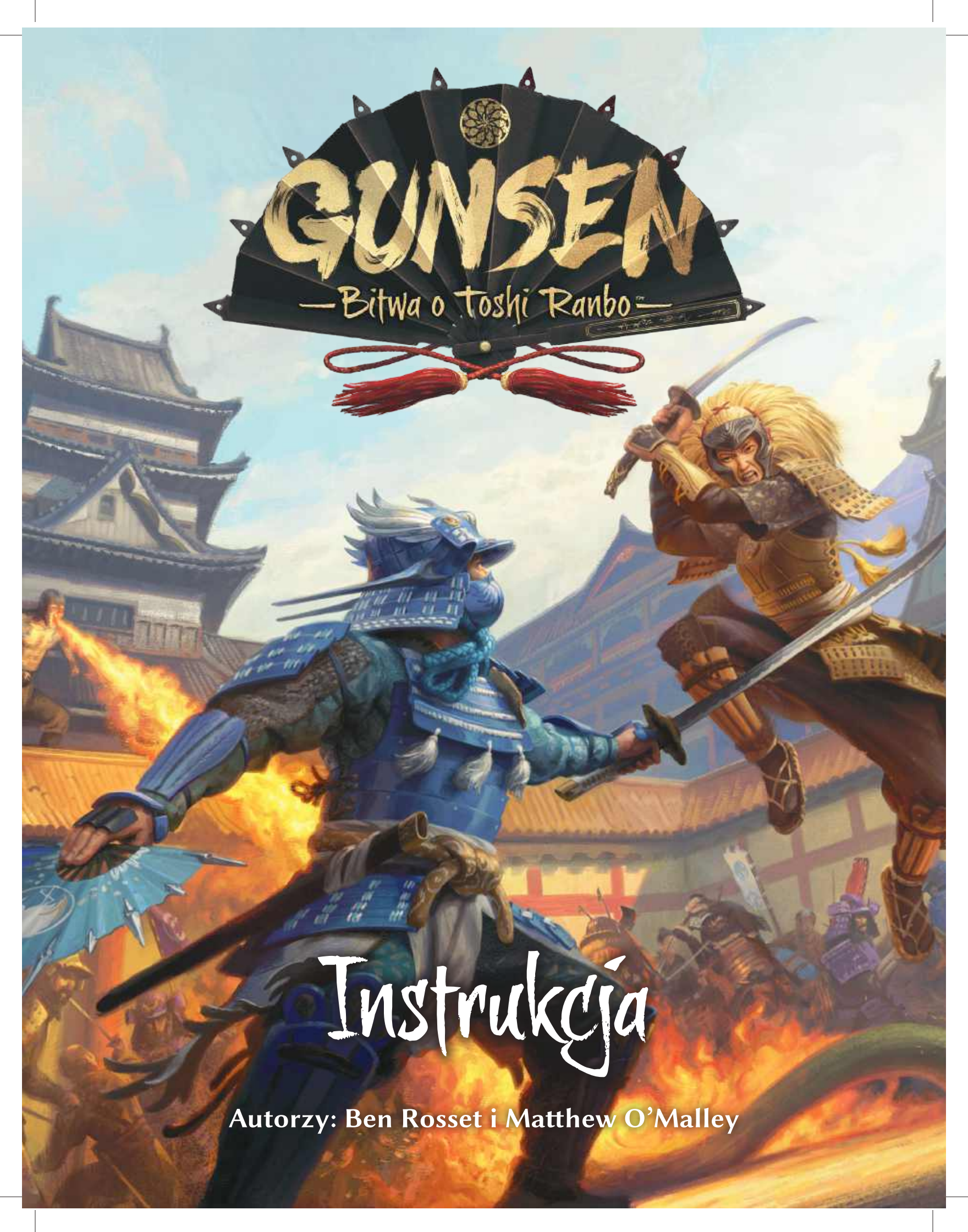




GUNSEN

— Bitwa o Toshi Ranbo —

Instrukcja

Autorzy: Ben Rosset i Matthew O'Malley



Obejrzyj
wideoinstrukcję!

Spis treści

Elementy	2-3
Wprowadzenie	4
Mapa	5
Przygotowanie rozgrywki 2- i 3-osobowej	6
Przygotowanie rozgrywki 4-, 5- i 6-osobowej	7
Przygotowanie klanów	8
Rodzaje kart klanu	9
Planszетка klanu	9
Warunki zwycięstwa	10
Tura gracza	11
1. Wybór karty rozkazu	11
2. Umieszczenie karty rozkazu ..	11
3a. Aktywowanie kolumny	12
Rekrutacja	12
Forty	12
Budowanie	13
Karty taktyki	14
Ruch	14
Ruch z wykorzystaniem strażnic	15
Ruch do świątyń	15
Ruch do wiosek	16
Ruch do Toshi Ranbo	16
3b. Wykonanie akcji zwoju	17
Bohaterowie	17
Rozkazy specjalne	17
4. Rozpatrzenie bitwy	18-19
Przykładowa bitwa	20-21
5. Koniec tury	22
Objaśnienie zdolności bohaterów	22
Twórcy	23
Kluczowe pojęcia, symbole i często zapominane zasady	24

Elementy



dwustronna plansza główna
(dla 2-3 i 4-6 graczy)



76 kart rozkazów



licznik walki



6 znaczników walki
(3 czerwone – napastnik;
3 niebieskie – obrońca)



6 identycznych kości walki



strona początkowa strona po wejściu
do Toshi Ranbo

kafelek Toshi Ranbo



3 kafelki świątyń



zbrojenie

rozwój



wpływ

rekrutacja

4 żetony ulepszeń



3 kafelki strażnic



12 żetonów wiosek
(po 3 z symbolem wojownika,
koku, wpływu i drewna)



SZYKUJĄCE SIĘ DO WALKI!

Przed pierwszą rozgrywką należy umocować na podstawkach żetony z wizerunkami bohaterów i złożyć pudełka na elementy.



7 planszetek klanów
(po 1 dla każdego z 7 klanów)



30 żetonów monet koku



30 żetonów wpływu



30 żetonów drewna

żetony zasobów

Elementy klanu (x7)

Przechowuje się je w pudełkach odpowiadających poszczególnym klanom.



pudełko na elementy klanu



karty taktyki



karty rozkazów specjalnych



karty budowli



3 żetony bohaterów klanu na podstawkach



karty bohaterów



karty celów

12 kart klanu



7 znaczników osiągnięć



2 kafelki budowli



kafelek fortu



15 wojowników klanu



Klan Skorpiona



Klan Feniksa



Klan Lwa



Klan Smoka



Klan Kraba



Klan Żurawia



Klan Jednorożca

Elementy neutralne

Przechowuje się je w odpowiednim pudełku.



pudełko na elementy neutralne



13 neutralnych kart taktyki



3 karty najemnych bohaterów



3 żetony najemnych bohaterów na podstawkach



Wprowadzenie



W grze *Gunsen: Bitwa o Toshi Ranbo* każdy z graczy wciela się w rolę ambitnego daimyō, który reprezentuje jeden z siedmiu Wielkich Klanów. Podczas rozgrywki rekrutuje samurajów i wydaje rozkazy, aby zwiększać wpływy swojego klanu i budować jego potęgę wojskową. Poprzez taktyczne manewry wojskami i przemyślaną rozbudowę planszетки klanu każdy dąży do spełnienia siedmiu warunków zwycięstwa – od realizacji misji, przez zdobycie kontroli nad świątyniami, po przejęcie i utrzymanie kontroli nad Toshi Ranbo.

Rokugan stoi na skraju konfliktu. Wielkie Klany – Kraba, Żurawia, Smoka, Lwa, Feniksa, Skorpiona i Jednorożca – szykują się do walki o legendarną twierdzę Toshi Ranbo. Kiedyś była ona ważnym strategicznie miejscem na rubieżach, a dziś znajduje się w samym sercu pola bitwy i walczą o nią klany pragnące chwały i zemsty. Zewsząd słychać szczęk broni, atmosferę przepelnia magia żywiołów. Dym unosi się znad pradawnych świątyń, a sojusze z wioskami są zmienne niczym wiatr. Tylko jeden klan zapisze się na przesiąkniętych krwią kartach historii Toshi Ranbo.



