić *Follower* z rezerwy.

> WYDARZENIA FRAKCJI

W grupie siła

Po wybraniu formacji nie możesz już zmienić decyzji. Podczas sprawdzania warunków do utworzenia danej formacji możesz zignorować liczbę wymaganych jednostek z jednego obszaru lub bazy. Obszar ten musi być częścią planszy. W przypadku formacji *The Transformation* ONI znajdujący się w ignorowanym obszarze nie mogą być zdjęci z planszy, a w ich miejsce nie mogą zostać wystawieni *Follower*.

Bard Słońca

Usuń *Gospel Bearer* z planszy i wystaw ją w dowolnym obszarze (również bazie), w którym jest co najmniej 1 *Follower*.

Transformacja

Usuwasz wszystkie ONI z jednego obszaru, jednak wystawiasz *Follower* tylko za ONI z największą liczbą punktów wytrzymałości.

> KARTY WALKI

Atak Umarłych

Atak musi być zostać wykonany na obszarze z co najmniej 1 *Follower* i dowolnym 1 ONI (zwykłym, *legendarnym*). Wszystkie dwie jednostki w tym obszarze zadają obrażenia **tylko jednostkom ONI**. Następnie przeprowadzasz standardowy *podbój*. Jedynym obrońcą w tym obszarze są ONI.

> KONTRATAKI

Boski plan

Mogą to być dowolni 3 *Follower* z dowolnych obszarów tej formacji.

Gniew Ziemi

Ten kontratak rozpatruje się przed kolejną akcją aktywnego gracza, o ile jeszcze taką posiada.

Wędrowka umarłych

Jeżeli atakujący nie ma aż tylu jednostek, przenosi tyle, ile może.

Zaćmienie słońca

Obrońca może wykorzystać 2 punkty produkcji po zakończeniu fazy aktywnego gracza.

Zły Omen

Kontratak nie uwzględnia *ruchu ONI*. Należy wybrać obszar, na którym można przeprowadzić *walkę ONI*, tj. spełniający wymagania zagrania karty walki ONI. Jeżeli nie ma takiego obszaru, ten kontratak nie może zostać wybrany.

> MASKOTKA

Możesz wykorzystać *Littlefoot* do tworzenia formacji. Po wyeliminowaniu nie trafia do *Dreamtime*.

Jeżeli grasz według zasad alternatywnych (strona 26), *maskotka* nie może tworzyć formacji i nie trafia do *Dreamtime*.



> TRYB DLA 2 GRACZY

O nikim nie zapomnę

Tracisz 1 PZ za każdego *Follower* w rezerwie. Jednostki znajdujące się na planszy i na kaflu *Dreamtime* nie są brane pod uwagę.

Taniec Słońca

Zadanie rozpatrz w 3. kroku zakończenia rundy (strona 7).

> MISJA: SIDŁA

Gdy tylko na obszarach, które kontroluje gracz, będą znajdowały się 3 jednostki ONI (również *legendarne*), otrzymuje on 1 Natychmiastowy PZ. ONI nie muszą wykonywać żadnej akcji, muszą się tylko znajdować w tych obszarach (zakończyć *ruch* bądź przemieszczać się przez te obszary). Weź pod uwagę cechę *dominacji*.

> CEL FRAKCJI: TO ZIEMIA SŁOŃCA



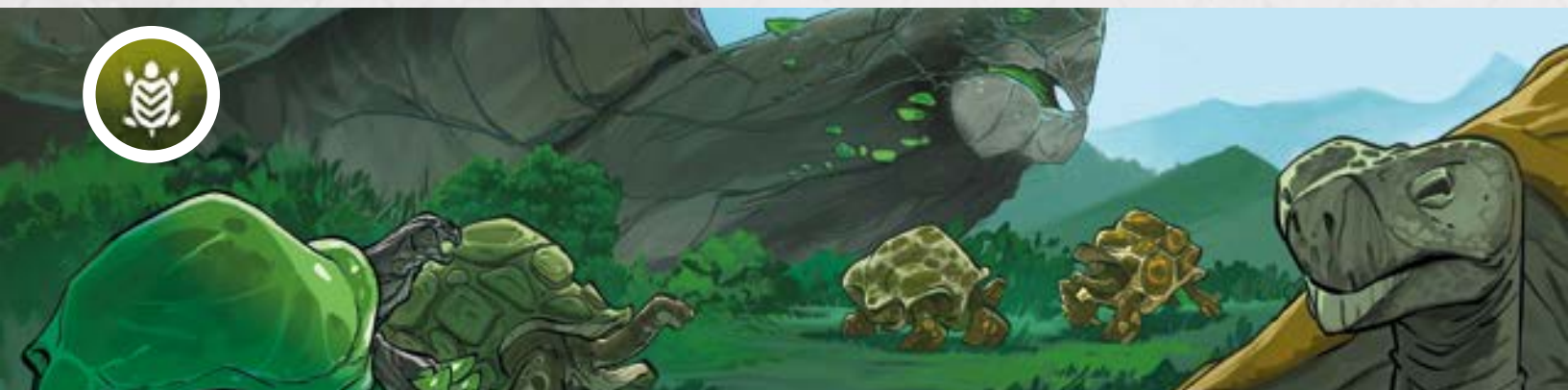
Cel zostaje zrealizowany, gdy *podbijesz* 5 obszarów kontrolowanych przez innych graczy. Nie musisz *podbijać* ich w jednej rundzie. *Podbicie* obszarów kontrolowanych przez ONI nie jest brane pod uwagę.

Podbijanie obszarów kontrolowanych przez jednostki z cechą *dominacji* liczy się do realizacji celu, mimo że nie przejmujesz kontroli nad takim obszarem. Liczy się udany *podbój* (położenie znacznika terytorium).

Cel alternatywny: Dla Matki Słońca

Nie jest istotne, w ilu rundach oraz jakiego rodzaju ONI zostali zdjęci z planszy, aby wystawić jednostki *Follower*. Jak zwykle możesz użyć znaczników terytorium, aby zliczać liczbę wystawionych już *Follower*.

>>> FIRST GUARDIANS — JADEITOWI WOJOWNICY



Potomkowie First Guardians muszą odnaleźć i obudzić pradawnych wojowników. Ich pomoc jest konieczna, aby ostatecznie położyć kres panowaniu ONI.

> WSKAZÓWKI DOTYCZĄCE STRATEGII

Ponieważ wszystkie twoje jednostki są *masywne*, ich strategiczne rozmieszczenie ma kluczowe znaczenie. First Guardians wyróżniają się wysoką liczbą punktów podboju, cechą *dominacji* i zdolnością przebudzenia Jade Guardian – potężnych jednostek posiadających unikalne zdolności.

