



Mali

# epiccy WIKINGOWIE RAGNAROK

PODRĘCZNIK POGROMCY



# PROLOG

Zaprawdę nastał koniec świata, „Ragnarok”! Morze na Nieprzejednanej Północy zamarzło, a olbrzymy z Jötunheimu pustoszą Wyspy Runiczne. Moc bóstw słabnie, a ich gniew... rośnie. W rozpaczliwej próbie odmiany tego losu, wysłali swoje walkirie, uskrzydłone wojowniczkę Asgardu, by wspomóc śmiertelnych wikingów w pokonaniu plagi olbrzymów. Każdy prawdziwy wiking wie, że oddanie życia w walce z olbrzymem jest największym zaszczytem dla jego klanu.

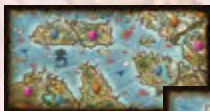
## ROZSZERZENIE W SKRÓCIE

Oprócz akcji z gry podstawowej gracze mają do dyspozycji dwie nowe akcje:

- **Zabicie olbrzyma** (patrz str. 4)
- **Rozmieszczenie walkirii** (patrz str. 6)

## ZAWARTOŚĆ

Przód



Tył



1 dwustronna plansza mapy



12 znaczników walkirii  
(po 3 w kolorze każdego gracza)



4 arkusze walkirii



6 walkirii (nowe karty wikingów)



6 pogromców olbrzymów  
(nowe karty wikingów)



9 znaczników olbrzymów



6 arkuszy bóstw

# PRZYGOTOWANIE ROZSZERZENIA

W przygotowaniu gry wraz z rozszerzeniem uwzględnij następujące kroki:

- 1 Użyj **planszy mapy Nieprzejdanej Północy** zamiast planszy z gry podstawowej.
- 2 Rozdaj każdemu graczowi **arkusz walkirii** oraz po 3 **walkirie** w jego kolorze.
  - 2A Umieść ten arkusz obok swojego arkusza klanu.
  - 2B Umieść 3 walkirie na oznaczonych polach na arkuszu walkirii.
- 3 Pomieszaj **znaczniki olbrzymów** tak, aby ich wartości punktowe nie były widoczne, a następnie umieść po 1 olbrzymie w **każdym regionie** bez ujawniania ich wartości. Niewykorzystane olbrzymy odłóż do pudełka, również bez ujawniania ich wartości punktowej.
- 4 Wtasuj do talii wikingów **6 kart walkirii** i **6 kart pogromców olbrzymów**.
- 5 Potasuj **6 nowych arkuszy bóstw** razem z tymi z gry podstawowej.



## MAPA NIEPRZEJEDNANEJ PÓŁNOCY

Główną różnicą między tą mapą, a mapą z gry podstawowej jest to, że niektóre wyspy są podzielone granicami lądowymi na regiony. Dopóki jakaś zasada nie powie inaczej, traktuj każdy region tak, jakby był oddzielną wyspą. Na przykład, jeśli wyspa ma dwa regiony, każdy z nich ma swoją własną runę, a wpływ liczy się oddzielnie dla każdego z nich.

- Kiedy **eksplorujesz osadnikiem** (lub **świątynią**), możesz także poruszyć dany element z jednego regionu do innego sąsiedniego regionu **przez granicę lądową**.
- Na styku granic lądowych i brzegu wyspy może znajdować się port. Kiedy **żeglujesz łodzią** do takiego portu, możesz rozmieścić osadników w jednym lub obu regionach (używając strzałek na symbolu portu). Wciąż możesz rozmieścić osadników tylko w liczbie równej wartości akcji żeglugi. Zacumowana łódź zapewnia również 2 w obu regionach.

# ZABIKIE OLBRZYMA

W swojej turze, podczas *Fazy 2: Wykonywania akcji*, zamiast zagrywać kartę do bitwy lub akcji, możesz zamiast tego zagrać ją odkrytą, deklarując, że „Zabijasz olbrzymia”. Aby to zrobić, musisz posiadać co najmniej **1 walkirię** i **3 osadników** w regionie z olbrzymem (co oznaczono w sekcji po prawej stronie arkusza walkirii). MUSISZ zabić, jeśli wybierzesz tę akcję (nie możesz zadeklarować „Zabicia” i nie wykonać tej akcji). Pamiętaj, że siła karty wikinga nie ma wpływu na wynik zabójstwa.

