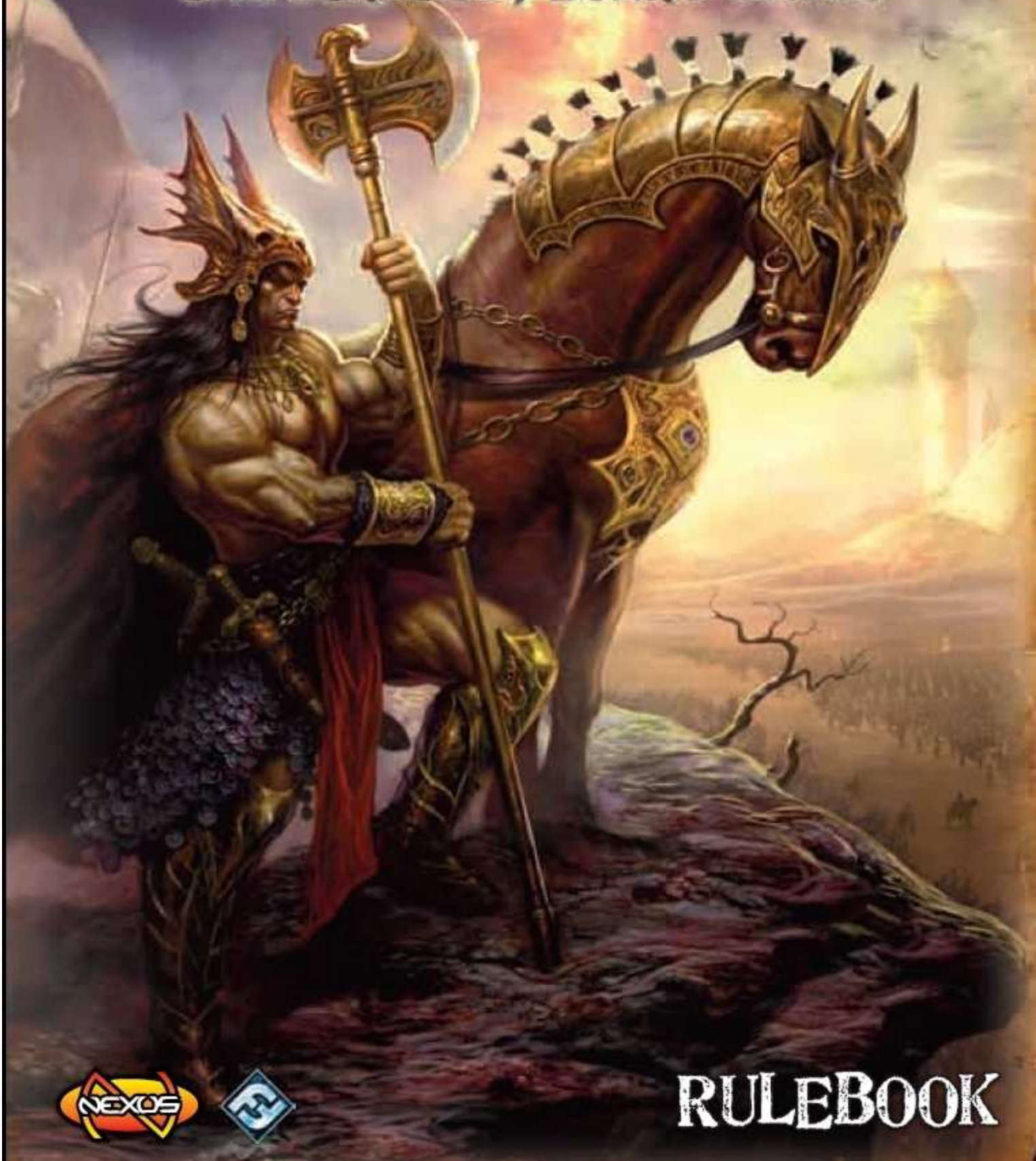


AGE OF
CONAN
THE STRATEGY BOARD GAME



RULEBOOK

AGE OF CONAN THE STRATEGY BOARD GAME

A game by Roberto Di Meglio,
Marco Maggi, and Francesco Nepitello

*Wieki pełne konfliktów i magii. Epoka potęgi,
chwały i dekadencji.*

*Królestwa Hyboryjczyków zdominowało
zachodni świat. Najpotężniejsza jest Aquilonia,
lecz pozostałe konkurują z jej militarną potęgą.
Wszystkie razem niepodzielnie panują nad
zachodem, choć barbarzyńcy z pustkowi wciąż
rosną w siłę.*

*Daleko na południu czai się czarodziejska
Stygia, niedotknięta obcą inwazją. Jej mroczni
władcy udali się na południe wielką rzeką Styx i
teraz, za pomocą intryg i magii, próbują
przywrócić swoją starożytną potęgę.*

*Na północy, złotowłosi i błękitnoocy
barbarzyńcy, potomkowie arktycznych dzikusów,
wygnali pozostałe plemiona Hyboryjczyków ze
śnieżnych krain. Jedynie starożytna Hyperborea
odpiera ich szturm a jej mgliste i chłodne
miasta skrywają sekrety, które otaczający
królestwo barbarzyńcy z trudem rozumieją.*

*Są jeszcze Hyrkanie, którzy od stuleci z uporem
nacierają na zachód. Obecnie plemię okrąża
południowy kraniec wielkiego morza
wewnętrznego- Vilayet i na jego
południowozachodnim brzegu ustanowiło
królestwo Turan.*

*W ten wiek rodzących się imperiów,
bohaterskich dokonań i i ohydnych
nikczemności wkracza Conan z Cimerii.
Kruczoczarne włosy, o posępne spojrzeniu, z
mieczem w dłoni: jest złodziejem, rozbójnikiem,
zabójcą - bywa jednocześnie pełen melancholii,
jak i wielkiej radości. Ziemia drży od jego
kroków, gdy nadchodzi by zgnieść wysadzone
klejnotami trony swymi obutymi w sandały
stopami.*

Nadchodzi epoka Conana...

SPIS TREŚĆ.....	3
CEL GRY.....	3
OPIS GRY.....	3
ZAWARTOŚĆ GRY.....	4
ELEMENTY GRY.....	4
KARTY, PIONKI, ŻETONY.....	4-5
PLANSZA.....	6
Ważne Pojęcia.....	6
ROZPOCZĘCIE GRY.....	8
1. Przygotowanie Królestwa.....	8
2. Losowanie Celu.....	9
3. Dobór Kart Strategii.....	9
4. Umiejscowienie Conana i Talii Przygód.....	9
5. Przydzielanie Artefaktów i Bonusowej Karty Conana.....	9
6. Licytacja o Conana.....	9
ROZGRYWKA.....	10
Tury i Kości Losu.....	10
Tura Conana.....	10
AKCJE NA KOŚCIACH LOSU.....	11
POTYCZKI.....	13
Rozgrywanie potyczek.....	13
Używanie Kart Strategii w trakcie potyczki.....	13
Używanie Kart Czarów w trakcie potyczki.....	13
Usuwanie Jednostek, Znaczników Kontroli i Emisariuszy.....	13
Conan w starciu.....	13
STARCIA I POTYCZKI ZBROJNE.....	15
Kampanie.....	15
Oblężenia.....	15
Bitwy.....	15
STARCIA I POTYCZKI POLITYCZNE.....	17
WYZWANIA CONANA.....	17
SZLAK WYZWAŃ.....	17
REALIZACJA WYZWAŃ I PODEJMOWANIE NOWYCH.....	17
FAZA ZMIANY EPOKI.....	18
Rozliczanie Najazdów.....	19
Otrzymywanie Złota i Nagród za zrealizowane Cele.....	19
Budowa Miast i Powoływanie Oddziałów.....	19
Wydawanie Złota.....	19
Przypisywanie Artefaktów i Bonusowej Karty Conana.....	19
Tworzenie Talii Wyzwań.....	20
Uaktywnienie Kart Stołu.....	20
WYGRANA.....	20
PUNKTY IMPERIUM.....	20
ZAKOŃCZENIE GRY.....	20
KORONACJA CONANA.....	20
Zliczanie Ostatecznego Wyniku.....	21
INNE ZASADY.....	22
KARTY KRÓLWSTWA.....	22
GRA DLA DWÓCH I TRZECH GRACZY.....	22
ARTEFAKTY.....	22

WITAMY

Witamy w świecie Conana, barbarzyńcy stworzonego przez Roberta E. Howarda. Epoka Conana jest strategiczną grą planszową, która pozwala graczom kontrolować jedno z większych królestw ery Hyberiańskiej. Używając wojsk, magii czy niezwykłych intryg starają się podbić swoich wrogów i to ze swojego królestwa uczynić największą potęgą świata. Niestety, tylko jeden z nich zdobędzie lojalność i przyjaźń największego herosa wszech czasów Conana z Cimerii.

CEL GRY

W *Epoce Conana* do czterech graczy rywalizuje w budowaniu najpotężniejszego imperium Hyborii, używając zarówno potęgi militarnej jak i politycznych sojuszy by podbić neutralne prowincje i zdominować ziemie swoich przeciwników. Siłę każdego imperium określają punkty imperium zdobywane przez opanowanie prowincji i spełnienie celów pojawiających się w grze. Na koniec gry, gracz z największą ilością punktów imperium zostaje zwycięzcą.

OPIS GRY

W *Epoce Conana* cztery główne królestwa Epoki Hyberiańskiej agresywnie poszerzają swoje granice i wpływy, w starciu o tytuł najpotężniejszego królestwa epoki. Przez użycie armii i emisariuszy, wypowiedanie wojen i dyplomatyczne intrygi, każde królestwo próbuje zdominować swoich sąsiadów. W tym samym czasie, Conan z Cimerii, słynny barbarzyński heros, przemierza zachodnią Hyborię. Jego szczególna obecność może zakłócić misterne plany i przechylić szalę zwycięstwa w wyrównanych starciach – żadne królestwo nie może w pełni panować nad sytuacją; aczkolwiek, sprytny władca jest w stanie tak poprowadzić Conana, że jego obecność raczej zniweczy zamierzenia wrogów, niż jego samego. W końcu, kiedy Conan sprosta ostatniemu ze stojących przed nim z wielkich wyzwań, a cztery najważniejsze królestwa podbiją rozległe pustkowia zachodniej Hyborii, gra się kończy. Najpotężniejsze państwo wygrywając zdominuje świat w nadchodzących stuleciach. Jest jeszcze jedna rola, jaką ma szansę odegrać Conan: może zostać oferowana mu korona jednego z królestw. Jeśli ją przyjmie, szanse takiego imperium na zdominowanie rywali rosną. Niestety, trzeba uważać – Conan jest dziki i nieprzewidywalny; proponując mu koronę, porażkę od sukcesu dzieli tylko krok...

ZAWARTOŚĆ GRY

W pudełku *Epoki Conana*, znajdziecie następujące elementy:

- Niniejszą Instrukcję
- 1 Planszę do Gry
- 2 Plansze Żetonów do wyciśnięcia, zawierające:
 - 11 Żetonów Raidów,
 - 56 Żetonów Wyzwań,
 - 20 Żetonów Licytacji,
 - 32 Żetony Złota,
 - 14 Żetonów Czarów
 - 4 Żetony “Crom, count the dead!” (“Crom, licz umarłych”)
 - 4 Znaczniki Punktów Imperium
 - 1 Żeton Rozpoczynającego
- 7 Kości Losu
- 6 Kości Starć
- 168 plastikowych figurek, w 4 zestawach w każdym z nich:
 - 18 figurek jednostek armii
 - 6 Emisariuszy
 - 9 Wież
 - 9 Fortów
- 1 Figurkę Conana
- 1 Znacznik Celu Conana
- 165 Kart:
 - 27 Kart Wyzwań
 - 12 Kart Celu
 - 37 Kart Strategii
 - 84 Kart Królestwa (po 21 dla każdego Królestwa)
 - 3 Karty Artefaktów
 - 1 Bonusowa Karta Conana
 - 1 Karta Conana dla Gracza
- 4 Zestawy Podpowiedzi

Przed pierwszą rozgrywką, należy rozdzielić wszystkie karty na poszczególne talie i ostrożnie wycisnąć wszystkie żetony. Plastikowe żetony rozdziela się kolorami uważając, żeby wszystkie drobne elementy znajdowały się poza zasięgiem małych dzieci i zwierząt.

ELEMENTY GRY

Plansza

Plansza obrazuje Hyboriańskie Królestwa i otaczające je ziemie. W trakcie gry gracze starają się opanować te terytoria, zarówno za pomocą miecza jak i manewrów politycznych.



Żetony Najazdów

Te żetony są używane do zaprezentowania zamętu jaki zasiał Conan najeżdżając i plądrując którąś z prowincji.



Żetony „Crom, count the dead!” („Crom, licz umarłych”)

Gracze otrzymują te żetony po wygranej bitwie z innymi graczami. Gracz, który zdobędzie ich najwięcej otrzymuje na koniec gry specjalny bonus.



Żetony Punktów Imperium

Gracze używają ich aby oznaczyć aktualną ilość punktów imperium na torze punktów imperium.



Żetony Licytacji

Gracze używają ich do licytacji o kontrolę nad Conanem na początku wyzwania.



Żeton Pierwszego Gracza

Ten żeton jest używany do oznaczenia, który z graczy jako pierwszy rozpoczyna swoją turę, kiedy zaczyna się nowa era.



