

NORTHGARD

NIEZBADANE ZIEMIE



WITAJ W NORTHGARD: NIEZBADANE ZIEMIE

Ze wszystkich stron docierały wieści o zasobnej krainie leżącej za morzami i czekającej na podbicie. Żądni sławy i władzy wodzowie wszystkich klanów, wystali swoich najdzielniejszych wojowników na wyprawy, by zbadali oni odległe wybrzeża i zagarnęli niezbadane ziemie Northgardu.

W tej grze każdy z graczy kontroluje klan z krainy Northgard. Budując unikalną talię kart, gracze mają szansę wpłynąć na rozwój swojego ludu. Jako przywódcy klanów będą musieli podejmować trudne decyzje, aby wygrać ten bezwzględny wyścig o nowe terytoria, chwałę i dobrobyt.

KOMPONENTY

70 Jednostek

(14 dla każdego gracza w 5 różnych kolorach)



56 Żetonów Budowli

(7 dla każdego z 8 typów)



30 Kart Startowych

(6 dla każdego gracza ze specjalnym sztandarem, na którym widać kolor gracza)



35 Kafli Mapy

(w tym 1 kafel startowy)



21 Kart Klanów

(1 karta podstawowa i 2 karty rozwoju dla każdego z 7 klanów)



52 Karty Rozwoju

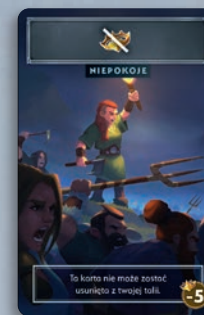
(16 Wczesnego Rozwoju i 36 Zaawansowanego Rozwoju)



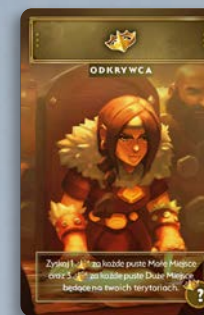
5 Kart Pomocy Gracza



10 Kart Niepokojów



7 Kart Osiągnięć



65 Żetonów Chwały o wartościach 50 (x5), 10 (x10), 5 (x15) oraz 1 (x35)



2 Kości Walki



75 Żetonów Zasobów (30 żywności, 25 drewna i 20 wiedzy)



Znacznik Pierwszego Gracza



15 Żetonów Wielokrotności Zasobów (5 żywności, 5 drewna, 5 wiedzy)



1 Tor Rundy i Znacznik Roku



1 Żeton Spalonej Ziemi (tylko dla Klanu Węża)




1 Żeton Opancerzonego Niedźwiedzia Kaija (tylko dla Klanu Niedźwiedzia)

CEL GRY




- Na koniec dowolnego roku kontroluj trzy zamknięte terytoria zawierające Duże Budowle

LUB


- Na końcu siódmego roku zdobądź najwięcej Punktów Chwały .

KAFLE MAPY

Na kafłach mapy znajdują się granice mogące wyznaczać maksymalnie cztery terytoria. Białe, przerywane linie to Regularne Granice, natomiast żółte, grubsze to Trudne Granice (szczegóły znajdziesz w opisie Akcji Ruchu na stronie 11.).

Kafle mogą zawierać zasoby: żywności , drewna  i/lub wiedzy .

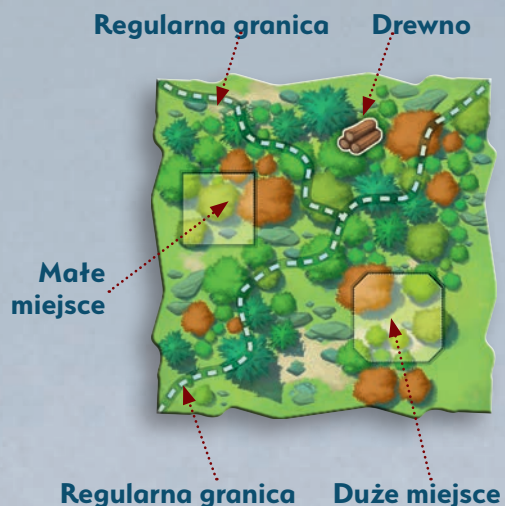
Na kafłach znajdują się również miejsca na Małe i Duże Budowle (zobacz opis akcji Budowy na stronie 10.).

Niektóre z tych miejsc zawierają symbol kamienia: .

Jest to jedyne miejsce, w którym można zbudować Menhir.

Wybrane terytoria mogą zawierać Legowisko Stwora .

Są one używane tylko w przypadku korzystania z modułu Stworów.



KAFEL STARTOWY

Kafel startowy ma inny rewers. Podczas rozstawienia jest układany jako pierwszy.



GLOSARIUSZ

Granice: Linie widoczne na kafłach mapy.

Terytorium: Przestrzeń utworzona między granicami i/lub krawędziami kafli mapy. Jednostki można fizycznie umieszczać w dowolnym miejscu wewnątrz granic terytorium, a nawet rozmieszczać na różnych kafłach tego samego terytorium, co ułatwia manipulację nimi.

Przyległe terytorium: Dwa terytoria sąsiadują ze sobą, jeśli mają co najmniej jedną wspólną granicę. Stykanie się narożnikami kafli nie jest brane pod uwagę.

Zamknięte terytorium: Terytorium, które zostało całkowicie wyznaczone przez granice. Terytorium takie nie może być dalej odkrywane (powiększane).

Otwarte terytorium: Terytorium, które nie zostało jeszcze zamknięte i którego granice nie są kompletne. W takich sytuacjach krawędzie kafli mapy wyznaczają ich (rozwijające się) granice.


Właściciel terytorium (kontrolujący): Gracz, który posiada przynajmniej jedną jednostkę na tym terytorium ma nad nim kontrolę. Podczas walki obrońca kontroluje terytorium do momentu jej rozstrzygnięcia.

Neutralne terytorium: Terytorium, na którym nie ma żadnych jednostek graczy. Mogą jednak znajdować się na nim budynki stworzone przez poprzednich właścicieli.

Walka: Konflikt występuje wówczas, gdy jednostki dwóch graczy znajdują się na tym samym terytorium lub gdy gracz walczy ze Stworem.









Zasoby: Żywność, drewno oraz wiedza.

KAFLE STARTOWE DLA 5 GRACZY

Startowy kafel dla 5 graczy ma regularny rewers, natomiast awers jest oznaczony symbolem . Przy grze dla 5 graczy, należy umieścić te dwa kafle obok siebie, tak aby symbol żywności był na środku.



ROZSTAWIENIE GRY

- A.** Połóżcie na stole: Kości Walki, Żetony Chwały , Zasoby (żywność , drewno , wiedzę ) i Żetony Budowli. Tworzy się w ten sposób wspólną rezerwę dostępną dla wszystkich graczy.
- B.** Tor Rund umieście na stole, a Znacznik Roku połóżcie na jego pierwszym miejscu.
- C.** Karty Niepokojów ułóżcie w odkrytej talii na stole.
- D.** Potasujcie wszystkie karty Wczesnego Rozwoju i weźcie po 2 karty na gracza (4/6/8/10 kart w zależności od liczby graczy), aby utworzyć zakryty stos. Powtórzcie ten proces z kartami Zaawansowanego Rozwoju biorąc po 4 karty na gracza (8/12/16/20 kart), aby utworzyć drugi zakryty stos. Następnie umieście stos Wczesnego Rozwoju na stosie Zaawansowanego Rozwoju, tworząc jedną talię Rozwoju. Niewykorzystane karty odłóżcie do pudełka z grą.
- E.** Potasujcie wszystkie Karty Osiągnięć i wylosujcie karty w liczbie równej liczbie graczy, kładąc je odkryte obok siebie na stole. Niewykorzystane karty odłóżcie do pudełka z grą.
- F.** Na środku stołu umieście startowy kafel mapy. Przy pięciu graczach odszukajcie odpowiedni dodatkowy kafel startowy i połóżcie go tak, jak opisano na stronie 3. Pozostałe kafle mapy potasujcie i umieście na stole tworząc zakrytym stos.
- G.** Gracze wybierają kolor Klanu i zabierają 6 odpowiednich kart początkowych. Następnie umieszczają swoje 14 jednostek przed sobą.
- H.** Po wyborze Klanu każdy gracz dobiera odpowiednie Karty Klanów: jedną Początkową Kartę Klanu i dwie Karty Ulepszeń Klanu (te dwie karty odkłada do późniejszego wykorzystania).
- I.** Każdy gracz tasuje swoją talię sześciu kart początkowych wraz z Początkową Kartą Klanu (w sumie siedem kart) i umieszcza je zakryte jako swój Stos Dobierania.
- J.** Losowo wybieracie Pierwszego Gracza, rzucając dwiema Kośćmi Walki. Żeton Pierwszego Gracza otrzymuje osoba, która wyrzuci największej toporów (przerzucajcie wszystkie remisy).
- K.** Rozdajcie każdemu z graczy zasoby początkowe, zaczynając od Pierwszego Gracza i kontynuujcie wokół stołu zgodnie z ruchem wskazówek zegara:
- od 1 do 3 gracze otrzymują po** $\rightarrow 2$  **+ 2** 
- 4 i 5 gracze otrzymuje po** $\rightarrow 3$  **+ 2** 
- L.** Każdy gracz losuje trzy kafle mapy. Pierwszy Gracz wybiera jeden kafel z ręki i umieszcza go w taki sposób, aby dotykał prostopadle kafa/kafli startowego. Następnie bierze grupę trzech swoich jednostek i umieszcza je na jednym pustym terytorium, na nowo położonym kafle mapy.





Kontynuując w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, każdy z graczy robi to samo.

Gdy wszyscy gracze położą po jednym kafle mapy powtórzcie proces ponownie stosując się do poniższych zasad:

- Drugi kafel gracza musi dotykać prostopadle dowolnego umieszczonego kafła, nie musi to być początkowy kafel (lub kafle).
- Kafle mapy należy umieszczać w taki sposób, aby linie granic były ciągłe (przykłady znajdują się w rozdziale Zakazane Miejsca na stronie 12.).
- Druga grupa jednostek gracza musi zostać umieszczona na pustym terytorium nowego kafła. Nawet jeśli jest on połączony z pierwszym kafłem, obie grupy jednostek nie mogą być umieszczone na tym samym terytorium.

