

BEOWULF

BEOWULF: GRA PLANSZOWA

ZASADY GRY

Noc w noc krwiożerczy potwór Grendel grasuje po Królestwie Heorotu. Każdego ranka o brzasku Scyldingowie zbierają się, aby zobaczyć, kogo straszliwa bestia porwała poprzedniej nocy.

Rozchodzi się wołanie o pomoc...

...a odpowiada mu potężny Beowulf.

Beowulf: Gra planszowa opowiada historię o męstwie legendarnego bohatera Beowulfa i o pokusach, którym musiał się oprzeć, kiedy mierzył się z wrogami Królestwa Heorotu. W każdym z trzech aktów gracze prowadzą Beowulfa i jego wiernych Tanów do bitwy z potworem Grendelem, jego zdradziecką matką i dzikim złotym smokiem, który zagraża zniszczeniem wszystkiemu, co Beowulfowi drogie.

ZARYS

W Beowulfie: Grze planszowej każdy z graczy próbuje opowiedzieć najbardziej epicką wersję sagi o Beowulfie. W tym celu gracze przejmują kontrolę nad samym Beowulfem i jego towarzyszami, i tak kierują ich poczynaniami, aby odtworzyć tę fascynującą historię w jak najbardziej korzystny dla siebie sposób.

Podczas rozgrywki gracze próbują zdobyć jak najwięcej **PUNKTÓW SAGI**. Gracze otrzymują punkty sagi za umieszczanie figurek w rzędach i kolumnach zawierających błogosławieństwa, unikając zarazem rzędów i kolumn, gdzie czyhają niebezpieczeństwa, za które tracą punkty sagi.

Gra została podzielona na trzy **AKTY**. Każdy akt obraca się wokół jednego z wrogów, z którymi Beowulf musi się zmierzyć: krwiożerczego Grendela, zdradzieckiej matki Grendela i potężnego smoka. Gracze rozgrywają każdy akt na innej planszy. Wraz z przebiegiem gry opcje i możliwości graczy mnożą się - ale to samo tyczy się i zagrożeń.

Po rozegraniu wszystkich trzech aktów gracz, który posiada najwięcej punktów sagi, wygrywa.

ELEMENTY

Poniższe akapity opisują elementy, które znajdują się w pudełku **Beowulfa: Gry planszowej**.

PLANSZA

Rozgrywka toczy się na trzech różnych **PLANSZACH**, każdej odpowiadającej jednemu aktowi. Każda plansza posiada siatkę pól, na których podczas gry umieszcza się **FIGURKI** i żetony.



FIGURKI

Gracze umieszczają swoje plastikowe figurki na polach planszy w taki sposób, aby zdobywać jak najwięcej punktów sagi.

Na podstawie każdej figurki znajduje się pewna liczba rombów. Im więcej rombów, tym większe możliwości na zdobycie lub utratę punktów - wszystko zależy od tego czy figurka stoi w linii z błogosławieństwami czy niebezpieczeństwami.

Każdy gracz posiada ten sam zestaw figurek: jedną figurkę Beowulfa (4 romby), dwie figurki Tanów (3 romby), trzy figurki Zamku Herot (2 romby) i cztery figurki długich łodzi (1 romb).



ŻETONY

ŻETONY obrazują błogosławieństwa i niebezpieczeństwa występujące w legendzie o Beowulfie. Przedstawiają sprzymierzeńców i wrogów, a także inne dobrodziejstwa i zagrożenia.

Na **ŻETONACH BŁOGOSŁAWIEŃSTW** znajdują się wartości dodatnie, a na **ŻETONACH NIEBEZPIECZEŃSTW** wartości ujemne. **ŻETONY SPECJALNE** posiadają szczególne właściwości, o których informuje symbol specjalnej zdolności. Więcej informacji na temat tych mocy można znaleźć poniżej, w akapicie „Żetony specjalne”, zostały one też opisane na kartach pomocniczych.

Specjalne żetony mogą być dodatkowo również błogosławieństwem lub niebezpieczeństwem - po prostu żeton z symbolem specjalnej zdolności może również posiadać wartość dodatnią lub ujemną. Żeton specjalny, który nie posiada żadnej wartości jest uważany za żeton o wartości zero.