Żetony Wyzwań

Te żetony reprezentują bestie, z którymi rozprawia Conan, heroiny które stają na jego drodze i skarby o które walczy. Gracze zbierają je podczas gry i używają do osiągnięcia celów i zdobywania legendarnych artefaktów.



Kości Losu

Gracze rzucają tę siódmkę kości by przesądzić, jakie działania mogą podjąć podczas gry. Każda z kości posiada kilka symboli, a każdy z nich oznacza inną akcję, którą może wykonać gracz podczas swojej tury.



Kości Starć

Gracze używają tych kości by zdecydować o zwycięstwie podczas starć jakie mają miejsce w grze.



Żetony Złota

Żetony Złota oznaczają ilość cennego kruszcu jaką gracze uzbierali podczas gry.



Figurki Jednostek

Te małe i szczegółowe figurki reprezentują armie czterech hyboriańskich królestw.



Żetony Czarów

Żetony czarów reprezentują magiczne moce jaką mają do swej dyspozycji gracze w trakcie rozgrywki.



Figurki Emisariuszy

Kolejne małe figurki przedstawiają wysłanników sił dyplomatycznych poszczególnych państw.



Znaczniki kontroli – Wieże i Forty

Gracze używają znaczników kontroli – wież i fortów, do oznaczania nad którymi z prowincji objęli władzę, czy to za pomocą środków dyplomatycznych czy poprzez podbój militarny.



Figurka Conana

Ta figurka używana jest do oznaczenia gdzie w danym momencie znajduje się Conan, podczas podejmowania wyzwań.



Znacznik Celu Conana

Ten znacznik używany jest do oznaczenia aktualnego celu, do którego zmierza Conan, podczas podejmowanego wyzwania.



Karty Wyzwań

Te karty symbolizują wyzwania jakich podejmuje się Conan podczas przemierzania królestw Hyborii. To od nich zależy jak długo trwa gra, rzutują też na sytuację graczy na inne sposoby.



Karty Celu

Te karty reprezentują polityczne i militarne cele hyboryjskich królestw. Każda z kart obrazuje jakiś cel i wyznacza ilość punktów imperium otrzymanych przez gracza, który go zrealizuje.



Karty Strategii

Te karty są używane przez graczy do zmiany wyników starć zarówno tych z użyciem siły militarnej jak i intrygi, jak również podczas licytacji o kontrolę nad Conanem podczas wyzwania.



Karty Królestwa

Każde z hyboryjskich królestw ma swoją indywidualną talię kart. Reprezentują one specjalnych bohaterów, unikalne jednostki militarne, wydarzenia i mistyczne moce będące do dyspozycji królestwa.



Karty Artefaktów

Te karty reprezentują trzy potężne, starożytne przedmioty, którymi gracze mogą zostać nagrodzeni podczas gry, co zapewnia im dodatkową przewagę nad innymi.



Bonusowa Karta Conana

Tą kartę otrzymuje podczas gry gracz z najniższym wynikiem, zapewniając mu dodatkową umiejętność.



Karta Conana dla Gracza

Ta karta znajduje się w posiadaniu gracza, który sprawuje kontrolę nad Conanem, podczas wyzwania jakie stawia przed nim los, oraz lista specjalnych umiejętności jakie ta rola niesie ze sobą.



PLANSZA

Rysunek obok przedstawia planszę; poniżej opisane są jej poszczególne części oraz elementy umieszczane na niej zarówno przed, jak i podczas

- 1 Talia Wyzwań
- 2 Aktualne Wyzwanie
- 3 Szlak Wyzwań
- 4 Cele w Grze
- 5 Pole dla Kości Losu
- 6 Talia Kart Strategii
- 7 Tor Punktów Imperium.

WAŻNE POJĘCIA

Poniżej wymienione są ważne pojęcia, które są używane w trakcie gry.

- **Królestwo** to pierwsza prowincja danego gracza, zwana ojczyzną. W *Epoce Conana* są cztery królestwa: Aquilonia, Stygia, Turan i Hyperborea.
- **Sojusznicza prowincja**, to neutralna prowincja, którą gracz podbił lub z którą wszedł w sojusz. Ojczyzna gracza również traktowana jest jako teren sojuszniczy.
- **Wroga prowincja** to teren sojuszniczy któregośkolwiek z innych graczy.
- **Neutralna prowincja** to wszystkie tereny, które nie są w sojuszu z żadnym z graczy.
- **Barbarzyńska prowincja** – teren oznaczony parą skrzyżowanych kości ponad jej nazwą; są to dzikie regiony, nad którymi można przejąć kontrolę tylko poprzez podbój – nie można zawierać z nimi sojuszy.
- **Prowincja nadbrzeżna** - to teren graniczący z Morzem Zachodnim (Western Sea) lub Morzem Vilayet (Vilayet Sea).

Z prowincjami związane są również **znaczniki kontroli**, które są na nich umieszczane w trakcie gry. Gracz może:

- umieścić **fort** na prowincji, którą podbił używając swoich wojsk;
- umieścić **wieżę** na prowincji, z którą zawarł sojusz za pomocą politycznej intrygi;
- w trakcie gry, w sojuszniczej prowincji, zbudować **miasto** – oznacza się je umieszczając w odpowiednim miejscu figurkę **fort**, a na niej **wieżę**.

Więcej informacji o starciach militarnych i intrygach znajduje się na stronie 15, zaś o budowaniu miast, na stronie 19.

Uwaga

W swoim królestwie nie umieszcza się żadnych





Główna część planszy to **mapa Królestw Hyborii**. Mapa dzieli się na cztery główne strefy, które z kolei podzielone są na kilka terytoriów, zwanych **provincjami**.

- Północ to fioletowe prowincje, otaczające Hyperboreę.
- Wschód to prowincje oznaczone na żółto, sąsiadujące z Turanem.
- Południe składa się z zielonych prowincji, położonych wokół Stygii.
- Środkowa Hyborea to prowincje w czerwonym kolorze, otaczające Aquilonię.

Cztery Królestwa oznaczone są specjalnymi symbolami; w dodatku nie mają również szlaku kampanii ani statystyk prowincji (które posiadają wszystkie inne terytoria – patrz poniżej).

Każda prowincja, która nie jest królestwem, pod swoją nazwą posiada serię symboli. Każdy z nich oznacza określony typ terenu. Razem tworzą one **szlak kampanii**, używany podczas starć zbrojnych.



Równiny



Wzgórza



Lasy



Zabudowa

Każda prowincja posiada specjalną liczbę – to **status prowincji**. Opisuje on jej zdolność do stawiania oporu w trakcie prób podboju militarnego i wrażliwość na intrygi. Określa on również, ile złota i punktów imperium prowincja jest warta.

Jeśli prowincja graniczy z morzem, określamy ją jako **nadbrzeżną**.

Jeśli prowincja oznaczona jest dodatkowo skrzyżowanymi kośćmi, uważamy ją za **barbarzyńską prowincję**.

PRZYGOTOWANIA

1. PRZYGOTOWANIE KRÓLESTWA

Na początku gry, każdy z graczy wybiera królestwa nad którym przejmie kontrolę. Gracze mogą wspólnie ustalić, które królestwa obejmą władzę, albo po prostu je wylosować.

Po podjęciu decyzji, gracze kompletują odpowiednie karty, żetony i figurki. Wszystkie karty królestwa są oznaczone odpowiednimi symbolami – należy ze wszystkich uformować talię, przetasować ją i umieścić przed sobą koszulkami do góry.

Figurki noszą takie same barwy, jak królestwa na mapie: figurki Aquilonii są czerwone, Turanu żółte, Stygii zielone zaś Hyperborei fioletowe. Każdy z graczy powinien skompletować przed sobą swój zestaw figurek i położyć go obok talii królestwa, tworząc pulę rezerwową. Obok powinien znaleźć się tam zestaw żetonów do licytacji w odpowiednim kolorze.

Następnie każdy z graczy pobiera ze skarbca trzy sztuki złota, a gracze kontrolujący Stygię i Hyperboreę dwa żetony czarów. Ostatni etap to umieszczanie na planszy figurek reprezentujących jednostki armii i emisariuszy. Aquilonia i Turan otrzymują na starcie 5 jednostek wojskowych i 4 emisariuszy, zaś Stygia i Hyperborea o jedną jednostkę armii mniej.

Złoto i Żetony Czarów

Złoto i Czary zbierane przez graczy podczas gry reprezentują odpowiednie żetony. Każdy żeton na rewersie posiada liczbę, która określa jego wartość. Dla przykładu, żeton złota z piątką oznacza, że wart jest 5 sztuk złota.

Kiedy gracz otrzymuje złoto lub czary, pobiera odpowiednią ilość żetonów ze wspólnej puli. W dowolnym momencie można również zamienić żetony o niższej wartości na te warte więcej i na odwrót, należy jedynie pamiętać, żeby wymieniane żetony łącznie posiadały dokładnie tą samą wartość.

Podobnie, kiedy gracze decydują się wydać złoto czy zużyć żetony czarów, mogą w puli rozmienić żetony, żeby otrzymać potrzebną im wartość. Wydane żetony odkładane są do wspólnej puli.

Jeśli w jakimś momencie nie ma dostatecznej ilości żetonów w puli, gracz bierze ilość jaka pozostała i na kartce notuje ile złota brakuje.

Jeśli potrzebna jest wymiana, można dokonywać jej z innymi graczami.

AQUILONIA



symbol



emisariusz



jednostka wojskowa

TURAN



symbol



emisariusz



jednostka wojskowa

STYGIA



symbol



emisariusz



jednostka wojskowa

HYPERBOREA



symbol



emisariusz



jednostka wojskowa

2. Losowanie Celu

Wszystkie Karty Celu należy potasować i utworzyć z nich Talie Celu. Następnie losuje się z niej tyle kart, ilu graczy bierze udział w grze (na przykład trzy karty jeśli tylko trzech graczy bierze udział w grze), układa je odkryte w odpowiednim miejscu na planszy (patrz diagram na str 6~7) – w ten sposób stają się one aktualnymi celami w grze.

3. Dobór Kart Strategii.

Podobnie jak pozostałe karty, również karty strategii należy potasować i uformować w talie, umieszczoną w zasięgu wszystkich graczy. Każdy z graczy dobiera z niej dwie karty i dodatkowo dwie karty ze swojej talii kart królestwa. Tak tworzy się „ręka” gracza, utrzymywana przed innymi graczami w tajemnicy.

4. Umieszczenie Conana i Talii Wyzwań.

Na początek należy umieścić figurkę Conana na planszy w prowincji zwanej Cimerią. Następnie trzeba potasować wszystkie karty wyzwań i utworzyć z nich talie wyzwań; z niej losuje się cztery karty dla bieżącej ery i układa koszułkami do góry na planszy w odpowiednim miejscu.

Pierwszą z kart odkrywa się i kładzie na miejscu zarezerwowanym dla aktualnego wyzwania (patrz diagram na str 6~7). Na koniec umieszcza się znacznik celu w prowincji której dotyczy aktualne wyzwanie.

Talia wyzwań odkładana jest na bok – będzie potrzebna dopiero w kolejnym etapie gry.

Następnie umieszcza się żetony wyzwań w zamkniętym pojemniku, miesza, i losuje tyle z nich, ile wskazuje liczba na aktualnej karcie wyzwania. Żetony kładzie się odkryte (tak aby ich wartość była widoczna) w jednym rzędzie, od lewej do prawej w kolejności w jakiej były losowane. Ten rząd żetonów nazywa się **szlakiem wyzwania**.

Karty Wyzwania

...reprezentują przygody i wyzwania którym stawia czoło Conan. Każde z wyzwań ma swoją nazwę, opis, czas trwania (obrazującą z ilu żetonów wyzwania utworzony zostanie szlak wyzwania) i destynację (prowincję, do której Conan musi dotrzeć by ukończyć przygodę).



1. Nazwa karty.
2. Destynacja.
3. Opis (krótkie streszczenie wyzwania)
4. Długość (ilość żetonów w szlaku wyzwania).

5. Przydzielanie Artefaktów i Bonusowej Karta Conana.

Karty artefaktów: Miecz Atlantów, Koronę Żmiji i Serce Tammuz należy przetasować razem z bonusową kartą Conana i rozłożyć na stole koszułkami do góry. Gracze losowo wybierają po jednej karcie – w rezultacie trzech graczy rozpocznie grę z artefaktem, a jeden z kartą Conana (jeśli w grze uczestniczy mniejsza ilość graczy, dodatkowe zasady są opisane na stronie 22). Każdy z artefaktów zapewnia posiadaczowi dodatkowy bonus.

6. Licytacja o Conana

Zanim rozpocznie się pierwsza tura, odbywa się jeszcze licytacja która zadecyduje o tym, kto będzie odgrywał rolę Conana podczas najbliższego wyzwania.

Na początek wszyscy gracze ciągną po jednej karcie z talii kart strategii i dokładają do pozostałych kart w swoim posiadaniu; następnie każdy wybiera jedną kartę i kładzie zakrytą przed sobą. W kolejnym kroku gracze wybierają po jednym ze swych żetonów licytacji i układają na wybranej karcie, również awerssem do dołu.