Gdy to wszystko zostanie wykonane, gracze będą mieli dwie grupy po trzy jednostki na różnych terytoriach. Odkładają niewykorzystany trzeci kafel mapy na stos kafli i tasują go.

Ważne: Podczas Fazy Rozstawiania, gracze nie mogą zdobywać żadnych zasobów i Chwały, ani czerpać innych korzyści ze swoich specjalnych mocy.

M. Można rozpocząć grę od pierwszego roku, a osoba z Żetonem Pierwszego Gracza zaczyna rozgrywkę.

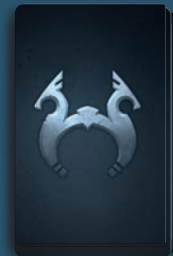
BUDOWANIE TALII

Każdy gracz posiada talię kart oraz 4 strefy: **Stos Dobierania** (zakryty - do dobierania kart), **Ręka** (zasłonięta przed innymi - do zagrywania kart), **Strefa Aktywna** (na którą zagrywa się odkryte karty w trakcie bieżącej tury) oraz **Stos Kart Odrzuconych** (odkryty - gdzie trafiają karty na Koniec Roku). Karty przechodzą ze Stosu Dobierania na Rękę, następnie na Strefę Aktywną, gdzie są zagrywane, aby trafić na Stos Kart Odrzuconych, po czym wracają na Stos Dobierania.

Ważne: Gracz przetasowuje swój Stos Kart Odrzuconych, tak aby utworzyć nowy Stos Dobierania, tylko wtedy gdy musi dobrać kartę ze swojego pustego Stosu Dobierania.

Każdy gracz powinien położyć przed sobą Kartę Pomocy Gracza. Należy umieścić Stos Dobierania po lewej stronie Karty Pomocy Gracza, a Stos Kart Odrzuconych po jej prawej stronie.

Stos Dobierania



Strefa Aktywna



Stos Kart Odrzuconych



Karty na ręce

ROZGRYWKA

FAZY ROKU



1. POCZĄTEK ROKU
2. AKCJE
3. ZBIORY
4. ZIMA
5. KONIEC ROKU

Po tym jak rozstawienie zostało zakończone, rozpoczyna się gra. Rozgrywka toczy się przez kilka lat, czyli rund, a każda z nich podzielona jest na pięć faz.

1. POCZĄTEK ROKU

Na początku każdego roku wszyscy gracze dobierają po cztery karty ze swojej talii. Za każdym razem, gdy gracz nie ma już żadnych kart na swoim Stosie Dobierania, musi potasować swój Stos Kart Odrzuconych i utworzyć nowy Stos Dobierania.

Następnie Pierwszy Gracz dobiera karty z Talii Rozwoju równe liczbie graczy i wyklada je na stole, tak aby były widoczne dla wszystkich.

Zgodnie z zasadami budowy talii, karty Wczesnego Rozwoju są losowane podczas pierwszego i drugiego roku, a karty Zaawansowanego Rozwoju na początku lat od trzeciego do szóstego.

W siódmym roku (ostatnia runda gry) Karty Rozwoju zastąpić Kartami Osiągnięć wylosowanymi podczas przygotowania do gry.


Ważne: odnowienie Stosu Dobierania przeprowadza się za każdym razem, gdy gracz musi dobrać kartę z pustego Stosu Dobierania, dotyczy to również pozostałych faz.

2. AKCJE

Ta faza składa się z sekwencji tur gracza. Zaczynając od Pierwszego Gracza i postępując zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy z graczy wykonuje kolejno swoje tury, aż do momentu, gdy wszyscy gracze spasują. W tej fazie każdy gracz może wykonać kilka tur. Podczas swojej tury gracz **musi wybrać jedną** z następujących możliwych akcji:

A. Zagranie karty (kart)


Gracz zagrywa jedną kartę z ręki i umieszcza ją odkrytą na swojej Aktywnej Strefie, a następnie rozstrzyga jej akcje. Akcje kart zostały opisane w dalszej części zasad.

Karty **Błysku**, posiadające symbol  są kartami specjalnymi. Gracz może zagrać dowolną liczbę **takich kart** przed i po karcie głównej akcji. Karty należy zagrywać po kolei, ponieważ akcja z karty musi zostać całkowicie rozstrzygnięta, aby można było zagrać kolejną kartę. Warto zauważyć, że gracz może również zdecydować się na zagranie tylko Karty Błysku i nic poza nią (ignorując bonus płynący z zagranej Karty Błysku).


B. Przeczekanie

Gracz wybiera kartę z ręki i umieszcza ją w Strefie Aktywnej, bez rozstrzygnięcia jej efektów.


C. Zamiana karty

Gracz wybiera kartę z ręki i umieszcza ją w Strefie Aktywnej, bez rozstrzygnięcia jej efektów oraz wydaje jeden . Następnie dobiera nową kartę z własnego Stosu Dobierania.

D. Usunięcie karty

Gracz wybiera kartę z ręki i odkłada ją do pudełka, tym samym usuwając ją z gry, po czym wydaje dwa . Następnie dobiera dwie nowe karty z własnego Stosu Dobierania.

E. Ulepszenie

Gracz wybiera kartę z ręki i umieszcza ją w Strefie Aktywnej bez rozstrzygnięcia jej efektów **LUB** usuwa kartę z gry (jego wybór) i wydaje dodatkowe trzy , aby otrzymać ulepszenie. Następnie wybiera jedną z Kart Ulepszenia swojego Klanu i umieszcza ją w swojej ręce. Ta karta może zostać zagrana w późniejszym etapie tury i dlatego zostaje dołączona do ręki gracza.

F. Spasowanie

Gracz odrzuca wszystkie karty z ręki (jeżeli jakiegokolwiek ma) na Stos Kart Odrzuconych oraz wszystkie zagrane przez niego karty ze Strefy Aktywnej. Następnie wybiera nową kartę z Kart Rozwoju wyłożonych na stole (lub Kartę Osiągnięcia, jeśli jest to siódmy rok), i tak wybraną kartę **MUSI** umieścić na wierzchu swojego Stosu Dobierania.

Pierwszy gracz, który spasuje zabiera również Znacznik Pierwszego Gracza.




Uwaga: w momencie kiedy gracz nie ma już żadnej karty w ręce, jedyną akcją jaką może wykonać jest Spasowanie.

Ważne: Aktywny Gracz nie będzie już wykonywał akcji podczas tej fazy, pozostali gracze kontynuują grę aż do momentu, gdy również spasują.

3. ZBIORY





Zaczynając od Pierwszego Gracza, gracze zdobywają Punkty Chwały i gromadzą zasoby znajdujące się na kontrolowanych przez nich terytoriach.

A. Zyskanie Punktów Chwały za zamknięte terytoria

Każdy gracz otrzymuje  za swoje zamknięte terytorium, które kontroluje. Terytoria zajmujące dwa kafle przynoszą tylko jeden , natomiast większe terytoria (trzy lub więcej kafli) przynoszą dwa .


B. Zebranie zasobów i Punktów Chwały

Gracze zdobywają dodatkowe Punkty Chwały i zasoby z kontrolowanych przez siebie terytoriów w następujący sposób:

- Każdy gracz zyskuje trzy  za każdy Ołtarz Królów.
- Każdy gracz otrzymuje jeden żeton żywności , drewna  oraz wiedzy  za każdy odpowiadający mu symbol widoczny na kontrolowanych przez niego terytoriach i/lub budynkach.

C. Wymiana zasobów

Gracze mogą wymieniać swoje zasoby na zasoby z rezerwy. Za każde **trzy odrzucone** zasoby dowolnego typu mogą wziąć **jeden** wybrany przez siebie zasób z rezerwy.


Ważne: Żetony  muszą pozostać zakryte. Pozostałe żetony są widoczne dla wszystkich graczy.


4. ZIMA

Zaczynając od Pierwszego Gracza, każdy gracz musi poświęcić zasoby, aby utrzymać swoje jednostki podczas zimy. W zależności od całkowitej liczby jednostek, które gracz posiada na mapie, musi on zapłacić zasoby według poniższej tabeli:

ZIMA KOSZT		1-3	4-6	7-9	10-12	13+
			1 	2 	3  1 	4  2 










Jeśli gracz nie może zapłacić wymaganych zasobów, aby utrzymać swoje jednostki, musi zapłacić tyle, ile jest w stanie i wziąć jedną kartę Niepokojów. Następnie umieszcza ją na wierzchu swojego Stosu Dobierania.

Karty Niepokojów są dołączane do talii gracza i utrudniają jego działania. Nie mają żadnego efektu i nie można ich usunąć z gry. Dodatkowo każda z nich powoduje utratę pięciu  na koniec gry.

Jest mało prawdopodobne, aby zostały zużyte wszystkie karty Niepokojów zawarte w grze. Jeśli jednak tak się stanie, gracz który nie może dobrać karty Niepokojów, zamiast tego natychmiast traci pięć  i odrzuca wierzchnią kartę ze swojego Stosu Dobierania.

Przykład Zbiorów oraz Zimy



- **Zamknięte terytoria:** Fioletowy nie otrzymuje Punktów Chwały. Czerwony zyskuje dwa . Żółty otrzymuje dwa .
- **Zasoby:** Fioletowy zyskuje dwa  i jeden . Czerwony zyskuje trzy , jedno  i dwa . Żółty zyskuje jedno , jedno  i trzy .
- **Zima:** Czerwony płaci jedno  za cztery jednostki, Fioletowy płaci dwa  za siedem jednostek, Żółty za swoje trzy jednostki nie traci pożywienia.

5. KONIEC ROKU

A. Sprawdź warunki Końca Gry

Koniec gry następuje:

1. Jeśli któryś z graczy kontroluje co najmniej trzy zamknięte terytoria z co najmniej jednym dużym budynkiem (Ołtarz Królów, Kuźnia, Forteca) w każdym z nich.

Lub

2. Jeśli jest to siódmy rok, gra kończy się w tym miejscu. Patrz rozdział "Koniec gry".

B. Druga szansa

Jeśli na Koniec Roku graczowi nie pozostały na mapie żadne jednostki, może umieścić grupę **trzech nowych jednostek na dowolnym neutralnym terytorium**. Kontynuuje grę z tą samą talią, Zasobami i Punktami Chwały.

