

# PAX VIKING

INSTRUKCJA

Autor: Jon Manker

W grze *Pax Viking* wcielił się w jarla – wpływowego i potężnego przywódcę wśród kultur nordyckich. Na przestrzeni wieków twój ród osiągnął i umacniał swoją pozycję, a teraz, w kluczowym momencie historii, masz okazję zjednoczyć liczne klany i plemiona pod wspólnym sztandarem. Korzystając ze szlaków handlowych na wschodzie, pomocy wpływowych sojuszników z zachodu oraz zmysłu taktycznego, możesz zapisać się w dziejach jako pierwszy władca Szwecji!

*Pax Viking* to historyczna gra strategiczna o handlu i dyplomacji w X w. dla 1-6 graczy. Gra skupia się na poczynaniach tych wikingów, którzy kierowali swe wyprawy ku wschodnim, bogatym szlakom handlowym okolic Persji i Morza Czarnego. Wikingowie ci równie biegle posługiwali się srebrem, jak i toporem, ochoczo sięgając po najodpowiedniejsze dla danej sytuacji podejście. Ze swoimi skupionymi na zachodzie pobratymcami łączył ich jednak zew przygody. Docierali oni daleko na południe i wschód, a ich wyprawy zaowocowały wieloma potężnymi sojuszami, wpłynęły na rozwój licznych społeczności i stanowiły podwaliny dla powstania przyszłych imperiów. To do ciebie należy spisanie wersów sagi *Pax Viking*, opowiadającej o tym, jak udało ci się sięgnąć po koronę.

## Zawartość instrukcji

Na kolejnych 2 stronach znajdziesz instrukcję przygotowania rozgrywki wraz z krótkim opisem jej przebiegu. Następnie stopniowo zapoznasz się z różnymi zasadami gry, opisanymi w formie pierwszych 3 rund przykładowej rozgrywki. Kolejną część instrukcji stanowią opisy elementów, objaśniające poszczególne części mapy, **KAFELKÓW** oraz plansz jarłów. Ostatnie strony zawierają zasady do trybu solo, a z tyłu instrukcji znajduje się szczegółowy spis występujących w grze pojęć i symboli. Po zapoznaniu się z zasadami rozgrywki, możesz wspomagać się broszurą ze skrótem zasad do szybkiej ich weryfikacji. Każde pojęcie zapisane **KAPITALIKAMI** zostało opisane na Kamieniu z Rosetty. Następna strona zawiera spis elementów gry *Pax Viking*.

## CEL GRY

Po pierwsze, jak wygrać w *Pax Viking*? Będziesz starać się zrealizować jedną z kart warunków zwycięstwa odkrytych w danej rozgrywce. Początkujące warunki zwycięstwa są sprawdzane na koniec tury każdego gracza. Wszystkie pozostałe warunki zwycięstwa są sprawdzane za każdym razem, gdy zostanie **ROZPATRZONE WYDARZENIE**. Rozgrywka dobiega końca, gdy podczas tego sprawdzania okaże się, że ktoś spełnił jeden warunek zwycięstwa. Gra kończy się również, kiedy na **TORZE SAGI** nie będzie już żadnych **KAFELKÓW** – należy wtedy po raz ostatni sprawdzić warunki zwycięstwa. Jeżeli żadnemu z graczy nie udało się lub kilku graczom jednocześnie udało się spełnić jakiś warunek zwycięstwa, gdy gra dobiegła końca, wygrywa ten z nich, który ma najwięcej **USTANOWIONYCH POPELCZNIKÓW**. W przypadku dalszego remisu, wygrywa ten z remisujących graczy, który posiada najwięcej **SILFR**. Jeżeli nadal jest remis, remisujący gracze dzielą się zwycięstwem.

**Zasady Pax Viking w pigułce:** W *Pax Viking* wykonujesz po 4 akcje w każdej turze, wybrane spośród dostępnych dla ciebie. Wszystkie akcje są opisane na dole twojej planszy jarla. Celem gry jest korzystanie z tych akcji w taki sposób, aby spełnić jeden z warunków zwycięstwa, znajdujących się w prawej górnej części mapy. Aby to osiągnąć, będziesz musiał: pozyskiwać na rękę **KAFELKI** z **TORU SAGI** (akcja **ZAINWESTUJ**) i doprowadzić **LANGSKIP** do **PLACÓWKI** wskazanej na **KAFELKU** (akcja **PODRÓŻUJ**), aby móc go **ZAGRAĆ** (akcja **ZAGRAJ**) jako **WYDARZENIE** (jednorazowy efekt), jako **PRZEDSIĘWZIĘCIE** w **PLACÓWCE** na mapie, lub jako **BOGA** bądź **ORĘDOWNIKA** na swojej planszy jarla. Będziesz **UMIESZCZAĆ POPELCZNIKÓW** na **PRZEDSIĘWZIĘCIACH**, **BOGACH** oraz **ORĘDOWNIKACH**, co pomoże ci w spełnianiu warunków zwycięstwa, ponieważ większość z nich odnosi się do **POPELCZNIKÓW**. Dodatkowo **BOGOWIE** oraz **ORĘDOWNICY** zapewniają stałe efekty, a **PRZEDSIĘWZIĘCIA** oferują efekty, które możesz **AKTYWOWAĆ** (akcja **AKTYWUJ**) z użyciem **LANGSKIPU**. Występujące na mapie **PLACÓWKI**, zarówno kontrolowane, jak i niekontrolowane przez innych graczy, można przejąć (akcja **PERTRAKTUJ**). Gracz, który **UMIEŚCIŁ** najwięcej **POPELCZNIKÓW** danego typu (**SZWECJI**, **RUSI**, **JARLÓW** lub **TEOKRACJI**), może korzystać z mocniejszych **AKCJI WPŁYWÓW**.

## PRZEBIEG ROZGRYWKI

Każda twoja tura przebiega w sposób opisany w prawym dolnym rogu planszy jarla.

Faza wpływów (sprawdzanie większości)



Faza akcji (twoje 4 akcje)



Przesilenie zimowe (efekty na koniec tury)

Tury są rozgrywane od pierwszego gracza, i dalej w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara, aż ktoś wygra. Dopóki spełniasz ewentualne wymagania, w trakcie fazy akcji możesz wykonywać akcje w dowolnej kolejności oraz możesz wykonać tę samą akcję kilkakrotnie.



## Plansza mapy



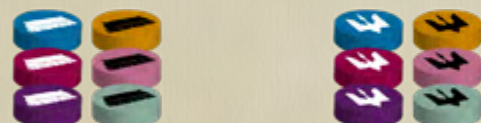
## Elementy gracza:

### 9 plansz jarłów



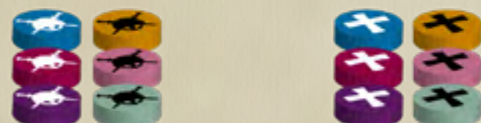
## Znaczniki z planszy jarla

Podziel je zgodnie z kolorem w 6 woreczkach strunowych.



36 popleczników Szwecji

36 popleczników Rusi



36 popleczników Jarłów

36 popleczników Teokracji



36 langskipów



72 znaczniki siedzib

24 znaczniki akcji

## 220 kafelków sagi

W nowym egzemplarzu gry 72 kafelki talii początkowej są zafoliowane osobno.



88 kafelków przedsięwzięć



22 kafelki bogów



66 kafelków wydarzeń

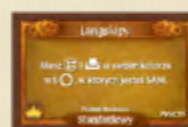


44 kafelki orędowników

## 20 kart warunków zwycięstwa



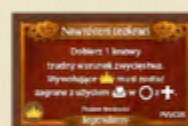
5 początkujących



5 standardowych



5 trudnych



5 legendarnych

## Langskipy potężnych stronników



3 langskipy Dublina



2 langskipy Wysp Owczych



2 langskipy Islandii

80 monet



60 Silfr



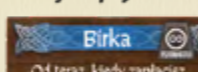
20 Gull

1 Gull = 5 Silfr

## Znaczniki z mapy



4 znaczniki akcji wpływu



7 płytek ośrodków handlowych

2 plansze Kamienia z Rosetty



Jeżeli to twoja pierwsza gra i chcesz poznać zasady dzięki przykładowej rozgrywce, zmodyfikuj przygotowanie w oparciu o opis na str. 4.

Litery na mapie odpowiadają poszczególnym krokom poniższego przygotowania rozgrywki.

