



# TYRANTS OF THE UNDERDARK

(EDYCJA POLSKA)

## INSTRUKCJA



# Twórcy Gry

## Wizards of the Coast

**Projekt gry:** Peter Lee, Rodney Thompson, Andrew Veen

**Opracowanie gry:** Yoni Skolnik (główny autor), Mons Johnson, Peter Lee, Andrew Veen

**Dodatkowy projekt fabuły:** Adam Lee, Ben Petrisor, Matt Sernett

**Redakcja:** Bill McQuillan

**Kierownik projektu gry:** Chris Youngs

**Dodatkowe testy:** Jeffrey Bates, Bart Carroll, Jeremy Crawford, Nik Davidson, Melissa DeTora, Ian Duke, Chris Dupuis, John Feil, Demitrios Feredinos, Ethan Fleischer, Aaron Forsythe, Daniel Gelon, Mark Globus, James Hata, Ben Hayes, Dan Helland, Charlie Helman, Graeme Hopkins, Cate Horne, Cory Howell, Dave Humpherys, Kate Irwin, Reid Johnson, Glenn Jones, Trevor Kidd, Scott Larabee, Adam Lee, Jackie Lee, Chris Lindsay, Shawn Main, Dave Marsee, Bill McQuillan, Mike Mearls, Alli Medwin, Andrew Miotke, Lynwood Montgomery, Shauna Narciso, Tom Olsen, Steve Pelikan, Marc Peterson, Ben Petrisor, Adam Prosak, Jules Robins, Bill Rose, Hilary Ross, Robert Schuster, Matt Sernett, James Sooy, Ryan Spain, Matt Tabak, Greg Tito, Chris Tulach, Mike Turian, Scott Van Essen, Gavin Verhey, Matt Wolff, James Wyatt

**Zespół D&D:** Nathan Stewart (dyrektor), Greg Bilsland, Jeremy Crawford, Chris Dupuis, John Feil, Heather Fleming, David Gershman, Kate Irwin, Trevor Kidd, Adam Lee, Shelly Mazzanoble, Mike Mearls, Shauna Narciso, Christopher Perkins, Ben Petrisor, Hilary Ross, Liz Schuh, Matt Sernett, Emi Tanji, Greg Tito, Richard Whitters

## Gale Force Nine

**Dyrektor kreatywny:** John-Paul Brisigotti

**Projekt graficzny:** Sean Goodison

**Okładka:** Steve Ellis

**Projekt graficzny planszy:** Katie Dillon

**Ilustracje:** Rob Alexander, Alexey Aparin, Daren Bader, John-Paul Balmet, Eric Belisle, Sam Burley, Carlos Nunez de Castro Torres, Milivoj Čeran, Conceptopolis, Julie Dillon, Olga Drebas, Jesper Ejsing, Empty Room Studio, Wayne England, Jason Engle, Emily Fiegenschuh, Lars Grant-West, Brian Hagan, Todd Harris, Ilich Henriquez, Ralph Horsley, Tyler Jacobson, Tomasz Jedruszek, Jason Juta, McLean Kendree, Vance Kovacs, Guido Kuip, Howard Lyon, Damien M, Slawomir Maniak, Jake Masbruch, Marcel Mercado, Marco Nelor, Jim Nelson, William O'Connor, Hector Ortiz, Ryan Pancoast, Adam Paquette, Klaus Pillon, Claudio Pozas, Aaron J. Riley, Marc Sasso, Craig J Spearing, Raymond Swanland, Arnie Swekel, Bryan Syme, Matias Tapia, Stephen Tappin, Francis Tsai, Tyler Walpole, Richard Whitters, Eva Widermann, Ben Wootten, Kieran Yanner, James Zhang

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, WIZARDS OF THE COAST, TYRANTS OF THE UNDERDARK, all other Wizards of the Coast product names, and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast in the U.S.A. and other countries. All Wizards characters, character names, and the distinctive likenesses thereof are property of Wizards of the Coast LLC. This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast LLC. This product is a work of fiction. Any similarity to actual people, organizations, places, or events included herein is purely coincidental.

©2021 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, U.S.A.

Odwiedź stronę [dnd.wizards.com](http://dnd.wizards.com), aby dowiedzieć się więcej (strona w języku angielskim).



# TYRANTS OF THE UNDERDARK

(EDYCJA POLSKA)

## SPIS RZECZY

Przebieg gry .....	2	Obszary .....	10
Jak wygrać? .....	2	Kontrola .....	10
Zawartość gry .....	2	Całkowita kontrola .....	11
Przygotowanie gry .....	4	Znaczniki kontroli obszaru .....	11
Oznaczenia kart .....	6	Drogi .....	11
Aspekty .....	6	Akcje .....	12
Zasoby .....	7	Kluczowe terminy i zwroty .....	12
Siła (♣) .....	7	Likwidacja oddziału .....	12
Wpływ (♣) .....	7	Wysłanie oddziału .....	13
Pula zasobów .....	7	Pożarcie karty .....	13
Rozgrywka .....	8	Dobranie karty .....	14
Tura .....	8	Przesunięcie oddziału .....	14
Otrzymywanie PZ .....	8	Umieszczenie szpiega .....	14
Zagrywanie kart .....	9	Awansowanie karty .....	15
Zdolność ci specjalne .....	9	Werbunek karty .....	15
Interakcja na mapie .....	10	Wycofanie oddziału lub szpiega .....	16
Obecność .....	10	Wyparcie oddziału .....	17
Miejsca na oddziały .....	10	Koniec gry .....	18
Miejsca na białe oddziały .....	10	Końcowa punktacja .....	18

