

CHRISTIAN MARTÍNEZ

PORY ROKU

THIS

~~~~~ TRZECIA EDYCJA ~~~~~



# WITAJCIE W PORACH ROKU W INIS!

To rozszerzenie składa się z 5 modułów,  
które można dowolnie ze sobą łączyć:

- 5. gracz
- Chcemy króla!
- Pory roku w Inis
- Morskie podróże
- Nowe karty eposu



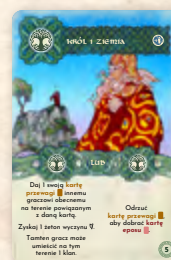
## ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

- 1 plansza pór roku
- 1 żeton pory roku
- 10 kart pomocy pór roku (po 5 w 2 rodzajach)
- 1 żeton pretendenta (dla 5. gracza)
- 12 figurek klanów (dla 5. gracza)
- 15 nowych kart eposu
- 6 nowych kafli terenu i 1 zaktualizowany kafel terenu
- 6 nowych kart przewagi
- 9 kafelków portów
- 1 żeton wyczynu
- 1 żeton klątwy Machy
- 1 żeton Filiego
- 5 żetonów Banshee
- 1 kafelek króla



Uwaga: Kafelki portów (podobnie jak żetony wyczynów) nie są limitowane. Jeśli wam ich zabraknie, użyjcie dowolnych zamienników.

Do rozgrywki z tym rozszerzeniem potrzebujecie karty akcji „Eksploracja” z symbolem  oraz czterech kart akcji przeznaczonych dla rozgrywek 5-osobowych. Znajdźcie je w grze podstawowej.



# 5 nowych modułów

## moduł 1: 5. GRACZ

Aby wprowadzić do gry 5. gracza, wykonajcie poniższe czynności:

- dodajcie do talii kart akcji 4 karty akcji przeznaczone do rozgrywek 5-osobowych (znajdziecie je w grze podstawowej),
- dodajcie do puli 5. żeton pretendenta,
- dodajcie do gry 12 figurek klanów 5. gracza.

Zasady są takie same jak w grze dla 3 i 4 osób.

W przypadku rozgrywki na 5 graczy zalecamy również użycie modułu „Chcemy króla!”, aby gra nie trwała zbyt długo.



## moduł 2: CHCEMY KRÓŁA!

Ten moduł pozwala przyspieszyć rozgrywkę, ograniczając liczbę powtarzających się remisów przy weryfikacji zwycięzców (jeżeli Bran nie bierze w niej udziału). Działa on najlepiej w rozgrywce 5-osobowej, ale śmiało możecie go użyć również w grze dla 3 i 4 graczy!

### PRZYGOTOWANIE GRY

Podczas standardowego przygotowania gry dodatkowo wykonajcie poniższe polecenia:

- Umieście kafelek króla w pobliżu obszaru gry, stroną „Chcemy króla!” do góry.

### CHCEMY KRÓŁA!

Dopóki kafelek króla jest tą stroną do góry, podczas weryfikacji zwycięzców stosujcie się do zasad ze str. 9 instrukcji gry podstawowej z uwzględnieniem poniższej zmiany:

- Jeśli Brana nie ma wśród remisujących graczy, każdy remisujący gracz zyskuje 1 żeton wyczynu. Następnie odwróćcie kafelek króla na stronę „Potrzebujemy króla!”.

### POTRZEBUJEMY KRÓŁA!

Kiedy kafelek króla jest tą stroną do góry, gracze rozegrają ostatnią porę roku, po której nastąpi ostatnia faza zgromadzenia z poniższymi zmianami weryfikacji zwycięzców:

- Jeśli żaden gracz nie spełnia żadnego warunku zwycięstwa, grę wygrywa Bran.
- Jeśli Brana nie ma wśród remisujących graczy, dzielą się oni zwycięstwem.



## moduł 3: PORĘ ROKU W 1215

Ten moduł dodaje nowy krok - „Święte obrzędy” - do fazy zgromadzenia oraz modyfikuje fazę pory roku.

### PRZYGOTOWANIE GRY

Podczas standardowego przygotowania gry dodatkowo wykonajcie poniższe polecenia:

- Umieście planszę pór roku w pobliżu obszaru gry.
- Umieście żeton pory roku obok losowej początkowej pory roku.
- Każdy gracz bierze po 2 różne karty pomocy pór roku.

### ŚWIĘTE OBRZĘDY

Podczas fazy zgromadzenia dochodzi 7. krok - Święte obrzędy.

Zasady działania każdego obrzędu są opisane na kartach pomocy pór roku.

Podczas fazy pory roku stosujcie zasady bieżącej pory roku, zgodnie z opisem na kartach pomocy. Na końcu tej fazy poruszcie żeton pory roku na kolejną porę roku na ich planszy, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.



## moduł 4: MORSKIE PODRÓŻE

Ten moduł wprowadza nowy rodzaj terenu - wyspy, które wyróżniają się niebieskimi krawędziami, a także nowy rodzaj budynku - port, który umożliwi graczom przemieszanie się drogą morską.

### PRZYGOTOWANIE GRY

Podczas standardowego przygotowania gry dodatkowo wykonajcie poniższe polecenia:

Zastąpcie standardową kartę akcji „Eksploracja” jej wersją z symbolem  (obie wersje znajdziecie w pudełku gry podstawowej).

Oddzielcie wyspy od pozostałych terenów.

Dobierzcie i umieśćcie tyle kafli terenu, ilu jest graczy. W razie potrzeby skorzystajcie z zasad umieszczania kafelków portów.

Kiedy Bran wybiera teren na stolicę, oprócz stolicy i miejsca kultu, dokłada tam również port (chyba że jakiś już tam jest).

