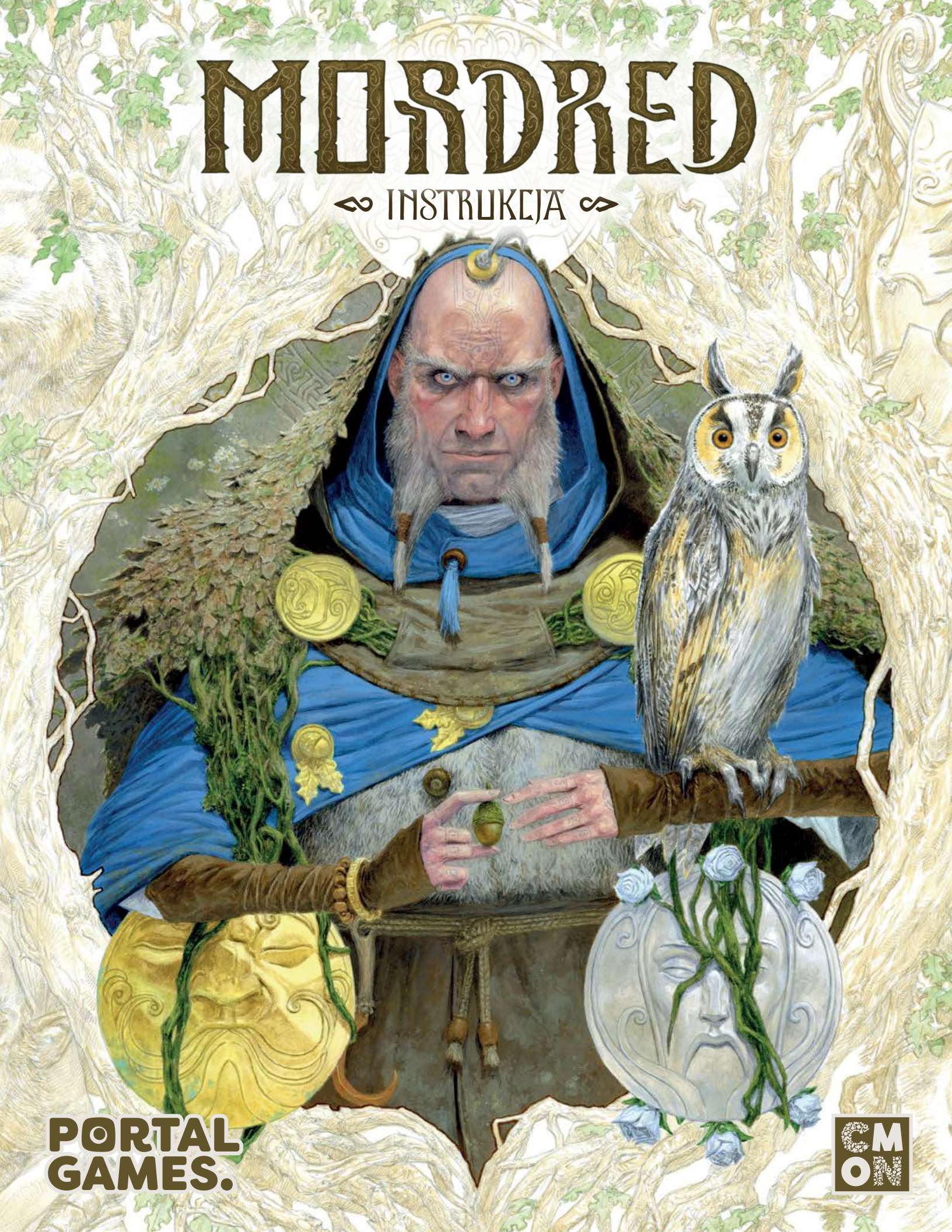


MORDRED

∞ INSTRUKCJA ∞



**PORTAL
GAMES.**

**CM
ON**



WPROWADZENIE

Nazywam się Mordred i jestem prawowitym królem Brytanii. Popełniłem straszliwy błąd. Tylko moje oczy będą mogły przeczytać słowa, które teraz spisuję, więc niech tym razem będą one przepiętione prawdą i, czy wolno mi zasugerować... Pokorą.

Znużyły mnie już gierki Matki, jej śmieszne plany usunięcia Króla Artura, mojego Ojca, z Camelotu. Tak więc wyruszyłem na poszukiwania własnych sojuszników i wśród Fae znalazłem wielu chętnych, by chwycić za broń i stanąć w moim imieniu przeciwko Ojcu i jego wtrącającym się rycerzom. Ojciec i jego rycerze nie zjednali sobie przyjaciół podczas swoich krucjat. Niestety, podróż pomiędzy światami trwa zbyt długo w przypadku większych sił. Znalazłem rozwiązanie. Zakęcie. Potężny urok, który - niestety - przekraczał moje możliwości. Nie powinienem był tego próbować. Pokora, Mordredzie, wyraż to otwarcie.

Bez zbędnego lamentu. Bez przeprosin. Spróbowałem i poniosłem porażkę. Jak na ironię, Ojciec i jego rycerze zapewne potrafiliby naprawić mój błąd.

Ale teraz ich nie ma. Stary Merlin powiedział kiedyś, że Król i ta Ziemia są jednym. Zabrzmiąło zbyt dosłownie? Jeśli tak, to nie o to mi chodziło. Kiedy w końcu pokonam Ojca, dokonam tego siłą własnych rąk, a nie z pomocą magii. Po odejściu Ojca wiele frakcji, zarówno śmiertelników, jak i Fae, ruszyło do bitwy. Chyba w końcu mam wojnę, której pragnąłem.

Nie obchodzi mnie, kto wygra. Ważne jest tylko to, aby ten kto zwycięży, przysiągł mi wierność i kroczył pod moim sztandarem. Słyszałem, że Matka i Merlin pragną tego samego. Zatem otworzymy ten testament. Niech i tak będzie.