Jeżeli przypadkiem na mapie nie zostało żadne neutralne terytorium, gracz może wylosować nowy kafel i umieścić go tworząc nowe neutralne terytorium.

C. Przesuń Znacznik Roku

Przesuń Znacznik Roku o jedno miejsce na Torze Rund.

BUDOWA KART

Wszystkie karty mają podobny układ, lecz posiadają kilka różnic w zależności od ich typu:

Układ górnego pola zależy od rodzaju karty (patrz poniżej)

Ikony akcji

Sztandar w kolorze gracza (tylko karty startowe)

Ilustracja



Tytuł karty

Tytuł karty

Ilustracja

Dolne pole z wyjątkami od reguł i opisem efektów (jeżeli są)



Ikony akcji

Punkty Chwały (jeżeli są)

UKŁAD GÓRNEGO POLA

Karty Startowe / Karty Klanu / Karty Niepokojów



Karty Wczesnego Rozwoju

Karta Zaawansowanego Rozwoju



Karty Osiągnięć

GROSNEZ

AKCJE

Poniższe akcje odpowiadają kartom, które gracz może zagrać podczas **Fazy 2 - Akcje**.

Ikony w górnym polu każdej karty opisują efekt akcji, natomiast dolne pole określa, czy istnieją jakieś wyjątki od zwykłych zasad mających zastosowanie do tej akcji.

Na kartach startowych widnieją cztery akcje: Rekrutacji, Odkryć, Ruchu i Budowy. **Uczta** to dzika karta, która pozwala zagrać jedną wybraną akcją spośród wymienionych. Karty Rozwoju i Klanu cechują się większą różnorodnością efektów, należą do nich akcje Dobierania i akcje Specjalne.

AKCJA REKRUTACJI



Gracz rozgrywający akcję umieszcza na mapie liczbę nowych jednostek nie większą niż wyświetlona na karcie, przy zachowaniu następujących warunków:

- Nowe jednostki mogą być umieszczone **tylko** na kontrolowanym przez niego terytorium.
- Jeśli zrekrutowano kilka nowych jednostek, mogą być umieszczone na różnych terytoriach.
- Nie ma limitu jednostek, które mogą zostać umieszczone na jednym terytorium.
- Liczba jednostek, które gracz może mieć na mapie jest ograniczona jedynie przez liczbę figurek dostępnych w jego rezerwie.
- Podczas rekrutacji przynajmniej jednej jednostki na terytorium z Obozem Szkoleniowym, automatycznie dodawana jest kolejna dodatkowa jednostka na tym terytorium.
- Jeśli gracz nie ma już żadnych jednostek na mapie i zagra akcję Rekrutacji, może wybrać neutralne terytorium, na którym umieści jednostki. Może się zdarzyć, że na mapie nie zostało żadne neutralne terytorium, wówczas gracz może wylosować nowy kafel i umieścić go tworząc nowe neutralne terytorium.

Karty mają zawsze rację!

Northgard: Niezbadane Ziemie jest grą, w której tekst na kartach, aby stworzyć potężne efekty, może być sprzeczny z tym, co jest napisane w niniejszej instrukcji. W takim przypadku zasady podane na kartach mają pierwszeństwo przed zapisami z tej instrukcji.

Przykład

Czerwony gracz używa akcji **Rekrutacja 2** i dodaje dwie jednostki na mapę, na dwóch różnych terytoriach. Na obu z nich znajduje się **Oboz Szkoleniowy**. Ponieważ obie jednostki są dodawane na terytorium z Obozem Szkoleniowym, uruchamiają dodatkową rekrutację jednostek na swoich terytoriach, co pozwala graczowi umieścić cztery jednostki za pomocą tej samej akcji.

Przed





Po



AKCJA BUDOWY




Aby umieścić nowy Żeton Budowli na mapie, Aktywny Gracz musi spełnić poniższe warunki:

- Nowa Budowla może zostać umieszczona na odpowiednim, dostępnym miejscu i tylko na terenie, który jest pod kontrolą tego gracza.
- Aktywny gracz ponosi koszt jednego  za Małą Budowlę, oraz trzech  za Dużą Budowlę.
- Małe Budowle mogą zostać wybudowane tylko na Małych Miejscach, duże budowle tylko na Dużych Miejscach.
- Menhir może zostać tylko wybudowany na Małym Miejscu z widoczną ikoną kamienia.
- Na jednym terytorium gracza może być zbudowana jedna Budowla danego typu.
- Całkowita liczba budowli, które można wybudować jest ograniczona liczbą dostępnych żetonów budowli w grze.
- Raz postawiona budowla pozostaje na tym miejscu do końca gry.

Przykład

Czerwony posiada dwa , tak więc może wybudować:

- Menhir na terytorium B i tylko na miejscu z widoczną ikoną rzeźbionego kamienia.
- Na obszarze A lub B, dowolny z czterech pozostałych typów Małych Budowli (jeśli chce również na miejscu z ikoną kamienia).

Do postawienia Dużej Budowli potrzebowałby trzech , tak więc nie może teraz tego zrobić.



MAŁE BUDOWLE

Budowla	Miejsce	Koszt w drewnie	Korzyści
			Spichlerz: Faza 3 - Zbierz jedno  .
			Chata Drwala: Faza 3 - Zbierz jedno  .
			Wieża Obronna: Podczas Walki obrońca otrzymuje  za każdą Wieżę. Symbole dodaje do wyniku Walki.
			Obóz Szkoleniowy: Faza 2 - Za każdym razem kiedy gracz rekrutuje jednostkę(ki) na terytorium z Obozem Szkoleniowym, rekrutuje jedną więcej za każdy Obóz Szkoleniowy.
			Menhir: Faza 3 - Zbierz jedną  .

DUŻE BUDOWLE

Gracz może wygrać grę posiadając co najmniej trzy zamknięte terytoria z Dużymi Budynkami w każdym z tych terytoriów.

Budowla	Miejsce	Koszt w drewnie	Korzyści
			Forteca: Dodaj  $\times 2$ podczas Walki do rezultatu obrońcy.
			Kuznia: Faza 1 - dobierz jedną kartę więcej za każdą Kuznię, którą kontrolujesz (Czyli cztery karty i dodatkowo jedna za każdą Kuznię).
			Ołtarz Królów: Faza 3 - otrzymaj trzy  za każdy Ołtarz Królów, który kontrolujesz.

AKCJA RUCHU



W ramach jednej Akcji Ruchu gracz może wykonać tyle niezależnych ruchów, ile wskazuje zagrana przez niego karta.

- Ruch to przeniesienie **dowolnej liczby jednostek** z kontrolowanego terytorium (od jednej jednostki do wszystkich jednostek) i przesunięcie ich na sąsiednie terytorium poprzez przekroczenie jednej granicy na ruch.
- Karta Startowa umożliwia tylko jeden ruch, za to karty Rozwoju i karty Klanów mogą pozwalać na wykonanie kilku ruchów.



- Wielokrotne ruchy są rozgrywane kolejno, co oznacza, że gracz może zebrać jednostki na innym kontrolowanym terytorium zanim z niego wyjdzie mając większą liczbą oddziałów. Jednostki mogą zostać rozdzielone w dowolny sposób, przydzielone do jednej grupy lub rozłożone w dowolnej kombinacji zgodnej z zasadami podanymi powyżej.
- Jeśli Akcja Ruchu zapewnia premię bojową (dodatkowy lub) lub specjalny efekt, dotyczy to każdej walki wywołanej przez ten ruch.
- Przekroczenie każdej Trudnej Granicy zużywa dodatkowy ruch (zwykle wymaga Akcji Ruchu pozwalającej na co najmniej dwa ruchy). Powyższa zasada dotyczy sytuacji, gdy pomiędzy dwoma sąsiadującymi terytoriami nie istnieje żadna inna Regularna Granica. Trudna Granica nie może zostać przekroczona poprzez użycie dwóch różnych Akcji Ruchu.
- Gracz nie może przechodzić przez wrogie terytoria. Po wejściu na wrogie terytorium wszystkie przemieszczane tam jednostki muszą się zatrzymać wywołując walkę. Akcja Ruchu z kilkoma ruchami może wywołać wiele konfliktów.
- Jeśli Akcja Ruchu wywoła jeden lub więcej konfliktów, najpierw wykonaj wszystkie ruchy, a potem rozstrzygnij wszystkie bitwy. Zobacz sekcję Walka. Walki są uważane za część Akcji Ruchu.
- **Pamiętaj:** Podczas wykonywania wielu Akcji Ruchu w tej samej turze dzięki kartom , akcje te muszą być rozstrzygane osobno, a ich efekty rozpatrywane indywidualnie. Z tego powodu gracz nie może połączyć wielu kart, aby przejść Trudne Granice, ponadto musi rozstrzygnąć walki wywołane przez jedną kartę przed użyciem kolejnej.

Przykład

Gracz czerwony używa akcji

- Najpierw przenosi jedną jednostkę z terytorium A do B
- Następnie przenosi jedną jednostkę z terytorium A do C
- Na koniec zostawia jedną jednostkę na terytorium C, a następnie przechodzi przez Trudną Granicę do terytorium D z pozostałymi czterema jednostkami

Na koniec Akcji Ruchu gracz czerwony kontroluje terytoria B, C i D.

Położenie początkowe



W pierwszym ruchu



W drugim ruchu



W trzecim ruchu




AKCJA ODKRYCIA

Gracz losuje ze stosu nowy kafel mapy i umieszcza go na stole z zachowaniem następujących warunków:

- Gracz może prowadzić odkrycie tylko z kontrolowanego przez siebie otwartego (nie zamkniętego) terytorium. Musi umieścić nowy kafeł mapy obok dowolnego ze swoich otwartych terytoriów.
- Nowy kafeł mapy może być umieszczony tylko przylegając prostopadle do obecnych kafli mapy (nie po przekątnej).
- Granice nie mogą być przerwane, co oznacza, że nowy kafeł mapy nie może zostać umieszczony, jeśli spowoduje to, że granica pomiędzy otaczającymi go kafelami mapy zostanie przerwana.
- Jeśli żaden z dobranych kafli (niektóre karty pozwalają na dobranie kilku kafli za pomocą jednej akcji) nie może zostać umieszczony w jakikolwiek sposób, należy odłożyć go na spód stosu i dobrać nowy.
- Kiedy w stosie nie pozostaną żadne kafle mapy, gracze nie mogą już korzystać z akcji Odkrycia.
- Jeśli akcja Odkrycia połączy różne terytoria, aby stworzyć większe, powstałe w ten sposób terytorium może zawierać kilka budynków tego samego typu, jeśli znajdowały się one wcześniej na dwóch pierwotnych terytoriach.
- Dopuszcza się pozostawianie "dziur" na mapie.
- Nie wolno umieszczać nowego kafła tak, aby różni gracze mieli jednostki na tym samym połączonym terytorium. Innymi słowy, nie można wywołać walki poprzez Odkrywanie i łączenie terytoriów.


