



LORDS OF HELLAS

INSTRUKCJA DODATKU KRONOS

1 KRONOS



1 PLANSZA KRONOSA



1 ŻETON PUNKTÓW GNIEWU



21 KART ROZKAZÓW KRONOSA



1 ŻETON AKTYWNEGO GRACZA



7 KART KAJDAN KRONOSA



3 KARTY WYDARZEŃ KRONOSA



9 ŻETONÓW ZDOLNOŚCI SPECJALNYCH BOHATERÓW



KRONOS

Dodatek Kronos powinien być traktowany jako alternatywny tryb rozgrywki, nie jako jej rozszerzenie. Żeby w pełni cieszyć się tym dodatkiem, powinno się być dobrze zaznajomionym z grą podstawową i trybem dla jednego gracza.

Ten tryb gry przeznaczony jest dla 2-4 graczy.

Jeden z graczy będzie grał jako Kronos, najpierw usiłując się wyswobodzić z kajdan, korzystając z potworów i różnorodnych mocy, żeby ostatecznie zemścić się na bogach, którzy go uwięzili.

Pozostali gracze będą współpracować, prowadząc swoich bohaterów i armie, żeby powstrzymać potężnego tytana przed zniszczeniem Hellady.

WARUNKI ZWYCIĘSTWA KRONOSA:

- Zmiana nastawienia ludności na wrogość w 5 krainach.
- Zniszczenie wszystkich 3 monumentów.

WARUNKI ZWYCIĘSTWA BOHATERÓW:

- Zabicie Kronosa.
- Kontrolowanie 3 krain.
- Zabicie wszystkich potworów na planszy (warunek dostępny po wykonaniu zadania „Pieczętowanie bram Tartaru”).

PRZYGOTOWANIE DO GRY

1. Rozłóż alternatywną planszę, używaną w trybie dla jednego gracza (znajdącą się na odwrocie standardowej planszy).

2. Przygotuj talie ataku potworów oraz kart walki i umieść je na planszy w odpowiednich miejscach.

3. Przygotuj talię kart błogosławieństw, usuwając z niej następujące karty:

- Gniew bohatera
- Zasadzka
- Szybkie wsparcie
- Błef
- Świątynia Hermesa
- Brak strat
- Pełna gotowość
- Niezlomne morale
- Przebiegły taktyk
- Dar Ateny
- Heroiczna obecność
- Ograniczający manewr
- Prężna obrona

4. Przetasuj talię błogosławieństw i umieść w odpowiednim miejscu na planszy.

5. Umieść żetony chwały w kolorach poszczególnych krain na pozycjach neutralnych toru nastawienia ludności.

6. Umieść wszystkie świątynie i Wyrocznię Delficką w odpowiednich regionach (wszystkie świątynie są wybudowane w momencie rozpoczęcia gry).

7. Umieść pierwszy poziom każdego z monumentów (Zeusa, Ateny i Hermesa) w odpowiednich regionach. Umieść boskie artefakty u podstaw każdego z nich.

8. Umieść 3 karty zadań Kronosa na polach zadań na planszy. Uwaga: karty zadań Kronosa nie posiadają żetonów, ponieważ nie dostaje się za nie żadnej nagrody.

Uwaga: Neutralne artefakty, artefakty potworów i wydarzenia nie są wykorzystywane w tym trybie gry!

PRZYGOTOWANIE KRONOSA

1. Przygotuj planszę Kronosa, kładąc żetony cech na pierwszych polach cech Kronosa (Potęga, Gniew i Autorytet).

Uwaga: Kronos używa żetonów cech piętego gracza z rozszerzenia Atlantyda.

2. Wmieść żeton punktów gniewu na polu odpowiadającym liczbie bohaterów w grze (10 dla 2 bohaterów, 11 dla 3).

3. Gracz kontrolujący Kronosa otrzymuje kartę Wściekłości Kronosa (z talii Kajdan Kronosa) i kładzie ją koszulką do dołu obok planszy Kronosa.

4. Gracz kontrolujący Kronosa wybiera 3 karty Kajdan i kładzie je obok karty Wściekłości Kronosa, **koszulkami do góry**.