Nazywam się Mordred i jestem prawowitym królem Brytanii. I jestem gotów.

Gra **Mordred** opowiada o powstaniu legendarnych frakcji. Walcz o kontrolę nad Brytanią, zdobądź przychylność wielkich Przywódców. Stań na czele swojej frakcji i przynieś chwałę jej Królestwu! Gracz, który na koniec gry zyska najwięcej Przychylności, zostaje zwycięzcą!

SPIS TREŚCI

WPROWADZENIE	2
KOMPONENTY	3
PRZYGOTOWANIE DO GRY	5
PODSTAWOWE ZAŁOŻENIA	6
JAK GRAĆ	7
TUR	7
AKCJE	7
AKCJE GRACZA	8
Marsz	8
Werbunek	9
Magia	10
WYDARZENIA PIERŚCIENIA CHAOSU	12
Potwory	12
Przywódca	12
Przeznaczenie	12
Wojna	13
CZAS CHAOSU	14
KONIEC GRY	15
TRYBY GRY	15
TWÓRCY	15
PODSUMOWANIE	16

KOMPONENTY

3 FIGURKI PRZYWÓDCÓW



Mordred



Morgana



Merlin

4 FIGURKI BOHATERÓW



Sir Blackheart



Lady Britomart



Lady Elaine



Sir Hrildrim

13 FIGUREK LUDZI



Wódz



Mistycy



x3



x3



x3

Wojownicy

13 FIGUREK WYSOKICH ELFÓW



Wódz



Mistycy



x3



x3



x3

Wojownicy

13 FIGUREK HOBGOBLINÓW



Wódz



Mistycy



x3



x3



x3

Wojownicy

13 FIGUREK KRASNOLUDÓW



Wódz



x3



x3



x3



x3

Wojownicy

4 FIGURKI POTWORÓW



Baavan Shee



Koszmar



Cluricaun



Lord Mgła



Dwustronny Pierścień Chaosu oraz
kafel Kotła Wiedzy

Plansza
Zaginionych
Krain



Plansza Brytanii



4 plansze Frakcji (po 1 dla każdej Frakcji)



16 znaczników Akcji (po 4 dla każdej Frakcji)



4 znaczniki Czasu
(po 1 dla każdej Frakcji)



4 kolorowe podstawki Bohaterów
(po 1 dla każdej Frakcji)



48 kart Walki
(po 12 dla każdej Frakcji)



20 kart Zaklęć
(po 5 dla każdej Frakcji)



3 karty Przywódcy



4 karty Bohatera



9 kart Przeznaczenia



9 kart Regionu



4 karty Potwora



11 kart Chaosu



8 żetonów Rozstrzygniętej Bitwy



90 żetonów Przychylności
(w 3 kolorach)



6 żetonów Caer
(w 3 kolorach)



3 dwustronne żetony Zaginionej Krainy

PRZYGOTOWANIE DO GRY

PRZYGOTOWANIE PLANSZ

1. Umieśćcie plansze Brytanii i Zaginionych Krain obok siebie na środku obszaru gry. Na początku rozgrywki plansza Zaginionych Krain jest zamknięta.

2. Umieśćcie Pierścień Chaosu w miejscu dostępnym dla wszystkich graczy, a w jego środku kafel Kotła Wiedzy, stroną z tekstem ku górze.

Uwaga: W pierwszej rozgrywce zalecamy wykorzystanie Trybu Wojennego na Pierścieniu Chaosu.

WYBÓR FRAKCJI GRACZY

3. Każdy gracz wybiera Frakcję, którą chce grać, i otrzymuje odpowiadające temu wyborowi komponenty: 1 planszę Frakcji, 4 znaczniki Akcji, 1 znacznik Czasu, 1 figurkę Wodza, 3 figurki Mistyków, 9 figurek Wojowników i 1 kolorową podstawkę Bohatera.

4. Każdy gracz otrzymuje również 12 kart Walki i 5 kart Zakłęć swojej Frakcji. Każdy gracz tasuje swoje 12 kart Walki i dobiera z nich 7 kart. Łączy je ze swoimi 5 kartami Zakłęć, aby utworzyć rękę początkową.

5. Zbierzcie znaczniki Czasu i ułóżcie je, jeden na drugim, w losowej kolejności na Wydarzeniu „Potwór” na Pierścieniu Chaosu, po prawej stronie Granicy Chaosu. Wierzchni znacznik reprezentuje aktywnego gracza.

PRZYGOTOWANIE TALII I POZOSTAŁYCH KART

6. Potasujcie karty Przeznaczenia, aby utworzyć talię Przeznaczenia.

7. Potasujcie karty Chaosu, aby utworzyć talię Chaosu. Nie jest ona używana, dopóki nie nadejdzie Czas Chaosu.

8. Potasujcie talię Potwora i dobierzcie z niej 2 karty. Odłóżcie je na bok, aby służyły jako informacja. Pozostałe karty Potwora odłóżcie do pudełka. Nie będą wykorzystywane podczas tej rozgrywki.

9. Umieśćcie obok planszy 3 karty Przywódcy.

Uwaga: Podczas pierwszej rozgrywki zalecamy korzystanie z podstawowych stron kart Przywódcy (białe tło pod tekstem).

10. Umieśćcie 4 karty Bohaterów i odpowiadające im figurki w miejscu dostępnym dla wszystkich graczy.

ZAPEŁNIANIE PLANSZY

11. Każda karta Regionu będzie wyznaczać lokalizację początkową dla Przywódców, Potworów i Frakcji. Potasujcie karty Regionu i rozpatrzcie poniższe kroki w podanej kolejności:

A. Dobierzcie po 1 karcie Regionu dla każdego Przywódcy. Umieśćcie figurkę tego Przywódcy wraz z 2 żetonami jego Przychylności na wskazanym Terytorium. Następnie umieśćcie 1 z jego żetonów Caer (Twierdzy) w strefie ze wskazanym numerem.