*POZYCJA TO PARADOKS ŚWIATA MEGO LUDU, OGRANICZENIE WYNIKAJĄCE Z GŁODU TEJ WŁAŚNIE POTĘGI.*

*Osiąga się ją przez zdradę, a ona czyni podatnymi na zdradę tych, którzy zdradzili wcześniej. Ci najpotężniejsi w Menzoberranzan spędzającałe dnie na oglądaniu się przez ramię, by chronić się przed sztyletami, które mogłyby wbić się w ich plecy. A śmierć czeka zwykle z przodu.*

- Drizzt Do'Urden w R.A. Salvatore, Ojczyzna (przekład: Piotr Kucharski i Tomasz Malski)

## PRZEBIEG GRY

*Tyrants of the Underdark (Edycja polska)* to gra strategiczna dla od 2 do 4 graczy, oparta na rywalizacji, w której gracze przyjmują role przywódców drowich domów. Celem każdego drowa jest przejęcie władzy dzięki kontroli Underdark.

W trakcie gry gracze posługują się własnymi taliami kart i je rozbudowują. Poszczególne karty talii reprezentują stronników danego domu i określają, jakie akcje można podjąć w swojej turze. Za ich pomocą można na przykład werbować nowych stronników lub wysłać oddziały na mapę. Swoją talię należy stale udoskonalać, dodając do niej nowe karty i usuwając inne, aby stała się ona jak najsilniejsza.

## JAK WYGRAĆ?

Punkty zwycięstwa (PZ) zdobywa się, werbując potężnych stronników i przejmując kontrolę nad istotnymi miejscami w Underdark. Wygrywa gracz z największą liczbą PZ na koniec gry.



## ZAWARTOŚĆ GRY

Plansza do gry

Instrukcja

Tacka

Bloczek kart punktacji

4 plansze graczy z drowimi domami

340 kart stronników:

28 Szlachciców

12 Żołnierzy

15 Strażników domu

15 Kapłanek Lolth

30 Szalonych wyrzutków

240 kart rynku (po 40 kart w każdej z 6 części talii)

284 elementy sztancowane:

160 oddziałów graczy (po 40 w każdym z 4 kolorów)

40 białych oddziałów (nieokreślonych)

20 szpiegów (po 5 w każdym z 4 kolorów)

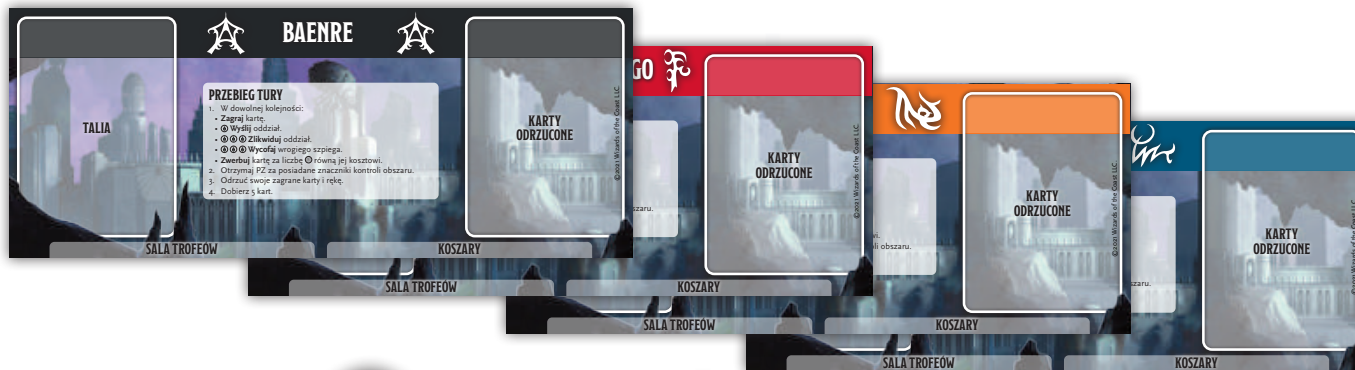
40 żetonów o wartości 1 PZ

16 żetonów o wartości 5 PZ

7 znaczników kontroli obszaru

znacznik pierwszego gracza





PLANSZE GRACZY Z DROWIMI DOMAMI



NIEOKREŚLONE ODDZIAŁY



ODDZIAŁY GRACZY



SZPIEDZY



ŻETONY PZ



ZNACZNIK PIERWSZEGO GRACZA



ZNACZNIKI KONTROLI OBSZARU


# PRZYGOTOWANIE GRY

Przed rozpoczęciem gry należy ją przygotować w następujący sposób:

1. Położyć planszę w zasięgu wszystkich graczy.  
W zależności od liczby graczy rozgrywka będzie się odbywać na całej mapie lub tylko na jej części. Plansza jest podzielona na 3 sektory przerywaną linią.
  - **2 graczy** – zewnętrzne sektory nie biorą udziału w rozgrywce; gra się tylko na środkowym sektorze.
  - **3 graczy** – należy wybrać 1 z 2 zewnętrznych sektorów; gra się na tym i środkowym sektorze.
  - **4 graczy** – gra się na wszystkich 3 sektorach.
2. Wybrać 2 części talii rynku (po 40 kart każda) i potasować je razem, aby utworzyć talię rynku. Zakrytą talię położyć w wyznaczonym miejscu na planszy.