5. Gracz kontrolujący Kronosa kładzie jego figurkę na jednym z następujących regionów:

- Lokryda
- Eubea
- Mesenia

6. Zmień nastawienie ludności na wrogość w krainie, w której została położona figurka Kronosa.

7. Gracz kontrolujący Kronosa tasuje talię kart rozkazów Kronosa i dobiera 3 karty. Limit kart rozkazów na ręce wynosi 5.

PRZYGOTOWANIE BOHATERÓW

1. W tym trybie gry każdy bohater posiada inną zdolność specjalną. Po wyborze bohatera gracz wybiera 1 odpowiadający żeton zdolności specjalnej bohatera z dostępnych dziewięciu i kładzie na planszy bohatera, zakrywając zwykłą zdolność specjalną.

Premie startowe nie są wykorzystywane w tym trybie gry.

Każdy gracz otrzymuje odpowiednie elementy związane z wybranym bohaterem (figurkę, plastikową podstawkę, żeton zdolności specjalnej, planszę armii, figurki hoplitów i kapitanów, żetony wykorzystanych akcji, żetony kontroli i żetony cech).

2. Po wybraniu bohatera, gracze kładą figurki bohaterów i hoplitów na planszy w dowolnym regionie. Liczba hoplitów uzależniona jest od liczby bohaterów

- 3 hoplitów w grze z 2 bohaterami
- 2 hoplitów w grze z 3 bohaterami

3. Gracz kontrolujący bohatera, który będzie wykonywał pierwszy ruch (wybierany losowo), otrzymuje żeton aktywnego gracza.

GRA 1 NA 1

W grze dla 2 graczy jeden gracz kontroluje Kronosa, drugi kontroluje 2 bohaterów.

Zasady odnoszące się do „bohatera innego/następnego gracza” oznaczają będą „innego/następnego bohatera”.

ROZGRYWKA:

Dla graczy kontrolujących bohaterów rozgrywka nie różni się znacząco od rozgrywki z gry podstawowej.

Główną różnicą są tury gracza kontrolującego Kronosa.

Gracz kontrolujący Kronosa zawsze rozpoczyna pierwszą turę gry!

Następnie gracz kontrolujący Kronosa ma swoją turę po każdej turze bohatera.

Wygłada to następująco:

- Tura Kronosa
- Tura pierwszego bohatera
- Tura Kronosa
- Tura drugiego bohatera itd.

KRONOS

TURA KRONOSA

Gracz kontrolujący Kronosa wykonuje jedną z akcji Kronosa opisanych na planszy Kronosa (których szczegóły można znaleźć poniżej).

Korzystając z karty Wściekłości Kronosa, gracz może wykonać drugą akcję w tej samej turze (może to być ta sama akcja).

Akcje Kronosa posiadają koszt, który jest opłacany punktami gniewu (☹).

Aby wykonać akcję, Kronos musi najpierw wydać odpowiednią liczbę ☹. Suma ☹ jest przedstawiona przez żeton punktów gniewu na torze punktów gniewu na planszy Kronosa. Kiedy ☹ są wydawane na akcje, przesuń żeton punktów gniewu o odpowiednią liczbę pól w lewo na torze.

Po wykonaniu swojej akcji Kronos kończy turę i zaczyna się tura bohatera.

AKCJE KRONOSA

RUCH POTWORÓW 1 ☹

Gracz kontrolujący Kronosa przesuwa potwory w liczbie odpowiadającej jego cesze Autorytetu o 1 region.

ATAK NA REGION 2 ☹ / 3 ☹

Gracz kontrolujący Kronosa wybiera potwora, który wykonuje atak na region. Ten atak na region zabija 1 dodatkowego hoplitę za każdy poziom nastawienia ludności niższy od neutralnego (1 dodatkowy hoplita przy nieufności, 2 dodatkowych przy wrogości).