B. Dobierzcie po 1 karcie Regionu dla każdego Potwora. Umieśćcie figurkę tego Potwora na wskazanym Terytorium.

C. Każdy gracz dobiera 1 kartę Regionu i umieszcza na wskazanym Terytorium Wodza, 1 Mistyka i 1 Wojownika swojej Frakcji.

Uwaga: W grze 2-osobowej każdy gracz dobiera po 1 dodatkowej karcie Regionu. Umieszcza 1 Mistyka i 1 Wojownika swojej Frakcji na Terytorium wskazanym przez drugą kartę Regionu.

D. Odłóżcie wszystkie karty Regionu do pudełka. Nie będą już używane do końca rozgrywki.

12. Weźcie po 3 żetony Przychylności każdego Przywódcy i umieśćcie po 1 losowym żetonie na każdym pozostałym pustym polu na granicy oraz Szlaku Morskim na planszy Brytanii.

13. Na każdym Terytorium Zaginionych Krain umieśćcie losowo: jeden z pozostałych żetonów Caer oraz 2 żetony Przychylności od odpowiadającego Przywódcy.

14. Pozostałe żetony Przychylności umieśćcie w miejscu dostępnym dla wszystkich graczy.

15. Odłóżcie na bok 3 żetony Zaginionej Krainy. Wykorzystacie je później podczas rozgrywki.



PODSTAWOWE ZAŁOŻENIA

TERYTORIA

Terytoria to obszary na planszy, na których Frakcje rywalizują o kontrolę. Czasami zamieszkują je Potwory, a Przywódcy wywierają wpływ na te, w których są obecni.

LIMIT TERYTORIUM

Na koniec tury dowolnego gracza pojedyncze Terytorium nie może zawierać więcej niż 2 Frakcje, przy czym każda Frakcja nie może mieć tam więcej niż 4 jednostki.

SĄSIADOWANIE

Sąsiadujące Terytoria dzielą wspólną granicę oznaczoną na czerwono.

Niektóre Terytoria są połączone Szlakami Morskimi i są również uważane za sąsiadujące.

KONTROLA TERYTORIUM

Gracz kontroluje Terytorium, jeżeli w dowolnym momencie ma na nim więcej jednostek niż dowolny inny gracz. W przypadku remisu, żaden gracz nie ma nad nim kontroli.

CAERY (TWIERDZE)

Caery to mistyczne twierdze Przywódców, umożliwiające teleportację między Brytanią a Zaginionymi Krainami. Uważa się, że na danym Terytorium znajduje się Caer, jeżeli na nim albo na jego granicy znajduje się żeton Caer.



Caer Morgany znajduje się na granicy Elmet i Malahaut. Wszystkie efekty gry, które dotyczą jednostek znajdujących się na Terytorium z Caerem, będą miały wpływ na wszystkie jednostki w Malahaut i Elmet.

JEDNOSTKI



WÓDZ

Każda Frakcja ma tylko 1 Wodza. Wódz gromadzi wojska, umożliwiając wystawianie jednostek gracza na pole bitwy. Podczas bitew Wódz może zapewnić dodatkowe premie z kart Walki. Wodźców nie można w żaden sposób usunąć z planszy.



MISTYK

Każda Frakcja ma 3 Mistyków. Mistycy potrafią korzystać z Magii. Liczba kart Zaklęć, które można zagrać, zależy od liczby Mistyków, których gracz ma na mapie. Mistycy posiadają również zdolności bojowe niedostępne dla żadnego innego typu jednostek.



WOJOWNIK

Każda Frakcja ma 9 Wojowników w 3 różnych pozach. Wojownik to podstawowa jednostka każdej Frakcji, która odgrywa kluczową rolę w dominacji na planszy i w zdobywaniu Przychylności. Podczas bitwy liczba Wojowników wpływa na liczbę kart Walki, które gracz może zagrać.



BOHATER

Jednostka specjalna, którą może przyzwać każdy gracz używając Magii. Każdy gracz może zrekrutować tylko 1 Bohatera. Stracony zrekrutowany Bohater wraca do rezerwy gracza.

Uwaga: W przypadku wszystkich efektów kart, Bohaterowie są uważani za Wojowników, chyba że zaznaczono inaczej.

PIERŚCIEŃ CHAOSU

Pierścień Chaosu odmierza długość rozgrywki i wskazuje aktywnego gracza. Czas Chaosu następuje, gdy każdy ze znaczników Czasu przekroczy Granicę Chaosu po raz pierwszy (zob. Czas Chaosu, str. 14), a gra kończy się, gdy każdy ze znaczników przekroczy Granicę Chaosu po raz drugi. Pierścień Chaosu wskazuje także Wydarzenia, które mają miejsce na planszy, zgodnie z ikonami w każdym sektorze (zob. Wydarzenia, str. 12).

KOCIOŁ WIEDZY

Kocioł Wiedzy umieszczony jest w środku Pierścienia Chaosu. Umieszcza się na nim karty Przeznaczenia, które nie są zagrywane przed nadejściem Czasu Chaosu. Zostaną one rozpatrzone tylko w momencie, gdy nadejdzie Czas Chaosu.



CZAS

Akcje wykonywane przez graczy kosztują jednostki czasu. Za każdą wydaną jednostkę czasu, znacznik Czasu tej Frakcji przesuwany jest o 1 sektor na Pierścieniu Chaosu, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara i umieszczany na znacznikach, które już znajdowały się w tym sektorze. Wykonanie bardziej złożonych Akcji wymaga więcej czasu.

~ JAK GRAĆ ~

TURY

Gra *Mordred* rozgrywana jest w turach, podczas których aktywny gracz wykonuje jedną Akcję. Gracz, którego znacznik Czasu jest najbardziej z tyłu na **Pierścieniu Chaosu** (w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara), jest aktywnym graczem. Jeśli na ostatnim zajmowanym sektorze znajduje się kilka znaczników, aktywnym graczem jest ten, którego znacznik znajduje się na wierzchu stosu.

