



Ważne! Gra Warhammer Underworld: Shadespire i jakiegokolwiek, oryginalne elementy użyte w plikach z tłumaczeniem są własnością Games Workshop. Celem udostępnienia tłumaczeń jest promowanie gry wśród polskich graczy. Tłumaczenie jest nieoficjalne i nie jest wspierane przez Games Workshop. Z polskiej wersji językowej mogą korzystać wyłącznie posiadacze oryginalnych materiałów.

Important! Warhammer Underworld: Shadespire and any original elements used in the translation files are the property of Games Workshop. The purpose of providing translations is to promote the game among Polish players. The translation is unofficial and is not supported by Games Workshop. Only the owners of original materials may use the Polish language version.

SKRÓT ZASAD

(ROZGRYWKA DWUOSOBOWA)

wersja 1.1 (uwzględnia erratę 1.1) / tłumaczenie: guślarz

success - sukces / critical success - krytyczny sukces / objective tokens - żetony celów / objective cards - karty celów / objective deck - talia celów / power cards - karty mocy / power deck - talia mocy / upgrade cards - karty ulepszeń / ploy cards - karty taktyk / power step - etap mocy

W momencie, gdy zasada zapisana na karcie stoi w sprzeczności z instrukcją, ważniejsza jest zasada z karty.

RZUT ROZSTRZYGAJĄCY, ROZSTRZYGNIECIE (roll-off).

Każdy gracz rzuca dowolnymi, czterema kośćmi i podlicza wszystkie krytyczne sukcesy (☉☉☉). Gracz z większą liczbą ☉☉☉ wygrywa. W razie remisu należy porównać ilość wyrzuconych ☉. Jeżeli nadal nie ma rozstrzygnięcia należy porównać ilość ☉. Gdy w dalszym ciągu nie można wskazać zwycięzcy, wtedy należy powtórzyć rzuty.

PRZERZUT (re-roll). Gdy jakaś zasada lub tekst na karcie nakazuje wykonać **przerzut** należy wziąć kość i rzucić nią ponownie. Jeżeli należy **przerzucić** więcej niż jedną kość wtedy trzeba wybrać wszystkie wymagane kości a dopiero później wykonać **przerzut**.

1. TWORZENIE POLA BITWY

- 1.1. Gracze wykonują **rzut rozstrzygający**.
- 1.2. Pierwszą planszę (ze swojej kolekcji), z której będzie złożone pole bitwy, wybiera przegrany.
- 1.3. Zwycięzca **rzutu rozstrzygającego** wybiera drugą planszę (ze swojej kolekcji). Następnie umieszcza obie części na stole w taki sposób, aby po złożeniu ich dłuższe krawędzie tworzyły przynajmniej trzy całe heksy lub krótsze krawędzie tworzyły przynajmniej dwa całe heksy.

2. ROZMIESZCZENIE ŻETONÓW CELÓW

- 2.1. Zbierz i potasuj **żetony celów** o numerach od 1 do 5.
- 2.2. Gracz, który wybierał planszę jako pierwszy, bierze (bez podglądania) **żeton celu** i umieszcza go zakryty w dowolnym miejscu na polu bitwy. Żetonu nie można umieścić na heksie startowym, zablokowanym i obrzeżnym.
- 2.3. Kolejne **żetony celów** gracze rozkładają naprzemiennie. Żetonów nie można umieszczać na heksach startowych, zablokowanych, obrzeżnych i w odległości dwóch (lub mniej) heksów od innego **żetonu celu**. Ostatni żeton można umieścić wyjątkowo na dowolnym heksie obrzeżnym.
- 2.4. Odsłońcie wszystkie **żetony celu**.

3. DOBIERANIE KART

- 3.1. Każdy gracz tasuje swoją **talię celów** i **talię mocy**.
- 3.2. Wszyscy gracze dobierają do ręki **pięć kart mocy** oraz **trzy karty celów**.
- 3.3. Zachowaj lub odrzuć karty w ręce. Jeżeli zdecydujesz się odrzucić karty możesz odrzucić je wszystkie albo tylko jednego rodzaju (**karty celów** lub **karty mocy**). Następnie dobierz odpowiednią liczbę kart. Odrzucone karty nie wracają do swoich tali i do końca aktualnej rozgrywki nie będzie można z nich skorzystać. Na ręce można mieć dowolną ilość **kart mocy**, ale tylko **trzy karty celów**. Jeżeli skończą się karty w którejś talii gracz nie będzie miał możliwości dobierania z niej.