Pamiętaj, że tylko raz na rundę możesz przebudzić jednego Jade Guardian, zagrywając odpowiednią kartę walki (trzeba wykorzystać *akcję walki*). Wyliminowany Jade Guardian nie wraca do rezerwy, jest usuwany z gry i nie może być już wystawiany.

Wykorzystaj *dominację* i rozlokuj jednostki tak, aby w kluczowych momentach przejęły kontrolę nad swoimi obszarami.

> JEDNOSTKI

Masywne

Wszystkie twoje jednostki poza *maskotką* są *masywne*. Jednostki *masywne* mogą poruszać o 1 obszar na fazę. Ograniczenie to obowiązuje tylko wtedy, gdy jesteś aktywnym graczem (strona 7).



Reclaimer

Jednostka ta jest niezbędna do przebudzenia Jade Guardian. Po jego przebudzeniu usuń Reclaimera z obszaru, a w jego miejsce wystaw Jade Guardian.

Nie zapominaj o **limicie jednostek**.

Jade Guardian

Okya, Tortaya oraz Morgwa są twoimi Jade Guardian. Aby wystawić te jednostki, musisz zagrać odpowiednią kartę walki *Przebudzenia* w obszarze z Reclaimerem. Po przebudzeniu usuwasz Reclaimera z planszy.

Nie można wystawiać Jade Guardian za punkty produkcji czy przez inne efekty.

Przykład: Nie można wystawiać Jade Guardian przez kontratak *Iskra życia* z karty walki *Światło Zniszczenia* (Dary Amaterasu).

Możesz zagrać tylko jedną kartę *Przebudzenia* na rundę, po jej zagraniu usuwasz tę kartę z gry. Gdy Jade Guardian zostanie usunięty z planszy, nie ma możliwości przywrócenia go do gry.

Okya

Okya oraz wszystkie twoje jednostki znajdujące się w tym samym obszarze oraz na obszarach sąsiednich z Okya są odporne na *radioaktywność*. Jednostka posiada cechę *dominacji*.

Wykorzystaj kartę walki *Przebudzenie Okya*, aby przebudzić Okya.



Morgwa

Produkując nowe jednostki za punkty produkcji, możesz wystawiać je także na obszarze z Morgwą. Jednostka posiada cechę *dominacji*.

Jeżeli gracie z modułem *Bram*, obszar z Morgwą traktowany jest jak *Brama*, z której tylko ty możesz korzystać. Możesz teleportować jednostki z dowolnej *Bramy* do Morgwy i odwrotnie.

Obszar z Morgwą nie otrzymują cechy *Tsukuyumi* ani *Amaterasu* (szczegóły strona 9).

Wykorzystaj kartę walki *Przebudzenie Morgwa*, aby przebudzić Morgwę.



Tortaya

Może ignorować **BLOKADY** podczas ruchu oraz posiada cechę *dominacji*.

Wykorzystaj kartę walki *Przebudzenie Tortaya*, aby przebudzić Tortaya.



> ZDOLNOŚCI SPECJALNE

Limit jednostek

W dowolnym momencie na planszy mogą być maksymalnie 3 jednostki Reclaimer oraz Jade Guardian w dowolnej konfiguracji.

Przykład: Mogą to być 2 Reclaimery i 1 Morgwa, ale już nie 3 Reclaimery i 1 Morgwa.

★ Efekt frakcji

Do końca rundy **twoja baza** oraz **obszar z Morgwą** traktowane są jak *Brama*, z których tylko ty możesz korzystać. Możesz teleportować jednostki z bazy do Morgwy i odwrotnie. Ani baza, ani obszar z Morgwą nie otrzymują cechy *Tsukuyumi* ani *Amaterasu* (szczegóły strona 9).

Korzystanie z tego *efektu frakcji* nie wymaga gry z modułem *Bram*. Jeżeli jednak grasz z modułem *Bram*, traktuj do końca rundy zarówno bazę, jak i obszar z Morgwą jak *Bramy*.

Wieczni wrogowie

Poniższa zasada obowiązuje tylko wtedy, gdy grają *Fireborn* i nie jest to gra w trybie dla 2 graczy.


Każda jednostka *Fireborn* (poza maskotką) wyeliminowana w walce, w której uczestniczy przynajmniej 1 *Jade Guardian* (jako atakujący), przynosi tobie 2 Natychmiastowe PZ zamiast 1 PZ.

Każdy *Jade Guardian* wyeliminowany przez *Fireborn* przynosi przeciwnikowi 1 Natychmiastowy PZ.

Na początku rozgrywki przekaż kartę *Wieczni wrogowie* graczowi *Fireborn* jako przypomnienie tej zasady.

> WYDARZENIA FRAKCJI

Wylęg siły

Do końca tej rundy tylko jednostki *Guard* zadają podwójne obrażenia. Nie jest konieczne posiadanie *Okya* na planszy, aby skorzystać z tej karty. Jeżeli w tej rundzie przebudzisz *Okya*, każdy *Guard* zadanie 20  punktów obrażeń (5 bazowych x 2 *Wylęg siły* x 2 *Przebudzenie Okya*).

Wyścig

W tej rundzie wszystkie twoje jednostki mogą ignorować cechę *masywny*. Mogą więc wykonać *ruch* o zasięgu większym niż 1 na fazę, oczywiście jeśli akcja na to pozwala.

Zakaz ruchu

Podczas tej rundy wrogie jednostki i ONI nie mogą wkraczać na obszary, w których znajdują się *Jade Guardian*, niezależnie od źródła ich przesunięcia (*akcje ruchu*, kontrataki, *efekty frakcji* itp.). Jednostki znajdujące się już w obszarach z *Jade Guardian* zostają na nim i mogą go opuszczać. Wydarzenie to nie zabrania wystawienia jednostek w tych obszarach.

Pradawna armia

Do końca tej rundy (ostatni krok końca rundy, strona 7) cechy *radioaktywność* oraz *niestabilność* są anulowane we wszystkich obszarach z twoimi jednostkami z cechą *dominacji*. Anulowanie tych cech działa na wszystkich graczy. Żadne jednostki nie giną ze względu na *radioaktywność* oraz nikt nie może traktować tych obszarów jako *niestabilne*.

Nadpisuje efekt wydarzenia *Moon Circus Zaczynamy pokaz*.

Wieczna ostoja



Do końca tej rundy przeciwnicy nie mogą zagrywać kart wydarzeń na obszarach z *Jade Guardian*, obszary te nie mogą być również pośrednio dotknięte działaniem wydarzeń. Dotyczy to wydarzeń zwykłych, *frakcji*, jak i *epickich*.

