



Mali

epiccy

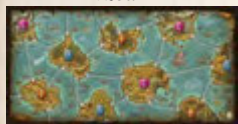
WIKINGOWIE

PODRĘCZNIK ŁUPIEŻCY

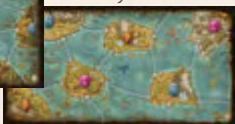


ZAWARTOŚĆ

Przód



Tył



1 dwustronna mapa



4 arkusze klanów



48 kart wikingów

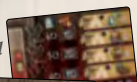


18 kart łask

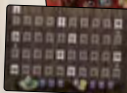


6 arkuszy bóstw

Przód



Tył



1 arkusz
epoki/punktacji



24 osadników
(po 6 w 4 kolorach)



16 łodzi

(po 4 w 4 kolorach)



8 świątyń

(po 2 w 4 kolorach)



4 znaczniki
punktacji



1 kruk



13 osad

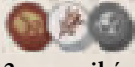


9 run

(po 3 w 3 rodzajach)



3 znaczniki
gniewu



12 znaczników
zasobów
(po 4 w 3 rodzajach)



1 znacznik
wodza

PROLOG




Na lodowatych wodach Wysp Runicznych panują wikingowie. Ci reżolutni odkrywcy przemierzają ośnieżone fiordy, wznoszą tętniące życiem osady i walczą ku chwale swego klanu, nie szczędząc toporów i krwi. Tylko bogowie są ponad nimi, zaś marzeniem każdego wikinga jest po śmierci służyć swemu bóstwu w Valhalli.

W *Małych Epickich Wikingach* poprowadzisz klan wikingów przez 3 epoki, w nadziei na podbicie tych skutych lodem ziem! Zagrywaj karty wikingów, reprezentujące przywódców twojego klanu, wybierając najlepszych budowniczych, zbieraczy, odkrywców i wojowników. Wysyłaj osadników na podbój wysp, buduj łodzie i świątynie, aby uzyskać wpływ, i tocz bitwy o przychylność bóstw!

SPIS TREŚCI

Przygotowanie gry	4–5	Przejmowanie kontroli nad wyspą	13
Opis rozgrywki	6	Zwiększenie boskiego gniewu	13
Zasoby oraz runy	6	Wpływ	13
Faza 1: Wybór kart	7	Kradzież runy wyspy	13
Faza 2: Wykonywanie akcji	8	Akcja runiczna	14
Bitwy	8–10	Ofiarowanie osady	14
• Rozstrzygnięcie bitwy	9	Faza 3: Porządkowanie	15
• Wygrana bitwa	9	• Początek kolejnej epoki	
• Przegrana bitwa	9	Punktacja końcowa	15
• Samotny wojownik	10	Wariant dla 2 graczy	16
Mapa: Wyspy oraz fiordy	10	Zasady gry solo: Wrogi klan	16–23
Akcja przywódcy	10–12	• Przygotowanie gry solo	16–17
• Żegluga łodzią	11	• Zmiany w fazie 1	17
• Rozmieszczenie osadników	11	• Zmiany w fazie 2	18–21
• Atak na wrogich osadników	12	• Akcje runiczne	21
• Złupienie osady	12	• Akcje zasobów	21
• Eksploracja osadnikiem	12	• Bitwa z wrogiem	22–23
• Zbiory	12	• Zmiany w fazie 3	23
• Budowa	12	• Punktacja końcowa	23
		Skrót zasad i pojęć	24

PRZYGOTOWANIE GRY

- 1 Rozłóż **mapę** na środku stołu. Odwróć ją na stronę odpowiadającą liczbie graczy, oznaczoną symbolem w prawym dolnym rogu.

- 1A Umieść **1 runę** na każdej wyspie na mapie z odpowiadającym jej symbolem. Niewykorzystane runy odłóż do pudełka.
- 1B Umieść **osadę** na każdym polu  na mapie (nie na polu ). Odłóż niewykorzystane osady do pudełka.
- 2 Potasuj i wybierz losowo **3 arkusze bóstw**, umieszczając je odkryte w rzędzie nad mapą. Odłóż pozostałe arkusze do pudełka.
 - 2A Wybierz losowo **znacznik gniewu** dla każdego z 3 bóstw i umieść go na polu „0” toru gniewu danego arkusza.
 - 3 Umieść **arkusz epoki** na prawo od arkuszy bóstw, *stroną z krukami do góry*.
 - 3A Umieść **znacznik kruka** na polu „1” arkusza, oznaczając *1 epokę*.
 - 3B Po **lewej** stronie arkusza epoki zostaw wolne miejsce na kartę łaski (dla każdej bitwy).
- 4 Potasuj **talię kart wikingów** i umieść ją zakrytą w pobliżu. Zostaw obok niej miejsce na **stos kart odrzuconych**.

- 5 Potasuj **karty łask**, po czym dobrać i umieść w rzędach na **górze i dole** mapy następującą liczbę odkrytych kart:
 - 2 graczy: 4 karty w rzędzie
 - 3 graczy: 5 kart w rzędzie
 - 4 graczy: 7 kart w rzędziePozostałe karty odłóż do pudełka.
- 6 Rozdaj każdemu graczowi **arkusz klanu** i następujące elementy w odpowiednim kolorze:
 - 6A **6 osadników**: umieść ich na odpowiadających im polach na arkuszu.
 - 6B **4 łodzie**: umieść 3 na odpowiadających im polach i **odłóż 1 na bok** na potrzeby *kroku 8* (patrz poniżej).
 - 6C **2 świątynie**: umieść je na odpowiadających im polach.
 - 6D **1 znacznik punktacji**: odłóż go na bok, do czasu końcowej punktacji.
 - 6E Rozdaj każdemu graczowi **po 3 znaczniki zasobów (drewno, żywność oraz stal)**. Umieść każdy z nich na polu „2” toru zasobów arkusza (na dole).
- 7 **Znacznik wodza** otrzymuje gracz, który jako ostatni odwiedził wyspę – *zostaje on pierwszym graczem*.
- 8 Rozpoczynając od gracza na prawo od pierwszego gracza i kontynuując przeciwnie do ruchu wskazówek zegara, każdy umieszcza odłożoną wcześniej na bok łódź w dowolnym pustym fiordzie (pole wody) przy krawędzi mapy. Jako ostatni łódź umieszcza pierwszy gracz.

Przygotowując grę dla 1 lub 2 graczy, zapoznaj się z dodatkowymi zasadami na str. 16–17.

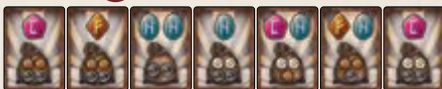


4 Talia wikingów



Miejsce na stos kart odrzuconych

5 Karty łask (górny rząd)



1B

Osady n^o polach

1A

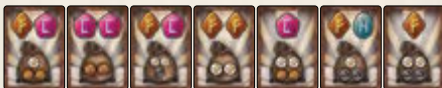
Runa na odpowiadającej jej wyspie

8

Łódź odłożona na bok

1

Plansza mapy odwrócona na stronę odpowiadającą liczbie graczy



Karty łask (dolny rząd)

6 Arkusz klanu gracza

7

Znacznik wodza przekazany pierwszemu graczowi

6A

6 osadników

6B

3 łodzie i 1 odłożona na bok

6C

2 świątynie

Zasoby: drewno, żywność i stal na polu „2”

6D

Znacznik punktacji odłożony na bok



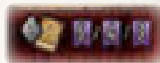
Miejsce na rząd kart wikingów

OPIS ROZGRYWKI

Rozgrzywka toczy się na przestrzeni trzech epok, oznaczanych **krukiem** na arkuszu epoki. Każda epoka składa się z trzech faz:

1. **Faza wyboru kart** – gracze dobierają karty wikingów w liczbie właściwej dla danej epoki. Wybierają i zachowują 1, a pozostałe przekazują kolejnemu graczowi (patrz następna strona).
2. **Faza wykonywania akcji** – gracze zagrywają karty, aby wykonywać akcje, takie jak *żegluga*, *budowa*, *bitwa* czy *zbiory*.
3. **Faza porządkowania** – wszystkie zagrane karty wikingów są odrzucane na stos kart odrzuconych, a obecna epoka się kończy.