Kiedy wszyscy gracze skończą, karty i żetony zostają odsłonięte. Punkty na żetonach i poziom trudności wyzwania zostają zsumowane. Gracz z najwyższym wynikiem wygrywa licytację, zostaje Conanem i otrzymuje jego kartę. Wszystkie zużyte do licytacji żetony odkładane są na bok, a karty przeniesione na stos kart odrzuconych. Żetony (z pewnymi wyjątkami, opisanymi na stronie 18 w sekcji „Żetony Licytacji”) nie wracają już do gry.

W przypadku remisu Conanem zostaje gracz, któremu pozostało najmniej żetonów licytacji; jeśli wciąż jest remis, rolę obejmuje gracz, którego królestwo znajduje się najbliżej figurki herosa (obliczanie dystansu pomiędzy Conanem a królestwem opisane są w rozdziale „Tura Conana” na stronie 10).

Jeśli i to nie przyniesie rozstrzygnięcia, następuje losowanie.

Bonusowa karta Conana pozwala graczowi wymienić zagraną kartę strategii już po tym, kiedy karty i żetony zostały odkryte. Jeśli gracz zdecyduje się na taki krok, po licytacji obie karty strategii zostaną odrzucone.

PRZYKŁAD

Jeśli w pierwszej licytacji Aquilonia użyła swojego żetonu „3” i karty strategii z poziomem trudności „2”; Turan żetonu „5” a karty strategii z poziomem „3”. Łączne wyniki to 5 i 8, więc Turan wygrywa licytację a gracz który go kontroluje zostaje Conanem.

Kiedy licytacja się zakończy, Conan rozpoczyna swoją pierwszą turę.

ROZGRYWKA

Rozgrywka toczy się w czasie trzech epok; na każdą z nich składają się cztery wyzwania przed którymi staje Conan.

Podczas tury Conana, gracz odgrywający jego rolę, ma możliwość usunięcia żetonu wyzwania ze szlaku i przesunięcia figurki reprezentującej Conana w inne miejsce na planszy. Kiedy ze szlaku wyzwania zostanie usunięty ostatni żeton, przygoda związana z wyzwaniem zostaje zakończona. Gracze dobierają nowe wyzwanie z talii i gra toczy się dalej (patrz str 17, „Wyzwania Conana”).

Kiedy już wszystkie cztery wyzwania zostaną zakończone, kończy się cała epoka. Następuje seria działań i efektów opisanych w rozdziale „Zmiana Epoki” na str 18, zaś gracze tworzą też nową talię wyzwań i rozpoczyna się nowa epoka.

W trakcie trzeciej, jeśli któryś z graczy spróbuje koronować Conana na władcę swojego królestwa, gra kończy się i gracze sprawdzają który z nich zwyciężył.

Tury i Kości Losu

Każde wyzwanie jest podzielone na kolejne tury poszczególnych graczy. Grę rozpoczyna Conan, po nim następuje tura gracza siedzącego na lewo od niego i kolejnych, zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Jeśli gra zostanie z jakiegoś powodu przerwana – na przykład zakończy się wyzwanie lub nastanie nowa epoka – gracz, do którego należałaby następna tura przejmuje Żeton Rozpoczynającego. Po wznowieniu gry, gracz będący w jego posiadaniu rozgrywa swoją turę i gra toczy się dalej.

Każda tura zazwyczaj składa się dwóch faz:

1) Zagrywanie i aktualizacja kart ze stołu.

Pewne karty królestwa, określane mianem **kart ze stołu** mogą być zagrywane i aktualizowane jedynie na początku tury danego gracza – może on zagrać lub zaktualizować tyle kart na ile go stać. Więcej informacji o kartach ze stołu i pozostałych kartach królestwa znajduje się na stronie 22.

2) Używanie Kości Losu.

Gracz wybiera jedną z Kości Losu z ich puli i postępuje zgodnie z zasadami opisanymi poniżej:

Pula Kości Losu

W *Epoce Conana* akcje jakie może wykonać gracz w swojej turze są określone przez kości losu. Każda ścianka kości reprezentuje inną akcję (szczegółowo opisane w sekcji „Akcje kości losu” na następnej stronie).

Tura Conana

Gracz, który kontroluje poczynania Conana, ma możliwość wykonania w swojej turze dodatkowej akcji. Na samym początku tury może przemieścić figurkę herosa na prowincję sąsiadującą z tą, w której Conana aktualnie przebywał. Ta dodatkowa akcja nie ma nic wspólnego z tymi, które określane są przez kości losu.

Jeśli taki ruch zmniejszy odległość Conana od Znacznika Celu (mierzony ilością prowincji jaka dzieli tę w której przebywa Conana od tej, na której ustawiony jest znacznik), wtedy gracz zabiera ze szlaku wyzwania jeden żeton (pierwszy od lewej) i kładzie go zakryty przed sobą. Gracze mogą sprawdzać wartości liczbowe na żetonach wyzwania, ale tylko na tych, które należą do nich.

Jeśli ruch nie zmniejszy dystansu, albo gracz nie zdecyduje się przemieszczać Conana, odpowiedni żeton zostaje odrzucony.

Jeśli Conan znajduje się już w prowincji oznaczonej znacznikiem celu, gracz otrzymuje żeton jeśli nie przemieszcza figurki Conana.

PRZYKŁAD

Aktualne wyzwanie nosi nazwę „The Frost Giant's Daughter”, którego destynacja jest Nordheim. Aktualnie Conan przebywa w Aquilonii. Jeśli zdecyduje się przenieść Conana do Pictish Wilderness, Cimmerii, lub Border Kingdoms, otrzyma pierwszy żeton wyzwania. Jeśli zdecyduje się przemieścić go gdzieś indziej lub pozostawić w Aquilonii, żeton zostaje odrzucony do pojemnika.

Na początku gry Conan wykonuje rzut wszystkimi kośćmi losu; kości przenoszone są – oczywiście bez zmiany wyniku - na specjalnie oznaczone miejsce na planszy (patrz diagram na str 6 ~7), nazywane Pulą Kości Losu.

Następnie poczynając od Conana, gracze rozgrywają swoje tury zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Podczas swojej tury każdy z graczy musi wybrać jedną z kości losu, wybrać i rozegrać wylosowaną na niej akcję. Taka kość zostaje usunięta z puli i nie może już być wybrana przez kolejnych graczy. Podczas swojej tury każdy z graczy wybiera tylko jedną kość.

Kiedy pula kości losu się opróżni, gracz który rozgrywa swoją turę jako następny ponownie rzuca wszystkimi siedmioma kośćmi, przenosi do puli, wybiera jedną z nich i rozgrywa odpowiednią akcję. Ten schemat jest kontynuowany w trakcie całego przebiegu gry. Jeśli gra zostanie przerwana z uwagi na zmianę epoki czy koniec wyzwania, nieużyte kości pozostają w puli. Po wznowieniu gry nowy rzut następuje dopiero wtedy, kiedy wszystkie zostaną wybrane i zużyte.

AKCJE NA KOŚCIACH LOSU

Na każdej kości losu znajduje się pięć różnych symboli akcji, które gracz może podjąć w swojej turze (jeden symbol występuje podwójnie), przyjmując że (a) wyrzucił dany symbol na kości lub (b) kość z tym symbolem była dostępna w puli. Te symbole to: **korona i Conan, wojna, intryga, wojna/intryga oraz dzika kość**.

Każda z dostępnych akcji to kilka opcji zagrywki, opisanych poniżej. Poza szczególnymi przypadkami, gracz może wybrać tylko jedną z nich kiedy wykonuje akcję. Najważniejszym wyjątek to symbol „korona i Conan”; gracz który zdecydował się wybrać kość z tym oznaczeniem najpierw rozgrywa akcję Conana, a dopiero po niej zagrywa którąś z opcji akcji korony.



Korona i Conan



Conan

Opcje dla akcji Conana zasadniczą różnią się od siebie, zależnie od tego czy gracz który zdecydował się na tą kość jest Conanem czy też nie.

- **Conan:** może przesunąć figurkę Conana do sąsiedniej prowincji. Może również umieścić **żeton najazdu** w prowincji zajmowanej przez Conana, lub sąsiedniej, zarówno przed jak i po przemieszczeniu Conana (mechanika żetonów najazdu jest opisana na str. 19); ten ruch jest dodatkowy, następuje po przemieszczeniu Conana na początku tury, nie uprawnia również do odjęcia ze szlaku wyzwania jakiegokolwiek żetonu.

- **Inny Gracz:** zanim zagra jedną z możliwych akcji korony, zabiera ze szlaku wyzwania żeton wyzwania leżący jako pierwszy od lewej; może sprawdzić jego wartość i zatrzymuje go, zakryty, przed sobą.



Korona

Wybierając koronę, gracze mogą wybrać spośród trzech akcji:

- gracz dobiera jedną kartę z talii kart królestwa i jedna z talii kart strategii;
- gracz dobiera dwie karty z talii kart strategii;
- mechanika niektórych kart królestwa – kart wydarzeń – wymaga, aby zostały zagrane jako akcja korony; gracz może zagrać jedną taką kartę na turę, rezygnując z dobierania innych kart.

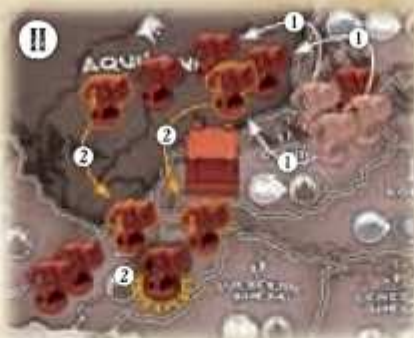


Wojna

W tym przypadku gracz może rozegrać akcję wojny na trzy sposoby:

- przemieszcza do dwóch jednostek armii do sąsiedniej, sojuszniczej prowincji; ruchy armii opisane są na zakładce sąsiedniej strony;
- przemieszcza jedną jednostkę armii na terytorium sojuszniczej prowincji, a następnie wykonuje atak dowolną jednostką. Atak wykonuje się przemieszczając jednostkę armii na teren sąsiedniej, neutralnej lub wrogiej prowincji i rozpoczęcie na tym terenie starcia militarnego, lub też na teren zajęty już przez dowolną jednostką, która już uczestniczy w kampanii w tej prowincji. Starcia militarne szerzej opisane są na str. 15.
- umieszcza na planszy nową jednostkę ze swojej rezerwy na terenie jednej lub dwóch sojuszniczych prowincji, jeśli w grze znajduje się mniej niż 18 jednostek należących do niego.

Uwaga: wszystkie jednostki wojskowe znajdujące się w tej samej prowincji i należące do tego samego gracza nazywane są **armią**.



PRZYKŁAD

W poprzedniej turze Aquilonia rozpoczęła kampanię w Argos i w tej chwili jej armia składająca się z trzech jednostek jest na drugim etapie szlaku kampanii w Argos. Dwie jednostki znajdują się w samej Aquilonii, a cztery kolejne w Ophir, który właśnie został zdobyty. Decydując się na wojnę, władca Aquilonii może zreorganizować swoje armie na kilka sposobów, aby podbić Argos (więcej na ten temat w rozdziale „Potyczki zbrojne” na str. 15).

I Może przenieść jedną jednostkę z Aquilonii do sojuszniczego Ophiru, aby uformować tam armię złożoną z pięciu jednostek, następnie może kontynuować kampanię w Argos armią która już tam jest;

II Może przenieść swoje trzy jednostki z Ophiru do Aquilonii aby tam uformować armię złożoną z pięciu jednostek, a następnie wydzielić z niej dwie jednostki, które dołączą do toczącej się kampanii w Argos.

Taki ruch będzie rozumiany jako atak, a nie reorganizacja, ponieważ Argos nie jest prowincją sojuszniczą. Od tej pory w kampanii w Argos będzie brać udział aż pięć jednostek.

III Może zrezygnować z reorganizacji armii i po prostu zaatakować Argos, przenosząc tam jednostki stacjonujące w Aquilonii, kontynuując podbój tej prowincji armią złożoną z pięciu jednostek.

Ruchy Armii

Nie można formować armii większych, niż składające się pięciu jednostek; jeśli z jakiegoś powodu taka sytuacja będzie miała miejsce, gracz musi usunąć dodatkowe jednostki z prowincji.

Gracz przemieszcza armie wybierając prowincję, na terenie której znajduje się przynajmniej jedna jego jednostka. Następnie przemieszcza dowolną liczbę jednostek, które zgrupowane razem nazywane są „armią” na przylegające terytorium.

Jeśli jest sojusznicza prowincja, ruch armii kończy się w tym miejscu. Jeśli prowincja jest neutralna lub pod kontrolą wroga, natychmiast rozpoczyna się potyczka zbrojna – przemieszczenie swoich jednostek na taki teren traktowane jest jako atak (więcej o Potyczkach Zbrojnych na str. 15).

Wyjątek: żadna armia nie może przemieścić się na teren innego królestwa.

Wyjątek: armia złożona z powyżej pięciu jednostek może stacjonować we własnym królestwie.



