

christian martínez

His nemed





ŚWIĘTE ZIEMIE

Zanurzcie się ponownie w świecie Inis dzięki rozszerzeniu Nemed, w którym znajdziecie nowe strategie i jeszcze więcej celtyckich legend.

Poświęć miejsca kultu potężnym bóstwom oraz bohaterom i zdobywaj ich przychylność poprzez ofiary. Odkryj mistyczne nemetony, święte gaje, które działają wbrew ogólnym zasadom terenów i dają możliwość zyskania pod pewnymi warunkami specjalnych żetonów wyczynów. Te święte miejsca niosą ze sobą nowe wyzwania i mogą powodować niespodziewane wahania sił, wymagające konkretniejszej strategii i głębszego przewidywania.

Okiełznaj postawione przed tobą możliwości, usprawnij swoją taktykę i zostań legendarnym Wysokim Królem tych stale rozwijających się ziem.

Omówienie nowych modułów

Niniejsze rozszerzenie zawiera dwa niezależne moduły: nemetony (święte gaje w kulturze celtyckiej) oraz poświęcone miejsca kultu. Każdy z nich zwiększa poziom skomplikowania gry, więc upewnijcie się, że dobrze poznaliście grę podstawową zanim zdecydujecie się z nich skorzystać. Zalecamy również, abyście

wprowadzali je do gry pojedynczo i niezależnie od modułu pór roku z rozszerzenia Pory roku w Inis. Możecie oczywiście używać tych trzech modułów jednocześnie, ale weźcie pod uwagę, że każdy z nich zwiększa złożoność rozgrywki.

Każdy z modułów wprowadza nową opcję, która będzie dostępna dla gracza w jego turze:

- Złożenie ofiary (moduł poświęconych miejsc kultu).
- Odprawienie obrzędu (moduł nemetonów).

Jeśli gracie z wykorzystaniem któregośkolwiek z nowych modułów (lub obu naraz), skorzystajcie z kart pomocy zawartych w tym rozszerzeniu. Znajdziecie na nich skrócony opis 5 opcji dostępnych dla gracza w jego turze:

- Trzech z gry podstawowej (zagranie karty pory roku, spasowanie, wzięcie żetonu pretendenta).
- Dwóch nowych (złożenie ofiary, odprawienie obrzędu).



ZAWARTOŚĆ pudełka

- ❶ 5 figurek postaci (Nuada, Balor, Conan, Lug i Eriu)
- ❷ 5 kafelków łaski (po 1 na postać)
- ❸ 6 kafli nemetonów
- ❹ 6 żetonów wyczynu nemetonu
- ❺ 10 nowych kart eposu
- ❻ 4 nowe kafle terenu
- ❼ 5 nowych kart przewagi
- ❽ 5 kart pomocy
- ❾ 1 żeton uścisku Cailleach
- ❿ 2 kafelki portów i 1 kafel wyspy (wymagają rozszerzenia Pory roku w Inis)

Nowe kafle terenów można potasować z pozostałymi w ramach kroku 7. przygotowania gry. Jeśli się na to zdecydujecie, dodajcie odpowiadające kafłom karty przewagi do odpowiedniej talii.



poświęcone miejsca kultu

Ten moduł pozwala graczom poświęcić miejsce kultu jednemu konkretnemu bóstwu lub czempionowi (na potrzeby zasad nazywanych po prostu „postaciami”). Dzięki temu każdy gracz (po złożeniu stosownej ofiary) będzie mógł zabiegać o łaskę postaci, która ma w grze poświęcone jej miejsce kultu.

PRZYGOTOWANIE GRY

W ramach przygotowania gry rozpatrzcie dodatkowy krok: Wylosujcie 3 kafelki łask, umieśćcie je odkryte obok obszaru gry i połóżcie na każdym odpowiadającą mu figurkę. 2 niewylosowane kafelki odłóżcie do pudełka, nie będą wykorzystywane w tej rozgrywce.

Na każdym kafelku znajduje się opis ofiary oraz łaski.