**Pierwsza gra.** Do pierwszej rozgrywki zaleca się użyć dwóch części talii: drowów i smoków.

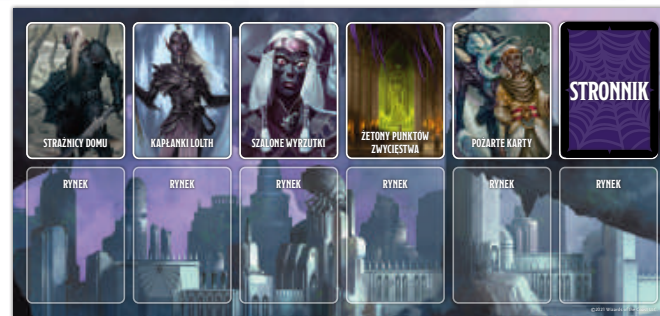
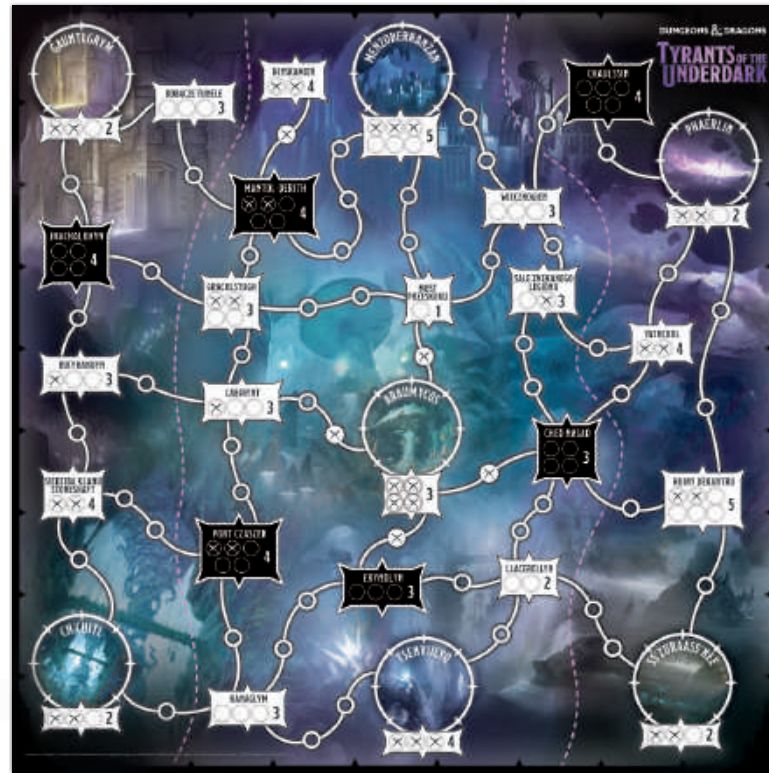
3. Położyć odkryte karty Kapłanek Lolth i Strażników domu w wyznaczonych miejscach na planszy.
4. Jeśli w grze bierze udział zestaw kart demonów, położyć również odkryte karty Szalonych wyrzutków w wyznaczonym miejscu na planszy.
5. Położyć 6 odkrytych wierzchnich kart z talii rynku na rynku.

6. Położyć białe (nieokreślone) oddziały we wszystkich miejscach na oddziały oznaczonych symbolem  w używanej części mapy.
7. Położyć znaczniki kontroli obszaru w wyznaczonych miejscach na mapie stroną z napisem „całkowita kontrola” do góry.
8. Położyć żetony PZ w wyznaczonym miejscu na planszy.
9. Zdecydować lub wylosować, który z graczy rozpocznie pierwszą turę, i dać mu znacznik pierwszego gracza.
10. Zadbać, aby każdy z graczy wykonał następujące czynności:
  - Wybrał drowi dom i wziął planszę gracza, planszę wewnętrznego kręgu i pozostałe elementy w odpowiadającym mu kolorze. Gracz umieszcza je przed sobą.
  - Stworzył własną talię początkową poprzez wzięcie 7 kart Szlachciców i 3 kart Żołnierzy. Potasowaną talię umieszcza się zakrytą w wyznaczonym miejscu na swojej planszy gracza.
  - Dobrał 5 kart ze swojej talii.
11. Począwszy od pierwszego gracza – wysłać po jednym swoim oddzialem do dowolnego początkowego obszaru na mapie, który nie został wcześniej zajęty przez przeciwnika. Obszary początkowe oznaczone są czarnym tłem ramki.

