



# WIKINGOWIE

## WOJOWNICY PÓŁNOCY

W grze **Wikingowie: Wojownicy Północy** gracze wcielają się w Jarłów wikingów, którzy walczą o władzę nad Północą i koronę Konunga. Władzę zdobędzie ten, który jako pierwszy złupi wszystkie wsie i przywiezie z nich córki thanów do swojego portu, jako symbol uznania władzy nad osadą. W międzyczasie Jarlowie będą walczyć z Bestią Morską i napadać się wzajemnie wśród wzburzonych fal północnego morza. Ten, który wykaże się największym sprytem, wołą walki, i któremu będą sprzyjać Bogowie, wyprawi wielką ucztę i zostanie Konungiem Północy.

## KOMPONENTY GRY

1 figurka Bestii Morskiej

1 kość sześciocienna

plansza do gry



106 kart, w tym:



12 kart córek thanów (po 3 w każdym z czterech kolorów)



94 karty akcji (49 kart wiatru, 33 karty wydarzeń, 12 kart bohaterów)

4 plansze graczy



4 figurki drakkarów w czterech kolorach



## PRZYGOTOWANIE DO GRY

- Na środku stołu rozłóż planszę.
- Obok planszy ułóż karty córek thanów w 4 stosach, każdy z kartami tego samego koloru, awersem do góry (1).
- Pozostałe karty potasuj i ułóż w jednym stosie, rewersem do góry, w miejscu dostępnym dla wszystkich graczy (2). Ten stos tworzy talię kart akcji. Przeznacz miejsce obok talii kart akcji dla stosu kart odrzuconych (3).
- Kość połóż w zasięgu graczy.



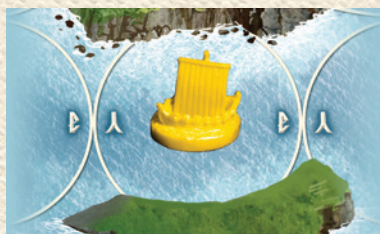
- Figurkę Bestii Morskiej postaw na środkowym polu planszy - z grafiką Bestii Morskiej (4).
- Każdy gracz wybiera kolor i otrzymuje drakkar oraz planszę gracza w wybranym kolorze. Gracze ustawiają swoje drakkary na planszy, na polach portów we własnym kolorze (5), a planszę gracza w łatwo dostępnym miejscu przed sobą (6).
- Każdy gracz otrzymuje **6 kart** z wierzchu talii kart akcji.

Graczem startowym zostaje gracz, który ostatnio żeglował lub był na jednostce pływającej. Jesteście gotowi do gry!

## PRZEBIEG ROZGRYWKI

### 1. PLANSZA

- Plansza przedstawia morze, po którym żeglować będą drakkary graczy, oraz otaczające je ziemie. Plansza podzielona jest na pola.
- Drakkar i Bestia Morska zawsze muszą stać na jednym, konkretnym polu. W trakcie gry na jednym polu może stać dowolna ilość drakkarów. Żaden drakkar nie może stać na polu na którym stoi Bestia Morska.
- Każde pole ma zaznaczone ikonami kierunki, w których drakkar może się poruszyć z danego pola na pole sąsiadujące. Jeśli na polu nie ma zaznaczonego któregoś kierunku, nie można poruszyć drakkaru w daną stronę.



*Drakkar może poruszyć się w kierunkach ↕ i ↔  
ale nie w kierunkach ↗ i ↘.*

- Na planszy znajdują się także **porty jarłów** (graczy) oraz **wsie thanów**, które gracze będą plądrowali podczas rozgrywki. Na te pola gracze mogą normalnie wpływać swoimi drakkarami.



*Port gracza żółtego.*




*Wieś thana żółtego.*

- W każdym z czterech rogów planszy znajdują się też miejsca symbolizujące **siedziby jarłów**, na które gracze odkładać będą karty córek thanów, jakie uda im się przywieźć do własnego portu i wyprawić ucztę powitalną. Karty córek thanów leżące w siedzibie są bezpieczne i nie dotyczą ich żaden efekt w grze.
- Bestia Morska rozpoczyna grę na dużym, środkowym polu planszy przedstawiającym jej wizerunek. Drakkar gracza nigdy nie może zakończyć ruchu na polu, na którym stoi Bestia Morska. Gracz wpływając na pole z Bestią musi ją zaatakować. Gracz nie może wpłynąć na pole, na którym znajduje się Bestia Morska za pomocą wiosłowania. Nigdy też drakkar gracza nie może być przesunięty w wyniku efektu, jaki zaszedł w grze na pole zajmowane przez Bestię Morską.
- W czasie gry Bestia Morska będzie zmieniała miejsce pobytu.