- Rozłóż **planszę mapy** na stole. (To po niej **PODRÓŻUJESZ** swoimi **LANGSKIPAMI**).
  - Rozmieść **LANGSKIPY POTĘŻNYCH STRONNIKÓW** na planszy mapy na ich oznaczonych polach początkowych: obok Dublinu (3 czarne), Wysp Owczych (2 szare) oraz Islandii (2 białe).
  - Rozłóż **4 znaczniki wpływu** na odpowiednich polach w prawej górnej części planszy. (Gracz z największą liczbą **POPLECZNIKÓW** danego rodzaju bierze odpowiedni znacznik, aby zaznaczyć, że ma dostęp do mocniejszej akcji).
  - Podziel **karty warunków zwycięstwa** zgodnie z 4 **poziomami trudności** i wybierz poziom trudności rozgrywki.
    - Początkujący:** dla niewprawionych graczy i luźniejszej rozgrywki.
    - Standardowy:** zalecany po pierwszej rozgrywce.
    - Trudny:** dla doświadczonych graczy.
    - Legendarny:** dla graczy szukających prawdziwego wyzwania.
- Wylosuj 4 karty dla wybranego poziomu trudności i rozłóż je odkryte na polach warunków zwycięstwa.
- Wyrównanie szans:** Aby wyrównać szanse, możesz skorzystać z **kart warunków zwycięstwa** o różnym poziomie trudności (na przykład dwie karty początkujące i dwie trudne). Mniej doświadczeni gracze mogą skupić się na dowolnym warunku zwycięstwa, a bardziej doświadczeni muszą wtedy spełnić trudniejszy warunek.
- Tryb Bragiego:** Na początku rozgrywki wszystkie karty warunków zwycięstwa są zakryte – odkryj 1 kartę za każdym razem, gdy któryś z graczy **ROZPATRZY** wydarzenie, aż wszystkie zostaną odkryte.
- Wylosuj po 12 **KAFELKÓW sagi** na gracza. Potasuj wszystkie wylosowane **KAFELKI** i połóż je zakryte na polu **STOSU SAGI**. Wyłóż ze **STOSU SAGI** po jednym odkrytym **KAFELKU** na każdym polu **TORU SAGI**, znajdującego się poniżej stosu. (To **KAFELKI**, w które możesz **ZAINWESTOWAĆ**, aby **ZAGRAĆ** je później z ręki na mapę lub swoją planszę jarla po odbyciu **PODRÓŻY** do obszaru danego **KAFELKA**).

**Tryb talii początkowej:** Jeżeli wolisz mniej losowy dobór **KAFELKÓW sagi**, skorzystaj z talii początkowej jako **STOSU SAGI**. **KAFELKI** te są spakowane osobno i są oznaczone 2g, 3g, 4g, 5g oraz 6g po prawej stronie nazwy **KAFELKA**. W rozgrywce na 2 graczy skorzystaj z **KAFELKÓW** oznaczonych 2g, w rozgrywce na 3 graczy z **KAFELKÓW** oznaczonych 2g i 3g, itd.

**Tryb własnej talii początkowej:** Jeżeli wolisz mniej losowy dobór **KAFELKÓW** spośród wszystkich 220, podziel **KAFELKI** sagi na **PRZEDSIĘWZIĘCIA**, **WYDARZENIA**, **BOGÓW** i **ORĘDOWNIKÓW**. Wylosuj po 4 **PRZEDSIĘWZIĘCIA**, 3 **WYDARZENIA**, 2 **BOGÓW** i 3 **ORĘDOWNIKÓW** na gracza, następnie potasuj je wszystkie i połóż jako zakryte **STOS SAGI**.



F. Spośród nieznajdujących się w STOSIE SAGI KAFELKÓW sagi wylosuj **KAFELKI PRZEDSIĘWZIĘĆ** w liczbie 6 minus liczba graczy (patrz tabela obok). Każde z tych PRZEDSIĘWZIĘĆ musi być powiązane z innym REGIONEM. Rozstaw je odkryte jako PLACÓWKI w odpowiednich REGIONACH planszy mapy.

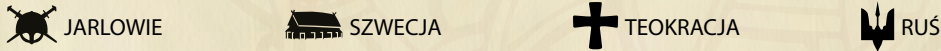
Początkowe placówki					
Graczy	2	3	4	5	6
Placówek	4	3	2	1	0

G. Rozłóż **7 płytek OŚRODKÓW HANDLOWYCH** na odpowiednich OŚRODKACH HANDLOWYCH.

H. Daj każdemu graczowi losową **planszę jarla** oraz wszystkie elementy gracza w wybranym przez niego kolorze. **Plansza jarla** reprezentuje twoją **SIEDZIBĘ**, dlatego LANGSKIPY z twojej **planszy jarla** są traktowane tak, jakby znajdowały się na dowolnym twoim znaczniku **SIEDZIBY** na mapie.

Położ na swojej planszy jarla następujące elementy:

a. **24 POPLECZNIKÓW** na wszystkich oznaczonych polach 4 rodzajów POPLECZNIKÓW:



b. **6 LANGSKIPÓW** na oznaczonych polach u góry planszy jarla.

c. **4 znaczniki akcji** obok swojej planszy jarla.

d. **12 znaczników SIEDZIBY** obok swojej planszy jarla. Połóż po jednym swoim znaczniku SIEDZIBY na symbolu swojego jarla na planszy mapy oraz na planszy jarla. Kolor ramki z imieniem twojego jarla wskazuje **STREFĘ**, w której znajduje się twoja SIEDZIBA. Ze znaczników SIEDZIBY korzystasz do oznaczania swojej SIEDZIBY, KSIĘSTW i kontrolowanych przez siebie LANGSKIPÓW POTĘŻNYCH STRONNIKÓW.



I. Losowo wybierz pierwszego gracza. Możesz w tym celu skorzystać z metody przodków:

Weź po 1 LANGSKIPIE każdego gracza, potrząśnij nimi w dłoni i ostrożnie rzuć nimi w jednym kierunku. LANGSKIP, który wylądnie najdalej od ciebie wyznacza pierwszego gracza. Dalej gra toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

J. Każdy z graczy pobiera swój początkowy SILFR, zależnie od swojego miejsca w kolejności graczy, zgodnie z poniższą tabelą. Gracze pobierają również ewentualny dodatkowy SILFR w oparciu o zdolność specjalną swojego jarla.

Początkowy silfr						
Kolejność graczy	1	2	3	4	5	6
Silfr	3	4	5	6	7	8



# ŁAGA 4Ę ROZPOCZYNA – RUNDA I

## PRZYKŁADOWA ROZGRYWKA DO NAUKI ZASAD

Przykładowa rozgrywka przeprowadzi cię przez 3 pierwsze rundy, w grze dla 2 graczy. Rozgrywanie tych 3 rund w miarę czytania pomoże w zapoznaniu się z zasadami na żywo. Przygotuj grę dla 2 graczy z zastosowaniem trybu talii początkowej. Następnie dostosuj przygotowanie rozgrywki w następujący sposób:

- Wyszukaj 4 wskazane **KAFELKI** w talii początkowej i rozłóż je na polach z kosztem 2, 4, 6 i 8 **TORU SAGI**: „Radymicze” na polu 2, „Ibn Khordadbeh” na polu 4, „Wielka schizma wschodnia” na polu 6 i „Frejr” na polu 8. Po rozpakowaniu gry **Pax Viking** powinny one znajdować się na wierzchu talii. Następnie potasuj 20 pozostałych **KAFELKÓW** talii początkowej, utwórz z nich **STOS SAGI** i odkryj z niego **KAFELKI**, tak aby zappełnić pozostałe miejsca **TORU SAGI**.
- Skorzystaj z plansz jarłów Sygrydy Storrady i Styrbjörna Sterkiego. Sygryda zaczyna jako pierwszy gracz i otrzymuje 3 **SILFR**, a Styrbjörn 7 **SILFR** (4 za bycie drugim graczem + 3 za swoją zdolność specjalną).
- Skorzystaj z 4 początkujących kart warunków zwycięstwa, pomijając „Dominację”.

Nikt nie wygrywa przykładowej rozgrywki, służy ona tylko do nauki. Po 3 rundach możesz zresetować grę. Zasady gry **Pax Viking** zostały opisane naprzemiennie z rozgrywanymi rundami, wyjaśniając wszystkie wykonywane działania. Nagłówki wskazują, co zostało przedstawione w danej rundzie.

W trakcie przykładowej rozgrywki możesz również wspomóc się dalszą sekcją instrukcji z opisami elementów, objaśniającą jak nazywają się poszczególne ich części, z kolei arkusz pomocy zwany „Kamieniem z Rosetty” zawiera objaśnienie wszystkich pojęć występujących w grze. Wszystkie opisane na Kamieniu z Rosetty pojęcia zostały zapisane na **KAFELKACH**, planszach i w instrukcji **KAPITALIKAMI**.