Uwaga: Jeśli więcej graczy musi rozpatrzyć efekt, gracz, którego znacznik znajduje się najbardziej z przodu, rozpatruje ten efekt jako pierwszy.

W swojej turze aktywny gracz **MUSI** wybrać i wykonać 1 z poniższych Akcji:

- ♣ **Marsz** (ruch jednostek)
- ♣ **Werbunek** (poruszenie Wodza i przywołanie jednostek)
- ♣ **Magia** (zagranie karty Zaklęcia z ręki)

Za każdym razem, gdy znacznik Czasu opuszcza sektor Pierścienia Chaosu, pozostawiając go pustym, aktywny gracz wywołuje odpowiadające mu Wydarzenie (zob. Wydarzenia, str. 12). To Wydarzenie musi zostać rozpatrzone przed turą kolejnego gracza.

Jeśli na początku tury aktywnego gracza wszystkie jego znaczniki Akcji znajdują się na jego planszy, odzyskuje je wszystkie.



Gracz może być aktywnym graczem przez kilka kolejnych tur.

AKCJE

Gracz wykonuje Akcję umieszczając znacznik Akcji w odpowiednim polu swojej planszy. Po wykonaniu Akcji, w zależności od tego, ile Czasu gracz poświęcił na jej wykonanie, przesuwa o tyle sektorów swój znacznik Czasu, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, ile wynosi wartość Czasu ⌘ wykonanej właśnie Akcji, wraz z wszelkimi nałożonymi karami i zniżkami.

Uwaga: Koszt Akcji zwiększa się o 1 ⌘ za każdy znacznik znajdujący się w polu tej Akcji, którą gracz chce wykonać.



W tym przypadku aktywny gracz może standardowo wykonać Akcję Marszu. Akcja Werbunku będzie kosztować +1 ⌘, a Akcja Magii będzie kosztować +2 ⌘ ze względu na znaczniki Akcji umieszczone w trakcie wcześniejszych tur.



AKCJE GRACZA

MARSZ

Aktywny gracz może poruszyć **DOWOLNĄ** liczbę jednostek z dowolnego Terytorium na inne, sąsiadujące Terytorium. Podczas jednego Marszu można poruszać się przez kilka Terytoriów, a ruch nie musi być ciągły.



KOSZT: 1 za każdą grupę jednostek poruszającą się z jednego Terytorium na sąsiadujące, maksymalnie do 6 w jednym Marszu, uwzględniając karę za każdy znacznik Akcji w polu Akcji Marszu.

***Uwaga:** Gracze mogą ignorować limit Terytorium, poruszając swoje jednostki przez Terytorium (np. poruszając 8 jednostek jednocześnie), pod warunkiem, że na koniec Marszu na każdym Terytorium znajdują się tylko 2 Frakcje z maksymalnie 4 jednostkami każdej z nich.*

PRZYKŁAD MARSZU GRACZA

1. Przemek (grający Ludźmi) ma 2 Wojowników i 1 Mistyka w Garloth. Ma również Wodza w Corbenic.



2. Porusza swoich 2 Wojowników z Garloth do Corbenic.



3. Porusza 1 Wojownika i 1 Wodza z Corbenic do Elmet.



4. Porusza 1 Mistyka z Garloth do Kornwalii, korzystając ze Szlaku Morskiego.



5. Całkowity koszt tej Akcji Marszu to 3 . Przemek przesuw swój znacznik Czasu odpowiednio o 3 sektory.

WERBUNEK

Aktywny gracz może poruszyć swojego Wodza na dowolne sąsiadujące Terytorium. Następnie dodaje dowolną liczbę jednostek ze swojej rezerwy na Terytorium Wodza, przestrzegając limitu Terytorium wynoszącego 4 jednostki danej Frakcji na jednym Terytorium.



KOSZT: 1 za każdą dodaną jednostkę.

***Uwaga:** Poruszanie Wodza podczas Werbunku nie ma kosztu Czasu.*

PRZYKŁAD WERBUNKU GRACZA



1. Przemek (grający Ludźmi) ma 1 **Wojownika** i 1 **Wodza** w Elmet.



3. Postanawia poruszyć swojego **Wodza** do Malahaut. Następnie dodaje 2 **Wojowników** i 1 **Mistyka**, przestrzegając limitu Terytorium.



2. Decyduje się na Werbunek, umieszczając 1 znacznik Akcji w odpowiednim polu, gdzie już znajduje się znacznik Czasu.



4. Gdy Przemek poruszył Wodza (0 , 1 znacznik Akcji znajdował się w polu Werbunku (1). Dodał 3 jednostki (3 , a koszt Werbunku wyniósł 4 . Przemek przesuwą swój znacznik Czasu odpowiednio o 4 sektory.

MAGIA

Aktywny gracz może rzucać Zaklęcia w liczbie nie przekraczającej liczby swoich jednostek Mistyków obecnych w grze. Występują 2 rodzaje Zaklęć:

- ♣ **Jednorazowe** (Magia Mocy, odrzucane po użyciu)
- ♣ **Trwałe** (Aktywna Magia, pozostaje w grze, trzymane obok planszy Frakcji, jako przypomnienie)

KOSZT: Suma 8 wskazana na każdym rzuconym Zaklęciu.