Potasujcie wyspy razem z pozostałymi kafłami terenów.

### nowe zasady

#### 1) Umieszczanie terenu

Od teraz nowy teren należy umieszczać w miejscu, w którym będzie on sąsiadował z co najmniej 2 innymi terenami, chyba że nowym terenem jest wyspa.

#### 2) Umieszczanie wyspy

Kiedy gracz dobierze wyspę, umieszcza ją w obszarze gry oddzieloną od wszystkich pozostałych terenów pustą przestrzenią (symbolizującą morze). Wyspa nigdy nie może sąsiadować z żadnym innym terenem.

Ta zasada jest nadrzędna względem zasad z gry podstawowej oraz treści na kartach.

#### 3) Umieszczanie kafelka portu

Kiedy gracz ma umieścić kafelek portu przy terenie, postępuje według poniższych wskazań:

- 1) Wybiera 1 z dostępnych miejsc przy tym terenie.
- 2) Raz umieszczony w grze kafelek portu musi zawsze zapewniać dostęp do morza (pusta część obszaru gry), a więc nigdy nie można go otoczyć kafłami terenów.
- 3) Przy każdym terenie może się znajdować maksymalnie 1 port.

#### 4) Morskie podróże

Kiedy gracz rozpatruje efekt (z karty, pory roku, manewru wycofania), który pozwala mu przemieścić swoje klany, jedno z tych przemieszczeń może nastąpić drogą morską (i tylko jedno, niezależnie od liczby przemieszczanych klanów).

## moduł 5: nowe karty eposu

Zwyczajnie dołóżcie nowe karty eposu do talii eposu.

**UWAGA:** Jeżeli nie korzystacie z modułu Morskich podróży, usuńcie z gry kartę eposu „Synowie Mila Espaine”.



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

**Wymiana Pwylla:** Pwyll był księciem Dyfed w Walii. Pewnego dnia podczas łowów wdał się w spór z Arawnem, królem Zaświatów. W ramach zadośćuczynienia Pwyll zaproponował zamianę postaciami na rok i zabicie Havgana, rywala Arawna.

**Święte wzgórze Tara:** Wzgórze w centrum Irlandii, symboliczna siedziba druidów i stolica arcykrólów, gdzie znajduje się kamień Fal i cytadela królów, wzniesiona przez Cormaca Mac Airt.

**Kłątwa Machy:** Macha rzuciła klątwę na Ulaid, zmuszając Cúchulainna do samotnego starcia z armiami królowej Medb.

**Proroctwo Cethleen:** Cethleen, prorokini, przepowiedziała swemu mężowi Balorowi, że jego wnuk Lug zgotuje mu śmierć. Balor sądził, że pozbył się go podczas jego narodzin.

**Wyprawa Maelduna:** Maeldun, zdeterminowany, aby pomścić śmierć ojca, wypłynął i odkrył wiele wspaniałych wysp zamieszkałych przez niezwykle postaci i stworzenia.

**Miecz Nuady:** Miecz światła jest jednym z czterech skarbów Tuatha Dé Danann, wraz z włócznią Luga, kamieniem Fal i kotłem Dagdy.

**Féth fiada:** Magiczna mgła Tuatha Dé Dannan.

**Podróż Brana:** Bran, zachęcony przez tajemniczego nieznajomego, wyruszył w podróż, podczas której spotkał Manannana mac Lira i udał się na wyspy Zaświatów, gdzie poznał tamtejsze dziwne obyczaje.

**Niall od Dziewięciu Zakładników:** Król Tary, który otrzymał swój przydomek dzięki legendzie głoszącej, że trzymał jako zakładników synów dziewięciu władców sąsiednich królestw.

**Opowieści Fintana:** Fintan, druid i doradca arcykrólów, walczył z Fir Bolgami w pierwszej bitwie na Mag Tured. Żył kilka tysięcy lat i opuścił świat ludzi pod koniec ery mitów, po opowiedzeniu swojej historii.

**Cormac Mac Airt:** Jeden z największych władców Irlandii, znany ze swojej hojności i poczucia sprawiedliwości. Został królem dzięki uznaniu mieszkańców Tary.

**Bogini Rhiannon:** Kiedy Pwyll po raz pierwszy ją dostrzegł, nie mógł jej złapać, nawet z pomocą najlepszych gońców w królestwie. Wreszcie ona sama postanowiła spotkać się z Pwyłlem i ostatecznie pobrał się. Przez całe życie musiała borykać się z wieloma klątwami.

**Gniew Fionna:** Mówi się, że Fionn mac Cumhail, przywódca Fianny, czasami zamieniał się w olbrzyma...

**Synowie Mila Espaine:** Milezanie są ludźmi, przodkami Gaelów, i ostatnimi najeźdźcami Irlandii. Udało im się dobić do brzegów Irlandii pomimo magicznej mgły Tuatha Dé Dannan.

**Wycie Banshee:** Banshee jest wystanniczką Zaświatów, czasami odpychającą brzydką, a czasami onieśmiałą piękną. Kiedy słyszeć jej wycie, śmierć jest bliska...



## twórcy

Autor gry: **Christian Martinez**

Okladka 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](http://www.galakta.pl)

Tłumaczenie: **Łukasz Tkaczyk**

Korekta: **Łukasz Chelmecki**

Opracowanie graficzne: **Krzysztof Bernacki**

