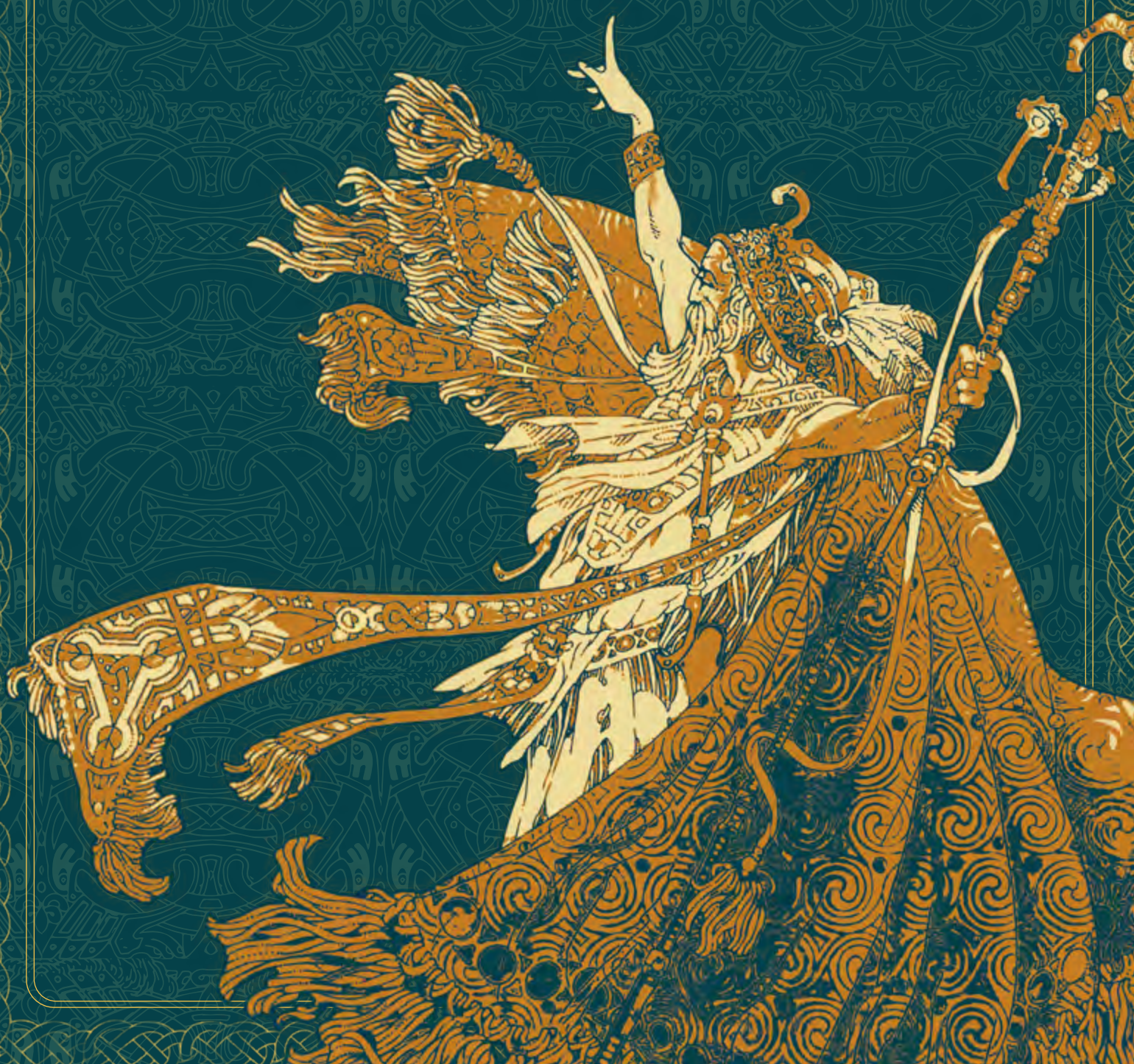


CHRISTIAN MARTÍNEZ

WIS

trzecia edycja



Każda karta eposu nawiązuje do jednej z celtyckich legend, opisanych poniżej:

Diarmuid i Gráinne: Gráinne została obiecana za żonę Fionnowi mac Cumhaillowi, który był wielkim wojownikiem, lecz starszym od ojca swej wybranki. W dniu ślubu niewiasta namówiła Diarmuida, by razem uciekli. Fionn ściga ich aż po kres czasów.

Eriu: Tuatha Dé Danann złożyli obietnicę Milezjanom, którzy niedawno przybyli do Irlandii, że w zamian za pomoc Eriu nazwą wyspę od jej imienia. Owa bogini jest uosobieniem Irlandii.

Bitewny szak: Wojownicy, tacy jak Cúchulainn, mogą doświadczać spazmatycznej przemiany, która deformuje ich ciało i napełnia je dziką wolą walki.

Przybytek Cernunnosa: Cernunnos to bóstwo dzikich ludów i uosobienie natury, życia, puszcz i płodności. Jest bardzo tajemniczy i stroni od innych bogów.

Zaświaty: Tir na nóg to kraina zmarłych i bezkresnej radości oraz ziemia wiecznej młodości i schronienie bogów. Nielicznym śmiertelnikom udało się ją nawet odnaleźć...

Oko Balora: Balor, król Fomorian oraz demon północnych wysp, miał oko na czole i spojrzeniem niósł zagładę swym wrogom.

Bitwa na Mag Tured: Druga bitwa na Mag Tured pomiędzy Tuatha Dé Danann a Fomorianami była dla tych ostatnich drugocieczą. Lug zgładził w niej swego dziada, Balora, zaś pokłosiem starcia było odpięnięcie Fomorian z Irlandii.

Uroda Deirdre: W Deirdre zakochał się król Conchobar mac Nessa. Nim kobieta sama odebrała sobie życie, jej uroda stała się źródłem wielu tragedii.

Opowieść o Cúchulainnie: Cúchulainn jest synem boga Luga i jednym z najzaciejszych celtyckich bohaterów. W pojedynkę obronił Ulster przed wojakami królowej Maeve. Odrzucił również zaloty Morrigan.

Maczuga Dagdy: Dzięki tej broni Dagda ma dar odbierania, ale i przywracania życia.

Harfa Dagdy: Ta boska harfa potrafi grać wszelkie pieśni, lecz szczególnie upodobała sobie te o smutku, śmiechu i śnie. Dagda używa jej, by nadać rytm naturze i czterem porom roku.

Włócznia Luga: Włócznia boga Luga zapewniła jej dzierżycielowi zwycięstwo w bitwie.

Kocioł Dagdy: Ten kocioł obfitości może wyżywić całe plemiona i nigdy się nie opróżnia. Potrafi również przywracać zmarłym życie.

Pamięć Tuana: Tuan jest druidem-pustelnikiem, który przetrwał wieki, przeobrażając się w różne zwierzęta. Zamieszkiwał Irlandię na długo przed przybyciem Tuatha Dé Danann i Fomorian. Był świadkiem pięciu podbojów i rozmawiał ze św. Patrykiem. Jest pamięcią Historii.

Morrigan: Bogini wojny i suwerenności oraz żona Dagdy. Czasem pojawia się pod postacią kruków.

Przestroga Cathbada: Cathbad jest druidem, prorokiem oraz wojownikiem. Był ojcem króla Conchobara mac Nessa i mentorem Cúchulainna.

Przydział czempiona: Porcja najlepszego mięsa na uczcie. Przypadła najdzielniejszemu wojowi, co często wywoływało liczne spory.