Intryga

Wybierając intrygę, gracz decyduje się na jedną z poniższych akcji:

- może przemieścić jednego lub dwóch emisariuszy (ruch emisariuszem opisany jest w ramce poniżej);
- może przemieścić jednego emisariusza i rozpocząć intrygę w neutralnej lub wrogiej prowincji, w której udział weźmie któryś z jego emisariuszy (potyczki z intrygą opisane są na stronie 17);
- może przemieścić jednego emisariusza i zebrać podatki z prowincji, w której znajduje się jakiś jego emisariusz; jeśli decyduje się na tą opcję, zdejmuje emisariusza z planszy a ze wspólnej puli pobiera tyle żetonów złota, ile określa to jej status;

Ruch Emisariuszem

Poruszanie się emisariuszem jest prostsze; gracz wybiera jedną ze swoich figurek emisariuszy na planszy i przemieszcza ją do sąsiedniej prowincji. Jeśli jest to sojusznicza prowincja, lub znajduje się na niej emisariusz innego gracza, gracz może ponowić ruch, do kolejnej prowincji. Jeśli wymienione warunki nie zostaną spełnione, ruch emisariuszem zostanie zakończony i pozostanie on na nowym miejscu. Emisariusze, podobnie jak armia, nie mogą wkroczyć na teren królestwa innego gracza. Przemieszczani są pojedynczo, więc istnieje opcja uformowania „mostu” z kolejnych emisariuszy, aby wybrana jednostka dostała się szybko do określonej prowincji.

Uwaga: w prowincji może przebywać dowolna liczba emisariuszy.

- może, jeśli na planszy znajduje się mniej niż sześciu jego emisariuszy, wprowadzić na planszę kolejnego (pobierając odpowiednią figurkę ze swojej rezerwy) i umieścić na terenie sojuszniczej prowincji.



Wojna/Intryga

Jeśli gracz zdecyduje się wybrać kość z tym oznaczeniem, musi zdecydować czy zagra którąś z akcji wojny, czy intrygi. Nie może jednak zdecydować się na akcję wojny, jeśli kość z oznaczeniem „wojna” wciąż znajduje się w puli kości losu, lub na akcję intrygi, jeśli taka kość jest w puli.



Dzika kość

Akcje, jakie może wybrać gracz decydując się na tą kość, to wszystkie akcje wojny, intrygi i korony – z wyłączeniem akcji dotyczących Conana. Podobnie jak w przypadku kości wojna/intryga, gracz nie może zdecydować się na wybór akcji, której podjęcie umożliwia inna kość będąca wciąż w puli kości losu. Dla przykładu – gracz wybierając dziką kość nie może zagrać akcji intrygi, jeżeli kość „intryga” lub „wojna/intryga” wciąż jest dostępna.



PRZYKŁAD

Na początku gry, gracz kontrolujący Turan wybiera kość intrygi, aby przemieścić dwóch swoich emisariuszy. Pierwszy z nich trafia do Zamory i musi już tam pozostać, jako że ta prowincja nie jest sojuszniczą. Drugi z nich również przenosi się do Zamory; jako że jest już tam sojuszniczy emisariusz, emisariusz kontynuuje ruch z Zamory do Koth. Zatrzymuje się tam, jako że w Koth nie ma innego emisariusza a prowincja nie jest sojuszniczą.

POTYCZKI

W *Epoce Conana* gracze najeżdżają prowincje, toczą bitwy, a za pośrednictwem swoich emisariuszy na przemian to zawierają, to zrywają sojusze. Wszystkie te sytuacje określa się mianem **potyczek**. W grze mogą mieć miejsce dwa rodzaje potyczek: **zbrojne** i **polityczne**. O ile potyczki militarne mogą być toczone zarówno przeciwko prowincji lub armii innego gracza, o tyle starcia polityczne oparte na intrydze wyłącznie przeciwko prowincjom.

Potyczki zbrojne są szczegółowo opisane na stronie 15, zaś polityczne na str. 17. Pomimo tego, istnieją zasady które są wspólne dla jednych i drugich.

We wszystkich potyczkach występuje atakujący (który wywołał potyczkę) i obrońca. W zależności od sytuacji, broniącym może być inny gracz lub neutralna prowincja nie będąca we władaniu żadnego z graczy – w tym wypadku wszystkie decyzje i rzuty kostką wykonuje gracz siedzący po lewej stronie atakującego.

Rzut w starciu

Potyczki są rozliczane przez rzuty kośćmi. Obaj uczestniczący w starciu gracze wykonują rzut odpowiednią liczbą kości (zależny od różnych czynników w grze) i porównują rezultaty. Gracz z najlepszym wynikiem (patrz poniżej) wygrywa starcie. Nazywamy to **zwycięskim rzutem**.

Kości starć są używane we wszystkich potyczkach. Jest ich sześć, pomimo to nie więcej niż pięć może być używanych przez jednego gracza w starciu. Szósta kość używana jest jedynie w szczególnych przypadkach i dlatego maksymalna ilość kości jaką może użyć gracz to sześć.

W trakcie potyczki pierwszy rzut należy do atakującego, broniący rzuca jako drugi. W przypadku remisu starcie wygrywa obrońca.

O zwycięstwie decydują rezultaty, jakie ukażą się na kościach, kiedy kości się zatrzymają. Niektóre z ikon reprezentują sukces, inne porażkę, niektóre zaś sukces przy spełnieniu określonych, dodatkowych warunków.

Symbol na kości

Rezultat



Trafienie: Ten symbol zawsze oznacza sukces



Trafienie-Conan: Ten symbol liczy się jako sukces, chyba że gracz jest Conanem – wtedy liczy się go jako dwa sukcesy, jeśli Conan znajduje się w prowincji w której miało miejsce starcie.



Trafienie-Atakujący: Ten wynik liczy się jako sukces, jeśli kość rzucał atakujący

Symbol
na kości

Rezultat



Tarcza: Ten symbol oznacza porażkę, chociaż istnieją karty, które mogą przekuć go na sukces.



Topory: Ten symbol oznacza porażkę, chociaż istnieją karty, które mogą przekuć go na sukces.



Pudło: Taki rezultat zawsze oznacza porażkę.

PRZYKŁAD

Atakujący wyrzucił poniższe kości:



Atakujący nie zagrał żadnej karty, więc topory nie są zaliczone do sumy sukcesów, która wynosi dwa.

Broniący wyrzucił następujące kości:



Zdobyl tylko jeden sukces – dlatego zwycięstwo odnosi atakujący.

Używanie Kart Strategii w Starciu

Jeśli w starcie jest zaangażowana armia, emisariusze czy też prowincja należąca do jakiegoś gracza, może on zdecydować się na zagranie z ręki jednej ze swoich kart strategii, jeszcze zanim kości zostaną rzucone.

Karty strategii pozwalają modyfikować wynik, zmieniając porażki reprezentowane przez tarcze i topory w sukcesy, jednak gracz musi je zagrać zanim rzuci kośćmi.

Karty strategii mogą być użyte aby wpłynąć na wynik starcia w określonych prowincjach. Jeśli karta ma być użyta w starciu zbrojnym, trzeba sprawdzić czy któraś z czterech ikon terenu na jej spodzie nie jest szara; jeśli nie, oznacza to, że karta może zostać w potyczce odbywającej się na danym terenie. Typy terenów na jakich dochodzi do starć są szerzej opisane na str. 15.

Używając karty strategii w potyczce politycznej, należy przyjrzeć się mapie na karcie. Jedna z czterech kolorowych stref będzie oznaczona symbolem „2-4”, a inna „2-3”. W typowej grze, w której uczestniczy czwórka graczy, karta może być użyta jeśli intryga ma miejsce na terenie oznaczonym pierwszym symbolem. Jeśli graczy jest dwóch lub trzech, można ją stosować przy potyczkach mających miejsce w obu oznaczonych rejonach. Innymi słowy, jeśli w grze uczestniczy mniejsza ilość graczy, dana karta ma szersze zastosowanie. Więcej informacji o rozgrywce z mniejszą ilością graczy znajduje się na str. 22.

Na zakończenie, po podliczeniu sukcesów i ustaleniu wyniku, kartę odkłada się na stos kart odrzuconych.

Wyjątek: Jeśli przed atakiem broni się neutralna prowincja, gracz który wykonuje rzut obrońcy nie może używać kart strategii Aby modyfikować wynik.

PRZYKŁAD

Gdyby przed poprzednim rzutem, obrońca użył poniższej karty strategii (na której widnieje wizerunek tarczy, co oznacza że tarcze liczone są jako sukcesy) na jego kościach znalazłby się dwa sukcesy zamiast jednego. Zrównałby się więc z atakującym i wygrał starcie.

Karty Strategii

Te karty są używane przez graczy na dwa sposoby; po pierwsze, w licytacji decydującej o to który z nich odegra rolę Conana, która odbywa się na początku kolejnego wyzwania, lub też mogą być zagrywane aby wpłynąć na wynik starcia o dowolnym charakterze.



- 1 Ta liczba to wartość licytacyjna, doliczana do wyniku podczas licytacji o rolę Conana.
- 2 Symbol w tym miejscu oznacza jaką ikoną na kościach starcia liczona jest jako sukces, a nie porażka.
- 3 Jeśli w grze uczestniczy czwórka graczy, karta może być użyta jeśli intryga ma miejsce w prowincji na tym terenie.
- 4 Jeśli w grze uczestniczy dwóch lub trzech graczy, karta może być użyta jeśli intryga ma miejsce również w prowincji położonej na tym obszarze.
- 5

Używanie Żetonów Czarów w Starciach.

Gracze mogą używać żetonów czarów, aby przerzucić wynik na jakiejś kości w starciu dowolnego typu. Jeśli gracz zdecyduje się na taki ruch, musi odrzucić żeton czaru do wspólnej puli zaraz po swoim rzucie. Musi wtedy zebrać kości i ponownie wykonać rzut – niestety, wykonuje go wszystkimi swoimi kośćmi – nie może zatrzymać części z nich.

Wszystkie modyfikacje użyte do pierwszego rzutu liczą się również w kolejnym.

W starciu można użyć tylko jednego żetonu czarów, gracz nie może również czekać z jego użyciem na rzut przeciwnika.

Wyjątek: Jeśli przed atakiem broni się neutralna prowincja, gracz który wykonuje rzut obrońcy nie może używać żetonów czarów by dokonać przerzutu kośćmi.

PRZYKŁAD

W tym przypadku obrońca na kościach obrońcy pojawił się tylko jeden sukces. Gracz zdecydował się więc na użycie żetonu czarów i wykonał rzut po raz drugi.



Tym razem na kościach pojawiły się dwa trafienia, oznaczające dwa sukcesy. Wynik atakującego był taki sam, tak więc to obrońca wygrał całe starcie.

Usuwanie Jednostek Armii, Emisariuszy i Znaczników Kontroli.

Podczas starcia gracze często zmuszeni są do usunięcia jednostki armii, emisariusza czy znacznika kontroli zaangażowanego w starcie. Jeśli tak się stanie, gracz zdejmuje odpowiednią figurkę z planszy i przenosi ją do swojej rezerwy.

Conan w Starciu

Obecność Conana może mieć niebagatelny wpływ na wynik starcia w danej prowincji.

Gracz – Conan

Jeśli gracz odgrywający rolę Conana bierze udział w potyczce w prowincji w której przebywa Conan, cóż – taki gracz nie tylko otrzymuje dodatkową kość (maksimum to sześć kości) do użycia w swoim rzucie, ale również liczy wszystkie wyniki na kościach z symbolem Conana jako podwójny sukces.

PRZYKŁAD

Aquilonia, której kontrolujący aktualnie odgrywa rolę Conana – rozpoczęła potyczkę zbrojną w prowincji Pictish Wilderness. Z uwagi na obecność na tym terenie Conana, atakujący rzuca aż sześcioma kośćmi, zamiast pięciu. Na kościach ukazują się takie oto symbole:



Calkowita liczba sukcesów to cztery: jeden Trafienie, drugi za Trafienie – Atakujący i kolejne dwa za Trafienie – Conan (ta kość w tym wypadku liczona jest podwójnie). Obrońca wyrzucił tylko trzy sukcesy – nie dość, żeby oprzeć się Aquilonii...

Conan w Neutralnej Prowincji

Jeśli zwykły gracz (a nie Conan) atakuje neutralną prowincję w której znajduje się Conan, obrońca otrzymuje dodatkową kość do swego rzutu (maksymalnie sześć kości); podobnie każdy wynik reprezentowany przez symbol Trafienie – Conan liczony jest podwójnie.

Jeśli dwóch zwykłych graczy uczestniczy w starciu o neutralną prowincję przemierzaną właśnie przez herosa, jego obecność nie ma żadnego wpływu na starcie.

Starcia Zbrojne

Potyczki Militarne reprezentują bitwy i oblężenia które były codziennością ery Hyboreańskiej. Gracze używają formuły starcia z typowych powodów: aby podporządkować sobie neutralną prowincję, oblegać terytorium przeciwnika czy jakże banalnie rozbić w pył jego wojsko.

Typy potyczek

Starcie zbrojne może przybrać jedną z trzech form:

- **Kampania** – ma miejsce wtedy, kiedy gracz stara się podporządkować sobie neutralną prowincję.
- **Oblężenie** – to atak jednego gracza na prowincję kontrolowaną przez drugiego.
Wyjątek: gracze nigdy nie mogą atakować swoich królestw.
- **Bitwa** – odbywa się wtedy, kiedy dwie wrogie armie potykają się na neutralnym gruncie.

Istnieją ogólne zasady, które odnoszą się do wszystkich trzech wymienionych powyżej typów starć. Oprócz tego istnieją szczegółowe zasady odnoszące się do każdego z osobna.

