

„WarCry” jest grą karcianą symulującą bitwy fantasy w Starym Świecie. W dokumencie tym znajdziesz wszystkie zasady i informacje pozwalające na szybkie opanowanie zasad tej wspaniałej gry.

## Cel gry

Gra „WarCry” rozgrywana jest w trzech starciach nazywanych bitwami. Podczas każdej bitwy jednostki z Twojej armii toczą walkę z jednostkami przeciwnika w celu zdobycia przewagi na polu, a co za tym idzie – wygranie bitwy. Zwycięzcą całej rozgrywki zostaje gracz, który jako pierwszy wygra dwie bitwy.

## Armie

W grze „WarCry” walka toczy się pomiędzy dwiema głównymi siłami walczącymi o dominację nad Starym

Światem. Po stronie dobra stoi „Wielkie Przymierze” – Sojusz Ludzi, Szlachetnych Elfów i Mężnych Krasnoludów. Moce zła występują pod nazwą „Hordy Ciemności”. Jest to mroczny pakt zawarty między armiami Chaosu, Mrocznych Elfów i zielonoskórych band Orków i Goblinów. Istnieją także jednostki neutralne, które mogą walczyć po każdej ze stron konfliktu.

## Karty

Pierwszą decyzją, jaką musisz podjąć, jest wybór strony konfliktu. Jeśli chcesz stanąć po stronie dobra, to do rozpoczęcia zabawy będziesz potrzebował talii „Wielkiego Przymierza”. Jeśli pociąga Cię mroczna strona – wybierz zestaw kart „Hordy Ciemności”. W zestawie znajdziesz 60 kart + instrukcję w języku angielskim. Te 60 kart jest podzielone na dwie talie – Talię Armii i Talię Akcji. Łatwo rozpoznasz je po kolorach tarczy na koszulce:



*Karty Tali Armii oznaczone są złotą tarczą. W jej skład wchodzi karty oddziałów oraz karty przedmiotów. Karty Tali Akcji posiadają srebrną tarczę. W zestawie początkowym otrzymujesz po 30 kart każdego rodzaju.*

# Karta jednostki

W zależności od przynależności oddziału do Wielkiego Przymierza lub Hord Ciemności, karta jest utrzymana w jednej z dwóch tonacji – błękitny marmur dla sił dobra lub kości w przypadku sił mroku. Jednak niezależnie od rodzaju, na obu występują te same cechy, które określają jej użyteczność w grze.



**1.Koszt** wystawienia oddziału. Żeby wystawić ten oddział w grze musisz wydać na niego 4 złote korony.

**2.Nazwa** jednostki. W Talii Armii możesz mieć maksymalnie 3 takie same jednostki, czyli oddziały o takiej samej nazwie

**3.Siła** oddziału. Określa wartość bojową jednostki.

**4.Punkty Taktyczne.** Punkty taktyczne pozwalają ci na wykorzystywanie Kart Akcji podczas walki.

**5.Unikatowość.** Jeśli w tym polu pojawi się gwiazda, oznacza to, że karta ta jest kartą unikatową. W każdym momencie gry na stole może istnieć tylko jedna karta unikatowa o takiej nazwie. Jeśli ty lub przeciwnik wystawi taką samą kartę na pole bitwy, to natychmiast odrzuca się wcześniej wystawioną. Jeśli ma to miejsce podczas Fazy Rekrutacji, to właściciel

odrzuconej karty odzyskuje złoto wydane na jej wystawienie.

**6.Morale.** Określa jak oddział jest odporny psychicznie podczas walki.

**7.Słowa kluczowe.** W przypadku kart jednostek znajduje się tu nazwa rasy (np. High Elf, Chaos, Dwarf, Orc) a także rodzaj jednostki – piechota, kawaleria, kawaleria powietrzna.

**8.Zasady specjalne** – Jeśli jednostka posiada jakieś specjalne zasady, są one opisane w tym miejscu.

**9.Tekst dodatkowy.** – w tym miejscu umieszczony jest tekst fabularny nieistotny dla przebiegu gry, ale zawierający informacje o jednostce w świecie Warhammera Fantasy.