Kamień Fal: Mówi się, że ten wprowadzony do Irlandii przez Tuatha Dé Danann kamień ryczał, gdy trafiał w ręce osoby godnej, by rządzić.

Podstęp Angusa: Angus, syn Dagdy, posiadał zamek swego ojca po tym, jak zapytał czy może zostać w nim na „dzień i noc”, mając na myśli całą wieczność...

Ziemia Tailtiu: Tailtiu, córka króla Firbolgów, przerzuciła las, przygotowując ziemię pod uprawy, po czym zmarła z wycieńczenia. By uczcić to poświęcenie, jej przybrany syn Lug ustanowił święto plonów - Lughnasadh.

Tyrania Bresa: Po abdykacji Nuady, Bresa, zwany „Pięknym”, został władcą Tuatha Dé Danann. Był jednak okrutnym i chciwym królem. Nie chciał dzielić się swym bogactwem i gardził bardami. Abdykował po tym, jak poeta stworzył o nim plugawą satyrę. Następnie, kierując Fomorianami, ruszył na wojnę z Tuatha Dé Danann, co doprowadziło do drugiej bitwy na Mag Tured.

Elokwencja Ogmy: Ogma, członek Tuatha Dé Danann, jest panem wiedzy i elokwencji. To poeta i wojownik, który stworzył święty alfabet, zwany pismem ogamicznym.

Determinacja Strenga: Ten czempion Firbolgów odciął dłoń Nuady podczas pierwszej bitwy na Mag Tured. Nawet w obliczu porażki wraz z trzystoma wojami walczył on z tak piekielną determinacją, że Tuatha Dé Danann w geście szacunku zaoferowali mu Connacht, region na północnym zachodzie Irlandii.

Dagda: „Dobry bóg” i opiekun plemion. Jest druidem, wojownikiem, mędrcem, zwiastunem życia i śmierci oraz panem czasu i pór roku.

Konie Manannana: Manannan mac Lir panuje na morzach i strzeże wrót do Zaświatów. Stworzył rumaki z morskiej kipieli, na których galopuje po krainach, kryjąc się w cieniu i mgle...

Dzieci bogini Danu: Tuatha Dé Danann przybyli z północy i osiedlili się w Irlandii. Toczyli boje przeciw Firbolgom, a następnie Fomorianom. Ostatecznie wycofali się do Zaświatów, pozostawiając przestrzeń ludziom - Milezjanom.

Fianna: Oddział legendarnych wojów. Ich przywódca, Fionn mac Cumhaill, był jednym z najznamienitszych celtyckich wojowników, poetów i magów.

Bogactwo Maeve: Maeve, będąc królową Connachtu, dzieliła się bogactwem ze swym ludem. Ruszyła w bój przeciwko królowi Ulsteru, Conchobarowi mac Nessie, aby wprowadzić brązowego byka z Cooley.

Lug Wszechstronny: Lug pomagał Tuatha Dé Danann, lecz był spokrewniony z Fomorianami krwią swego dziada Balora. To pan wszelkich sztuk i nauk. Z uwagi na te przynależności Nuada zaproponował mu, by poprowadził Tuatha Dé Danann w drugiej bitwie na Mag Tured.

Nuada Srebrnoręki: Król Tuatha Dé Danann, zmuszony do abdykacji po tym, jak stracił rękę przez Strenga. Odzyskał prawo do tronu, gdy Cecht wykonał dla niego srebrną protezę. Padł z ręki Balora w drugiej bitwie na Mag Tured.

Inis rozgrywa się w czasach największej świetności starożytnych Celtów, kiedy prawdy historyczne i legendy wzajemnie się przeplatały. Gracze wcielają się w rolę wodzów, prowadzących swe klany z Irlandii za morze – ku nowo odkrytym ziemiom. Będą się tam osiedlać, eksplorować dziewicze tereny, wydobywać zasoby z kopalń i budować cytadele oraz miejsca kultu, aby zapewnić sobie schronienie i bezpieczeństwo. Bardowie będą snuć opowieści o bogach i bohaterach, druidzi działać jako doradcy, a mistrzowie rzemiosł uwieczniać celtycką cywilizację.

Każdy wódz jest przekonany, że to właśnie on powinien zasiąść na tronie tej nowej wyspy. Czas pokaże, który z nich dostąpi zaszczytu i zostanie Ard-Ri, Wysokim Królem tych ziem!

Gra dla 2 do 4 graczy, trwająca ok. 60 minut.

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

18 budynków	17 żetonów
1 stolica	1 żeton Brana
8 cytadel	1 żeton stada wron
9 miejsc kultu	4 żetony pretendenta (po 1 na kolor)
74 karty	10 żetonów wyczynu
23 karty akcji (*)	1 żeton święta
16 kart przewagi	48 figurek klanów (po 12 na kolor)
30 kart eposu	
5 kart pomocy	
16 kafli terenu	

SPIS TREŚCI

Zawartość pudełka.....	strona 2
Przygotowanie gry.....	strona 4
Przebieg gry.....	strona 5
Konflikty.....	strona 7
Warunki zwycięstwa.....	strona 9
Koniec gry.....	strona 9

(*) Celem zapewnienia jednolitej kolorystyki rewersów, wszystkie karty akcji z rozszerzeń były drukowane razem i zostały dodane do niniejszego pudełka. Możesz więc znaleźć tu karty z rozszerzeń, których jeszcze nie posiadasz (takich jak Pory roku i Nemed). W takiej sytuacji do momentu ich nabycia zwyczajnie odłóż na bok karty oznaczone w prawym dolnym rogu symbolem 5 lub 6.

CEL GRY

Gracze walczą o miano Wysokiego Króla nowej krainy. W każdej rundzie sprawdzają, czy któryś z nich został wybrany. Aby tak się stało, gracz musi spełniać jak najwięcej z poniższych warunków zwycięstwa:

- Być obecnym na co najmniej 6 terenach.
- Być wodzem terenów, na których jest łącznie co najmniej 6 klanów przeciwników.
- Być obecnym na terenach, na których jest łącznie co najmniej 6 miejsc kultu.

OMÓWIENIE GRY

Każda runda składa się z 2 faz. Pierwsza to faza zgromadzenia, w której gracze sprawdzają warunki zwycięstwa, wskazują wodzów i zdobywają karty akcji.

Druga to faza pory roku, w której gracze zagrywają karty ze swojej ręki.

Ważne: Wszelkie akcje w grze Inis (umieszczanie nowych klanów, ich przemieszczanie, budowanie miejsc kultu itd.) pochodzą z zagrywanych kart. Z tego powodu o twoim zwycięstwie (lub porażce) może zadecydować to, jakie karty pozyskasz w fazie zgromadzenia.

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

TERENY

Tereny to duże kafle mapy, które przedstawiają różne obszary tej nowo odkrytej krainy. Nowy teren należy zawsze umieszczać sąsiadująco z co najmniej dwoma innymi terenami. Po umieszczeniu nowego terenu należy wziąć odpowiadającą mu kartę przewagi z talii przewagi i umieścić ją odkrytą w obszarze gry.

KLANY

Każda figurka to 1 klan, a każdy gracz dysponuje 12 figurkami w jednym kolorze. Mają one różny wygląd, lecz nie ma to wpływu na rozgrywkę. Jeżeli gracz umieści na planszy wszystkie swoje figurki, nie może werbować kolejnych klanów, póki część z nich nie wróci do jego rezerwy.