### 2. KARTY

Większość działań w grze gracze będą podejmowali zagrywając karty akcji z ręki. W grze występują 3 rodzaje kart akcji:

- **Karty wiatru** 

Karty wiatru pozwalają na przemieszczanie drakkaru po planszy. Zagranie karty wiatru pozwala na przesunięcie drakkaru o jedno pole w jednym z kierunków pokazanych na karcie wiatru i obecnych na polu, na którym stoi drakkar.



Karty wiatru oznaczone tym symbolem są uniwersalne i pozwalają wykonać ruch w jednym z dozwolonych kierunków.

Po wykonaniu ruchu karta wiatru jest wykorzystana i należy odrzucić ją na stos kart odrzuconych.

#### • Karty wydarzeń

Karty wydarzeń pozwalają na wywoływanie różnych efektów w grze. Niektóre efekty kart wydarzeń mogą być sprzeczne z ogólnymi zasadami gry. W takim wypadku zawsze efekt działa tak, jak opisano na karcie. Karty wydarzeń można zagrywać nie tylko w swojej turze, ale także w trakcie trwania tur innych graczy.



Karty zaznaczone tą ikoną są kartami reakcji. Gracz może je zagrać w odpowiedzi na opisaną na karcie sytuację, która zaszła w grze, najczęściej na zagrana przez innego gracza kartę akcji czy wykonany rzut kością.

Większość kart wydarzeń ma zaznaczony kierunek wiatru w lewym, górnym rogu karty. Gracz może użyć takiej karty wydarzenia tak jakby używał karty wiatru z kierunkiem takim jak zaznaczony na karcie. Karta wydarzenia użyta w celu poruszania się zawsze pozostaje kartą wydarzenia i nie odnosi się do niej efekty kart odnoszące się do kart wiatru. Zagrywając kartę wydarzenia gracz musi wybrać czy używa jej specjalnego efektu czy ikony wiatru.

#### • Karty bohaterów

Karty bohaterów przedstawiają potężne postacie ze świata wikingów. Po zagraniu karty bohatera gracz kładzie ją na jednym z 3 miejsc na swojej planszy gracza przedstawiającej jego drakkar. Bohaterowie leżący na planszy gracza stanowią załogę drakkaru. Gracze nigdy nie mogą mieć więcej niż **3 bohaterów** w składzie swojej załogi. Gracz może dołożyć kartę bohatera na swoją planszę gracza nawet, jeśli wszystkie miejsca są zajęte. Jednak w tym samym momencie musi odrzucić jedną kartę bohatera z planszy gracza na stos kart odrzuconych.

Kartę Bohatera można wyrzucić za burtę (na stos kart odrzuconych) w dowolnym momencie w trakcie swojej tury bądź w trakcie tury innego gracza, gdy do załogi dołączany jest nowy bohater.

Karty bohaterów działają tylko, gdy leżą na planszy gracza (tylko gdy dany bohater jest członkiem załogi). Efekt działania bohaterów opisany jest na karcie.



Karty bohaterów oznaczone tą ikoną działają cały czas w opisanych na karcie warunkach.



Karty bohaterów oznaczone tą ikoną działają raz w trakcie rundy gry. Bohaterowie wchodzą do gry gotowi do użycia (w pozycji pionowej).

W momencie użycia zdolności danej karty gracz przekreśla ją lekko aby zaznaczyć, że karta została już przez niego użyta. Na początku swojej tury gracz ustawia wszystkie karty bohaterów w pozycji pionowej aby zaznaczyć, że znów może ich używać. Niektóre karty bohaterów mogą być używane w trakcie tury innego gracza. Te karty po użyciu także należy przekreślić żeby zaznaczyć, że karta została użyta. Gracz będzie mógł skorzystać z jej efektu po rozpoczęciu jego tury, gdy karta wróci do pozycji pionowej.