## Rodzaje jednostek

W grze WarCry istnieją trzy typy jednostek:

**Piechota** (Infantry) – są to jednostki najwolniejsze. Należą do nich oddziały złożone z pieszych wojowników. Ataki prowadzone przez jednostki piechoty mogą być blokowane przez wrogie oddziały kawalerii i kawalerii powietrznej.

**Kawaleria** (Cavalry) – do tego rodzaju oddziałów należą jednostki konne czy też dosiadające jakiegoś rodzaju potworów. Kawaleria jest szybsza od piechoty, więc jednostki kawalerii mogą blokować jednostki piechoty wroga, a także atakować jego oddziały znajdujące się w pierwszej linii. Kawaleria może być blokowana przez kawalerie powietrzną.

**Kawaleria Powietrzna** (Flyers) – to określenie dotyczy wojowników dosiadających latających bestii. Oddziały kawalerii powietrznej mogą blokować oddziały piechoty i kawalerii. Mogą atakować jednostki wroga zarówno znajdujące się w pierwszej linii, jak i te znajdujące się w odwodach. Ataki kawalerii powietrznej nie mogą być blokowane.

## Karta przedmiotu

Magiczne przedmioty i dodatkowe wyposażenie pozwala twoim jednostkom skuteczniej walczyć z wrogiem. Przedmioty przyłączone do jednostek trwale zwiększają ich cechy. Kiedy jednostka zostaje zniszczona, karta przedmiotu jest odrzucana razem z nią. Karty przedmiotów na ogół mają charakter neutralny i mogą być wykorzystywane przez obie strony.



1. **Koszt** – w złocie
2. **Nazwa przedmiotu**
3. **Sila** – jeśli przedmiot permanentnie zwiększa siłę oddziału, jest tu podana wielkość, o ile.
4. **Punkty Taktyczne** – jeśli przedmiot zwiększa punkty taktyczne oddziału – podana jest tu wielkość
5. **Unikatowość** – jeśli w tym miejscu pojawia się symbol gwiazdy oznacza to że jest to karta unikatowa. Postępuj jak w przypadku unikatowej jednostki.
6. **Słowa kluczowe**
7. **Zasady specjalne** - jeśli karta przedmiotu posiada jakieś specjalne

zasady – są one w tym miejscu opisane.

8. **Tekst dodatkowy** – nie ma wpływu na rozgrywkę.

## Karta akcji

Podczas walki generałowie mogą wykorzystywać karty akcji, aby zwiększyć szanse swoich oddziałów na odniesienie zwycięstwa.



1. **Koszt** – określa ile punktów taktycznych jednostka musi posiadać, aby zagrać na nią tę kartę akcji
2. **Nazwa Karty Akcji**
3. **Sila** – jeśli karta akcji zwiększa siłę jednostki, wielkość oznaczana jest w tym miejscu.
4. **Zasady Specjalne** – zasady specjalne Karty Akcji.
5. **Tekst dodatkowy** – nie ma wpływu na przebieg rozgrywki
6. **Test** – jeśli podczas gry zachodzi potrzeba wykonania Testu, odkryj pierwszą kartę ze swojej Talii Akcji. W polu oznaczonym cyfrą 6 znajdziesz wynik Rzutu kostką.

## Testy

W grze „WarCry” istnieje kilka rodzajów testów – np. Test Siły, czy Test Morale. W momencie, kiedy gracz musi wykonać test, odkrywa się pierwszą kartę z talii Akcji porównuje wynik z odpowiednią wartością. Jeśli wynik jest niższy lub równy porównywanej liczbie, Test jest udany. Ilekroć w instrukcji wspomniany jest **Rzut** – oznacza to, że porównuje się wynik wydrukowany na karcie Akcji testowaną cechą.

**Groza (Terror):** Niektóre jednostki są tak przerażające, że walczący z nimi oddziały są o wiele bardziej podatne na rozbicie i niepowodzenie przy testowaniu Morale. Jednostka walcząca z przeciwnikiem wzbudzającym grozę ma od razu na początku walki redukowaną wartość Morale, zanim zostanie zagrana jakakolwiek karta Akcji. Modyfikator ten jest kumulatywny, czyli istnieje możliwość dalszego obniżenia wartości Morale przez np. karty Akcji. Jednostce wzbudzającej grozę nie modyfikuje się morale, kiedy walczy z wrogą jednostką również wzbudzającą grozę.