***Uwaga:** Akcję Magii można wykonywać tylko wtedy, gdy na koniec Akcji nadal będą spełnione ograniczenia Terytorium.*

PRZYKŁADOWA AKCJA MAGII

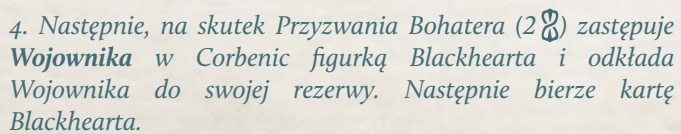


1. Przemek (grający Ludźmi) ma 1 Mistyka w Malahaut i 1 Mistyka w Cornwall.



2. Przemek wykonuje Akcję Magii. Rzuca Zaklęcie Teleportacji (2 8) i Przyzwania Bohatera.

3. Z pomocą Teleportacji przenosi swojego Mistyka z Cornwall do odpowiadającego Mordredowi Caer w Zaginionych Krainach. Przemek dodaje na Terytorium Zaginionych Krain Wojownika i zyskuje 2 Przychylności.



MORDRED - ZASADY



WYDARZENIA PIERŚCIENIA CHAOSU

Gdy **ostatni** znacznik Czasu opuszcza sektor Pierścienia Chaosu, zostaje odkryta ikona Wydarzenia. Następnie aktywny gracz wywołuje i rozpatruje odkryte Wydarzenie.

Podczas przesuwania znacznika Czasu pomiędzy kilkoma sektorami, Wydarzenie jest wywoływane tylko z sektora, z którego znacznik został przesunięty, z **wyjątkiem Wojny**.

***Uwaga:** Efekty powodujące, że znacznik Czasu przesuwa się poza turę, nie wywołują Wydarzeń, z wyjątkiem Wojny.*



POTWÓR

Aktywny gracz porusza każdego Potwora obecnego w grze o tyle, ile wynosi posiadana przez niego wartość ruchu i rozpatruje jego efekt. Aktywny gracz wykonuje to w wybranej przez siebie kolejności.

***Uwaga:** Jeśli gracz otrzyma polecenie umieszczenia znacznika Akcji na swojej planszy, a nie ma żadnego dostępnego znacznika Akcji, nic się nie dzieje.*



PRZYWÓDCA



Przychyłość
Mordreda



Przychyłość
Morgany



Przychyłość
Merlina

Aktywny gracz porusza w dowolnej kolejności każdego Przywódcę na sąsiadujące Terytorium, na którym nie ma Przywódcy. Następnie dla każdego Przywódcy umieszcza po 2 żetony Przychyłości na Terytorium, na którym obecnie się znajduje.

Żetony Przychyłości reprezentowane są na kartach w postaci okrągłych ikon w kolorze danego Przywódcy (🟡🔴🟢) lub w kolorze szarym, reprezentującym przychyłość dowolnego Przywódcy (⚪).



PRZEZNACZENIE

► Zapowiedź Chaosu:

Dobierz 2 karty z **talii Przeznaczenia**. Wybierz 1 kartę do zagrania, rozpatrz jej efekt Zapowiedzi Chaosu na górze karty. Odrzuć tę kartę, a drugą, bez rozpatrywania, umieść zakrytą na kaflu Kotła Wiedzy.

► Czas Chaosu (patrz str. 14):

Dobierz 2 karty z **talii Chaosu**. Następnie wybierz i zagraj jedną z nich, a drugą odłóż na spód talii.

Gdy jednostki z 2 Frakcji znajdują się na tym samym Terytorium, dochodzi do bitwy. Maksymalnie 2 Frakcje mogą walczyć o kontrolę nad Terytorium w tym samym momencie. Bitwy te rozstrzygane są podczas Wydarzenia Wojny, podczas którego dla każdego Terytorium rozpatrywana jest jedna bitwa. Aktywny gracz wybiera kolejność Terytoriów, na których rozstrzygane są bitwy.

Uwaga: Efekty kart mogą wywoływać bitwy na nowych Terytoriach na planszy. Muszą one zostać rozstrzygnięte w trakcie aktualnej Wojny.

Znacznik Czasu nie musi opuścić sektora Wojny, aby wywołać Wydarzenie Wojny. Jeśli znacznik należący do ostatniego gracza po prostu przejdzie przez pusty sektor Wojny, wywoła on również Wojnę, po rozpatrzeniu aktualnego Wydarzenia.



Przemek kończy Akcję, której koszt to 4 ⌚ i przesuwa swój znacznik Czasu do przodu, opuszczając sektor Przeznaczenia i mijając sektor Wojny. Teraz musi rozpatrzyć Wydarzenie Przeznaczenia, a następnie natychmiast rozpatrzyć Wydarzenie Wojny.

► ROZSTRZYGANIE BITWY

Tylko gracze biorący udział w bieżącej bitwie mogą zagrywać karty Walki. Każdą bitwę rozstrzyga się osobno.

Za każdą jednostkę, którą gracz posiada w bieżącej bitwie, zagrywa 1 zakrytą kartę Walki na odpowiednie pole na swojej planszy Frakcji. Karty Walki działają inaczej w zależności od typu jednostki, dla której zostały zagrane.

Wojownicy i Bohaterowie: Używają tylko części karty Walki dotyczącej Walki Wręcz. W przypadku wszystkich efektów kart, Bohaterowie są uważani za Wojowników, chyba że wyraźnie zaznaczono inaczej.

Wodzowie: Używają części karty Walki dotyczącej Walki Wręcz, stosując wszelkie dodatkowe efekty.

Mistycy: Używają wyłącznie części karty Walki dotyczącej Walki Magicznej.