Zdobywanie Punktów Chwały po uzupełnieniu terytorium

Kiedy gracz zamyka jedno lub więcej terytoriów, zdobywa Punkty Chwały za każde kontrolowane przez siebie terytorium, które właśnie zamknął. Jeśli zamknie terytorium kontrolowane przez innego gracza, ten nie otrzymuje żadnych Punktów Chwały.

Pamiętaj: Terytorium jest kontrolowane tylko wtedy, gdy znajdują się na nim jednostki. Gracz zdobywa tyle  ile wynosi liczba kafli mapy tworzących nowo zamknięte terytorium.

Przykłady

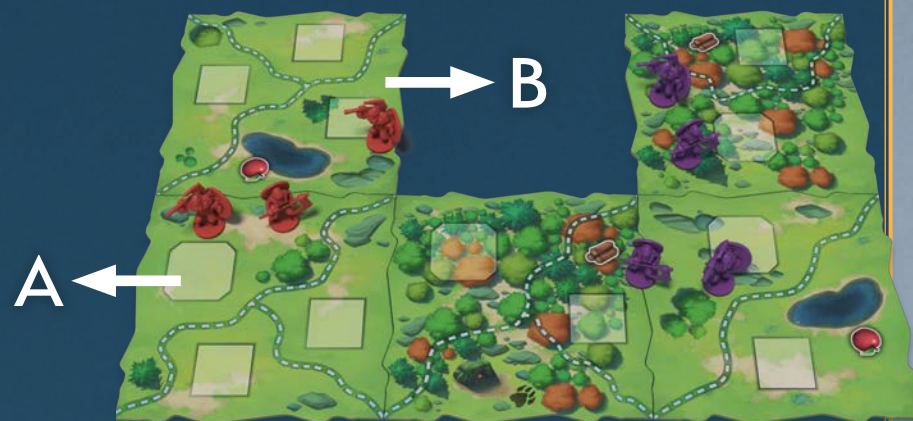
Przykład 1: Jeśli Czerwony jest aktywnym graczem i umieści ten kafeł, wówczas zamknie terytorium, na którym Żółty miał już jednostki. W tym przypadku nikt nie zyskuje Punktów Chwały, ponieważ zamknięte terytorium nie jest kontrolowane przez Czerwonego, a Żółty nie jest aktywnym graczem zamykającym swoje terytorium.

Przykład 2: Jeśli Żółty jest aktywnym graczem i umieści ten kafeł, to zamyka swoje terytorium i otrzymuje trzy  (jako że terytorium składa się z trzech kafli).



Zakazane umieszczenie kafła

Czerwony używa akcji Odkrycia i ma dwa potencjalne miejsca.



Wylosowany nowy kafeł nie może być jednak umieszczony w B, ponieważ każda pozycja spowodowałaby albo przerwanie granicy, i/lub połączenie jednostek Czerwonych i Fioletowych na tym samym terytorium, co jest niedozwolone.



AKCJA DOBIERANIA

Gracz może użyć akcji Dobierania, aby dociągnąć więcej kart z własnego Stosu Dobierania.

Akcja Dobierania może wymagać od gracza dobrania kilku kart. Niektóre z nich zostaną zatrzymane w ręce, inne odłożone z powrotem na Stos Dobierania lub odrzucone. Wystarczy postępować zgodnie z instrukcjami na karcie, a kolorowe symbole posłużą jako wizualne przypomnienie tych instrukcji.



Zatrzymaj kartę
w ręce




Odrzuć



Odłóż na wierzch
Stosu Dobierania

- Te efekty mają zastosowanie tylko do kart właśnie dobranych przez tę akcję. Gracz nie może odrzucić lub odłożyć na Stos Dobierania kart, które miał w ręku przed akcją Dobierania.
- Kiedy gracz ma kilka kart do odrzucenia lub odłożenia na wierzch swojego Stosu Dobierania, decyduje o kolejności w jakiej je odkłada.
- Pamiętaj, że właśnie rozegrana akcja Dobierania jest umieszczana w Strefie Aktywnej gracza, a **NIE** na Stosie Kart Odrzuconych. Oznacza to, że jeśli gracz będzie musiał przetasować swój Stos Kart Odrzuconych, aby stworzyć nowy Stos Dobierania, ta karta (i wszystkie inne karty w Strefie Aktywnej) nie będą dostępne do ponownego dobrania.
- Jeśli na Stosie Dobierania i/lub Stosie Kart Odrzuconych nie ma wystarczającej liczby kart, aby dobrać wymaganą liczbę kart, Akcja Dobierania nie może zostać rozegrana.

AKCJE SPECJALNE

Karty z symbolem akcji specjalnej  wskazują na akcję (opisaną w tekście karty), która zazwyczaj jest na tyle nietypowa, że nie da się jej zilustrować innymi symbolami. Wystarczy postępować zgodnie z instrukcją na karcie i wykonać odpowiednio akcję.



WALKA

Walka jest wywoływana automatycznie, gdy tylko na tym samym terytorium znajdują się jednostki należące do różnych graczy (zwykle jako konsekwencja Akcji Ruchu).

Atakującym jest gracz, którego jednostki przemieściły się na wrogie terytorium, a gracz kontrolujący to terytorium jest obrońcą.

Walka toczy się tylko pomiędzy jednostkami znajdującymi się na tym terytorium. Jeśli na kilku terytoriach znajdują się jednostki należące do różnych graczy, wówczas dochodzi do wielu walk i należy je rozstrzygać po kolei, przy czym to aktywny gracz wybiera w jakiej kolejności.


KRYTERIA WALKI:

Walka rozstrzygana jest przy użyciu 4 wskaźników:


- liczby uczestniczących jednostek,
- potencjalnych bonusów pochodzący z Akcji Ruchu (dla atakującego) lub budynków (dla obrońcy),
- liczby odrzuconej żywności (najedzeni wojownicy walczą lepiej),
- niepewności losu, którą reprezentuje rzut Kością Walki przez każdego gracza biorącego udział w bitwie.


WALKA KROK PO KROKU:

Krok 1: Przelicz siły na początku walki


Gracze uczestniczący w walce sumują liczbę swoich jednostek. Każda jednostka jest warta  (punkt walki).


Krok 2: Uwzględnij ewentualne premie



Atakujący dodaje liczbę  widocznych na jego Akcji Ruchu i/lub mocy Klanu.

Obrońca dodaje  z budynków i/lub mocy Klanu.

Krok 3: Premia za żywność





Zaczynając od atakującego, obaj gracze decydują ile  odrzuca na potrzeby tej walki.

Gracz może odrzucić maksymalnie jedno  za każdą zaangażowaną jednostkę.




Za każde odrzucone  gracz dodaje  do wyniku walki.


Krok 4: Rzut kością walki

Zaczynając od atakującego, każdy gracz rzuca jedną Kością Walki.

Jeśli zostanie wyrzucony wynik  / , gracz musi zdecydować, jak traktuje rzut, czy jako , czy raczej . Atakujący musi zdecydować o wyborze zanim obrońca rzuci Kością Walki.


SYMBOLE I PUNKTY WALKI

 x1  x2  x3 : jeden / dwa / trzy punkty walki

 : jedno obrażenie zadane przeciwnikowi

MOŻLIWE WYNIKI RZUTU KOŚCIĄ :



 x2 : dwa punkty walki

 x3 : trzy punkty walki


 /  : należy wybrać pomiędzy obrażeniem a punktem walki


 x2  : dwa punkty walki i jedno obrażenie


  : dwa obrażenia

  : jeden punkt walki i jedno obrażenie

Krok 5: Ustalenie zwycięzcy


Ustalenie **wyniku walki**: dla każdego gracza należy dodać łączną liczbę  z poprzednich kroków.

Ustalenie **liczby obrażeń**: dla każdego gracza należy dodać łączną liczbę  zadanych przez przeciwnika. Mogą być one zadane przez karty + budynki + wynik rzutu Kością Walki + moc Klanu. Proponuje się, aby położyć figurki na boku, podliczając w ten sposób ofiary.

Jeśli gracz otrzyma tyle  ile wynosi jego liczba jednostek, **przegrywa walkę**. Rzadziej zdarza się, że obaj gracze tracą wszystkie swoje jednostki i w takim przypadku nikt nie wygrywa.

W przeciwnym razie zwycięzcą zostaje gracz z najwyższym wynikiem walki. W przypadku remisu wygrywa obrońca.

Krok 6: Ustalenie liczby ofiar

Każdy gracz usuwa jedną jednostkę za każde  zadane przez przeciwnika i umieszcza ją z powrotem w swojej rezerwie.






Krok 7: Odwrót przegranego

Przegrany przenosi wszystkie swoje pozostałe jednostki na dowolną liczbę sąsiadujących ze sobą terytoriów oddzielonych Regularną Granicą (Trudne Granice nie mogą być przekraczane), które są przyjazne lub neutralne i aktualnie nie toczy się na nich żadna walka.

Jeśli nie ma takich terytoriów, wówczas **wszystkie jednostki, które muszą się wycofać są usuwane** i umieszczane z powrotem w rezerwie gracza.

Uwaga: Po walce budowle nie zostają zniszczone. Pozostają na miejscu kontrolowanym przez zwycięzcę.

Przykład walki nr 1

Czerwony atakuje Fioletowego używając podstawowej Akcji Ruchu (bez premii bojowej). Czerwony ma pięć jednostek i żadnych punktów bonusowych. Czerwony odrzuca dwa  i to zapewnia mu liczbę początkową 7 punktów walki. Fioletowy ma dwie jednostki i dwa punkty bonusowe (dzięki Fortecy) i decyduje się odrzucić dwa  (nie może odrzucić więcej mając tylko dwie jednostki), w sumie 6 punktów walki. Czerwony rzuca kością i otrzymuje  . Czerwony zadaje dwa obrażenia, co pozwoliłoby mu zwyciężyć. Fioletowy rzuca kością i otrzymuje .