## Stany jednostek

Podczas gry jednostki przybierają dwa stany – **Gotowa** (Ready) i **Rozproszona** (Committed). Jednostki po wykonaniu jakiegoś działania (np. ataku, wsparcia taktycznego) przechodzą do stanu **Rozproszona**. Jednostki rozproszone oznacza się obracając kartę oddziału o 90 stopni. Oddziały takie nie mogą atakować, wykonywać pościgów, udzielać wsparcia taktycznego, deklarować reakcji ani wykonywać rozkazów. Jedynym dozwolonym działaniem jest obrona. Jednostka wraca do stanu **Gotowa** w wyniku **Zbiórki** (Rally). Oznacza to, że kartę oddziału obraca się z powrotem o 90 stopni do stanu **Gotowa**.

## Fazy Gry

Gra „WarCry” składa się z trzech faz:

### Faza 1. Projektowanie Talii

Pierwszą rzeczą, jaką musisz wykonać jest podjęcie decyzji o tym, czy chcesz grać po stronie Dobra, czy Mroku. Kiedy zdecydujesz o tej podstawowej sprawie, musisz złożyć dwie talie – Talię Armii i Talię Akcji. Każda z talii musi mieć co najmniej 30 kart. Talię Armii musisz złożyć tylko z kart przynależnych do jednej ze stron. Możesz w tym celu zakupić odpowiedni zestaw podstawowy – „Wielkie Przymierze” lub „Hordy Ciemności”. Zestawy te nadają się do gry w takim stanie, w jakim są sprzedawane. Jeśli masz więcej kart – możesz samodzielnie złożyć Talię Armii, ale pamiętaj o ograniczeniu, że niedozwolone jest umieścić więcej, niż trzy sztuki jednej karty w Talii. Jeśli w trakcie gry zabraknie ci kart w Talii, weź użyte karty, potasuj je i używaj dalej.

**Talia Armii** – Talia Armii zawiera karty oddziałów i karty przedmiotów. Podczas Fazy Rekrutacji z kart tych zbudujesz swoją armię. Talia Armii ma na koszulce złotą tarczę.

**Talia Akcji** – Talia Akcji zawiera karty Akcji. Przy ich pomocy możesz w walce przechylać szalę zwycięstwa na swoją korzyść. Karty Akcji mają na koszulkach srebrną tarczę.

### Faza 2. Rekrutacja jednostek

Aby określić, kto pierwszy rozpoczyna rekrutację oddziałów, rzuć kostką. Gracz, który wyrzucił więcej, wybiera, kto pierwszy wystawia swoje wojska na pole bitwy. W kolejnych bitwach decyzja należy do gracza, który przegrał poprzednią bitwę.

### Wystawianie jednostek na polu bitwy

Każdy z graczy ciągnie po 5 kart z Talii Armii. Następnie na przemian wykonują dozwolone działania:

- zapłacenie kosztu jednostki i wystawienie jej w pierwszej linii, albo w odwodach. Po wystawieniu gracz ciągnie jedną kartę z Talii Armii.
- zapłacenie kosztu przedmiotu i dołączenie go do jednostki, która już znajduje się na polu bitwy. Po dołączeniu gracz ciągnie jedną kartę z Talii Armii.
- deklaracja zakończenia wystawiania armii.

Karty przedmiotów są zazwyczaj dołączane do kart jednostek. Jednak nie wolno do jednej jednostki dołączyć dwóch przedmiotów z takim samym słowem kluczowym – przykładowo niedozwolone jest dołączenie do jednej jednostki dwóch różnych broni, ponieważ obie karty przedmiotu mają to samo słowo kluczowe „Weapon”.

### Zaopatrzenie w złoto

To jak wielką armię możesz wystawić zależy od zaopatrzenia w złoto. Podczas pierwszej Fazy Rekrutacji, gracze mają do dyspozycji po 20 sztuk złota. Druga bitwa jest rozgrywana na 25, a trzecia na 30 sztuk złota.