Wraz z końcem 3 epoki następuje koniec gry i należy przejść do punktacji końcowej. Gracze zyskują **punkty zwycięstwa** za zdobyte runy wysp i karty łask.



ZASOBY ORAZ RUNY

W grze śledzisz liczbę posiadanych *zasobów* oraz *run*.

Są 3 rodzaje **zasobów**: **drewno** (🌲), **żywność** (🍖) oraz **stal** (🛡️).

Ilość posiadanego zasobu danego rodzaju oznaczasz przy użyciu odpowiedniego znacznika na arkuszu klanu. Gdy zyskujesz lub wydajesz zasób, przesunij odpowiadający mu znacznik w **prawo lub lewo** na torze. Nie możesz posiadać więcej zasobów, niż pozwala na to tor (maksymalnie po 7 każdego), ani nie możesz wydawać zasobów, których nie masz.



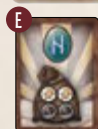
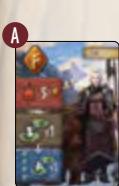
Bogactwo



Sekrety



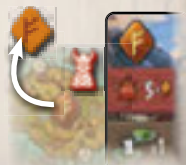
Gniew natury



Runy są symbolami mocy, które otrzymujesz z kart wikingów, kart łask i kontrolowanych wysp. Każda z 3 run reprezentuje jedno z 3 **bóstw**. **Aktywne runy** zyskujesz **A** zagrywając karty wikingów i **B** kontrolując wyspy. Aktywne runy **C** wzmacniają zdolności lub **D** umożliwiają wykonywanie akcji runicznych. **Pasywne runy** **E** zyskujesz z kart łask i służą one tylko jako źródło punktów zwycięstwa na koniec gry.

Aktywną runę możesz zdobyć jedynie **przejmując kontrolę nad wyspą** lub **zagrywając kartę wikinga** (patrz: lewy górny róg każdej karty). W przeciwieństwie do zasobów, aktywnych run nie oznaczasz na torze i nie wydajesz ich po użyciu.

Zamiast tego tracisz je, gdy tracisz kontrolę nad wyspą lub pod koniec epoki, kiedy odrzucasz swoje karty wikingów.



FAZA 1: WYBÓR KART

Gracze dobierają początkową rękę kart wikingów, z której wybierają i zachowują 1. Następnie przekazują pozostałe karty kolejnemu graczowi.



1 Rozdaj każdemu graczowi karty w liczbie właściwej dla obecnej epoki (**wskazanej na arkuszu**):

- W 1 epoce rozdaj po 4 karty.
- W 2 epoce rozdaj po 5 kart.
- W 3 epoce rozdaj po 6 kart.



2 Przejrzyj otrzymane karty, wybierz 1, którą zachowasz w końcowej ręce w tej epoce, i umieść ją **zakrytą** przed sobą.

3 Pozostałe karty przekazaj **kolejnemu graczowi**. Kierunek przekazywania kart w danej epoce oznaczono na arkuszu epoki:

- W 1 epoce przekazuj zgodnie z ruchem wskazówek zegara.
- W 2 epoce przekazuj w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara.
- W 3 epoce przekazuj zgodnie z ruchem wskazówek zegara.



4 Następnie sprawdź przekazane ci karty i wybierz 1, którą zatrzymasz w tej epoce. Umieść ją **zakrytą** przed sobą, a resztę przekazaj kolejnemu graczowi.



5 Kontynuuj w ten sposób (wybieraj 1 kartę i przekazuj dalej pozostałe), dopóki nie zostanie ci przekazana pojedyncza karta. Wtedy wybór kart się kończy. Dodaj tę pojedynczą kartę do pozostałych zakrytych kart – tworzą razem twoją końcową rękę kart dostępnych w tej epoce. Możecie przejść do *Fazy 2: Wykonywania akcji*.

Uwaga: Podczas wyboru, gracze mogą sprawdzać karty, które wcześniej odłożyli zakryte przed sobą, ale nie mogą ich wymieniać z tymi, które właśnie otrzymali do ręki.

OPIS KART WIKINGÓW

Ważne jest, aby rozumieć informacje przedstawione na każdej karcie wikinga:



FAZA 2: WYKONYWANIE AKCJI

W tej fazie będziecie kolejno wykonywać swoje tury zgodnie z ruchem wskazówek zegara, zaczynając od gracza ze znacznikiem wodza. W każdej turze zagrywasz kartę wikinga z ręki. Reprezentuje to jedno pokolenie z życia twojego klanu. Zagrana karta jest przywódcą klanu w danej generacji. W swojej turze:

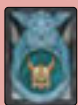
KROK 1: ROZSTRZYGNIJ BITWĘ (OBOWIĄZKOWO, JEŚLI ROZPOCZĘTO JĄ W POPRZEDNIEJ TURZE)

Na początku tury rozstrzygnij bitwę, jeśli ostatnio zagrana przez ciebie karta (skrajna prawa w rzędzie) jest zakryta – co może się zdarzyć tylko, jeśli to **ty** rozpoczęłeś bitwę w swojej poprzedniej turze. Następnie pozostali gracze posiadający zakryte karty również je odkrywają. Porównajcie ich siły, aby sprawdzić kto wygrywa bitwę (patrz następna strona).

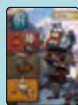
KROK 2: ZAGRAJ KARTĘ (OBOWIĄZKOWO) I WYKONAJ JEJ AKCJĘ (OPCJONALNIE)

W swojej turze zagraj jedną kartę wikinga, umieszczając ją pod arkuszem twojego klanu. **Wybierz jeden z dwóch sposobów zagrania karty:**

Zakrytą,
aby rozpocząć lub
dołączyć do bitwy
(patrz poniżej)



LUB



Odkrytą,
aby wykonać jej akcję
przywódcy i/lub runiczną
(patrz str. 10–12)



W obu przypadkach umieszczaj karty od lewej do prawej, w rzędzie pod arkuszem klanu. Każdą kolejną kartę umieść **na prawo** od poprzedniej.

KROK 3: OFIARUJ OSADĘ (OPCJONALNIE)

Jeśli posiadasz złupioną osadę, możesz ją ofiarować, umieszczając ją na jednej z **akcji ofiarnych**, aby wykonać daną bonusową akcję (patrz str. 14).



ROZPOCZNIJ LUB DOŁĄCZ DO BITWY

Gracze krzyżują stal i przelewają krew, aby mieć szansę zdobyć kartę łaski. W swojej turze umieść **zakrytą** kartę wikinga jako skrajnie prawą w twoim rzędzie. Jeśli rozpoczynasz bitwę (żaden inny gracz nie ma zakrytej karty), wybierz jedną z kart łask nad lub pod mapą z **dowolnego końca dowolnego rzędu** (zazwyczaj oznacza to, że wybierasz 1 z 4 kart).

Wybierz kartę łaski
z dowolnego końca
dowolnego rzędu



Umieść kartę łaski przy **lewej krawędzi** arkusza epoki. Inni gracze mogą teraz dołączyć do bitwy – w swojej turze mogą zagrać z ręki zakrytą kartę wikinga. Nie wybierają jednak karty łaski, ponieważ walczą o tę wybraną przez ciebie.

Rozstrzygnięcie bitwy

Na początku twojej następnej tury, ty i inni gracze z zakrytymi kartami wikingów odwracacie je i porównujecie ich siłę. Karta z **najwyższą siłą** wygrywa bitwę i zdobywa kartę łaski.



Siłę można **wzmocnić** przez **dodawanie** lub **mnożenie** liczby aktywnych run lub zasobów, które aktualnie posiadasz. Zasoby zwiększające siłę nie są wydawane, więc nie przesuwaj ich znaczników.