**Karty córek thanów** to szczególny rodzaj kart bohaterów.

Przedstawiają córki wodzów lokalnych społeczności. W trakcie gry gracze będą zdobywali karty córek thanów i dokładali je do swojej załogi.

Karty córek thanów są kartami bohaterów i dotyczą ich zasady oraz efekty odnoszące się do kart bohaterów i załogi drakkaru. Na przykład wliczają się do limitu 3 kart załogi w drakkarze.

Po dopłynięciu do swojego portu z córką thana (bądź kilkoma) gracz może wydać ucztę i odłożyć kartę córki thana (bądź kilka jeśli chce) do swojej siedziby – pola na karty córek thanów.

Siedziba każdego gracza oznaczona jest jego kolorem. Od tego momentu żaden efekt nie dotyczy odłożonych do siedziby córek thanów, będą one leżały tam do końca gry.

**UWAGA:** W żadnym momencie w grze gracz nie może mieć w załodze i/lub w swojej siedzibie dwóch lub większej ilości kart córek thanów w tym samym kolorze. Gracz może jednak, posiadając kartę córki thana w załodze drakkaru lub w swoim obozie, zabrać kartę w tym samym kolorze innemu graczowi i zwrócić do wioski (odłożyć na stos kart córek thanów danego koloru). Innymi słowy, **gracz może być w posiadaniu jednej karty córki thana w określonym kolorze w tym samym czasie.** Gracz zawsze jest w posiadaniu karty córki thana w swoim kolorze.

**UWAGA:** Karty córek thanów nigdy nie trafiają na stos kart odrzuconych. Gdy gracz pozbywa się takiej karty wraca ona na stos kart córek thanów w swoim kolorze.

• **Sukces** 

Na niektórych kartach wydarzeń i bohaterów znajdują się słowo „sukces”. Zawsze oznacza ono **zmodyfikowany** wynik rzutu kością o wyniku **4 bądź więcej**.

### 3. TURA GRACZA

- Na początku swojej tury (**poza swoją pierwszą turą w grze**) gracz **dobiera dwie karty** z talii kart akcji.
- Następnie gracz może zagrać z ręki **1 kartę bohatera** i umieścić ją odkrytą na jednym z miejsc na swojej planszy gracza. Jest to jedyny moment w turze, w którym gracz może zagrać z ręki kartę bohatera.
- Następnie gracz wykonuje **akcje** tak długo, jak uważa to za stosowne lub tak długo, jak może to robić.

W trakcie swojej tury gracz może zagrać dowolną liczbę kart akcji z ręki oraz wykonać jedną (**i tylko jedną**) z 5 możliwych **akcji standardowych** nie wymagających użycia karty (opisanych w dalszej części instrukcji).

Raz w turze gracz może także **wiosłować** co zawsze kończy jego turę.

Gdy gracz **zagrywa kartę akcji**, musi określić kogo będzie dotyczyło działanie tej karty. Następnie kładzie kartę na stole,

gdzie tworzy ona **stos kart akcji** i czeka na rozpatrzenie jej efektu. W tym momencie inni gracze, zaczynając od gracza na lewo i w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, mają szansę na **zagrywanie kart reakcji** odnoszących się do aktualnej sytuacji w grze. Każda zagrana karta reakcji trafia na górę stosu. Gracze zagrywają karty reakcji tak długo, aż wszyscy gracze spasują. Następnie rozlicza się działanie wszystkich kart reakcji w kolejności od karty leżącej na górze stosu do karty leżącej na spodzie stosu. Na koniec wszystkie karty trafiają do stosu kart odrzuconych.

**Przykład:** Jacek zagrywa kartę „Bunt” i mówi że jej celem będzie Magda. Kładzie kartę na stole, gdzie tworzy ona stos kart akcji. Na lewo od Jacka siedzi Łukasz, który pasuje. Następna jest Magda, która zagrywa kartę „Sztuczka Lokiego”, która może anulować działanie karty „Bunt” i kładzie ją na karcie „Bunt”. Następna w kolejności jest Agnieszka, która także zagrywa „Sztuczka Lokiego” i kładzie ją na górze stosu. Wszyscy gracze pasują. Teraz rozpatruje się działanie kart zaczynając od karty leżącej na górze stosu. „Sztuczka Lokiego” zagrana przez Agnieszkę anuluje taką samą kartę zagrana przez Magdę i teraz działa „Bunt” zagrany przez Jacka.