ZNACZNIKI PUNKTÓW SAGI

Za pomocą tych znaczników gracze zaznaczają liczbę otrzymywanych co akt punktów sagi. Cyfra znajdująca się na znaczniku określa ile punktów sagi jest wart dany znacznik. Gracze mogą w dowolnej chwili „rozmiennić” znaczniki.



KARTY POMOCNICZE

Cztery karty pomocnicze - jedna dla każdego gracza - zawierają opisy możliwości żetonów specjalnych. Karty pomocnicze ułatwiają odnajdywanie informacji w trakcie rozgrywki.



PRZYGOTOWANIE GRY

Najpierw na stole należy położyć planszę. Należy ją pozostawić zgiętą w połowie, tak aby strona podpisana „Akt I” była zwrócona ku górze.

Następnie każdy gracz wybiera dla siebie kolor plastikowych figurek, bierze wszystkie figurki w tym kolorze i umieszcza je na stole przed sobą.

Dalej, każdy gracz bierze 50 punktów sagi. Pozostałe punkty sagi należy zebrać w jeden stos i umieścić obok planszy.

Następnie należy podzielić żetony według aktów na trzy grupy. Żetony pochodzące z różnych aktów posiadają tyły (rewersy) w odmiennych kolorach, a także rzymskie cyfry odpowiadające numerom aktów umieszczone na przedzie żetonów (awersach).

Żetony z aktów II i III należy pogrupować w dwa oddzielne stosy i odłożyć na bok. Te żetony zostaną wykorzystane później, podczas aktów II i III. Wszystkie żetony aktu I należy odwrócić rewersami ku górze i pomieszać. Te żetony tworzą **PULĘ**, z której gracze będą ciągnąć żetony podczas aktu I gry.

STÓŁ PRZYGOTOWANY POD GRĘ DLA CZTERECH GRACZY

ŻETONY AKTU II

ŻETONY AKTU III



ZNACZNIKI
PUNKTÓW SAGI



PULA ŻETONÓW
(AKT I)



RĘKA,
PUNKTY SAGI
I FIGURKI



Wreszcie, każdy gracz ciągnie po dwa żetony z puli. Te żetony tworzą startową **RĘKĘ** gracza. Żetony, które gracz ma na ręce pozostają tajemnicą dla innych graczy.

ROZGRYWKA

Grę zaczyna najmłodszy gracz. Kiedy zakończy swoją turę, przychodzi kolej na gracza po jego lewej. Gra toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara aż do zakończenia aktu (patrz „Zakończenie aktu” poniżej).

TURA

Podczas swojej tury gracz musi wybrać jedną z dwóch poniższych akcji:

- 1. UMIESZCZENIE FIGURKI.** Gracz umieszcza jedną ze swoich figurek na pustym polu planszy.
- 2. POCIĄNIĘCIE ŻETONU I ZAGRANIE ŻETONU.** Najpierw gracz ciągnie jeden żeton z puli i dodaje go do swojej ręki. Następnie gracz wybiera jeden z żetonów z ręki i **ZAGRYWA GO (KŁADZIE** odkryty żeton na planszę). Większość żetonów zagrywa się poprzez umieszczenie ich na pustym polu planszy, ale niektóre z żetonów posiadające specjalne zdolności zagrywa się w inny sposób (ten

sposób został opisany wraz z poszczególnymi zdolnościami żetonów).

Gracz nie może pociągnąć żetonu, a później, zamiast go zagrać, umieścić na planszy figurkę. Innymi słowy, kiedy już gracz pociągnie żeton, musi zagrać jeden ze swoich żetonów, a nie umieścić figurkę.

Umieszczając na planszy figurki i żetony, gracze starają się je tak ustawić, aby ich figurki znalazły się w kolumnach i rzędach, w których znajdują się wysoko-punktowane dodatnie żetony błogosławieństw, a nie trafiły do kolumn i rzędów, w których znajdują się ujemne żetony niebezpieczeństw.