## CZĘŚCI TALII RYNKU

W grze *Tyrants of the Underdark* (Edycja polska) znajdują się następujące części talii rynku:

-  Talia drowów zawiera uproszczone karty o niższym koszcie Wpływu.
-  Talia smoków zawiera wiele kart o wysokim koszcie Wpływu i 5 smoków, które kładą nacisk na umiejętne wykorzystanie strategii.
-  Talia żywiolaków zawiera karty ze zdolnością Skupienia, które stają się silniejsze dzięki innym kartom o tym samym aspekcie.
-  Talia demonów zawiera karty, które dodają Szalonych wyrzutków do talii przeciwników, a także demony, które pożerają własne karty gracza przy ich zagrywaniu.
-  Talia wynaturzeń zawiera karty, które mogą zmusić przeciwników do odrzucenia kart z ręki, co pomaga osłabić ich następną turę. Są tu też stronnicy pozwalający dobierać dodatkowe karty.
-  Talia nieumarłych zawiera karty, które mogą się pożerać, dając dodatkowe efekty. Rozmiar talii zmniejsza się w miarę poświęcania zbędnych stronników.



PRZYKŁAD PRZYGOTOWANIA GRY



# OZNACZENIA KART

Karty w taliach poszczególnych graczy reprezentują ich stronników, czyli konkretnych członków ich drowich domów, którzy wykonują ich polecenia.

Każda karta składa się z następujących części:

1. **Nazwa.**
2. **Koszt.** Ile Wpływu (☉) trzeba przeznaczyć na werbunek karty.
3. **Aspekt.** Stronnicy reprezentują różne aspekty drowiego społeczeństwa, co ilustruje symbol na ich kartach (zob. „Aspekty” poniżej).
4. **Typ stronnika.** Jakiego rodzaju stworzeniem jest stronnik.
5. **Symbol talii.** Do której części talii należy karta.
6. **Opis karty.** Co robi karta po zagranium.
7. **Treść dodatkowa.** Zapewnia wgląd w historię stronnika, ale nie ma wpływu na rozgrywkę.
8. **Wartość PZ karty.** Ile punktów zwycięstwa warta jest karta w talii, na ręce albo w stosie kart odrzuconych gracza na koniec gry.
9. **Wartość PZ wewnętrznego kręgu.** Ile punktów zwycięstwa warta jest karta w wewnętrznym kręgu gracza na koniec gry.
10. **Dostępność.** Ile danych kart znajduje się w części talii. Przykładowo, karta z 2 kropkami ma 2 kopie w swojej połowce talii.



## ASPEKTY

Stronnicy reprezentują następujące aspekty drowiego społeczeństwa:

- ☉ **Ambicja.** Stronnicy Ambicji są najlepsi w werbowaniu innych stronników i tworzeniu silnego wewnętrznego kręgu.
- ☿ **Podbój.** Stronnicy Podboju są najlepsi w przejmowaniu Underdark.
- ♁ **Złośliwość.** Stronnicy Złośliwości mogą dostosować się do sytuacji i są najlepsi w likwidacji.
- ♂ **Podstęp.** Stronnicy Podstępu są najlepsi w szpiegowaniu i zakłócaniu kontroli.
- ♋ **Posłuszeństwo.** Stronnicy Posłuszeństwa wykonują codzienne zadania.

## HISTORIA KART STRONNIKÓW

Zagrywanie kart stronników oznacza przydzielanie ich do rozmaitych misji reprezentowanych przez akcje, które wykonują, i zasoby, które zapewniają. Chociaż te misje nie są częścią rozgrywki, można je sobie wyobrazić jako różne zadania i przygody. Karty stronników znajdujące się w stosie kart odrzuconych to stronnicy przeczesujący Underdark i wykonujący polecenia gracza. Potasowanie stosu kart odrzuconych i dodanie ich do swojej talii oznacza powrót stronników z misji. Następnie przy dobieraniu kart stronnicy powracają do twierdzy gracza i są gotowi do przyjęcia kolejnych misji.



# ZASOBY

W grze znajdują się dwa zasoby: Siła (♣) i Wpływ (♁), które można wydawać w swojej turze, aby wykonywać akcje. Siła i Wpływ nie są przedstawione za pomocą elementów gry – po otrzymaniu ich w swojej turze gracz musi je wydać w tej samej turze albo zostaną one utracone. Siłę i Wpływ otrzymuje się przede wszystkim, zagrywając karty.

## SIŁA (♣)

---

Siła pozwala na sprawowanie kontroli nad mapą Underdark. Dzięki niej można wysłać swoje oddziały, likwidować wrogie oddziały i wycofywać szpiegów.

## WPLYW (♁)

---

Wpływ pozwala werbować karty z planszy.

## PULA ZASOBÓW

---

Gdy gracz otrzymuje ♣ lub ♁, trafiają one do puli zasobów, które może on wydać w dowolnym momencie w 1. etapie swojej tury. Pod koniec tury wszystkie niewydane zasoby z puli przepadają – nie można ich przenieść do następnej tury.