BUDYNKI

Są 2 rodzaje budynków: cytadele oraz miejsca kultu. Na pojedynczym terenie może się znajdować dowolna liczba budynków. Jeśli gracz chce umieścić nowy budynek na terenie, a w rezerwie nie ma już budynku tego rodzaju, nie może tego zrobić. Budynki nie należą do żadnego gracza.

cytadele

Cytadele pozwalają graczom chronić swoje klany w czasie konfliktów, a każda z nich może pomieścić maksymalnie 1 klan (patrz str. 7). Jedna z cytadel jest większa od pozostałych – to stolica (patrz str. 5).

miejsca kultu

Miejsca kultu są konieczne do spełnienia jednego z warunków zwycięstwa.

Żetony



BRAN

Bran jest tymczasowym liderem, do czasu wybrania Wysokiego Króla. Na początku gry wyznacza się go losowo, zaś w trakcie każdej fazy zgromadzenia zostaje nim gracz, który jest wodzem terenu ze stolicą. Bran przeprowadza zgromadzenie, zaś na końcu gry wygrywa remisję z innymi graczami.



STĄDO WRON

Też żeton wskazuje kierunek rozgrywania tur: zgodnie lub przeciwnie do ruchu wskazówek zegara. Bran rzuca nim podczas każdej fazy zgromadzenia (patrz str. 6).



PRETENDENT

Kiedy gracz spełnia wymagania warunku zwycięstwa, bierze 1 żeton pretendenta, aby pokazać, że zgłasza prawo do tronu. Tylko gracze z żetonem pretendenta mogą próbować ogłosić zwycięstwo podczas fazy zgromadzenia (patrz str. 5).



WYCZYN

Żetony wyczynów zdobywa się z kart akcji oraz kart eposu. Wyczyn jest „jokerem”, który pomaga w spełnianiu warunku zwycięstwa (patrz str. 9).



ŚWIĘTO

Tego żetonu używa się, gdy w fazie pory roku zagrana zostanie karta akcji „Święto”.



KARTY

Każda karta należy do jednego z rodzajów (akcja, przewaga lub epos), ma symbol (pory roku i/lub triskelionu), który wskazuje, kiedy można ją zagrać oraz opis działania. Gracze nie ujawniają przeciwnikom zawartości swoich kart na ręce, lecz liczba posiadanych kart oraz rodzaj każdej z nich (widoczny na rewersie) jest jawną informacją. Gracz odrzuca kartę po jej zagranie.

• MOMENT ZAGRANIA (symbol w lewym-górnym rogu)

Są dwa symbole, które wskazują, kiedy można zagrać daną kartę. Każda karta ma co najmniej 1 z tych symboli, lecz są i takie, które mają oba:



Karta pory roku

Takie karty można zagrać tylko podczas własnej tury w fazie pory roku.



Karta z triskelionem

Każda z tych kart wskazuje dokładny moment ⚡, w którym można ją zagrać.

• RODZAJ KART (określony przez kolor)

Karty dzielą się na 3 rodzaje: akcja , przewaga  oraz epos . Każdy z nich pozyskuje się w odmienny sposób:

KARTY AKCJI (*)



Podczas fazy pory roku, karty akcji pozwalają graczowi rozpatrzyć kluczowe akcje, jak np. werbowanie nowych klanów lub umieszczanie nowych miejsc kultu.

Pozyskiwanie: Te karty pozyskuje się podczas fazy zgromadzenia na początku każdej rundy.

Czy można je zachować: Tych kart nie można zachować na kolejną rundę. Jeżeli w fazie pory roku gracz nie zagra wszystkich swoich kart akcji, odrzuca te niewykorzystane. Zostają one potasowane wraz z pozostałymi kartami akcji w ramach przygotowania do kolejnej rundy.

(*) W grze zawarto 13 kart wykorzystywanych zawsze, niezależnie od liczby graczy, a także:

- 4 karty dla rozgrywek dla 4 i 5 graczy (Mistrz rzemiosła, Napaść, Zwiadowcy i szpiegdy oraz Pościągcy),
- 4 karty dla rozgrywek dla 5 graczy (Fili, Harmonia klanów, Przymierze oraz Król i ziemia), które wymagają rozszerzenia Pory roku,
- 1 kartę akcji Eksploracja wykorzystywaną w module Podróży morskich, która wymaga rozszerzenia Pory roku,
- 1 kartę akcji Druid wykorzystywaną w module Nemetónów, która wymaga rozszerzenia Nemed.

KARTY PRZEWAGI



Pozyskiwanie: Podczas fazy zgromadzenia wódz terenu bierze powiązaną z tym terenem kartę przewagi.

Czy można je zachować: Gracz zachowuje otrzymaną kartę przewagi na całą rundę, póki nie zdecyduje, że chce ją zagrać. Jeżeli jakiś efekt sprawi, że gracz przestanie być wodzem terenu, którego kartę przewagi posiada, nadal zatrzymuje ją aż do końca rundy (i może zagrać). Tych kart nie można zachować na kolejną rundę. Może się jednak zdarzyć, że gracz będzie miał tę samą kartę przewagi kilka rund pod rząd, o ile nadal będzie wodzem odpowiedniego terenu.

KARTY EPOSU



Karty te nawiązują do celtyckich bogów i bohaterów oraz inspirują klany do dokonywania wiekopomnych czynów.

Pozyskiwanie: Te karty dobiera się, gdy zaistnieje odpowiedni warunek (przykładowo po zagranie akcji „Bard” lub po umieszczeniu nowego miejsca kultu).

Czy można je zachować: Te karty można zachować na kolejne rundy, dopóki się ich nie zagra.

Wyczerpanie talii eposu: Jeżeli talia eposu się wyczerpie, potasujcie stos kart odrzuconych i utwórzcie z nich nową talię.

Przykład: Karta akcji „Mistrz rzemiosła” ma symbol pory roku oraz triskelionu. Ten pierwszy odpowiada efektowi po lewej, a ten drugi po prawej stronie karty. Jeśli gracz chce użyć prawego efektu karty, może to zrobić tylko we wskazanym tam momencie, który w tym przypadku brzmi „po tym, jak zagrasz kartę eposu”.



OPIS KARTY

Kolor rewersu odpowiada rodzajowi karty:

Karta eposu Karta przewagi Karta akcji

Nazwa

Moment użycia
(triskelion
i/lub pory roku)

Działanie

Symbol (lub symbole)

Te symbole wskazują ogólne działanie karty:



Zbuduj



Przemieść



Zwerbuj

Taki symbol oznacza, że zagranie karty może wywołać konflikt.

Przypomnienie o momencie zagrani

Karta używana tylko w rozgrywce 4-osobowej



PRZYGOTOWANIE GRY



- W rozgrywce dla 2 lub 3 graczy odłóżcie do pudełka karty akcji **1** z symbolem **4+** w prawym dolnym rogu - używa się ich tylko w grze 4-osobowej.
- Każdy gracz wybiera kolor i umieszcza przed sobą 12 figurek klanów w tym kolorze **2**, tworząc swoją rezerwę.
- Umieśćcie żetony wyczynu **3**, żetony pretendenta **4** oraz żeton święta **5** w pobliżu obszaru gry.
- Potasujcie karty eposu **6** i utwórzcie z nich zakrytą talię.
- Potasujcie kafle terenu **7** i połóżcie je w zakrytym stosie z pobliżu obszaru gry.
- Dobierzcie ze spodu stosu tyle kafli terenu **8**, ilu jest graczy i umieśćcie je odkryte i złączone ze sobą na środku obszaru gry. W rozgrywce 3 i 4-osobowej każdy kafel musi sąsiadować z co najmniej dwoma innymi. Znajdźcie karty przewagi **9** odpowiadające terenom w grze i umieśćcie je odkryte w pobliżu obszaru gry. Z pozostałych kart przewagi **10** utwórzcie zakrytą talię.
- Losowy gracz otrzymuje żeton Brana **11**.
- Bran wybiera jeden teren, który zostaje stolicą i umieszcza na nim figurkę stolicy **12** oraz jedno miejsce kultu **13**.
- Bran rzuca żetonem stada wron **14**, tak jak monetą. Strona, która wypadła określa kierunek rozgrywania tur na początku gry.
- Zaczynając od Brana i dalej zgodnie z kierunkiem rozgrywania tur, każdy gracz umieszcza 1 swój klan na dowolnym terenie. Postępujcie tak, aż każdy gracz będzie miał na planszy łącznie 2 swoje klany.