Koszt tej akcji zależy od aktywowanego potwora:

- 2 ☹ - MEDUZA | SFINKS | CYKLOP
- 3 ☹ - CHIMERA | MINOTAUR | HYDRA | CERBER

GROZA 1 ☹ + 1 ☹ ZA KAŻDYM 2 HOPLITÓW W WYBRANEJ KRAINIE

Gracz kontrolujący Kronosa wybiera 1 potwora w dowolnym regionie i przesuwa odpowiedni żeton chwały o 1 pole w dół na torze nastawienia ludności.

Odrzuć wszystkie żetony kontroli z regionów bez hoplitów w wybranej krainie.

ZNISZCZ ŚWIĄTYNIĘ 4 ☹

Gracz kontrolujący Kronosa wybiera 1 potwora w dowolnym regionie ze świątynią. Jeżeli nie ma tam hoplitów, świątynia jest niszczone.

Za każdym razem, kiedy świątynia jest niszczone, gracz kontrolujący Kronosa zwiększa jedną z jego cech o 1.

Gracze kontrolujący bohaterów nie mogą odbudować zniszczonych świątyni.

ZAGRANIE KARTY ROZKAZU KRONOSA 0 ☹ / 2 ☹

Gracz kontrolujący Kronosa może zagrać kartę rozkazu z ręki, wybierając:

- Umieść odpowiedniego potwora w jednym z dwóch regionów przedstawionych na karcie rozkazu Kronosa.

Po umieszczeniu potwora gracz kontrolujący Kronosa może natychmiast wykonać akcję grozy. Ta akcja jest wyjątkiem od zagrania jednej akcji na turę. Gracz musi opłacić akcję grozy w ☹.

- Jeżeli potwór znajduje się już na planszy, może dojść do jego ewolucji, tak jak zostało to opisane na zagranej karcie, albo wykonywany jest opisany rozkaz. Ewolucje są dołączane do odpowiednich arkuszy potworów, natomiast rozkazy są wykonywane od razu, a następnie odrzucone.

Dopóki zadanie „Poszukiwanie Omfalosa” jest aktywne, koszt tej akcji wynosi 0 ☹. Kiedy bohaterowie zdołają wykonać to zadanie, koszt tej akcji wynosi 2 ☹.

SPASUJ 0 ☹

Gracz kontrolujący Kronosa może zdecydować się spasować zamiast wykonywać inne akcje.

Odnawia wtedy punkty gniewu (☹) do poziomu określonego przez liczbę regionów kontrolowanych przez bohaterów, przedstawionego na torze punktów gniewu.

OSTATECZNE AKCJE KRONOSA

Następujące akcje są niedostępne, dopóki Kronos nie zdoła się wyzwolić (zrywanie kajdan opisane poniżej).

RUCH KRONOSA 4 ☹

Po wyzwoleniu Kronos może przemierzać Helladę!

Ta akcja pozwala przemieścić się Kronosowi o 1 region.

Kiedy Kronos wkracza do nowego regionu, zabij wszystkich hoplitów w tym regionie. Wszystkie świątynie w tym regionie są niszczone, żetony kontroli usuwane.

Kronos nie może przemieścić się na region z monumentem. Zniszczone monumenty nie blokują Kronosa.

ZNISZCZENIE MONUMENTU PRZEZ KRONOSA 4 ☹

Gracz kontrolujący Kronosa może zburzyć 2 poziomy monumentu w regionie sąsiadującym z tym, w którym znajduje się jego figurka. Zniszczone poziomy monumentu są zdejmowane z planszy. Dopóki chociaż jeden poziom monumentu wciąż znajduje się na planszy, bohaterowie mogą odbudować ten monument.

Jeżeli ta akcja zniszczy podstawę monumentu, monument uważany jest za zniszczony i nie może zostać odbudowany.

Każdy zniszczony monument usuwany jest z gry wraz z odpowiadającym mu boskim artefaktem.

GROZA KRONOSA 4 ☹

Nastawienie ludności krainy, w której znajduje się Kronos, zmienia się na wrogość. Usuń wszystkie żetony kontroli z regionów, w których nie ma żadnych hoplitów w danej krainie.