# ROZGRYWKA

Gra *Tyrants of the Underdark* (Edycja polska) jest rozgrywana w rundach. W danej rundzie każdy gracz wykonuje swoją turę – począwszy od pierwszego gracza. Gra toczy się zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara aż do jej zakończenia (zob. „Koniec gry” str. 18).

## TURA

---

W 1. etapie swojej tury można wykonać następujące czynności dowolną liczbę razy i w dowolnej kolejności:

1. Zagranie karty z ręki (zob. „Zagrywanie kart” str. 9).
2. Wykorzystanie zasobów ze swojej puli zasobów, aby wykonać 1 z następujących akcji podstawowych (zob. „Akcje” str. 12):
  - Likwidacja oddziału za 3 Siły (☛☛☛).
  - Wysłanie oddziału za 1 Siłę (☛).
  - Werbunek karty za liczbę Wpływu (☛) równą jej kosztowi.
  - Wycofanie wrogiego szpiega za 3 Siły (☛☛☛).

Pod koniec tury należy wykonać następujące czynności w opisanej kolejności:

1. Awansowanie do swojego wewnętrznego kręgu kart zagranych w tej turze, które w swoim opisie zawierają polecenie awansu pod koniec tury.
2. Otrzymanie PZ za posiadane znaczniki kontroli obszaru.
3. Odrzucenie swoich zagranych kart i wszystkich pozostałych kart z ręki.
4. Dobranie na rękę maksymalnie 5 kart. Zawsze gdy gracz ma dobrać kartę, ale nie ma dostępnych kart w talii, powinien potasować swój stos kart odrzuconych, aby ponownie utworzyć swoją talię.

## OTRZYMYWANIE PZ

---

Zawsze gdy gracz ma otrzymać PZ, powinien wziąć wolne znaczniki PZ odpowiadające ich liczbie i położyć je w sali trofeów na swojej planszy gracza.





# ZAGRYWANIE KART

Aby zagrać kartę, kładzie się ją odkrytą na stole przed sobą. Należy postępować zgodnie ze wszystkimi instrukcjami na karcie – w kolejności, w jakiej zostały opisane – dodając zasoby (♣) i (♠) zapewniane przez kartę do swojej puli zasobów (zob. „Pula zasobów” str. 7).

Jeśli karta podaje instrukcje sprzeczne z zasadami gry, opis karty ma pierwszeństwo.

## ZDOLNOŚCI SPECJALNE

Większość kart po prostu daje zasoby lub poleca wykonać 1 z akcji opisanych w sekcji „Akcje” na stronie 12. Poniżej przedstawiono zdolności, które wymagają więcej wyjaśnień.

### ZDOLNOŚCI Z KOSZTEM (▶)

Pojawienie się strzałki w opisie karty oznacza, że uzyskanie efektu zależy od poniesienia pewnego kosztu. Należy zapłacić koszt wskazany po lewej stronie strzałki, aby uzyskać efekt opisany po prawej stronie strzałki. Można to zrobić tylko raz przy zagrywaniu karty.

Jednak, w przeciwieństwie do innych instrukcji w opisach kart, zapłacenie kosztu zdolności jest opcjonalne. Można go nie płacić i wtedy zdolność nie zostanie użyta. Przykładowo, karta „Szalony wyrzutek” posiada zdolność „Odrzuć kartę z ręki ▶ zwróć Szalonego wyrzutka do puli”. Można zagrać „Szalonego wyrzutka”, ale zdecydować się nie odrzucać karty i nie korzystać z tej zdolności.

### SKUPIENIE

Zestaw talii żywiołaków zawiera karty ze zdolnością Skupienia. Zawsze gdy gracz zagrywa kartę ze Skupieniem, może otrzymać efekt Skupienia opisany po strzałce, jeśli w tej samej turze zagrał inną kartę o tym samym aspekcie albo jeśli pokaże inną kartę z ręki o tym samym aspekcie.



# INTERAKCJA NA MAPIE

Obecność i zdolność kontrolowania Underdark reprezentuje armia każdego gracza: jego szpiegdy i oddziały umieszczone na mapie.

## OBECNOŚĆ

Większość akcji wykonywanych na mapie wymaga Obecności w miejscu, w którym są one podejmowane. Gracz ma Obecność:

- W dowolnym miejscu, w którym ma szpiega lub oddział, albo w miejscu, do którego przylega inne miejsce zajęte przez jego oddział.
- W dowolnym miejscu na oddział na drodze, jeśli to miejsce przylega do obszaru lub miejsca zajętego przez jego oddział.

## MIEJSCA NA ODDZIAŁY

Oddziały można stawiać na mapie tylko w miejscach dla nich wyznaczonych.

*Miejsce na oddział*

*Miejsce na biały oddział*



## MIEJSCA NA BIAŁE ODDZIAŁY

Białe oddziały to wrogie oddziały reprezentujące różnych mieszkańców Underdark, którzy nie są bezpośrednio związani z drowimi domami. Te oddziały nie wykonują akcji i służą jedynie jako utrudnienie w podboju Underdark. Po usunięciu z mapy białego oddziału uprzednio zajmowane przez niego miejsce staje się dostępne dla oddziałów graczy.