Pierwsza rozgrywka

Podczas pierwszej rozgrywki w Inis zalecamy skorzystanie z poniższego scenariusza. Zasady nie ulegają zmianie, ale musicie przygotować rozgrywkę w następujący sposób:

1. Zamiast dobierać kafle terenu podczas tworzenia początkowego obszaru, skorzystajcie z następujących terenów:
 - 2 graczy: Dolina i Zatoka.
 - 3 graczy: Dolina, Zatoka i Równiny.
 - 4 graczy: Dolina, Zatoka, Równiny i Wzgórze.
2. Przed utworzeniem stosu kafli znajdźcie następujące kafle: Błonia, Mgliste krainy, Las, Bramy Tír na nÓg, Pogórze oraz Góry i odłóżcie je na bok. Potasujcie pozostałe kafle i utwórzcie z nich stos terenów.
3. Potasujcie 6 odłożonych wcześniej na bok kafli i umieśćcie je na wierzchu stosu.



WÓDZ TERENU

Wódz to ważne pojęcie, do którego odnoszą się liczne efekty w grze. Wodzem terenu jest gracz, który ma na nim najwięcej swoich klanów. Zmiana wodza następuje natychmiast, a w przypadku remisu teren nie ma wodza.



Przykład: Na Wrzosowisku znajdują się 4 zielone, 3 niebieskie i 2 białe klany. Zielony jest wodzem, ponieważ ma tam najwięcej swoich klanów.

PRZEBIEG GRY

Gra przebiega w ramach serii rund, a każda z nich składa się z 2 faz:

- 1. Faza zgromadzenia:** W niej mianowany jest Bran, sprawdzane są warunki zwycięstwa, określany jest kierunek rozgrywania tur, wodzowie dobierają należne im karty przewagi, a gracze zdobywają karty akcji.
- 2. Faza pory roku:** Najważniejsza część rozgrywki, w której gracze wykonują rozmaite akcje i rozpatrują efekty, zagrywając karty ze swojej ręki.

FAZA 1: ZGROMADZENIE

Rozpatrzyć 6 poniższych kroków w podanej kolejności:

ZADANIA WÓDZÓW

1. Mianowanie Brana

Wódz terenu ze stolicą zostaje Branem i bierze żeton Brana. Jeżeli teren ze stolicą nie ma wodza, żeton Brana zostaje u jego bieżącego posiadacza, nawet jeżeli nie ma on obecnie na tym terenie żadnego swojego klanu. Branem można zostać wyłącznie w tym momencie, nigdy zaś w fazie pory roku.

2. Weryfikacja zwycięzców

Sprawdzanie, czy któryś z graczy zwyciężył w rozgrywce. Warunki zwycięstwa znajdziecie na stronie 9. Każdy gracz z żetonem pretendenta odkłada go z powrotem do puli.

3. Dobranie kart przewagi

Każdy wódz terenu bierze powiązaną z nim kartę przewagi. Jeżeli jakiś teren nie ma wodza, karta tego terenu pozostaje odkryta w pobliżu obszaru gry.

SŁOWA WYGROCHNI

4. Rzut żetonem stada wron (w górę, jak monetą)

Ważne: Jeżeli jakiś efekt odnosi się do „kolejnego gracza” lub coś ma się wydarzyć „w kolejności tur”, zawsze kierujcie się wskazaniem widocznej strony żetonu stada wron.

PRZYGOTOWANIE PORY ROKU

5. Rozdanie kart akcji

W rozgrywce dla 4 graczy Bran bierze i tasuje wszystkie 17 kart akcji, odkłada jedną losową zakrytą na bok i rozdaje każdemu graczowi po 4 karty. W rozgrywce dla 3 graczy rzecz ma się podobnie, lecz będzie tylko 13 kart (ponieważ te z symbolem  w prawym-dolnym rogu odłożyście do pudełka podczas przygotowania gry). W rozgrywce dla 2 graczy postępujcie zgodnie z instrukcjami w sekcji „Rozgrywka 2-osobowa” na stronie 10.

6. Draft, czyli wybór kart akcji (3-4 graczy)

- Każdy gracz przegląda 4 otrzymane karty, wybiera i zachowuje **jedną**, a pozostałe **trzy** przekazuje kolejnemu graczowi, zgodnie ze wskazaniem żetonu stada wron.
- Następnie każdy gracz dokłada **kartę, którą zachował do trzech** otrzymanych właśnie kart. Ponownie przegląda wszystkie **cztery** karty akcji, wybiera i zachowuje **dwie**, a pozostałe **dwie** przekazuje kolejnemu graczowi.
- Wreszcie każdy gracz dokłada **dwie** karty, które zachował do **dwóch** właśnie otrzymanych. Raz jeszcze przegląda wszystkie **cztery**, wybiera i zachowuje **trzy**, a **jedną** przekazuje kolejnemu graczowi.

Na koniec fazy zgromadzenia każdy gracz będzie miał na ręce 4 karty akcji (i być może jakieś karty przewagi oraz eposu).

Przykład

Na terenie ze stolicą znajduje się 1 pomarańczowy i 1 biały klan. Ponieważ jest remis pod względem liczebności, nikt nie jest tu wodzem. Mimo że niebieski nie ma na tym terenie żadnego swojego klanu, pozostaje Branem.



Kolejność rozgrywania tur zgodna z ruchem wskazówek zegara.



Kolejność rozgrywania tur przeciwna do ruchu wskazówek zegara.

Uwaga: Mechanizm draftu w Inis działa inaczej niż w większości gier, w których się pojawia. Przykładowo w naszej grze możliwe jest, że gracz podczas kroku 2. przekazuje sąsiadowi kartę, którą zachował w kroku 1. Dzięki temu gracze mają więcej opcji i mogą zachować także te karty, które otrzymają na dalszym etapie draftu, jeśli będą one lepiej odpowiadały ich planom.

FAZA 2: PORA ROKU

Bran zaczyna porę roku, zagrywając pierwszą kartę (musi nią być karta pory roku). Następnie kolejny gracz ma do wyboru:

- Zagranie karty pory roku
- Spasowanie
- Wzięcie żetonu pretendenta

Kontynuujcie grę zgodnie z kolejnością rozgrywania tur w ten sam sposób, a więc każdy kolejny gracz również wybiera i rozpatruje 1 z 3 powyższych opcji. Faza pory roku kończy się, gdy wszyscy gracze po kolei spasują. Następnie rozpocznijcie kolejną rundę od fazy zgromadzenia.