ZNISZCZENIE MONUMENTU PRZEZ POTWORA 4 ☹

Gracz kontrolujący Kronosa może wybrać region w którym znajduje się potwór i monument. Potwór niszczy 1 poziom tego monumentu. Ten poziom jest zdejmowany z planszy. Dopóki chociaż jeden poziom monumentu znajduje się na planszy, bohaterowie mogą odbudować ten monument.

Jeżeli ta akcja zniszczy podstawę monumentu, monument uważany jest za zniszczony i nie może zostać odbudowany.

Każdy zniszczony monument usuwany jest z gry wraz z odpowiadającym mu boskim artefaktem.

KAJDANY KRONOSA

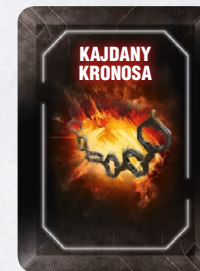
W trakcie przygotowania do gry, gracz kontrolujący Kronosa, wybiera 3 karty Kajdan z dostępnych 6.

Te 3 karty Kajdan uważane są za niezzerwane na początku gry.

Niezzerwane Kajdany są kładzione koszulką do góry obok planszy Kronosa. Grający bohaterami nie mogą ich podejrzec, jednak gracz kontrolujący Kronosa może sprawdzić te karty w dowolnym momencie.

Gracz kontrolujący Kronosa nie może używać Kajdan, dopóki nie zostaną one zerwane (zasady opisane poniżej). Jednym z celów Kronosa jest zerwanie tych Kajdan i wyzwolenie się.

Czwartą kartą Kajdan jest zawsze Wściekłość Kronosa - te Kajdany są zerwane od początku gry.



Niezzerwane Kajdany



Zerwane Kajdany

ZRYWANIE KAJDAN

Aby zerwać Kajdany i odwrócić odpowiednią kartę koszulką do dołu, gracz kontrolujący Kronosą musi:

- Zwiększyć dowolną cechę Kronosa (Potęgę, Gniew lub Autorytet) do wartości 3 poprzez niszczenie świątyń w różnych regionach.

ALBO

- Posiadać przynajmniej 8 w trakcie akcji specjalnej budowa monumentu wykonanej przez dowolnego gracza. W sekcji „Budowa monumentu” na następnej stronie akcja ta jest dokładniej opisana.

Kiedy Kajdany zostają zerwane, odwróć ich kartę, odkrywając nową moc Kronosa, która jest na niej opisana. Pamiętaj, że Kronos może używać jedynie mocy zerwanych Kajdan!

Kiedy Kronos zdoła zerwać ostatnie Kajdany, jest traktowany jako wyzwolony i uzyskuje dostęp do swoich ostatecznych akcji (ruch Kronosa, groza Kronosa, zniszczenie monumentu przez Kronosą i zniszczenie monumentu przez potwora).

ZAGRYWANIE KART KAJDAN KRONOSA

Każda karta Kajdan Kronosa ma 3 części.

- Górna lewa strona przedstawia dodatkowe rany, które bohaterowie muszą zadać Kronosowi, żeby udało im się Polowanie na Kronosą. Kiedy jeden z bohaterów zdoła zakryć wszystkie symbole ran na karcie Kajdan, jest ona usuwana z gry. Gracz kontrolujący Kronosą nie może już z niej korzystać.
- **Aktywna** część karty może być używana w dowolnym momencie w trakcie tury Kronosa.
- Ta moc działa tak samo jak karty artefaktów z gry podstawowej. Po zagranii akcji karta obracana jest o 90° i traktowana jako zużyta. Karta zostaje naładowana, gdy dowolny z bohaterów wykona akcję specjalną budowa monumentu.
- **Pasywna** część karty zaczyna działać, gdy Kajdany zostaną zerwane i ich karta zostanie odwrócona koszulką do dołu. Zdolność pasywna karty Kajdan zmniejsza koszt w punktach gniewu niektórych akcji Kronosa.

Uwaga: gracz kontrolujący Kronosą, może korzystać tylko z mocy zerwanych kart Kajdan.