## OBSZARY

Obszar posiada kilka miejsc na oddziały zebrane w większej ramce. Obszary mogą również zawierać następujące elementy:

1. **Nazwa.** Nazwa obszaru.
2. **Wartość PZ.** Wartość PZ, które otrzymuje gracz kontrolujący obszar na koniec gry.
3. **Znacznik kontroli obszaru.** Zabraną przez gracza, który kontroluje obszar.
4. **Obszar początkowy.** Obszar, na który gracz może wysłać swój pierwszy oddział w grze. Można je rozpoznać po czarnym kolorze.



## KONTROLA

Gracz ma kontrolę nad obszarem, jeśli jest w nim więcej jego oddziałów niż oddziałów każdego innego poszczególnego koloru.



*Przykład. Czerwony gracz ma 2 oddziały w Araumycosie, czarny ma 1, a 1 oddział jest biały. Czerwony gracz kontroluje ten obszar.*



Gracz traci kontrolę nad obszarem, gdy liczba jego oddziałów zostaje wyrównana albo przekroczona przez liczbę oddziałów innego koloru.

### CAŁKOWITA KONTROLA

Gracz ma całkowitą kontrolę nad obszarem, jeśli wszystkie miejsca na oddziały są zajęte wyłącznie przez jego oddziały i nie ma w tym obszarze wrogich szpiegów.

### ZNACZNIK KONTROLI OBSZARU

Znacznik kontroli obszaru to znacznik, który kładzie się przed sobą, aby pokazać, że kontroluje się dany obszar. Kiedy gracz przejmuje kontrolę nad obszarem, który posiada znacznik kontroli, bierze go z mapy gry albo od poprzedniego gracza, który go kontrolował, i umieszcza go przed sobą. Jeśli gracz utraci kontrolę nad danym obszarem, znacznik należy zwrócić na mapę.

Raz na turę gracz otrzymuje określony efekt w zależności od liczby posiadanych znaczników kontroli i stopnia tej kontroli (kontrola albo całkowita kontrola). Znacznik należy obrócić na odpowiednią stronę. Wskazany efekt otrzymuje się od razu w tej samej turze, w której zabrano znacznik.

## DROGI

Droga to ścieżka między 2 obszarami, która zawiera 1 lub więcej miejsc na oddział.



*Droga*

# AKCJE

Zawsze można wykonać pewne akcje w 1. etapie swojej tury, wydając zasoby (zob. „Tura” str. 8). Można również wykonać dodatkowe akcje w swojej turze, zagrywając karty.

## KLUCZOWE TERMINY I ZWROTY

Niektóre zasady i karty używają następujących terminów i zwrotów:

- **Obecność.** Większość akcji wykonywanych na mapie wymaga Obecności w miejscu, w którym są one podejmowane (zob. „Obecność” str. 10).
- **Wrogowie.** Karty i zasady odnoszące się do wrogich oddziałów obejmują zarówno białe oddziały, jak i oddziały innych graczy.
- **Dowolne miejsce na planszy.** Zawsze gdy pojawia się to sformułowanie, oznacza to, że nie trzeba mieć Obecności w miejscu wykonania akcji.