ZAGRANIE KARTY PORY ROKU

Kartą pory roku  może być karta akcji , przewagi  lub eposu . Gracz zagrywa kartę, rozpatruje opisane efekty, a następnie ją odrzuca:

- Karty akcji  należy odrzucać zakryte na stos kart odrzuconych. Gracze mogą przeglądać karty w tym stosie tylko wtedy, gdy pozwoli im na to jakiś efekt (np. karta akcji „Druid”).
- Każdą zagrana kartę przewagi  należy umieszczać zakrytą (z widocznym rewersem) w pobliżu obszaru gry.
- Karty eposu  należy odrzucać na odkryty stos kart odrzuconych. Gracze mogą go przeglądać w dowolnym momencie.

Zasada efektywnego użycia karty

Kiedy zagrywasz kartę, rozpatrz ją w stopniu, w jakim jesteś w stanie. Przykładowo, jeżeli efekt karty mówi „Umieść 2 klany”, a został ci tylko jeden, umieść ten jeden.

spasowanie

Gracz pasuje w swojej kolejce (a więc nie zagrywa żadnej karty). Jeśli dojdzie do jego kolejnej tury, będzie mógł ponownie wybrać, co chce zrobić. **Wyjaśnienie:** Spasowanie jest bardzo przydatne, gdyż pozwala opóźnić podjęcie kluczowych działań, lecz wiąże się z pewnym ryzykiem. Jeśli spasujesz i pozostali gracze również spasują bezpośrednio po tobie, faza pory roku zakończy się i wszyscy będą musieli odrzucić swoje niewykorzystane karty akcji.

wzięcie żetonu pretendenta

Gracz musi spełniać co najmniej 1 warunek zwycięstwa i nie może mieć już żetonu pretendenta. Taki gracz bierze żeton pretendenta z puli, umieszcza go przed sobą i zachowuje aż do fazy zgromadzenia, nawet jeśli do tego czasu przestanie spełniać jakikolwiek warunek zwycięstwa.

wyjątkowa sytuacja: gracz nie ma klanów na żadnym terenie

Jeśli na początku swojej tury gracz nie ma żadnego klanu na żadnym terenie, musi odrzucić żeton wyczynu, jeśli go posiada. Następnie (niezależnie, czy odrzucił żeton) umieszcza łącznie 2 swoje klany na dowolnych terenach. Po tym może rozegrać swoją turę w zwykły sposób i wybrać, czy chce zagrać kartę pory roku, spasować, czy wziąć żeton pretendenta.

dobranie kafła terenu

Zawsze dobierajcie nowe kafle terenu ze spodu stosu.

KOŃCIE PORY ROKU

Kiedy wszyscy gracze po kolei spasują, pora roku dobiega końca. Gracze zachowują wszystkie posiadane karty eposu, lecz muszą odrzucić wszystkie niewykorzystane karty akcji. Jeżeli gracz miał na ręce kartę przewagi, lecz nie jest już wodzem powiązanego z nią terenu, umieszcza ją odkrytą w pobliżu obszaru gry.

Przypomnienie: Karty z triskelionem () można zagrać tylko we wskazanym na nich momencie (zazwyczaj w reakcji na jakąś akcję). Po zagraniu odrzuca się je, tak jak karty pory roku () (patrz sekcja „Zagranie karty pory roku” po lewej). Ważne!

- W reakcji na tę samą akcję może zostać zagrana więcej niż 1 karta z triskelionem.
- „Geis” to karta z triskelionem, która ignoruje efekt akcji. Można ją zagrać tylko po tym, jak bieżący gracz w pełni określi to, co chce zrobić (który klan obierze za cel, na który teren się przemieści itd.). Karta, której „Geis” zaszkodził nadal została zagrana – ignorowane jest tylko jej działanie.
- Karta z triskelionem, która zadziała „po tym, jak zagrasz kartę pory roku” może być zagrana dopiero po pełnym rozpatrzeniu tej karty pory roku, w tym potencjalnych konfliktów, które wywołała.
- Zasada pierwszeństwa aktywnego gracza: Jeżeli dwoje graczy chce zagrać kartę z triskelionem w tym samym czasie, najpierw robi to aktywny gracz, a dalej zgodnie ze wskazaniem żetonu stada wron. Za wyjątkiem konfliktu aktywny gracz to ten, który ma właśnie zagrać kartę pory roku. W czasie konfliktu aktywny gracz to ten, który ma właśnie wykonać manewr.



Przykład

W swojej turze pomarańczowy gracz bierze żeton pretendenta, ponieważ spełnia jeden z warunków zwycięstwa (obecność na 3 terenach z łącznie sześcioma miejscami kultu). Podczas fazy zgromadzenia będzie on jednym z graczy, którzy będą ubiegali się o zwycięstwo.

Przypomnienie: Umieść 1 klan .

Kiedy gracz zagrywa kartę, której efekt brzmi „umieść 1 klan”, wówczas bierze go ze swojej rezerwy (a nie przeciwnika!).

Przypomnienie:

Jeżeli na koniec pory roku żeton święta leży na jakimś terenie, zdejmij go i połóż w pobliżu obszaru gry.



KONFLIKTY

Konflikt ma miejsce, gdy co najmniej 1 klan przemieści się na teren z klanami przeciwników. Działanie niektórych kart również może wywołać konflikt, nawet bez przemieszczenia się klanu. Jeżeli klan zostaje „umieszczony” na terenie (jak w przypadku karty akcji „Nowe klany”), nie wywołuje to konfliktu.

Karty, które mogą wywołać konflikt mają w prawym-górnym rogu następujący symbol: . Właściciel klanu, który najechał teren i wywołał konflikt to „prowokator”. Kiedy to karta wywołuje konflikt, jej opis wskazuje, kto jest prowokatorem. Następnie wszystkie klany na danym terenie decydują czy chcą rozwiązać wzajemne animozje pokojowo, czy z użyciem siły. Kiedy dochodzi do konfliktu, gracze natychmiast go rozpatrują. Dopiero po tym mogą kontynuować rundę.

Jeżeli pojedynczy efekt wywoła kilka konfliktów (np. karta akcji „Migracja”), prowokator decyduje, który z nich zostanie rozpatrzony jako pierwszy. Po rozpatrzeniu tego konfliktu, wskazuje kolejny i tak dalej, aż do rozpatrzenia wszystkich wywołanych konfliktów.



ROZPRAWYWANIE KONFLIKTÓW

Konflikt rozpatruje się w ramach dwóch poniższych kroków:

1. Cytadele
2. Rozstrzygnięcie

1. CYTADELE

W ramach tego kroku klany mogą schronić się w cytadelach na terenie konfliktu.

Klan, który schroni się w cytadeli w żaden sposób nie uczestniczy w konflikcie, a po jego rozpatrzeniu opuszcza cytadelę.

Zaczynając od kolejnego gracza po prowokatorze i dalej zgodnie z kierunkiem rozgrywania tur, każdy gracz (ale nie prowokator!) może wziąć jeden ze swoich klanów na terenie konfliktu i umieścić go w znajdującej się tam niezajętej cytadeli. Może to potrwać kilka tur. Postępujcie tak do chwili, aż wszystkie cytadele będą zajęte lub żaden gracz nie chce już chronić w nich swoich klanów. Następnie przejdźcie do kroku rozstrzygnięcia.

Każda cytadela ochroni tylko 1 klan.

nieufortyfikowane klany

Klany, które znajdują się na terenie konfliktu i nie schroniły się w cytadelach są „nieufortyfikowane”.

2. ROZSTRZYgnięcie

Zaczynając od prowokatora, i dalej zgodnie z kierunkiem rozgrywania tur, każdy gracz z co najmniej 1 nieufortyfikowanym klanem wykonuje 1 manewr. Wykonujecie kolejne manewry zgodnie z kolejnością, póki konflikt się nie skończy.

