

NIDAVELLIR



WYZWANIE SOLO · AUTORSTWA · LA SOCIÉTÉ DES JEUX

W tym wyzwaniu solo przyjdzie ci się zmierzyć z **Neutralnym klanem**. Wszyscy **Neutralni Bohaterowie** będą twoimi przeciwnikami. Odłóż ich karty na bok – nie możesz werbować ich do swojej armii.

Przygotowanie gry

Przygotuj grę jak w przypadku rozgrywki dla 2 Elvalandów, z wyjątkiem **klejnotów**. Przydziel **Neutralnemu klanowi klejnoty o wartościach 1, 2 oraz 3**, a sam nie bierz żadnego. Tym samym wszelkie remisy są rozstrzygane na korzyść **Neutralnego klanu** (nikt nie mówi że będzie uczciwie...!)



Wybierz poziom trudności

Odłóż braci **WERG** na bok. Zostaną wezwani, kiedy **Neutralny klan** utworzy szereg złożony z jednej **rangi** każdej z profesji.

Spośród pozostałych kart **Bohaterów** wybierz przeciwników, z którymi się zmierzysz, w liczbie zależnej od poziomu trudności:

- **Bardzo łatwy** 1 karta **Neutralnego Bohatera**.
- **Łatwy** 2 karty **Neutralnych Bohaterów**.
- **Normalny** 3 karty **Neutralnych Bohaterów**.
- **Trudny** 4 karty **Neutralnych Bohaterów**.
- **Bardzo Trudny** 5 karty **Neutralnych Bohaterów**.
- **Walka o tron** 6 kart **Neutralnych Bohaterów**.

Przebieg rundy

1 • PRZYBYKIE KRASNOLUDÓW

Umieść w każdej karczmie po 3 odkryte karty.



2 • LIKYTAKJA

Umieść swoje **monety** odkryte na każdym polu karczmy oraz w **sakiewce**. Następnie pomieszaj **monety Neutralnego klanu** i losowo umieść je zakryte na jego planszy Mapy Królestwa.

3 • ODKRYCIE OFERT

Odkryj pierwszą **monetę Neutralnego klanu** (Karczma pod Rozbawionym Goblinem) i ustal kolejność wybierania kart (remisy wygrywa **Neutralny klan**).



4 · TURA AKTYWNEGO KLANU

Zgodnie z kolejnością określoną przez wartość zaofiarowanych monet, zrekrutuj i/lub rozpatrz wybrane karty. Wybierając karty **Neutralny klan** postępuje według następującego schematu:

- A. Wybiera kartę pozwalającą mu utworzyć pełny szereg i zwerbować jednego z braci DWERG (jedynie karty **Bohaterów** dostępne dla **Neutralnego klanu**).
- B. Wybiera kartę profesji występującej w jego **armii** w najmniejszej liczbie.
- C. Wybiera kartę z najwyższą liczbą **Punktów Odwagi**, jeżeli dostępnych jest kilka kart tej samej profesji.
- D. Jeżeli kilka kart spełnia powyższe warunki, używa **klejnotów**, by losowo wybrać kartę spośród tych spełniających warunki (pierwsza, druga lub trzecia, zgodnie z kolejnością ułożenia kart w karczmie).
- E. Nie wybiera karty **Królewskich Darów**, chyba że zostanie wskazana przez **klejnot**.
- F. Podczas **wymiany lub przekuwania monet**, zawsze podnosi wartość monety o najniższej nadrukowanej wartości.
- G. Jeżeli w jego sakiewce znajduje się **moneta** o wartości 0, **Neutralny klan** podnosi wartość drugiej **monety** w **sakiewce**, wymieniając ją na monetę o wyższej wartości dostępną w **Królewskim Skarbcu**. *Ktoś mógłby powiedzieć, że to oszustwo, ale cóż... Neutralny klan już taki jest, śmieją się z zasad!*

5 · PÓWNOE ROZPATRZENIE KROKÓW 3 I 4

Rozpatrz według powyższego schematu kolejne tawerny oraz monety znajdujące się w sakiewkach. Następnie rozpocznij kolejną rundę, powtarzając wszystkie kroki do wyczerpania talii **Etapu 1**.



6 · KONIEC ETAPU 1

Przeprowadź przegląd wojsk by określić kto otrzyma **odznakę** za większość kart danej profesji. W tym momencie możesz zdobyć **unikatowy klejnot** o wartości 6, dzięki czemu w końcu będziesz mógł rozstrzygać remisy na swoją korzyść! Tej zasady nie kwestionuje nawet **Neutralny klan**! Dodatkowo, jeśli tylko go zdobędziesz, zachowasz **unikatowy klejnot** już do końca gry!

7 · KONIEC ETAPU 2

Porównaj **Ostateczny Poziom Odwagi** twojej armii z armią **Neutralnego klanu**, by ustalić kto obejmie tron!



Karty Neutralnych Bohaterów

SKAA NIEPOJĘTA

Dodaje 17 **punktów** do **Ostatecznego Poziomu Odwagi**.

ASTRID ZAMOŻNA

Dodaje wartość najcenniejszej **monety** do **Ostatecznego Poziomu Odwagi**.

GRID PRZEDSIĘBIORCZA

Na początku rozgrywki zastępuje **monetę** o wartości 2 **monetą** o wartości 9 i dodaje 7 **punktów** do **Ostatecznego Poziomu Odwagi**.

ULINE WIESZCZKA

Dodaje 9 **punktów** do **Ostatecznego Poziomu Odwagi**. Łamanie zasad ma swoją cenę!

YLUD NIEPRZEWIDYWALNA

Zostaje umieszczona na końcu Etapu 1, przed **przeoglądem wojsk**, zgodnie ze schematem opisanym w kroku 4 przebiegu rundy. Do końca gry pozostaje na swojej pozycji.

THRUD ŁOWCA GŁÓW

Zdecydowanie najtrudniejszy przeciwnik, ponieważ ciągle będzie obecna w armii starając się doprowadzić do werbunku braci DWERG. Przy podliczaniu punktów na koniec gry wraca do strefy dowodzenia i dodaje 13 **punktów** do **Ostatecznego Poziomu Odwagi**.

CZY SPROSTASZ WYZWANIU I OBEJMIESZ KRÓLEWSKI TRON?

Wyzwanie solo autorstwa Martina Montreuil z kanału La Société des Jeux,
Śledź na Youtube!