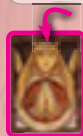
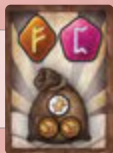
Niektóre karty wymagają opłacenia **kosztu stali** (🔱), aby z nich skorzystać. Jeśli nie możesz go opłacić, karta pozostaje odkryta w rzędzie, ale nie rywalizujesz w bitwie, nie rozpatrujesz daru Valhalli, ani nie zwiększasz gniewu swojego bóstwa (patrz *Przegrana bitwa* poniżej).

Wygrana bitwa

Jeśli twoja karta ma **najwyższą siłę**, wygrywasz bitwę i zyskujesz kartę łaski.

Uzyskanie karty zapewnia dwie korzyści:

- W czasie punktacji końcowej **pasywna runa(y)** na górze karty liczy się do sumy punktów zwycięstwa.
- Natychmiast zyskujesz zasoby oznaczone w **sakwie** na dole karty.

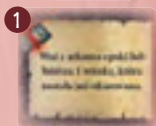


Umieść swoją kartę łaski **zakrytą** w jednym z **trzech miejsc** na górze swojego arkusza klanu. Możesz podglądać swoje karty łask w dowolnym momencie, ale trzymaj je ukryte przed innymi graczami. Możesz posiadać maksymalnie 3 karty łask jednocześnie (co wynika z liczby dostępnych na nie miejsc). Jeśli miałbyś zdobyć 4 kartę, musisz wybrać jedną z posiadanych i zwrócić ją na dowolny koniec dowolnego rzędu kart łask. Teraz ponownie można toczyć o nią bitwę.

Przegrana bitwa

Dla niektórych przegrana bitwa to wielki zaszczyt, gdyż pokonany przywódca odchodzi do Valhalli. Jeśli przegrasz bitwę, wykonaj dwa kroki:

- 1 Sprawdź aktywną runę w lewym górnym rogu twojej karty wikinga. Możesz skorzystać z **daru Valhalli** od bóstwa tej runy (opisanego na jego arkuszu). Gracze wykonują akcje darów Valhalli po kolei, zaczynając od gracza, który rozpoczął bitwę i idąc zgodnie z ruchem wskazówek zegara.
- 2 Boski gniew rośnie! Przesuń **znacznik gniewu** tego bóstwa o **1 pole** w górę toru. Jeśli gniew przekroczy 20, odwróć znacznik na stronę „20+” i umieść go ponownie na początku toru (gniew nigdy nie może spaść poniżej 0).

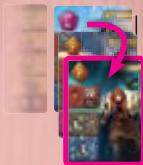


W przypadku remisu siły żaden gracz nie wygrywa. Zwróć kartę łaski na jej pierwotne miejsce w rzędzie kart. Wszyscy gracze biorący udział w bitwie rozpatrują dar Valhalli i zwiększają gniew tak, jakby przegrali (patrz wyżej).

ROZPOCZNIJ LUB DOŁĄCZ DO BITWY, CIĄG DALSZY...

Samotny wojownik: „Najeźdźcy”

Kiedy jesteś jedynym graczem rozstrzygającym bitwę, najeźdźcy korzystają z okazji do ataku i samotnie musisz pokonać ich przywódcę. Odkryj wierzchnią kartę wikinga z talii i umieść ją odkrytą po prawej stronie arkusza epoki, kładąc ją na wszystkich wcześniej umieszczonych tam kartach.



vs.



Wiking najeźdźców

Teraz **porównaj siłę** twojej karty i karty najeźdźców. Najeźdźcy zawsze mogą opłacić koszt stali, a runy wszystkich wcześniej zagryanych kart najeźdźców zwiększają siłę aktualnie rozpatrywanej karty (rodzaj runy nie ma znaczenia). Jeśli do wzmocnienia są wymagane zasoby, oblicz siłę tak, jakby każda karta najeźdźcy (poprzednie i aktualna) zapewniała 1 dany zasób.

- **Jeśli najeźdźcy wygra:** zwróć kartę łaski na jej pierwotne miejsce w rzędzie kart. Możesz skorzystać z **daru Valhalla** swojego bóstwa i musisz zwiększyć jego gniew o 1 (patrz *Przegrana bitwa*, str. 9).
- **Jeśli najeźdźcy przegra:** wygrasz i zyskujesz kartę łaski! Gniew bóstwa powiązanego z runą na karcie najeźdźców zwiększa się o 1, ale najeźdźcy nie rozpatrują daru Valhalla.
- **W przypadku remisu:** przegrywasz zarówno ty, jak i najeźdźcy (zastosuj powyższe efekty przegranej dla ciebie i najeźdźców). Zwróć kartę łaski na jej pierwotne miejsce w rzędzie kart.

Jeśli rozpoczniesz bitwę w ostatniej turze epoki: po tym, jak wszyscy gracze wykonają swoją ostatnią turę, rozstrzygnij bitwę tuż przed *Fazą porządkowania*.

MAPA: WYSPY ORAZ FIORDY

Mapa przedstawia **wyspy** otoczone przez **fiordy**. Każda wyspa to region, który osadnicy i świątynie mogą zajmować, i przy którym mogą **cumować łodzie**. Fiordy mogą zajmować wyłącznie łodzie i są one oddzielone kropkowymi liniami (**szlakami morskimi**), które łączą wyspy.



AKCJA PRZYWÓDCY


Zamiast zagrywać kartę zakrytą, aby rozpocząć lub dołączyć do bitwy, możesz **zagrać kartę odkrytą** i wykonać jej akcję przywódcy. Następnie, jeśli posiadasz wymaganą liczbę odpowiednich aktywnych run z wysp lub kart wikingów, możesz wykonać akcję runiczną karty (patrz str. 14). Chociaż musisz zagrać jakąś kartę, wykonywanie którejkolwiek z jej akcji jest opcjonalne.



Żegluga łodzią

Żeglujesz, poruszając jedną ze swoich łodzi z fiordu do sąsiedniego fiordu i/lub do lub z portu (patrz poniżej). Jeśli poruszysz łódź do portu, kończysz ruch, ale możesz następnie rozmieścić osadników na danej wyspie i/lub złupić osadę (jeśli jakaś tam jest).

Ruch łodzią: łodzie mogą zajmować fiordy i porty.

Nie można ich umieszczać bezpośrednio na wyspach. Liczba na prawo od symbolu żeglugi wskazuje, ile maksymalnie ruchów możesz wykonać. Na przykład, w przypadku  możesz wykonać łodzią do 3 ruchów. **1 ruch** stanowi:



A Żegluga z portu do sąsiedniego fiordu.

B Żegluga z fiordu do sąsiedniego fiordu.

C Żegluga z fiordu do sąsiedniego portu.




Uwaga: Dostępnych ruchów nie można podzielić pomiędzy kilka łodzi, muszą zostać wykorzystane przez tylko jedną. Ten sam fiord może zajmować kilka łodzi, ale port może zajmować tylko jedna łódź jednocześnie.

Cumowanie łodzią: porty są oznaczone białymi okręgami w miejscach, w których kropkowane szlaki morskie dotykają wysp (portami są zarówno  jak i ). Kiedy dopłyniesz łodzią do portu, może zdarzyć się kilka sytuacji:



- Jeśli w danym porcie jest już łódź innego gracza, jej właściciel **musi natychmiast poruszyć ją** do sąsiedniego fiordu.
- Możesz natychmiast **rozmieścić osadników** na danej wyspie (patrz poniżej).




• Jeśli w danym porcie jest osada () , możesz zapłacić stałą za złupienie jej (patrz następna strona). Jeśli zdecydujesz się jej nie łupić, twoja łódź i osada dzielą port.

- Jeśli masz teraz **najwięcej wpływu** na danej wyspie, przejmujesz nad nią kontrolę i zdobywasz jej runę (patrz str. 13).



Rozmieszczenie osadników: gdy tylko dopłyniesz do portu, możesz zapłacić żywnością () , aby rozmieścić osadników na danej wyspie. Koszt to **1**  **za osadnika** (co oznaczono na arkuszu klanu),

a maks. liczbę osadników ogranicza wartość akcji żeglugi. Na przykład, w przypadku  możesz rozmieścić do 3 osadników. Osadnicy są **siłami lądowymi** (patrz str. 13).