## RUNDA 1: ZAINWESTUJ, PODRÓŻUJ, WYCZERP, HANDLUJ, ZAGRAJ, USTANÓW, PRZESILENIE ZIMOWE

### Pierwsza faza wpływów Sygrydy (runda 1)

Podczas fazy wpływów sprawdzasz, czy możesz wziąć znacznik **AKCJI WPŁYWÓW**. Nie **USTANOWIONO** jeszcze żadnych **POPLECZNIKÓW**, więc w fazie wpływów pierwszej tury gracza nic się nie dzieje.

### Pierwsza faza akcji Sygrydy (runda 1)

Kiedy wykonujesz jakąś akcję, połóż 1 ze swoich znaczników akcji na polu danej akcji na swojej planszy jarła. Akcje dzielą się na dwa rodzaje: 5 **AKCJI PODSTAWOWYCH** (w centralnej części u dołu planszy jarła) oraz 4 akcje wpływów (po lewej stronie u dołu). Wykonanie akcji wpływów wymaga użycia odpowiadającego jej znacznika **AKCJI WPŁYWÓW**. Sygryda nie zdobyła żadnego (jak wspomniano powyżej), więc w tej turze do wyboru ma tylko 5 **AKCJI PODSTAWOWYCH**.

- ZAINWESTUJ**: Wydaj **SILFR** w ilości wskazanej przy **KAFELKU** na polu **TORU SAGI**, aby dodać dany kafelek na swoją rękę. Przed rozgrywką wspólnie zdecydujcie, czy **KAFELKI** na ręce są jawne (dla większej głębi strategicznej i okazji do negocjacji), czy tajne (dla nieco szybszej rozgrywki).

**Sygryda wykonuje akcję ZAINWESTUJ, korzystając ze swojej zdolności specjalnej, aby ZAKUPIĆ Frejra za 0 SILFR zamiast za 8 SILFR.**

- PODRÓŻUJ**: Porusz 1 **ODNOWIONY LANGSKIP**, który kontrolujesz, o 1-3 **WĘZŁÓW** i opcjonalnie **HANDLUJ** z innym graczem (lub graczami). W dowolnym momencie swojej **PODRÓŻY** możesz **HANDLOWAĆ**, jeżeli jakiś twój **LANGSKIP NAPOTKAŁ** kogoś w tym samym **REGIONIE** (w tym przed poruszeniem się o jakikolwiek **WĘZŁ**). **HANDLOWANIE** nie liczy się jako akcja, ani nie **WYCZERPUJE** twoich **LANGSKIPÓW**. Akcja **PODRÓŻUJ WYCZERPUJE** dany **LANGSKIP** (odwróć go, aby to zaznaczyć). Uwaga: **LANGSKIP** musi być **ODNOWIONY**, aby można było wykonać nim akcję **PODRÓŻUJ**. Warto również pamiętać, że **KAFELKI** i zdolności pozwalają poruszać **WYCZERPAŃE LANGSKIPY**, ponieważ zazwyczaj nie odnoszą się do „**ODNOWIONYCH**” statków. Pierwszym **WĘZŁEM**, o jaki porusza się twój **LANGSKIP** z twojej planszy jarła, jest poruszenie się z twojego **znacznika SIEDZIBY**.

Poruszenie się o 1 **WĘZŁ** stanowi:

- Przekroczenie **białej granicy**. Nie możesz przekraczać czarnych granic.
- Poruszenie się ze **znacznika SIEDZIBY** do **REGIONU** morskiego. **REGIONY morskie** to obszary wodne. Ze swojej początkowej **SIEDZIBY** musisz zawsze poruszyć się o 1 **WĘZŁ** do regionu morskiego.
- Poruszenie się ze **znacznika SIEDZIBY** do regionu rzeczno. **REGIONY rzeczne** to obszary lądowe, mające przynajmniej 1 białą granicę.





REGION morski

REGION rzeczny

REGION portowy

- d. Poruszenie się ze **znacznika SIEDZIBY** na **PLACÓWCE** do REGIONU morskiego lub REGIONU rzecznego, w którym znajduje się dana **PLACÓWKA**.
- e. Poruszenie się z lub do **PLACÓWKI**. **PLACÓWKĘ** stanowi dowolne okrągłe pole na mapie o rozmiarze **KAFELKA** – niezależnie, czy jest puste, nadrukowane, czy zawiera **KAFELEK**. Zawsze poruszasz się do lub z **PLACÓWKI** w **REGIONIE rzeczny** do danego REGIONU rzecznego. Zawsze poruszasz się z lub do **PLACÓWKI** z **PORTEM** z REGIONU morskiego, w którym znajduje się symbol danego **PORTU**.

REGIONY PORTOWE to obszary lądowe, nie mające żadnych białych granic. Nigdy nie możesz poruszyć się do regionu PORTOWEGO, a jedynie do znajdujących się w nim **PLACÓWEK**. Dotyczy to również przypadków, gdy REGION PORTOWY jest **KSIĘSTWEM** i znajduje się w nim znacznik **SIEDZIBY** (patrz **KSIĘSTWA** w dalszej części instrukcji). **LANGSKIPY** nie mogą się dostać również do pozostałych obszarów, które mają wyłącznie czarne granice.

*Sygyda wykonuje akcję **PODRÓŻUJ** i porusza **LANGSKIP** o 1 **WĘZEL** ze swojej planszy jarła (czyli znacznika **SIEDZIBY**) na **Gandvik**, i o kolejny 1 **WĘZEL** z **Gandvik** do **Birki**. Następnie **WYCZERPUJE** dany **LANGSKIP**, odwracając go do góry nogami.*



3. **ZAGRAJ**: Pozwala ci **ZAGRAĆ** **KAFELEK** z ręki, jeżeli masz przynajmniej 1 swój **LANGSKIP** w **PLACÓWCE** w obszarze wymienionym u góry **KAFELKA**. **KAFELKI PRZEDSIĘWZIĘĆ** **BOGÓW** i **ORĘDOWNIKÓW** są **ZAGRYWANE** na odpowiednie pola, i **USTANAWIANE** poprzez **UMIESZCZENIE** odpowiadającego im **POPLECZNIKA** na oznaczonym polu **POPLECZNIKA** na **KAFELKU**. **WYDARZENIA** są **ROZPATRYWANE** natychmiast, w jak najpełniejszym zakresie, a następnie są usuwane z gry.

***KAFELEK**, w który **ZAINWESTOWAŁA** właśnie **Sygyda** wskazuje „**PÓŁNOC**” jako odpowiadający mu obszar. Oznacza to, że musi mieć 1 **LANGSKIP** w dowolnej **PLACÓWCE** w **PÓŁNOCNEJ STREFIE**. Mapa jest podzielona na 4 **STREFY**, odpowiadające kierunkom świata oraz kolorom wskazanym przez różę wiatrów. Kolorem oznaczono również ramkę z obszarem na **KAFELKU**. Ponieważ **Birka** jest **PLACÓWKĄ** w **PÓŁNOCNEJ STREFIE**, **Sygyda** wykonuje akcję **ZAGRAJ** i **UMIESZCZA** „**Frejra**” na polu „**boga**” swojej planszy jarła. Następnie **UMIESZCZA** **POPLECZNIKA** **JARLÓW** na symbolu **JARLÓW** na **KAFELKU** **Frejra**.*





4. **ZAINWESTUJ:** Kiedy ZAINWESTUJESZ, możesz również DOBRAĆ wierzchni KAFELEK ze STOSU SAGI za 0 SILFR. Kiedy DOBIERASZ, musisz również ODRZUCIĆ KAFELEK z pola o koszcie 1 (jeżeli jakiś się tam znajduje) oraz ODŚWIEŻYĆ TOR SAGI. Oznacza to przesunięcie KAFELKÓW w dół toru i uzupełnienie wszystkich pustych pól TORU SAGI KAFELKAMI ze stosu.

*Sygyda wykonuje akcję ZAINWESTUJ, DOBIERA KAFELEK ze stosu (1) i ODRZUCA KAFELEK o koszcie 1 SILFR (2). Następnie ODŚWIEŻA TOR SAGI, przesuwanając KAFELKI w dół i dodając 2 nowe KAFELKI na polach o koszcie 10 i 12 SILFR (3), ponieważ jej poprzednia akcja ZAINWESTUJ również pozostawiła lukę.*



## Przesilenie zimowe Sygydy (runda 1)

PRZESILENIE ZIMOWE ma miejsce na końcu każdej tury gracza.