Uwaga: o tym ile kości jest użytych w starciu decydują określone warunki, które mogą się zmieniać w zależności od rodzaju potyczki; wszystkie są opisane na str 15 – 17.

Kampanie

Kiedy gracz przemieszcza swoją armię na teren neutralnej prowincji rozpoczyna kampanię prowadzącą do jej podboju.

Kampania to seria starć, które mają na celu podbicie wybranego terytorium.

Każda prowincja ma indywidualny szlak kampanii. To rząd ikon umieszczony poniżej jej nazwy, gdzie każda z ikon reprezentuje jeden z czterech typów terenu: równiny, lasy, wzgórze i zabudowa.

Każda ikona to jedna bitwa jaką będzie musiała stoczyć armia nim ukończy kampanię.

Kiedy armia rozpoczyna kampanię, należy umieścić jedną z jednostek na pierwszej ikonie od lewej i rozstrzygnąć wynik starcia, przyjmując za obrońcę prowincję, a za atakującego gracza który umieścił na jej terenie swoje jednostki.

Ilość Kości Starcia w rzucie.

- Atakujący używa tylu kości, ile jego jednostek aktualnie znajduje się w neutralnej prowincji.

PRZYKŁAD

Pięciodziesięciopokłowa armia aquilonńska próbuje podbić neutralne Argos. Atakujący rzuca więc pięcioma kośćmi, zaś obrońca używa jedynie czterech.

Określanie Terenu

Każda z ikon na szlaku kampanii reprezentuje jakiś typ terenu, co decyduje o tym, które karty strategii mogą zostać użyte w starciu przez atakującego. Podczas kampanii, ikonka na jej szlaku aktualnie zajmowana przez jednostkę atakującego wskazuje na tym terenu, na jakim ma miejsce potyczka.

Karty zagrywane przez najeźdźcę muszą zawierać oznaczenia z nią korespondujące, aby mogły zostać zagrane.

PRZYKŁAD

Armia Aquilonii prowadzi kampanię w Ophir, a stopień jej zaawansowania pokazuje jednostka ustawiona na pierwszej ikonie szlaku kampanii. Symbol wskazuje na równiny, a więc Aquilonia może zagrać widoczną obok kartę – traktując tarcze i siekiery jako sukcesy przy podliczaniu wyników starcia.

Żetony Rajdu w prowincji

Jeśli na terenie neutralnej prowincji znajdują się żetony rajdu, obrońca automatycznie zalicza topory wyrzucone na kościach w trakcie starcia jako swoje sukcesy. Po każdej potyczce należy zdjąć z takiej prowincji jeden z żetonów rajdu.

Wyniki Starć w trakcie Kampanii

- Jeśli atakujący wygra, przesuwając swoją jednostkę na szlaku kampanii o jedno miejsce w prawo (chyba że znajdowała się już na ostatniej ikonie szlaku – w takim wypadku, patrz poniżej). Tura atakującego kończy się, zaś w kolejnej może on ponownie zdecydować się na odegranie akcji wojny i kontynuować kampanię, zgodnie z zasadami, rozgrywając kolejne starcie.

- Jeśli atakujący przegra starcie, musi usunąć z planszy jedną z jednostek armii biorącej udział w starciu; nie przesuwając również jednostki znajdującej się na szlaku kampanii, a jego tura się kończy. W następnej może swobodnie kontynuować kampanię, decydując się na wykonanie odpowiedniej akcji wojny.

- Jeśli starcie dotyczyło ostatniego terenu na szlaku kampanii, a atakujący wygrał starcie, oznacza to iż cała kampania zakończyła się jego sukcesem i prowincja została podbita i opanowana. Gracz usuwa ze zwycięskiej armii obecnej w prowincji jedną z jednostek i zamiast niej umieszcza w prowincji figurkę fortu. Podbita prowincja od tej pory uznawana jest za sojusznicą, a gracz który ją opanował otrzymuje tyle punktów imperium, ile wynosi jej status (więcej informacji o punktach zwycięstwa znajduje się na stronie 20, w rozdziale „Wygrana”).

PRZYKŁAD

Gracz kontrolujący Aquilonię zdecydował się na kolejne starcie w Ophir i wykonał rzut pięcioma kośćmi; trzy z nich zostały zaliczone jako sukcesy; obrońca rzucając trzema kośćmi wyrzucił dwa trafienia, które zostały zaliczone jako sukcesy – przegrał więc starcie i jednostka armii Aquilonii zostaje przesunięta na szlaku kampanii o jedno miejsce w prawo.

Forsowny Marsz

Kiedy starcie jest zakończone i rozliczone, tura atakującego powinna się zakończyć. Pomimo to, gracz może zdecydować się na **forsowny marsz** i rozegrać kolejną potyczkę – niezależnie od tego czy wygrał, czy przegrał poprzednią. Jeśli wyda taki rozkaz, usuwa z atakującej prowincji armii jedną jednostkę i natychmiast rozgrywa następną potyczkę. Rozkaz forsownego marszu można wydawać częściej niż raz na turę.

PRZYKŁAD

Po udanym przejściu na drugi etap szlaku kampanii w Ophir, Aquilonia decyduje się na forsowny marsz swojej armii i kolejny atak. Jedna z jednostek armii zostaje usunięta, zmniejszając jej liczebność z pięciu do czterech jednostek. Zaraz potem rozpoczyna się kolejne starcie. Szczęście dopisuje Aquilonii w rzutach, w których po raz kolejny zdobywa więcej sukcesów niż obrońca. W ten oto sposób, Ophir zostaje podbity w jednym, gwałtownym najeździe.

Oblężenia

Kiedy armia jakiegoś gracza wkroczy na jego terytorium, mówimy o oblężeniu. Oblężenia są niejako automatyczne, nie można bowiem po prostu przemieścić swojej armii przez terytorium oponenta nie atakując go. Kiedy dwóch graczy jest zaangażowanych w tego typu konflikt rozgrywają serię potyczek, gdzie atakującym jest gracz który wprowadził swoje jednostki na terytorium przeciwnika, a obrońcą gracz, którego prowincja została zaatakowana.

Liczba Kości w Starciu

- Atakujący używa tylu kości, ile jednostek liczy armia atakujące daną prowincję.
- Obrońca używa tylu kości, ile jednostek liczy jego armia obecna w prowincji, lub tylu ile wynosi jej status, w zależności od tego, która z wartości jest wyższa.

Określanie Typu Terenu, używanie Kart i Czarów.

O tym, na jakim terenie rozegrane zostanie starcie decyduje pierwsza ikona na szlaku kampanii. Ma to wpływ na to, jakiego typu karty strategii mogą być używane przez graczy biorących udział w starciu. W trakcie oblężenia, obaj gracze mogą używać kart strategii, królestwa oraz żetonów czarów.

PRZYKŁAD

Turan atakuje kotnrolowany przez Aquilonię Ophir armią złożoną z pięciu jednostek. Status Ophir wynosi 3, stacjonują w nim dwie jednostki armii. Obrońca otrzymuje więc trzy kości, liczbę równą wyższej z dwóch wartości do wyboru, zaś obrońca pięć. Pierwsza ikona na szlaku kampanii w Ophir to równiny, więc obaj gracze mogą używać tylko takich kart strategii, które zawierają ten symbol.

Wynik Starcia w przypadku Oblężenia

- Jeśli starcie wygrał atakujący, obrońca usuwa wszystkie swoje jednostki z zaatakowanej prowincji; jeśli nie posiadał tam armii, zostaje usunięty znacznik kontroli (fort, wieża lub miasto)

Uwaga: Chociaż znacznik miasta składa się z wieży i forty, traktowany jest jako jeden znacznik, a nie dwa.

- Jeśli atakujący przegra starcie, usuwa jedną jednostkę z armii atakującej prowincję.

Po przegranym starciu atakujący musi zdecydować, czy kontynuuje oblężenie czy wycofuje swoją armię do prowincji z której jego wojska wyruszyły. Jeśli nie wycofa armii, odbywa się następna potyczka..

Kolejne starcia odbywają się jedno po drugim, dopóki atakujący nie zdecyduje się wycofać swoich wojsk, straci ostatnią atakującą jednostkę, lub ostatecznie zakończy oblężenie sukcesem

Uwaga: Broniący nie ma możliwości wycofania swoich wojsk.

Po Oblężeniu

Jeśli wszystkie jednostki i znaczniki obrońcy zostają usunięte z terytorium prowincji, odzyskuje ona neutralny status. Jedna z jednostek zwycięskiej armii zostaje umieszczona na lewej ikonie szlaku kampanii. Gracz może zdecydować się na rozpoczęcie kampanii natychmiast poprzez forsowny marsz, lub poczekać do następnej tury. Niezależnie od wybranej opcji, w dalszej części gry stosowane są normalne zasady dotyczące prowadzenia kampanii.

Jeśli wszystkie jednostki atakującego zostały wycofane lub zginęły w boju, kontrolę nad prowincją w dalszym ciągu sprawuje obrońca.

„Crom, licz umarłych” („Crom, count the dead”)

Jeśli atakujący wygra oblężenie, otrzymuje żeton „Crom, count the dead”, który jest wykorzystywany na koniec gry; jeśli zaś jego armia została rozbita lub wycofana, żeton wędruje do broniącego.

Bitwy

Z bitwą mamy do czynienia, kiedy armia jednego z graczy wkracza do neutralnej prowincji w której znajduje się już armia innego gracza. Bitwy wywiązują się automatycznie – dwie wrogie armie nie mogą koegzystować w pokoju na tym samym terytorium. Kiedy dochodzi do bitwy, za atakującego uznaje się tego gracza, który wkroczył do prowincji w której znajdował się już inny gracz – obrońca.

Liczba Kości w Starciu

- Atakujący używa tylu kości, ile jednostek liczy armia atakujące daną prowincję.
- Obrońca używa tylu kości, ile jednostek liczy jego armia obecna już w prowincji.

Określanie Typu Terenu, używanie Kart i Czarów.

O tym, na jakim terenie rozegrane zostanie starcie decyduje ikona na szlaku kampanii, na której znajduje się jednostka obrońcy. Ma to wpływ na to, jakiego typu karty strategii mogą być używane przez graczy biorących udział w starciu. W trakcie bitwy, obaj gracze mogą używać kart strategii, królestwa oraz żetonów czarów.

PRZYKŁAD

Armia Turan prowadzi kampanię w Koth i znajduje się na drugim jej etapie – w lasach. Aquilonia zwraca swoją uwagę na Koth i wysyła tam armię, atakując jednostki z Turan. A więc zgodnie z zasadami, to właśnie w lasach dochodzi do bitwy.

Wynik starcia w Bitwie

- Jeśli atakujący wygrywa starcie, z armii obrońcy zostaje usunięta jedna jednostka.

- Jeśli obrońca wygrywa starcie, z armii atakującego zostaje usunięta jedna jednostka.

Po zakończeniu starcia atakujący może zakończyć bitwę i wycofać swoje jednostki do prowincji z której nadciągnęły.

Jeśli atakujący się nie wycofał, broniący może wycofać swoje jednostki do dowolnej sojuszniczej prowincji sąsiadującej z tą, w której miała miejsce bitwa. Jeśli żadna z prowincji nie jest jego sojuszniczym terytorium, nie może się wycofać.

Jeśli żadna ze stron nie decyduje się na odwrót, bitwa toczy się dalej i następują kolejne starcia, dopóki któraś ze stron nie zdecyduje się na odwrót lub z jednej z armii nie zostanie usunięta ostatnia jednostka. Tura atakującego nie kończy się dopóki bitwa nie zostanie rozstrzygnięta.

Po Bitwie

Jeśli wszystkie jednostki obrońcy zostają usunięte z terytorium prowincji, jedna z jednostek zwycięskiej armii zostaje umieszczona na lewej ikonie szlaku kampanii. Zwycięzca może zdecydować się na rozpoczęcie kampanii natychmiast poprzez forsowny marsz, lub poczekać do następnej tury. Niezależnie od wybranej opcji, w dalszej części gry stosowane są normalne zasady dotyczące prowadzenia kampanii.

Jeśli wszystkie jednostki atakującego zostały wycofane lub zginęły w boju, obrońca w swej następnej turze może normalnie kontynuować kampanię z poprzedniej pozycji na jej szlaku.

„Crom, licz umarłych” („Crom, count the dead”)

Gracz, który wygra bitwę otrzymuje żeton „Crom, count the dead”, który jest wykorzystywany na koniec gry.

STARCIA POLITYCZNE

Starcia na polu polityki reprezentują manewry dyplomatyczne i polityczne intrygi, jakie prowadzą między sobą narody Hyborii. Gracze stosują je aby zawrzeć sojusze z neutralnymi prowincjami lub złamać sojusze zawarte przez ich przeciwników.

Powody Starć Politycznych

Jeśli gracz chce zawiązać intrygę w prowincji, musi posiadać emisariusza na jej terytorium. Nie można tego zrobić, jeśli prowincja jest barbarzyńska, jest królestwem, albo znajduje się w niej fort, miasto czy wroga armia. Są dwa powody, dla których stosuje się intrygę: gracz może zawiązać ją w neutralnej prowincji, aby sprzymierzyła się z jego królestwem i stała sojuszniczym terytorium, bądź też aby dokonać sabotażu sojuszu, jaki zawarł inny gracz i zmienić status jego sojuszniczej prowincji z prowincji z powrotem na neutralny.