Rozmieszczając osadników, zawsze wykładaj ich z arkusza klanu. Aby mieć ich dostępnych więcej, w swojej turze możesz cofnąć osadników z wysp na arkusz.

AKCJA PRZYWÓDZY, CIĄG DALSZY...



Atak na wrogich osadników: po rozmieszczeniu, jeśli posiadasz największą liczbę osadników na wyspie, każdy przeciwnik posiadający osadników na tej wyspie musi **usunąć 1 swojego osadnika i zwrócić go** na swój arkusz klanu (jak wskazano na arkuszu klanu). *Na przykład Żółty ma 2 osadników na wyspie, a Niebieski 1. Kiedy Czerwony rozmieści 3 osadników, Niebieski i Żółty muszą usunąć po 1 swoim osadniku.*



Złupienie osady: jeśli zakończysz żeglugę w porcie z osadą, możesz ją złupić (to jedyny moment, w którym możesz to zrobić).

Aby złupić osadę, musisz opłacić koszt stali oznaczony na arkuszu epoki. *Na przykład, w 1 epoce złupienie osady kosztuje 1 [stali].* Umieść złupioną osadę obok swojego arkusza klanu. W tej lub przyszłej turze możesz jej użyć, aby **ofiarować osadę** (patrz str. 14).



Eksploatacja osadnikiem

Porusz jednego ze swoich osadników z jednej wyspy na sąsiednią, **połączoną szlakiem morskim** (kropkowana linia oddzielająca fiordy). Nie możesz użyć szlaku prowadzącego poza mapę.

- „ ”: możesz poruszyć jednego osadnika o 2 wyspy lub 2 różnych osadników o 1 wyspę.
- Po poruszeniu swoich osadników, jeśli posiadasz najwięcej osadników na wyspie, każdy przeciwnik posiadający osadników na tej wyspie musi **usunąć 1 swojego osadnika i zwrócić go** na swój arkusz klanu.



Zbiory

Zyskaj zasoby w liczbie wskazanej obok symbolu. Może to być dowolna kombinacja trzech rodzajów zasobów. *Na przykład, „ ” pozwala uzyskać 2 [drewno] i 1 [stali].* Jeśli zbudowałeś łódzie lub świątynie, wykonując akcję zbiorów zyskujesz również **bonusowe zasoby** (oznaczone na arkuszu klanu):



Za każdą **łódź** zyskujesz dodatkowo 1 [stali].

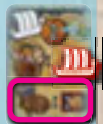


Za każdą **świątynię** zyskujesz dodatkowo 1 wybrany zasób.



Budowa

Wydadź drewno () , aby zbudować 1 łódź lub świątynię, wykładając ją z arkusza klanu na mapę. Koszt w drewnie każdego z nich oznaczono pod danym elementem na arkuszu klanu (możesz je budować w dowolnej kolejności). Nie możesz przekładać łodzi ani świątyni na swoim arkuszu, aby wypełnić tańsze miejsca.



Łódź: umieść w **fiordzie** sąsiadującym z dowolnym regionem, który zajmujesz.



Świątynia: umieść na **wyspie**, na której posiadasz przynajmniej **1 osadnika**. Twoje świątynie nie mogą znajdować się na jednej wyspie, ale możesz budować na wyspie ze świątyniami przeciwników.

PRZEJMOWANIE KONTROLI NAD WYSPĄ

Na początku gry na każdej wyspie znajduje się jedna runa wyspy. Możesz zdobyć tę aktywną runę, jeśli masz największy wpływ i przynajmniej **1 osadnika lub świątynię** na danej wyspie (patrz poniżej) – są to **siły lądowe** (oznaczone symbolem buta). Gdy tylko te warunki zostaną spełnione, weź runę wyspy i umieść ją w pobliżu swojego arkusza klanu. Łodzie zacumowane przy wyspie nie liczą się jako siły lądowe.

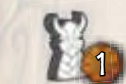


ZWIĘKSZENIE BOSKIEGO GNIEWU

Gdy zdobywasz runę wyspy (kradnąc graczowi lub bezpośrednio z wyspy), natychmiast zwiększ gniew danego bóstwa o 1. *W przykładzie z początku instrukcji, jeśli przejmiesz kontrolę nad wyspą, gniew Frigg wzrośnie o 1.*

WPLYW

Musisz mieć najwyższy wpływ (●) na wyspie, aby przejąć nad nią kontrolę. Jego źródłem są **wszystkie twoje jednostki**. Wartość wpływu każdej jednostki jest oznaczona na arkuszu klanu:



Osadnik na wyspie zapewnia **1**.



Świątynia na wyspie zapewnia **4**.



Łódź w fiordzie zapewnia **0**, a w porcie przy wyspie **2** dla danej wyspy (nie są to siły lądowe).




KRADZIEŻ RUNY WYSPY

Po pełnym rozpatrzeniu akcji runicznej lub akcji przywódcy, jeśli masz większy wpływ niż gracz, który kontroluje daną wyspę ORAZ masz na niej siły lądowe, natychmiast kradniesz od danego gracza runę tej wyspy. *Na przykład, rozmieszczasz 3 osadników na wyspie kontrolowanej przez Czerwonego. Ponieważ masz na niej teraz więcej osadników, Czerwony usuwa 1 swojego osadnika. Z 3 osadnikami i 1 łodzią w porcie masz w sumie 5. Czerwony ma tylko 4 za świątynię, więc kradniesz jego runę, co zwiększa gniew Frigg o 1.*

Gdy stracisz wszelki wpływ na wyspie, **ALE** żaden gracz nie skradł runy, musisz zwrócić odpowiednią runę na daną wyspę (tracisz nad nią kontrolę). Nie zwiększasz boskiego gniewu za zwrócenie runy.

AKCJA RUNICZNA

Po akcji przywódcy możesz wykonać akcję runiczną oznaczoną na karcie – o ile zgromadziłeś wymaganą liczbę aktywnych run z kontrolowanych przez siebie wysp i zagranych kart wikingów. *Na przykład, aby wykonać akcję runiczną po prawej stronie, potrzebujesz 1* . Poza 4 głównymi akcjami przywódcy akcje runiczne obejmują również:



Eksploracja świątynią: możesz poruszyć jedną ze swoich świątyni z jednej wyspy na sąsiednią wyspę szlakiem morskim. Liczy się to jako siły lądowe.



Pogrom osadników: możesz usunąć 1 („x1”) lub 2 („x2”) wrogich osadników z dowolnych wysp. Zwróć ich na arkusze(ki) klanu właściciela(li). W przypadku „x2”, osadnicy mogą należeć do jednego lub dwóch różnych przeciwników.



Dobór i wymiana karty: możesz dobrać na rękę kartę wikinga z talii, a następnie odrzucić dowolną kartę z ręki odkrytą na stos kart odrzuconych.



Wkroczenie do bitwy: natychmiast odwróć kartę – uczestniczysz teraz w bitwie. Jeśli w bitwie nie ma w tym momencie innych graczy, rozpocznij nową (siła tej karty jest jawna).



Zebranie zasobów: natychmiast zyskaj wskazane zasoby. Jeśli daną akcję można wzmocnić określoną runą, zbierz zasoby w oparciu o liczbę posiadanych przez siebie aktywnych run danego rodzaju.



Wymiana zasobów: wymień dowolną ilość zasobów jednego rodzaju na tyle samo zasobów jednego innego rodzaju.



OFIAROWANIE OSADY (opcjonalnie)


Po zagraniu karty wikinga (zakrytej lub odkrytej) i rozpatrzeniu akcji przywódcy i/lub runicznej, możesz ofiarować jedną osadę bóstwom. Weź złupioną przez siebie osadę i umieść ją na dowolnej **akcji ofiarnej**:



Jednej z 4 akcji po prawej stronie arkusza epoki.