1. ZYSKAJ premie ze swoich USTANOWIONYCH KAFELKÓW, na których widnieje symbol ∞ z podpisem „PRZESILENIE ZIMOWE”.
2. ZYSKAJ 1 SILFR za każdy rodzaj swojego USTANOWIONEGO POPLECZNIKA.
3. ODRZUC KAFELKI ze swojej ręki do LIMITU RĘKI (domyślnie 4).
4. ODŚWIEŻ, ODNAWIAJĄC wszystkie swoje WYCZERPANE elementy i uzupełniając TOR SAGI, jeżeli są na nim jakieś puste pola (patrz wyżej).

W przypadku korzystania z początkujących warunków zwycięstwa, jak w tej przykładowej rozgrywce, sprawdź również, czy jakiś gracz spełnił któryś z tych warunków zwycięstwa.

*Podczas swojego PRZESILENIA ZIMOWEGO Sygyda ZYSKUJE 2 SILFR, dzięki zdolności BOGA Frejra powiązanej z PRZESILENIEM ZIMOWYM, oraz 1 SILFR za jeden rodzaj USTANOWIONEGO POPLECZNIKA. Nie przekroczyła LIMITU RĘKI, więc nie ODRZUCA żadnych KAFELKÓW. ODŚWIEŻA, ODNAWIAJĄC swoje LANGSKIPY i ignorując TOR SAGI – został on już uzupełniony wcześniej, więc nie trzeba go ODŚWIEŻAĆ.*

## Faza wpływów, faza akcji i zimowe przesilenie Styrbjörna

*Ponieważ to jego pierwsza tura, w jego fazie wpływów również nic się nie dzieje. Jako swoje 4 akcje najpierw dwukrotnie ZAINWESTOWAŁ, ZAKUPUJĄC KAFELKI z pól o koszcie 1 i 2 SILFR, płacąc łącznie 3 SILFR. Następnie dwukrotnie PODRÓŻUJE, szykując się do ZAGRANIA KAFELKÓW, w które właśnie ZAINWESTOWAŁ. Porusza jeden LANGSKIP na Ocean Germański, a drugi do REGIONU Pieczyngów, wyczerpując oba LANGSKIPY. Nie mógł poruszyć się z Biarmii do REGIONU Burtasów, z uwagi na czarną granicę.*



*Podczas PRZESILENIA ZIMOWEGO nie ZYSKUJE SILFR, ponieważ nie ma żadnych USTANOWIONYCH POPLECZNIKÓW. Nie ODRZUCA także żadnych KAFELKÓW ze swojej ręki. Następnie ODŚWIEŻA, ODNAWIAJĄC oba LANGSKIPY, którymi PODRÓŻOWAŁ, i ODŚWIEŻAJĄC TOR SAGI poprzez dodanie KAFELKÓW na pola o koszcie 10 i 12 SILFR.*



# RUNDA 2

## RUNDA 2: OŚRODKI HANDLOWE, POTĘŻNI STRONNICY, HANDLUJ, WPŁYWY, PERTRAKTUJ



### Faza wpływów Sygrydy (runda 2)

Sprawdź wpływy, określając czy masz więcej **USTANOWIONYCH POPELCZNIKÓW** dowolnego rodzaju, niż każdy z pozostałych graczy. Jeżeli tak, weź odpowiedni znacznik (lub znaczniki) **AKCJI WPŁYWÓW** i połącz jeden ze swoich znaczników akcji na polu obok zabranego znacznika **AKCJI WPŁYWÓW**. Ze znaczników **AKCJI WPŁYWÓW** możesz korzystać również do wykonywania **AKCJI PODSTAWOWYCH**.



**Sygryda ma więcej USTANOWIONYCH POPELCZNIKÓW JARLÓW od Styrbjörna, więc wymienia jeden ze swoich znaczników AKCJI PODSTAWOWYCH na znacznik AKCJI WPŁYWÓW JARLÓW.**

### Faza akcji Sygrydy (runda 2)

- PODRÓŻUJ:** Sygryda **PODRÓŻUJE** ze swojej planszy jarla o 3 **WĘZŁY** do Dublinia.
- PERTRAKTUJ:** Pozwala ci **USTANOWIĆ** PLACÓWKĘ.
  - Jeżeli jesteś **SAM** (jako jedyny gracz masz **LANGSKIP(Y)** w danej **PLACÓWCE**), **USTANÓW** PLACÓWKĘ, **ZWRACAJĄC** właścicielowi wszelkich znajdujących się tam **POPELCZNIKÓW**.
  - Jeżeli nie jesteś **SAM** w **PLACÓWCE** i masz w niej więcej **LANGSKIPÓW** niż **PRZECIWNIK**, możesz **RZUCIĆ WYZWANIE** danemu **PRZECIWNIKOWI**, **ZWRACAJĄC** jeden jego **LANGSKIP** na planszę jarla i poruszając wszelkie jego pozostałe **LANGSKIPY** do najbliższego **REGIONU**. Następnie, jeżeli po wykonaniu tego działania jesteś **SAM**, możesz **USTANOWIĆ** daną **PLACÓWKĘ**.
  - Jeżeli **PLACÓWKA**, którą **USTANAWIASZ**, jest **OŚRODKIEM HANDLOWYM**  lub **POTĘŻNYM STRONNIKIEM** , ma oznaczony na dole koszt **SILFR**, który musisz zapłacić kiedy ją **USTANAWIASZ**. Jeżeli nie dysponujesz wystarczającą ilością **SILFR**, aby **USTANOWIĆ**, dalej możesz **PERTRAKTOWAĆ** tylko po to, aby **RZUCIĆ WYZWANIE PRZECIWNIKOWI**.
  - OŚRODKI HANDLOWE** mają stałe zdolności , których efekty należy zastosować po wykonaniu niektórych akcji. Kiedy **USTANOWISZ OŚRODEK HANDLOWY**, weź jego **plytkę OŚRODKA HANDLOWEGO**, aby pamiętać o tej zdolności. Niektóre **OŚRODKI HANDLOWE** są **KLUCZOWYMI OŚRODKAMI HANDLOWYMI**. Kiedy **USTANAWIASZ KLUCZOWY OŚRODEK HANDLOWY**, musisz opłacić wskazany koszt **SILFR**, a następnie musisz **UMIEŚCIĆ** dwóch **POPELCZNIKÓW** na odpowiednich jego polach.
  - POTĘŻNI STRONNICY** mają natychmiastowe zdolności . Efekty takich zdolności należy zastosować natychmiast po **USTANOWIENIU**, a ponownie dopiero wtedy, gdy dana **PLACÓWKA** zostanie **USTANOWIONA** przez innego gracza.
  - Niektórzy **POTĘŻNI STRONNICY** mają **LANGSKIPY POTĘŻNYCH STRONNIKÓW** (czarne, szare lub białe), które zaczynają rozgrywkę w **REGIONIE** morskim **PLACÓWKI**, do której są przypisane. Efekt **NATYCHMIASTOWEJ ZDOLNOŚCI** po **USTANOWIENIU** takiego **POTĘŻNEGO STRONNIKA** pozwala przejąć kontrolę nad jego **LANGSKIPAMI** (gdziekolwiek się znajdują). Oznacza się to poprzez **UMIESZCZENIE** swoich znaczników **SIEDZIBY** na danych **LANGSKIPACH**. Kontrolujesz takie **LANGSKIPY** dopóki masz **USTANOWIONEGO POPELCZNIKA** w powiązanej z nimi **PLACÓWCE**.



**Sygryda wykonuje akcję PERTRAKTUJ w Dublinie. Posiada 6 SILFR, czyli akurat wystarczająco, aby USTANOWIĆ Dublin. LANGSKIP Sygrydy jest SAM w Dublinie, spełniając tym samym WYMAGANIE USTANOWIENIA, więc UMIESZCZA POPELCZNIKA JARLÓW w Dublinie oraz swoje znaczniki SIEDZIBY na każdym z 3 czarnych LANGSKIPÓW POTĘŻNEGO STRONNIKA znajdujących się obok Dublinia.**



- PODRÓŻUJ:** Sygryda PODRÓŻUJE, poruszając 1 LANGSKIP POTĘŻNEGO STRONNIKA o 1 WĘZŁ do Dublina, aby obronić się przed ewentualnym PERTRAKTOWANIEM Styrbjörna.
- PODRÓŻUJ:** Sygryda PODRÓŻUJE, poruszając 1 LANGSKIP POTĘŻNEGO STRONNIKA na Morze Czarne. Warto pamiętać, że Cieśnina Gibraltarska stanowi białą granicę, która liczy się jako węzeł. Zauważ również, że użyła znacznika AKCJI WPŁYWÓW JARLÓW do wykonania AKCJI PODSTAWOWEJ, co jest zgodne z zasadami.