Kiedy wystawiasz kartę oddziału lub kartę przedmiotu na pole bitwy, odejmujesz jej wartość od swojej dostępnej puli złota. Nie możesz wydać więcej złota, niż posiadasz. Jeśli przekroczysz limit złota, jaki posiadałeś na bitwę, odrzucaj pojedynczo po jednej karcie tak, aby wystawione jednostki mieściły się w dozwolonym limicie. W momencie spełnienia tego warunku – twoja Faza Rekrutacji kończy się automatycznie.

### Zakończenie Fazy Rekrutacji

W momencie, kiedy zadeklarujesz zakończenie fazy rekrutacji, nie możesz już wystawić żadnej jednostki. Kiedy obaj

gracze zadeklarują koniec – odrzuca się nie wystawione karty z Talii Armii trzymane w ręku i rozpoczyna się Bitwa!!!

## Faza 3: Bitwa

Bitwa jest główną częścią rozgrywki.

**Przygotowanie:** Każdy gracz ciągnie pięć kart z Talii Akcji. Następnie sumowane są Punkty Taktyki, jakie gracze posiadają w swoich odwodach. Gracz posiadający więcej Punktów jako pierwszy rozpoczyna wydawanie rozkazów.

**Zwiadowcy (Scouts):** Istnieją specjalne typy jednostek, które pomagają zdobyć przewagę strategiczną nad przeciwnikiem. Należą do nich oddziały Zwiadowców. Podczas sumowania Punktów Taktyki, w celu ustalenia, który z graczy rozpocznie bitwę, do sumy dodaje się wartości **Scout** jednostek wystawionych w pierwszej linii. Jeśli obaj gracze mają taką samą liczbę Punktów Taktyki, o kolejności wydawania rozkazów decyduje rzut kością.

### Rozkazy

Rozkazy wydawane są na zmianę przez obu graczy. Każdy gracz może w swojej turze wydać jeden z poniższych rozkazów:

- Rozkaz ataku
- Rozkaz ataku strzeleckiego
- Zagranie karty Rozkazu
- Przesunięcie jednej jednostki z odwodów na pierwszą linię
- Oczekiwanie
- Odwrót

### Deklaracja ataku

W celu wykonania ataku wybierz jedną ze swoich **Gotowych** jednostek znajdujących się na pierwszej linii. Jednostki Kawalerii i Kawalerii Powietrznej mogą atakować, nawet jeśli znajdują się w odwodach. Wybraną jednostkę postaw na środku Pola bitwy. Wybierz dowolną jednostkę wroga znajdującą się w pierwszej linii. Jednostka ta staje się celem ataku. Jeśli przeciwnik nie posiada w pierwszej linii żadnej

**Gotowej** jednostki, to możesz jako cel wyznaczyć dowolną jednostkę z odwodów. Jeśli atakujesz jednostką kawalerii powietrznej, jako cel możesz wybrać dowolną jednostkę przeciwnika. Jest bez znaczenia, czy przeciwnik posiada w pierwszej linii **Gotowe** jednostki oraz w gdzie znajduje się atakowana jednostka.

### **Blokowanie ataku przez przeciwnika**

Przeciwnik może zablokować twój atak. W tym celu wybiera **Gotową** jednostkę szybszą, niż jednostka atakująca.

- Kawaleria jest szybsza, niż jednostki piechoty
- Kawaleria powietrzna jest szybsza, niż zwykła kawaleria

Jest to jedyny sposób na zablokowanie wrogiego ataku.

### **Rozpoczęcie walki**

Jednostki: atakująca i blokująca lub broniąca się są ustawiane na środku stołu. Obaj gracze ciągną jedną kartę Akcji i rozpoczyna się walka – idź do rozdziału **WALKA**

### **Atak strzelecki**

Jednostki z zasadą specjalną Atak Strzelecki (Ranged Attack) mogą ostrzelać jednostkę przeciwnika. W takim przypadku nie przesuwają się walczących jednostek na pole bitwy. Podczas ataku strzeleckiego zamiast siły jednostki używa się jej wartości podanej w zasadzie specjalnej.