Jeśli pula żetonów kiedykolwiek się wyczerpie, gracze mogą nadal wybrać akcję pociągnij i zagraj - po prostu pomijają ciągnięcie nowego żetonu i od razu zagrywają jeden żeton ze swojej ręki.

Jeśli zaistnieje sytuacja, w której gracz nie posiada żetonów na ręce, ani figurek przed sobą kiedy przyjdzie jego tura, jego turę należy pominąć.

Jeśli zaistnieje sytuacja, w której żaden z graczy nie posiada już żetonów na ręce, ani figurek przed sobą, akt ulega zakończeniu (patrz „Zakończenie aktu” poniżej).

MOŻLIWE ZAGRANIA

ABY WYKONAĆ SVOJĄ TURĘ, GRACZ MUSI ALBO WYSTAWIĆ FIGURKĘ ALBO POCIĄGNĄĆ I ZAGRAĆ ŻETON.

MOŻLIWOŚĆ 1: UMIESZCZENIE FIGURKI



MOŻLIWOŚĆ 2: POCIĄGNIĘCIE ŻETONU I ZAGRANIE ŻETONU



ZAKOŃCZENIE AKTU

Gracze kontynuują wykonywanie swoich tur dopóki wszystkie pola planszy nie zostaną zajęte. Kiedy to nastąpi, dany akt natychmiast się kończy, a gracze podejmują następujące czynności:

1. PODLICZENIE PUNKTÓW ZA FIGURKI. Aby podliczyć punkty za daną figurkę, należy dodać wartości wszystkich żetonów, które znajdują się z nią w tej samej kolumnie i tym samym rzędzie. Jeśli w rzędzie lub kolumnie danej figurki znajdują się żetony specjalne, możliwe, że pojawi się konieczność wzięcia pod uwagę ich specjalnych zdolności (patrz „Żetony specjalne” poniżej).

Gdy wartości żetonów z rzędu i kolumny figurki zostaną dodane, sumę należy pomnożyć przez liczbę rombów znajdujących się na podstawie tej figurki. To znaczy, sumę należy pomnożyć przez 1 dla długiej łodzi, 2 dla zamku, 3 dla Tana lub 4 dla Beowulfa. Właściciel figurki otrzymuje liczbę punktów sagi równą osiągniętemu wynikowi i bierze odpowiednią liczbę znaczników punktów sagi z centralnego stosu (lub odkłada odpowiednią liczbę znaczników, jeśli wynik jest ujemny), a następnie zdejmuje swoją figurkę z planszy.

Długie łodzie wracają do graczy. Gracze będą mogli z nich skorzystać podczas kolejnych aktów. Zamki, Tanowie i Beowulf są usuwani z gry po podliczeniu za nich punktów, ich figurki należy więc odłożyć do pudełka.

W ten sposób podlicza się punkty za wszystkie figurki na planszy. Kolejność, w której się je podlicza nie ma znaczenia.

2. USUNIĘCIE ŻETONÓW. Po zakończeniu podliczania punktów za wszystkie figurki na planszy należy usunąć z niej wszystkie żetony i odłożyć je do pudełka. Do pudełka należy odłożyć również wszystkie niewykorzystane żetony, które znajdowały się w pułi właśnie zakończonego aktu. Te żetony nie zostaną już wykorzystane w późniejszych aktach.

ŻETONY SPECJALNE

Niektóre żetony, zwane żetonami specjalnymi, posiadają specjalne zdolności. Żetony posiadające specjalne zdolności można odróżnić od pozostałych dzięki szczególnemu symbolowi, który się na nich znajduje. Poniżej opisano każdy żeton specjalny, ich podsumowanie znajduje się również na kartach pomocniczych.

POKUSA: Gracz, który wyłoży na planszę żeton Pokusy, może usunąć z gry jeden ze znajdujących się już na planszy żetonów Męstwa (żeton zostaje odłożony do pudełka). Gracz nie musi korzystać z tej zdolności.