DZIAŁANIE MODUŁU

poświęcenie miejsca kultu

Kiedy korzystając z karty akcji Miejsce kultu gracz je zbuduje, po dobraniu karty eposu może on poświęcić to miejsce kultu jednej z postaci, pod warunkiem, że na danym terenie nie ma już innego poświęconego miejsca kultu. Aby to zrobić, ten gracz umieszcza figurkę wybranej postaci, która nie ma jeszcze poświęconego sobie miejsca kultu, obok miejsca kultu.

ZŁOŻENIE OFIARY

Gracze otrzymują nową opcję, którą mogą wybrać w swojej turze: **złożenie ofiary**.

Gracz może złożyć ofiarę postaci, której miejsce kultu i figurka znajduje się na terenie, na którym ten gracz jest obecny i której kafelek łaski jest odkryty.

Ten gracz musi spełniać warunki ofiary. Jeśli tak jest, natychmiast zyskuje premie za łaskę tej postaci.

Po jej rozpatrzeniu należy zakryć ten kafelek łaski - nie można z niego ponownie skorzystać w czasie tej samej pory roku.

Na koniec pory roku odwróćcie wszystkie zakryte kafelki łask. Podczas kolejnej pory roku będą ponownie dostępne.

nemetony

Nemetony pozwalają graczom zyskać specjalne żetony wyczynów pod pewnymi warunkami. Żetony te działają tak samo jak zwykłe żetony wyczynów z tą różnicą, że jeśli gracz miałby stracić jakiś żeton wyczynu, żetony wyczynu nemetonów odrzuca jako ostatnie.

PRZYGOTOWANIE GRY

Potasuj kafle nemetonów i umieść je w zakrytym stosie. Umieść w pobliżu żetony wyczynów nemetonów.

Jeśli korzystacie z tego modułu, zastąpcie standardową kartę akcji „Druid” jej wersją z symbolem nemetonu (☼) (obie karty znajdziecie w pudełku gry podstawowej).

DZIAŁANIE MODUŁU

ODKRYCIE NEMETONU

Podczas rozgrywki, jeśli gracz umieści nowy teren i utworzy „lukę” w układzie wyspy (pamiętając, że teren zawsze musi sąsiadować z co najmniej 2 innymi), to po rozpatrzeniu swojej akcji musi umieścić kafel nemetonu. Aby to zrobić, dobiera kafelek nemetonu i umieszcza go w miejscu powstałej luki. **Dodatkowo dobiera kartę eposu.**

Nemetony nie są terenami, więc nie obowiązują ich żadne zasady i efekty z nimi związane. Przykładowo nie można umieszczać ani przemieszczać na nie klanów ani niczego tam budować.

ODPRAWIENIE OBRZĘDU

Gracze otrzymują nową opcję, którą mogą wybrać w swojej turze: **odprawienie obrzędu**.

Kiedy gracz odprawia obrzęd, wybiera nemeton i go rozpatruje. Jeśli któryś gracz spełnia opisane na nim warunki, zyskuje powiązany z tym nemetonem żeton wyczynu (jeśli jest on już w posiadaniu innego gracza, odbiera mu go).

Nie można odprawić obrzędu, jeśli żeton wyczynu miałby nie zmienić posiadacza. Dotyczy to również sytuacji, w której byłby remis, a jeden z remisujących miałby dany żeton wyczynu.



OCENA

Aby ocenić stopień spełniania wymagań nemetonu, bierzcie pod uwagę tylko sąsiadujące z nim tereny. Każdy gracz zlicza odpowiednie elementy na sąsiednich terenach, **na których jest on obecny** (np. miejsca kultu, klany itp.). Gracz, który spełnia warunek nemetonu zyskuje powiązany z nim żeton wyczynu.

Jeśli gracze remisują pod względem spełniania warunków nemetonu, a powiązany z nim żeton wyczynu jest w posiadaniu innego gracza, dany żeton wraca do puli.

Pamiętajcie, że granie z tym modulem nie oznacza, że jakiś nemeton na pewno pojawi się podczas rozgrywki! To celowy zabieg, który ma sprawić, że ich pojawianie się będzie rzadkim i wyjątkowym wydarzeniem. Jeśli jednak chcecie znacząco zwiększyć tę możliwość, skorzystajcie z poniższej propozycji początkowego ułożenia kafli, która odpowiada waszej liczbie graczy:



Zachęcamy również do tworzenia własnych początkowych układów!