Aby rozstrzygnąć bitwę, należy wykonać następujące kroki w podanej kolejności:

1. Gracze wybierają i zagrywają zakryte karty Walki, zaczynając od gracza, którego znacznik znajduje się bardziej z przodu na Pierścieniu Chaosu. Jeśli znaczniki obu graczy znajdują się w tym samym sektorze Pierścienia Chaosu, za znajdujący się bardziej z przodu uznawany jest ten znacznik Czasu, który jest niżej.
2. Obaj gracze odkrywają swoje karty i rozpatrują wszystkie efekty kart dotyczące Mistyków, zaczynając od gracza, którego znacznik jest bardziej z przodu.
3. Równocześnie sumują atak  i obronę , wprowadzają wszelkie efekty, które modyfikują te wartości, następnie porównują swój atak  z obroną  przeciwnika:
 - Jeśli obrona  gracza jest równa albo większa od ataku  przeciwnika, nic się nie dzieje i żadna jednostka nie zostaje utracona.
 - Jeżeli obrona  gracza jest mniejsza niż atak  przeciwnika, gracz traci jednostki z Terytorium w liczbie równej różnicy wartości, wybierając, które jednostki zabija. Jeżeli gracz miałby stracić więcej jednostek, niż ma ich na Terytorium, należy zignorować nadmiar. Stracone jednostki wracają do rezerwy gracza.

Uwaga: Gracze nigdy nie mogą stracić swojego Wodza. Jeśli Wódz jest ostatnią jednostką gracza na Terytorium, a powinien on stracić więcej jednostek, gracz kładzie figurkę Wodza i ignoruje nadmiar strat, jakie miałby ponieść. Leżący Wodzowie nie są wliczani do kontroli nad Terytorium.

4. Gracze odrzucają wszystkie zagrane karty Walki i oznaczają Terytorium żetonem Rozstrzygniętej Bitwy. Jednostek nie można poruszać ani dodawać do Terytoriów oznaczonych żetonem Rozstrzygniętej Bitwy, ale można je przemieszczać z tych Terytoriów. Poruszenie jednostek z Terytorium może mieć wpływ na kontrolę nad Terytorium na koniec Wojny.
5. Gracze kontynuują rozstrzyganie bitew na innych Terytoriach, aż na planszy nie będzie już żadnych bitew do rozstrzygnięcia.

► KONIEC WOJNY

Gdy wszystkie bitwy zostaną rozstrzygnięte, Wojna dobiega końca. Należy usunąć z planszy wszystkie żetony Rozstrzygniętej Bitwy. Wszyscy gracze, nawet ci, którzy nie brali udziału w żadnych bitwach, muszą teraz sprawdzić każde Terytorium pod kątem możliwości zdobycia żetonów Przychylności:

- Jeśli Frakcja posiada największą liczbę jednostek na danym Terytorium, kontroluje je i zbiera wszystkie żetony Przychylności z tego Terytorium.
- Jeśli Frakcja kontroluje oba Terytoria posiadające wspólną granicę z żetonem Przychylności, zbiera te żetony.

Gdy wszystkie odpowiednie żetony Przychylności zostaną zebrane, należy postawić wszystkie leżące figurki Wodzów. Gracze dobierają karty Walki ze swoich talii, aż będą mieli na ręce 7 kart Walki. Jeśli talia Walki się wyczerpie, należy potasować jej stos kart odrzuconych, aby utworzyć nową talię Walki, i w razie potrzeby dobrać z niej kolejne karty.

∞ CZAS CHAOSU ∞

Czas Chaosu następuje, gdy spełniony jest którykolwiek z poniższych warunków:

- Każdy ze znaczników Czasu przekroczył Granicę Chaosu po raz pierwszy.

LUB

- Wszystkie żetony Przychylności zostały zebrane ze wszystkich 3 Wyp na planszy Zaginionych Krain.

Rozpatrzenie poniższe kroki w podanej kolejności:

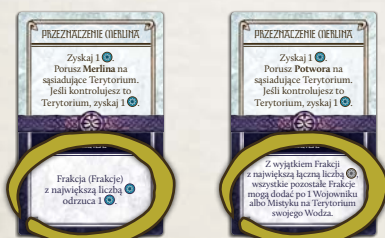
1. Weźcie wszystkie karty Przeznaczenia z Kotła Wiedzy.



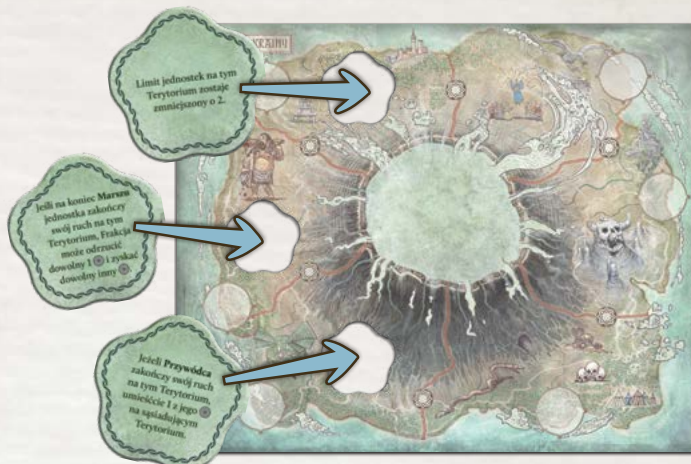
2. Otwórzcie planszę Zaginionych Krain, pozostawiając wszystkie obecne tam jednostki i Caery na ich Terytoriach.



3. Odkryjcie każdą kartę Przeznaczenia w kolejności, w jakiej zostały umieszczone, rozpatrując każdą sekcję Chaosu, jedną po drugiej.



4. Potasujcie i umieśćcie losowo na planszy żetony Zaginionych Krain. Ich efekty będą obowiązywały na Terytorium, na którym są umieszczone.



5. Poruszcie każdego Przywódcę na Terytorium w Zaginionych Krainach, po przeciwnej stronie jego Caer (na lewo) umieszczając na danym Terytorium 2 żetony Przychylności znajdującego się tam Przywódcy. Następnie weźcie po 2 żetony Przychylności z puli każdego Przywódcy i losowo rozmieście po jednym na 6 polach na granicach między Terytoriami Zaginionych Krain.



6. Odwróćcie Kocioł Wiedzy. Od tego momentu gracze rozpatrują Wydarzenia Przeznaczenia dobierając karty z talii Chaosu, a zagrywając Zaklęcia muszą aktywować ich efekty Chaosu opisany w dolnej części karty.