> KARTY WALKI

Pamiętaj: możesz zagrać tylko jedną kartę *Przebudzenia* na rundę, a poszczególne karty *Przebudzenia* tylko raz na grę.



Przebudzenie Morgwa

Możesz zagrać tylko na obszarze z *Reclaimerem*. Usuń *Reclaimera* i wystaw w jego miejsce *Morgwę*.

Otrzymujesz 3  punkty produkcji na wystawienie jednostek innych niż *Reclaimer* w obszarze z *Morgwą*. Mogą to być również *Strażnicy* (*Dary Amaterasu*). Następnie, jeżeli to możliwe, wrogie jednostki i ONI muszą się przenieść na sąsiedni obszar (wybór graczy). Możesz oznaczyć znacznikiem  2PZ obszar z *Morgwą* lub wymienić go na teren żyzny.

Przebudzenie Okya


Możesz zagrać tylko na obszarze z *Reclaimerem*. Usuń *Reclaimera* i wystaw w jego miejsce *Okya*.

Zadajesz 200  punktów obrażeń w tym obszarze. Nie sumujesz punktów innych znajdujących się tam twoich jednostek. Od teraz do końca rundy twoje jednostki zadają podwójne obrażenia również podczas kontrataków. Następnie możesz wykonać darmową 1  *akcję walki* w dowolnym innym obszarze. Pamiętaj, że już w trakcie tego ataku zadajesz podwójne obrażenia.

Kontrataki rozpatrywane są dopiero po rozpatrzeniu wszystkich *akcji*.

Przebudzenie Tortaya

Możesz zagrać tylko na obszarze z *Reclaimerem*. Dodatkowo obszar, na który zagrywasz, musi być obszarem, który można wymieniać. Nie możesz wymienić z planszy na przykład *Shipwreck frakcji Chronomasters*. Usuń *Reclaimera* i wystaw w jego miejsce *Tortaya*.

Możesz usunąć dowolną liczbę dowolnych znaczników (cech, *frakcji*, BLOKAD, 2PZ itp.). Nie usuwaj swojego znacznika terytorium. Następnie możesz wymienić ten obszar na dowolny obszar z rezerwy, po czym otrzymujesz darmową 1  *akcję ruchu*, którą możesz poruszyć wszystkie swoje jednostki. Podczas tego *ruchu* możesz ignorować BLOKADY oraz *masywność* swoich jednostek. Do końca rundy wszystkie twoje jednostki mogą ignorować BLOKADY podczas *ruchu*.


Możesz wykonać *akcję ruchu* z tej karty, nawet jeśli poruszyłeś się już swoimi jednostkami przed tym atakiem. Kontrataki rozpatrywane są przed tą darmową *akcją ruchu*.

> KONTRATAKI

Kalendarium

Obrońca dobiera wskazaną liczbę kart wydarzeń, jednak będzie mógł je zagrać tylko wtedy, gdy wykona *akcję zagrywania* kart wydarzeń.

Porachunki

Obrońca otrzymuje 1  *akcję walki* i może ją wykorzystać po zakończeniu fazy gracza *First Guardians*.

Wypchnięcie

Sprawdź kontratak *Wypchnięcie* na stronie 23.

> TRYB DLA 2 GRACZY

Dominująca strategia

Obszary *kontrolowane* poprzez *dominację* również są uwzględniane.

Wezwanie losu

Liczy się liczba kart wydarzeń na ręce bezpośrednio po dobraniu, a przed ich zagranieniem.

> MISJA: PODNIOSŁY CEL

Jak tylko gracz zrealizuje cel swojej *frakcji*, otrzymuje 1 Natychmiastowy PZ na poczet tej misji.

Frakcje bez celu frakcji nie mogą zrealizować tej misji.

> CEL FRAKCJI: REKONESANS



Aby zrealizować cel *frakcji*, musisz posiadać co najmniej 2 *Jade Guardian*. Każdy z nich musi znajdować się w innej wrogiej bazie. Jeżeli wrogie *frakcje* nie posiadają baz, rozważ grę z alternatywnym celem *frakcji*.

Cel alternatywny: Odwieczna Przepowiednia

Jak tylko *wyeliminujesz* siódmego ONI (zwykłego lub *legendarnego*), cel zostaje zrealizowany. *Eliminacji* możesz dokonywać w wielu rundach.

>>> MOON CIRCUS — OSTATNIE WIELKIE PRZEDSTAWIENIE



- Za tobą!
- Co?
- Trzygłowe ONI, hihi, nieważne, dawaj dalej.
- A to co?
- Trallalala. Paliwko musi płynąć. Zaciągnij się. Lalala.

> WSKAZÓWKI DOTYCZĄCE STRATEGII

Zwiększony zasięg twoich pojazdów i zdolność *frakcji* do wystawiania jednostek w dowolnym obszarze przy krawędzi, a także darmowe *akcje walki Uberclown* sprawiają, iż każdy twój kolejny ruch może być nieprzewidywalny. Wrogowie nigdy nie powinni czuć się bezpiecznie, *podbijając* obszary, nawet te, które w ich mniemaniu są poza zasięgiem innych graczy. Wjeżdżaj i pojawiaj się tam, gdzie nikt się tego nie spodziewa. W dwóch słowach: *jechaj chaos!*

Zwróć uwagę na kontrataki na twoich kartach walki, wprowadzają one więcej zamieszania na planszy niż te innych *frakcji*. Wybieraj karty akcji z efektem *frakcji* i punktami *produkcji*, aby utrzymać odpowiednią liczbę *Uberclownów* na planszy.

> PRZYGOTOWANIE DO GRY

Nie posiadasz bazy ani nie oznaczasz obszarów startowych. Wystaw swoje startowe jednostki na 6 dowolnych obszarach przy krawędzi planszy. Nie ma znaczenia, czy na tych obszarach znajdują się wrogie jednostki, czy są one *kontrolowane*, czy są to bazy, *Bramy* itp.

> JEDNOSTKI

Pojazdy

Określenie *pojazdu* odnosi się do jednostek *Car* oraz *Bunny Wagon*. *Pojazdy* posiadają zwiększony zasięg *ruchu* o +2 obszary podczas wykonywania *ruchu*, również przy kontratakach.



Bunny Wagon

Ignoruje BLOKADY podczas *ruchu*. Dodatkowo wszystkie twoje jednostki wkraczające bądź opuszczające obszar z *Bunny Wagon* mogą podczas tego *ruchu* ignorować BLOKADY. Zatem jednostki poruszające się z *Bunny Wagon* również ignorują BLOKADY.