Symbol Pokusy

PRZYKŁAD PODLICZANIA PUNKTÓW

PUNKTY: -1

PUNKTY: 9

PUNKTY: -2

PUNKTY: -2

Tan otrzymuje punkty za wszystkie cztery żetony w swoim rzędzie i kolumnie: $(-1) + 1 + 4 + (-1) = 3$, pomnożone przez 3, czyli liczbę rombów na podstawie figurki, razem 9 punktów sagi. Długa Łódź A otrzymuje punkty jedynie za żetony w swojej kolumnie, bowiem żeton błogosławieństwa w jej rzędzie został zablokowany przez Wąwóz. Długa Łódź B otrzymuje ujemne punkty za żeton niebezpieczeństwa ze swojego rzędu i żeton niebezpieczeństwa ze swojej kolumny. Zamek otrzymuje jedynie ujemne punkty za żeton niebezpieczeństwa w swoim rzędzie, bowiem żeton błogosławieństwa w jego kolumnie został zablokowany przez Wąwóz.

MĘSTWO: Gracz, który wyłoży na planszę żeton Męstwa, może usunąć z gry jeden ze znajdujących się już na planszy żetonów Pokusy (żeton zostaje odłożony do pudełka). Gracz nie musi korzystać z tej zdolności.



Symbol Męstwa

SKARB: Żetony Skarbu mogą zostać zagrane na dwa sposoby. Gdy gracz zagrywa żeton Skarbu, musi wybrać jeden z tych sposobów. Po pierwsze, gracz może zagrać żeton na planszę jako zwykle błogosławieństwo. Po drugie, gracz może odłożyć żeton do pudełka (usunąć go z gry) i natychmiast otrzymać tyle punktów sagi ile wynosi **WARTOŚĆ SKARBU** tego żetonu (ta wartość znajduje się w kółku na symbolu Skarbu).



Symbol Skarbu

PIJAŃSTWO: Żetony Pijaństwa mogą zostać zagrane na dwa sposoby. Gdy gracz zagrywa żeton Pijaństwa, musi wybrać jeden z tych sposobów. Po pierwsze, gracz może zagrać żeton na planszę jako zwykle niebezpieczeństwo. Po drugie, gracz może podmienić wyłożony wcześniej żeton Miodu Pitnego na swój żeton Pijaństwa.

Podmieniony żeton Miodu Pitnego zostaje odłożony do pudełka (usunięty z gry).



Symbol Pijaństwa

MIÓD PITNY: Żetony Miodu Pitnego to żetony błogosławieństw podatne na zamianę w żetony niebezpieczeństwa Pijaństwa (patrz „Pijaństwo” powyżej).



Symbol Miodu Pitnego

POZŁACANA STATUETKA: Gdy gracz umieszcza na planszy żeton Pozłacanej Statuetki, może natychmiast zamienić miejscami dwa inne żetony, które już znajdują się na planszy. Gracz nie może jednak przestawić figurek.



Symbol Pozłacanej Statuetki

DOBRA RADA: Żetony Dobrej Rady pozwalają graczom w ograniczony sposób poruszać swoimi figurkami - Beowulfem.

Tanem, zamkiem lub długą łodzią - które już znajdują się na planszy. Gdy gracz zagrywa żeton Dobrej Rady, musi wybrać jedną ze swoich figurek na planszy i przesunąć ją po linii prostej (nie po przekątnej) na sąsiednie puste pole, a następnie umieścić żeton Dobrej Rady na polu, z którego właśnie przesunął swoją figurkę. Żetonem Dobrej Rady gracz nie może przesunąć figurki, wokół której nie ma pustych pól - gracz musi wybrać inną figurkę albo nie będzie mógł zagrać żetonu Dobrej Rady.



Symbol Dobrej Rady

KRÓLEWSKI SMOCZY RÓG: Żetony Królewskiego Smoczego Rogu dodają po jednym rombie wszystkim figurkom znajdującym się z nimi w tym samym rzędzie i kolumnie. Figurka długiej łodzi znajdująca się w tym samym rzędzie lub kolumnie co Królewski Smoczy Róg mnoży otrzymywane punkty przez dwa, a nie jeden, figurki zamków w tym samym rzędzie lub kolumnie mnożą otrzymywane punkty przez trzy, a nie dwa i tak dalej. Królewski Smoczy Róg nie wpływa na wartości pozostałych żetonów w swoim rzędzie i kolumnie.