Ważna uwaga! Przed każdym manewrem gracze z nieufortyfikowanymi klanami mogą swobodnie rozmawiać i negocjować warunki natychmiastowego zakończenia konfliktu. Czasem lepiej jest sprytnie coś wynegocjować, niż wiązać siły w długą i kosztowną walkę. Jednym z warunków zwycięstwa jest przecięż bycie wodzem terenu, na którym są klany przeciwników! W Inis nie chodzi tylko o agresywne podboje. Musicie tutaj polegać w równym stopniu na strategii i dyplomacji, co na przeprowadzaniu precyzyjnych uderzeń we właściwym momencie. Świadomość tego, kiedy używać siły argumentów, a kiedy argumentu siły pomaga oszczędzić cenne zasoby i zapewnić sobie zwycięstwo.

manewry

Jeżeli konflikt nadal trwa, gracz musi wybrać i wykonać jeden spośród trzech poniższych manewrów:

- Atak
- Wycofanie
- Manewr z karty eposu

Po rozpatrzeniu każdego manewru (oraz ewentualnych kart z triskelionem, które mogły zostać zagrane jako reakcja), sprawdźcie czy konflikt się skończył. Dzieje się tak, jeśli na terenie konfliktu nie ma już żadnego nieufortyfikowanego klanu. W przeciwnym wypadku konflikt trwa nadal - kolejny gracz z co najmniej 1 nieufortyfikowanym klanem wykonuje swój manewr i tak aż do zakończenia konfliktu.

Przypomnienie:

Jeśli na terenie konfliktu znajduje się żeton święta, gracz, który wywołał konflikt natychmiast traci 1 klan (jeszcze przed krokiem cytadel).



Przykład

Kolejność tur to: zielony, niebieski, pomarańczowy i biały. Na przykładowym terenie są 3 cytadele. Zielony gracz jest prowokatorem. Niebieski postanawia schronić jeden ze swoich klanów w cytadeli. Pomarańczowy robi to samo. Biały postanawia nie wysłać żadnego swojego klanu do cytadeli. Następnie kolejka wraca do niebieskiego, który ponownie może ochronić 1 swój klan w ostatniej niezajętej cytadeli. Robi to, po czym gracze przechodzą do rozstrzygnięcia konfliktu.

Uwaga: Stolica działa tak samo jak zwykła cytadela.

Uwaga: Jeśli podczas konfliktu gracz ma chociaż 1 nieufortyfikowany klan, musi wykonać jeden z manewrów. Nie ma wówczas możliwości „spasowania”, aby przeczekać kolejkę i zobaczyć, jak rozwinie się sytuacja!

AŁAK

Gracz wybiera przeciwnika z co najmniej 1 nieufortyfikowanym klanem na terenie konfliktu.

Zaatakowany gracz musi wybrać jedną z poniższych opcji:

- Odrzucenie karty akcji: zaatakowany gracz wybiera i odrzuca ze swojej ręki 1 kartę akcji bez rozpatrywania jej efektów.
- Usunięcie nieufortyfikowanego klanu: zaatakowany gracz bierze 1 ze swoich nieufortyfikowanych klanów z terenu tego konfliktu i odkłada go do swojej rezerwy.

Jeśli zaatakowany gracz nie ma już żadnych kart akcji, nie ma wyboru i musi usunąć swój nieufortyfikowany klan.

USUNIĘCIE KLANU

Kiedy gracz ma usunąć klan, bierze go z terenu i odkłada do swojej rezerwy. Będzie mógł go ponownie zwerbować w dalszej części gry.

WYCOFANIE

Gracz przemieszcza 1 lub więcej swoich nieufortyfikowanych klanów na sąsiednie tereny, których jest wodzem. Ten manewr nie wywołuje kolejnego konfliktu. Jeżeli gracz nie jest wodzem żadnego z sąsiednich terenów, nie może wybrać tego manewru.

Ważne: Jeżeli podczas tego manewru gracz ma wybór między kilkoma dozwolonymi terenami, może dowolnie rozdzielić swoje wycofywane klany pomiędzy nimi.

MANEWR Z KARTY EPOSU

Gracz zagrywa kartę eposu z triskelionem ☸, która może być zagrana „jako manewr”, pod warunkiem, że spełnione są wymogi i moment jej zagrania.

3. ZAKOŃCZENIE KONFLIKTU

Konflikt kończy się, jeśli zgodzą się na to wszyscy zaangażowani weń gracze lub gdy na terenie konfliktu nie ma już żadnego nieufortyfikowanego klanu.

Zauważcie, nawet jeśli na terenie konfliktu zostały nieufortyfikowane klany tylko jednego gracza, to nadal musi on samodzielnie zdecydować o zakończeniu konfliktu lub o wykonaniu manewru (w tym przypadku zapewne będzie to wycofanie). Jeśli się wycofa, ale pozostawi na terenie konfliktu jakieś swoje nieufortyfikowane klany, wówczas rozpatrzy kolejną kolejkę, której wciąż będzie jedynym graczem z nieufortyfikowanymi klanami na tym terenie. W tej sytuacji powinien już zakończyć konflikt.

Po zakończeniu konfliktu wszystkie klany opuszczają swoje cytadele i należy je umieścić z powrotem na ich terenie.

PORADA BARDA

W KAZIE WĄTPLIWOŚCI, KIERUJĄCIE SIĘ LOGIKĄ

Projektując Inis chcieliśmy, aby była to gra immersyjna i płynna. Podczas waszych rozgrywek zawsze stawiajcie to na pierwszym miejscu. Jeśli traficie na sporną sytuację, w której nie możecie od razu stwierdzić, jak powinny współdziałać ze sobą dwie karty lub macie jakiegokolwiek inne wątpliwości – wybierzcie to, co wydaje się wam najprostsze i najbardziej oczywiste. To podejście działa bardzo dobrze i mieliśmy je zawsze przed oczami, gdy wymyślaliśmy Inis.

Przykład

Kolejność tur to: niebieski, pomarańczowy, biały i zielony. Niebieski wybiera manewr ataku i obiera za cel pomarańczowego gracza. Pomarańczowy nie ma na ręce już żadnej karty akcji, więc usuwa jeden ze swoich nieufortyfikowanych klanów. Następnie pomarańczowy wykonuje manewr wycofania. Bierze 3 swoje nieufortyfikowane klany z tego terenu i przemieszcza je na sąsiedni teren, którego jest wodzem (Równiny). Przed wykonaniem swojego manewru biały gracz pyta pozostałych zaangażowanych graczy czy chcą już zakończyć konflikt. Zielony przystaje na propozycję, ale niebieski jest przeciw, więc konflikt trwa i biały musi wybrać swój manewr. Postanawia zaatakować niebieskiego, który odrzuca 1 kartę akcji z ręki. Pora na zielonego. Jako swój manewr zagrywa kartę eposu „Elokwencja Ogmy”, dzięki czemu natychmiast kończy konflikt. Wszystkie klany opuszczają cytadele i wracają z powrotem na swój teren.

Dodatkowe wyjaśnienia:

- Gracz może wycofać się na dowolne sąsiednie tereny, których jest wodzem (w tym na teren, z którego przybył prowokator).
- Jeśli w wyniku pojedynczego efektu gracz przemieści swoje klany na kilka różnych terenów (przykładowo dzięki karcie akcji „Migracja”) i wywoła kilka konfliktów, może dojść do szczególnej sytuacji. Na terenach konfliktu, które dopiero oczekują na rozstrzygnięcie prowokator może mieć więcej klanów, niż którykolwiek z rywali. W oczekiwaniu na rozstrzygnięcie konfliktu takiego terenu prowokator jest uznawany za jego wodza, a więc może tam wycofać manewrem swoje klany, lecz inni gracze nie mogą tego zrobić.