Jeśli dojdzie do starcia politycznego, gracz który zawiązuje intrygę nazywany jest atakującym, a neutralna prowincja czy gracz który kontroluje zaatakowane terytorium – obrońcą. Starcie polityczne składa się z jednej rundy rzutów kośćmi dla atakującego i obrońcy.

Używanie Kart Strategii

Gracz może używać kart strategii jeśli prowincja, w której ma miejsce starcie, jest oznaczona na karcie symbolem „2-4”. Jeśli w grze uczestniczy dwóch lub trzech graczy, karty mogą być używane w przypadku starć w innych prowincjach, oznaczonych na karcie symbolem „2-3” (patrz rozdział „Rozgrywka dla dwóch i trzech graczy” na stronie 23).



PRZYKŁAD

Turan zawiązał intrygę w Brythunii na północy. Północ jest oznaczona symbolem „2-4” na prezentowanej karcie, a więc Turan może jej użyć – w nadchodzącym starciu politycznym jeśli na kościach wypadną tarcze, zostaną policzone jako sukces.

Liczba Kości w Starciu

Liczba kości jakich używa atakujący to jedna i dodatkowo po jednej za każdą sąsiadującą prowincję która jest sojusznicza, lub w której znajduje się emisariusz atakującego.

PRZYKŁAD

Turan posiada swojego emisariusza w Koth o Zamorze i co oczywiste, kontroluje sam Turan. Zawiązuje intrygę w Zamorze i w starciu użyje trzech kości – jednej podstawowej, drugiej za emisariusza w Koth (które graniczy z Zamorą) i drugiej za Turan (które również graniczy z Zamorą).

Liczba kości używanych przez obrońcę różni się w zależności od tego, czy atakowana prowincja jest wroga czy neutralna.

- Jeśli zaatakowana prowincja jest neutralna, broniący używa liczby kości adekwatnej do jej statusu.

- Jeśli zaatakowana prowincja jest wroga (dla atakującego), broniący używa liczby kości adekwatnej do jej statusu plus jedną dodatkową kość.

PRZYKŁAD

Status Zamory wynosi 4, więc obrońca wykonuje swój rzut czterema kośćmi. Jeśli Zamora byłaby w sojuszu z Turan, gracz broniący Zamorę użyłby pięciu kości.

Wynik Starcia Politycznego

Jeśli atakujący chciał zawiązać sojusz z neutralną prowincją i wygrał starcie, usuwa z planszy swojego emisariusza w zamian ustawiając znacznik kontroli – wieżę. Od tej pory ta prowincja traktowana jest przez niego jako sojusznicza, a przez innych graczy jako wroga. Otrzymuje również ze wspólnej puli złoto w ilości adekwatnej do statusu prowincji. Jeśli starcie przegrał, jego emisariusz pozostaje na miejscu i nie się nie zmienia.

Jeśli atakujący próbował zerwać sojusz i zmienić status wrogiej prowincji na neutralny i wygrał starcie, broniący usuwa swój znacznik wieży z zaatakowanej prowincji, a prowincja odzyskuje status neutralnej. Jeśli przegrał, jego emisariusz zostaje usunięty z planszy.

WYZWANIA CONANA

Epoka Conana to gra rozgrywana w czasie, gdy Conan Barbarzyńca przemierza Hyborię, zanim zostanie koronowany w jednym z jej królestw. Od wyzwań przed jakimi staje zależy nie tylko to, jak długo potrwa gra, ale też ma to bezpośredni wpływ na samych graczy w jej trakcie.

Szlak Wyzwania

Tak jak zostało to wyjaśnione w sekcji rozstawiania (str 8 ~ 9), każda karta wyzwania posiada w prawym dolnym rogu oznaczenie liczbowe, które wskazuje jak długo będzie trwać – z opakowania zostaje wylosowana odpowiednia liczba żetonów wyzwania, które należy ułożyć odkryte w odpowiednim miejscu na planszy, poniżej talii kart wyzwań. Te żetony tworzą szlak wyzwania.

Żetony wyzwania reprezentują osiągnięcia Conana podczas jego przygód: pokonane monstra, zdobyte skarby, skradzione serca które zaczęły bić dla barbarzyńskiego herosa. Gracze zdobywają żetony wyzwania na dwa sposoby:

- Gracz kontrolujący Conana otrzymuje ze szlaku żeton kiedy pomaga barbarzyńcy osiągnąć jego cel, zbliżając go do miejsca wyznaczonego przez kartę wyzwania (po więcej informacji zerknij na stronę 10 do rozdziału „Tura Conana”).
- Pozostali gracze otrzymują żeton za każdym razem kiedy wybiorą Kość Losu z symbolem Królestwo i Conan. Gracze trzymają swoje żetony wyzwania zakryte i przed sobą, nie pokazując ich innym graczom, z wyjątkiem szczególnych sytuacji. Pomimo to ilość żetonów jakie każdy z graczy posiada musi być jasna dla pozostałych i co oczywiste, sami gracze mogą oglądać awers swoich żetonów w dowolnym momencie.

Zakończenie Wyzwania i rozpoczęcie kolejnego.

W momencie w którym jakikolwiek z graczy zabierze lub odrzuci ze szlaku wyzwania ostatni żeton, następuje koniec wyzwania. Gracz, który tego dokonał kończy swoją turę i wyzwanie uznane jest za zakończone.

Żetony wyzwania



Są trzy rodzaje żetonów wyzwania: monstra, skarby i kobiety. Każdy z nich składa się z następujących części:

1. Wartość żetonu.
2. Każdy taki symbol oznacza, że żeton może zostać wymieniony na żeton czaru. Jeśli na żetonie wyzwania są dwa takie symbole, oznacza to że można go wymienić na dwa czary.
3. Każdy taki symbol oznacza, że żeton może zostać wymieniony na odpowiednią ilość złota. Jeśli na żetonie widnieje jeden taki symbol, można go wymienić na żeton złota o wartości jeden.

Za każdym razem kiedy gracz otrzymuje żeton wyzwania może wymienić go na złoto lub czary, pobierając odpowiednią ilość żetonów z puli i odrzucając zużyty żeton. Nie można zrobić tego później. Zużyty żeton nie wraca do puli wolnych żetonów wyzwania, chyba że z jakiejś przyczyny zabraknie ich w grze; wtedy z odrzuconych żetonów wyzwania należy utworzyć nową pulę.

Żeby sprawdzić, czy zakończyło się sukcesem Conana, trzeba sprawdzić, gdzie znajduje się figurka bohatera. Jeśli w tej samej prowincji, jak ta wymieniona na karcie wyzwania, Conan odniósł zwycięstwo. Gracz kontrolujący Conana dobiera jeden żeton wyzwania ze wspólnej puli jako nagrodę – może go zatrzymać (zachowując jego wartość i typ w tajemnicy) lub wymienić go na złoto lub czary.

Jeśli Conan znajduje się w innym miejscu, zostaje przeniesiony do prowincji w której znajduje się znacznik celu, aczkolwiek w tym wypadku gracz odgrywający jego rolę nie otrzymuje żadnej nagrody.

W obu przypadkach karta zakończonego wyzwania zostaje zdjęta z planszy poza grę i nie weźmie już w niej udziału. Z talii kart wyzwań dobierana jest nowa, a z żetonów wyzwania układany jest szlak wyzwania odpowiedniej długości.

Następnie następuje licytacja, która rozstrzygnie kto przejmie rolę Conana w nadchodzącym wyzwaniu – licytacja przebiega tak jak poprzednio, co jest opisane na stronie 9.

Żetony Licytacji.

Żetony licytacji używane przez gracza nie mogą być użyte ponownie, dopóki gracz nie użyje w licytacji żetonu „0”. Każdy z graczy który zdecydował się na takich ruch podczas licytacji, z powrotem otrzymuje wszystkie swoje żetony licytacji zużyte wcześniej, poza żetonem „0”, który zostaje odrzucony. Z tego powodu należy bardzo dokładnie rozważyć użycie tego żetonu, jako że jest on jednorazowy.

Kolejnym wyjątkiem jest żeton „3”, który nigdy nie jest odrzucany; jeśli jakiś gracz użyje go w licytacji, po jej zakończeniu żeton wraca do jego puli dostępnych żetonów licytacji, co sprawia, iż „trójkę” można zagrywać w każdej licytacji, nawet kiedy skończą mu się pozostałe żetony. Jeśli karta zakończonego wyzwania była ostatnią w talii, kończy się bieżąca epoka i następuje faza Zmiany Epoki.

FAZA ZMIANY EPOKI

Kiedy zakończy się wyzwanie i ostatnia z czterech kart wyzwań zostanie odrzucona, epoka kończy się wraz z końcem bieżącej tury.

Faza zmiany epoki ma miejsce dwukrotnie – między pierwszą a drugą epoką, oraz między drugą i trzecią. Jest to okazja dla graczy aby ustalić na nowo strategię gry, zebrać owoce swoich sukcesów i przygotować do nowej epoki w grze.

Gracz, do którego należałaby następna tura, otrzymuje Żeton Rozpoczynającego. To on jako pierwszy rozpocznie swoją turę w nowej erze. Niewybrane kości losu pozostają w puli, gotowe do użycia w dalszej części gry.

Faza zmiany epoki składa się z poszczególnych kroków:

- 1 Rozliczanie Najazdów
- 2 Otrzymywanie Złota i Nagród za zrealizowane Cele
- 3 Budowa Miast i Powoływanie Oddziałów
- 4 Wydawanie Złota
- 5 Przypisywanie Artefaktów i Bonusowej Karty Conana
- 6 Tworzenie Talii Wyzwań
- 7 Uaktywnienie Kart Stołu

Każdy z graczy powinien ukończyć kolejny krok fazy, zanim wszyscy przejdą do następnego, w kolejności od gracza będącego w posiadaniu żetonu rozpoczynającego dalej, w kierunku wskazówek zegara.

1. Rozliczanie najazdów.

Na początku fazy zmiany epoki, gracze muszą poradzić sobie z najeźdźcami w sojuszniczych prowincjach. Każdy z graczy może zdecydować o usunięciu swojej jednostki armii w prowincji, aby usunąć z niej wszystkie żetony najazdu. Gracz może zrobić to w dowolnej liczbie sojuszniczych prowincji, w których znajdują się jego jednostki i żetony najazdu. Po ich wyeliminowaniu, gracze liczą ile żetonów najazdu pozostało w ich prowincjach i taką liczbę punktów imperium tracą, oznaczając to na torze punktowym (liczba punktów imperium nie schodzi poniżej zera). Punkty imperium są dokładnie opisane na stronie 20.

Kiedy punkty imperium zostaną odjęte, wszystkie pozostałe żetony najazdów są usuwane z planszy.

PRZYKŁAD Na zakończenie pierwszej epoki, na planszy znajduje się pięć żetonów najazdu: po dwa w Aquilonii i Zamorze, jeden w Steppes. Aquilonia poświęca jedną jednostkę swojej armii i żetony najazdu zostają z niej usunięte. Steppes jest prowincją neutralną, więc żeton najazdu zostaje z niej usunięty bez wywoływania jakiegokolwiek efektu. Zamora to sojusznicza prowincja Turan, które nie ma w niej żadnej jednostki wojskowej. Turan traci więc dwa punkty imperium. Na zakończenie wszystkie żetony najazdu zostają usunięte z planszy.

2. Otrzymywanie Złota i Nagród za zrealizowane Cele

Kiedy nadchodzi nowa epoka, gracze liczą zyski ze swoich podbojów. Każdy otrzymuje po dwie sztuki złota za każdą swoją wieżę i miasto na planszy, oraz dodatkowe pięć sztuk złota reprezentujące królewski skarbiec.

Następnie gracze sprawdzają karty celów w grze. Jeśli któryś z graczy zrealizował cel, zostaje nagrodzony odpowiednią liczbą punktów imperium, wskazaną na karcie. Na każdej karcie są dokładnie opisane warunki, jakie gracz musi spełnić aby zrealizować cel. Może się zdarzyć, że spełni je kilku graczy – w takim przypadku każdy z nich zostaje nagrodzony.

Po wydaniu nagrody karta zrealizowanego celu jest odrzucana, a zamiast niej dobiera się następną i układa ją w odpowiednim miejscu na planszy.

Karty Celu

Karty te reprezentują polityczne i militarne cele królestw Hyborii. Na każdej karcie znajduje się cel i nagroda wyrażona w punktach imperium, która należy się graczowi który go zrealizuje.

- 1 Nazwa karty.
- 2 Wymagania, jakie gracz musi spełnić aby zrealizować cel.
- 3 Nagroda wyrażona w punktach imperium.



Jeśli żaden z graczy nie spełnia wymaganych warunków, cel pozostaje w grze podczas kolejnej epoki.

Uwaga: Cele mogą zostać zrealizowane jedynie w trakcie fazy zmiany epoki lub na koniec gry, nawet jeśli gracze spełnili warunki wcześniej w trakcie rozgrywki. Gracze muszą spełniać wszystkie warunki, żeby zrealizować cel.

3. Budowa Miast i Powoływanie Oddziałów

Gracze mogą powoływać nowe oddziały by zwiększyć swoją siłę militarną w kontrolowanych przez siebie prowincjach. Gracz może umieścić jednostkę wojskową w swoim królestwie i każdej sojuszniczej prowincji, w której znajduje się jego fort lub miasto.