Suma punktów: 7 dla Czerwonego i 8 dla Fioletowego.

Obrażenia: Czerwony stracił jedną jednostkę (ze względu na Wieżę Obronną). Fioletowy stracił dwie jednostki (na skutek rzutu kością).

Wynik walki: Czerwony zwycięża, ponieważ Fioletowy nie posiada żadnych jednostek. Czerwony przejmuje kontrolę nad terytorium.

Odwrót: nie ma potrzeby wycofywania się ponieważ Fioletowy nie ma żadnych jednostek ocalałych po walce.








Przed



Po



Przykład walki nr 2

Czerwony zagrywa Akcją Ruchu i atakuje Fioletowego, przesuując tylko cztery jednostki na terytorium Fioletowego. Czerwony ma cztery jednostki i jeden punkt bonusowy ze swojej karty. Nie odrzuca , więc jego początkowa liczba punktów walki to 5. Fioletowy ma dwie jednostki i dwa punkty bonusowe z Fortecy. Odrzuca dwa , jego początkowa liczba punktów walki wynosi 6. Czerwony rzuca kością i otrzymuje  . Fioletowy otrzymuje wynik rzutu kością  / . Fioletowy wybiera  żeby zadać jedno obrażenie.

Suma punktów: 6 dla Czerwonego i 6 dla Fioletowego.

Obrażenia: Czerwony stracił dwie jednostki (jedną z rezultatu rzutu kością, a drugą przez Wieżę Obronną). Fioletowy stracił jedną jednostkę (na skutek rzutu kością).

Wynik walki: Ponieważ jest remis, zwycięzcą zostaje obrońca. Fioletowy zachowuje kontrolę nad tym terytorium.

Odwrót: Czerwony przegrał i wycofuje się ze swoimi dwoma pozostałymi jednostkami, jedną wycofuje na swoje terytorium startowe, a drugą na sąsiednie terytorium neutralne.

Przed



Po




KONIEC GRY I ZWYCIĘSTWO

Gra może się zakończyć na dwa różne sposoby:

1. GRACZ POSIADA CO NAJMNIEJ TRZY ZAMKNIĘTE TERYTORIA Z PRZYNAJMNIEJ JEDNYM DUŻYM BUDYNKIEM W KAŻDYM Z NICH.


Może to mieć miejsce podczas Fazy Końca Roku w **każdym roku**. W tym przypadku zwycięzcą zostaje właściciel tych terytoriów.





Jeśli kilku graczy osiągnie ten warunek w tym samym czasie, to o zwycięstwie decyduje najpierw największa liczba  (patrz poniżej), następnie największa liczba kontrolowanych terytoriów (otwartych lub zamkniętych), a potem najwięcej jednostek na mapie. Jeżeli nadal jest remis, wówczas zlicza się największą ilość budynków na mapie.

LUB

2. ZAKOŃCZYŁ SIĘ SIÓDMY ROK GRY.


W **siódmym roku** gracze dobierają karty Osiągnięć zamiast kart Rozwoju. Podczas Fazy Końca Roku gra się kończy, nawet jeśli nie został spełniony pierwszy warunek zwycięstwa (patrz powyżej).

Każdy gracz zlicza wszystkie  :

- Dodaje całkowitą wartość żetonów  ze swojej rezerwy.
- Dodaje dodatkowe  za każde trzy zasoby dowolnego typu, które pozostały w jego rezerwie.
- Dodaje wartości  wskazane na wszystkich kartach Rozwoju i Osiągnięć. Wartość kart Osiągnięć jest zmienna i obliczana właśnie podczas tego kroku.
- Odejmuje pięć  za każdą kartę Niepokojów znajdującą się w jego talii.

Gracz z największą ilością Punktów Chwały wygrywa grę.


Jeśli jest remis, wówczas rozstrzyga go największa liczba kontrolowanych terytoriów (otwartych lub zamkniętych), następnie najwięcej jednostek na mapie, a potem największa liczba budynków na mapie.

Uwaga: Wygrana przy spełnieniu warunku 1 ma pierwszeństwo przed warunkiem 2, co oznacza, że ten kto ma trzy zamknięte terytoria wygrywa grę nawet jeśli inny gracz ma więcej  w ostatnim roku gry.

DLA PRZYPOMNIENIA  zdobywa się podczas gry poprzez:

Odkrycia (Akcja): liczba kafli tworzących zamknięte terytorium.

Kontrolę zamkniętych terytoriów (Zbiory): jeden lub dwa  za zamknięte terytorium.

Kontrolę budynków (Zbiory): trzy  za Ołtarz Królów.

Karty (Koniec Gry): Karty Rozwoju i Osiągnięć mają podaną wartość .

Zasoby (Koniec Gry): jeden  za trzy dowolne Żetony Zasobów w rezerwie gracza.

Likwidacja Stworów (część Ruchu): Tylko z modułem (zobacz strona 17).


WARIANTY GRY

Jeśli szukasz pomysłów na inną rozgrywkę, możesz spróbować następujących wariantów.

DŁUŻSZA ROZGRYWKA:

Możesz rozegrać grę trwającą przez dziesięć lat zamiast standardowych siedmiu. Odwróć Tor Rundy na drugą stronę.

Podczas kroku D Rozstawienia Gry, aby stworzyć Talię Rozwoju, weź trzy karty Wczesnego Rozwoju na gracza (zamiast dwóch) i sześć kart Zaawansowanego Rozwoju na gracza (zamiast czterech).

Pierwszy warunek zwycięstwa nie ma tu znaczenia, grę można wygrać tylko dzięki zdobytej sumie  na koniec dziesiątego roku.


GRA DRUŻYNOWA:

Przy dokładnie czterech graczach można podzielić się na dwie drużyny po dwóch graczy. Członkowie drużyn muszą siedzieć naprzeciwko siebie, na zmianę wykonując tury drużyny.

Członkowie drużyn mogą omawiać nawzajem swoje decyzje i dzielić się między sobą aktualnym wynikiem Punktów Chwały, ale nie wolno im pokazywać swoich kart, które mają w ręce.

Jednostki członków drużyny nie mogą współistnieć na tych samych terytoriach, ale kiedy zagrywają kartę z wieloma ruchami, mogą poruszyć się przez terytoria zajmowane przez jednostki z przyjaznej drużyny.

Podczas kroku Wymiany Zasobów w trakcie Fazy Zbiorów, członkowie drużyny mogą wymieniać między sobą swoje zasoby przeliczając 1:1.

Warunki zwycięstwa (i remisy) są spełniane jako drużyna, a nie jako pojedynczy gracz, sumując swoje wyniki  w jeden.

Pierwszy warunek zwycięstwa jest osiągany tylko wtedy, gdy drużyna ma pięć zamkniętych terytoriów zamiast trzech, z co najmniej jednym dużym budynkiem na każdym z nich.

MOCE KLANÓW

Klan zapewnia specjalną moc i dostęp do unikalnych kart: jednej karty Początkowej Klanu i dwóch kart Ulepszeń Klanu. Specjalne moce klanów są opisane poniżej.


> KLAN NIEDŹWIEDZIA

Niezlomni obrońcy ziemi, wspierani przez swojego Opancerzonego Niedźwiedzia Kaija, są najtwardszymi wojownikami, siłą militarną z którą należy się liczyć.

Moc Klanu: Klan Niedźwiedzia posiada jednostkę specjalną Kaija - Pancerny Niedźwiedź, reprezentowaną przez Żeton (jego efekty znajdują się poniżej).


ŻETON KAIJA

Ten żeton zachowuje się w większości przypadków jak zwykła jednostka, z kilkoma dodatkowymi mocami:

- za każdym razem, gdy Klan Niedźwiedzia rekrutuje, może umieścić Kaiję tak, jak umieszczyłby każdą zwykłą jednostkę (również podczas rozstawienia),
- kiedy Kaija bierze udział w walce, jej wartość to ,
- kiedy Klan Niedźwiedzia porusza się, może poruszyć Kaiję wraz z innymi jednostkami, ale **nie może ona wejść na terytorium wroga**,
- podczas Fazy Zimy, przy podliczaniu Zasobów do utrzymania, Kaija nie liczy się do całkowitej liczby jednostek Klanu Niedźwiedzia na mapie.



> KLAN DZIKA

Mistyczne i nieokiełznane, ich zrozumienie świata jest mało spotykane, podobnie jak ich aroganckie i prymitywne zachowania.

Moc Klanu: za każdym razem, gdy Klan Dzika wykonuje akcję Odkrycia i nie zamyka żadnego terytorium, zbiera jeden .

> KLAN KOZŁA

Przystosowani i odporni, przetrwają najsurowsze zimy. Ciężko pracujący doskonali budowniczości, wykorzystują optymalnie każdy metr swojego terytorium.

Moc Klanu: za każdym razem, gdy Klan Kozła Buduje, zbiera jedno  za Mały Budynek i dwa  za Duży Budynek.

> KLAN KRUKA:

Wielcy odkrywcy i kupcy, zuchwali i szybcy, często można ich spotkać w miejscach, gdzie najmniej można się ich spodziewać.

Moc Klanu: kiedy tylko Klan Kruka zamyka kontrolowane przez siebie terytorium (lub terytoria) poprzez Odkrycia, natychmiast zbiera zasoby widoczne na tych terytoriach (zarówno na kaflach, jak i budynkach), tak jakby to była Faza Zbiorów.

> KLAN WĘŻA:

Przebiegli i podstępni, działają w cieniu i stosują raczej taktykę partyzancką niż otwarte działania wojenne.

Moc Klanu: Klan Węża ma dostęp do specjalnego efektu Spalonej Ziemi, symbolizowanego przez Żeton (zobacz poniżej jego efekty).


Przed rozstrzygnięciem efektów Karty Klanu (niezależnie od tego, czy jest to Karta Początkowa, czy Karta Ulepszenia), można umieścić ten żeton na terytorium sąsiadującym z jednym z kontrolowanych przez siebie terytoriów.