Tak samo należy postępować w sytuacji ogłoszenia przez gracza zamiaru **wykonania akcji standardowej**. Po deklaracji chęci wykonania akcji standardowej gracze w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, zaczynając od gracza po lewej stronie, mogą **zagrywać karty reakcji** w taki sam sposób, jak w przypadku opisanym powyżej.

**Przykład:** Magda deklaruje atak na Jacka. Na lewo od Magdy siedzi Agnieszka, która pasuje, następnie Jacek zagrywa kartę „Moc Thora” i deklaruje, że odejmie 1 od rzutu ataku Magdy. Karta „Moc Thora” trafia na stół gdzie tworzy stos. Następnie Łukasz pasuje, a Magda zagrywa „Sztuczka Lokiego” którą kładzie na „Moc Thora” zagrana przez Jacka. W tym momencie kolejka przypada na Agnieszkę, która zagrywa kolejną „Moc Thora” i deklaruje, że doda jeden do rzutu Magdy. Jako że wszyscy gracze pasują karty rozpatrywane są od góry stosu. „Moc Thora” zagrana przez Agnieszkę działa i powoduje, że Magda wykona rzut ataku z modyfikatorem +1. Następnie działa „Sztuczka Lokiego”, która anuluje „Moc Thora” zagrana przez Jacka. W efekcie Magda wykonuje rzut ataku z modyfikatorem +1.

**Po wykonaniu akcji** przez gracza, który rozgrywa swoją turę, inni gracze, zaczynając od gracza siedzącego po jego lewej stronie i kontynuując zgodnie z ruchem wskazówek zegara, mają szansę wykonać **po jednej akcji**.

W przypadku akcji wykonywanych w czasie tury innego gracza można jedynie:

- **zagrać kartę wydarzenia** z ręki (*celem może być dowolny gracz przy stole lub dowolna okoliczność, na przykład Bestia Morska*). W takim wypadku gracz nigdy nie może użyć ikony wiatru z karty wydarzenia.

- **użyć zdolności bohatera** będącego członkiem załogi, pod warunkiem że pozwala na to sytuacja w grze.

**Akcje wykonywane przez graczy w trakcie tury innego gracza rozgrywa się tak samo jak akcje gracza w trakcie jego tury co zostało opisane powyżej.**

Gdy wszyscy gracze wykorzystają szansę na wykonanie akcji bądź spasują, gracz rozgrywający swoją turę może kontynuować wykonywanie własnych akcji aż do momentu gdy spasuje.

**Przykład:** Zaczyna się tura Jacka. Ma na ręku 5 kart. **Dobiera 2 karty, po czym wystawia bohatera, Berserkera.** Następnie Jacek **zagrywa kartę Wiatru** chcąc płynąć na północ. **Nikt nie zagrywa karty reakcji** zatem karta Wiatru zostaje **rozpatrzona** a okręt zostaje przesunięty. W tym momencie pozostali gracze, w kolejności wskazówek zegara, zaczynając od Magdy siedzącej na lewo od Jacka, mają okazję do **wykonania jednej akcji**. Magda, jako pierwsza w kolejności postanawia rzucić kartę wydarzenia - **Przejęcie sterów, na okręt Jacka.** Chce przesunąć go z powrotem na pole, z którego przyплыł. Następuje możliwość zagrywania przez graczy kart reakcji. Tylko Jacek korzysta z tej opcji zagrywając **Sztuczkę Lokiego, która anuluje działanie Przejęcia sterów.** Jako że inni gracze pasują, Jacek kontynuuje swoją turę.

## RUCH

### • Żegluga

Gracz może przemieścić swój drakkar o jedno pole w kierunkach zaznaczonych na polu, na którym znajduje się jego drakkar. W tym celu musi zagrać z ręki kartę wiatru z ikoną kierunku,

w którym chce się poruszyć. Następnie (*o ile jego działanie nie zostało zablokowane bądź zmienione przez innych graczy*) porusza drakkar o jedno pole.

