

# >>> WŁADCY UTRACONYCH MÓRZ W POSZUKIWANIU DOMU



*Pamiętamy wielkie, błękitne oceany. Pewnego dnia ziemia uwolni się od destrukcyjnego wpływu obcych. Wody zaleją lądy, powrócą morza, a my znajdziemy nasz nowy dom.*

## >>> WSKAZÓWKI DOTYCZĄCE STRATEGII

Dobrze rozstawione *wieloryby* mogą skutecznie pokrzyżować plany innym graczom. Wykonuj ruch w *fazie białej*, aby efektywnie wykorzystać nadchodzący *efekt frakcji*. Pamiętaj, że wszystkie twoje jednostki posiadają cechę *masywny* i mogą poruszać się tylko o jeden obszar na fazę.



Wszystkie *wieloryby* mogą korzystać ze zdolności specjalnych takich jak *Relokacja*, *Potęga Natury* czy *Oczyszczenie*.



*Oczyszczenie* jest twoją najmocniejszą bronią. Używaj jej tak często, jak to możliwe, najlepiej przeciwko kilku przeciwnikom jednocześnie.

Trzymaj *Cielaka* razem z bardziej wytrzymałymi jednostkami. Dzięki temu będą mogły chronić się nawzajem.

## >>> ZDOLNOŚCI SPECJALNE


Zdolności mogą być aktywowane podczas rozpatrywania  *efektu frakcji* lub kontraktu  *Relokacja*.

### Potęga Natury

Za każdy obszar z *wielorybem* dobierasz 1 kartę ze stosu zakrytych kart wydarzeń. Następnie możesz zagrać maksymalnie 3 karty wydarzeń, które posiadasz na ręce. Nie muszą to być karty właśnie dobrej nocy.

Pamiętaj! Dopiero po rozpatrzeniu zdolności *Potęga Natury* sprawdź, czy zrealizowałeś misję *Mistrz Żywiółów*.

### Oczyszczenie

Usuń wszystkie obce i ruchome znaczniki ze wszystkich obszarów, na których znajdują się *wieloryby*. Do ruchomych znaczników zaliczamy znaczniki frakcji (*terytorium*, *jaj*, *min*, *terramodyfikacji* itp.) oraz znaczniki cech obszarów (*Tsukuyumi*, *radioaktywny* itp.). *Oczyszczenie* nie wpływa na żadne jednostki oraz cechy obszarów nadrukowane na kaflach. Po *oczyszczeniu* na obszarze poza jednostkami mogą znajdować się tylko znaczniki terytorium *Władców Utraconych Mórz*. Dodatkowo możesz wykonać  *Relokację* na tych samych obszarach, na których dokonałeś *Oczyszczenia*.

### Relokacja

Uwzględniając **BLOKADY**, możesz wykonać ruch wszystkimi wrogimi jednostkami z tego obszaru na obszary przyległe. Możesz rozdzielać jednostki w ramach tego ruchu.

Pamiętaj! Każda jednostka może zostać przesunięta tylko o jeden obszar.

## >>> MISJA: MISTRZ ŻYWIÓŁÓW


Gdy tylko posiadasz na ręce co najmniej 4 karty wydarzeń, natychmiast otrzymujesz **1 PZ**.


Pamiętaj! Grając *Władcami Utraconych Mórz*, możesz również zrealizować tę misję, korzystając ze zdolności *Potęga Natury*, jednakże liczbę kart wydarzeń należy policzyć po rozpatrzeniu tej zdolności. Jeżeli wciąż posiadasz co najmniej 4 karty, misję uznaje się za zrealizowaną.

## >>> PRODUKCJA JEDNOSTEK

*Władcy Utraconych Mórz* nie posiadają bazy. Nowe jednostki wystawiasz na obszarach z *Malakiem*, *Anikiem* lub *Królem*. Jeżeli żadna z tych jednostek nie jest na planszy, wystaw nowe jednostki na dowolnym kontrolowanym przez siebie obszarze. Jeżeli nie kontrolujesz żadnego obszaru, wystaw jednostkę na jednym z zewnętrznych obszarów planszy.

### Pozwól im rosnąć!

Tylko *Cielak* może być wystawiony na planszę jako nowa jednostka, po zapłaceniu kosztu 1  *punktu produkcji*. Pozostałe *wieloryby* wystawia się po opłaceniu wymaganego kosztu i po zamianie *Cielaka* lub *Młodzika* z planszy z jednostką z rezerwy.

Jeżeli masz wystarczająco dużo  *punktów produkcji*, możesz wystawić *Cielaka* i rozwinąć go kilka razy w czasie jednej akcji produkcji.



## Cel frakcji: Oczyszczający Raj



Jeżeli możesz wykorzystać zdolność *Oczyszczenia* więcej niż raz w rundzie, zsumuj liczbę usuniętych znaczników terytorium. Ważne jest, aby zrealizować cel w jednej rundzie.

**UWAGA! To nie jest ostateczna wersja instrukcji!**



## >>> BAZA I OBSZARY STARTOWE

*Władcy Utraconych Mórz* nie posiadają bazy, zamiast tego należy oznaczyć 4 obszary startowe, zaczynając od dowolnego obszaru przy krawędzi zewnętrznej planszy.