W zależności od opisu zasady specjalnej, jednostka może wykonać atak strzelecki o określonym zasięgu:

- Jednostka posiadająca zasadę specjalną Atak Strzelecki (**Ranged Attack**) może zadeklarować atak na wrogą jednostkę położoną najdalej o dwie linie dalej. Przykładowo – jeśli strzelcy stoją w pierwszej linii, to mogą zadeklarować ostrzelanie wrogiej

jednostki z pierwszej linii lub odwodów. Natomiast ten sam oddział stojący w odwodach może strzelać tylko do wrogich jednostek znajdujących się w pierwszej linii.

- Jednostki z zasadą specjalną (**Short Ranged Attack**) mogą ostrzelać tylko jednostki stojące w sąsiedniej linii. Oznacza to, że taka jednostka stojąca w odwodach nie może ostrzelać żadnej wrogiej jednostki z powodu braku zasięgu.
- Jednostki z zasadą specjalną (**Long Ranged Attack**) mogą ostrzelać dowolną wrogą jednostkę.

Jednostkę prowadzącą ostrzał oznacza się jako **Rozproszoną**, tak samo, jakby brała udział w normalnej walce. Przejdź do rozdziału **WALKA**

### **Zagranie karty Rozkazu**

Niektóre karty z Talii Akcji opisują konkretne działania jakie możesz podjąć. Ich działanie jest dokładnie opisane na karcie. Kiedy użyjesz karty Rozkazu (w słowach kluczowych **Command**), to natychmiast kończy się twoja tura, a rozkazy zaczyna wydawać twój przeciwnik.

Jako karty Rozkazu traktowane są także karty Strategii. Jeśli zagrywasz kartę Strategii kładziesz ją na stole tekstem do góry, tak aby obaj gracze widzieli treść karty. Strategie pozostają w grze do końca Bitwy.

### **Ruch**

Wydając rozkaz poruszenia oddziału, możesz przesunąć jednostkę z odwodów do pierwszej linii. Nie istnieje możliwość wycofania jednostki z powrotem do odwodów. Po wykonaniu ruchu automatycznie kończy się twoja tura. Następnie rozkaz wydaje twój przeciwnik.

### **Oczekiwanie**

Możesz nie wydawać żadnego rozkazu. Jeśli twój przeciwnik po Twoim wstrzymaniu się od wydania rozkazu

również zadeklaruje oczekiwanie, to Bitwa kończy się automatycznie. Warto tutaj nadmienić, że jeśli twój przeciwnik zdobył przewagę na polu bitwy, to wstrzymując się od wydania rozkazu dajesz mu szansę na wykonanie tego samego, czyli automatyczne wygranie bitwy. O ustalaniu, kto jest zwycięzcą przeczytasz w rozdziale **Koniec Bitwy**.

### **Odwrót**

Odwrót oznacza, że automatycznie poddajesz bitwę. Wszystkie jednostki, jakie masz wystawione na polu bitwy mogą zostać odrzucone. Musisz wykonać test Morale dla wszystkich jednostek, które chcesz zatrzymać. Podczas testów nie stosuje się żadnych modyfikatorów, ani reakcji. Nieudany test oznacza, że ta jednostka jest odrzucana. Powodzenie testu pozwala na zatrzymanie wybranych jednostek do fazy Reorganizacji.

## **Walka**

### **Rozpoczęcie walki**

W momencie zadeklarowania oddziału atakującego i ustalenia, który oddział będzie celem ataku, obaj gracze ciągną po jednej karcie z Talii Akcji. Każdy z graczy począwszy od deklarującego atak może zagrać Taktykę lub wstrzymać się od dalszych akcji.

Istnieją dwa typy Taktyki:

**Taktyka Bojowa** (Combat Tactic) – może być zagrana tylko na jednostkę zaangażowaną w walkę

**Taktyka Wspomagająca** (Support Tactic) – taktyka tego typu może być zagrana tylko na jednostkę nie zaangażowaną w walkę.

Taktyki występują w grze w dwóch postaciach: jako kart Akcji lub jako zasady specjalne jednostek.

**Warcry** jest specjalnym typem taktyki. Jeśli chcesz zagrać tę taktykę, to musi być

to twój pierwszy rozkaz w walce. Jeśli się wstrzymasz to nie będziesz mógł zagrać tej taktyki.