### Przesilenie zímowe Sygrydy (runda 2)

Sygryda ZYSKUJE 2 SILFR ze zdolności Frejra i tylko 1 SILFR za 2 POPELCZNIKÓW (ponieważ są tego samego rodzaju). Nie przekroczyła LIMITU RĘKI, więc nie musi ODRZUCAĆ żadnych KAFELKÓW. ODŚWIEŻA, ODNAWIAJĄC kontrolowane przez siebie LANGSKIPY i ignorując TOR SAGI – jest pełny, więc nie trzeba go ODŚWIEŻAĆ.

### Faza wpływów, faza akcji oraz przesilenie zímowe Styrbjörna (runda 2)

Styrbjörn nie ma żadnych USTANOWIONYCH POPELCZNIKÓW, więc nie otrzymuje żadnego znacznika AKCJI WPŁYWÓW.

- HANDLUJ/PODRÓŻUJ:** Styrbjörn rozważa przejście Dublina (co wymagałoby 3 akcji PODRÓŻUJ oraz 1 akcji PERTRAKTUJ), ale najpierw decyduje się złożyć Sygrydzie ofertę HANDLU w ramach swojej pierwszej PODRÓŻY. Proponuje nie podbijać Dublina, jeżeli Sygryda przekaże mu jeden KAFELEK ze swojej ręki. Sygryda niechętnie przystaje na propozycję. Styrbjörn wykonuje zatem kolejną akcję PODRÓŻUJ, aby zamiast tego poruszyć się o 3 WĘZŁY swoim LANGSKIPEM z Oceanu Germańskiego do pustej PLACÓWKI w REGIONIE Bułgarów (A-C).
- PODRÓŻUJ:** Następnie PODRÓŻUJE o 2 WĘZŁY swoim LANGSKIPEM z REGIONU Pieczyngów do PLACÓWKI w REGIONIE Burtasów (D-E). Spełnia teraz WYMAGANIE obu KAFELKÓW, które chciałby ZAGRAĆ.
- ZAGRAJ:** ZAGRYWA swoje PRZEDSIĘWZIĘCIE Bułgarów, USTANAWIAJĄC je z użyciem POPELCZNIKA TEOKRACJI (F). Zdolność specjalna Styrbjörna pozwala mu ZYSKAĆ 3 SILFR kiedy USTANAWIA PRZEDSIĘWZIĘCIE, bierze więc 3 SILFR z puli (G).
- ZAGRAJ:** Następnie ZAGRYWA POŁUDNIOWEGO ORĘDOWNIKA na swoją planszę jarla, ustanawiając go z użyciem POPELCZNIKA SZWECJI (H).



### Przesilenie zímowe Styrbjörna

Styrbjörn ZYSKUJE 2 SILFR za USTANOWIONYCH POPELCZNIKÓW dwóch różnych rodzajów. Nie musi ODRZUCAĆ KAFELKÓW. ODŚWIEŻA, ODNAWIAJĄC swoje LANGSKIPY i ignorując TOR SAGI, ponieważ jest pełny.





# RUNDA 3

## RUNDA 3: AKTYWUJ, JARLOWIE, SZWECJA, TEOKRACJA, WYDARZENIA, ALTHING

### Faza wpływów Sygrydy (runda 3)

*Sygryda nadal ma więcej POPLECZNIKÓW JARLÓW niż Styrbjörn, więc zachowuje ZNACZNIK AKCJI WPŁYWÓW JARLÓW. Nie ma jednak większości w jakimkolwiek innym rodzaju POPLECZNIKÓW, dlatego nie ZYSKUJE żadnego nowego znacznika AKCJI WPŁYWÓW.*

### Faza wpływów Sygrydy (runda 3)


1. **Sygryda ZAINWESTOWAŁA i płaci 1 SILFR za wydarzenie „Wielka schizma wschodnia”.**
2. **Sygryda PODRÓŻUJE LANGSKIPEM POTĘŻNEGO STRONNIKA o 2 WĘZŁY z Morza Czarnego do REGIONU Burtasów.**

**AKCJA WPŁYWÓW JARLÓW:** Musisz mieć LANGSKIP w zasięgu 1 WĘZŁA od PLACÓWKI. Porusz dany LANGSKIP o 1 WĘZŁ do PLACÓWKI i ZWRÓĆ 1 LANGSKIP PRZECIWNIKA z danej PLACÓWKI. Ponieważ AKCJA WPŁYWÓW JARLÓW nie WYCZERPUJE LANGSKIPU, możesz wykonać ją z użyciem WYCZERPANEGO LANGSKIPU.

*LANGSKIP Sygrydy z REGIONU Burtasów jest WYCZERPANY po swojej PODRÓŻY, ale nadal może zostać użyty do wykonania AKCJI WPŁYWÓW JARLÓW, aby ZWRÓCIĆ LANGSKIP Styrbjörna, ponieważ nie wymaga ona WYCZERPYWANIA LANGSKIPÓW. Sygryda rozważa to posunięcie, ale zamiast tego decyduje się przenieść inne swoje LANGSKIPY POTĘŻNEGO STRONNIKA.*

Akcja jarłów

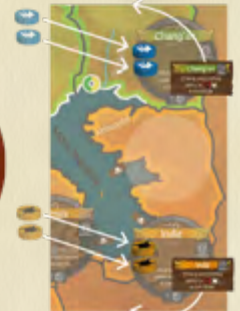


3. **Sygryda PODRÓŻUJE LANGSKIPEM POTĘŻNEGO STRONNIKA o 3 WĘZŁY z Oceanu Germańskiego do Damaszku.**
4. **WYDARZENIE:** Aby ZAGRAĆ WYDARZENIE, twój LANGSKIP (lub LANGSKIPY) musi znajdować się SAM w PLACÓWCE w obszarze wskazanym u góry KAFELKA. WYDARZENIA muszą zostać ROZPATRZONE natychmiast i w jak najpełniejszym zakresie, chyba że to WYDARZENIE wymagające zwołania ALTHINGU . Kiedy zagrane zostaje WYDARZENIE z ALTHINGIEM, gracze, zgodnie z kolejnością tur, głosują, czy dane WYDARZENIE zostanie ROZPATRZONE, czy nie. Jeżeli przynajmniej połowa graczy zagłosuje na tak, WYDARZENIE zostaje ROZPATRZONE zgodnie z kolejnością tur. Dlatego w przypadku rozgrywki dwuosobowej, gracz ZAGRYWAJĄCY WYDARZENIE z ALTHINGIEM będzie zawsze decydował, czy zostanie ono ROZPATRZONE, czy też nie. KAFELKI WYDARZEŃ są usuwane z gry po ich ROZPATRZENIU.

*Ponieważ Sygryda ma teraz LANGSKIP na POŁUDNIU (Damaszek), ZAGRYWA WYDARZENIE, w które przed chwilą ZAINWESTOWAŁA. Dzięki temu zarówno ona, jak i Styrbjörn, mogą za darmo USTANOWIĆ OŚRODEK HANDLOWY. Sygryda decyduje się na Indie i UMIESZCZA tam 2 POPLECZNIKÓW JARLA. Styrbjörn wybiera Chang'an, w którym UMIESZCZA 2 POPLECZNIKÓW RUSI. Oboje biorą płytki OŚRODKÓW HANDLOWYCH i kładą je obok swoich plansz jarłów, aby pamiętać o ich stałych zdolnościach.*



ZAGRAJ




### Przesilenie zimowe Sygrydy (runda 3)

*Tak jak poprzednio, Sygryda ZYSKUJE 3 SILFR (nadal ma USTANOWIONYCH POPLECZNIKÓW tylko 1 rodzaju, mimo że USTANOWIŁA ich już 4). Kiedy ODŚWIEŻA, nie ODRZUCA żadnych KAFELKÓW, ODNAWIA swoje LANGSKIPY i ODŚWIEŻA TOR SAGI.*

### Faza wpływów Styrbjörna (runda 3)

*Styrbjörn ma USTANOWIONEGO 1 POPLECZNIKA SZWECJI, 1 TEOKRACJI i 2 RUSI, podczas gdy Sygryda nie ma żadnego z tych POPLECZNIKÓW, dlatego Styrbjörn wymienia 3 swoje znaczniki akcji na znaczniki AKCJI WPŁYWÓW RUSI, SZWECJI oraz TEOKRACJI.*

### Faza akcji Styrbjörna (runda 3)

1. **AKTYWUJ:** Możesz AKTYWOWAĆ zdolność PRZEDSIĘWZIĘCIA, na którym USTANOWIŁEŚ POPLECZNIKA, i na którym masz ODNOWIONY LANGSKIP , poprzez WYCZERPANIE danego LANGSKIPU. Możesz AKTYWOWAĆ tę samą zdolność kilkakrotnie, o ile dysponujesz kilkoma LANGSKIPAMI, które możesz WYCZERPAĆ.