WPROWADZENIE DO MITOLOGII CELTYCKIEJ

Mitologia celtycka to bogaty zbiór mitów, legend i folkloru starożytnych ludów celtyckich Europy Zachodniej. Te ustne tradycje różnią się w poszczególnych regionach, takich jak Irlandia, Walia i Szkocja, lecz we wszystkich często występują potężne bóstwa związane z naturą, wojną i magią, a także legendarni bohaterowie stojący w obliczu niezwykle losów.

Oto kilku kluczowych bogów i bohaterów, których spotkacie w grze Inis Nemed:

NUADA: Znany jako Nuada Airgetlám (Nuada Srebrnoręki), był pierwszym królem Tuatha Dé Danann, boskiej rasy w irlandzkich mitach. Po stracie ręki w bitwie został zmuszony do ustąpienia, dopóki srebrna (a później z krwi i kości) ręka na jej miejsce nie pozwoliła mu odzyskać tronu.

ERIU: Jedna z trzech bogiń, po której nazwano Irlandię (od «Éire»). Jako bóstwo Tuatha Dé Danann reprezentuje suwerenność i ducha samej ziemi, często uosabiając potężną siłę matriarchalną.

BALOR: Prerażający król Fomorian, często przedstawiany jako olbrzym z pojedynczym, niszczycielskim okiem. Fomorianie byli potwornymi istotami symbolizującymi chaos. Spojrzenie Balora było zabójcze i ostatecznie został on zabity przez swojego wnuka, Luga, co oznaczało triumf porządku nad chaosem.

LUG: Lug Lámfhada (Lug Długoręki), centralna postać w mitologii irlandzkiej, jest wszechstronnym bogiem wielu umiejętności - mistrzem rzemiosła, wojownikiem i przywódcą. Poprowadził Tuatha Dé Danann przeciwko Fomorianom, w glorii pokonując Balora.

CONAN Z FIANNA: A właściwie Conan mac Morna, członek legendarnej grupy wojowników „Fianna”, prowadzonej przez Fionna mac Cumhailla. Conan jest często przedstawiany jako silny, ale także żarłoczny i nieco tchórzliwy, często wprowadzający element humorystyczny lub kontrastujący z bardziej tradycyjnymi bohaterami.

LAMENT BRIGID: Brigid, bogini ogniska domowego i poezji, zanosi przeszywający lament, który przywołuje duchy zmarłych i koi żywych.

DRUIDYCZNA NAWALENICA: Druidzi Tuatha Dé Danann przywołują święte burze, które piorunami oraz grzmotami odpędzają cienie, aby oczyścić ziemię.

ŻYWOŃCZOŚĆ DIAN CECHTA: Dian Cecht, uzdrowiciel-mag Tuatha Dé Danann, ma zdolność ponownego ożywienia nawet tych, których zdała się pochłonąć śmierć.

WIDZENIA AISLING: Podczas swych bezsennych nocy Aisling otrzymuje złowieszcze sny: jej proroctwa kreślą cienie nadchodzących losów i ostrzegają królów o nadchodzącym niebezpieczeństwie.

PRAWO BREHONÓW: Brehoni, święci sędziowie, ogłaszają starożytne prawa na zgromadzeniu; ich wyroki wiążą klany i rodziny zgodnie z honorem i zaprzysiężonym słowem.

UCZTA W EMAIN MACHA: W Emain Macha królowie i władcy zbierają się na rytualną ucztę. Biesiady i ożenki cementują sojusze i rozpalają konflikty pod czujnymi oczyma druidów.

UŚCISK CAILLEACH: Cailleach, lodowata władczyni zimy, zacieśnia uścisk nad krainą: szkwał i mróz oplatają doliny, przedłużając jej ciche panowanie.

BLASK AINE: Pod promiennym światłem Aine pola mienią się złotem; powraca płodność, zbiory są obfite, a serca otwierają się na miłość.

ZEW AMERGINA GLÚINGELA: Amergin Glúingel, bard-druid, wypowiada pierwsze zaklęcie nowej ery i, nadając imię lądowi oraz morzu, kształtuje Irlandię oraz jej losy.



twórcy

Autor gry: Christian Martinez

Okładka i ilustracje: Jim Fitzpatrick

Ilustracje terenów: Sylvain Leroy

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