### **Karty Taktyki**

Karty taktyki mają określony koszt wyrażony w punktach taktyki. W praktyce oznacza to, że jednostki z większą liczbą Punktów Taktycznych mogą zagrać większą liczbę taktyk. Każdą kartę taktyki zagrywa się jako osobną akcję. Zagrane karty akcji należy kłaść obok jednostki, na którą są zagrywane. Pozwala to na lepsze śledzenie tego jak zmieniają się charakterystyki jednostki, a także na to iloma punktami taktyki jednostka jeszcze dysponuje. Użyte karty taktyki należy odrzucić na stos kart zużytych zaraz po zakończeniu walki.

### **Taktyki – zasady specjalne jednostek i przedmiotów**

Niektóre karty mają w zasadach specjalnych opisane taktyki. Zazwyczaj użycie takiej taktyki nie pociąga za sobą konieczności użycia Punktów Taktycznych jednostki. Taktyk takich można jednak użyć tylko raz na walkę. Pamiętaj, że nie można używać taktyk oddziału i posiadanych przez nią przedmiotów, jeśli jednostka jest Rozproszona.

Istnieją karty z Talii Akcji posiadające w słowach kluczowych nazwę Reakcja (Reaction). W zasadach specjalnych jest wyjaśnione w jakich okolicznościach można zagrać daną kartę. Użycie karty reakcji nie jest traktowane jako działanie w rozumieniu Akcji podczas Walki. Podczas walki można zagrać dowolną liczbę Reakcji, jednak dla określonej okoliczności można użyć tylko jednej – przykładowo – Można użyć tylko jednej reakcji na deklarację ataku.

### **Wstrzymanie**

Jeśli obaj gracze wstrzymają się przed podejmowaniem kolejnych działań, przystępuje się do rozstrzygnięcia walki.

# Wynik walki

Każdy z graczy wykonuje **Rzut** i dodaje wynik do siły jednostki. Jeśli siła była modyfikowana przez taktyki, to oczywiście jest to uwzględnione. Strona która uzyskała większą sumę odniosła zwycięstwo. Zwycięska jednostka wykonuje test Rozgromienia, a oddział, który przegrał walkę jest odrzucany.

**Masakra** – jeśli oba oddziały uzyskały taki sam wynik podczas walki, oznacza to, że walczyły tak zaciekle, że z walki prawie nikt nie ocalał. W przypadku remisu obie jednostki są odrzucane.

**Uwaga:** Jeśli została zaatakowana jednostka rozproszona i mimo to wygrała walkę, atakująca jednostka nie jest niszczona. Obie jednostki umieszcza się z powrotem na pierwszej linii.

## Rozpatrywanie ataków strzeleckich

Ataki strzeleckie rozpatrywane są w ten sam sposób jak ataki podczas walki wręcz, z tym wyjątkiem, że zamiast siły oddziału atakującego porównuje się siłę jego ataku strzeleckiego. Wartość ataku strzeleckiego może być modyfikowana odpowiednimi Taktykami. Tak uzyskaną wielkość porównuje się z siłą oddziału broniącego się.

Ataki strzeleckie dają jednak inne efekty, niż walka wręcz. Jeśli oddział w stanie **Gotowy** został ostrzelany i przegrał walkę, obraca się jego kartę do pozycji **Rozproszony**. W przypadku, jeśli oddział **Rozproszony** został pokonany w wyniku ataku strzeleckiego jest odrzucany.

Jeśli walka nie została wygrana przez oddział prowadzący ostrzał – nic się nie dzieje. Niezależnie od wyniku ataku strzeleckiego, atakujący oddział zmienia swój stan z **Gotowy**, na **Rozproszony**.

Zwycięstwo odniesione w wyniku ataku strzeleckiego nie uprawnia do wykonania **Natarcia**.

## Test Rozgromienia (Rout Check)

Test Rozgromienia pozwala na sprawdzenie, czy zwycięzca walki może po przełamaniu obrony pierwszego oddziału kontynuować **Natarcie (Follow-up Attack)**. Po wygranej walce musisz wykonać test Rozgromienia. Możesz potem nie kontynuować Natarcia, ale masz obowiązek wykonania testu.