Na arkuszu dowolnego bóstwa, aby zwiększyć jego gniew o 2.

Następnie wykonaj daną akcję. Limit tego, ile razy można wykonać każdą akcję ofiarną, **równy jest liczbie graczy** (). Nowo ofiarowane osady umieszczaj na tych, które już znajdują się w stosie. Gdy liczba osad w stosie będzie równa liczbie graczy, dana akcja staje się niedostępna.

Uwaga: każdy gracz może ofiarować tylko 1 osadę na turę.



FAZA 3: PORZĄDKOWANIE

Po tym, jak wszyscy gracze zegrali wszystkie karty wikingów z ręki, epoka się kończy. Jeśli to koniec 3 epoki, gra się kończy, a gracze przystępują do *punktacji końcowej* (patrz poniżej). Jeśli nie, **odrzuć wszystkie zagrane karty wikingów** z rzędów graczy (nie karty najeźdźców) na stos kart odrzuconych, a następnie przesuń **kruka** w dół na następne pole jego toru (na arkuszu epoki).



Przełącz **znacznik wodza** graczowi, który ma najwięcej run wysp. Ten gracz wykonuje pierwszą turę w nowej epoce. Jeśli jest remis, przełącz znacznik temu z remisujących graczy, który rozgrywał swoją turę jako ostatni w zakończonej właśnie epoce.



POCZĄTEK KOLEJNEJ EPOKI

Na początku *Fazy 1: Wyboru kart* następnej epoki rozdaj każdemu z graczy karty w liczbie wskazanej na arkuszu epoki. Jeśli w talii wikingów nie ma wystarczającej liczby kart, potasuj stos kart odrzuconych, aby utworzyć nową.

PUNKTACJA KOŃCOWA

Po zakończeniu 3 epoki, wszyscy gracze ujawniają swoje karty łask i sumują wyniki na podstawie run. Porównaj położenie **znaczników** na każdym **torze gniewu**. Bóstwo z **najwyższym** gniewem (🔥) jest **najpotężniejsze**, a jego runa zapewnia jej posiadaczom **najwięcej punktów zwycięstwa** (🏆). Runy drugiego i trzeciego **najpotężniejszego** bóstwa zapewniają mniej 🏆:

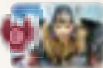
15



15



13



Kontrolowane runy wysp – runy 1. bóstwa zapewniają 🏆, runy 2. 🏆, a 3. 🏆.



Runy z kart łask – runy 1. bóstwa zapewniają 🏆, runy 2. 🏆, a 3. 🏆.

Jeśli kilka bóstw remisuje pod względem 🔥, ich runy zapewniają niższą z wartości 🏆, niż zapewniłyby osobno. *W powyższym przykładzie, jeśli Odyn i Frigg remisują jako najpotężniejsze bóstwo, to dla run z kontrolowanych wysp, zarówno 🏆 jak i 🏆 zapewniają 🏆 (a nie 6). Thor byłby trzeci, więc 🏆 zapewniłyby 🏆.*

Wyniki są oznaczane na **arkuszu punktacji** – odwróć **arkusz epoki** i umieść **znacznik punktacji** każdego gracza obok pola „0” na torze. Znaczniki punktacji zaczynają pustą stronę do góry, ale jeśli wynik gracza przekroczy 40 punktów, odwróć znacznik na stronę „+40” i kontynuuj od początku toru.

Gracz z największą liczbą 🏆 jest zwycięzcą. W przypadku remisu, rozstrzygnijcie go korzystając z następujących warunków: **najwięcej run wysp** > **najwięcej kart łask** > **najwięcej zbudowanych świątyń** > **najwięcej zbudowanych łodzi** > **najwięcej zasobów (wszystkich łącznie)**.

WARIANT DLA 2 GRACZY

W wariantcie dla 2 graczy, na początku gry przygotuj również trzeciego gracza, zwanego wrogiem. Umieść po 1 świątyni i po 2 osadników na każdej z 3 zewnętrznych wysp (dotykających krawędzi mapy), używając elementów w 2 kolorach niewykorzystywanych przez żadnego z graczy.

Wróg reprezentuje oba te kolory i zaczyna kontrolując każdą z tych wysp (pozostaw runy wysp na miejscach i nie zwiększaj gniewu bóstw). Jeśli usuniesz wrogięgo osadnika z jednej z jego wysp, odłóż tego osadnika do pudełka.

Dwóch graczy – zmiany w Fazie 1

Rozdaj obu graczom standardową dla danej epoki liczbę kart, a następnie rozdaj wrogowi zakrytą rękę kart, w liczbie właściwej dla danej epoki **minus 1**. Wróg „siedzi” przy stole pomiędzy oboma graczami, a gracze przekazują i odbierają od niego karty (zgodnie z kierunkiem przekazywania kart w bieżącej epoce, wskazanym na arkuszu epoki).

Na przykład, w 1 epoce rozdaj każdemu graczowi po 4 karty, a wrogowi 3 zakryte (4 karty – 1):

- **Gracz A** wybiera i zachowuje 1 kartę, przekazuje 3 zakryte karty wrogowi, a następnie bierze 3 karty przekazane przez gracza B.
- **Gracz B** wybiera i zachowuje 1 kartę, przekazuje 3 karty graczowi A, a następnie bierze 3 karty wroga.

Po każdym przekazaniu, potasuj i **odrzuć 1 kartę** z ręki wroga przed ponownym przekazaniem. Gracze kontynuują wybieranie i odrzucanie kart wroga, dopóki zarówno gracze, jak i wróg nie przekażą 1 karty. Na koniec odrzuć ostatnią pojedynczą kartę wroga.



ZASADY GRY SOŁO: WROGI KLAN

Wrogi klan, zwany także po prostu wrogiem, jest reprezentowany przez **elementy w 2 różnych kolorach**. Jego najważniejszym elementem jest jednak łódź wodza. Wskazuje ona wyspę, na której skupia się wróg, wykonując swoje główne akcje.

Arkusz klanu: podwójne elementy w stosach

Arkusz wrogięgo klanu



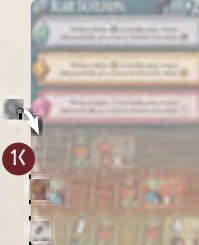
Odlóż 2 początkowe łodzie do pudełka

16



1B

Łódź wodza



1C

Znaczniki zasobów na polach „0”

Wylosuj 1 z 3 run

2A

Wróg przejmuje kontrolę nad wyspą danej runy:

2B

Łódź wodza

Skrajny lewy port

2C

Wielorybi ogon

2 osadników



PRZYGOTOWANIE GRY SOLO

Przygotuj grę tak jak dla 2 graczy, z następującymi zmianami:

- 1 Wybierz 2 **nieużywane arkusze klanu**, odwróć jeden na normalną stronę, a drugi na **stronę klanu wroga**. Umieść je obok siebie.
 - 1A Zbierz **wszystkie jednostki** (osadników, łodzie i świątynie) w kolorach obu arkuszy wroga. Umieść **stosy po 2 znaczniki** na polach każdej jednostki (patrz ilustracja na poprzedniej stronie). Wszystkie te elementy należą do wroga (kolory elementów w stosie nie mają znaczenia, lecz w każdym muszą być po 2 różne).
 - 1B W grze solo nie oznaczają się pierwszego gracza, a **znacznik wodza** staje się „**łodzią wodza**”. Zwróć 2 nadmiarowe łodzie do pudełka.
 - 1C Umieść **znaczniki zasobów** każdego rodzaju na polach „0” odpowiednich torów na arkuszu wrogiego klanu. Wskazują ilość posiadanych przez wroga zasobów.
- 2 Odszukaj na środku mapy 3 wewnętrzne wyspy, które nie dotykają jej krawędzi. Weź z nich 3 runy i **wylosuj 1 z nich**. Wróg rozpoczyna grę, kontrolując odpowiadającą jej wyspę i posiadając daną aktywną runę.
 - 2A Umieść daną **runę** w pobliżu arkusza wrogiego klanu, a następnie zwiększ gniew powiązanego z nią bóstwa o 1. Zwróć pozostałe 2 runy na odpowiednie wyspy.
 - 2B Odszukaj obszar mapy wyznaczony przez centralny fiord (oznaczony ilustracją *wielorybiego ogona*) i otaczające go 6 portów. Umieść **łódź wodza** w należącym do tego obszaru skrajnie lewym porcie wyspy danej runy.
 - 2C Umieść na tej wyspie 2 osadników, znajdujących się **najbardziej na lewo** (są ułożeni jeden na drugim i mają 2 różne kolory) arkusza wrogiego klanu.
- 3 W przeciwieństwie do gry dla 2 graczy, nie umieszczaj 1 świątyni i 2 osadników na każdej z 3 zewnętrznych wysp. Wrogi klan będzie wystarczającym wyzwaniem!
- 4 Możesz teraz umieścić swoją początkową łódź w dowolnym fiordzie dotykającym wybranej krawędzi mapy. Rozegrasz również swoją turę w *Fazie 2* jako pierwszy.