Możesz zakazać korzystania ze zdolności ignorowania BLOKAD, kiedy inny gracz przesuwają twoje jednostki, np. przez kontratak.

Uberclown

Jednostka ta może zostać wystawiona za 2 punkty *produkcji* lub wymieniona za *Clowna* z planszy po opłaceniu kosztu 1 punktu *produkcji*.



Jak zapewne dobrze wiesz, każdy *Uberclown* jest z natury *agresywny*. Cecha ta daje mu darmową 1 *akcję walki* w fazie czerwonej w obszarze, w którym się znajduje. Wszystkie jednostki w obszarze z *Uberclown* biorą udział w tym ataku.

Dobra zabawa szybko się kończy, podobnie jak *Uberclown*. *Agresywność* za wdzięczając *Złotemu Strzałowi*, którego tragiczne skutki uboczne zostały opisane dalej (zdolności specjalne).

> ZDOLNOŚCI SPECJALNE

Brak bazy

Nowe jednostki wystawiasz na kaflach przy krawędzi planszy. Nie ma znaczenia, czy są to bazy, obszary *Bram*, obszary *kontrolowane* przez innych graczy ani czy znajdują się na nich jednostki.

Efekt frakcji


Możesz wystawić do 2 jednostek *Clown* na tym samym lub na różnych kaflach przy krawędzi planszy. Nie ma znaczenia, czy są to bazy, obszary *Bram*, obszary *kontrolowane* przez innych graczy ani czy znajdują się na nich jednostki.

Złoty Strzał

Jest to zdolność, którą musisz rozpatrzyć na koniec rundy, w pierwszym kroku zakończenia rundy (strona 7).

Niezależnie od tego, czy *Uberclown* wykorzystał swoją darmową *akcję walki*, czy też nie, usuń każdego z nich z planszy na koniec rundy po tym, jak wszyscy gracze rozegrają swoje fazy czerwone. Wracają oni do twojej rezerwy, skąd mogą być normalnie wystawieni w kolejnej rundzie.

> EFEKT OBRONY: ROBIMY CHAOS!

Po tej walce wybierz jeden dowolny obszar lub bazę i wykonaj 1  *akcję ruchu* wszystkimi swoimi jednostkami z tego kafla. Może to być również obszar, gdzie toczyła się ta walka. Uwzględnij bonusy do *ruchu*, BLOKADY oraz zdolności je ignorujące.

> WYDARZENIA FRAKCJI

A kuku, tu ONI

Wskaż przeciwnika. Musi on wykonać 2 *akcje walki ONI (ruch i walka)* jedna po drugiej. Każdorazowo wybiera 1 obszar z ONI, może nimi wykonać 1 *ruch* (np. rozdzielając je), a następnie wykonuje *walkę*. ONI mogą znajdować się na obszarach, które *kontrolujesz*, jednak nie mogą ich *podbić*. Za każdym razem przeciwnik musi zakończyć *ruch* na co najmniej jednym obszarze, gdzie można użyć karty *walki Podbój ONI*.

Zaczynamy pokaz

Od momentu zagrania tej karty możesz traktować każdy obszar tak, jakby posiadał cechę *niestabilności*. Inne wymagania bądź ograniczenia kart wydarzeń muszą być dalej przestrzegane.

Mnie wybierz!

Możesz za darmo wymienić maksymalnie 2 dowolne jednostki *Clown* z dowolnego miejsca na planszy na *Uberclown* z rezerwy.

Jazda bez trzymanki

Działanie karty dotyczy zwykłych *akcji ruchu*, ale również *ruchu* wykonywanego poprzez kontrataki, wydarzenia itp.

Pierwszy dzień

Wybierz 2 jednostki *Uberclown*. Nie rozpatruj dla nich zdolności *Złoty Strzał*, tak więc nie zostaną usunięci z planszy na koniec rundy niezależnie od tego, czy wykorzystali darmową *akcję walki*, czy też nie.

> KARTY WALKI

hAhAHaHaHAHa

Ten atak możesz przeprowadzić jedynie na obszarze z co najmniej jedną jednostką innego gracza (nie ONI).

Możesz usunąć dowolne znaczniki z tego obszaru (terytorium, *frakcji*, BLOKADY, *Rafy* itp.). Liczba znaczników, jakie możesz usunąć, jest dowolna i zależy tylko od ciebie (możesz wymyślić sobie tę liczbę – hihih). Wybierz jedną z dostępnych misji. Z gracją wielkiego klauna umieść na niej swój znacznik terytorium – brawo, właśnie zrealizowałeś misję!

Czekałeś na ten moment od początku rundy – zarecytuj nazwę tej karty.

> KONTRATAKI


Oni uciekają

Uwzględniając BLOKADY, obrońca wybiera do 2 różnych ONI i wykonuje nimi *ruch* o zasięgu do 2 obszarów. *Ruch* wykonujesz w dowolnym kierunku na dowolny obszar.

Wam dziękujemy

Obrońca wybiera dowolne 2 jednostki atakującego z planszy. Wykonuje nimi *ruch* o maksymalnie 2 obszary. Podczas *ruchu* uwzględnij BLOKADY, zignoruj bonusy do *ruchu pojazdów* oraz ich zdolności.

Pilne wezwanie

Obrońca wybiera jeden obszar, w którym znajdują się jednostki atakującego. Wszystkimi tymi jednostkami może wykonać 1  *ruch*. Podczas *ruchu* uwzględnij BLOKADY, zignoruj bonusy do *ruchu pojazdów* oraz ich zdolności.

Wypchnięcie

Obrońca może wykonać 1 *ruch* dowolną liczbą jednostek atakującego z tego obszaru. Uwzględnij BLOKADY podczas *ruchu*, możesz korzystać z bonusów do *ruchu pojazdów* oraz z ich zdolności.

> MASKOTKA

Crash Mc Thunder korzysta ze wszystkich zdolności specjalnych *frakcji*.

W szczególności może korzystać ze zdolności *Bunny Wagon*, wykonać *ruch* podczas rozpatrywania *efektu obrony itp.*

Jeżeli grasz według zasad alternatywnych (strona 26), *maskotka* nie może korzystać z żadnej zdolności specjalnej *frakcji*.



> TRYB DLA 2 GRACZY

Flota marzeń

Posiadaj co najmniej 3 pojazdy, *Car i/lub Bunny Wagon* (w dowolnej kombinacji).

Piękne trofeum

Jeśli *wyeliminujesz* jednostkę przeciwnika (nie ONI) posiadającą w danej chwili najwięcej *punktów wytrzymałości* ze wszystkich jego jednostek na planszy, realizujesz zadanie i otrzymujesz 2 Natychmiastowe PZ. To zadanie możesz zrealizować tylko raz.