Mapa

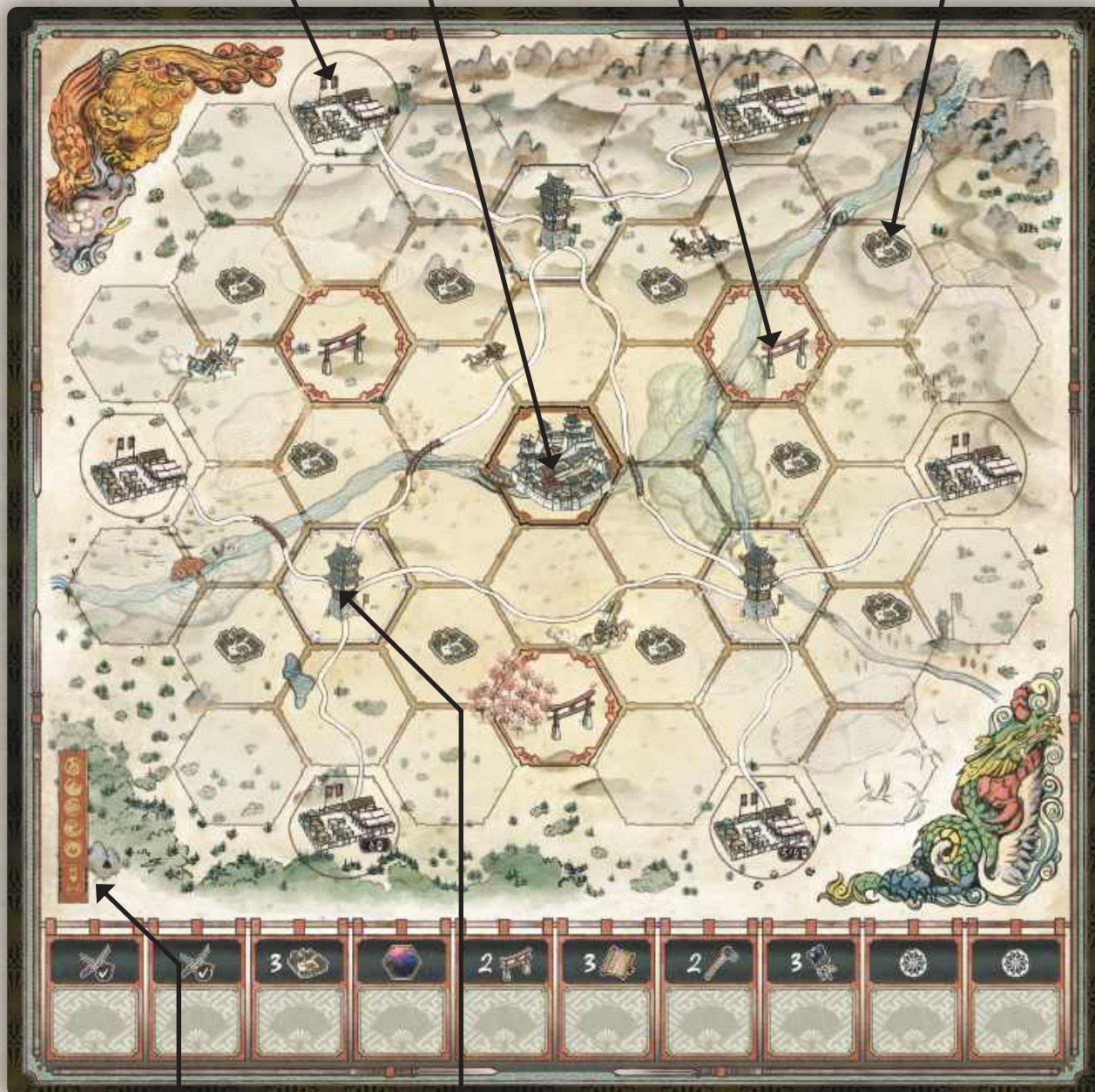


pole na kafelek
fortu klanu

terytorium
Toshi Ranbo

terytorium
świątyni

terytorium wioski



oznaczenie
liczby graczy

terytorium
strażnicy

osiągnięcia



Przygotowanie rozgrywki 2- i 3-osobowej

- 1 Planszę główną należy położyć na środku stołu z widoczną stroną przeznaczoną do rozgrywki 2- i 3-osobowej.
- 2 Obok planszy głównej należy położyć żetony zasobów: koku , drewna  i wpływu .
- 3 Obok planszy głównej należy położyć kości walki, znaczniki walki i licznik walki.
- 4 Obok planszy głównej należy wyłożyć 3 karty najemnych bohaterów i 3 odpowiadające im żetony.
- 5 Na terytorium Toshi Ranbo należy umieścić kafelek Toshi Ranbo stroną początkową do góry oraz żeton **ulepszenia rozwoju**.
- 6 Na 2 terytoriach strażnic należy umieścić po kafełku strażnicy. Niewykorzystany kafelek odkłada się do pudełka.
- 7 Na 2 terytoriach świątyn należy umieścić po 1 losowym odkrytym kafełku świątyni. Niewykorzystany kafelek odkłada się do pudełka. Na kafełkach świątyn należy umieścić odpowiadające im żetony ulepszeń.
- 8 Na 7 terytoriach wiosek należy umieścić po 1 losowym zakrytym żetonie wioski. Niewykorzystane żetony wiosek odkłada się do pudełka.
- 9 Należy utworzyć talię rozkazów odpowiednio do liczby graczy: karty z oznaczeniem „5/6” odkłada się do pudełka, a pozostałe karty się tasuje i tworzy z nich talię. Następnie należy wyłożyć 5 odkrytych kart na pola rzędu rozkazów na planszy głównej. Talię rozkazów należy położyć zakrytą na polu na talię obok rzędu rozkazów.



Karty rozkazów używane tylko w rozgrywce 5- i 6-osobowej są oznaczone w ten sposób.



100

- 5/6



Przygotowanie klanów



1. Należy losowo wybrać pierwszego gracza. Zaczynając od pierwszego gracza, a potem zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, każdy gracz wybiera klan i bierze następujące elementy tego klanu:

- A** planszетkę klanu,
- B** 15 wojowników,
- C** 3 żetony bohaterów,
- D** 2 kafelki budowli,
- E** 7 znaczników osiągnięć,
- F** kafelek fortu (będzie potrzebny w kroku 3),
- G** 12 kart klanu (3 karty bohaterów, 2 karty taktyki, 3 karty celów, 2 karty rozkazów specjalnych i 2 karty budowli – zob. *Rodzaje kart klanu* na str. 9).

2. Każdy gracz kładzie planszетkę klanu przed sobą i rozmieszcza elementy swojego klanu na wskazanych polach.
3. Każdy gracz umieszcza swój kafelek fortu na planszy głównej na dostępnym polu fortu, które ma najbliżej.
4. Zaczynając od pierwszego gracza, a potem zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, każdy gracz bierze wskazaną liczbę żetonów zasobów i kładzie je na swojej planszетce klanu, a następnie umieszcza na swoim kafelku fortu wskazaną liczbę wojowników z planszетki klanu:
 - ♦ **Gracz 1.** Bierze 3 , 1 , 1 , a następnie umieszcza 3 wojowników na swoim kafelku fortu.

- ♦ **Gracz 2.** Bierze 4 , 1 , 1 , a następnie umieszcza 3 wojowników na swoim kafelku fortu.
 - ♦ **Gracz 3.** Bierze 4 , 1 , 1 , a następnie umieszcza 4 wojowników na swoim kafelku fortu.
 - ♦ **Gracz 4.** Bierze 4 , 2 , 1 , a następnie umieszcza 4 wojowników na swoim kafelku fortu.
 - ♦ **Gracz 5.** Bierze 4 , 2 , 1 , a następnie umieszcza 5 wojowników na swoim kafelku fortu.
 - ♦ **Gracz 6.** Bierze 4 , 2 , 2 , a następnie umieszcza 5 wojowników na swoim kafelku fortu.
5. Należy potasować neutralne karty taktyki i rozdać graczom po 2 zakryte karty. Niewykorzystane neutralne karty taktyki odkłada się do pudełka.