GRA SOLO – ZMIANY W FAZIE 1

Ty oraz wróg wybieracie karty wikingów inaczej niż w zwykłej grze:

1. Zamiast rozdawać karty obu graczom, rozdaj **po 3 karty w zakryte stosy**. Liczba stosów ma być równa liczbie kart rozdawanych w każdej epoce, plus jeden. *Na przykład, w 1 epoce będzie 5 zakrytych stosów (4 karty + 1).*
2. Odkryj pierwszy stos 3 kart. Wybierz **1 kartę** i dodaj ją do ręki. Umieść **2 niewybrane karty** w zakrytym stosie w pobliżu arkusza wroga. Utworzą one talię kart wroga w danej epoce.
3. Kontynuuj odkrywanie stosów, wybieranie 1 karty i umieszczanie pozostałych 2 na stosie wroga, aż będziesz mieć na ręce liczbę kart odpowiednią dla danej epoki. *Na przykład, w 1 epoce zakończysz po dobraniu 4 kart. Pozostały zakryty stos 3 kart umieść na stosie wroga bez odkrywania go. Potasuj karty wroga, aby utworzyć zakrytą talię. Te karty są dobierane, aby wróg mógł wykonywać akcje w tej epoce.*



GRA SOŁO – ZMIANY W FAZIE 2

W każdej epoce, ty i wróg na zmianę wykonujecie swoje tury (ty zaczynasz).

W turze wroga:

1. Wróg zagrywa górną kartę swojej talii jako następną kartę w swoim rządzie przywódców.
2. Wróg rozpatruje akcję przywódcy karty (patrz poniżej).
3. Po rozpatrzeniu akcji przywódcy, jeśli posiada wymagane runy, wróg wykonuje akcję runiczną karty (patrz str. 21).

Wykonywanie akcji przywódcy wroga

Wróg może w swojej turze wykonać wszystkie 4 główne akcje: *żeglugę łodzią*, *eksplorację osadnikiem*, *zbiory* oraz *budowę*. Różni się jednak od normalnych akcji:



Talia wroga



Rząd przywódców

Wróg: Żegluga łodzią

Wróg żegluguje wyłącznie **łodzią wodza**. Działa ona inaczej niż zwykła łódź:

- Wróg obiera za cel najbliższą wyspę, która **pasuje do runy** na zagranej karcie wikinga. Jeśli obecna wyspa łądzi pasuje do runy, popłynie do innej wyspy z tą samą runą. Licząc liczbę portów i łączących je szlaków morskich, popłynie **najkrótszą trasą** w kierunku tej wyspy. W przypadku remisu dla najkrótszej trasy do różnych wysp, wybierze tę, na której ma najmniejszy całkowity wpływ. Jeśli wciąż jest remis, ty decydujesz, do której z nich popłynie.
- Łódź wodza nigdy nie wpływa do fiordu. Zamiast tego porusza się z **portu do sąsiedniego portu**, wzdłuż brzegu wyspy, aby dotrzeć do celu.
- Jeśli musi popłynąć na inną wyspę, aby kontynuować swoją trasę, może żeglować **szlakiem morskim** do portu sąsiedniej wyspy.
- **Maksymalna liczba portów**, o które może się poruszyć, to liczba akcji żeglugi plus wartość **żeglugi wodza**, oznaczona w prawym górnym rogu arkusza wrogiego klanu. Zatrzyma się jednak, **gdy tylko dotrze do docelowej wyspy**.
- Jeśli przepływa przez lub kończy żeglugę w **porcie z twoją łodzią**, natychmiast porusz ją do sąsiedniego fiordu. Jego własne łodzie nie są poruszane, jeśli mijają lub zatrzymuje się na nich. Łódź wodza może zajmować ten sam port, co inna jego łódź.
- Jeśli przepływa lub kończy żeglugę w **porcie z osadą**, natychmiast **łupi ją**, bez płacenia kosztu stali, a następnie **ofiarowuje ją** (patrz następna strona).




Akcja żeglugi + Żegluga wodza




- Wyspa, przy której wróg kończy żeglugę, staje się nowym celem jego akcji. Od razu **rozmieszcza na niej osadników** (patrz następna strona).



W tym przykładzie żegluga wróg ma **3 potencjalne trasy**, zależne od tego, którą z 3 run wskaże jego karta wikinga. Całkowita liczba portów, które może przepłynąć łódź wodza, to „” plus żegluga wodza, czyli 2 – łącznie **5 portów**. Dla każdej wyspy znajduje najkrótszą możliwą trasę, licząc porty wokół wysp i poruszając się szlakami morskimi. Pamiętaj również, że kiedy przepłynie przez port z twoją łodzią, musisz poruszyć ją do sąsiedniego fiordu. Nie porusza jednak swojej własnej, czerwonej łodzi. Pamiętaj, że kiedy przepływa przez lub kończy żeglugę w osadzie, natychmiast ją łupi, nie płacąc za to stałą.



Wróg: Rozmieszczenie osadników (po żegludze)




Gdy wódz zakończy żeglugę swoją łodzią, rozmieszcza osadników ze swojego arkusza klanu na aktualnie obraną za cel wyspę. Nie **płaci żywnością**, aby to zrobić, a zamiast tego rozmieszcza liczbę osadników równą wartości żeglugi (nie licząc dodatkowej żeglugi wodza). Na przykład, w przypadku „” rozmieściłby 3 osadników. Jeśli na arkuszu wroga nie ma wystarczającej liczby osadników, bierze brakujących z innej wyspy, na której ma ich najwięcej. Jeśli jest remis, wybierz remisującą wyspę, na której twój wpływ jest najmniejszy. Jeśli nadal jest remis, wybierz z której ich weźmie.

Wróg: Łupienie i ofiarowanie osad

Kiedy wróg złupi osadę, po zakończeniu żeglugi (i rozmieszczenia), natychmiast ofiarowuje każdą taką osadę. Robi to jedna po drugiej, umieszczając je na 4 akcjach ofiarnych na **arkuszu epoki**. Zaczynając od góry, wybiera akcję, która ma najmniej osad, a ponieważ jest to gra dla 2 graczy, ignoruje akcje z 2 osadami. Następnie wykonuje daną akcję (może to spowodować złupienie kolejnych osad). Gdy wszystkie miejsca na arkuszu są zapełnione, nie ofiarowuje już osad. Nadal będzie je łupić, jeśli to możliwe.



Wróg: Przejmowanie kontroli/kradzież run wysp

Po rozmieszczeniu osadników na wyspie, wróg ma **siły lądowe**. Jeśli wróg ma największy wpływ, przejmuje kontrolę nad wyspą, zdobywając runę i zwiększając gniew bóstwa o 1. Za każdym razem, gdy wróg dokłada osadników na wyspę, sprawdź, czy ma więcej osadników (obu kolorów) niż ty. Jeśli tak, usuń 1 swojego osadnika i odłóż go na swój arkusz. Jeśli wróg ma teraz więcej wpływu niż ty na danej wyspie, kradnie od ciebie powiązaną z nią runę (i zwiększa gniew danego bóstwa o 1). Osadnicy i świątynie wroga mają standardową wartość wpływu (odpowiednio 1  i 4 , a wszystkie jego łodzie (zarówno wodza jak i zwykle) zapewniają 2 .