Gracz może zagrać dowolną liczbę kart wiatru z ręki w swojej turze. Może zagrywać karty wiatru przed i po wykonaniu innych akcji.

Do żeglugi można użyć również karty wydarzenia posiadającej odpowiednią ikonę kierunku.



### • Wiosłowanie

**Raz w turze** gracz może wiosłować. Wiosłowanie pozwala na przesunięcie drakkaru w dowolnym z dostępnych na polu, na którym gracz stoi, kierunków o jedno pole bez użycia karty wiatru.

**UWAGA:** Wiosłowanie zawsze **kończy turę gracza, który je wykonał.** Nie wolno poruszyć drakkaru za pomocą wiosłowania tak, aby wpłynąć na pole zajmowane przez Bestię Morską.

## AKCJE STANDARDOWE

W trakcie swojej tury gracz może wykonać jedną i tylko jedną akcję z puli dostępnych akcji standardowych. Akcje standardowe nie wymagają zagrywania kart, ale gracz może wykonać tylko jedną taką akcję w swojej turze.

Dostępne standardowe akcje w grze to:

- **Atak na drakkar innego gracza** – jeśli gracz znajduje się na tym samym polu co inny gracz, może go zaatakować. W tym celu ogłasza to i czeka na reakcje innych graczy tak, jak to opisano powyżej. Sam może zagrywać karty wydarzeń odnoszące się do ataku na drakkar innego gracza (na przykład *Moc Thora*).

Jeśli atak dochodzi do skutku, to gracz rzuca kością, dodaje ewentualne modyfikatory i oblicza wynik rzutu.

**Wynik od 1 do 3** oznacza porażkę atakującego. Gracz broniący zabiera losowo jedną kartę z ręki gracza atakującego oraz dobiera jedną kartę ze stosu kart akcji. Następnie przesuwa drakkar przeciwnika o jedno pole w dozwolonym kierunku. Nie wolno przesunąć drakkaru przeciwnika na pole zajmowane przez Bestię Morską.

**Wynik od 4 do 5** oznacza zwycięstwo atakującego. Gracz atakujący zabiera losowo jedną kartę z ręki gracza broniącego oraz dobiera jedną kartę ze stosu kart akcji. Następnie przesuwa drakkar przeciwnika o jedno pole w dozwolonym kierunku. Nie wolno przesunąć drakkaru przeciwnika na pole zajmowane przez Bestię Morską.

**Wynik 6** lub więcej oznacza pełne zwycięstwo atakującego. Efekt jest taki sam jak przy wyniku 4-5. Dodatkowo gracz atakujący zabiera jednego członka załogi z przegranego drakkaru i może albo dodać tę kartę do swojej załogi albo wyrzucić ją do morza (na stos kart odrzuconych).

W grze występują karty, które modyfikują wynik rzutu kością. Należy dodać bądź/i odjąć wszystkie modyfikatory do wyniku rzutu kością, aby ustalić ostateczny wynik rzutu.

**Przykład:** Jacek postanawia odplacić Magdzie za próbę przesunięcia jego statku i w swojej kolejnej akcji wykorzystując AKCJĘ STANDARDOWĄ atakuje ją. Następuje faza reakcji i Magda rzuca Moc Thora odejmując jeden od wyniku rzutu kostką Jacka. Berserker, który jest na niebieskim drakkarze, daje Jackowi plus jeden do wyniku rzutu kością, zatem oba modyfikatory się znoszą. Jacek rzuca kostką i uzyskuje 5 oczek co oznacza, że wygrał walkę. Zabiera Magdzie losowo 1 kartę z ręki i dobiera 1 ze stosu kart akcji a następnie odsuwa czerwony okręt o 1 pole. Pozostali gracze mogą zagrywać akcje, czego nie robią.

- **Atak na Bestię Morską** – jeśli gracz zagrał kartę wiatru pozwalającą mu na wpłynięcie na pole, na którym znajduje się Bestia, i udało mu się wykonać ten zamiar (przeciwnicy nie przeszkadzili), to musi on wykonać akcję Atak na Bestię Morską. Ogłasza to i czeka na reakcje innych graczy tak, jak

to opisano powyżej.

Jeśli atak dochodzi do skutku, to gracz rzuca kością i odczytuje wynik (po zastosowaniu ewentualnych modyfikatorów).