REGION Z FIGURKĄ KRONOSA

Region, w którym znajduje się figurka Kronosa, obowiązują dodatkowe zasady:

- Hoplici nie mogą wkraczać do tego regionu.
- Potwory i bohaterowie mogą wkraczać do tego regionu.
- Kontrolowanie tego regionu nie jest konieczne, by osiągnąć warunek zwycięstwa „Kontrolowanie 3 krain”.

POLOWANIE NA KRONOSĄ

Gracze kontrolujący bohaterów mogą rozpocząć polowanie na Kronosą w momencie, w którym wykonane zostanie zadanie Kronosa „Błogosławieństwo Rei”. Wcześniej nie można polować na Kronosą.

Kronos ma 4 symbole ran na swojej planszy i dodatkowe 4 symbole na karcie Wściekłość Kronosa, co daje 8 symboli ran w trakcie rozpoczęcia gry.

W momencie zerwania Kajdan symbole, które znajdowały się na karcie Kajdan, wliczane są do puli ran Kronosa, wzmacniając tytana.

Kiedy bohater zdoła zakryć wszystkie rany znajdujące się na karcie Kajdan, karta ta jest odrzucana z gry i Kronos traci możliwość korzystania z jej mocy.

Kronos atakuje jak zwykły potwór. Jednak do wartości kart ataku potwora dodawana jest jego cecha Potęgi

SPECJALNY ATAK KRONOSA:

Natychmiast kończy polowanie, bohater otrzymuje 1 obrażenie i gracz kontrolujący Kronosą może przemieścić bohatera na dowolny region na mapie.

Kronos nie jest traktowany jak zwykły potwór i jest odporny na wszystkie zdolności, które oddziałują na potwory (na przykład nie może zostać zraniony przez Piorun Zeusa czy przesunięty przez alternatywną specjalną zdolność Hektora).

AKCJE BOHATERÓW

Tura bohatera przebiega podobnie do tury w grze podstawowej z następującymi wyjątkami:

BUDOWA ŚWIĄTYNI

W tym trybie gry, bohaterowie nie mogą wykonywać specjalnej akcji budowa świątyni. Nie mogą budować nowych świątyń ani odbudowywać zniszczonych. Jedynym sposobem zyskania kapłanów, jest zdobycie ich poprzez polowanie albo kontrolę nad regionami ze świątyniami i wykonanie specjalnej akcji budowa monumentu.

KONIEC TURY BOHATERA

Na koniec tury bohatera gracz przekazuje żeton aktywnego gracza kolejnemu graczowi kontrolującemu bohatera zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

POLOWANIE

Polowanie przebiega tak samo jak w grze podstawowej, z tym wyjątkiem, że gracz kontrolujący Kronosą zagrywa karty ataku potwora. Również nagrody za polowanie są inne.

- Nagrodą za zabicie potwora jest przesunięcie odpowiedniego żetonu chwały o 1 pole w górę toru nastawienia ludności. Jeżeli nastawienie ludności było już neutralne, gracz może zabrać ten żeton, żeby móc skorzystać ze specjalnej akcji uzurpacji. Jako dodatkową nagrodę gracz dobiera kartę błogosławieństwa. Gracz może odrzucić dobraną kartę błogosławieństwa, żeby dobrać kapłana do swojej puli kapłanów.
- Kiedy zostanie zadana rana z symbolem kapłana, gracz może dobrać dodatkową kartę błogosławieństwa po walce. Może ją odrzucić, żeby dobrać kapłana do puli.
- Kiedy zostanie zadana rana z symbolem artefaktu, gracz przesuwając żeton chwały o 1 pole w górę toru nastawienia ludności.

Jeżeli nastawienie ludności było już neutralne, gracz może zabrać ten żeton, żeby móc skorzystać ze specjalnej akcji uzurpacji.

Nagrody zdobyte w trakcie polowania nie są kumulatywne. Jeżeli bohater zabije potwora, zmienia nastawienie ludności i dobiera kartę błogosławieństwa. Jeżeli potwór został tylko zraniony, gracz musi wybrać tylko jedną z dostępnych nagród (w zależności od zadanych w walce ran).