Wróg: *Eksploracja osadnikiem*

Zamiast poruszać osadników między sąsiednimi wyspami, znajdź szlak morski biegnący od portu z łodzią wodza, a następnie umieść 1 wrogiego osadnika z jego arkusza klanu na tej wyspie. Jeśli na arkuszu wroga nie ma wystarczającej liczby osadników, weź brakujących z innej wyspy, na której ma ich najwięcej. Jeśli jest remis, wybierz remisującą wyspę, na której twój wpływ jest najmniejszy. Jeśli nadal jest remis, wybierz z której ich weźmie. Jeśli szlak morski nie łączy się z wyspą (prowadzi poza krawędź mapy), umieść 1 wrogiego osadnika na wyspie, przy której cumuje łódź wodza.



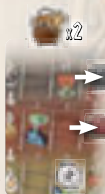
Wróg: *Budowa*

Wróg nie buduje świątyń. Zamiast tego buduje tylko łodzie ze swojego arkusza klanu (świątynie pozyskuje z *akcji zasobów*, patrz str. 21). Nie **wydaje drewna**, aby to zrobić, zamiast tego po prostu umieszcza **skrajną lewą łódź ze swojego arkusza** w porcie łodzi wodza (obie mogą zajmować ten sam port). Jeśli w porcie łodzi wodza jest już łódź, umieść ją w najbliższym zgodnie z ruchem wskazówek zegara, wolnym porcie tej samej wyspy (bez twojej ani wrogiej łodzi). Jeśli wszystkie porty wyspy są zajęte, wybierz najbliższy wolny port na sąsiedniej wyspie, podążając za szlakami morskimi, tak jak w przypadku żeglugi.

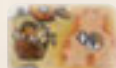


Wróg: *Zbiory*

Wróg zyskuje oznaczoną dla danej akcji liczbę zasobów. Przesuń każdy pojedynczy znacznik do przodu na odpowiednim torze: wróg zbiera 1 rodzaj zasobu na raz (przesuwając znacznik do przodu o 1 pole), zaczynając od zasobu na górnym torze i kierując się w dół. *Na przykład, dla „ ” wróg zyskuje 1 i 1 ale nie .* Jeśli wróg zyskuje co najmniej cztery zasoby, zyskuje trzy różne zasoby, a następnie ponownie zasób na górnym torze i tak dalej. Może również **zyskać zasoby bonusowe** w oparciu o puste pola po łodziach i świątyniach na swoim arkuszu klanu:



Żywność za każde puste pole po łodzi (uwaga: wrogie łodzie mogą zostać zwrócone na arkusz).



1 każdego zasobu za każde puste pole po świątyni.



Jeśli podczas zyskiwania zasobów znacznik dotrze do **końca toru**, zatrzymuje się tam i wróg nie zyskuje już zasobów tego rodzaju do końca swojej tury. Pod koniec tury dzieją się dwie rzeczy: (1) przesun ten znacznik z powrotem na **pole „0” toru**, oraz (2) musisz **stracić 1 tego zasobu**.

Twoja akcja *żeglugi łodzią*

Wykonujesz akcję *żeglugi łodzią* normalnie, ale jeśli dopłyniesz łodzią do portu ze zwykłą łodzią wroga, zwróć daną łódź wroga na skrajnie prawe dostępne pole (maks. 2 łodzie na pole) jego arkusza klanu. **Jeśli jednak dopłyniesz do portu z łodzią wodza, NIE zwracaj jej.**


Twoja akcja *rozmieszczenia osadników oraz eksploracji osadnikiem*

Za każdym razem gdy dodajesz osadników na wyspę, możesz zaatakować wrogich osadników. Jeśli masz więcej osadników niż wróg (mogą być w 2 różnych kolorach), zwróć 1 wrogiego osadnika na skrajnie prawe dostępne pole (maks. 2 osadników na pole) jego arkusza klanu.

Wróg: Akcje runiczne

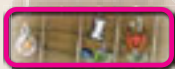
Jeśli po wykonaniu akcji przywódca wróg posiada wymagane aktywne runy, wykonuje akcję runiczną. Może wykonać dowolną z 4 głównych akcji: *żeglugę łodzią, eksplorację osadnikiem, zbiory lub budowę*.




Nie może wykonać żadnego innego rodzaju akcji. Zamiast tego wróg wykonuje **akcję danej runy wskazaną na arkuszu wrogiego klanu**. *Na przykład, wróg nie może wykonać akcji „odrzucić i zastąpić kartę”, więc zamiast tego wykonuje akcję  ze swojego arkusza*. Aktywne runy wymagane do akcji mogą pochodzić z jego puli run wysp i kart wikingów, zarówno w rządzie przywódców, jak i w rządzie bitwy (patrz następna strona).

Wróg: Akcje zasobów


Na każdym torze zasobów znajdują się symbole akcji specjalnych, które aktywują się, gdy poruszy się na nie lub minie je znacznik. Wróg wykonuje te akcje po rozpatrzeniu akcji przywódcy, runicznych i ofiarnych. Jeśli w tej samej turze zostanie aktywowanych kilka akcji, rozpatruj je w kolejności od góry do dołu i od lewej do prawej. Z każdym rodzajem zasobu powiązane są konkretne akcje:




Wszystkie tory:


 Zwiększ o 1 gniew bóstwa powiązanego z runą wyspy, której wróg ma najwięcej. W przypadku remisu, zwiększ gniew każdego z tych bóstw o 1. Jeśli wróg nie posiada run wysp, zignoruj tę akcję.


Tor drewna:


 Porusz łódź wodza do najbliższego portu z twoją łodzią, a następnie porusz swoją łódź do sąsiedniego fiordu. Jeśli nie masz łodzi w porcie, zignoruj tę akcję.

 Porusz łódź wodza na wyspę po drugiej stronie szlaku morskiego, na którym się znajduje. Jeśli nie ma wyspy połączonej szlakiem morskim, zignoruj tę akcję. Wróg złupi osadę, jeśli do jakiejś dopłytnie.


Tor żywności:

 Umieść 1 osadnika z arkusza klanu wroga na wyspie, przy której obecnie cumuje łódź wodza. Jeśli na arkuszu nie ma osadników, weź osadnika z wyspy, na której ma najwięcej osadników.

 Umieść 1 łódź z arkusza klanu wroga w porcie, w którym obecnie cumuje łódź wodza. Jeśli w tym porcie jest już łódź, umieść ją w najbliższym zgodnie z ruchem wskazówek zegara wolnym porcie. Jeśli na arkuszu wroga nie ma już łodzi, zignoruj tę akcję.

 Umieść świątynię na wyspie z największą liczbą wrogich osadników, na której nie ma jeszcze świątyni. W przypadku remisu, ty wybierasz. Wróg musi usunąć połowę swoich osadników z tej wyspy (zaokrąglając w górę) i odłożyć ich na swój arkusz klanu.

Tor stali:

 Wróg natychmiast rozpoczyna bitwę (patrz następna strona). Podczas rozstrzygnięcia zyskuje również **dodatkową siłę** oznaczoną pod symbolem.