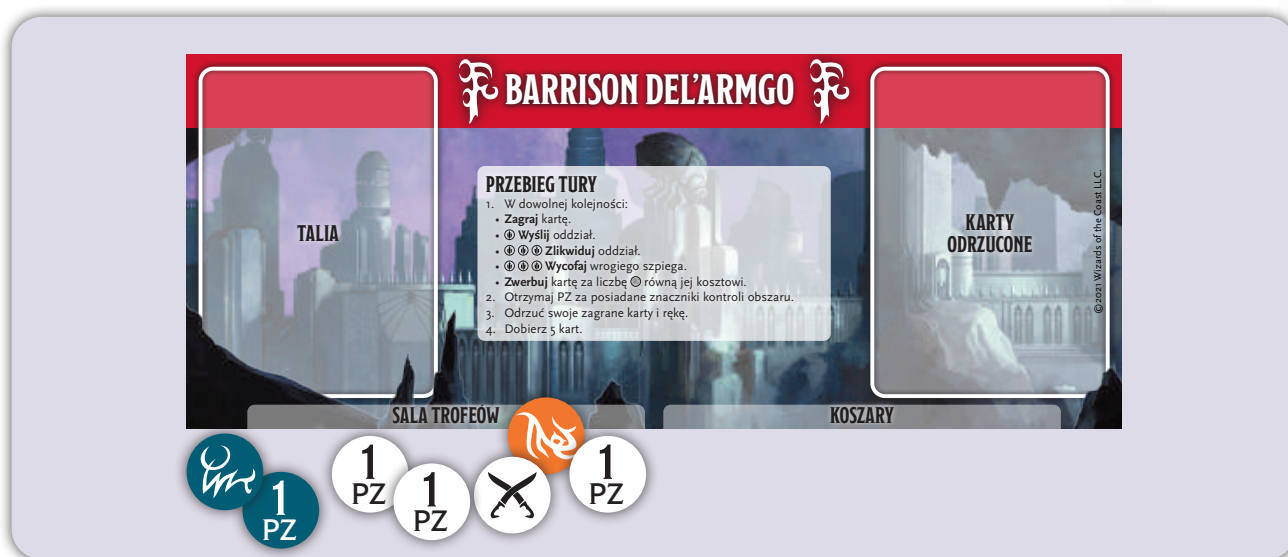
## LIKWIDACJA ODDZIAŁU

*Nim zgaśnie ta świeca, przyniosę ci nową czaszkę do kolekcji, mistrzu.*

– Zakeel, drowi skrytobójca

Zlikwidować oddział można tylko w miejscu, w którym ma się Obecność. Aby zlikwidować oddział, należy wziąć go z miejsca na oddział i umieścić w sali trofeów na swojej planszy gracza. Nie można likwidować swoich własnych oddziałów.

W 1. etapie swojej tury można wydać 3 Siły (☹☹☹) ze swojej puli zasobów, aby zlikwidować oddział.





## WYSŁANIE ODDZIAŁU

*Drowie domy zawsze patrzą. Może ci się wydawać, że jesteś sam w Underdark ale – wierz mi – jesteś obserwowany.*

– Bruenor Battlehammer

Oddział można wysłać tylko w miejsce, w którym ma się Obecność. Aby wysłać oddział, należy wziąć go ze swoich koszar i umieścić na pustym miejscu na oddziale. Choć to mało prawdopodobne, jeśli gracz nie ma oddziałów na mapie, może wysłać go w dowolne puste miejsce na oddziale na planszy.

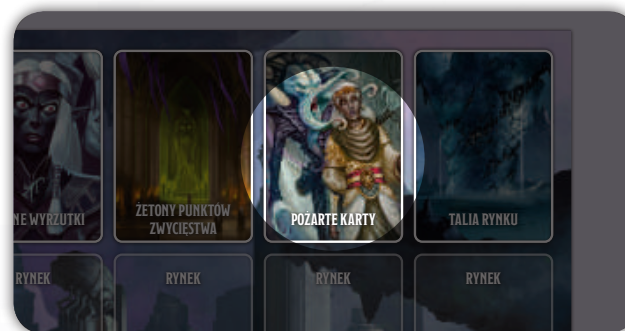
Jeśli gracz wykonuje tę akcję, ale nie ma oddziałów w koszarach, zamiast tego otrzymuje 1 PZ.

W 1. etapie swojej tury można wydać 1 Siłę (♣) ze swojej puli zasobów, aby wysłać oddział.

## POŻARCIE KARTY

Aby pożreć kartę, należy położyć ją w miejscu na planszy wyznaczonym dla pożartych kart. Pożarte karty nie biorą udziału w dalszej grze.

Jeśli pożarta karta pochodziła z rynku, należy ją zastąpić wierzchnią kartą z talii rynku.





## DOBRANIE KARTY

Aby dobrać kartę, należy wziąć wierzchnią kartę ze swojej talii do swojej ręki.

Zawsze gdy gracz ma dobrać kartę, ale nie ma dostępnych kart w talii, powinien potasować swój stos kart odrzuconych, aby ponownie utworzyć swoją talię.

## PRZESUNIĘCIE ODDZIAŁU

Przesunąć oddział można tylko z miejsca, w którym ma się Obecność. Aby przesunąć oddział, należy przestawić go w dowolne puste miejsce na oddział na planszy (nawet jeśli gracz nie ma tam Obecności).



## UMIESZCZENIE SZPIEGA

*Wiele drowich domów padło ofiarami dobrze usytuowanych szpiegów.*

– kapłanka Lolth

Aby umieścić szpiega, należy położyć go na dowolnym obszarze, w którym nie ma się jeszcze swoich szpiegów. Umieszcza się go w pobliżu nazwy obszaru – nie na miejscu na oddział. Nie trzeba mieć Obecności w obszarze, aby umieścić tam szpiega. Dowolna liczba graczy może mieć szpiegów w 1 obszarze.

Jeśli gracz wykonuje tę akcję, kiedy wszyscy jego szpiegowie są już umieszczeni na planszy, może albo nic nie robić, albo najpierw wycofać 1 ze swoich szpiegów, a następnie go umieścić.





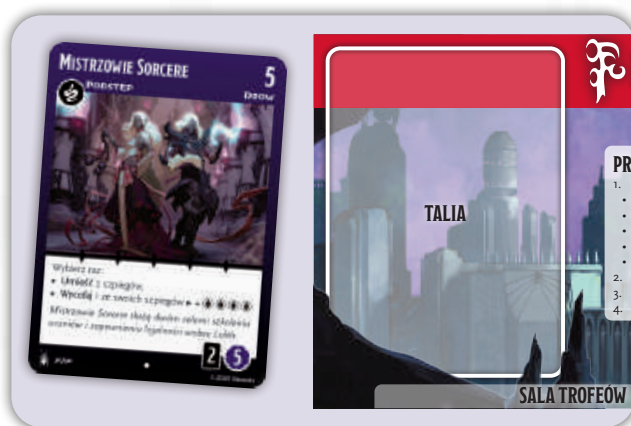
## AWANSOWANIE KARTY

*Wewnętrzny krąg drowiego domu to potężne konsorcjum złożone z najbardziej ambitnych intrygantów, nikczemnych zdrajców i bezwzględnych degeneratów, jakich można sobie wyobrazić*

– Tam Zawad, mistrz wywiadu Harfiarzy

Aby awansować kartę, należy położyć ją odkrytą po lewej stronie swojej planszy gracza. Awansowane karty przestają być częścią talii gracza, nie należy wtasowywać ich z powrotem.