Można zaczynać rozgrywkę!

Obszar gracza

Wokół planszетki klanu będzie potrzebne miejsce na umieszczanie kart.



Rodzaje kart klanu



Karty warto ułożyć według rodzaju i trzymać je w takim miejscu, aby mieć do nich łatwy dostęp. Wszystkie karty klanu są jawne. Neutralnych kart taktyki otrzymanych podczas przygotowania do rozgrywki nie należy pokazywać pozostałym graczom.

3 karty bohaterów



2 karty rozkazów specjalnych



2 karty budowli



2 karty taktyki



3 karty celów



Złota zasada

Jeśli tekst na karcie jest sprzeczny z zasadami opisanymi w instrukcji, pierwszeństwo ma tekst na karcie.

Planszетка klanu



Warunki zwycięstwa



Zwycięży klan, który jako pierwszy zdobędzie 7 osiągnięć.



Wygranie bitwy jako napastnik.

(Takie osiągnięcie można zdobyć 2 razy).



Zrealizowanie celu klanu.

(Takie osiągnięcie można zdobyć 2 razy, realizując 2 różne cele).



Zbudowanie 2 budowli.



Kupienie 3 kart taktyki.

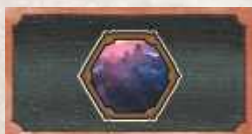


Wykonanie 3 akcji zwoju.



Kontrolowanie 2 terytoriów świątyń jednocześnie.

(Na każdym musisz mieć co najmniej 1 wojownika).



Zdobycie kontroli nad Toshi Ranbo.



Zebranie 3 żetonów wiosek na swojej planszeczce klanu.

Utrzymanie kontroli nad Toshi Ranbo

Gracz, który zdobędzie kontrolę nad Toshi Ranbo, umieszcza znacznik osiągnięcia także na kafelku Toshi Ranbo. To osiągnięcie działa jednak inaczej niż pozostałe – gracz utraci je, jeśli nie będzie już mieć żadnych wojowników w Toshi Ranbo. W takiej sytuacji odkłada znacznik z kafelka Toshi Ranbo z powrotem na swoją planszeczkę klanu.

Karty celów:



Gdy gracz zrealizuje cel (nawet w środku tury innego gracza), natychmiast ogłasza to pozostałym graczom, kładzie zrealizowaną kartę celu po lewej stronie swojej planszeczki klanu (na 1 z 2 miejsc na zrealizowane karty celów) i zdobywa osiągnięcie. Na kartach celów wskazane są minimalne wymagania, można je przekroczyć.

Osiągnięcia

- ◇ Gdy gracz spełni wymagania osiągnięcia, umieszcza 1 ze swoich znaczników osiągnięć na planszy głównej na polu tego osiągnięcia. Gracz, który jako pierwszy umieści 7 swoich znaczników osiągnięć, natychmiast wygrywa rozgrywkę.
- ◇ Gracz zdobywa osiągnięcie natychmiast po spełnieniu jego wymagań.
- ◇ Gracz może zdobyć kilka osiągnięć w 1 turze, ale na każdym polu osiągnięcia może mieć tylko 1 swój znacznik.
- ◇ Kiloro graczy może zdobyć to samo osiągnięcie. Znaczniki osiągnięć kładzie się wtedy jeden na drugim.
- ◇ Jedyne osiągnięcie, które można utracić, to utrzymanie kontroli nad Toshi Ranbo.
- ◇ Jeśli 2 graczy zdobędzie 7 osiągnięć w tym samym czasie, wygrywa gracz, który aktualnie rozgrywa turę.
- ◇ Niektóre osiągnięcia mają 2 osobne pola. Oznacza to, że gracz może zdobyć takie osiągnięcie 2 razy. Gdy zdobędzie je po raz pierwszy, umieszcza znacznik na jednym z tych pól, a gdy zdobędzie je po raz drugi, na drugim.



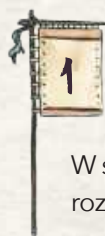
Tura gracza



Rozgrywkę rozpoczyna pierwszy gracz. Następnie gracze rozgrywają tury zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. W swojej turze gracz wykonuje po kolei 5 kroków.

Uwaga! W ramce po prawej wyjaśniono kluczowe pojęcia.

1. Wybór karty rozkazu
2. Umieszczenie karty rozkazu
- 3a. Aktywowanie kolumny (str. 12)
ALBO
- 3b. Wykonanie akcji zwoju (str. 17)
4. Rozpatrzenie bitwy (jeśli została zainicjowana) (str. 18-19)
5. Koniec tury (str. 22)



1 Wybór karty rozkazu

W swojej turze gracz wybiera dowolną odkrytą kartę rozkazu z rzędu rozkazów. Jeśli wybrana karta ma koszt w zasobach, musi go opłacić.

Odświeżenie rzędu rozkazów

Przed wyborem karty gracz może odrzucić wszystkie karty z rzędu rozkazów, jeśli co najmniej 4 karty:

- ♦ są tego samego koloru

ALBO

- ♦ mają koszt w zasobach.

Jeśli to zrobi, po odrzuceniu kart uzupełnia rząd rozkazów, układając nowe karty z talii rozkazów. Jeśli w talii rozkazów zabraknie kart, aby uzupełnić rząd rozkazów, należy potasować odrzucone karty rozkazów i utworzyć nową talię.



2 Umieszczenie karty rozkazu

Gracz może użyć wybranej karty rozkazów na 1 z 2 sposobów:

1. Umieszcza ją odkrytą powyżej swojej planszетки klanu na górze kolumny tego samego koloru, aby aktywować tę kolumnę (zob. następna strona).

ALBO

2. Umieszcza ją zakrytą poniżej swojej planszетки klanu przy 1 z dostępnych akcji zwoju i opłaca wskazany koszt w żetonach wpływu, aby wykonać tę akcję (zob. str. 17).



Kluczowe pojęcia

Terytorium. Każde sześciokątne pole mapy.

Wojownik. Pionek reprezentujący żołnierzy walczących dla klanu gracza.

Armia. Grupa wojowników tego samego klanu na pojedynczym terytorium, składająca się z co najmniej 1 wojownika.

Kontrola. Gracz kontroluje terytorium, jeśli znajduje się na nim tylko jego armia. Gracz kontroluje też budowle swojego klanu, nawet bez wojowników, dopóki nie przejmą ich przeciwnicy.

Budowle klanu. Unikatowe budowle i obozy, które mogą zostać zbudowane przez poszczególne klany. Reprezentują je okrągłe kafelki.



Koszt w zasobach. Aby wziąć tę kartę, gracz musi wydać 1 żeton wpływu albo 1 żeton drewna.

3a Aktywowanie kolumny

Jeśli w poprzednim kroku gracz umieścił odkrytą kartę powyżej swojej planszетки na górze kolumny, aktywuje teraz tę kolumnę.

Kolumnę aktywuje się od góry do dołu: gracz zaczyna od właśnie umieszczonej karty rozkazu, potem aktywuje kolejno karty, które były umieszczone w tej kolumnie wcześniej, a następnie każdą akcję wskazaną w danej kolumnie na planszette klanu.

Uwaga! Karty pozostają nad planszą do końca rozgrywki. Gracz będzie je aktywować w ramach każdego aktywowania kolumny.

- Gracz nie opłaca ponownie kosztów na dole aktywowanych kart, ten koszt jest ponoszony tylko raz, gdy karta jest wybierana z rzędu rozkazów.
- Gracz może pominąć dowolne karty rozkazów i akcje z planszетки klanu w rozpatrywanej kolumnie.

Po prawej wyjaśniono symbole widoczne w poszczególnych kolumnach na planszette klanu.



Rekrutacja

Gdy gracz aktywuje kolumnę **rekrutacji**, może umieścić nowych wojowników z planszетки klanu na swoim kafelku fortu albo na terytorium z dowolną budowlą klanu, którą kontroluje. Zrekrutowanych wojowników można rozdzielić między kilka miejsc. Gracz może mieć w grze maksymalnie 15 wojowników.