> MISJA: KTO SIĘ ŚMIEJE?

Gdy tylko znacznik inicjatywy gracza osiągnie ostatnie miejsce na torze inicjatywy, otrzymuje on 1 Natychmiastowy PZ.

Aby zrealizować misję, znacznik musi zostać przesunięty. Nie ma znaczenia, który gracz przesunie znacznik.

Wystawienie znacznika na ostatnim miejscu podczas przygotowania do gry nie spełnia warunków realizacji misji.

> CEL FRAKCJI: NIE TWOJE, ALE MOJE



Cel zostaje zrealizowany, jak tylko *podbijesz* co najmniej 6 obszarów *kontrolowanych* przez innych graczy. Obszary *kontrolowane* przez ONI nie są brane pod uwagę.

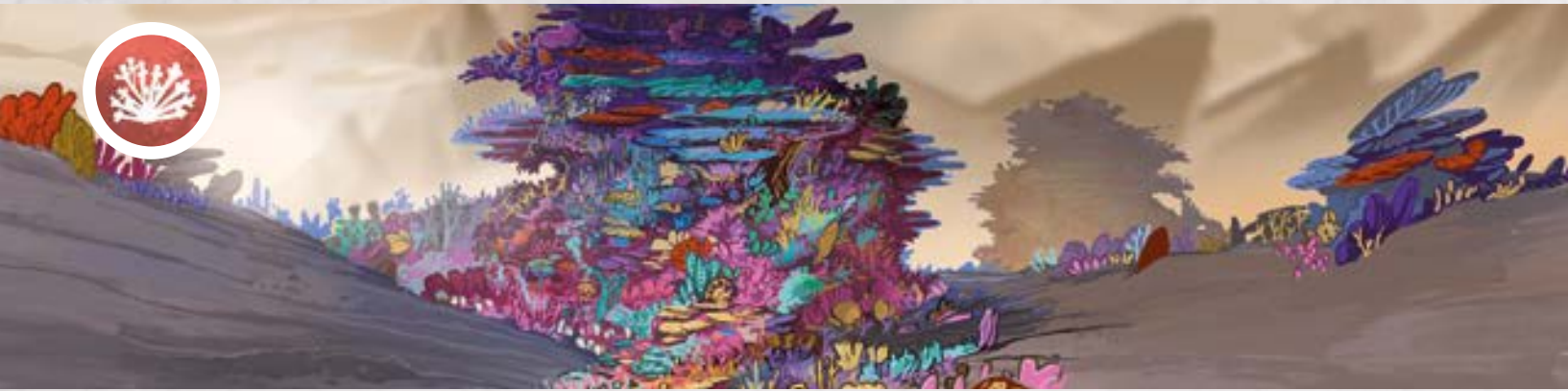
Podbijanie obszarów, które są pod wpływem wrogiej cechy *dominacji*, zalicza się do realizacji celu. Ważny jest udany *podbój* (położenie znacznika terytorium), a nie rezultat kontroli obszaru.

Spróbuj osiągnąć swój cel w pierwszej rundzie, ustawiając 6 jednostek *Uberclown* blisko wrogich obszarów.

Cel alternatywny: Już tego nie chcę

Ten cel możesz zrealizować tylko podczas realizacji swojego *efektu frakcji*. Usuń swoje dowolne 3 znaczniki terytorium z planszy. Następnie wybierz innego gracza. Obaj otrzymujecie 2 Natychmiastowe PZ.

>>> REEF COLLECTIVE — ROSNĄCA SIŁA



Powoli. Sukcesywnie. Bez skrupułów. Woda zniknęła, ale rafa nie wyginęła. Przetrwiała i dostosowała się do nowego środowiska. Funkcjonuje bez centralnej świadomości, bez królowej. Ten wieloorganizmowy twór pochłonie wkrótce cały świat.

> WSKAZÓWKI DOTYCZĄCE STRATEGII

Reef Collective to *frakcja*, której taktyka skupia się na odwracaniu uwagi przeciwnika i blokowaniu go. Ponieważ masz ograniczone możliwości *eliminacji* jednostek, staraj się jak najefektywniej wykorzystywać swoje BLOKADY. Utrudniaj wrogom poruszanie się po planszy, blokuj strategiczne przejścia, a przy odrobinie szczęścia zamkniesz wrogie jednostki na obszarze z *radioaktywnością*.

Zamiast wystawiać *Spore Reef* na terenach żyznych, zastanów się, czy nie lepiej przejąć kontrolę nad bardziej odległymi lub mniej interesującymi innymi graczami obszarami.

> PRZYGOTOWANIE DO GRY

Ustawienia startowe

Jako Reef Collective nie oznaczasz obszarów startowych. Wystaw bazę przy krawędzi planszy. Następnie wybierz 3 obszary, z których pierwszy musi sąsiadować z bazą, a każdy kolejny musi sąsiadować z wybranym wcześniej obszarem lub bazą. Wystaw w dowolnych miejscach w tych obszarach swoje początkowe znaczniki Rafy (*Rafy*). Zignoruj zasady wystawiania Rafy wymuszające wystawianie przy zewnętrznej lub wewnętrznej krawędzi innej Rafy. Pamiętaj, że Rafy możesz wyklądać na neutralnych BLOKADACH (strona 7).

Obszary startowe innych frakcji

Inni gracze nie mogą wybrać obszarów startowych, na których utworzyłeś pelny znacznik terytorium.

Karty akcji

Na początku rozgrywki, podobnie jak inni gracze, otrzymujesz 6 kart akcji (nazywane dalej *zwykłymi kartami akcji*). Kiedy na początku każdej rundy wybieracie zwykle karty akcji, również ty jako Reef Collective wybierasz jedną kartę tylko po to, aby odrzucić ją na koniec rundy. Nie korzystasz ze zwykłych kart akcji. Posiadasz własne karty akcji Rafy, które opisane są poniżej.

> KARTY AKCJI RAFY

Twoje karty akcji Rafy podzielone są na *zestawy akcji* (*Wielka Ewolucja*, *Przystosowanie*, *Rozrost*, *Rozkwit* i *Rozwój*). Na początku swojej fazy (nie rundy) wybierasz **jedną** *zestaw akcji*, który będziesz wykonywał w tej fazie. Akcje w ramach zestawu są opcjonalne. Wyjątkiem są obowiązkowe akcje ONI z karty *Wielka Ewolucja*. Wszystkie akcje mogą być wykonywane w dowolnej kolejności.