## >>> KARTY WALKI

*Komentarz do wybranych kart walki.*

### Miejsce Spokoju

Jednostki obrońcy nie otrzymują obrażeń ani innych negatywnych efektów poza przemieszczeniem ich na sąsiednie obszary wybrane przez atakującego. Jednostki mogą być poruszane w różnych kierunkach. Podczas ruchu należy uwzględniać BLOKADY.

Ta karta walki może być użyta tylko w przypadku, gdy przynajmniej jedna jednostka wroga znajduje się na obszarze. ONI również traktujemy jako wrogów.

### Waleńhalla

Po walce atakujący musi wybrać jedną jednostkę *Władców Utraconych Mórz*, którą usuwa. Punkty wytrzymałości usuniętej jednostki są sumowane z punktami obrażeń wszystkich *wielorybów* w tym obszarze, również tej poświęconej jednostki.

*Przykład: Gracz Władców Utraconych Mórz posiada w obszarze trzech Młodzików i zadaje w sumie 15 ♠ punktów obrażeń. Musi poświęcić jedną z jednostek. Dodaje 45 ♥ punktów wytrzymałości tej jednostki jako ♠, uzyskując w sumie 60 ♠. Usunięty Młodzik wraca do rezerwy.*

## >>> KONTRATAKI

*Komentarz do wybranych kontrataków.*

### Czas ucieka

Do końca rundy *Władcy Utraconych Mórz* nie mogą wybierać akcji walki.

### Pogrzebane ideały

Do końca rundy *Władcy Utraconych Mórz* nie mogą wybierać kontrataków przeciwko żadnemu z graczy ani ONI.

### Utrata wpływów

Gracz *Władcy Utraconych Mórz* usuwa swój dowolny znacznik terytorium z kontrolowanego obszaru.

### Walcz lub spływaj

Uwzględniając BLOKADY, obrońca przesuwa jednostki *Władcy Utraconych Mórz*. Może rozdzielić jednostki i przesunąć je na różne obszary. Obszary te nie mogą posiadać cechy *radioaktywność* ani *niestabilność*.

### Zanim stąd pójde

Obrońca oznacza znacznikiem terytorium obszar, na którym toczyła się walka, a nie obszar, na który zostały przesunięte jego jednostki.

## >>> WYDARZENIA FRAKCJI

*Komentarz do wybranych wydarzeń frakcji.*

### Migracja

Zasięg ruchu w tej rundzie nie jest ograniczony do 1 obszaru na fazę.

*Przykład: Gracz może poruszyć się nawet o 3 obszary, ponieważ posiada kartę akcji z 3 akcjami ruchu.*

### Siłowa relokacja

To wydarzenie nie inicjuje walki, żadna karta walki nie jest zagrywana. Obrońca nie może wybrać kontrataku, ale to on przydziela obrażenia swoim jednostkom. Obrażenia zadawane są do końca rundy za każdym razem, gdy aktywowana jest *Relokacja*, i na obszarach, na których jest aktywowana *Relokacja*.

### Totalna relokacja

Wydarzenie to nie inicjuje walki. Relokacja odbywa się na obszarach z co najmniej 1 *wielorybem*. Wszystkie jednostki przeciwnika są przesuwane przez gracza *Władców Utraconych Mórz* na sąsiednie pola. Jeśli jednostka zostanie przesunięta na obszar z innym *wielorybem*, nie może zostać przesunięta po raz kolejny.

### Wola Natury

Żaden z graczy nie może zagrywać kart wydarzeń ani wydarzeń frakcji. Wydarzenia zagrane przed tą kartą dalej są w mocy. Dobieranie kart wydarzeń jest dozwolone. Wydarzenia *epickie* muszą być rozpatrzone natychmiast po dobraniu.

### Wyciszenie

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

## >>> TRYB DLA DWÓCH GRACZY

Frakcja jest zgodna z trybem gry dla dwóch graczy.

### Czystość

Otrzymujesz 2 **PZ** za każdy kontrolowany przez siebie obszar, na którym nie ma wrogich jednostek, jak również innych znaczników frakcji, cech terenu itp. Twoje znaczniki terytorium nie są brane pod uwagę.

### Natura jako sojusznik

Musisz posiadać dokładnie 8 kart wydarzeń przed lub po rozpatrzeniu zdolności *Potęga Natury*. Liczbę posiadanych kart wydarzeń wyznacza się tak samo jak w przypadku misji *Mistrz Żywiołów*.

### Stado

Otrzymujesz 1 **PZ** za każdego *wieloryba* na planszy.

## >>> TRYB GRY Z MASKOTKAMI

Podczas rozstawiania jednostek startowych wystaw *Oskara*. Po jego utracie nie możesz go już wyprodukować.

Otrzymujesz 1 **PZ**, jeżeli *Oskar* przetrwa do końca gry.

*Oskar* nie jest traktowany jako *wieloryb*.

**UWAGA! To nie jest ostateczna wersja instrukcji!**

Zawartość:

11 kart  
23 znaczniki  
11 jednostek  
1 planszетка frakcji

Frakcja **WŁADCY UTRACONYCH MÓRZ**  
Do gry wymagana jest podstawowa wersja gry Tsukuyumi.  
[www.whatthefrog.pl](http://www.whatthefrog.pl) [biuro@whatthefrog.pl](mailto:biuro@whatthefrog.pl)  
© Tsukuyumi – wersja polska – WhatTheFrog 2021  
© Tsukuyumi – Full Moon Down Felix Mertikat 2021