4. ROZSTAWIANIE WOJOWNIKÓW

- 4.1. Gracze wykonują **rzut rozstrzygający**.
- 4.2. Zwycięzca wybiera, który gracz umieszcza swojego pierwszego wojownika. Wojowników można umieszczać tylko na startowych heksach (na swoim terytorium). Gracze na zmianę umieszczają po jednym swoim wojowniku do momentu aż każdy oddział zostanie rozstawiony.

Terytorium gracza to wszystkie całe heksy znajdujące się na jego planszy. Heksy powstałe z połączenia plansz tworzą ziemię niczyją (terytorium nienależące do graczy).

5. RUNDA 1

Gracze wykonują **rzut rozstrzygający**. **Tylko w pierwszej rundzie** gracz, który pierwszy zakończył rozstawianie swojego oddziału otrzymuje ☉☉☉ do momentu rozstrzygnięcia rzutu kością. Zwycięzca wybiera rozpoczynającego gracza.

- 5.1. **Faza akcji.** W fazie akcji gracze naprzemiennie wykonują **aktywacje**. Każdy gracz ma **cztery** aktywacje w rundzie. Po każdej aktywacji następuje etap mocy.

AKTYWACJE (wybierz jedną z możliwości):

- **Akcja ruchu.** Wojownik może wykonać tylko jedną akcję ruchu w fazie akcji. Po akcji ruchu wojownik nie może wykonać już akcji szarży. Nie można wykonać ruchu przez heks zajęty przez wojownika oraz zablokowany. Wojownik nie może zakończyć akcji ruchu na heksie, z którego rozpoczął ruch.
- **Akcja szarży.** W jednej aktywacji wojownik wykonuje akcję ruchu a następnie akcję ataku. Po wykonaniu tej aktywacji wojownik nie może być więcej aktywowany w tej fazie. Aby wykonać szarżę, wojownik nie może zakończyć akcji ruchu na heksie, z którego rozpoczął ruch oraz po wykonaniu ruchu cel akcji ataku musi być w zasięgu i linii widzenia.
- **Akcja warty.** W efekcie tej akcji wojownik podczas rzutów obronnych uznaje za sukces zarówno ☉ i ☉. Efekt trwa do końca fazy, chyba że wojownik wykona akcję szarży.
- **Rozbicie (Cleave).** Jeżeli akcja ataku ma **rozbicie** to cel ataku, podczas rzutu obronnego, nie uznaje ☉ za sukces, nawet gdy stoi na **warcie**.
- **Akcja wydrukowana na karcie wojownika albo ulepszenia (np. atak).**
- **Gracz ciągnie kartę z talii mocy.**
- **Gracz odrzuca kartę celu i ciągnie jedną z talii celów.**
- **Gracz pasuje.**

ETAP MOCY (zaraz po aktywacji).

1. Aktywny gracz zagrywa **kartę mocy** albo pasuje.
2. Kolejny gracz zagrywa **kartę mocy** albo pasuje.
3. Powtarzać dwa pierwsze punkty do momentu aż gracze kolejno spastują.
4. Kolejna aktywacja.

5.2. Faza końcowa.

FAZA KOŃCOWA

Zaczynając od gracza, który miał pierwszą aktywację w tej rundzie gracze kolejno wykonują tę sekwencję.

1. Zdobycie punktów chwały za wykonane zadań z kart celów.
2. Odrzucenie niechcianych **kart celów**.
3. Zagranie **kart ulepszeń**.
4. Odrzucenie niechcianych **kart mocy**.
5. Dobranie brakującej liczby kart z odpowiednich tali.



6. RUNDA 2

Wszystko jak w rundzie 1.

6.1. Faza akcji.

Wszystko jak w rundzie 1.

6.2. Faza końcowa.

Wszystko jak w rundzie 1.

7. RUNDA 3

Wszystko jak w rundzie 1.

7.1. Faza akcji.

Wszystko jak w rundzie 1.

7.2. Faza końcowa.

Tylko punkt pierwszy (sekwencji) **fazy końcowej**.