Akcje Reef Collective nie są przypisane do kolorów faz (białej, niebieskiej itd.), więc nie możesz być dotknięty żadnym efektem, który umożliwia bądź zabrania wykonania akcji w tych fazach.

Przykład: Akcja związana z Abyssalem wykonywana jest w fazie zielonej – nie posiadasz fazy zielonej, nie wykonujesz tej akcji.

Przykład: Niektóre karty akcji dla 2 graczy zabraniają wykonywania akcji w danej fazie. Ograniczenie to nie dotyczy cię.

> ZNACZNIKI RAFY

Każdy *znacznik Rafy* (nazywany po prostu *Rafą*) jest traktowany jak znacznik *frakcji* typu BLOKADA. Dodatkowo wszystkie Rafy są odporne na *radioaktywność*. Rafy **nie są** jednostkami.

Spore Reef również jest traktowana jako BLOKADA, mimo iż nie posiada czerwonej krawędzi i tym samym nie blokuje *ruchu* jednostkom.

Rafy podlegają podobnym zasadom co neutralne BLOKADY. W jednym miejscu w obszarze może znajdować się tylko jeden znacznik BLOKADY.

Więcej o wykładaniu BLOKAD znajdziesz na stronie 7.

Karty wydarzeń

Wydarzenia, które pozwalają usunąć lub zakryć BLOKADY, **mogą być** wykorzystane również do usunięcia Rafy z planszy. Znacznik *negacji* nie pozwala na usunięcie Rafy ani BLOKADY.

Wydarzenia, które pozwalają wyłożyć BLOKADĘ, **nie mogą być** wykorzystane na wystawienie Rafy (więcej w rozdziale *Wystawianie Rafy*).

Inne efekty

Efekty frakcji, *zdolności frakcji* lub jednostek, karty walki itp., które umożliwiają usunięcie neutralnych BLOKAD bądź znaczników *frakcji*, również mogą być użyte do usunięcia Rafy.

AKIRA – Atak Rakietowy (Cybersamuraje)

Znacznik AKIRA anuluje wszystkie cechy *znaczników Rafy* (*dominacja*, obrażenia *Venomous Reef* itp.) poza cechą BLOKADY.

Znaczniki terytorium i dominacji

Reef Collective nie *podbijają* obszarów, a przejmują nad nimi *kontrolę* dzięki *dominacji* (strona 6). Każda *Invasive Reef* posiada cechę *dominacji*, pozostałe Rafy zyskują cechę *dominacji* wtedy, gdy leżąc obok siebie, tworzą pelny znacznik terytorium.



Te dwie Rafy utworzyły *znacznik terytorium* i zyskały tym samym cechę *dominacji*. Obszar jest kontrolowany przez Rafy.

Ten obszar jest również kontrolowany przez Rafy. *Invasive Reef* posiada cechę *dominacji*.

Zawsze możesz obrócić znacznik *Rafy* na drugą stronę (więcej w rozdziale *Manipulacja Rafami*).

Utworzenie przez *Rafy* całego obrazka znacznika terytorium i wyłożenie *Invasive Reef* nie są traktowane jak wyłożenia znacznika terytorium i nie można tego traktować jak *podbicia* terenu (więcej strona 6, **PODBIJANIE** a **KONTROLOWANIE**).

Dostępne w grze trójkątne znaczniki terytorium *Rafy* wykorzystaj do oznaczania zrealizowanych misji, zdobytych Natychmiastowych PZ itp.

> WYSTAWIENIE RAFY

Zasady wystawiania Raf

Rafy możesz wystawiać przy wewnętrznych i zewnętrznych krawędziach już istniejących *Raf* oraz przy dowolnej krawędzi bazy. Pamiętaj o limicie 5 BLOKAD w obszarze (strona 7).






Nie możesz wystawiać *Rafy* na BLOKADACH frakcji ani na innych *Rafach*. Możesz wystawiać *Rafę* na neutralnej BLOKADZIE.

Karty wydarzeń

Rafy nie mogą być wystawiane poprzez karty wydarzeń mówiące o umieszczeniu BLOKAD (neutralnych). Oczywiście możesz wystawić *Rafę*, zagrywając kartę wydarzeń frakcji *Przyrost Natury*.

Akcje wystawiania Raf

Na kartach akcji *Rafy* można znaleźć 3 akcje umożliwiające wystawienie nowej *Rafy* na planszy.

-  Umożliwia usunięcie *Rafy* z planszy i wystawienie *Rafy* z **rezerwy w tym** samym miejscu na obszarze.
-  Umożliwia wystawienie *Rafy* **przy wewnętrznej** krawędzi innej już istniejącej *Rafy* lub przy bazie.
-  Umożliwia wystawienie *Rafy* **przy zewnętrznej** krawędzi innej już istniejącej *Rafy* lub przy bazie. Tym samym wystawiasz *Rafę* w sąsiednim obszarze do już istniejącej *Rafy*.

Grafika przedstawia możliwe miejsca na wystawienie nowej *Rafy* przy wykorzystaniu odpowiednich akcji.



> ZDOLNOŚCI SPECJALNE


Rafy w walce

W walce atakujący przydziela obrażenia twoim *Rafom*. Nie jesteś traktowany jako obrońca i nie wybierasz kontrataków.






Usunięcie *Rafy* nie liczy się jako *eliminacja* jednostek.

Możesz wybrać kontratak, jeżeli kontrolujesz jednostki, np. ONI, więcej w rozdziale *Reef Collective* a jednostki.

Venomous Reef

Każdy *Venomous Reef* na koniec rundy zadaje po 15  punktów obrażeń **każdej** z frakcji znajdującej się w tym obszarze, również ONI. Nie jest to traktowane jak walka, więc żaden kontratak nie jest rozpatrywany. Liczy się jako *eliminacja*.

Zsumuj obrażenia wszystkich *Venomous Reef* z obszaru i sumę tę przydziel **każdej** z frakcji w tym obszarze. Obrażenia zadawane są na początku kroku drugiego zakończenia rundy (strona 7), przed rozpatrywaniem *radioaktywności*. W pierwszej kolejności obrażenia zadawane są jednostkom o najmniejszej liczbie punktów *wytrzymałości*.

Przykład: W obszarze są 2 *Venomous Reef*, 2 *średnie ONI* (20 ), 1 *Guard* (20 ) i 1 *Spikemouth* (15 ) frakcji *First Guardians*. *Reef Collective* zadaje 30  punktów obrażeń ONI oraz 30  frakcji *First Guardians*. Tym samym *Reef Collective* wyeliminowały 1 *średniego ONI* i 1 *Spikemouth* (najślabsza jednostka).