Uwaga: Początkowa Karta Klanu pozwala zatem graczowi umieścić Żeton przed ORAZ po Akcji Ruchu.

Jeśli Żeton znajdował się już na jakimś terytorium, wystarczy go stamtąd usunąć i umieścić na nowym terytorium.



ŻETON WĘŻA

Klan Węża używa przebiegłej i bezwzględnej taktyki, aby przechytrzyć swoich przeciwników, wypalając ich ziemie, aby ułatwić swoje najazdy i grabieże. Żeton Spalonej Ziemi ma następujące efekty:

- zawsze, gdy Klan Węża walczy na terytorium z tym Żetonem, otrzymuje dodatkową premię . Dotyczy to zarówno ataku, jak i obrony,
- podczas Fazy Zbiorów, jeśli Żeton znajduje się na wrogim terytorium, Klan Węża może zdecydować czy zbierze dowolny zasób z tego terytorium (w tym zasób wyprodukowany przez budynek) zamiast właściciela terytorium.


> KLAN JELENIA:

Cenią bogactwo i sławę, słyną z królewskich manier, są bardzo ambitnymi ekspansjonistami.

Moc Klanu: za każdym razem, gdy Klan Jelenia zdobywa nowe terytorium poprzez walkę, zyskuje jedno . Za każdym razem, gdy zamyka kontrolowane przez siebie terytorium (lub terytoria) poprzez Odkrycia, zyskuje jedno dodatkowe  za terytorium.

> KLAN WILKA:

Agresywni i bezwzględni, wykorzystują swoją potężną siłę i ruchliwość nie dając szans nikomu, poza tymi najbardziej wytrzymałymi.

Moc Klanu: za każdym razem, gdy Klan Wilka atakuje i wygrywa walkę, zyskuje jedno .

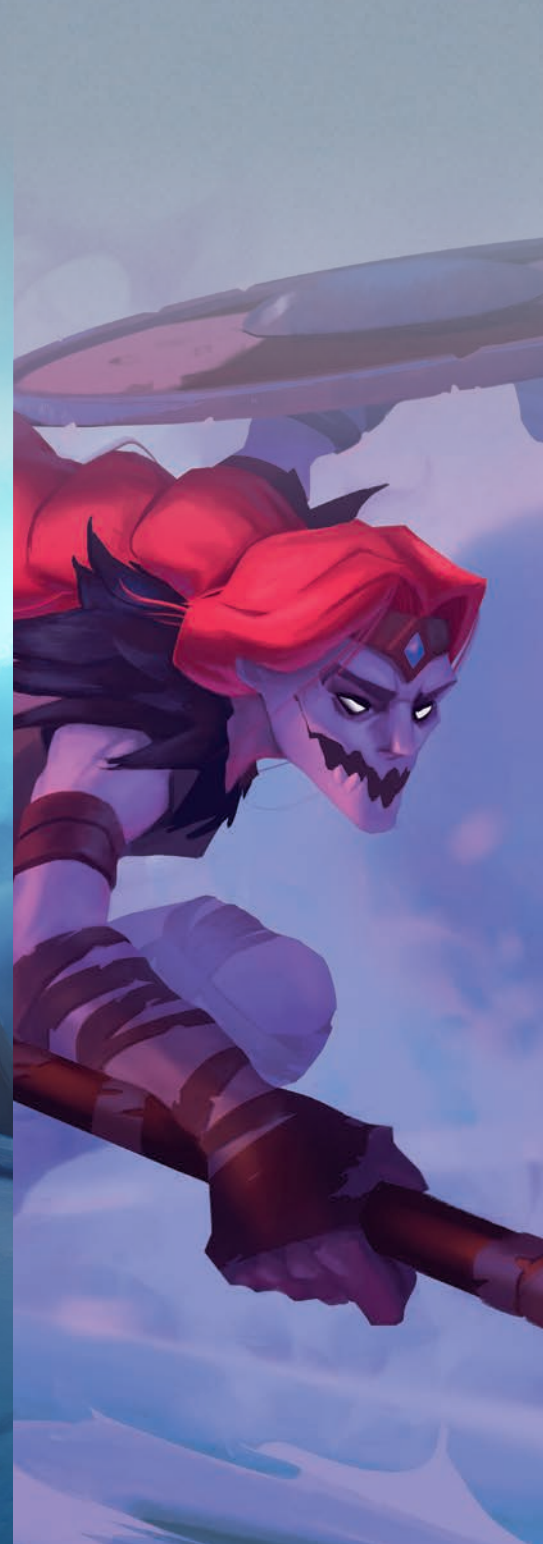
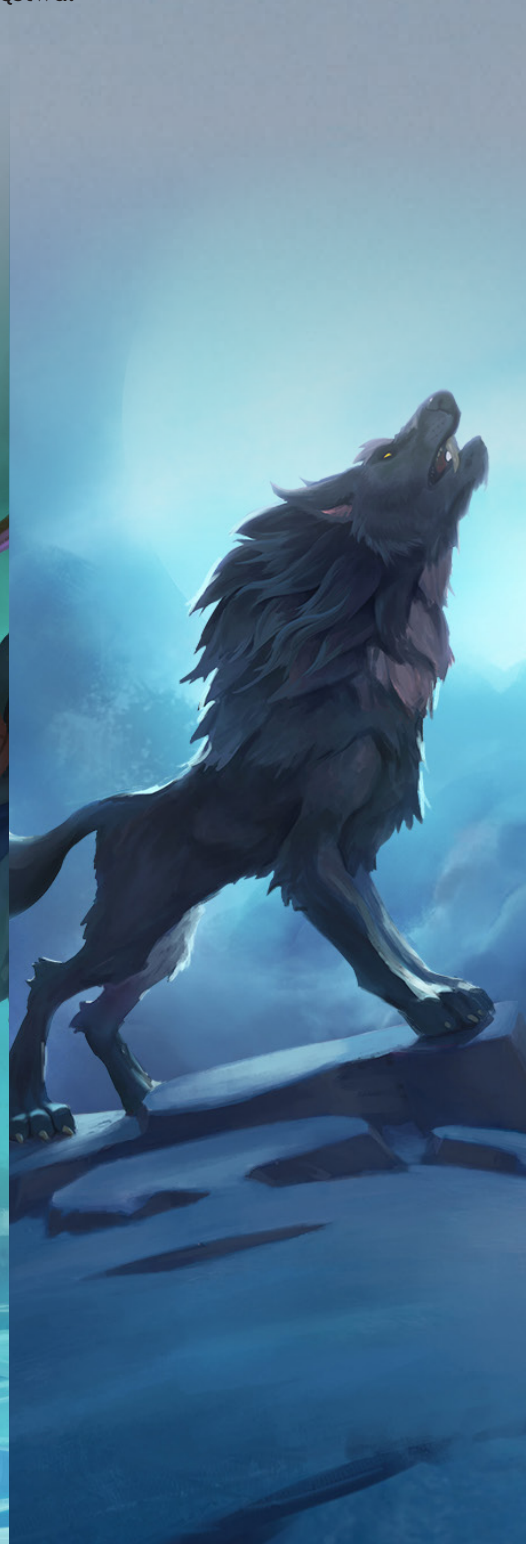
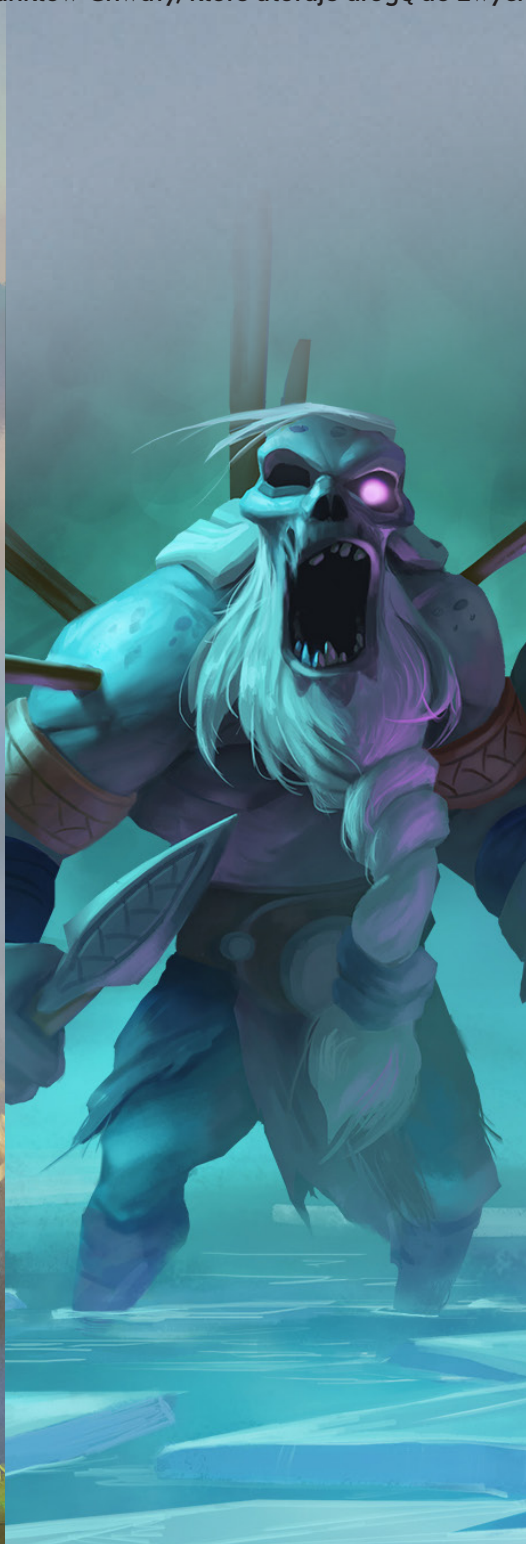
MODUŁ: STWORY

Zaleca się zagrać kilka razy z zasadami podstawowymi przed włączeniem tego modułu, ponieważ dodaje on do gry więcej możliwości i nowych wyzwań.

Aby móc skorzystać z tego modułu, postępuj zgodnie ze wszystkimi zasadami podstawowymi gry Northgard: Niezbadane Ziemie, dodając opisane w module modyfikacje.