+2

Bitwa z wrogiem

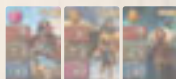
Wróg może zarówno rozpocząć bitwę, jak i do niej dołączyć, musi jednak zawsze przestrzegać pewnych zasad:

- Jeśli wróg **wygrywa bitwę**, zyskuje kartę łaski i znajdujące się na niej zasoby, co może aktywować akcje zasobów (patrz str. 21). Karta łaski trafia na zakryty stos obok arkusza wroga, gdzie pozostanie zakryta aż do punktacji końcowej. Nie ma limitu kart łask, które wróg może zdobyć.
- Jeśli wróg **przegrywa bitwę**, zamiast rozpatrywać dar Valhalli bóstwa swojej karty, wykonuje **akcję runiczną** tej karty, wskazaną na arkuszu wrogiego klanu. Gniew tego bóstwa wzrasta o 1.
- Jeśli wróg **remisuje w bitwie**, dzieje się to samo co w przypadku porażki, z tą różnicą, że karta łaski jest następnie zwracana na swoje pierwotne miejsce.
- Wróg **nie płaci kosztu stali** za kartę.
- Aktywne runy zwiększające siłę mogą pochodzić z dowolnej karty, którą wróg zagrał w tej turze. Zasoby, które mogą zwiększyć siłę, pochodzą z pozycji znacznika na torze.
- Zawsze zwracaj uwagę, czy wróg otrzymuje dodatkową siłę z symbolu **akcji zasobów**, jeśli została aktywowana na torze stali (patrz str. 21).

Jeśli rozpoczniesz bitwę

Po wybraniu karty łaski dla tej bitwy, wróg natychmiast do niej dołącza. Wróg bierze górną kartę ze swojej talii i umieszcza ją **odkrytą** nad ostatnią zagrana kartą, w nowym rzędzie zwanym **rzędem bitwy**. Teraz rozstrzygasz bitwę za pomocą swojej karty i karty wroga w rzędzie bitwy.

Rząd bitwy:

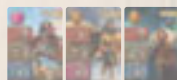


Rząd bitwy: te karty nie wliczają się do limitu kart, jakie wróg może zagrać w danej epoce na potrzeby wykonywania akcji. Jednak ich aktywne runy nadal liczą się na potrzeby akcji runicznych i wzmacniania akcji. Nigdy nie będziesz walczył z najeźdźcami w grze solo, zamiast tego toczysz bitwy tylko z klanem wroga.

Jeśli wróg rozpoczyna bitwę

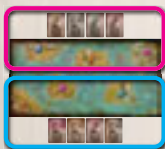
Kiedy tor stali wroga wywołuje bitwę (patrz poniżej), wróg natychmiast bierze górną kartę ze stosu i umieszcza ją **zakrytą** w rzędzie bitwy nad ostatnią zagrana kartą (patrz powyżej). Następnie wróg wybiera kartę łaski.

Rząd bitwy:

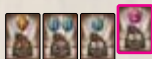


Wróg wybiera kartę łaski

Wybór z **górnego lub dolnego rzędu** kart zależy od położenia łodzi wodza. Jeśli jest zacumowana przy jednej z 3 wysp w górnej połowie mapy, wybiera z górnego rzędu, jeśli przy jednej z 3 wysp w dolnej połowie, wybiera z dolnego rzędu. Jeśli w danym rzędzie nie ma kart, wybiera z drugiego rzędu.



Następnie, aby wybrać **skrajnie lewą lub prawą** kartę z rzędu, sprawdź, która jest najbliżej łodzi wodza. Jeśli obie karty są w równej odległości, ty wybierasz.



Decydujesz się dołączyć do bitwy

W swojej następnej turze musisz wybrać, czy chcesz dołączyć do bitwy wroga i walczyć z jego zakrytą kartą w rzędzie bitwy.

- Jeśli dołączasz, bitwa jest natychmiast rozstrzygana.
- Jeśli nie dołączasz, zanim zagrasz swoją kartę, wróg sam rozstrzyga swoją bitwę przez dobranie **karty najeźdźców**. Wróg sprawdza czy może pokonać najeźdźców w oparciu o wszystkie normalne zasady *Samotnego wojownika* (patrz str. 10).

GRA SOŁO – ZMIANY W FAZIE 3

Zbierz wszystkie swoje karty wikingów i wszystkie karty wroga (z rzędu przywódców, rzędu bitwy i wszystkie zakryte karty z jego talii) i umieść je na stosie kart odrzuconych.

KONIEC GRY I PUNKTACJA KOŃCOWA

Po zagranie wszystkich twoich kart wikingów w 3 epoce gra się kończy. Określ potęgę bóstw na podstawie ich gniewu. Zarówno ty, jak i wróg punktujecie na podstawie posiadanych run (pamiętaj, że wróg może mieć więcej niż 3 karty łask).



Projekt: Scott Almes

Rozwój gry: Michael Coe

Ilustracje: Nikoletta Vaszi

Redakcja: David Ladyman, Dylan Phillips

Opracowanie graficzne: Benjamin Shulman

Honorowi producenci: Stephen B. Eckman, Robert Corbett, Dean Chase, Captain Schwartz, Carlos Emmanuel Oliva Nunez, F. K. N. Zach, Aaron M Pope, Alfred Pinkenberg, Scott Stephen Kegler i Tabletop Gaming Solutions

EDYCJA POLSKA – GALAKTA



GALAKTA

Łagiewnicka 39

30-417 Kraków

www.galakta.pl

Tłumaczenie i skład: Krzysztof Bernacki

Korekta: Łukasz Chelmecki, Łukasz Tkaczyk

DODATEK – Łakniesz dodatkowych wyzwań? Wypróbuj:



Zyknij swe topory... Odkrywaj nowe wyspy i z pomocą walkirii oraz pogromców walcz z lodowymi olbrzymami o chwałę!

SKRÓT ZASAD I POJĘĆ

Zasoby:



Drewno



Żywność



Stal



Dowolny zasób

Runy:



Bogactwo



Sekrety



Gniew natury



Dowolna runa

Mapa:

Runa wyspy



Porty:



Z osadą



Bez osady



Osada

Jednostki wikingów:



Osadnik



Łódź




Świątynia

Epoka – Aktualna runda gry, oznaczona przez Kruka. Gra trwa 3 epoki.

Wpływ – Miara kontroli, jaką masz nad wyspą. Wpływ zapewnia każda z twoich jednostek.


Żegluga łodzią – Porusz 1 łódź z portu do fiordu, z fiordu do fiordu lub z fiordu do portu.

Rozmieszczenie osadników –

Po zacumowaniu łodzi w porcie, zapłać 1 , aż do wartości akcji żeglugi, aby umieścić taką liczbę osadników. Określa się to jako umieszczanie „sił lądowych”.

Atak na wrogich osadników –


Po umieszczeniu osadników na wyspie, jeśli masz więcej osadników niż każdy inny gracz, każdy z nich musi usunąć 1 ze swoich osadników.

Złupienie osady – Po dopłynięciu do portu z osadą, zapłać koszt  określony dla danej epoki, aby ją wziąć.

Ofiarowanie osady – Raz na turę zapłać złupioną osadą, aby wykonać akcję ofiarną.

Eksploracja osadnikiem –

Porusz jednego ze swoich osadników na sąsiednią wyspę, połączoną szlakiem morskim.

Budowa – Zapłać , aby zbudować łódź lub świątynię.

Zbiory – Zdobądź wskazaną ilość dowolnych zasobów.

Bitwa – Zakryj lub zagraj zakrytą kartę wikinga, aby rozpocząć lub dołączyć do bitwy o kartę łaski.

Karta łaski – Nagroda za wygranie bitwy (maks. 3). Ma pasywne runy.

Dar Valhalla – Wykonaj tę akcję, gdy przegrasz bitwę.

Gniew – Przesuń znacznik gniewu w górę lub w dół. Pod koniec gry bóstwo z największym gniewem ma najpotężniejszą runę.

Eksploracja świątynią – Porusz jedną ze swoich świątyń na sąsiednią wyspę połączoną szlakiem morskim.

Pogrom osadników – Usuń osadnika przeciwnika.

Dobierz i wymień kartę –

Dobierz 1 kartę wikinga, a następnie odrzuć 1 z ręki.

Dołącz do bitwy – Natychmiast odwróć kartę, aby dołączyć do trwającej już bitwy.

Zdobycie zasobów – Zyskaj oznaczone w sakwie zasoby.

Wymiana zasobów – Wymień zasoby jednego rodzaju na inny.