Manipulacja Rafami

W dowolnym momencie możesz obrócić *Rafę* na drugą stronę (nie jest to akcja). Musi ona pozostać w tym samym miejscu względem obszaru.

Jeżeli chcesz wystawić *Rafę* takiego rodzaju, którego nie masz już w rezerwie, musisz najpierw wykonać odpowiednią akcję, aby zdjąć ją z planszy, a następnie wykonać akcję umożliwiającą jej wystawienie.



Akcja ta umożliwi również usunięcie *Rafy* oraz innych znaczników: frakcji, cech terenów itp. (nie dotyczy znaczników terytorium).

Reef Collective a misje

Niektóre misje są niemożliwe do zrealizowania przez *Reef Collective*.

Efekt frakcji

Możesz wystawić do 2 *Spore Reef* na maksymalnie 2 dowolnych obszarach. Może to być ten sam obszar, a miejsce w obszarze może być dowolne. Wykładana *Rafa* nie musi przylegać do wewnętrznej bądź zewnętrznej krawędzi innej *Rafy*.

Reef Collective a jednostki

Jedynymi jednostkami, które możesz kontrolować, są ONI (na przykład przez akcje z karty *Wielka Ewolucja*) oraz *maskotka*. Każda jednostka, którą kontrolujesz, może otrzymać obrażenia tylko wtedy, gdy wszystkie *Rafy* z tego obszaru zostaną usunięte.

Reef Collective nie wybierają *Strażników* (*Dary Amaterasu*).

Ziemia należy do ludzi

Poniższa zasada obowiązuje tylko wtedy, gdy grają *Nomadzi*, zasada również działa w trybie dla 2 graczy.

Jeżeli wykładasz *Rafę* na obszarze z *minami*, przeciwnik może zdecydować o ich zdetonowaniu, tak jakby były to jednostki.

Na początku rozgrywki przekaz kartę *Ziemia należy do ludzi* graczowi *Nomadów* jako przypomnienie tej zasady.

> WYDARZENIA FRAKCJI

Zatruty pyłek

Do końca rundy pozostali gracze nie mogą zagrywać żadnych kart wydarzeń – zwykłych, *frakcji* czy też *epickich*. To ograniczenie nie dotyczy ciebie.

Ukryte kolce

Każda *Venomous Reef* zadaje w sumie **20** ♠ punktów obrażeń na koniec tej rundy. Zsumuj obrażenia wszystkich *Venomous Reef* w tych obszarach.

Adaptacja

W tej rundzie możesz użyć dwa razy karty akcji *Rafy Wielka Ewolucja*.

Jeśli, grając z modułem *Darów Amaterasu*, wybrałeś *Dar Dziedzic Światła*, kartę akcji *Rafy Wielka Ewolucja* możesz zagrać łącznie 3 razy w tej rundzie.

Podwójna skorupa

Każda *Armoured Reef* posiada **30** ♥ punktów wytrzymałości do końca tej rundy.

Przyrost Natury

Wystaw dowolną 1 *Rafę* (również *Spore Reef*) z rezerwy w dowolnym obszarze. Miejsce w ramach obszaru może być dowolne, wykładana *Rafa* nie musi przylegać do wewnętrznej bądź zewnętrznej krawędzi innej *Rafy*.

Pamiętaj o zasadzie wystawiania *Raf* na BLOKADACH oraz o limicie 5 BLOKAD na obszarze.

> TRYB DLA 2 GRACZY

Reef Collective posiada tylko jedną kartę zwycięstwa.

Inwazyjny gatunek

Za każdą *Invasive Reef* na planszy otrzymujesz 1 PZ na koniec gry.

Dominacja Natury

Obszary ze znacznikiem terytorium ONI nie są brane pod uwagę.

Zalążek potęgi

Za każdą *Spore Reef* na planszy otrzymujesz 1 PZ na koniec gry.

> MASKOTKA

Wystaw *maskotkę* na jednym z obszarów z początkowymi *Rafami*.

Oyster jest traktowana jak jednostka, może zostać przesunięta przez wrogów, wybrać kontratak, wykonać *ruch* z wydarzenia itp.

Oyster jest odporna na *radioaktywność* i otrzymuje obrażenia tylko wtedy, gdy wszystkie *Rafy* z tego obszaru zostaną usunięte. Jeżeli rozgrywana jest *akcja walki*, w której zadawane obrażenia są przydzielane przez atakującego (np. *Strzał Snajperski Kampfgruppe*), wówczas *Oyster* może zostać wskazany w pierwszej kolejności.

Jeżeli grasz według zasad alternatywnych, *Oyster* nie jest odporna na *radioaktywność*, pozostałe zasady powyżej pozostają w mocy.

> MISJA: REZERWAT

Gdy tylko gracz przejmie kontrolę nad obszarem sąsiadującym z wrogą bazą, otrzymuje 1 Natychmiastowy PZ. Uwzględnij nową cechę *dominacja*.

Możliwe jest zrealizowanie tej misji podczas oznaczania obszarów startowych.

> CEL FRAKCJI

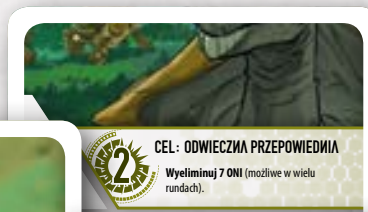
Jesteś *Rafą*.

Nie posiadasz celu *frakcji* ani celu alternatywnego.

>>> CELE ALTERNATYWNE

Każda *frakcja* dostępna w rozszerzeniu *Sunrise Kingdom*, z wyjątkiem *Reef Collective*, dysponuje jedną kartą celu alternatywnego. *Reef Collective* nie realizuje celów *frakcji*.

W trakcie przygotowania do gry poszczególni gracze decydują, czy realizują cel *frakcji* z własnej planszетки, czy z karty celu alternatywnego swojej *frakcji*. Jeżeli zdecydują się realizować cel z karty, kładą ją na stole obok planszетки. Podjęta decyzja jest wiążąca do końca gry.



>>> MASKOTKI

Podstawowe zasady gry z maskotkami nie uległy zmianie.


Zasady alternatywne


Ujednoliceniu uległy statystyki maskotek wszystkich frakcji, które wynoszą teraz 0|5|0. Wyjątkiem od tej reguły była maskotka Cybersamurajów – Dron Medyczny, która w oryginale posiadała statystyki 0|10|0. W rozszerzeniu Sunrise Kingdom znajduje się ujednolicony żeton maskotki Cybersamurajów – Medic Drone, który dodatkowo pozbawiony został cechy latanie. Możesz zastąpić nim jednostkę Dron Medyczny, również grając według zasad podstawowych.