**Wynik od 1 do 3** oznacza porażkę atakującego. Gracz cofa swój drakkar na pole, z którego wpłynął. Następnie gracz może kontynuować turę normalnie. W takiej sytuacji gracz wykonał już jedną standardową akcję w turze, więc nie może wykonać żadnej takiej akcji do końca swojej tury.

**Wynik 4 bądź wyższy** oznacza zwycięstwo atakującego. Gracz atakujący bierze dwie karty ze stosu kart akcji i przestawia Bestię Morską. Gracz może przestawić Bestię na dowolne niezajęte przez drakkar ani nie będące portem pole.

- **Plądrowanie** – Gracz może wykonać akcję plądrowania tylko, jeśli jego drakkar stoi **na polu wsi**. Gracz deklaruje plądrowanie, czeka na ewentualną reakcję innych graczy, następnie jeśli wciąż może plądrować, bierze kartę córki thana o kolorze takim samym jak kolor pola wsi, na którym stoi i kładzie kartę córki thana na swojej planszy gracza. Od tej pory córka thana jest członkiem jego załogi. Gracz może wyrzucić innego członka załogi za burtę (na stos kart odrzuconych) aby zrobić miejsce dla właśnie zdobytej córki thana.



- **Uczta** – Jeśli drakkar gracza stoi na polu jego portu i gracz posiada w załodze co najmniej jedną córkę thana, to może wyprawić ucztę. Przekłada dowolną ilość posiadanych w załodze kart córek thana na odpowiednie miejsce na planszy i dobiera karty akcji z talii kart akcji aby mieć 6 kart na rękę.

**UWAGA:** Córka thana dotknięta chorobą morską nie może brać

udziału w uczcie, a zatem nie może być odłożona na planszę. Aby móc wydać ucztę, córka thana musi być zdrowa!



- **Ofiara** – gracz może złożyć ofiarę bogom. Odrzuca wówczas karty z ręki na stos kart odrzuconych i **dobiera** na rękę **1 kartę** z talii kart akcji **za każde dwie** odrzucone karty z ręki.

#### 4. KONIEC TURY

Na końcu tury gracz musi odrzucić tyle kart z ręki aby mieć ich **nie więcej niż 6**.

#### KONIEC GRY

Gra kończy się w momencie, gdy któryś z graczy posiada **3 córki thanów** (po jednej w każdym kolorze innym niż jego własny) w swojej siedzibie jarla. W momencie, w którym uda mu się to osiągnąć (w momencie zakończenia akcji „uczta”) gra się kończy a on zostaje ogłoszony Konungiem Północy i zwycięzcą gry.

Autorzy gry: Tomasz Kaznocha, Tomasz Kaźmierski  
Opracowanie graficzne: Jarek Nocoń  
Ilustracje: Bartek Fedyczak, Jarek Nocoń  
Kierownik projektu oraz instrukcja: Maciej Teległow  
Kierownictwo testów: Michał Pepliński



© 2013 Wydawnictwo REBEL.PL

ul. Matejki 6, 80-232 Gdańsk, Polska  
www.wydawnictwo.rebel.pl

#### W SWOJEJ TURZE:

1. **Dobierz 2 karty** na rękę z talii kart akcji.
2. **Zagraj 1 kartę towarzysza** z ręki i dodaj go do załogi drrakaru.
3. **Rozegraj akcje** (w dowolnej kolejności):
  - zagraj kartę wiatru (wielokrotnie)
  - zagraj kartę wydarzeń (wielokrotnie)
  - wykonaj jedną akcje standardową:
    - atak na innego gracza
    - atak na Bestię Morską
    - plądrowanie wsi
    - wyprawienie uczty
    - złożenie ofiary.
4. **Wiosłowanie** (zawsze kończy turę gracza).
5. **Koniec tury** (odrzucić karty z ręki tak aby mieć nie więcej niż 6).

#### PODCZAS TURY INNEGO GRACZA:

1. **Zagraj kartę wydarzenia** z ręki (celem może być dowolny gracz przy stole lub dowolna okoliczność, na przykład Bestia Morska).
2. **Użyj zdolności bohatera** będącego członkiem załogi (pod warunkiem że pozwala na to sytuacja w grze).