BUDOWA MONUMENTU

Po tym, jak gracz wykona specjalną akcję budowa monumentu, pomijana jest faza wydarzeń i potworów.

Zamiast tego gracz kontrolujący Kronosą odnawia punkty gniewu (w) do poziomu odpowiadającemu liczbie regionów kontrolowanych przez bohaterów. Poziom ten oznaczony jest na planszy Kronosa.

Jeżeli po odnowieniu punktów gniewu, poziom gniewu na torze wynosi 8 lub więcej, grający Kronosem może zerwać jedną kartę Kajdan. Jeżeli to zrobi, ustawia żeton punktów gniewu na 0 na jego torze.

Następnie gracz kontrolujący Kronosą dobiera 1 kartę rozkazu Kronosa za każdego bohatera w grze. Wszystkie karty zerwanych Kajdan zostają naładowane.

Jeżeli wszystkie monumenty zostały zniszczone, gra kończy się zwycięstwem Kronosa.

WYROCZNIA DELFICKA

Wyrocznia Delficka traktowana jest jak zwykła świątynia z dwoma wyjątkami:

- Pierwszy gracz kontrolujący bohatera, który zdobędzie Fokidę, dobiera kartę błogosławieństwa.
- Kiedy Wyrocznia Delficka zostanie zniszczona, gracz kontrolujący Kronosą może przemieścić 1 dowolny żeton chwały o 1 pole w dół na dowolnym torze nastawienia ludności.

HOPLICI

Gracze kontrolujący bohaterów współpracują, żeby powstrzymać Kronosą. Dlatego ich hoplici nie będą walczyć przeciwko sobie. Hoplici należący do różnych graczy mogą znajdować się w tym samym regionie.

Jednak gracze nie mogą dodać liczby swoich hoplitów, przy przejmowaniu kontroli nad regionem neutralnym (tylko hoplici jednego z graczy są wliczani do tej akcji).

ZADANIA

Trzy zadania Kronosa są dostępne dla graczy od momentu rozpoczęcia gry.

Dopóki te zadania nie są rozwiązane, gracz kontrolujący Kronosą otrzymuje z nich korzyści, które są opisane na kartach zadań.

Kiedy bohater zdoła wykonać zadanie Kronosa, karta zadania jest odrzucana i Kronos traci wszystkie korzyści, które mu ona dawała. Za każdym razem, gdy bohater zdoła wykonać zadanie Kronosa, przemieść odpowiedni żeton chwały o 1 pole w górę na torze nastawienia ludności. Jeżeli nastawienie ludności było już neutralne, gracz może zabrać ten żeton, żeby móc skorzystać ze specjalnej akcji uzurpacji.

ARTEFAKTY

Artefakty potworów i neutralne artefakty nie biorą udziału w tym trybie gry. W grze znajdują się jedynie boskie artefakty.



PODZIĘKOWANIA:

Autor dodatku: Adam Kwapiński

Rozwój dodatku: Paweł Samborski, Łukasz Krawiec

Ilustracje: Patryk Jędraszek, Ewa Labak,

Piotr Orleański, Jakub Kaźmierczak, Piotr Foksowicz

Opracowanie graficzne: Andrzej Półtoranos, Adrian Radziun, Michał Oracz

Modele 3D Jędrzej Chomiccki, Jakub Ziółkowski,

Piotr Gacek, Mateusz Modzelewski

Testy i prace rozwojowe: Paweł Samborski, Łukasz Krawiec,

Franciszek Ostojki, Krzysztof Belczyk, Jan Truchanowicz,

Bartłomiej Kalisz, Michał Surowiec, Tomasz Hałon

Korekta: Hervé Daubet

Tłumaczenie polskiej wersji: Andrzej Betkiewicz

Specjalne podziękowania: dla wszystkich wspierających na Kickstarterze, którzy pomogli nam w wydaniu gry, dla wszystkich testerów, którzy spędzili nad nią mnóstwo czasu oraz dla Adriana Komarskiego i Michała Oracza za twórcze uwagi na każdym etapie pracy.