Stwory, zarówno pochodzenia naturalnego, jak i nienaturalnego, zamieszkują niezbadane ziemie Northgardu. W trakcie odkrywania nowo poznanych terytoriów, klany natkną się na ich legowiska i napotkają zagrożenia utrudniające im rozwój. Zachowania Sworów są zarządzane przez grę i reagują one na działania graczy w ustalonej wcześniej kolejności.

Niektóre Stwory mają stałe zdolności i współistnieją z klanami, podczas gdy inne walczą z nimi o swoje ziemie. Choć stanowią zagrożenie dla rozwoju każdego z klanów, są też nowym źródłem Punktów Chwały, które utoruje drogę do zwycięstwa!



KOMPONENTY

9 Stworów, w tym figurki i odpowiadające im karty:

- 3 Wilki (beżowy, brązowy, ciemnobrązowy)
- 2 Niedźwiedzie (beżowy, brązowy)
- 2 Draugi (beżowy, brązowy)
- 2 Upadłe Walkirie (beżowa, brązowa)



KOLORY STWORÓW

Stwory występują w jednym z kilku kolorów: beżowym, brązowym i ciemnobrązowym. Zostało to zrobione w celu rozróżnienia każdej figurki i jej kolejności aktywacji: zarówno plastikowa figurka, jak i ikona na karcie mają wspólny, pasujący kolor.



BUDOWA KART STWORÓW

Wszystkie karty Stworów mają podobny układ:




ROZMIESZCZENIE

Podczas Rozstawiania Gry, po kroku K ale przed krokiem L:

Potasuj wszystkie Karty Stworów o wartości bojowej sześć lub mniej, a następnie umieść N+1 tych kart w zakrytym stosie (N to liczba graczy). Potasuj pozostałe Karty Stworów, tak aby utworzyć kolejny stos i umieść go poniżej pierwszego stosu, tworząc jeden pojedynczy Stos Dobierania Stworów.

Podczas kroku L rozstawiania:

Po umieszczeniu kafla mapy z  (typowe legowisko Stwora), ale zanim gracz umieści swoje jednostki, następuje pojawienie się Stwora. Patrz poniżej *Pojawienie się Stworów*.

Podczas pojawienia się, Stwór **nie poruszają się, nie jest aktywowany, ani nie stosuje swoich efektów specjalnych**. Po prostu się pojawia.


Po pojawieniu się Stwora, gracz może zdecydować się na umieszczenie swoich trzech jednostek zgodnie ze zwykłymi zasadami (również na tym samym terytorium, gdzie pojawił się Stwór).

PODSTAWOWE ZASADY

POJAWIENIE SIĘ STWORÓW

Zawsze, gdy pojawia się Stwór, gracz dobiera kartę ze Stosu Dobierania Stworów, wybiera figurkę w odpowiednim kolorze i umieszcza nową kartę w Linii Stworów.

Karty Stworów umieszcza się odkryte na stole, tak aby tworzyły linię kart: będą się aktywować zaczynając od lewej do prawej. Zawsze, gdy zostanie wylosowana nowa Karta Stwora, należy ją dołożyć na koniec prawej strony linii w kolejności ich odstawiania.

Po umieszczeniu karty w linii, figurka Stwora jest umieszczana na wskazanym terytorium (zarówno przez  jak i przez zasadę specjalną).

Przykład Linii Stworów: Pierwszy jest Wilk, a ostatni to Draugr.



Talia Dobierania Stworów i Stos Kart Odrzuconych

Zawsze, gdy musisz dobrać Kartę Stwora, a Stos Dobierania jest pusty, potasuj Stos Kart Odrzuconych i stwórz nowy Stos Dobierania Stworów.

STWORY DZIELĄCE SIĘ TERYTORIUM

Większość Stworów może współistnieć z jednostkami graczy na danym terytorium nie wywołując walk. Jedynie efekty ich działania mogą przeszkadzać graczom na różne sposoby.

Jeżeli podczas ruchu zostanie napotkany Stwór, jednostki gracza mogą kontynuować ruch przez to terytorium bez zatrzymywania się.

Możliwe jest jednoczesne współistnienie kilku Stworów na tym samym terytorium (tzn. gdy się pojawią). Wówczas wszystkie efekty ich działania stosuje się normalnie.

STWORY, KTÓRE NIE DZIELĄ SIĘ TERYTORIUM

Niektóre Stwory, jak np. Upadła Walkiria, nie dzieli swojego terytorium z jednostkami. Jest to zaznaczone przy ich efektach.

Jeśli jednostki gracza poruszają się na terytorium z choćby jednym z takich Stworów, muszą się zatrzymać i po wykonaniu wszystkich innych ruchów na planszy rozstrzygnąć z nim walkę. Patrz sekcja *Walka Przeciwko Stworom*.


Ważne: Jeśli zdarzy się, że kilka takich Stworów będzie współistnieć na jednym terytorium, to gracz nie może w ogóle poruszyć się na to terytorium. Nie można walczyć z dwoma Stworami na tym samym terytorium w tym samym czasie.

Stwory będą również atakować terytoria graczy podczas Fazy Stworów.

EFEKTY I AKTYWACJA STWORÓW

Tekst na Kartach Stworów opisuje efekt specjalny i moment ich wywołania. Niektóre efekty są ciągłe, inne uruchamiają się tylko wtedy, gdy Stwór pojawia się, aktywuje się, porusza się na terytorium lub spełnia inny warunek podany na karcie.

FAZA 2 - AKCJA ODKRYCIA

Wykonując Akcję Odkrycia, gracz może natrafić na Stwora! Zawsze kiedy na kaflu mapy znajduje się , pojawia się nowy Stwór zgodnie z zasadami *Pojawienia się Stwora* (patrz powyżej).

Stwór pojawiający się podczas Akcji Odkrycia **nie poruszają się, jednak natychmiast się aktywuje**. Wszystkie jego efekty specjalne mają zastosowanie.


FAZA 2 - WALKA ZE STWORAMI

Gracz może walczyć ze Stworami tylko podczas Akcji Ruchu i **tylko na neutralnym lub przyjaznym terytorium**. Po wykonaniu wszystkich ruchów, ale przed rozstrzygnięciem jakichkolwiek walk, gracz musi zadeklarować, które Stwory zostaną zaatakowane przez jego jednostki. Może wybrać maksymalnie jednego Stwora na każdym terytorium dzielonym aktualnie z nim (nawet jeśli na danym terytorium znajduje się kilka Stworów - pozostałe nie zostaną zaatakowane).

Podczas rozstrzygnięcia walki i odwrotu Stwory są traktowane jako wrogie jednostki (gracz nie może wycofać się na terytorium, na którym atakowany jest inny Stwór).

Uwaga: gracz może atakować Stwora na swoich terytoriach nawet bez poruszania swoich jednostek, ale zagranie Akcji Ruchu jest zawsze konieczne.

ROZSTRZYgniĘCIE WALKI


Podobnie jak podczas walki pomiędzy graczami, walka przeciwko Stworem jest rozstrzygana przy użyciu 4 wskaźników: liczby uczestniczących jednostek, potencjalnych bonusów pochodzących z akcji/budowli/mocy Klanu, liczby odrzuconych  i rzutu Kością Walki.

Kilka zmian dotyczących etapów walki:


Krok 1: Przelicz siły na początku walki

Całkowita wartość bojowa Stwora jest widoczna na jego karcie.




Krok 2: Uwzględnij ewentualne premie

Bez zmian. Gracz zlicza wszystkie dodatkowe , które posiada podczas ataku lub obrony. Zazwyczaj Stwory nie mają żadnych dodatkowych premii.


Krok 3: Premia za żywność

Gracz może zwiększyć swój łączny wynik walki poprzez odrzucenie  w zwykły sposób, natomiast Stwór nie ma takiej możliwości.

Krok 4: Rzut kością walki

Gracz po lewej stronie gracza walczącego ze Stworem rzuca Kością Walki za tego Stwora. Zaczynając od atakującego, każda strona rzuca jedną Kością Walki. Jeśli Stwór wyrzuci  /  zawsze wybiera .

Krok 5: Ustalenie zwycięzcy

Jeśli gracz poniesie liczbę  równą liczbie swoich jednostek, przydziela sobie liczbę ofiar i przegrywa walkę – nawet jeśli ma on wyższy wynik walki niż Stwór.


W przeciwnym razie gracz oblicza swój wynik walki jak zwykle. Wynik walki Stwora jest równy wartości bojowej tego Stwora powiększonej o wynik wyrzucony na Kości Walki.

Walkę wygrywa gracz lub Stwór z najwyższym wynikiem. W przypadku remisu wygrywa obrońca.

Jeśli gracz jest zwycięzcą, zdobywa Punkty Chwały pokazane na karcie Stwora.

Step 6: Ustalenie liczby ofiar

Zadane przez gracza  Stworowi nie liczą się.

Zadane przez Stwora  zadaje się w normalny sposób.

Step 7: Odwrót przegranego


Gracz, który przegrał ze Stworem, który może dzielić się swoim terytorium, **nie wycofuje się**, pozostawia swoje jednostki na terytorium tego Stwora.




Jeśli gracz przegrał ze Stworem, które nie dzieli się swoim terytorium, **musi się wycofać**, postępując zgodnie ze zwykłymi zasadami.

Stwór nigdy się nie wycofuje. Wygrywa lub zostaje wyeliminowany. Jeśli Stwór przegrał walkę, usuń jego figurkę z gry i umieść jego kartę na Stosie Kart Odrzuconych Stworów.

Uwaga: gracz, który atakuje Stwora nie korzysta z potencjalnych premii za budynki (jak Forteca), ponieważ jest atakującym, a nie obrońcą.

Przykład walki ze Stworem

Czerwony porusza dwie jednostki, aby zaatakować Wilka, używając Akcji Ruchu, która nie ma premii do ataku. Trzecia jednostka Czerwonego bierze udział w walce, ponieważ znajduje się na tym samym terytorium co Stwór. Czerwony wydaje jedno , by uzyskać początkowy wynik równy 4.

Czerwony rzuca Kością Walki i otrzymuje  / , w sumie 5 punktów walki ( nie liczą się w walce przeciwko Stworowi).

Inny gracz rzuca Kością Walki za Wilka i otrzymuje  / . Stwór zawsze musi wybrać , a łączny wynik to 5 punktów walki.

Wynik walki: 5 dla Wilka i 5 dla Czerwonego.