Gracz, który wygrał walkę wykonuje rzut kostką. Jeśli wynik jest równy lub wyższy wartości Morale pokonanej jednostki, jednostka ta jest rozgromiona, a atakujący oddział może kontynuować natarcie. Jeśli do rozgromienia nie doszło, pokonana jednostka jest odrzucana, ale atakujący nie może kontynuować Natarcia. Tura atakującego gracza kończy się w tym momencie.

## Natarcie (Follow-up Attacks)

Jeśli twoja jednostka rozgromi wrogi oddział, możesz zaatakować nią kolejny oddział wroga. Oczywiście jeśli zwycięstwo odniosła zaatakowana rozproszona jednostka – nie jest dozwolone Natarcie

Ataki będące konsekwencją Natarcia traktowane są jak nowe, niezależne ataki. Pamiętaj o tym, aby na samym początku walki pociągnąć nową kartę akcji.

## Wyznaczenie obrony

Gracz, który przegrał poprzednią walkę, wyznacza oddział, który będzie celem ataku. Trzeba wybrać jednostkę w stanie gotowości. Jeśli nie masz Gotowych jednostek – atakujący wybiera którą jednostka zostanie przez niego zaatakowana.

## Natarcie – Walka

Walka, do której doszło w wyniku natarcia, jest traktowana jak nowa Walka. Dowolne Taktyki zagrane w poprzedniej walce mogą być również zagrane w obecnej. Wszystkie karty Akcji jakie zostały zagrane w poprzedniej Walce zostają odrzucone. W nowej walce można

zagrywać nowe karty Akcji pamiętając o płaceniu za nie Punktami Taktycznymi. Po rozstrzygnięciu walki nie wykonuje się Testu Rozgromienia, a zwycięski oddział umieszcza się w pierwszej linii.

## Koniec bitwy

### Zwycięstwo w Bitwie

Jeśli zostaną rozstrzygnięte wszystkie walki i obaj gracze wstrzymają się od dalszego działania, następuje koniec bitwy. Każdy gracz dodaje siłę swoich jednostek, które jeszcze pozostały na polu bitwy. Ten, który uzyskał wyższą sumę zostaje zwycięzcą Bitwy. Jeśli wygrał drugą bitwę zostaje zwycięzcą pojedynku.



*Mimo, iż Gurt jest bardzo trudny do pokonania, to jego wielkim minusem jest aż -8 punktów do zwycięstwa.*

Niektóre jednostki mają w zasadach specjalnych adnotację - +/- Victory. Oznacza to, że niektóre jednostki mimo wielkich możliwości siania zniszczenia w szeregach przeciwnika, nie mają dużego znaczenia przy określaniu kto wygrał Bitwę. Po podliczeniu siły armii należy od niej odjąć lub dodać wartość współczynnika Victory.

### Remisy są dla mięczaków

Jeśli obie armie mają taką samą siłę na koniec Bitwy, generałowie wysyłają do walki ostatnie jednostki, aby przechylić szalę zwycięstwa na swoją stronę. Każdy gracz rzuca kostką. Gracz, który wyrzucił więcej wybiera jedną ze swoich jednostek i ustawia ją na polu bitwy w stanie Gotowa. Jednostka ta wykona ostatni atak. Gracz, który wyrzucił mniej oczek – wybiera jednostkę, która ma się bronić. Rozgrywana jest walka. Zwycięzca tej walki wygrywa bitwę. Jeśli również ten pojedynek skończy się remisem, cały proces powtarza się aż do skutku. Jeśli graczom zabraknie jednostek – wystawia się na pole kolejne jednostki z Talii Armii.

### Po Bitwie

Kiedy jest już znany zwycięzca bitwy, obaj gracze odrzucają wszystkie karty z Talii Akcji, jakie trzymali w ręku. Dowolne jednostki, które przetrwały bitwę mogą zostać odrzucone. Gracze mogą jednak zostawić na stole jednostki, które przetrwały bitwę. Wezmą one udział w kolejnej bitwie. Ich koszt trzeba jednak odjąć od puli dostępnego złota w kolejnym starciu.