WARUNKI ZWYCIĘSTWA

Są 3 warunki zwycięstwa. Każdy gracz może spełnić kilka z nich.

Podczas kroku 2. fazy zgromadzenia (weryfikacja zwycięzców) sprawdzacie, ile z tych warunków spełnia każdy posiadacz żetonu pretendenta.

WARUNKI ZWYCIĘSTWA

- **Bycie wodzem co najmniej 6 wrogich klanów:** Policzcie klany przeciwników na terenach, na których dany gracz jest wodzem. Jeżeli jest ich 6 lub więcej, ten gracz spełnia warunek zwycięstwa.
- **Obecność na terenach z łącznie co najmniej 6 miejscami kultu:** Policzcie, ile jest łącznie miejsc kultu na terenach, na których dany gracz ma co najmniej po 1 swoim klanie (nie musi być tam wodzem). Jeżeli jest ich 6 lub więcej, ten gracz spełnia warunek zwycięstwa.
- **Obecność na co najmniej 6 terenach:** Policzcie tereny, na których dany gracz ma co najmniej po 1 swoim klanie (nie musi być tam wodzem). Jeżeli jest ich 6 lub więcej, ten gracz spełnia warunek zwycięstwa.

Nie ma znaczenia jak bardzo gracz spełnia warunek zwycięstwa - ważne jest tylko to, ile łącznie ich spełnia. Przykładowo, jeśli dwóch graczy spełnia trzeci warunek obecności na terenach - w tym jeden z nich jest obecny na 6, a drugi aż na 8 terenach - to na potrzeby gry obaj spełniają warunek w równym stopniu i remisują.

wyczyny

Gracze zdobywają żetony wyczynu z kart takich jak „Bard” lub „Mistrz rzemiosła” i trzymają je przed sobą w widocznym miejscu.

Każdy żeton wyczynu może działać jak „joker” i dodać „1” do spełnienia wymagań jednego z warunków zwycięstwa. Pojedynczego żetonu wyczynu nie można użyć do pomocy w spełnieniu kilku warunków zwycięstwa naraz.



Przykład
Niebieski gracz jest obecny na 4 terenach z łącznie 5 miejscami kultu. Ma też 2 żetony wyczynu. Mógłby spełnić jeden warunek zwycięstwa: obecności na terenach (4 + 2 za żetony wyczynu) lub obecności na terenach z miejscami kultu (5+1 za żeton wyczynu). Gdyby miał 3 żetony wyczynu, mógłby spełnić oba te warunki.

KOŃIEC GRY

Podczas kroku 2. fazy zgromadzenia - weryfikacji zwycięzców (i tylko wtedy!) gracze sprawdzają, czy któryś z nich wygrał grę.

Jeśli żaden gracz nie ma żetonu pretendenta, nikt nie wygrywa, nawet jeżeli ktoś spełniałby jakieś warunki zwycięstwa.

W przeciwnym razie sprawdźcie warunki zwycięstwa dla graczy z żetonami pretendenta (i tylko dla nich!): Gracz, który spełnia ich najwięcej, wygrywa! Musi jednak spełniać co najmniej 1.

W przypadku remisu pod względem liczby spełnianych warunków zwycięstwa:

- Jeśli wśród remisujących graczy jest Bran, to on wygrywa.
- Jeśli Brana **nie** ma wśród remisujących graczy, nikt nie wygrywa.

W przypadku nieudanego wyłonienia zwycięzcy żetony pretendenta wracają do puli, gra przechodzi do kolejnej rundy i rozpoczyna się faza zgromadzenia.

Przykład

- Pomarańczowy, niebieski i zielony gracz mają po 1 żetonie pretendenta. Pomarańczowy i niebieski spełniają po 2 warunki zwycięstwa. Zielony spełnia tylko 1 i jest Branem. Mimo że pomarańczowy i zielony remisują ze sobą, to żaden z nich nie jest Branem, a więc nikt nie wygrywa remisu. Nie udaje się wyłonić zwycięzcy i gracze rozgrywają kolejną rundę.
- W fazie zgromadzenia nowej rundy pomarańczowy i zielony mają po 1 żetonie pretendenta. Oboje spełniają po 1 warunku zwycięstwa, lecz zielony jest Branem, a zatem wygrywa remis i zostaje zwycięzcą całej gry.



ROZGRYWKA 2-OSOBOWA



W rozgrywce 2-osobowej nie korzysta się z żetonu stada wron, za wyjątkiem rozpatrywania efektu terenu Bramy Tír na nOg. Pamiętajcie, aby odłożyć do pudełka karty akcji z symbolem  w prawym-dolnym rogu - nie używa się ich w grze dla 2 graczy.

Podczas fazy zgromadzenia zastąpcie kroki 5 oraz 6 (zasady draftu) poniższymi zasadami:

1. Potasujcie wszystkie karty akcji i odłóżcie na bok 1 z nich zakrytą.
2. Bran rozdaje po 3 zakryte karty każdemu graczowi.
3. Każdy gracz przegląda trzy swoje karty akcji, wybiera i zachowuje **jedną**, a pozostałe **dwie** przekazuje przeciwnikowi.
4. Każdy gracz przegląda trzy swoje karty akcji, wybiera i zachowuje **dwie**, a **jedną** przekazuje przeciwnikowi.
5. Każdy gracz umieszcza swój zestaw 3 kart zakryty przed sobą.
6. Bran ponownie rozdaje po 3 zakryte karty każdemu graczowi.
7. Ponownie przeprowadźcie draft zgodnie z punktami 3-5.

Na końcu tego procesu każdy gracz będzie miał łącznie po 6 kart akcji, wybranych w dwóch oddzielnych draftach. Pamiętajcie, że w żaden sposób nie możecie mieszać 3 kart z pierwszego draftu, z tymi wybieranymi w drugim!



WAŻNE POJĘCIA W GRZE



Atak: Jeden z manewrów, jakie gracz może wybrać podczas konfliktu.

Bran: Przywódca, wyłoniony by przewodzić wszystkim plemionom na wyspie. Do czasu wybrania Wysokiego Króla to on ma najsilniejszy mandat i organizuje zgromadzenie, działa jako pierwszy w porze roku oraz wygrywa remisy w trakcie ustalania zwycięzcy. Na początku gry tytuł ten przypadnie losowemu graczowi, a podczas rozgrywki wielokrotnie będzie zmieniał właściciela.

Cytadela: Gród warowny. Podczas konfliktu gracze mogą chronić w cytadelach swoje klany.

Faza pory roku: W tej fazie gracze zagrywają karty z ręki, aby wykonać rozmaite akcje.

Karta akcji: Dzięki niej gracz może wykonać rozmaite akcje, przykładowo zwerbować lub przenieść klany albo zbudować miejsce kultu. Pozyskuje się je podczas draftu w fazie zgromadzenia.

Karta przewagi: W fazie zgromadzenia otrzymuje ją wódz powiązanego z nią terenu. Zapewnia posiadaczowi określone premie i zdolności.

Karta z triskelionem: Karta, którą można zagrać tylko we wskazanym na niej momencie (często w reakcji na konkretną akcję).

Karty eposu: Te karty dobiera się w trakcie gry dzięki różnym efektom. Opisują one legendarne wyczyny oraz historie o bogach. Zostają na ręce póki się ich nie zagra.