Odwrót: Ponieważ obrońcy wygrywają remis, to Wilk jest zwycięzcą. Ten Stwór może dzielić się swoim terytorium, dlatego Czerwony zostaje na tym terytorium i nie wycofuje się.



Przed walką



Po walce

FAZA 2.5 - FAZA STWORÓW

Opisywana nowa faza odbywa się tuż po akcjach graczy (Faza 2), a przed Zbiorami (Faza 3).

Wszystkie Stwory w linii Kart Stworów **aktywują się i wykonują ruch** jeden po drugim, od lewej do prawej.

Dla każdego Stwora wykonaj Ruch przed jego potencjalnym efektem.




RUCH STWORÓW

Stwór porusza się według poniższych zasad:

- Jeśli to możliwe, **Stwór musi wykonać ruch**. Jeśli nie, Stwór aktywuje się bez ruchu.
- Stwór porusza się na sąsiednie terytorium ignorując Trudne Granice.
- Stwór nie porusza się na terytorium, na którym znajduje się już inny Stwór (nawet jeśli kilka Stworów może czasem współistnieć dzięki zasadzie pojawienia się).
- Stwór najpierw porusza się na terytoria, na których **znajdują się jednostki gracza**. Na terytorium neutralne porusza się tylko wtedy, gdy nie ma innych możliwych terytoriów.

Po spełnieniu tych warunków, jeśli istnieje kilka terytoriów kwalifikujących się do ruchu, gracze stosują priorytety wyświetlane na karcie Stwora w kolejności od lewej do prawej, przechodząc do następnego priorytetu w kolejce, aż do momentu przełamania remisu.

Istnieją możliwe **priorytety**:

-  Wybierz sąsiadujące terytorium z największą liczbą punktów za budynki: Mały Budynek wart jest 1 punkt, Duży Budynek wart jest 3 punkty.
-  Wybierz sąsiadujące terytorium z największą ilością jednostek.
-  Wybierz sąsiadujące terytorium z największą liczbą zasobów (zarówno na kafkach mapy, jak i na budynkach).

Jeśli na koniec kolejki priorytetów sąsiadujące ze sobą terytoria nadal remisują, to Pierwszy Gracz wybiera jedno z tych terytoriów, na które zostanie przeniesiony Stwór.

Kiedy jeden Stwór się aktywował, przejdź do kolejnego Stwora w linii. Możesz zaznaczyć wykonaną aktywację poprzez obrócenie karty na drugą stronę lub zastosować jakąkolwiek inną wizualną sztuczkę, którą preferujesz.



Przykład aktywacji Stwora nr 1

Aktywował się Draugr. Najpierw przeniesie się na terytorium, na którym są obecne jednostki: terytorium Czerwonego lub terytorium Fioletowego.

Priorytet 1: najwięcej jednostek - oboje mają po TRZY, więc remisują.

Priorytet 2: najwięcej budowli - oboje mają po JEDNEJ, więc remisują.

Priorytet 3: najwięcej zasobów - Czerwony ma dwa, a Fioletowy jeden zasób, dlatego Draugr przechodzi na terytorium Czerwonego.

Efekt: po tym jak się porusza, efekt na karcie Draugra usuwa jedną jednostkę z terytorium Czerwonego.




Rozpoczęcie aktywacji






Koniec aktywacji

Przykład aktywacji Stwora nr 2

Upadła Walkiria jest już na mapie. Porusza się na terytorium Czerwonego, ponieważ sąsiaduje z nim, a Czerwony ma na nim jednostki. Następnie stosuje swój efekt z karty, czyli atakuje po pojawieniu się lub poruszeniu. Upadła Walkiria atakuje terytorium Czerwonego z wartością bojową 7.


Czerwony ma trzy jednostki i żadnych premii do obrony. Zatem odrzuca trzy , aby uzyskać początkowy wynik walki wynoszący 6.

Gracz po lewej stronie od Czerwonego rzuca Kością Walki za atakującego Stwora i otrzymuje  / . Kiedy atakuje, Stwór zawsze wybierze , łączny wynik walki wynosi 8.

Czerwony również rzuca Kością Walki i otrzymuje dwa . Jednak  nie liczą się przeciwko Stworom.

Wynik walki: 8 dla Upadłej Walkirii i 6 dla Czerwonego.

Odwrót: Czerwony musi się wycofać, zatem postanawia podzielić się na dwie grupy, które przenosi na sąsiednie terytoria.

Uwaga: Jeśli Czerwony uzyskałby wynik walki równy 8, wygrałby walkę, ponieważ obrońcy wygrywają remisy. W tym przypadku Upadła Walkiria zostałaby usunięta z gry, a gracz zyskałby cztery .



Rozpoczęcie aktywacji



Koniec aktywacji




WARIANT: WIĘCEJ STWORÓW!

Postępując zgodnie z podstawowymi zasadami modułu Stworów, gracze sprawiają, że Northgard staje się bezpieczniejszym miejscem, ponieważ pojawienie się Stworów jest ograniczone do liczby ich legowisk na mapie. Poniższy wariant dostarczy pikanterii grze dla bardziej wojowniczych wikingów, gdyż będą oni aktywnie wprowadzać do gry nowe Stwory!

FAZA 2 - GRACZ SPASOWAŁ


Ważne: Ten krok należy pominąć, jeśli na mapie jest co najmniej tyle samo Stworów, co graczy (np. 4 Stwory w grze dla 4 graczy).

Po dobraniu karty Rozwoju lub Osiągnięcia, gracz MOŻE zainicjować pojawienie się nowego Stwora.

Gracz stosuje zwykłe zasady dla pojawienia się Stwora, z wyjątkiem umieszczenia figurki. Aby to zrobić wybiera KAŻDE terytorium na mapie z , które nie jest obecnie zajęte przez innego Stwora, i umieszcza na nim figurkę.

Jeśli nie ma takiego terytorium, gracz może wybrać dowolne terytorium, na którym nie ma innego Stwora i umieścić na nim figurkę nowo pojawiającego się Stwora.

Po pojawieniu się, Stwór **nie porusza się, ale aktywuje się normalnie.**

Przykład: Gracz wykonuje swoją turę i widzi, że w tym momencie Northgard zamieszkuje mniej Stworów niż wynosi liczba graczy. Decyduje się wylosować wierzchnią kartę z Talii Stworów (jest to Draugr) i umieścić ją, zgodnie z zasadami, po prawej stronie Linii Stworów. Następnie stawia figurkę Draugra na terytorium z , gdzie obecnie nie ma innego Stwora.

SZCZEGÓŁY STWORÓW

Niezbadane ziemie Northgardu są domem dla wielu różnych Stworów. Poniżej znajduje się krótki opis tych występujących w tym module:

► NIEDŹWIEDŹ BRUNATNY





Te Stwory zaciekle bronią swojego terytorium. Stanowią wyzwanie nawet dla najbardziej doświadczonych wojowników i przeszkadzają każdemu Klanowi w sprawowaniu kontroli nad swoimi ziemiami.

Moc Stwora: gracz nie może budować ani rekrutować na terytorium z tym Stworem. Nie może też Odkrywać ani przemieszczać z niego jednostek.

Jeśli gracz zostanie zaatakowany przez przeciwnika i przegra walkę, może się normalnie wycofać z zajmowanego terytorium na terytorium gdzie aktualnie jest Niedźwiedź.

Uwaga: Jednostki mogą więc poruszyć się na terytorium z Niedźwiedziem, ale nie mogą z niego wyjść. Pamiętaj też, że akcja Ruchu może być zagrana bez poruszania jednostek, a walki ze Stworami są wybierane na wszystkich dzielonych z nimi terytoriach, nawet jeśli nie poruszyłeś żadnych jednostek na terytorium tego Stwora.

PODSUMOWANIE AKTYWACJI STWORÓW

FAZA	Dodać jedną kartę Stwora?	Gdzie się pojawia?	Czy się porusza?
Rozmieszczenie (kafel z )	Tak	Na terytorium z  .	Nie
Faza 2 - Odkrycia (kafel z )	Tak	Na terytorium z  .	Nie
Wariant: Więcej Stworów - Faza 2 - Pas	Tylko jeśli jest mniej Stworów niż graczy i jeśli Aktywny Gracz tak zadecyduje.	Wybierz terytorium z  i bez innego Stwora. Jeśli nie ma takiego, wówczas wybierz dowolne terytorium bez innego Stwora.	Nie
Faza 2.5 Faza Stworów	Nie	Brak wydarzenia.	Tak, wszystkie Stwory w linii, jeden po drugim.

► DRAUGR

Draugi to na wół martwe złe Stwory, które opanowały wyspy Northgardu i żerują na ich mieszkańcach.

Moc Stwora: kiedy ten Stwór pojawi się lub poruszy na kontrolowane terytorium, gracz usuwa z niego jedną jednostkę.

► UPADŁA WALKIRIA

Pierwotnie mistrzynie bogów. Jednak niektóre Walkirie zostały skorumpowane przez moce Helheimu. Z nikim nie będą dzielić się swoimi ziemiami!

Moc Stwora: Walkiria nie dzieli się swoim terytorium z graczem i atakuje go, gdy ten pojawi się lub poruszy na to terytorium.

► WILK

Po ziemiach Northgardu grasują złowrogie, olbrzymie wilki. Przeszkadzają ludziom w zbieraniu zasobów nieustannie nękając ich terytoria.

Moc Stwora: terytorium, na którym znajduje się Wilk, nie generuje żadnych Punktów Chwały ani zasobów podczas Fazy Zbiorów (z wyjątkiem budynków).

Uwaga: Klan Węża nie może zebrać zasobu z terytorium (jeśli nie jest on produkowany przez budynek), na którym jest Żeton Spalonej Ziemi i jednocześnie znajduje się tam Wilk.

TWÓRCY

Autor Adrian Dinu

Ilustracje Grosnez

Modele 3D EMAK, Valerio Carbone, Benjamin Maillet

Projekt graficzny Franck Achard

Rozwój gry Jim Gaudin

Grafiki 3D Théo Jacquemin

Produkcja Nicolas Aubry (Synergy Games)

Korekta Jonathan Caputo

Wersja polska Czacha Games 2022©

Tłumaczenie i korekta Jakub Ciesiółka

Wszystkie prawa zastrzeżone.