∞ KONIEC GRY ∞

Gra kończy się w następujących przypadkach:

- **Ostatni znacznik Czasu po raz drugi przekracza Granicę Chaosu.**
Rozpatrzenie ostatnie Wydarzenie Wojny, po czym gra się kończy.
- **W rezerwie dowolnego Przywódcy brakuje żetonów Przychylności.**
Gracz, którego znacznik jest najbardziej z tyłu, umieszcza żeton Rozstrzygniętej Bitwy na pierwszym sektorze Wojny na Pierścieniu Chaosu przed swoim znacznikiem. Gdy oznaczona w ten sposób Wojna dobiegnie końca, gra się kończy.

Gracze zbierają swoje żetony Przychylności i podliczają swój wynik, biorąc pod uwagę też wszystkie odpowiednie Przychylności Przywódców.

Wygrywa gracz, który zdobył łącznie najwięcej Przychylności.

W przypadku remisu pod względem najwięcej zebranej Przychylności, zwycięża ten z remisujących graczy, który ma więcej jednostek w grze. Jeśli remis trwa nadal, zwycięża ten z remisujących graczy, który jest najbardziej z tyłu na Pierścieniu Chaosu.

∞ TRYBY GRY ∞

PRZYCHYLNOŚĆ PRZYWÓDCY (STRONA ZAAWANSOWANA):
Każdy z 3 Przywódców zapewnia graczom, którzy zyskali jego Przychylność, unikalne moce. Sprawdźcie karty Przywódców pod kątem progów Przychylności. Po przekroczeniu danego progu, każdy z graczy, który go przekroczył, zyskuje wskazaną moc tego Przywódcy. Gracz nie musi wydawać żetonów Przychylności, aby korzystać z tych mocy, ale jeśli straci Przychylność i spadnie poniżej progu (w efekcie Wydarzeń, Zakłęb, bitew itp.), traci dostęp do danej mocy do momentu, aż odzyska wymaganą liczbę żetonów Przychylności.

TRYB WOJENNY (CYKL 12-SEKTOROWY)

Intensywny konflikt między graczami i większa przestrzeń do podejmowania decyzji.

TRYB BŁYSKAWICZNY (CYKL 10-SEKTOROWY)

Dynamiczna sesja, w której strategia ma kluczowe znaczenie dla zwycięstwa.



TWÓRCY

AUTORZY GRY: Alexio SCHNEEBERGER oraz Andrea CHIARVESIO
ROZWÓJ GRY: Alexandru OLTEANU, Leo ALMEIDA i Ken Kelvin OLIVEIRA
ZASTĘPCA SZEFA DS. PROJEKTU GRY: Guilherme GOULART
GŁÓWNY PRODUCENT: Kenneth TAN
PRODUKCJA: Thiago ARANHA, Daryl CHOO, Marcela FABRETI, Rebecca HO, Erwann LE TORRIVELLE, Isadora LEITE, Nicholas SIA i Gregory VARGHESE
DYREKTOR ARTYSTYCZNY: Mathieu HARLAUT
ILUSTRACJE: Adrian SMITH
ILUSTRACJE PLANSZY: Nicolas FRUCTUS
GŁÓWNI PROJEKTANCI GRAFIK: Gabriel BURGHİ i Matteo CERESA
PROJEKT GRAFICZNY: Júlia FERRARI, Max DUARTE i Fabio DE CASTRO
KIEROWNIK RZEŹBIARZY: Mike McVEY
RZEŹBIARZE: BIG CHILD CREATIVES, STUDIO McVEY i Aragorn MARKS
TECHNOLOGIA RZEŹBY: Vincent FONTAINE
PROJEKTY 3D: Edgar RAMOS
OPISY FABULARNE: Eric KELLEY
KONSULTACJA FABUŁY: Francesco NEPITELLO
REDAKCJA: Jason KOEPP
WYDAWCY: Cherrn ANN Ng i David DOUST
TESTERZY: Marco LEGATO, Stefano MOSCARDINI, Patrick FERNANDES, Marco PORTUGAL, Davi AUGUSTO, Euclides CANTIDIANO, Rafael ASSAF, Felipe GALENO, Fernando MONTEIRO, Marco Aurélio SACCOMANI, Fabio LAMACCHIA, Fiorenzo SARTORE, Mirko SAPORITA, Paolo RUFFO, Claudio BAGLIANI, Luca BOBBIO, Riccardo PELLE, Valentina SACCO, Diego Edoardo ANDRUETTO, Enrico ANDRUETTO, Ilario MORESCO, Salvatore GAMBUTTA, Salvatore LUCIFORA, Dario MORRICONE, Davide NALIN, Amedeo SORIA, Alfredo CIBRARIO, Gianluca IPPOLITO, Salvatore CIRINÀ, Giorgio SAFFIRIO, Fabio FAVATA, Renato CIERVO, Enrico REBUFELLO, Andrea ROBBIANI, Andrea GIOIA, Giuseppe SPISSU, Riccardo SPISSU i Matteo SPISSU.
WERSJA POLSKA: Zespół PORTAL GAMES
TŁUMACZENIE: Paweł IMPEROWICZ
REDAKCJA: Marcin ZALEWSKI
SKŁAD: Radosław DAWID
 Specjalne podziękowania za pomoc w przygotowaniu polskiej edycji kierujemy do Mateusza KRYSZTOFA i Karola WASZAKA.