Na koniec gry gracze zdobywają punkty zwycięstwa za karty w swoich wewnętrznych kręgach – za każdą kartę otrzymuje się tyle punktów, ile PZ wewnętrznego kręgu ma karta.



*Karta „Mistrzowie Sorcere” została awansowana do wewnętrznego kręgu.*

## WERBUNEK KARTY

Aby zwerbować kartę, należy wziąć ją z planszy i położyć na swoim stosie kart odrzuconych. Następnie, jeśli zwerbowana karta pochodziła z rynku, należy ją zastąpić wierzchnią kartą z talii rynku.

W 1. etapie swojej tury można wydać Wpływ ze swojej puli zasobów, aby zwerbować Strażnika domu, Kapłankę Lolth lub kartę z rynku. W takim wypadku należy wydać liczbę Wpływu (☉) równą kosztowi karty.

Jeśli pula Strażników domu, Kapłanek Lolth lub Szalonych wyrzutków się wyczerpie, to gra toczy się dalej, ale nie można już werbować danych kart. Jeśli kilku Szalonych wyrzutków miało być zwerbowanych naraz, powodując wyczerpanie puli, to należy ich werbować w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, zaczynając od aktywnego gracza.



*Karta „Aerisi Kalinoth” czeka na rynku na gracza z wystarczającą liczbą Wpływu, aby ją zwerbować.*

## WYCOFANIE ODDZIAŁU LUB SZPIEGA

*Każde wykroczenie traktuj surowo. Odślonisz kawałek szyi, a już możesz żegnać się z głową.*

– mistrz oręża Jhael'Dara

Wycofać wrogi oddział lub wrogiego szpiega można tylko z miejsca, w którym ma się Obecność. Aby wycofać wrogi oddział albo wrogiego szpiega, należy wziąć go z zajmowanego miejsca na oddział albo obszaru i umieścić w koszarach właściciela.

Aby wycofać swój oddział albo swojego szpiega, należy wziąć go z dowolnego zajmowanego miejsca na oddział albo obszaru i umieścić w swoich koszarach.

Wycofywać można tylko siły należące do graczy.

W 1. etapie swojej tury można wydać 3 Siły (♣♣♣) ze swojej puli zasobów, aby wycofać wrogiego szpiega.



*Czerwony gracz chce zabezpieczyć swoją pozycję w Phaerlinie. Może wykorzystać 3 Siły, aby wycofać szpiega niebieskiego gracza z powrotem do jego koszar. Dzięki temu czerwony gracz uzyskuje całkowitą kontrolę nad obszarem.*





## WYPARCIE ODDZIAŁU

*Po co uciekać się do czegoś tak prymitywnego, jak morderstwo, skoro można kontrolować umysły?*

– Kimmuriel Oblodra

Wyprzeć oddział można tylko z miejsca, w którym ma się Obecność. Aby wyprzeć oddział, należy go zlikwidować, a następnie wysłać 1 ze swoich oddziałów we właśnie zwolnione miejsce (zob. „Likwidacja oddziału” [s. 12] i „Wysłanie oddziału” [s. 13]).

Wypierać można tylko wrogie oddziały.



*Czarny gracz zagrał kartę, która pozwala mu wyprzeć oddział.*



*Najpierw likwiduje czerwony oddział.*



*Następnie wysłała 1 ze swoich oddziałów we właśnie zwolnione miejsce na oddział.*

# KONIEC GRY

Gra kończy się po wystąpieniu 1 z poniższych warunków:

- Gracz wysłał swój ostatni oddział.
- Talia rynku jest pusta.

Po wystąpieniu warunku końca gry gra toczy się do zakończenia rundy, wraz z którą następuje koniec gry.

## KOŃCOWA PUNKTACJA

---

Pod koniec gry należy podliczyć końcowe wartości PZ, używając kart punktacji. Każdy gracz zdobywa PZ w następujący sposób:

- Wartość PZ każdego kontrolowanego przez siebie obszaru.
- 2 PZ za każdy obszar pod swoją całkowitą kontrolą.
- 1 PZ za każdy oddział w swojej sali trofeów.
- Wartość PZ talii dla każdej karty w swojej talii, swojej ręce i swoim stosie kart odrzuconych.
- Wartość PZ wewnętrznego kręgu dla każdej karty w swoim wewnętrznym kręgu.
- Żetony PZ zdobyte podczas gry.

Wygrywa gracz z największą liczbą PZ na koniec gry. W przypadku remisu gracze dzielą zwycięstwo.

