

BATTALIA

POCZĄTEK

GŁÓD ENTROPII

WPROWADZENIE

Głód Entropii to jednoosobowy scenariusz opracowany dla gry Battalia: Początek.

Gracz w trakcie przygody zmierzy się z Entropią - pradawnym bytem destrukcji.

Z pomocą dwóch bohaterów wybranej przez siebie frakcji gracz musi odnaleźć pięć Wielkich Artefaktów. Dzięki nim unicestwi Entropię i ocali krainę Wyroczeni Słońca. Wspomniane Wielkie Artefakty są rozsiane po mapie. Nie ma czasu do stracenia!

ROZGRYWKA

Pierwszym zadaniem gracza będzie odzyskanie Wielkich Artefaktów, które znajdują się w czterech neutralnych miastach. Dopiero wtedy może on udać się do ruin gdzie stoczy pojedynek ze strażnikami. Pokonując ich zdobędzie ostatni Wielki Artefakt, a tym samym wygra grę!

PRZYGOTOWANIE

Wszystkie karty jednostek i artefaktów w kolorze jednej z frakcji należy usunąć z gry i odłożyć obok planszy (będą potrzebne później). Kolor odrzuconej frakcji można wybrać samodzielnie lub w drodze losowania. Ponadto należy usunąć 20 kart zasobów. Następnie grę przygotowuje się tak jak w przypadku standardowej uwzględniając poniższe odstępstwa:

- Cztery miasta ze skrzyżowaniami, każde z innej frakcji umieszcza się losowo w miejscach zaznaczonych na znajdującej się poniżej grafice. Na każdym z miast umieszcza się neutralny znacznik poziomu miasta o wartości 4.

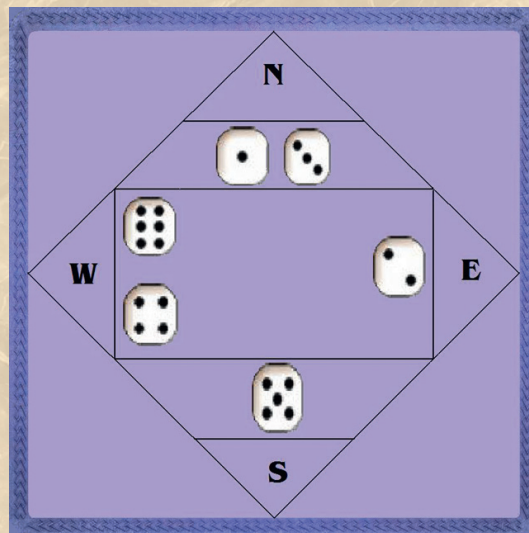
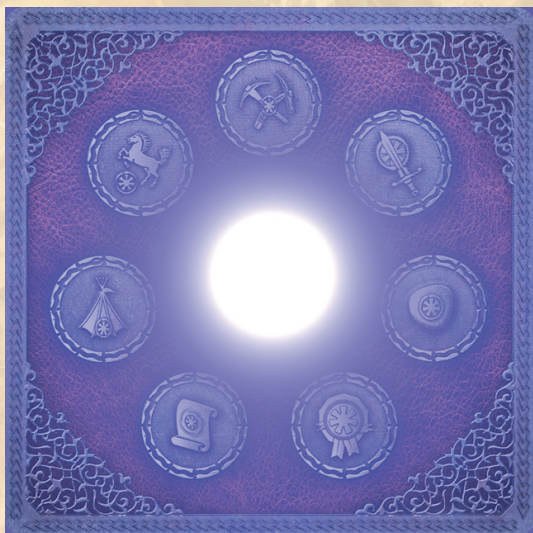
- Kartę ruin umieszcza się w lewym górnym rogu planszy. Należy umieścić na niej neutralny znacznik poziomu miasta o wartości 8.
- Kartę Entropii umieszcza się w prawym dolnym rogu planszy. W widocznym miejscu obok planszy należy umieścić kartę „pomocy Entropii”.
- Losuje się 5 z dostępnych w grze Wielkich Artefaktów. Wylosowane Wielkie Artefakty należy przetasować i umieścić pod ruinami i neutralnymi miastami.
- Dwie figurki w kolorze wybranej przez gracza frakcji umieszcza się na karcie ruin.