Forty

Każdy gracz rozpoczyna rozgrywkę z fortem na skraju mapy. Zawsze gdy gracz rekrutuje albo wycofuje wojowników, może ich umieszczać na swoim kafelku fortu. Może się na nim znajdować dowolna liczba wojowników danego klanu. Nie można wchodzić do fortów innych graczy.



Akcje w kolumnach

(Podczas bitwy)
Rzuć 3 kośćmi,
zachowaj 2 kości

ZBROJENIE

REKRUTACJA

1 ruch

Kup dodatkowe
ruchy za

Zrekrutuj 1 wojownika

1 ruch

Kup dodatkowe
ruchy za

WPŁYW

ROZWÓJ

Otrzymujesz 1

1 ruch

Kup dodatkowe
ruchy za

Otrzymujesz
1 albo 1

Zbuduj budowle
za

Kup karty taktyki
za

∞ = Możesz wykonać daną akcję
tyle razy, na ile Cię stać.

Przykład aktywowania kolumny rozwoju:

Gracz wybrał kartę rozkazu zapewniającą 2 i po opłaceniu jej kosztu wsunął ją pod wcześniej umieszczoną kartę w kolumnie odpowiedniego koloru. Następnie aktywuje tę kolumnę.

- A Gracz otrzymuje 2
- B Gracz otrzymuje 1 (ignoruje).
- C Gracz otrzymuje 1 albo 1
- D Gracz może zbudować budowle za
- E Gracz może kupić karty taktyki za



Budowanie

Gdy gracz aktywuje kolumnę **rozwoju**, może zbudować swoje obydwie budowle klanu albo 1 z nich. Są 2 rodzaje budowli klanu:

Unikatowa budowla

Każdy klan ma swoją unikatową budowlę. Gracz, który kontroluje terytorium z tą budowlą, korzysta z jej efektu. Efekty unikatowych budowli klanów są opisane na ich kartach.



- ◆ Każda unikatowa budowla ma inny efekt.
- ◆ Gracz może mieć maksymalnie **5 wojowników** na terytorium z unikatową budowlą, którą kontroluje.
- ◆ Gracz może rekrutować i wycofywać wojowników do unikatowej budowli, którą kontroluje.
- ◆ Przeciwnicy mogą przejąć kontrolę nad unikatową budowlą gracza i korzystać z jej efektu.

Obóz

Każdy klan może zbudować obóz.



- ◆ Gracz może mieć **dowolną liczbę wojowników** na terytorium z obozem, który kontroluje.
- ◆ Gracz może rekrutować i wycofywać wojowników do obozu, który kontroluje.
- ◆ Przeciwnicy mogą przejąć kontrolę nad obozem gracza i korzystać z jego efektu.

Za każdą budowaną budowlę klanu gracz opłaca koszt w  wskazany na karcie budowli, po czym kładzie tę kartę na 1 z 2 miejsc na karty budowli poniżej swojej planszетки klanu. Następnie umieszcza kafelek budowli na planszy głównej na terytorium spełniającym opisane niżej warunki.



✓ Gracz może zbudować budowlę na terytorium:

- ◆ na którym ma swoją armię albo
- ◆ które sąsiaduje z jego armią, albo
- ◆ które sąsiaduje z jego fortem.

✗ Gracz nie może zbudować budowli na terytorium:

- ◆ na którym znajduje się jakikolwiek kafelek albo żeton (można budować na polu wioski, jeśli jej żeton został usunięty, zob. *Ruch do wioski*, str. 16) albo
- ◆ na którym znajduje się wroga armia.



- ✓ Zgodnie z zasadami Klan Lwa (żółty) może zbudować budowlę na dowolnym terytorium, na którym ma armię albo sąsiadującym z jego armią, albo sąsiadującym z jego fortem, o ile na tym terytorium nie ma żadnego żetonu ani kafełka, ani wrogiej armii.
- ✗ Nie może wybrać terytorium, na którym jest wroga armia, żeton wioski, świątynia, strażnica, fort czy Toshi Ranbo, ani żadnego terytorium, na którym nie ma jego armii albo które nie sąsiaduje z jego armią.

Uwaga! Gracz, który ma wojowników na terytorium z budowlą, kontroluje ją. Jeśli na terytorium z budowlą nie ma żadnego wojownika, kontroluje ją klan, który ją zbudował. Gracz kontrolujący budowlę może korzystać z jej efektów.

 Gdy gracz zbuduje obydwie swoje budowle, zdobywa osiągnięcie (zob. str. 10).



Karty taktyki

Gdy gracz aktywuje kolumnę **rozwoju**, może kupić 1 albo więcej swoich kart taktyki. Gracz wybiera spośród 2 kart taktyki klanu i 2 neutralnych kart taktyki, które otrzymał podczas przygotowania rozgrywki. Za każdą kupowaną kartę taktyki gracz opłaca koszt w  wskazany na danej karcie, a następnie kładzie ją na 1 z 3 miejsc na karty taktyki po prawej stronie swojej planszki klanu. Gracz może kupić maksymalnie 3 karty taktyki w trakcie rozgrywki. Niektóre karty taktyki pozwalają po kupieniu zrekrutować bohatera (zob. *Bohaterowie* na str. 17).

 Gdy gracz kupi 3 karty taktyki, zdobywa osiągnięcie (zob. str. 10).



Ruch

Za każdy ruch uzyskany podczas aktywowania kolumny **zbrojenia**, **rekrutacji** albo **wpływu** gracz może przemieścić armię z 1 terytorium na 1 sąsiadujące terytorium.

Zasady:

- ♦ Armia to grupa wojowników gracza na pojedynczym terytorium, składająca się z co najmniej 1 wojownika.
- ♦ Na pojedynczym terytorium może się znajdować maksymalnie 5 wojowników z tego samego klanu (to ograniczenie nie dotyczy fortów i obozów).
- ♦ Można łączyć armie. Gracz może przemieścić wojowników na terytorium, na którym ma już wojowników, o ile w żadnym momencie nie będzie mieć więcej niż 5 wojowników na tym samym terytorium.
- ♦ Można rozdzielać armię. Gracz może przemieścić niektórych wojowników z danego terytorium, a niektórych na nim zostawić.
- ♦ Gracz może kupić tyle dodatkowych ruchów, na ile go stać, opłacając koszt wskazany w aktywowanej kolumnie. Na przykład, gdy gracz aktywuje kolumnę **wpływu**, może wydać 2 , aby kupić 2 dodatkowe ruchy.
- ♦ Każdy ruch rozpatruje się osobno. Gracz musi zakończyć rozpatrywanie bieżącego ruchu, zanim rozpatrzy kolejny ruch.
- ♦ Jeśli armia gracza przemieści się na terytorium z żetonem wioski albo ulepszenia, gracz nie zabiera

go od razu. Dopiero jeśli na koniec swojej tury gracz ma armię na terytorium z żetonem, otrzymuje ten żeton (zob. *Koniec tury*, str. 22).

- ♦ Gracz może rozpatrzeć kilka ruchów tą samą armią albo rozdzielić ruchy między kilka swoich armii.
- ♦ **Gdy armia gracza przemieści się na terytorium z wrogą armią, zostaje zainicjowana bitwa i gracz nie może już w żaden sposób przemieszczać żadnych swoich wojowników w tej turze** (zob. *Rozpatrzenie bitwy*, str. 18-19).

Przypomnienie. Do fortu klanu może wejść tylko dany klan. Nie można wchodzić do fortów przeciwników.

Przykład. **A** Gracz aktywuje kolumnę **wpływu**. Ma 1 darmową akcję ruchu, którą wykorzystuje, aby przemieścić się na sąsiadujące terytorium. **B** Następnie wydaje 1 , aby rozpatrzeć dodatkowy ruch i przemieścić się na puste terytorium wioski. **C** Na koniec wydaje jeszcze 1 , aby za kolejny ruch przemieścić się do świątyni z żetonem zbrojenia. Na koniec swojej tury gracz weźmie ten żeton ulepszenia.