AKTYWUJ





**Styrbjörn WYCZERPUJE swój LANGSKIP na „Radymiczach” w REGIONIE Burtasów i UMIESZCZA tam 2 swoje LANGSKIPY z planszy jarla.**

2. **AKCJA WPŁYWÓW SZWECJI :** Musisz mieć i użyć znacznik AKCJI WPŁYWÓW SZWECJI. Pozwala ci ona:
  - a. DOBRAĆ 1 KAFELEK ze STOSU SAGI.
  - b. Jeżeli dany KAFELEK to PRZEDSIĘWZIĘCIE, możesz UMIEŚCIĆ LANGSKIP w dowolnej PLACÓWCE znajdującej się w obszarze wskazanym na tym KAFELKU.
  - c. Jeżeli tam, gdzie UMIEŚCIŁEŚ swój LANGSKIP nie ma żadnych LANGSKIPÓW PRZECIWNIKA, możesz ZAGRAĆ dobrane właśnie PRZEDSIĘWZIĘCIE i USTANOWIĆ na nim poplecznika.

**Styrbjörn wykonuje AKCJĘ WPŁYWÓW SZWECJI i DOBIERA KAFELEK ze STOSU SAGI. Nie jest PRZEDSIĘWZIĘCIEM, więc bierze go na rękę.**

3. **PODRÓŻUJ:** Styrbjörn PODRÓŻUJE jednym ze swoich LANGSKIPÓW o 3 WĘZŁY z REGIONU Burtasów do Indii.
4. **PERTRAKTUJ:** Styrbjörn PERTRAKTUJE w Indiach. Płaci koszt 9 SILFR i USTANAWIA PLACÓWKĘ, PODMIENIAJĄC 2 POPELCZNIKÓW JARLÓW Sygrydy na 2 swoich.



## Przesilenie zimowe Styrbjörna (runda 3)

**Podczas tego PRZESILENIA ZIMOWEGO Styrbjörn ZYSKUJE 4 SILFR za USTANOWIONYCH POPELCZNIKÓW każdego rodzaju. Nie musi ODRZUCAĆ KAFELKÓW, a w ramach ODŚWIEŻANIA ODNAWIA swoje LANGSKIPY i ignoruje TOR SAGI, ponieważ jest pełny.**

## KOLEJNE RUNDY: RUŚ, TEOKRACJA, KSIĘSTWA, KLUCZOWE OŚRODKI HANDLOWE I KONIEC GRY

Rozegrałeś już trzy rundy gry. Sygryda miała mocny start, rozmieszczając swoje LANGSKIPY w wielu częściach mapy i szybko rozstawiając 4 POPELCZNIKÓW JARLÓW (z 6 potrzebnych do wygranej). Styrbjörn odwrócił jednak sytuację w 3 rundzie, korzystając ze swojego PRZEDSIĘWZIĘCIA, aby spowolnić Sygrydę. Dodatkowo na początku swojej kolejnej tury Sygryda straci znacznik AKCJI WPŁYWÓW JARLÓW (odkładając go z powrotem na planszę), ponieważ Styrbjörn zremisował z nią pod względem liczby POPELCZNIKÓW JARLÓW, których oboje mają teraz po 2. Poniżej opisano pozostałe akcje i zasady, które nie wystąpiły w przykładowej rozgrywce.

**AKCJA WPŁYWÓW RUSI:** Twój LANGSKIP musi być SAM w obszarze USTANOWIONEGO ORĘDOWNIKA PRZECIWNIKA. Możesz wziąć danego ORĘDOWNIKA z planszy jarla gracza i ZAGRAĆ go na swoją planszę jarla.

**Jeżeli Sygryda UMIEŚCI jeszcze 2 POPELCZNIKÓW RUSI, będzie mogła wziąć znacznik AKCJI WPŁYWÓW RUSI i potencjalnie ukraść ORĘDOWNIKA Styrbjörna.**

**AKCJA WPŁYWÓW TEOKRACJI:** Pozwala ci USTANOWIĆ dowolne PRZEDSIĘWZIĘCIE TEOKRACJI lub POTĘŻNEGO STRONNIKA TEOKRACJI bez konieczności posiadania LANGSKIPU w danej PLACÓWCE, ale płacąc koszt w normalny sposób.

**Na ten moment Styrbjörn dysponuje znacznikiem AKCJI WPŁYWÓW TEOKRACJI. Ma też sporo LANGSKIPÓW na mapie. Jego potencjalną strategią w następnych turach może być rozmieszczenie kolejnych LANGSKIPÓW, np. ponownie aktywując PRZEDSIĘWZIĘCIE w REGIONIE Burtasów, a następnie skorzystanie z AKCJI WPŁYWÓW TEOKRACJI do USTANOWIENIA Trøndelag i dzięki temu zdobycie możliwości darmowego poruszenia wszystkich swoich LANGSKIPÓW o 1 WĘZŁ.**



## Akcja Teokracji





**KSIĘSTWO:** Jeżeli gracz posiada 2 USTANOWIONE PRZEDSIĘWZIĘCIA w jednym REGIONIE, tworzy KSIĘSTWO. Oznacz KSIĘSTWO jako swoje, UMIESZCZAJĄC jeden ze znaczników SIEDZIBA w REGIONIE (o ile nie zaznaczono inaczej). Dany znacznik jest traktowany jako SIEDZIBA, dzięki czemu umożliwia PODRÓŻ z planszy jarła bezpośrednio do danego REGIONU. Jeżeli kiedykolwiek stracisz któreś z PRZEDSIĘWZIĘĆ tworzących KSIĘSTWO, dane KSIĘSTWO upada i musisz ZWRÓCIĆ z niego znacznik SIEDZIBA.

Pamiętaj, że kiedy PODRÓŻUJESZ ze swojej planszy jarła za pośrednictwem znacznika SIEDZIBA w REGIONIE PORTOWYM, najpierw musisz poruszyć się o 1 WĘZŁ do REGIONU morskimi, w którym znajduje się symbol PORTU PLACÓWKI z danego KSIĘSTWA.



**Przykład A:** Czerwony gracz PODRÓŻUJE dwukrotnie za pośrednictwem znacznika SIEDZIBA swojego KSIĘSTWA w Bizancjum. Jego LANGSKIPY poruszają się z planszy jarła. Pierwszy LANGSKIP porusza się o 3 WĘZŁY do Damaszku. Drugi porusza się o 2 WĘZŁY do PLACÓWKI w Bizancjum. W przypadku znacznika SIEDZIBA w Bizancjum, LANGSKIPY muszą zawsze poruszyć się najpierw na Morze Czarne, ponieważ symbole PORTÓW Bizancjum znajdują się wyłącznie tam.

**Przykład B:** Czerwony gracz PODRÓŻUJE dwukrotnie za pośrednictwem znacznika SIEDZIBA swojego KSIĘSTWA w Bjarmii. Jego LANGSKIPY poruszają się z planszy jarła. Pierwszy LANGSKIP porusza się o 3 WĘZŁY do Birki. Drugi porusza się o 2 WĘZŁY do PLACÓWKI w Bjarmii.

## ZWYCIĘSTWO

Rozgrywka dobiega końca kiedy podczas sprawdzania warunków zwycięstwa okaże się, że któryś z graczy spełnia 1 z nich. Początkujące warunki zwycięstwa są sprawdzane w trakcie PRZESILENIA ZIMOWEGO każdego gracza, z kolei te o wyższym poziomie trudności – za każdym razem, gdy zostanie ROZPATRZONY KAFELK WYDARZENIA. Więcej informacji na ten temat znajduje się na 1 stronie.

## ZASADY OGÓLNE

**Limity elementów:** Masz tylko po 6 LANGSKIPÓW i POPLCZNIKÓW każdego rodzaju oraz 12 znaczników SIEDZIBA. Możesz je UMIESZCZAĆ tylko, jeżeli dysponujesz nimi w swojej puli. Pieniądze (SILFR oraz gull) są nielimitowane. Jeżeli miałoby ich zabraknąć, skorzystaj z dowolnych zamienników.