Zamiast ogłaszać mobilizację w prowincji w której znajduje się jego fort, gracz może rozbudować go i utworzyć miasto. Jeśli zdecyduje się na taki krok, umieszcza na znaczniki fortu znacznik wieży, tworząc znacznik kontroli symbolizujący miasto.

Uwaga: Miasto można zbudować poprzez rozbudowę fortu, ale nie wieży.

4. Wydawanie Złota

Gracze mogą wydawać złoto na zakup dodatkowych emisariuszy, jednostek wojskowych lub kart, zgodnie z

Zakup	Koszt
1 emisariusz	2 sztuki złota
1 jednostka wojskowa	2 sztuki złota
1 karta królestwa i 1 karta strategii	2 sztuki złota
1 karta strategii	1 sztuka złota

Jeśli gracz zakupił jednostki wojskowe, pobiera odpowiednią ilość figurek ze swoich zasobów i umieszcza w królestwie, sojuszniczej prowincji lub kilku prowincjach. W żadnej prowincji z wyjątkiem królestwa nie może znajdować się więcej niż pięć jednostek wojskowych naraz. Ten limit nie dotyczy ilości emisariuszy. Jeśli gracze dokupują karty, dobierają je z odpowiedniej talii i dokładają do pozostałych kart na rękę.

Gracze mogą kupować dowolną ilość kart i figurek, chociaż zakupy nie są obowiązkowe – posiadane złoto gracze mogą zachować na później.

5. Przypisywanie Artefaktów i Bonusowej Karty Conana

Na początku gry pomiędzy graczy zostają rozlosowane trzy potężne artefakty: Miecz Atlantów, Koronę Żmiji i Serce Tammuz. W trakcie zmiany epoki gracze oddają posiadane artefakty – stają się one dostępne dla wszystkich graczy, którzy teraz mogą się o nie licytować.

Każdy z graczy w tajemnicy przed innymi wybiera dowolną ilość żetonów wyzwania z jednej kategorii: potwory, skarby bądź kobiety. Kategoria którą wybrał decyduje o tym, o który artefakt walczy z innymi graczami.

Następnie gracze jednocześnie odkrywają wybrane przez siebie żetony i sumują ich wartości.

Miecz Atlantów zdobywa gracz, który miał najwyższą sumę wartości żetonów z potworami, Korona Żmii gracz, który miał najwyższą sumę wartości żetonów skarbów, zaś Serce Tammuz gracz z najwyższą sumę wartości żetonów kobiet. Jeśli jest w którejś kategorii jest remis, żadne z graczy nie otrzymuje licytowanego artefaktu.

Kiedy artefakty zostaną przyznane, użyte w licytacji żetony wyzwań wracają zakryte do puli każdego z graczy; żadne z żetonów nie są odrzucane czy wydawane.

Gracze nie muszą użyć w licytacji wszystkich swoich żetonów z wybranej kategorii, ale tylko te odkryte liczą się w licytacji.

Uwaga: Może się zdarzyć że jeden lub nawet wszystkie artefakty nie zostaną przyznane żadnemu z graczy – w takiej sytuacji należy odłożyć je na bok, aż do następnej fazy zmiany epoki.

W fazie zmiany epoki, pomiędzy pierwszą i drugą, raz drugą i trzecią epoką, po przyznaniu artefaktów pozostaje karta Conana, przyznawana graczowi z najmniejszą liczbą punktów imperium. W przypadku remisu otrzymuje ją gracz posiadający najmniej żetonów wyzwania; jeśli wciąż jest remis, karta nie jest przyznawana nikomu. Może się więc zdarzyć, że w drugiej i trzeciej epoce gracz będzie posiadał zarówno artefakt, jak i bonusową kartę Conana.

PRZYKŁAD

Aquilonia decyduje się na licytację o Miecz Atlantów, wybierając trzy żetony potworów. Turan chce zdobyć Serce Tammuz, do czego przeznacza dwa żetony kobiet. Stygia, podobnie jak Aquilonia, chce wejść w posiadanie Miecza Atlantów.

Gracze odkrywają swoje żetony wyzwania. Wartości żetonów Aquilonii to 1, 1 i 2, co w sumie daje 4. Turan licytował kobiety samotnie, więc z dwoma żetonami o wartości 2, zdobywa Serce Tammuz z sumą 4. Potwory Stygii mają wartość 3 i 2, co w sumie daje 5 punktów – Stygia zdobywa Miecz, zaś Korona Żmii nie zostaje przyznana nikomu i nie bierze udziału w grze w nadchodzącej epoce. Na zakończenie, bonusowa karta Conana zostaje przydzielona Turan, mającego 0 punktów imperium, najmniej spośród wszystkich graczy.

6. Tworzenie Talii Wyzwań

Zanim rozpocznie się nowa epoka, gracze tworzą nową talię wyzwań, w ten sam sposób jak na początku gry. Gracze losują cztery karty wyzwania spośród odłożonych uprzednio na bok i tasują je, formując talię. Nową talię układa się na planszy, a pierwsza karta z góry zostaje odkryta i umieszczona w grze. Na zakończenie gracze w standardowy sposób przeprowadzają licytację o odgrywanie roli Conana.

7. Uaktywnienie Kart Stołu

Wszystkie karty stołu są automatycznie uaktywnione (obrócone właściwą stroną do góry) – gracze nie muszą wydawać na to złota. Od tej pory karty mogą zostać ponownie użyte. Więcej informacji o kartach stołu znajduje się na stronie 22.

Po tym etapie, gracze kontynuują grę; gracz będący w posiadaniu żetonu rozpoczynającego zaczyna rozgrywać pierwszą turę.

WYGRAWA

Aby wygrać grę, gracz musi zbudować najpotężniejsze królestwo Hyborii, o czym zdecyduje ilość punktów imperium zliczona na koniec gry.

PUNKTY IMPERIUM

Punkty imperium pokazują, jak gracze radzą sobie grając w Epokę Conana. Podczas gry zdobywają je na dwa sposoby:

- Za każdym razem, kiedy gracz podbija prowincję w starciu militarnym, otrzymuje tyle punktów imperium, ile wynosi jej status.
- Za każdym razem, kiedy graczowi uda się zrealizować cel w grze, otrzymuje tyle punktów imperium, ile widnieje na karcie danego celu.

Uwaga: Gracze nie tracą punktów imperium, jeśli inny gracz podbije kontrolowaną przez nich prowincję. Z kolei jeśli gracz ponownie zdobędzie prowincję, którą zdobył wcześniej i utracił, po raz drugi otrzyma należną ilość punktów zwycięstwa.

Utratę punktów imperium mogą powodować najazdy. Ilość punktów imperium nigdy nie może spaść poniżej zera. Jeśli z jakiegoś powodu gracz miałby utracić więcej punktów imperium niż posiada, ich ilość po prostu spada do zera. Każdy z graczy posiada znacznik umieszczony na torze punktów imperium. Przesuwa go po nim, umieszczając na liczbach reprezentujących jego punkty zwycięstwa. Jeśli zdobędzie ich więcej niż 40, odwraca znacznik napisem „+40” do góry i przesuwając go dalej na torze, poczynając od pola z numerem 1. Na koniec gry, niektórzy gracze są nagradzani punktami imperium za realizację specyficznych celów.

KONIEC GRY

Gra kończy się:

- Kiedy ukończone zostanie czwarte wyzwanie trzeciej epoki – koniec następuje wraz końcem tury aktywnego gracza.
- Kiedy na zakończenie któregośkolwiek wezwania trzeciej epoki (włącznie z ostatnim) któryś z graczy zdecyduje się spróbować (niezależnie od rezultatu) osadzić Conana na tronie swojego królestwa (patrz „Koronacja Conana” poniżej).

KORONACJA CONANA

W trakcie trzeciej epoki, gracz odgrywający rolę Conana, może spróbować osadzić go na tronie swojego królestwa. Jest to ryzykowne zagranie, acz nagroda w postaci sporej ilości punktów imperium zdecydowanie zwiększa szanse na ostateczne zwycięstwo.

Jeśli w momencie zakończenia któregośkolwiek wyzwania trzeciej epoki Conan znajduje się w królestwie gracza odgrywającego jego rolę, można spróbować dokonać koronacji Conana.

Jeśli gracz nie zdecyduje się skorzystać z tej możliwości, a w talii kart wyzwania są jeszcze zakryte karty, kolejna z nich zostaje odkryta i umieszczona we właściwym miejscu i zaczyna się standardowa licytacja o odgrywanie roli Conana.

Gracz próbując koronować Conana ogłasza podjęcie próby zanim nowa karta wyzwania zostaje odkryta (lub zanim rozpocznie się zliczanie punktów, jeśli było to czwarte wyzwanie). Pozostali gracze powinni dać mu odpowiednią ilość czasu do namysłu zanim gracz podejmie decyzję.

Próba koronacji przebiega w następujący sposób:

1. Gracz odgrywający Conana wybiera typ żetonów wyzwania (potwory, skarby, kobiety).
2. Wszyscy pozostali gracze odkrywają swoje żetony z wybranej kategorii.
3. Każdy z graczy sumuje wartość swoich żetonów wybranej kategorii i porównuje z pozostałymi.

Jeśli gracz, który próbował osadzić na tronie swojego królestwa Conana, miał najwyższą sumę spośród wszystkich graczy, oznacza to, iż odniósł sukces i Conan zgodził się zostać królem. Gracz otrzymuje za to trzy punkty zwycięstwa. Oprócz tego, taki gracz jest jedynym który przy zliczaniu punktów może otrzymać dodatkowe punkty zwycięstwa za posiadanie największej ilości żetonów wyzwania każdego z trzech typów (patrz „Zliczanie Ostatecznego Wyniku” poniżej). Nie gwarantuje to co prawda zwycięstwa, ale drastycznie zwiększa na nie szansę.

Niestety, jeśli dochodzi do remisu lub też któryś z pozostałych graczy osiągnął wyższą sumę, próba koronacji kończy się niepowodzeniem. Conan głośno wyśmiewa takiego władcę, zaś potajemnie pozbawia go życia i znika. Taki gracz zostaje wyeliminowany z gry i automatycznie przegrywa. Pozostali gracze podsumowują punkty imperium i sprawdzają, który z nich został zwycięzcą. Tak czy inaczej, gra kończy się i następuje zliczanie ostatecznego wyniku.

Zliczanie Ostatecznego Wyniku

Niezależnie od tego jak zakończy się gra, wszyscy gracze muszą dokonać ostatecznego zliczenia punktów, aby sprawdzić który z nich został zwycięzcą.

Wyjątek: Gracz który podjął nieudaną próbę koronacji Conana nie zlicza swojego wyniku przegrywa automatycznie.

Aby poznać ostateczny wynik, gracze muszą najpierw rozliczyć efekty najazdów tak jakby to miało miejsce w trakcie fazy zmiany epoki (patrz Rozliczanie Najazdów na stronie 19).

Gracze uaktualniają swoje wyniki, a następnie:

- Każdy z graczy otrzymuje ilość punktów imperium równą sumie statusów wszystkich jego prowincji w których posiada forty lub miasta (są to dodatkowe punkty imperium, które nie mają nic wspólnego z punktami otrzymanymi za zdobycie prowincji).
- Każdy z graczy otrzymuje złoto równe sumie statusów wszystkich prowincji w których posiada miasta i wieże.
- Gracze sprawdzają, czy któryś z nich spełnił warunki realizacji któregoś celu będącego w grze, tak jak dzieje się to w fazie zmiany epoki; gracz, którym się to udało, dodaje odpowiednią ilość punktów imperium do swojego wyniku.

Kiedy te wyniki zostaną już podsumowane i dodane, gracze sprawdzają który z nich otrzymuje poniższe bonusy i dodaje kolejne punkty imperium. Każdy z nich ma dwie różne wartości, w kolumnie „Najwyższy wynik” i „Najwyższy Remis”. Większość bonusów jest przyznawana za najlepszy wynik. Jeśli osiągnęło go więcej graczy niż jeden, nie przyznaje się im wszystkim ilość punktów wymienioną w prawej kolumnie tabelki.

Bonus	Najwyższy wynik	Najwyższy - remis
Najbogatsze Królestwo	+3	+1
„Crom, count the dead”	+3	+1
Udana koronacja Conana	+3	-
Przewaga w żetonach wyzwania	+5 za typ	+2 za typ

-**Najbogatsze Królestwo** ten bonus otrzymuje gracz, który zdobył najwięcej złota.

-**„Crom, count the dead”** - ten bonus otrzymuje gracz, który zdobył najwięcej żetonów tego typu.

- **Udana koronacja Conana** ten bonus otrzymuje władca królestwa, na którego tronie zasiadł Conan.

- **Przewaga w żetonach wyzwania** bonus otrzymuje gracz, który po zsumowaniu łącznej wartości żetonów wyzwania danego typu otrzymał najwyższy wynik. Jako że są trzy typy żetonów wyzwania (potwory, skarby, kobiety), realnie przyznawane są trzy osobne bonusy; może zdarzyć się, że każdy z nich otrzyma inny gracz, lub też sytuacja, w której jeden gracz zdobędzie wszystkie punkty.