Przemieszczanie z wykorzystaniem strażnic

Przed albo po każdym rozpatrzonym ruchu gracz może wydać 1 , aby przenieść armię ze swojego fortu do dowolnej strażnicy, ze strażnicy do swojego fortu albo ze strażnicy do strażnicy.

Zasady:

- ♦ Armię można przenieść w ten sposób tylko bezpośrednio przed albo bezpośrednio po każdym ruchu.
- ♦ Przeniesienie armii w ten sposób nie zużywa żadnego ruchu.
- ♦ Armia, która zostanie przeniesiona, musi się znajdować na terytorium strażnicy albo na kafelku fortu.
- ♦ Armia może zostać przeniesiona do innej strażnicy albo do fortu swojego klanu (nie można jej przenieść do fortu innego klanu ani na nieużywane pole fortu).
- ♦ Jeśli armia zostanie przeniesiona na terytorium strażnicy, na którym znajduje się wroga armia, zostaje zainicjowana bitwa i gracz nie może już w żaden sposób przemieszczać żadnych swoich wojowników w tej turze (zob. str. 18-19).



Klan Kraba ma w tej turze 2 ruchy. Przed pierwszym wydaje 1  i postanawia przenieść wszystkich wojowników z fortu do dowolnej strażnicy, po czym wykonuje ruch 1 wojownikiem w stronę świątyni. Przed albo po rozpatrzeniu drugiego ruchu znów może wydać 1 , aby przenieść wybranych wojowników ze strażnicy do innej strażnicy albo z powrotem do fortu.

Ruch do świątyni

Na planszy głównej są 2 albo 3 terytoria świątyni (w zależności od liczby graczy). Jeśli **na koniec swojej tury** gracz kontroluje terytorium świątyni, bierze odpowiadający jej żeton ulepszenia i umieszcza go na swojej planszeczce klanu w kolumnie tego samego koloru. Żetonem ulepszenia należy przykryć efekt nadrukowany na planszeczce przedstawiający mniejszą korzyść tego samego rodzaju. Jeśli gracz ma wziąć żeton ulepszenia, który aktualnie znajduje się na planszeczce klanu przeciwnika, zabiera go stamtąd.

Gracz zachowuje żeton ulepszenia, dopóki któryś z przeciwników mu go nie zabierze, nie traci go, jeśli świątynia nie jest przez nikogo kontrolowana.

 Jeśli gracz kontroluje 2 terytoria świątyni jednocześnie, zdobywa osiągnięcie (zob. str. 10).



świątynia rekrutacji



żeton ulepszenia:
rekrutacja



świątynia zbrojenia



żeton ulepszenia:
zbrojenie



świątynia wpływu



żeton ulepszenia:
wpływ



Ruch do wioszek

Jeśli **na koniec swojej tury** gracz kontroluje terytorium z żetonem wioski, odkrywa go i w zależności od widocznego symbolu otrzymuje zasób albo wojownika. Jeśli gracz otrzyma w ten sposób wojownika, umieszcza go w swoim forcie. Następnie umieszcza żeton wioski odkryty na swojej planszeczce klanu. Jeśli ma już na planszeczce 3 żetony wioszek, kolejne żetony odkłada do pudełka.



Jeśli gracz ma 3 żetony wioszek, zdobywa osiągnięcie (zob. str. 10).

Ruch do Toshi Ranbo

Toshi Ranbo to specjalne terytorium na środku planszy głównej. Jeśli kafelek Toshi Ranbo jest odwrócony stroną początkową do góry, armia, która chce wejść do Toshi Ranbo, musi mieć siłę (✂) co najmniej 5 **A**. Aby obliczyć siłę armii, należy zsumować liczbę wojowników w tej armii z liczbą symboli ✂ z bohatera w tej armii i liczbą symboli ✂ z kart rozkazów umieszczonych nad planszeczką klanu gracza.

Wejście do Toshi Ranbo, gdy jego kafelek jest odwrócony stroną początkową do góry, nie liczy się jako wygranie bitwy, ale kończy ruchy gracza w danej turze. Gdy pierwsza armia wejdzie do Toshi Ranbo, należy obrócić jego kafelek na drugą stronę. Pozostaje on odwrócony już do końca rozgrywki. Od teraz wejście do Toshi Ranbo nie wymaga określonej siły i nie kończy ruchów.

Jeśli **na koniec swojej tury** gracz kontroluje Toshi Ranbo, bierze żeton ulepszenia **rozwoju** **B** i umieszcza go na swojej planszeczce klanu w kolumnie **rozwoju**, przykrywając efekt nadrukowany na planszeczce przedstawiający mniejszą korzyść tego samego rodzaju (pierwszy od góry). Jeśli gracz ma wziąć żeton ulepszenia **rozwoju**, a aktualnie znajduje się on na planszeczce klanu przeciwnika, zabiera go stamtąd. Jeśli na kafelku Toshi Ranbo aktualnie znajduje się znacznik osiągnięcia innego gracza, wraca do tego gracza.



Jeśli gracz po raz pierwszy zdobywa kontrolę nad Toshi Ranbo, umieszcza znacznik osiągnięcia na planszy głównej na odpowiednim polu osiągnięcia **C** (zob. str. 10).



Gracz umieszcza też znacznik osiągnięcia na kafelku Toshi Ranbo **D**. To osiągnięcie liczy się do sumy 7 osiągnięć. Gracz utraci je jednak, jeśli przestanie kontrolować Toshi Ranbo (zob. *Utrzymaj kontrolę nad Toshi Ranbo*, str. 10).

Zasady:

- ◆ Jeśli na terytorium Toshi Ranbo nie ma żadnej armii, nikt go nie kontroluje. Gracz zachowuje jednak zdobyty żeton ulepszenia, dopóki któryś z przeciwników mu go nie zabierze, nie traci go, jeśli Toshi Ranbo nie jest przez nikogo kontrolowane.
- ◆ W Toshi Ranbo obrońca otrzymuje podczas bitwy dodatkowo 1 ✂ i 1  **E** (zob. *Rozpatrzenie bitwy*, str. 18-19) **E**.



strona początkowa



strona po wejściu do Toshi Ranbo



3b Wykonanie akcji zwoju

Jeśli w kroku 2 (zob. str. 11) gracz umieścił zakrytą kartę rozkazu poniżej swojej planszетки przy jednej z dostępnych akcji zwoju, wykonuje tę akcję, a następnie przykrywa ją tą kartą. Na planszette klanu są 3 akcje zwoju:

Koszt: 1 żeton wpływu
Wybierz inną kartę z rzędu rozkazów i po opłaceniu

jej kosztu (jeśli jest) umieść ją w dowolnej kolumnie (nawet innego koloru). Następnie aktywuj tę kolumnę.

Koszt: 2 żetony wpływu
Zrekrutuj 1 ze swoich bohaterów klanu

(zob. *Bohaterowie* niżej), a następnie aktywuj dowolną kolumnę. Nie dodajesz karty do tej kolumny.

Uwaga! Za pomocą tej akcji nie można zrekrutować najemnego bohatera.

Koszt: 3 żetony wpływu
Otrzymujesz 1 z 2 kart rozkazów specjalnych swojego klanu. Umieść ją na górze kolumny tego samego koloru, a następnie aktywuj tę kolumnę, zaczynając od właśnie umieszczonej karty rozkazu specjalnego (zob. *Rozkazy specjalne* niżej).

Uwaga! Gracz może wykonać każdą akcję zwoju tylko **raz na grę**.

Może je wykonać w dowolnej kolejności.

Gdy gracz wykona 3 akcje zwoju, zdobywa osiągnięcie (zob. str. 10).



Bohaterowie

Każdy klan ma 3 unikatowych bohaterów. Bohatera klanu można zrekrutować za pomocą karty taktyki klanu i wykonując akcję zwoju. Dostępnych jest również 3 najemnych bohaterów, których można zrekrutować za pomocą 3 neutralnych kart taktyki *Najemnik*. Po zrekrutowaniu bohatera gracz umieszcza jego żeton w swoim forcie albo na dowolnym terytorium, na którym ma swoją armię. Obok swojej planszетки klanu kładzie odkrytą kartę tego bohatera, aby pamiętać, jakie efekty zapewnia.