8. WSKAZANIE ZWYCIĘZCY.

Gracz z największą liczbą punktów chwały (bez względu na to czy były wydane na karty ulepszeń) zostaje zwycięzcą. Jeżeli liczba punktów chwały jest tak sama a jeden z oddziałów został całkowicie usunięty wygrywa ten, któremu został jakiś wojownik. Jeżeli w obu oddziałach zostali wojownicy to zwycięzcą zostaje ten oddział, który na końcu gry kontrolował więcej celów. Jeżeli nadal nie można wskazać zwycięzcy, wtedy gra kończy się remisem.

WALKA

- Wybierz cel w zasięgu **akcji ataku**. Jeżeli cel nie jest w zasięgu akcji lub nie jest w linii widzenia, wtedy nie można wykonać **akcji ataku**. Celem nie może być przyjazny wojownik.
- Rzut odpowiednią liczbą kości (zgodną z wybraną **akcją ataku**) i zliczenie **sukcesów**.
- Przeciwnik rzuca odpowiednią liczbą kości (zgodną z wartością obrony) i zlicza **sukcesy**.
- Porównanie ilości sukcesów (porównanie **całkowitego ataku** z **całkowitą obroną**).

- Jeżeli **atak całkowity** jest mniejszy od **obrony całkowitej** wtedy **akcja ataku** nie powiodła się (brak efektów akcji). Również gdy atakujący i broniący nie wyrzucą żadnego sukcesu **akcja ataku** nie ma efektu (nie powiodła się).
- Jeżeli **atak całkowity** jest równy **obronie całkowitej** i wyrzucono przynajmniej jeden **sukces**, wtedy **akcja ataku** nie powiodła się, ale cel może zostać **cofnięty**.

Uwięzienie. Jeżeli cel ma być **cofnięty**, ale przesunięcie go nie jest możliwe (heks jest zajęty przez wojownika lub niedostępny), wtedy **akcja ataku** traktowana jest jako udana. Cel otrzymuje standardowe obrażenia wynikające z tej akcji.

- Jeżeli **atak całkowity** jest większy od **obrony całkowitej**, wtedy **akcja ataku** powiodła się. Cel otrzymuje standardowe obrażenia wynikające z tej akcji. Cel może być **cofnięty**. W momencie gdy przesunięcie go nie jest możliwe (heks jest zajęty przez wojownika lub niedostępny), wojownik nie zostaje **cofnięty** i nie otrzymuje dodatkowych obrażeń.

KRYTYCZNY SUKCES

Jeżeli atakujący ma więcej **krytycznych sukcesów** ($\frac{1}{6}$) niż cel, wtedy udaje się wykonać **akcję ataku** bez względu na ilość **sukcesów** wyrzuconych przez przeciwnika. Za pomocą **akcji ataku** można wykonać **krytyczne uderzenie**.

Jeżeli cel ma więcej **krytycznych sukcesów** od atakującego, wtedy nie udaje się wykonać **akcji ataku** a wojownik nie może zostać **cofnięty**.

Jeżeli obaj gracze wyrzucą taką samą ilość **krytycznych sukcesów**, wtedy powodzenie **akcji ataku** jest zależne od ilości **sukcesów** wyrzuconych przez obu graczy.

Żetony celów nie blokują ruchu ani linii widzenia. Wojownik, aby utrzymać cel musi znajdować się na tym samym heksie co żeton celu.

ZASADY TWORZENIA TALII MOCY I CELÓW

- Talia celów** musi zawierać **dokładnie** 12 niepowtarzających się **kart celów**.
- Talia mocy** musi zawierać **przynajmniej** 20 niepowtarzających się **kart mocy**. Nie więcej niż połowa (zaokrąglając w dół) talii to **karty taktyk**.
- W taliach można umieścić tylko karty, które mogą być wykorzystane przez Twój oddział.

POZOSTAŁE TERMINY

Cofnięcie (Driven back) - przesunij wojownika o jeden heks w dowolnym kierunku i tak żeby nie sąsiadował z atakującym go wojownikiem.

Przesunięcie (Push) - przesunij wojownika w dowolnym kierunku o wskazaną liczbę heksów.

Usunięcie (Out of action) - jeżeli wojownik otrzyma tyle samo lub więcej obrażeń niż wartość cechy RANY zostaje natychmiast usunięty z pola bitwy.

Krytyczne uderzenie (Critical hit) - Jeżeli podczas udanej akcji ataku wyrzucisz jeden lub więcej symboli $\frac{1}{6}$, wtedy wykonujesz efekt krytycznego uderzenia (jeżeli akcja taki posiadała).