Maskotkę wystawia się tak jak jednostkę startową własnej frakcji. Jeżeli maskotka przetrwa do końca gry, gracz otrzymuje 1 PZ.

Usuniętej z planszy maskotki nie można wystawiać ponownie.

Maskotka w szczególności:

- nie posiada żadnych zdolności i cech specjalnych,
- nie może korzystać ze zdolności oraz cech swojej frakcji, w tym efektu frakcji (np. eliminacja Fireborn),
- nie może sama wykonywać akcji walki,
- nie może wybierać kontrataków specyficznych dla frakcji, np.  efekt obrony.

Jako obrońca maskotka może wybrać kontratak, ale nie może być on związany ze zdolnościami specjalnymi frakcji, np.  efekt obrony.

Kontrola maskotki ograniczona została w zasadzie do wykonywania nią ruchu i wyboru niektórych kontrataków.



Littlefoot
Circle of the Sun



Quirin
First Guardians



Crash Mc Thunder
Moon Circus



Oyster
Reef Collective



Mateusz
Sisters of Seven

>>> INDEKS

aktywny gracz	kod: 7
2PZ	kod: 6
BLOKADA neutralna.....	kod: 7
BLOKADA frakcji	kod: 7
Brama	kod: 9–11
Dary	→ Dary Amaterasu
Dary Amaterasu	kod: 12–14
cecha Amaterasu	kod: 9, 6
dominacja	kod: 6
efekty neutralne	kod: 7
formacja	kod: 18–19
Gambler	kod: 8
kafel	kod: 7
koniec rundy	kod: 7

kontrolowanie obszaru	kod: 6
obszar Bramy	→ Brama
podbijanie obszaru	kod: 6
podbój	kod: 6
podbój ONI	kod: 6
Ronin	kod: 8
Strażnik	kod: 12
znacznik 2PZ	→ 2PZ
zakończenie rundy	→ koniec rundy
zestawy akcji	kod: 24
zwykłe karty akcji	kod: 24

Oznaczenie numeracji stron:

kod: 3, 6 — ten kodeks, strony 3 i 6

kod: 3–4 — ten kodeks, strony od 3 do 4

>>> SKRÓT ZASAD

TYPY OBSZARÓW



DNO OCEANU

Kontrolując obszar na koniec gry, otrzymujesz 1 Punkt Zwycięstwa.



TEREN ŻYNY

Kontrolując obszar na koniec gry, otrzymujesz 2 Punkty Zwycięstwa.



TEREN GÓRSKI

Obszar posiada własne punkty podboju, które należy uwzględnić podczas podboju.



TEREN RZECZNY (rozszerzenie Nowe Lądy)

Kontrolując obszar w fazie zielonej, otrzymujesz dodatkowy 1 punkt produkcji.



TEREN ZDEWASTOWANY

Ten obszar nie zapewnia już Punktów Zwycięstwa na koniec gry.

CECHY OBSZARÓW



RADIOAKTYWNOŚĆ

Na koniec rundy wszystkie jednostki w tym obszarze są usuwane z planszy, chyba że są odporne na radioaktywność.



NIESTABILNOŚĆ

Wybrane wydarzenia, zwykle negatywne, odnoszą się do obszarów niestabilnych.



TSUKUYUMI

W tym obszarze lub w obszarach do niego przyległych wystawiane są jednostki ONI.



TOKSYCZNY (rozszerzenie Nowe Lądy)

Kontrolowany obszar nie przynosi Punktów Zwycięstwa na koniec gry.



AMATERASU (rozszerzenie Sunrise Kingdom)

ONI nie mogą podbijać tych obszarów.

PUNKTY ZWYCIĘSTWA (PZ)¹

NATYCHMIASTOWE PUNKTY ZWYCIĘSTWA



KSIĘŻYC

Jeśli gracz kontroluje środek Księżyca na koniec rundy, otrzymuje 1 PZ.



MISJE

Natychmiast po spełnieniu warunków realizacji misji gracz otrzymuje 1 PZ.



CEL FRAKCJI

Natychmiast po zrealizowaniu celu frakcji gracz otrzymuje 2 PZ.



ELIMINACJA FIREBORN (frakcja Fireborn)

Gracz otrzymuje 1 PZ za każdą wyeliminowaną jednostkę Fireborn.



INNE

Niektóre frakcje (dodatkowe) pozwalają zdobyć Punkty Zwycięstwa na inne sposoby. Na przykład frakcja Fireborn może zdobyć 3 PZ za zdeprawowanie bazy przeciwnika.

PUNKTY ZWYCIĘSTWA NA KONIEC GRY



KONTROLOWANIE OBSZARÓW

Każdy obszar wart jest 1 PZ, chyba że jest zdeprawowany lub toksyczny.



KONTROLOWANIE OBSZARÓW ŻYNYCH I 2PZ

Każdy obszar żynny jak równie oznaczony znacznikiem 2PZ wart jest 2 PZ, chyba że jest zdeprawowany lub toksyczny.



POZYCJA NA TOPRZE INICJATYWY

Gracz na pierwszym miejscu na torze inicjatywy otrzymuje 2 PZ, gracz z drugiego miejsca otrzymuje 1 PZ.

CECHY JEDNOSTEK



LATAJĄCA

Podczas ruchu ignoruj BLOKADY oraz jednostki przeciwnika.



MASYWNA

Zasięg ruchu wynosi 1 obszar na fazę, nawet jeżeli ruch pozwala na więcej.



PRODUKCYJNA

Otrzymuje 1 punkt produkcji podczas fazy zielonej, nawet jeżeli fazy zielonej nie ma na karcie akcji.



DOMINACJA

Jednostka kontroluje obszar, na którym się znajduje, pod warunkiem że nie ma na nim jednostek innej frakcji z cechą dominacji.



AGRESYWNA

Otrzymuje 1 akcję walki podczas fazy czerwonej, nawet jeżeli fazy czerwonej nie ma na karcie akcji. Walka musi być wykonana przez tę jednostkę.



ODPORNA NA RADIOAKTYWNOŚĆ

Ta jednostka jest odporna na radioaktywność obszaru.

BRAMY



Każda Brama nadaje obszarowi, na którym stoi, dwie cechy: Tsukuyumi i Amaterasu. Wszystkie Bramy są połączone ze sobą i pozwalają graczom na teleportację jednostek między nimi.

Gracz może użyć Bram przed LUB po akcji ruchu swoich jednostek, nigdy w trakcie tej akcji. Nie można teleportować części jednostek przed, a części po akcji ruchu.

¹Zasady przyznawania Punktów Zwycięstwa dla rozgrywki 3–6 graczy.