- Bohaterowie mogą znajdować się tylko na terytoriach z armią albo w forcie gracza. Jeśli wszyscy wojownicy z terytorium, na którym znajduje się bohater, zostaną zabici albo usunięci w inny sposób (zob. str. 18-19), gracz musi przenieść tego bohatera do swojego fortu albo dowolnej budowli klanu, w której ma armię.
- Bohaterowie nie liczą się do limitu 5 wojowników na terytorium.
- Nie można stracić bohatera.
- Na pojedynczym terytorium może się znajdować maksymalnie 1 bohater kontrolowany przez danego gracza (to ograniczenie nie obowiązuje w forcie).
- Bohaterowie nie mogą samodzielnie wykonać ruchu, zawsze poruszają się z armią.
- Zdolności bohatera odnoszące się do bitwy dotyczą bitwy, w której ten bohater bierze udział.



Rozkazy specjalne

Gdy gracz wykonuje akcję zwoju, wybiera 1 ze swoich kart rozkazów specjalnych i umieszcza ją w kolumnie tego samego koloru, a następnie aktywuje tę kolumnę zgodnie ze standardowymi zasadami (od góry do dołu).

- Niektóre karty rozkazów specjalnych mają 4 kolory. Taką kartę można umieścić w dowolnej kolumnie.
- Niektóre karty rozkazów specjalnych mają efekt jednorazowy i są odrzucane.
- Neutralna karta taktyki *Innowacja* też pozwala umieścić w kolumnie kartę rozkazu specjalnego.



4 Rozpatrzenie bitwy

Bitwa zostaje zainicjowana zawsze, gdy armia gracza wejdzie na terytorium z wrogą armią. Aby rozpatrzyć bitwę, należy wykonać następujące kroki:

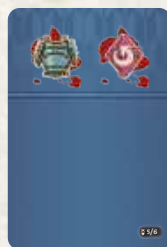
1. Obliczenie początkowych wartości siły (✂), krwi (🩸) i pancerza (🛡)

Napastnik i obrońca obliczają te wartości w następujący sposób:

- ✂ 1 ✂ za każdego swojego wojownika uczestniczącego w bitwie,
- ✂ 1 ✂ / 🩸 / 🛡 za każdy dany symbol widoczny na następujących elementach należących do danego gracza:



bohater na danym terytorium



karty rozkazów nad planszatką klanu



1 ✂ i 1 🛡 dla obrońcy, jeśli bitwa toczy się w Toshi Ranbo

Kluczowe pojęcia

Napastnik. Gracz, którego armia weszła na terytorium z armią innego gracza.

Obrońca. Gracz, którego terytorium, zostało najechane.

Wycofanie. Gracz, który przegrał bitwę, przenosi wszystkich swoich pozostałych wojowników do swojego fortu albo budowli klanu, którą kontroluje. Wszystkich wycofujących się wojowników musi przenieść do 1 miejsca.



Gracze zaznaczają początkowe wartości na liczniku walki za pomocą znaczników walki (napastnik używa czerwonych znaczników, a obrońca – niebieskich).

Symbole: rzuć kością 🎲, przerzuć kości 🎲, zachowaj kość 🎲.

Każdy gracz rozpoczyna grę z 3 symbolami 🎲 i 2 symbolami 🎲 nadrukowanymi na planszeczce klanu w kolumnie **zbrojenia**.

Gracz może zdobyć dodatkowe symbole 🎲, 🎲 i 🎲 z następujących elementów:



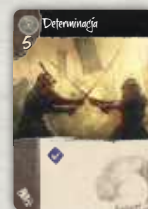
żeton ulepszenia: zbrojenie



bohater na danym terytorium



karty rozkazów



karty taktyki



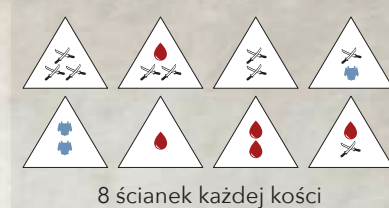
budowle klanu



2. Rzut kośćmi walki

Zaczynając od obrońcy, gracze używają swoich symboli ,  i  w następujący sposób:

-  **Rzuć kością.** Najpierw gracz rzuca tyloma kośćmi, ile ma symboli . Można wykonać rzut maksymalnie 6 kośćmi.
-  **Przerzuć kości.** Następnie gracz może użyć symboli przerzutu, jeśli jakieś ma. Każdy symbol  pozwala przerzucić dowolną liczbę kości. Innymi słowy, gracz może tyle razy przerzucić kości, ile ma symboli  (do każdego przerzutu może wybrać inną liczbę kości).
-  **Zachowaj kość.** Na koniec gracz decyduje, które z kości zachowa. Zachowuje tyle kości, ile ma symboli . Gracz aktualizuje swoje wartości ,  i  na liczniku walki, dodając symbole widoczne na zachowanych kościach.



Gdy obrońca wykona powyższe kroki, to samo robi napastnik.

Uwaga! Gracze mogą mieć więcej niż 10 ,  i . Licznik walki nie wskazuje ich maksymalnej wartości.

3. Rozpatrzenie strat

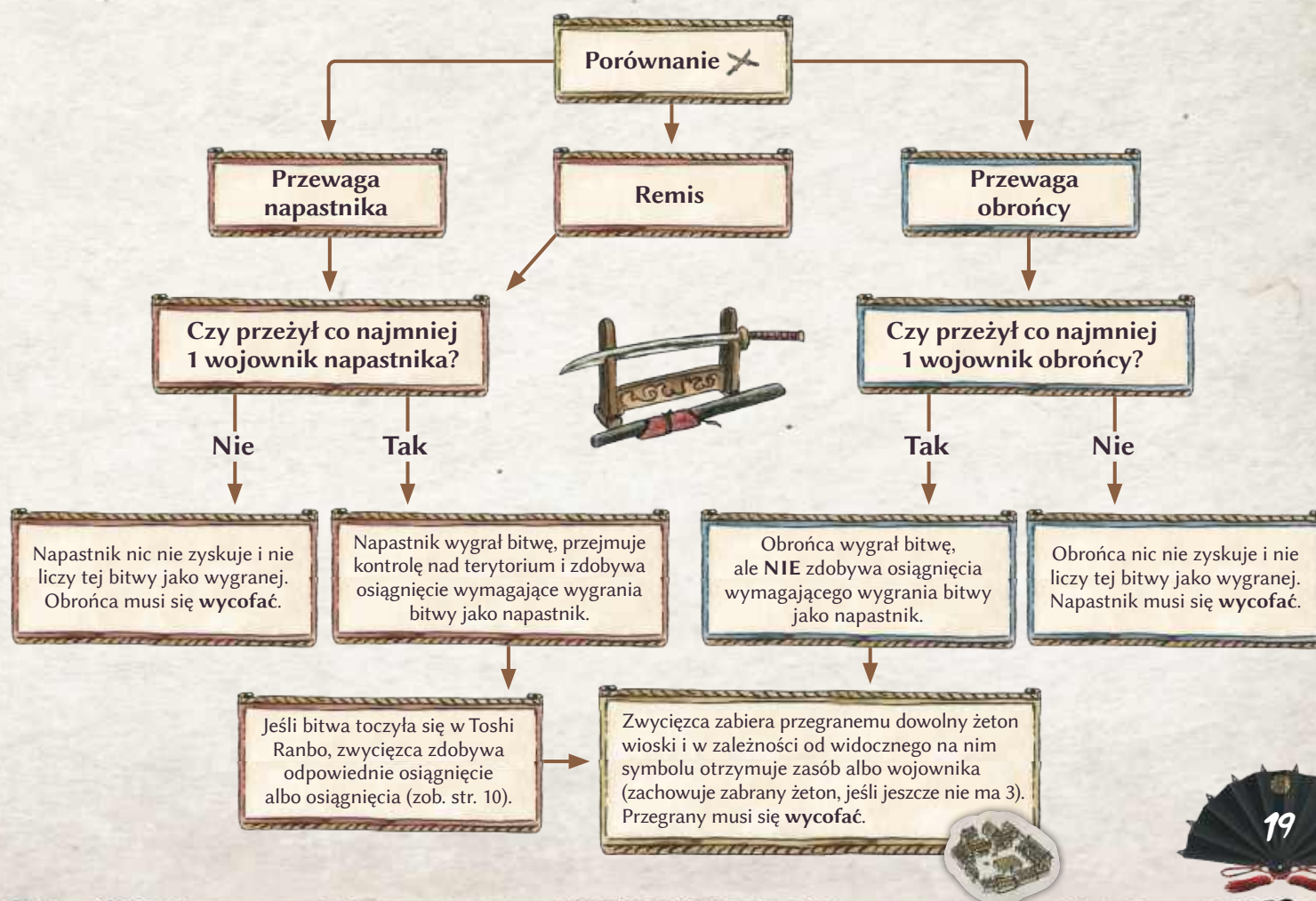
Każdy symbol  uzyskany przez gracza oznacza zabicie 1 wojownika wrogiej armii. Zabitych wojowników zdejmuje się z planszy i odkłada na odpowiednią planszетkę klanu. Zabicie wojownika nie zmniejsza liczby  przeciwnika.