**Limity ekonomiczne:** Nigdy nie możesz zaciągać długów, z wyjątkiem ewentualnych obietnic złożonych w ramach HANDLU podczas PODRÓŻOWANIA. Dlatego kiedy sam wybierasz akcję, jak na przykład ZAINWESTUJ, musisz mieć wystarczającą ilość pieniędzy, aby opłacić jej koszt – w przeciwnym wypadku, nie możesz wykonać danej akcji. Z kolei kiedy to jakiś efekt gry zmusza cię do wydania SILFR, a nie masz wystarczającej ilości, zapłać tyle, ile jesteś w stanie.

**Złota zasada:** Jeżeli efekt jakiegoś KAFELKA bądź innego elementu modyfikuje zasady opisane w instrukcji, należy zastosować się do tekstu danego elementu.





**Kolejność:** O ile nie zaznaczono inaczej, kiedy jakiś efekt dotyczy kilku graczy, należy go ROZPATRZYĆ w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, zaczynając od aktywnego gracza.

**Pomniejsze wymaganie:** O ile nie zaznaczono inaczej, z efektu dowolnej akcji lub zdolności możesz skorzystać tylko częściowo, z wyjątkiem WYDARZEŃ, które należy ROZPATRZYĆ w jak najpełniejszym zakresie.



# OMÓWIENIE PLANIŻY MAPY

Mapa na planszy Pax Viking pokazuje obszary, do których podróżowali wikingowie, skupiając się na ich wschodnich wyprawach. REGIONY, o które w trakcie gry będziesz rywalizować, reprezentują różne kultury i twory państwowe istniejące na przestrzeni X wieku.

**A. Znaczniki AKCJI WPŁYWÓW:** Po jednym dla każdego rodzaju POPELZNIKÓW: JARLÓW , SZWECJI , RUSI  oraz TEOKRACJI . Kiedy nie są w posiadaniu żadnego gracza, są przechowywane we wskazanym miejscu na górze planszy mapy.

**B. Karty warunków zwycięstwa:** Wybrane karty warunków zwycięstwa są wyłożone na 4 dedykowanych polach na górze planszy mapy (patrz Przygotowanie rozgrywki).

**C. TOR SAGI:** TOR SAGI składa się ze STOSU SAGI na polu o koszcie 0 SILFR oraz z 7 odkrytych KAFELKÓW sagi na polach oznaczonych różnymi kosztami. Najniższe pole ma koszt 1 SILFR, a najwyższe, znajdujące się zaraz przy STOSIE SAGI, 12 SILFR.

**D. Mapa:** Mapa jest podzielona na obszary kilku różnych rodzajów, z których największe stanowią STREFY. Każda STREFA zawiera kilka REGIONÓW, a każdy REGION zawiera kilka PLACÓWEK. Widniejące na mapie symbole rodowe każdego jarla oznaczają lokalizację początkowej SIEDZIBY każdego z nich.




## Strefa

STREFA stanowi grupę REGIONÓW w jednakowym kolorze. STREFY odpowiadają czterem kierunkom świata na różny wiatrów. STREFA ZACHODNIA jest fioletowa, STREFA PÓŁNOCNA jest niebieska, STREFA WSCHODNIA jest zielona, a STREFA POŁUDNIOWA jest pomarańczowa. Na mapie, obok Normandii, znajduje się róża wiatrów z kierunkami świata oznaczonymi odpowiednim kolorem.

## Region

REGION stanowi każdy nazwany obszar na mapie, który należy do jednego z trzech następujących rodzajów:

- **REGIONY morskie** (czarna nazwa) są obszarami wodnymi i nie mają żadnych PLACÓWEK.
- **REGIONY rzeczne** (biała nazwa) są obszarami lądowymi z przynajmniej jedną białą granicą. Poruszasz się z lub do znajdujących się w nich PLACÓWEK z obszaru danego REGIONU.
- **REGIONY PORTOWE** (biała nazwa) są obszarami lądowymi bez żadnych białych granic. Poruszasz się z lub do znajdujących się w nich PLACÓWEK wyłącznie za pośrednictwem symboli PORTÓW , z REGIONÓW morskich, w których znajduje się symbol danego PORTU.



REGION morski

REGION rzeczny

REGION portowy



## Placówka

PLACÓWKĘ stanowi okrągłe pole na mapie, niezależnie od tego, czy jest ono puste, zawiera KAFELEK PRZEDSIĘWZIĘCIA, czy też jest zadrukowane i oznaczone symbolem OŚRODKA HANDLOWEGO lub POTĘŻNEGO STRONNIKA. PLACÓWKI dzielą się na cztery następujące rodzaje:

1. **Pusta PLACÓWKA** to PLACÓWKA, która nie zawiera żadnego KAFELKA sagi ani nadrukowanej PLACÓWKI.
2. **PLACÓWKA z PRZEDSIĘWZIĘCIEM** to PLACÓWKA, na którą został ZAGRANY KAFELEK PRZEDSIĘWZIĘCIA (P). Pozwala ona skorzystać z opisanej na KAFELKU zdolności, jeżeli masz w niej POPLECZNIKA i AKTYWUJESZ ją LANGSKIPEM (a nie kiedy ZAGRYWASZ).
3. **OŚRODEK HANDLOWY** (nadrukowana PLACÓWKA o szarym obwodzie) zapewnia stałą zdolność (C) graczowi, który go USTANOWIŁ. Aby USTANOWIĆ taką PLACÓWKĘ, musisz za każdym razem opłacić koszt wskazany w dolnej części danego pola. Kiedy USTANAWIASZ KLUCZOWY OŚRODEK HANDLOWY (K), musisz opłacić wskazany koszt SILFR, a następnie musisz UMIEŚCIĆ dwóch POPLECZNIKÓW na odpowiednich jego polach.
4. **POTĘŻNY STRONNIK** (nadrukowana na mapie PLACÓWKA o brązowym obwodzie) zapewnia natychmiastową zdolność (!) graczowi, który go USTANOWIŁ. Aby USTANOWIĆ taką PLACÓWKĘ, musisz za każdym razem opłacić koszt wskazany w dolnej części danego pola. Natychmiastowe zdolności niektórych POTĘŻNYCH STRONNIKÓW pozwalają ci UMIEŚCIĆ na nich swój znacznik SIEDZIBY. Nie liczy się to jako KSIĘSTWO. Natychmiastowe zdolności niektórych POTĘŻNYCH STRONNIKÓW pozwalają ci przejąć kontrolę nad ich LANGSKIPAMI POTĘŻNYCH STRONNIKÓW. Zaznacz to, UMIESZCZAJĄC na danych LANGSKIPACH swój znaczniki SIEDZIBY (usuwając z nich ewentualne znaczniki SIEDZIBY PRZECIWNIKA). LANGSKIPY POTĘŻNEGO STRONNIKA pozostają tam, gdzie się znajdowały, ale nowy jarl może skorzystać z nich od razu.



## Siedziba

To twoja początkowa lokalizacja. Rozpoczynasz grę z 1 SIEDZIBĄ, oznaczoną na mapie symbolem z planszy twojego jarla. Podczas przygotowania rozgrywki UMIEŚĆ po jednym ze swoich znaczników SIEDZIBY na obu symbolach. Pamiętaj, że w odniesieniu do efektów gry, twoja SIEDZIBA nie należy do żadnej STREFY ani REGIONU.

Podczas gry niektóre efekty mogą pozwolić ci dodać na mapę kolejne znaczniki SIEDZIBY.



Z planszy jarla zawsze PODRÓŻUJESZ za pośrednictwem znaczników SIEDZIBY, zależnie od tego gdzie się znajdują:





- Jeżeli znacznik znajduje się w REGIONIE rzeczonym, musisz najpierw poruszyć się o 1 WĘZEL do danego REGIONU rzeczonymu.
- Jeżeli znacznik znajduje się w REGIONIE PORTOWYM (KSIĘSTWO), musisz najpierw poruszyć się o 1 WĘZEL do REGIONU morskowego, w którym znajduje się symbol PORTU PLACÓWKI należącej do danego KSIĘSTWA.
- Jeżeli znacznik znajduje się w PLACÓWCE, musisz poruszyć się o pierwszy WĘZEL tak, jakbyś opuszczał daną PLACÓWKĘ.