PRZEBIEG TURY GRACZA

W każdej turze gracz podejmuje działania jako pierwszy zgodnie z zasadami gry Battalia: Początek z jednym wyjątkiem. Gracz może użyć tylko jednego Wielkiego Artefaktu, nawet jeśli ma ich kilka na ręce.

Po wykonaniu wszystkich akcji należy rzucić sześciocinną kością pochłonięcia. Wynik na kości determinuje czy Entropia poruszy się w danej turze.



W grze Battalia: Początek rozegranie pełnej rundy odzwierciedla upływ jednego dnia. Pełen obrót Wroczni Słońca odzwierciedla upływ jednego tygodnia. Efekty wyników rzutu kości pochłonięcia zmieniają się w zależności od tygodnia rozgrywki.

Tydzień pierwszy:

- wynik od 1 do 4: Entropia porusza się;
- wynik od 5 do 6: Entropia nie porusza się.

Tydzień drugi:

- wynik od 1 do 5: Entropia porusza się;
- wynik 6: Entropia nie porusza się.

Tydzień trzeci:

- Nie rzuca się kością, Entropia porusza się w każdej turze.

ZASADY PORUSZANIA SIĘ ENTROPII

Kiedy Entropia porusza się, należy ponownie rzucić sześciocienną kością pochłonięcia.

Wynik rzutu determinuje w jakim kierunku porusza się Entropia:

- wynik 1 lub 3: Entropia porusza się na północ;
- wynik 2: Entropia porusza się na wschód;
- wynik 5: Entropia porusza się na południe;
- wynik 4 lub 6: Entropia porusza się na zachód.

Kierunki poruszania się Entropii można też znaleźć na znajdującej się obok karcie pomocy.

Po ustaleniu ruchu Entropii należy położyć Kartę Entropii na właściwym polu. Pole na którym znajduje się karta Entropii traktuje się jako pochłonięte. Następnie należy wziąć kartę

w kolorze odrzuconej w trakcie przygotowania frakcji i położyć ją rewersem ku górze na polu, z którego poruszyła się Entropia. Takie pole również traktuje się jako pochłonięte.

DODATKOWE ZASADY DOTYCZĄCE PORUSZANIA SIĘ ENTROPII I POCHŁANIANIA PÓL

Entropia pochłania wszystko: Kiedy pole na planszy zostaje pochłonięte przez Entropię staje się ono nieprzekraczalne do końca gry. Jeżeli na pochłoniętym polu znajduje się figurka bohatera należy zdjąć ją z planszy. Taka figurka nie uczestniczy już w grze. Jeżeli na pochłoniętym polu znajduje się droga lub miasto to konstrukcja zostaje zniszczona i nie jest już dostępna. Jeżeli pod zniszczonym miastem znajduje się Wielki Artefakt on również zostaje zniszczony, a tym samym gra kończy się przegraną gracza.

Zawsze do przodu: Entropia nie może poruszyć się poza planszę lub na pochłonięte już pole. Należy przesuwać kość pochłonięcia tak długo, aż Entropia będzie mogła się poruszyć.

Bez ucieczki: Jeżeli nie pochłonięte pole (normalne pole na planszy) styka się trzema stronami z pochłoniętymi polami lub końcem planszy to takie pole zostaje natychmiast pochłonięte. W ten sposób może powstać reakcja łańcuchowa.

KONIEC GRY

- Jeśli gracz zdobył pięć Wielkich artefaktów przed to przy ich pomocy unicestwia Entropię i zwycięża.
- Gracz przegrywa jeżeli chociaż jeden Wielki Artefakt został pochłonięty przez Entropię lub jeżeli obie figurki bohaterów gracza zostały pochłonięte przez Entropię.