PORTAL GAMES

PORTAL GAMES Sp. z o.o.
 ul. H. Sienkiewicza 13, 44-190 Knurów
 portal@portalgames.pl

Ta gra jest produktem wysokiej jakości. Została skompletowana z wielką starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj o nich nasz Dział Obsługi Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie:
<https://portalgames.pl/pl/reklamacje/>



Wspieramy każdą naszą grę – także po jej wydaniu. Choć nasi redaktorzy i współpracownicy pieczołowicie sprawdzają i szlifują materiały z gry, czasem – nieraz po miesiącach czy wręcz latach od premiery – pojawia się konieczność wprowadzenia drobnych korekt, zmian czy ulepszeń. Zobowiązujemy się wprowadzać do instrukcji niezbędne zmiany, bazując na opiniach społeczności graczy i doświadczeniu autorów. Aktualną instrukcję, a często także dodatkowe materiały (np. mini-rozszerzenia, FAQ), znajdziesz na naszej stronie internetowej: <https://sklep.portalgames.pl/mordred>

MORDRED – ZASADY

PODSUMOWANIE

AKCJE GRACZA

Gracz, którego znacznik Czasu znajduje się najbardziej z tyłu (najwyżej w przypadku remisu) na Pierścieniu Chaosu, jest aktywnym graczem i musi wykonać 1 z poniższych Akcji:

MARSZ

Porusz dowolną liczbę swoich jednostek z dowolnego Terytorium na inne, sąsiadujące Terytorium.

KOSZT: 1 za grupę poruszonych jednostek.

MAKS.: 6

Koszt Akcji zwiększa się o 1 za każdy znacznik znajdujący się w polu tej Akcji, którą gracz chce wykonać.

Limit Terytorium: 4 jednostki na Frakcję, 2 Frakcje na Terytorium.

WERBUNEK

Możesz poruszyć swojego Wodza na sąsiadujące Terytorium. Następnie dodaj dowolną liczbę jednostek ze swojej rezerwy na Terytorium twojego Wodza.

KOSZT: 1 za każdą dodaną jednostkę.

MAGIA

Rzuć Zaklęcia w liczbie nie przekraczającej liczby twoich Mistyków w grze.

KOSZT: Łączny koszt zagranych Zaklęć.

PIERŚCIEŃ CHAOSU

Gdy ostatni znacznik Czasu opuści sektor Pierścienia Chaosu, zostanie odkryta ikona Wydarzenia.

Następnie aktywny gracz wywołuje i rozpatruje odkryte Wydarzenie.

POTWORY

Musisz poruszyć każdego Potwora w grze maksymalnie o tyle, ile wynosi wartość jego ruchu i rozpatrzyć jego efekty, jeśli takowe występują.

PRZYWÓDCA

Porusz w dowolnej kolejności każdego Przywódcę na sąsiadujące Terytorium, na którym nie ma Przywódcy. Następnie dla każdego Przywódcy umieść po 2 żetony jego Przychylności na Terytorium, na którym obecnie się znajduje.

PRZEZNACZENIE

- Zapowiedź Chaosu:** Dobierz 2 karty z talii Przeznaczenia. Wybierz 1 kartę do zagrania, rozpatrz jej efekt Zapowiedzi Chaosu i odrzuć tę kartę. Następnie umieść drugą kartę zakrytą na Kotle Wiedzy.
- Czas Chaosu:** Dobierz 2 karty z talii Chaosu. Następnie wybierz 1 kartę do zagrania, a drugą odłóż na spód talii.

WOJNA

Aktywny gracz rozstrzyga pojedynczo bitwy na wszystkich Terytoriach, w wybranej przez siebie kolejności. Po rozstrzygnięciu wszystkich bitew i zakończeniu Wojny, wszyscy gracze (nawet ci, którzy nie brali udziału w żadnej bitwie) sprawdzają kontrolę nad Terytorium, aby zebrać żetony Przychylności z kontrolowanych Terytoriów i z ich granic.

CZAS CHAOSU

Czas Chaosu następuje, gdy spełniony zostanie dowolny z poniższych warunków:

Każdy ze znaczników Czasu przekroczył Granicę Chaosu po raz pierwszy.

LUB

Wszystkie żetony Przychylności zostały zebrane ze wszystkich 3 Wysp Zaginionych Krain.

Rozpatrzyć poniższe kroki w podanej kolejności:

- Weźcie wszystkie karty Przeznaczenia z Kotła Wiedzy.
- Otwórzcie planszę Zaginionych Krain.
- Odkryjcie każdą kartę Przeznaczenia w kolejności, w jakiej zostały umieszczone, rozpatrując każdą sekcję Chaosu, jedną po drugiej.
- Umieśćcie losowo na planszy żetony Zaginionych Krain.
- Poruszcie każdego Przywódcę na Terytorium w Zaginionych Krainach, po przeciwnej stronie jego Caer (na lewo), umieszczając na danym Terytorium 2 żetony Przychylności znajdującego się tam Przywódcy. Następnie weźcie po 2 żetony Przychylności z puli każdego Przywódcy i losowo rozmieście po jednym na 6 polach na granicy między Terytoriami Zaginionych Krain.
- Odwróćcie Kocioł Wiedzy.

KONIEC GRY

Gra kończy się w następujących przypadkach:

- Ostatni znacznik Czasu po raz drugi przekracza Granicę Chaosu. Rozpatrzenie ostatnie Wydarzenie Wojny, po czym gra się kończy.
 - W rezerwie dowolnego z 3 Przywódców brakuje żetonów Przychylności.
- Gracz znajdujący się najbardziej z tyłu umieszcza żeton Rozstrzygniętej Bitwy na kolejnym najbliższym sektorze Wojny. Po rozpatrzeniu tej Wojny gra się kończy.

WARUNKI ZWYCIĘSTWA

Gracze zbierają swoje żetony Przychylności i podliczają swój wynik, biorąc pod uwagę wszystkie odpowiednie Przychylności Przywódców. Wygrywa gracz, który zdobył łącznie najwięcej Przychylności. W przypadku remisu pod względem najwięcej zebranej Przychylności, zwycięża ten z remisujących graczy, który ma więcej jednostek w grze. Jeśli remis trwa nadal, zwycięża ten z remisujących graczy, który jest najbardziej z tyłu na Pierścieniu Chaosu.