Symbol Królewskiego Smoczego Rogu

Uwaga: Na jedną figurkę może wpływać kilka żetonów Królewskich Smoczyc Rogów i każdy z nich będzie dodawał jej po jednym rombie.

ZDRADA: Żetony Zdrady niwelują wszystkie dodatnie wartości żetonów błogosławieństw znajdujących się z nimi w tym samym rzędzie i kolumnie. Żetony Zdrady nie wpływają jednak na wartości żetonów ujemnych. Przed podliczeniem punktów, a po zakończeniu danego aktu należy odwrócić rewersami ku górze wszystkie dodatnie żetony znajdujące się w tym samym rzędzie i kolumnie co Zdrada. Żetony odwrócone rewersami ku górze posiadają wartość zero.



Symbol Zdrady

WĄWOZ: Żetony Wąwozu dzielą rząd i kolumnę, w których się znajdują, na dwie części. Punkty za każdą wyodrębnioną część oblicza się tak, jakby była całkowicie odrębnym rzędem lub kolumną (patrz przykład podliczania punktów w akapicie "Zakończenie aktu" powyżej).

Ważne: Każda część podzielonego rzędu lub kolumny jest całkowicie odrębna od drugiej części. Na przykład, żeton Królewskiego Smoczego Rogu znajdujący się w jednej części nie wpływa na figurki w drugiej części, a żeton Zdrady znajdujący się w jednej części nie niweluje dodatnich wartości żetonów znajdujących się w drugiej części.

Uwaga: Na planszy aktu II znajdują się już trzy narysowane żetony Wąwozów. Działają one w ten sam sposób, co zwykle żetony Wąwozów.



Symbol Wąwozu

ROZPOCZĘCIE AKTÓW II I III

Gdy kończy się akt I, rozpoczyna się akt II. Gdy kończy się akt II, rozpoczyna się akt III. Po akcie III następuje ostateczne podliczenie punktów, a rozgrywka dobiega końca. Patrz „Ostatecznie podliczenie punktów” poniżej.

Aby rozpocząć akt II, należy przewrócić złożoną planszę na drugą stronę, tak aby odpowiednia część planszy była zwrócona ku górze. Natomiast, aby rozpocząć akt III należy rozłożyć całą planszę i położyć ją odpowiednią stroną ku górze. Należy zwrócić uwagę, że akt III wykorzystuje całą powierzchnię rozłożonej planszy, czyli jego plansza jest dwukrotnie większa od plansz dla aktów I i II.

Gdy tylko plansza zostanie przygotowana należy wziąć żetony nowego aktu, odwrócić je rewersami ku górze i pomieszać, tak aby utworzyć nową pulę, z której podczas nowego aktu gracze będą ciągnąć żetony. Każdy gracz, któremu zostały na ręce mniej niż 2 żetony może natychmiast pociągnąć tyle żetonów, aby znów mieć na ręce 2.

Gracze nie odrzucają żetonów, które pozostały im na ręce z wcześniejszych aktów. To oznacza, że gracz, który pod koniec poprzedniego aktu posiadał na ręce żetony, zatrzymuje je i może je zagrać podczas kolejnego aktu. To jedyny sposób na zagranie żetonów z wcześniejszych aktów podczas późniejszych (należy zwrócić uwagę, że rewersy żetonów, które gracz posiada na ręce, stanowią dla pozostałych graczy jawną informację - ponieważ każdy akt posiada inny kolor rewersu, pozostali gracze będą świadomi faktu, że gracz posiada na ręce żetony z poprzednich aktów).

Pierwsza tura podczas aktów II i III należy do gracza, do którego należałaby następna tura w poprzednim akcie, gdyby ten się nie skończył.

OSTATECZNE PODLICZENIE PUNKTÓW

Po zakończeniu aktu III należy ustalić ostateczny wynik każdego z graczy. Gracze ustalają swój ostateczny wynik poprzez zsumowanie zdobytych podczas wszystkich aktów (I, II i III) punktów sagi. Gracz, który posiada najwięcej punktów zostaje zwycięzcą!