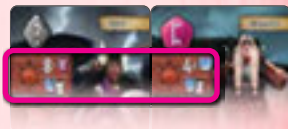


**A** Gdy posiadasz wszystkie potrzebne elementy w regionie z olbrzymem, **B** **poświęć swoich 3 osadników** (zwracając ich z powrotem na arkusz), a następnie weź olbrzymia i umieść go obok swojego arkusza klanu (walkiria pozostaje na miejscu). Możesz sprawdzać wartość swoich zabitych olbrzymów, ale nie ujawniaj ich innym graczom do czasu punktacji końcowej. Nie ma limitu olbrzymów, których możesz zabić. **C** Za służbę bóstwu twego przywódcy, runa z zagranej karty wikinga **zwiększa gniew danego bóstwa o 1** (jednak nie rozpatrujesz jego daru Valhalli).



## Zagrywanie karty walkirii lub pogromcy olbrzymów

Jeśli karta, której używasz do zabicia olbrzymia to walkiria lub pogromca olbrzymów, koszt zabicia jest niższy (jak wskazano na dole sekcji bitwy tych kart):



**Dla walkirii:** nie potrzebujesz oddzielnego znacznika walkirii na wyspie z olbrzymem. Ta karta go zastępuje.



**Dla pogromcy olbrzymów:** potrzebujesz tylko 2 osadników w regionie, aby zabić olbrzymia i musisz poświęcić tylko 2 osadników.

## Blokada świątyni

Dopóki w regionie znajduje się olbrzym, żaden gracz nie może zbudować w nim świątyni, *eksplorować świątynię*, ani użyć walkirii do przeniesienia świątyni do tego regionu (jest to zaznaczone na arkuszu walkirii). Świątynie mogą pozostać w regionach, do których porusza się olbrzym.

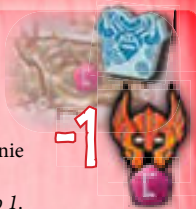




## FAZA 3 - ZMNIEJSZANIE GNIEWU

Podczas fazy porządkowania wykonaj nowy krok. Za każdego olbrzyma znajdującego się obecnie w regionie: w oparciu o jego runę, **zmniejsz gniew odpowiedniego bóstwa o 1** (gniew nigdy nie może spaść poniżej 0).

Na przykład, olbrzym na wyspie  zmniejsza gniew bóstwa  o 1.



### Bitwa z walkiriami/pogromcami olbrzymów

Kiedy zagrywasz zakrytą kartę, aby rozpocząć lub dołączyć do bitwy, walkirie i pogromcy olbrzymów mają wyjątkową siłę, oznaczoną w ich górnej części:



**Siła walkirii** zależy od tego, ile walkirii rozmieściłeś na mapie.



**Siła pogromców** zależy od tego, ile olbrzymów zabiłeś.



### Dzika runa kart walkirii

Każda karta walkirii posiada dziką runę, reprezentującą dowolną wybraną runę. Możesz wykorzystać ją do wzmocnienia dowolnej akcji oraz, w przypadku przegranej bitwy, do określenia bóstwa, którego dar Valhalli rozpatrzysz i którego gniew zwiększysz (w obu przypadkach musi to być ta sama runa).

### Wykonywanie akcji przywódców i runicznych

Karty walkirii i pogromców olbrzymów można zagrywać odkryte, aby wykonywać akcje przywódców i/lub runiczne. Każda ma inne wymagania zamiast run:



Karty pogromców olbrzymów wymagają, abyś miał zabitego co najmniej 1 olbrzyma.



Karty walkirii wymagają, abyś miał rozmieszczoną na mapie co najmniej 1 lub 2 walkirie.

Ponadto dostępne są 2 nowe akcje runiczne:



**Porusz olbrzyma** do sąsiedniego regionu (szlakiem morskim lub przekraczając granicę lądową), o ile nie ma w nim olbrzyma (w regionie może znajdować się tylko 1 olbrzym). Możesz poruszyć go do regionu ze świątyniami.



**Złup osadę** w regionie, w którym masz przynajmniej 1 jednostkę bez płacenia kosztu stali.

# WALKIRIE

Walkirie to potężne wojowniczkki, walczące tylko w szeregach najbardziej oddanych bóstwom klanów. Pomagają w zabijaniu olbrzymów i podbijaniu wysp, a dzięki potężnym skrzydłom mogą również przenosić osadników i świątynie na sąsiednie wyspy!