PRZYKŁAD

Jest koniec trzeciej epoki. Nikt nie podjął próby koronowania Conana i nadszedł czas zliczania wyników. Aquilonia zdobyła 15, 12 i 8 punktów, kolejno licząc potwory, skarby i kobiety. Turan 12, 12 i 11, zaś Stygia 13, 10 i 12. Aquilonia ma więc największą sumę w kategorii potworów (15 punktów) i remisuje z Turan jeśli chodzi o skarby (po 12 punktów). Stygia wygrywa z 12 punktami w kategorii kobiet. Tak więc Aquilonia otrzymuje 7 punktów (5 za zwycięstwo i 2 za remis), Stygia 5 a Turan jedynie 2.

Jeśli gra kończy się udaną koronacją Conana, **tylko gracz który tego dokonał otrzymuje bonus za przewagę w żetonach wyzwania**. Pozostali gracze, jeśli mają wyższe niż on sumy w którejś kategorii, nie doliczają bonusu do swojego wyniku. Nie oznacza to bynajmniej, że gracz koronujący Conana otrzymuje wszystkie bonusy jeśli po zliczeniu wartości żetonów okazuje się, że innemu graczowi należałyby się punkty, nikt ich nie otrzymuje.

PRZYKŁAD

Jeśli w powyższym przykładzie Aquilonii udało się osadzić Conana na tronie, tylko ten gracz otrzymałby punkty w ilości 10 siedem za bonusy i dodatkowe trzy za udaną koronację. Pozostali gracze nie otrzymaliby żadnych punktów za przewagę w ilości żetonów wyzwania.

Gracz posiadający największą ilość punktów imperium po dodaniu wszystkich bonusów zostaje ogłoszony zwycięzcą. Jeśli mamy do czynienia z remisem, wygrywa gracz, który posiada więcej żetonów wyzwania. Jeśli wciąż jest remis cóż, gra kończy się remisem.

INNE ZASADY

Poniżej znajdują się pozostałe zasady dotyczące innych elementów gry, jak również regulacje dotyczące rozgrywek w których udział bierze dwóch lub trzech graczy.

KARTY KRÓLESTWA

W grze istnieją dwa typy kart, które dają graczowi dodatkowe umiejętności, lub specjalne zdolności do modyfikacji wyniku starć militarnych i politycznych. Pierwszy z nich to karty strategii, których działanie zostało szerzej omówione na stronie 14, zaś drugi to karty królestwa.

Karty królestwa są podzielone na cztery osobne talie, po jednej na każde królestwo. Każda talia jest oznaczona innym kolorem oraz symbolem na koszulce.



Aquilonia



Hyperborea



Stygia



ATuran

Dobieranie Kart Królestwa

Gracze mogą dobierać karty ze swojej talii na dwa sposoby: po pierwsze, wybierając dociąg kart jako akcję korony podczas swojej tury (jeśli gracz wybierze tę opcję, dobiera po jednej karcie królestwa i strategii), po drugie dokupując karty w trakcie fazy zmiany epoki za cenę dwóch sztuk złota gracz otrzymuje po jednej karcie królestwa i strategii.

Jeśli w którymś momencie gracz dobierze ostatnią kartę ze swojej talii, przetasowuje stos kart odrzuconych i formuje z niego nową talię.

Są trzy rodzaje kart królestwa: karty stołu, karty wydarzeń i karty efektów.

Karty Stołu



Te karty symbolizują specjalne jednostki, postacie, przedmioty dostępne dla danego królestwa. Każda karta stołu, raz zagrana, już na nim pozostaje w grze, chyba że z jakiegoś powodu gracz jest zmuszony ją odrzucić.

Każda z kart tego typu ma swój koszt, oznaczony symbolem złota i liczbą w prawym dolnym rogu. Jeśli gracz zechce ją zagrać z ręki, musi wydać odpowiednią ilość złota. Karty stołu mogą być zagrywane jedynie na początku tury gracza i można zagrać dowolną ich ilość, jeśli gracz mawystarczającą ilość złota. Karty stołu zagrywa się kładąc je odkryte na stole przed sobą.

Od tej pory gracz może (ale nie musi) ich użyć, stosując się do opisu na danej karcie zaznaczając to skręcając kartę do góry nogami. Karta nie może zostać użyta ponownie, dopóki nie zostanie uaktywniona. Jeśli gracz chce uaktywnić którąś ze swoich kart, na początku następnej tury musi wydać tyle złota ile kosztowała, tak, jakby zagrywał ją z ręki. Karta zostaje odwrócona normalnie i jest gotowa do ponownego użycia. Wszystkie karty stołu są uaktywnione automatycznie podczas fazy zmiany epoki, co nie wymaga wydawania złota.

PRZYKŁAD

Na początku swojej tury Aquilonia wydaje dwie sztuki złota, aby zagrać z ręki Bossonian Archers. Podczas najbliższego starcia zbrojnego używa owych łuczników aby dodać jeden sukces do wyniku rzutu. Karta zostaje odwrócona. W następnej turze, Aquilonia może zapłacić kolejne dwie sztuki złota aby uaktywnić kartę i móc ją ponownie użyć.

Karty Wydarzeń

Karty wydarzeń reprezentują zdarzenie lub przedmiot, które daje jednorazowy bonus królestwu.

Gracz może użyć akcji królestwa aby zagrać kartę wydarzenia (jest to jedna z opcji, patrz strona 11) - może więc zagrać ją jedynie w swojej turze.

Dokładna instrukcja użycia oraz jego skutki są opisane na każdej karcie. Po zagraniu, karty wydarzeń odkłada się tworząc stos kart odrzuconych, z którego później powstanie nowa talia kart królestwa.



Karty Efektów

Efekty można zagrać bez wydawania złota czy używania akcji kości losu. Tekst karty dokładnie precyzuje kiedy może zostać zagrana zazwyczaj podczas tury gracza, aby dać mu specjalną zdolność. Istnieją jednak karty efektów, które można zagrywać podczas tur przeciwników. Dokładny sposób użycia karty jest opisany na każdej z nich.

Wyjątek: Efekt można zagrywać w turze przeciwnika jedynie wtedy, jeśli gracz bierze udział w starciu z tym właśnie przeciwnikiem.

Po użyciu karty efektów również odkłada się na stos kart odrzuconych.

GRA DLA DWÓCH I TRZECH GRACZY

W niniejszej instrukcji wszystkie zasady odnoszą się do rozgrywki, w której udział bierze czterech graczy. Większość z nich pozostaje niezmienione, nawet jeśli w grze bierze mniejsza liczba graczy, jednak niektóre z nich zmieniają się delikatnie dotyczy to szczególnie fazy przygotowania gry oraz sposobu w jaki działają karty strategii dotyczące starć politycznych.

W grze dla dwóch i trzech graczy sugerowane jest, aby jeden z nich grał Aquilonią; sugerowane układy to Aquilonia i Turan jeśli graczy jest dwóch, oraz Aquilonia, Turan i Stygia, jeśli jest ich trzech.

Uwaga: Powyższe zestawienia są jedynie sugestią, gracze mogą dowolnie eksperymentować z innymi układami.

Plansza

Jeśli w grze bierze udział mniej niż czterech graczy, rozgrywka odbywa się na zmniejszonej planszy. Zależy to od królestw jakie zostały wybrane przez graczy.

- Środkowa Hyborea zawsze bierze udział w grze.
- Wschód bierze udział w grze jeśli Turan jest w grze.
- Południe bierze udział w grze jeśli Stygia jest w grze.
- Północ bierze udział w grze jeśli Hyperborea jest w grze.

Conan i emisariusze mogą przemieszczać się po prowincjach, które nie biorą udziału w grze, chociaż nie wolno tego jednostkom wojskowym. Żadne starcia nie mogą mieć miejsca w prowincjach nie biorących udziału w grze i żadna z nich nie może zostać sojusznicą prowincją.

Karty Strategii

Kart strategii używa się nieco inaczej, jeśli w grze jest mniej niż czterech graczy. Jeśli w normalnej rozgrywce gracz chce zagrać kartę strategii podczas starcia politycznego, może jej użyć tylko jeśli rejon w którym odbywa się starcie jest na niej oznaczony symbolem „2-4”. W grze z udziałem dwóch lub trzech graczy, gracze mogą zagrywać je w trakcie starć mających miejsce w prowincjach zlokalizowanych na terenach oznaczonych zarówno „2-4” jak i „2-3”. Z uwagi na to, że w mniejszych grach niektóre tereny nie biorą udziału w grze, karty strategii stają się bardziej uniwersalne.

Uwaga: Wszystkie pozostałe zasady dotyczące kart strategii działają w małych grach tak samo.



Artefakty

W grze dla dwóch lub trzech graczy, artefakty są przyznawane i licytowane normalnie. Każdy artefakt który nie został przyznany lub wylicytowany jest odkładany poza grę aż do kolejnej fazy zmiany epoki, kiedy gracz mogą go licytować po raz kolejny.

Tłumaczenie dla



Piotr "Kula" Milewski

Skład: Adam Kałuża

A GAME BY **ROBERTO DI MEGLIO, MARCO MAGGI & FRANCESCO NEPITELLO**

AGE OF
CONAN
THE STRATEGY BOARD GAME

GAME DESIGN **ROBERTO DI MEGLIO, MARCO MAGGI & FRANCESCO NEPITELLO**

ART DIRECTION & GRAPHIC DESIGN **FABIO MAIORANA**

PRODUCTION **ROBERTO DI MEGLIO & FABRIZIO ROLLA**

COVER ART **J.P. TARGETE**

CONCEPT ART **MATTEO MACCHI**

PHOTOS **CHRISTOPH CIANCI**

ENGLISH EDITION EDITING **JOHN GOODENOUGH & SAM STEWART**

ENGLISH EDITION LAYOUT **SAM STEWART**

ENGLISH EDITION EXECUTIVE DEVELOPER **JEFF TIDBALL**

ENGLISH EDITION PUBLISHER **CHRISTIAN T. PETERSEN**

PLAYTESTING: MAURO ADORNA, AMADO ANGIOLO, MARKUS BAAR, MARIO BARBATI, FRANCESCO BAREA, KRISTOFER BENGTSSON, TOR BIEKER, ROBERTO BUSSETTI, PIERO CIONI, CLUB TREEMME, DEREK COON, ULRICH CZARNETZKI, KEN DOBYNS, ANNA FAVA, GIULIANO FASSI, DENIS FISCHER, ISABELLE GALANT, MARCO HAMMERL, DAVID HASSELBACHER, SABRINA HEESSEN, PAUL HELDRUP, ROGER JOHANSSON, ANDREAS JOSEFSSON, MATT KINCAID, ERICH KRAGEL, JUTTA KRÖNNERT, MICHAEL KRÖNNERT, JÖRG KRISMANN, KAI KRÜCKEL, CARMINE LAUDIERO, JACOB LEUNER, ANDREA LIGABUE, GIACOMO MARCHI, DAVID MORSE, MICHELE NENZI, GIULIANO NEPITELLO, LUCA PANSECCHI, NILS ROBERTZ, CIRO SACCO, NICOLA SANTARELLO, MICHAEL SCHLEPPHORST, JOST SCHWIDER, ANDREW STANTON, JESPER SÖRENSSEN, JIMMY STRÖMBERG, THORSTEN TEUBER, DAVIDE TRIVELLATO, ANDREW WEINER, MICHELE ZANNI.

SPECIAL THANKS TO: TOR BIEKER, MICHAEL KRÖNNERT, JÖRG KRISMANN FOR THEIR BARBARIC ENTHUSIASM IN THE PLAYTESTING; DOBE TANG FOR HER ASSISTANCE IN THE PRODUCTION; JOAKIM ZETTERBERG, FREDRIK MALMBERG AND ALL THE PEOPLE AT PARADOX ENTERTAINMENT FOR THEIR SUPPORT AND PATIENCE.

A GAME CREATED AND PUBLISHED WORLDWIDE BY **NG INTERNATIONAL SRL**



VIA PRADAZZO 6/B, 40012, CALDERARA DI RENO (BO), ITALY
WWW.NEXUSGAMES.COM

ENGLISH LANGUAGE EDITION LOCALIZED AND PUBLISHED EXCLUSIVELY WORLDWIDE BY
FANTASY FLIGHT PUBLISHING, INC. (DBA FANTASY FLIGHT GAMES)



1975 WEST COUNTRY ROAD B2, ROSEVILLE, MN, 55113, USA
WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM

KEEP THIS ADDRESS FOR YOUR REFERENCE.



© 2008 CONAN PROPERTIES INTERNATIONAL LLC. CONAN, CONAN THE BARBARIAN, HYBORIA, AND RELATED LOGOS, CHARACTERS, NAMES, AND DISTINCTIVE LIKENESSES THEREOF ARE TRADEMARKS OR REGISTERED TRADEMARKS OF CONAN PROPERTIES INTERNATIONAL LLC UNLESS OTHERWISE NOTED. ALL RIGHTS RESERVED. ROBERT E. HOWARD IS A TRADEMARK OR REGISTERED TRADEMARK OF ROBERT E. HOWARD PROPERTIES INC. USED WITH PERMISSION. ALL RIGHTS RESERVED. AGE OF CONAN - THE STRATEGY BOARD GAME © 2008 NG INTERNATIONAL SRL. ALL RIGHTS RESERVED. WARNING: NOT SUITABLE FOR CHILDREN UNDER 3 YEARS BECAUSE OF POINTED PARTS AND SMALL PARTS. CHOKING HAZARD. MADE IN CHINA.