Klan: Pojedyncza figurka.

Konflikt: Do konfliktu dochodzi, gdy co najmniej 1 klan przemieści się na teren z klanami przeciwników. Rozpatruje się go w dwóch krokach: cytadel oraz rozstrzygnięcia.

Manewr: Akcja wykonywana podczas konfliktu. Dostępne manewry to atak, wycofanie lub manewr z karty eposu.

Miejsce kultu: Świąte miejsce. Obecność na terenach z miejscami kultu jest jednym z trzech warunków zwycięstwa, a budując nowe miejsce kultu gracz dobiera kartę eposu.

Nieufortyfikowany: Klany, które podczas konfliktu nie schroniły się w cytadelach są nieufortyfikowane i mogą być celem manewrów.

Obecność na terenie: Gracz jest obecny na terenie, jeżeli ma tam co najmniej 1 swój klan.

Prowokator: Gracz, który rozpoczął konflikt (zazwyczaj po przemieszczeniu swoich klanów na inny teren).

Stolica: Teren wybrany przez Brana na początku gry. Na początku każdej fazy zgromadzenia wódz terenu ze stolicą zostaje nowym Branem.

Umieszczenie klanu: Jeśli gracz ma po prostu „umieścić klan” (bez konkretnych wskazań), bierze dany klan ze swojej rezerwy.

Usuń: Zabranie klanu z danego terenu i odłożenie go do rezerwy właściciela.

Współdzielony teren: Teren, na którym obecnych jest co najmniej 2 graczy.

Wycofanie: Manewr, dzięki któremu gracz może wycofać swoje klany z terenu konfliktu na sąsiednie tereny, których jest wodzem.

Wódz: Gracz, który ma najwięcej swoich klanów na danym terenie. Jeżeli żaden gracz nie ma ich najwięcej, teren nie ma wodza. Podczas fazy zgromadzenia wódz terenu otrzymuje kartę przewagi tego terenu.

Zaangażowani: Gracze oraz ich klany, biorący udział w konflikcie, a prościej mówiąc ci, którzy mają w danym konflikcie swoje nieufortyfikowane klany.

Zastęp: Umieść klan w miejscu innego. „Zastąpienie” nie zawiera w sobie „usunięcia”.

Zgromadzenie: Na początku fazy pory roku wodzowie gromadzą się, by rozdzielić pilne zadania, które należy zrealizować w nadchodzącym czasie.

FAQ

P: Karta eposu Przestroga Cathbada: Czy muszę ogłosić, którą kartę akcji odkładam na bok?

O: Nie. Tylko ty wiesz, którą kartę otrzymasz na końcu fazy zgromadzenia i którą kartę odłożysz na bok w tej turze.

P: Czy mogę zagrać Włóczęgę Luga, a następnie użyć na niej Mistrza rzemiosła?

O: Nie. Włóczęga wyraźnie mówi, że nie możesz zagrywać kart z triskelionem. Mimo że byłoby to zagranie Mistrza rzemiosła w odpowiedzi na Włóczęgę, to w dalszym ciągu miałoby to miejsce po jej zagranie.

P: Czy mogę zagrać Barda, aby zyskać wyczyn po tym, jak zagrałem Napaść i usunąłem klan?

O: Nie. Napaść zagrywa się po manewrze ataku i nie jest ona sama w sobie manewrem.

P: Jeśli zaatakuję i gracz będący celem usunie klan, następnie zagram Napaść i ukradnę Barda, to czy mogę go zagrać, aby zyskać wyczyn?

O: Tak! Kiedy Bard wejdzie na twoją rękę to nadal trwa moment „po tym, jak wykonałeś manewr”, a zatem możesz go zagrać (i poczuć przy tym zasłużoną satysfakcję!).

P: Czy Napaść, Bard oraz Watażka współdzielą ten sam moment zagrania (po manewrze)?

O: Tak.

P: Jeśli w tym samym czasie gracz A chce zagrać Napaść, a gracz B - Watażkę i to gracz A jest pierwszy (bo jest aktywnym graczem) to czy wówczas Watażka nadal znajduje się na ręce gracza B?

O: Tak. Nie ma żadnego obszaru „przejściowego”, więc w tej sytuacji gracz A mógłby ukraść Watażkę.

P: Czy mogę zagrać kartę, wiedząc, że nie mogę spełnić żadnego z jej efektów (czyli w zasadzie „spasować”, nie korzystając z akcji spasowania)?

O: Tak, pod warunkiem, że nie łamie to żadnej zasady.

twórcy

Autor gry: **Christian Martinez**

Oktadka i ilustracje: **Jim Fitzpatrick**

Ilustracje terenów: **Dimitri Bielak**

Kierownictwo artystyczne: **Yan Moussu**
i **Robert Korodi**

Skład: **Steven Kimball**

Kierownik działu składu: **Arnaud Charpentier**

Produkcja: **Surfin' Meeple China**

Korekta: **AJ Lambeth**



edycja polska

Wydawca: **GALAKTA**



ul. Łagiewnicka 39

30-417 Kraków

www.galakta.pl

Tłumaczenie: **Łukasz Tkaczyk**

Korekta: **Łukasz Chelmecki**

Opracowanie graficzne: **Krzysztof Bernacki**

specjalne podziękowania

Dziękuję wszystkim, którzy pomagali i wspierali mnie w tym długim i pięknym projekcie.

Podziękowania dla wszystkich, którzy wieczorami, weekendami i na konwentach grali w Inis w takiej czy innej formie w ciągu ostatnich ośmiu lat.

Dziękuję wszystkim moim przyjaciołom z Lyonu, Villeurbanne i okolic. Pionierom, a zwłaszcza Stephane'owi Frénotowi za jego cenne wsparcie.

Podziękowania dla Thierry'ego Ubedy, Thierry'ego Gislette'a, Bertranda Lévêque'a, Stephane'a Ubedy, Christophe'a Vaginaya, Frédérique'a Laforesta, Petera Wolfslayera, Sabine i Jean-Jacques'a.

Dziękuję wszystkim moim przyjaciołom z Bretanii, Jeanowi Paulowi i Nathowi - tłumaczom snów, Yannowi Kalonowi Stoutowi, Etienne'owi Cromlechowi Skycladowi i Valérie oraz Jean-Lucowi.

Ogromne podziękowania i slainte dla Gwenaela de Montffaucon za wszystkie te podnoszące na duchu dyskusje i za celtycki styl!

Dziękuję wszystkim przyjaciołom z Montpellier i nie tylko za zafundowanie Inis chrztu ognia: François, Petit Pierre, Stephane Arthemix, Bonhomme i Christophe Viking.

Dziękuję moim przyjaciołom z Clés du Royaume w Grenoble: Bruno, Michel, Eric, Patrice i inni.

Dziękuję Bruno Cathali za wszystkie konstruktywne rozmowy. Gra z pewnością okazała się „epicka”!

Dzięki Arnaudowi, Hichamowi i całemu zespołowi Matagota za urzeczywistnienie mojego marzenia.

Dziękujemy Jimowi za wzięcie udziału w tej przygodzie. Cały czas nie mogę w to uwierzyć!

Dzięki Tanguyowi. Z jego cenną pomocą możemy podziwiać w Inis oryginalne grafiki Jima Fitzpatricka.

Dzięki Tobie, Pierre, gdziekolwiek jesteś. Zagramy ponownie, gdy bramy Tir na nOg się otworzą...

I dzięki Domie i Ewenn za wsparcie oraz miłość za każdym razem, gdy obraca się koło Dagdy.

- **Christian Martinez**