Każdy symbol  uzyskany przez gracza zapobiega zabiciu 1 wojownika przez symbol  przeciwnika.

Ważne. Jeśli na koniec tury dowolnego gracza któryś z graczy ma na planszy głównej mniej niż 3 wojowników, umieszcza w swoim forcie tylu wojowników, aby mieć ich na planszy 3 (zob. *Koniec tury*, str. 22).

4. Wyłonienie zwycięzcy bitwy

Aby określić zwycięzcę bitwy, należy porównać wartości  obojga graczy i rozpatrzyć wynik w następujący sposób:



Przykładowa bitwa

Klan Lwa porusza 4 wojowników i swoją bohaterkę Ikomę Tsanuri na terytorium Klanu Żurawia **A**. Oznacza to, że klany stoczą bitwę. Klan Lwa jest napastnikiem, a Klan Żurawia – obrońcą.



Klan Lwa rozpoczyna bitwę z 5  (4 za wojowników **B** i 1 z karty rozkazu **C**) i 1  (z bohaterki **D**). Nie ma żadnego .

$$\begin{array}{ccccccc}
 \text{B} & & & \text{C} & & \text{D} & \\
 \text{4} \text{  } & + & & \text{1} \text{  } & + & & \text{1} \text{  } \\
 & & & & & & \\
 & & & & & & = \begin{array}{l} 5 \text{  } \\ 1 \text{  } \end{array}
 \end{array}$$



Klan Żurawia rozpoczyna bitwę z 4  (3 za wojowników **E** i 1 z bohaterki **F**) i 1  (z karty rozkazu **G**). Nie ma symboli .

$$\begin{array}{ccccccc}
 \text{E} & & & \text{F} & & \text{G} & \\
 \text{3} \text{  } & + & & \text{1} \text{  } & + & & \text{1} \text{  } \\
 & & & & & & \\
 & & & & & & = \begin{array}{l} 4 \text{  } \\ 1 \text{  } \end{array}
 \end{array}$$

Klan Żurawia jest obrońcą, więc pierwszy rzuca kośćmi. Rzuca 3 kośćmi, a następnie używa symbolu przerzutu  zapewnianego przez jego bohaterkę, aby przetrzucić 2 kości, na których uzyskał pojedyncze symbole . Na obu przetrzuconych kościach uzyskuje wyniki podwójnych symboli   i z symbolami  .



Jako drugi kości rzuca napastnik, czyli Klan Lwa. Rzuca 5 kośćmi (3 za symbole na planszeczce klanu i 2 za symbole  zapewniane przez bohaterkę). Nie ma żadnego symbolu przerzutu. Zachowuje 2 kości: z symbolami    i z symbolami  .



Gracze oznaczają na liczniku walki (zob. po prawej) wartości ,  i . Klan Żurawia jako obrońca używa niebieskich znaczników, a Klan Lwa jako napastnik – czerwonych.

- ♦ Klan Lwa ma 4 , ale Klan Żurawia ma 2 . Oznacza to, że Klan Lwa zabija tylko 2 wojowników Klanu Żurawia .
- ♦ Klan Żurawia ma 2 , a Klan Lwa nie ma żadnego . Klan Żurawia zabija zatem 2 wojowników Klanu Lwa .
- ♦ Klan Lwa ma 7 , a Klan Żurawia 5 . Klan Lwa wciąż ma wojowników, więc wygrywa bitwę, przejmuje kontrolę nad terytorium i zdobywa osiągnięcie wymagające wygrania bitwy jako napastnik.
- ♦ Klan Żurawia wycofuje 1 wojownika, który przeżył, i bohatera do swojego fortu .
- ♦ Klan Lwa zabiera Klanowi Żurawia wybrany przez siebie żeton wioski i otrzymuje wskazany na nim zasób (1 ) .



5 Koniec tury

Po wykonaniu wszystkich akcji i rozpatrzeniu bitwy (jeśli została zainicjowana), gracz przechodzi do efektów, które rozpatruje się na koniec tury. Sprawdza też, czy w wyniku zdobycia albo przejęcia kontroli nad terytorium bierze żeton wioski albo ulepszenia (zob. str. 15-16).

Jeśli po rozpatrzeniu tych efektów któryś z graczy ma na planszy głównej mniej niż 3 wojowników, umieszcza w swoim forcie tylu wojowników, aby mieć ich na planszy 3 (nawet jeśli nie jest to tura tego gracza).

Na koniec gracz uzupełnia rząd rozkazów tak, aby znów było wyłożonych 5 odkrytych kart.

Teraz swoją turę rozgrywa następny gracz w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Gracze rozgrywają tury do czasu, aż któryś z nich będzie miał 7 zdobytych osiągnięć. Ten gracz wygrywa rozgrywkę (zob. *Warunki zwycięstwa*, str. 10).

Objaśnienie zdolności bohaterów



♦ **Bayushi Aramoro** . Jeśli obydwójce graczy uczestniczących w bitwie ma bohaterów ze zdolnościami aktywowanymi na początku bitwy, najpierw rozpatruje się zdolność Bayushiego Aramory, a potem wszystkie pozostałe zdolności jednocześnie. Jeśli przeciwnik nie wyda 1 , gdy rozpoczyna się bitwa, wówczas musi zignorować wszystkie symbole i zdolności swoich bohaterów, które wiążą się z bitwą. Zdolność Bayushiego Aramory ma pierwszeństwo przed wszystkimi innymi zdolnościami, które działają, gdy rozpoczyna się bitwa. Nie wpływa na zdolność Moto Chagataia, która pozwala mu przenieść się na terytorium bitwy przed jej rozpoczęciem, ani na zdolność Toturiego Czarnego, która zwiększa maksymalną liczebność armii (ale należy zignorować Moto Chagataia i zdolność Toturiego, która pozwala dodać wojownika, gdy rozpoczyna się bitwa).

♦ **Bayushi Kachiko** . Wciąż obowiązuje zasada maksymalnej liczebności armii. Gracz nie może zrekrutować wojownika, jeśli na danym terytorium już ma 5 wojowników.

♦ **Daidoji Uji** . Gracze liczą za wojowników na danym terytorium dopiero po rzucie kośćmi i rozpatrzeniu strat z .

♦ **Moto Chagatai** . Nie może przenieść się na terytorium bitwy, jeśli gracz ma już tam innego bohatera.

♦ **Togashi Yokuni** . Jeśli gracz użyje jego zdolności, pozostałe skutki bitwy (kontrola, osiągnięcia, żeton wioski, wycofanie się) rozpatruje się zgodnie ze standardowymi zasadami.