## Rozmieszczenie walkirii

Gdy po przegranej bitwie rozpatrujesz **dar Valhalli**, możesz również **rozmieścić walkirię danego bóstwa** (patrz następna strona). Weź walkirię ze swojego arkusza walkirii i umieść ją w dowolnym regionie.



## Walkirie na lądzie

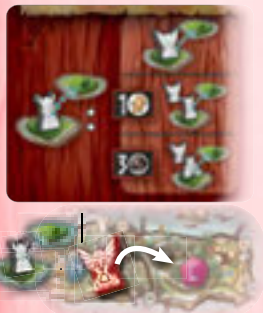
Walkirie działają podobnie do osadników, z poniższymi różnicami:

- Każda zapewnia **2 wpływu** (👤) i liczy się jako **siły lądowe**. Kiedy rozmieszczasz lub poruszasz walkirię do regionu z runą, jeśli masz tam teraz więcej wpływu niż gracz, który go kontroluje, natychmiast przejmujesz kontrolę nad regionem.
- Nie możesz ich rozmieścić za pomocą akcji *żegluga*. Możesz je rozmieścić tylko korzystając z **daru Valhalli** (patrz wyżej).
- Rozpatrując *atak na wrogich osadników*, walkiria nie liczy się jako osadnik podczas sumowania osadników w regionie (liczy się jednak podczas przenoszenia osadnika, patrz poniżej). Nie możesz usunąć walkirii akcją runiczną „*Pogrom osadników*”, ani w wyniku *ataku na wrogich osadników* w regionie.
- Walkirie nie mogą zastąpić osadników podczas *zabijania olbrzyma*.

## Specjalny ruch walkirii

Podczas wykonywania zwykłej akcji *eksploracji osadnikiem*, możesz **zamiast tego**:

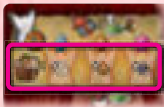
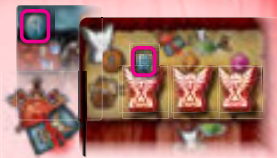
- Poruszyć 1 walkirię do sąsiedniego regionu.
- LUB zapłacić 1 żywności, aby poruszyć walkirię ORAZ **przenieść 1 osadnika** z początkowego regionu tej walkirii do jej nowego regionu.
- LUB zapłacić 3 stali, aby poruszyć walkirię ORAZ **przenieść 1 świątynię** z początkowego regionu tej walkirii do jej nowego regionu.



Możesz wykonać tylko jedną z tych czynności w ramach jednej akcji – nie możesz wydać 1 (👤) i 3 (👤), by jednocześnie zrobić jedno i drugie.

## Trzy runy walkirii

Każda z 3 walkirii jest przypisana do aktywnej runy twojej karty, którą przegrałeś bitwę. Jeśli już rozmieściłeś walkirię danej runy, nie możesz rozmieścić walkirii innej runy zamiast niej.



## Bonusy walkirii podczas zbiorów

Gdy wykonujesz akcję zbiorów, zyskujesz również dodatkowe zasoby w zależności od tego, które walkirie rozmieściłeś.

## PRZYGOTOWANIE GRY DLA 2 GRACZY

Kiedy korzystasz z mapy Nieprzejednanej Północy, 3 regiony wspomniane w kroku 3 poniższych zasad solo to „wyspy wewnętrzne”, a pozostałe 3 to „wyspy zewnętrzne”.

3 początkowe świątynie wroga wciąż umieszcza się na wyspach z olbrzymami.

## PUNKTACJA KOŃCOWA Z OLBRZYMAMI



Na koniec gry każdy gracz dodaje do swojego końcowego wyniku punkty zwycięstwa ( ) wskazane na spodzie olbrzymów, które zabił.

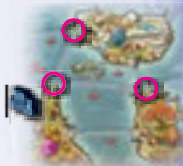
## PRZYGOTOWANIE RAGNAROKU DLA GRY SOLO

1. Na odwrocie arkuszy walkirii znajdują się **4 arkusze wrogich klanów**. Chociaż arkuszy z gry podstawowej można użyć w Ragnaroku, zalecamy wybranie dla wroga jednego z nowych. Zalecamy również, aby nie używać arkuszy z Ragnaroku podczas rozgrywki w grę podstawową, ponieważ są one specjalnie zaprojektowane dla tego rozszerzenia.