OPRACOWANIE

PROJEKT GRY: Reiner Knizia

OPRACOWANIE GRY: Jeff Tidball

OPRACOWANIE GRAFICZNE: Kevin Childress

REDAKCJA: James Torr

TESTY: Kevin Childress, Emile de Maat, Uffe V. Jensen, Corey Konieczka, Robert Kouba, Rutger MacLean, Mikkel Morild, Christian T. Petersen, Arjan Snippe, Erik Snippe, i Steen Molldrup Thomsen

KIEROWNIK PRODUKCJI: Rich Spicer

KIEROWNIK OPRACOWANIA: Christian T. Petersen

WYDAWCA: Christian T. Petersen

POLSKA WERSJA: GALAKTA

Beowulf: Gra planszowa została oparta na filmie w reżyserii Roberta Zemeckisa, na podstawie scenariusza Neila Gaimana i Rogera Avary'ego.

©2007 Shangri-La Entertainment LLC and Paramount Pictures. Wszystkie prawa zastrzeżone.

Zasady gry **Beowulf: Gra planszowa** zostały oparte na **Kingdoms™**, grze opracowanej przez Reiner Knizia i ©2003 Fantasy Flight Publishing, Inc., wszystkie prawa zastrzeżone. **Kingdoms** to znak towarowy Fantasy Flight Publishing, Inc.

Specjalne podziękowania dla testerów oryginalnej gry Kingdoms: Gabriela Dressela, Barbary i Dietera Hornungów, Markusa Michalke, Karla-Heinza Schmiela, Daniela Steela i Franza Vohwinkela.



WWW.BEOWULFMOVIE.COM



WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM



WWW.GALAKTA.PL

PRZYKŁAD: AKT I



Figurka A (Czarna długa łódź): $1 + (-1) + (-1) + 4 + (-4) + (-1) = -2$, x 1 romb = -2 punkty

Figurka B (Niebieska długa łódź): $1 + (-1) + (-1) + 6 + 3 + 3 = 11$, x 1 romb = 11 punktów

Figurka C (Czarny Beowulf): $6 + 4 + (-4) + (-1) = 5$, x 4 romby = 20 punktów (Należy zwrócić uwagę, że figurka ta nie otrzymuje punktów za żeton +5, ani nie korzysta z premii zapewnianej przez Królewski Smoczy Róg, bowiem

rzęd, w którym się ona znajduje rozdziela na dwie odrębne części Wąwóz, a ta figurka znajduje się jedynie w lewej części tego rzędu).

Figurka D (Niebieski Tan): $4 + 3 + (-6) + 1 + (-1) + 5 + (-2) + 5 = 9$, x 3 romby = 27 punktów

Figurka E (Czarna długa łódź): $6 + 3 + 3 + (-4) + (-2) + 2 = 8$, x 1 romb = 8 punktów

Figurka F (Szary zamek): $(-4) + (-2) + 2 + (-6) + 0 = -10$, x 2

romby = -20 punktów (Należy zwrócić uwagę, że figurka ta nie otrzymuje punktów za 1-punktowy żeton z symbolem Skarbu, który znajduje się w górnym rzędzie, bowiem rozdziela na dwie odrębne części Wąwóz, a ta figurka znajduje się jedynie w dolnej części tej kolumny. Należy też zwrócić uwagę, że Dobra Rada nie zapewnia tej figurce żadnej premii punktowej; jest to bowiem żeton +0, aczkolwiek posiadający specjalną zdolność).

Figurka G (Szary Tan): $(-1) + 3 + 0 + 5 + (-1) + 1 + 2 = 9$, x (3 + 1) romby = 36 punktów (Należy zwrócić uwagę, że Królewski Smoczy Róg znajdujący się w kolumnie tej figurki zwiększa liczbę rombów na jej podstawce o jeden, co oznacza, że w celu ustalenia ostatecznej liczby punktów, suma punktów z rzędu i kolumny tej figurki będzie mnożona przez 4, a nie przez 3).