Twórcy

**Autorzy gry:**

Ben Rosset i Matthew O'Malley

Rozwój gry:

David Bertolo, Bryan Bornmueller, Jonathan Gilmour-Long

Ilustracje:

David Ardila, Asep Ariyanto, Imad Awan, Marius Bota, Joshua Cairos, Sergio Camarena, Caravan Studio, Anna Christenson, Billy Christian, Calvin Chua, Conceptopolis, Leanna Crossan, Carlos Cruchaga Palma, Mauro Dal Bo, Nele Diel, Stanislav Dikolenko, Guillaume Ducos, Graey Erb, Shen Fei, Tony Foti, Felipe Gaona, Diego Gisbert Llorens, Kevin Goeke, Maerel Hibadita, David Horne, Axel Hutt, Wen Juinn, Agri Karuniawan, Pavel Kolomeyets, Alayna Lemmer, Damien Mammoliti, Francisco Miyara, Tomas Muir, Chris Ostrowski, Andrey Pervukhin, Borja Pindado, Polar Engine, Eli Ring, Oscar Romer, Fajareka Setiawan, Filip Storch, Shawn Tan Ignatius, Darren Tan, Isuardi Therianto, Andreia Ugrai, Le Vuong, Arif Wijaya, Robin Wouters

Okladka:

Joshua Cairos

Projekt graficzny:

David Ardila, Randy Delven, Zack Marsh, Tony Mastrangeli

Figurki:

Luigi Terzi

Zilustrowanie mapy:

Francesca Baerald

Dyrektor kreatywna:

Bree Woodward

Dyrektorzy artystyczni:

Jay Hernishin, Tony Mastrangeli

Produkcja:

Guadalupe Gonzalez, Ellie Gentry

Redakcja:

Dan Varrette

Marketing:

Britta Fisher, Krystal Rose, Preston Wing

Szef studia:

Mike Hummel

Opracowanie wersji na Board Game Arena:

Steffen Horn (LeSteffen)

Rozwój franczyzy:

Andy Christensen, Joe DeSimone, Ness Jack, Matt Keefe, Charlotte Llewelyn-Wells, Brian Mulcahy, Gwendolyn Nix, Katrina Ostrander, Sean Ryan, Ashley Stephens, Nick Tyler

Zespół Office Dog:

Bryan Bornmueller, Randy Delven, Kevin Ellenburg, Britta Fisher, Ellie Gentry, Guadalupe Gonzalez, Mike Hummel, Waleed Ma'arouf, Zack Marsh, Tony Mastrangeli, Krystal Rose, Preston Wing, Bree Woodward

Specjalne podziękowania:

Justin Anger, Michael Blomberg, Max Brooke, Teresa Dery, Emile de Maat, Halley Feil, Thomas Gallecier, Miguel Gonzalez, Laura Huls, Ellen Pahr, Luke Peterschmidt, Alex Schlee, Jacinda Wilson, Madeleine Wright

Organizatorzy testów:

Alish Dahal, Kevin Ellenberg, Miguel Gonzalez, Charlie McCarron, Jovean Salmon-Johnson, Jonathan Westfall, Emile de Maat

Testerzy:

Pásztor Balázs, Chris Baldwin, Jeff Chin, Ben Cichoski, Michael Coe, Nick Davies, Antonino De Rosa, Robin Giron Deras, Henry Geddes, Dan Germain, Tara Gilmour-Long, Gage Gwaltney, Anita Hilberdink, Aaron Houssian, Chris James, Scott Jensen, Gál József i Kicktester Team, Morgan Lair, Christopher Larson, Danny Mandel, Hailey McCaffrie, Storm McCaffrie, Andrew Neger, NWO Game Designers, Dwight Powell, Hector Reyes, Caleb Ruah, Frank Sándor, Christopher Talbot, Yilin Tian, Travis Rowen Williams

Testerzy na Board Game Arena:

John Alexander, clumsy_cah, Duncan Davis, Edwardnkim, Helkaraxe, Alex Jacobs, Tyler Kay, Jenny Langley, Mel Targaryen, Turtle_dude, Jeff Williamson i społeczność testerów alfa

Tłumaczenie na język polski:

Agnieszka Chrzanowska

Wersja polska:

zespół Rebel

rebel
OFFICEDOG®



Już po rozgrywce?
Podziel się wrażeniami
z innymi graczami w grupie
PLANSZOWA REBELIA
[FB/groups/planszowarebelia](https://www.facebook.com/planszowarebelia)

Legenda
Pięciu Kręgów™

Informacje o produktach i najnowsze wiadomości o Legendzie Pięciu Kręgów oraz więcej informacji o nieustannie rozwijanym świecie Rokuganu można znaleźć na stronie:

www.LegendoftheFiveRings.com



Kluczowe pojęcia

Napastnik. Gracz, którego armia weszła na terytorium z armią innego gracza.

Armia. Grupa wojowników tego samego klanu na pojedynczym terytorium, składająca się z co najmniej 1 wojownika.

Budowle klanu. Unikatowe budowle i obozy, które mogą zostać zbudowane przez poszczególne klany. Reprezentują je okrągłe kafelki.

Kontrola. Gracz kontroluje terytorium, jeśli znajduje się na nim tylko jego armia. Gracz kontroluje też budowle swojego klanu, jeśli nie ma w nich wojowników żadnego gracza.

Obrońca. Gracz, którego terytorium zostało najechane.

Wycofanie. Gracz, który przegrał bitwę, przenosi wszystkich swoich wojowników, którzy przeżyli, do swojego fortu albo budowli klanu, którą kontroluje. Wszystkich wycofujących się wojowników musi przenieść do 1 miejsca.

Terytorium. Każde sześciokątne pole mapy.

Wojownik. Pionek reprezentujący żołnierzy walczących dla klanu gracza.



Symbole

Zrekrutuj 1 wojownika.	Otrzymujesz 1 żeton wpływu.	Otrzymujesz 1 żeton drewna.	Otrzymujesz 1 żeton koku.	Możesz tu rekrutować i wycofywać wojowników.	+1 do wartości siły podczas bitwy	+1 do wartości pancerza podczas bitwy	+1 do wartości krwi podczas bitwy
Wykonaj akcję ruchu.	Dodaj 1 kość do puli rzutu podczas bitwy.	Przerzucić dowolną liczbę kości podczas bitwy.	Zachowaj 1 kość podczas bitwy.	Zabij 1 wojownika.	Rzucić 3 kośćmi, zachowaj 2 kości.	Możesz wykonać daną akcję tyle razy, na ile Cię stać.	
Kup dodatkowe ruchy za koku.	Kup dodatkowe ruchy za wpływ.	Kup dodatkowe ruchy za drewno.	Kup kartę taktyki za wskazany na niej koszt.	Zbuduj budowlę za koszt wskazany na jej karcie.			
Bohater	Budowla	Cel klanu	Taktyka	Akcja zwoju	Najemni bohaterowie i neutralne karty taktyki	Gwiazdka oznaczająca dodatkowe informacje	

Często zapominane zasady

- ◆ Zwycięzca bitwy zabiera przegranemu dowolny żeton wioski i w zależności od widocznego na nim symbolu otrzymuje zasób albo wojownika (zachowuje zabrany żeton, jeśli jeszcze nie ma 3).
- ◆ Gracz może zbudować budowlę na terytorium, na którym ma armię, albo na terytorium sąsiadującym z jego armią lub fortem, o ile na tym terytorium nie ma żadnego żetonu ani kafelka, ani wrogiej armii.
- ◆ Bohater nie może się znajdować sam na terytorium, zawsze musi być z armią. Jeśli gracz straci w bitwie wszystkich wojowników, przenosi bohatera do budowli klanu ze swoją armią albo do swojego fortu.
- ◆ Jeśli zostanie zainicjowana bitwa, kolumnę aktywowaną w danej turze rozpatruje się do końca przed rozpoczęciem bitwy. Gracz nie może już jednak wykonać żadnych ruchów.
- ◆ Gracz realizuje cel klanu natychmiast po spełnieniu jego wymagań.
- ◆ Jeśli w wyniku ruchu zostanie zainicjowana bitwa, cele wymagające obecności wojowników na danym terytorium są spełnione tylko pod warunkiem, że po rozpatrzeniu bitwy gracz wciąż ma na tym terytorium wojowników.
- ◆ Jeśli gracz wejdzie na terytorium z żetonem wioski, bierze go dopiero na koniec swojej tury, czyli po rozpatrzeniu wszystkich innych ruchów i bitew.