2. Daj wrogowi **1 arkusz walkirii** (stroną walkirii do góry) i umieść na nim wszystkie **6 walkirii** (po 3 w 2 niewykorzystanych kolorach), w stosie po 2 na każdym polu.


3. Umieść **mapę Nieprzejednanej Północy** stroną dla „1-3 graczy” do góry. Wylosuj początkowy region wroga spośród 3 regionów pokazanych po prawej stronie, a następnie umieść **łódź wodza** w **zakreślonym** porcie regionu (patrz ilustracja po prawej).



## Zmiany w rozgrywce solo

Podczas rozgrywki na mapie Nieprzejednanej Północy, gdy łódź wodza **zegluje** do portu połączonego **granicą lądową** (taką, która dzieli 2 regiony), kiedy rozmieszcza osadników, zawsze skupia się na regionie **pasującym do runy karty**. Jednak w przypadku każdej innej akcji, w której wróg musiałby wybrać między kilkoma regionami, należy podejmować decyzje zgodnie z następującą regułą: **policz, czy wróg ma parzystą, czy nieparzystą liczbę zagranych kart** (zarówno w rzędzie przywódców, jak i bitwy):

- **Nieparzysta:** wybiera region najbardziej po lewej.
- **Parzysta:** wybiera region najbardziej po prawej.

Na przykład, jeśli wróg ma **4 zagrane karty**, w tym porcie wybierze region  po prawej stronie.



## Wróg: Zabicie olbrzyma

Wróg może zabić olbrzyma na dwa sposoby:

1. Kiedy wróg wykonuje akcję zasobów „Postaw świątynię”, jeśli w regionie łodzi wodza znajduje się olbrzym, **wróg zabija go zamiast umieszczać świątynię**.
2. Kiedy wróg **rozmieszcza walkirię** w regionie z olbrzymem, zabija go.

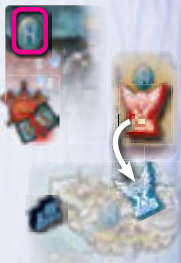


W obu przypadkach **zwróć na arkusz WSZYSTKICH osadników wroga** z danego regionu (pamiętaj, że wróg nie musi mieć osadników w tym regionie). Zabitego olbrzyma umieść obok arkusza wroga. Nie ujawniaj jego wartości aż do punktacji końcowej. Następnie, w oparciu o aktualną kartę wroga, zwiększ gniew bóstwa o 1.



## Wróg: Walkirie

Wróg rozmieszcza walkirię, jeśli przegra bitwę, a aktywna runa karty użytej w bitwie pasuje do jednej z walkirii dostępnych na jego arkuszu. Umieść walkirię w regionie łodzi wodza. Raz umieszczona nigdy nie może się poruszyć. Jeśli w tym regionie znajduje się olbrzym, walkiria natychmiast go zabija. Jeśli jednak wróg ma już walkirię w tym regionie, nowa walkiria **nie może** zostać rozmieszczona (wróg ma ograniczenie do 1 walkirii w regionie).



## Wróg: Bonus walkirii podczas zbiorów

Jeśli obie walkirie z danego pola na arkuszu zostały rozmieszczone i pole jest puste, wróg zyskuje dodatkowe zasoby w czasie *zbiorów*.

## Wróg: Karty walkirii i pogromców olbrzymów

Wróg traktuje te karty jak zwykle karty wikingów, ignorując ich zdolności „zabijania olbrzymów”. Akcje runiczne „Ruchu olbrzyma” i „Złupienia osady” są zastępowane akcjami z arkusza, a wybór wykonywanej akcji runicznej zależy od:

- Runy karty, w przypadku pogromców olbrzymów.
- Runy odpowiadającej regionowi łodzi wodza, w przypadku walkirii i jej *dzikiej runy*. W ten sposób określa bóstwo, którego dar Valhalla ma rozpatrzyć i którego gniew zwiększyć.



Projekt: Scott Almes

Rozwój gry: Michael Coe

Ilustracje: Nikoletta Vaszi

Redakcja: David Ladyman

Opracowanie graficzne: Benjamin Shulman

# EDYCJA POLSKA – GALAKTA



GALAKTA  
Łagiewnicka 39  
30-417 Kraków  
www.galakta.pl

Tłumaczenie i skład: Krzysztof Bernacki  
Korekta: Łukasz Chelmecki, Łukasz Tkaczyk