# OMÓWIENIE KAFELKÓW SAGI





Większość źródeł historycznych o wikingach stanowią sagi, spisane wieki po tym, jak dane wydarzenia miały miejsce. Grając w Pax Viking możesz natrafić na historyczne postacie i wydarzenia z wielu różnych sag, przez co za każdym razem będziesz tworzyć swoją własną, unikalną sagę. Sagi te będą się zmieniać z każdą rozgrywką, ponieważ sami jesteśmy kowalami własnego losu.

Na każdym KAFELKU sagi oznaczono:

**A. Rodzaj:** Symbol w górnej części KAFELKA sagi wskazuje, czy jest to PRZEDSIĘWZIĘCIE , WYDARZENIE , BÓG , czy ORĘDOWNIK . Każdy rodzaj KAFELKÓW różni się również kolorem obramowania.



**B. Obszar:** Aby ZAGRAĆ KAFELEK sagi, musisz mieć kontrolowany przez siebie, ODNOWIONY LANGSKIP w obszarze wskazanym na danym KAFELKU. Nie mogą się tam znajdować LANGSKIPY innych graczy. Kolor tła ramki z oznaczeniem obszaru wskazuje w której STREFIE się on znajduje. Niektóre KAFELKI wskazują jako swój obszar STREFĘ – w takim przypadku możesz ZAGRAĆ dany KAFELEK w dowolnej PLACÓWCE we wskazanej STREFIE.

**C. Symbol POPLECZNIKA:** Symbol po lewej stronie KAFELKA wskazuje rodzaj POPLECZNIKA, którego należy UMIEŚCIĆ ze swojej planszy jarla na danym KAFELKU po jego ZAGRANIU. Mogą to być: POPLECZNICZY JARLÓW , SZWECJI , TEOKRACJI  lub RUSI . WYDARZENIA nie posiadają symboli POPLECZNIKÓW.

**D. Nazwa i rys historyczny:** Na dole każdego KAFELKA znajduje się krótki opis, stanowiący ciekawostki i kontekst historyczny tego, co przedstawiono na KAFELKU. Nie ma on żadnego wpływu na rozgrywkę.

**E. Symbol zdolności:** Symbol po prawej stronie KAFELKA wskazuje kiedy AKTYWUJE się jego zdolność.



**STAŁA** – stała zdolność, która ma zastosowanie wyłącznie w określonych okolicznościach. Jeżeli pod symbolem wskazano jakąś akcję, np. ZAINWESTUJ, możesz skorzystać z danej zdolności tylko podczas wykonywania wskazanej akcji.



**AKTYWUJ** – zdolność takiego KAFELKA musi zostać AKTYWOWANA z użyciem ODNOWIONEGO LANGSKIPA.



**NATYCHMIASTOWA** – jednorazowa zdolność, stosowana natychmiast po USTANOWIENIU danej PLACÓWKI lub ZAGRANIU KAFELKA.



**ALTHING** – wszyscy gracze, zgodnie z kolejnością tur, głosują czy dane WYDARZENIE zostanie ROZPATRZONE. Jeżeli co najmniej połowa się zgodzi, ROZPATRZ. Sprawdź warunki zwycięstwa niezależnie od wyniku głosowania.

**F. Zdolność:** Efekt, który należy zastosować w okolicznościach wskazanych przez symbol zdolności.

**G. Numer KAFELKA sagi:** Każdy KAFELEK sagi ma swój unikatowy numer, aby łatwiej było go zidentyfikować.

**H. Oznaczenie talii początkowej:** Wskazuje liczbę graczy, przy której dany KAFELEK jest częścią STOSU SAGI, kiedy korzystasz z trybu talii początkowej.





# OMÓWIENIE PLANHŻ JARLÓW

W Pax Viking wcielasz się w jarla, więc przechowujesz wszystkie swoje zasoby na swojej planszy jarla. Będziesz musiał nimi odpowiednio zarządzać, jeżeli chcesz zjednoczyć Szwecję i zostać jej pierwszym pełnoprawnym władcą<sup>1</sup>



**A. Pula POPLECNIKÓW:** Niewprowadzeni do gry POPLECNICY każdego rodzaju są przechowywani w górnej części planszy jarla.



JARLOWIE



SZWECJA



TEOKRACJA



RUŚ

**B. Pula LANGSKIPÓW:** LANGSKIPY w twoim kolorze gracza są przechowywane w górnej części planszy jarla, dopóki nie wprowadzisz ich na mapę.

**C. Zdolność specjalna:** Każdy jarl posiada unikatową zdolność specjalną. Pamiętaj o korzystaniu z niej, aby osiągnąć przewagę.

**D. SIEDZIBA:** To twoja początkowa lokalizacja. Rozpoczynasz grę z 1 SIEDZIBĄ, oznaczoną na mapie symbolem z planszy twojego jarla. Podczas przygotowania rozgrywki UMIEŚĆ po jednym ze swoich znaczników SIEDZIBY na obu symbolach. Kolor tła ramki z imieniem twojego jarla wskazuje STREFĘ, w której znajduje się twoja pierwsza SIEDZIBA. Wszystkie LANGSKIPY przechowywane na planszy jarla rozpoczynają ruch z jednego z twoich znaczników SIEDZIBY, i to stamtąd musisz poruszyć się o pierwszy WĘZEL. Zostało to szczegółowo opisane w sekcji „Siedziba” na stronie 13.

**E. BOGOWIE i ORĘDOWNICY:** Możesz ZAGRYWAĆ KAFELKI BOGÓW i KAFELKI ORĘDOWNIKÓW na oznaczone pola swojej planszy jarla, aby korzystać z ich zdolności po ich USTANOWIENIU.

**F. Akcje:** 4 AKCJE WPŁYWÓW oraz 5 AKCJI PODSTAWOWYCH opisano w skrócie na planszy jarla. Kiedy wykonujesz akcję, połóż ODNOWIONY znacznik akcji na polu danej akcji, aby oznaczyć jego WYCZERPANIE. Jeżeli dysponujesz znacznikiem AKCJI WPŁYWÓW, możesz go użyć do wykonania powiązanej z nim AKCJI WPŁYWÓW lub dowolnej z 5 AKCJI PODSTAWOWYCH. Możesz wykonać tę samą AKCJĘ PODSTAWOWĄ kilkakrotnie, ale nigdy nie możesz wykonać więcej niż 4 akcji na turę.

**G. Przebieg tury:** Krótkie streszczenie poszczególnych kroków każdej fazy tury.





# TRYB HOŁO – IMPERIUM NORDYCKIE

Tryb *Imperium Nordyckie* jest osadzony około 50 lat po wydarzeniach przedstawionych w *Pax Viking*, u szczytu świetności wikingów, kiedy to nordyckie osady rozciągały się od Ameryki Północnej po Morze Kaspijskie. Handlowali z mieszkańcami Ameryki Północnej, Indii, Chin (za pośrednictwem Jedwabnego Szlaku), Persji i Afryki, oferując futra arktycznych zwierząt, mistrzowskie umiejętności kowalskie, egipskie koty i inne egzotyczne towary. Niestety, problemy administracyjne i podatkowe doprowadziły do upadku tego imperium. Twoim zadaniem jest osiągnięcie tego, co według podań historycznych się nie powiodło – zagwarantowanie, że imperium przetrwa, silne jak nigdy dotąd.

## Kluczowe założenia

**Priorytet:** Jeżeli musisz wybrać jakąś **PLACÓWKĘ**, wybierz tę, która jest wysunięta najbardziej na południe. Jeżeli nie masz pewności, która z nich jest najbardziej wysunięta na południe, wybierz spośród nich najbardziej wysuniętą na wschód.

## PRZECIWNIK:

- W grze występuje tylko jeden **PRZECIWNIK**, a wszystkie elementy innego koloru niż twój, należą do tego **PRZECIWNIKA**.
- Jeżeli **PRZECIWNIK** musi dokonać wyboru na mapie, zawsze wybiera zgodnie z priorytetem.
- Aby określić, która **PLACÓWKA** jest najbliższej, policz **WĘZŁY**. Jeżeli kilka **PLACÓWEK** jest w tej samej odległości, decyduje priorytet.
- Kiedy **UMIESZCZASZ LANGSKIP PRZECIWNIKA**, weź losowy spośród wszystkich kolorów znajdujących się w puli. Kiedy **UMIESZCZASZ POPLECNIA PRZECIWNIKA**, użyj koloru **PRZECIWNIKA**, który znajduje się już w danej **PLACÓWCE**.
- **LANGSKIPY POTĘŻNYCH STRONNIKÓW** zawsze należą do **PRZECIWNIKA**, nawet jeżeli przejmiesz kontrolę nad Islandią, Wyspami Owczymi lub Dublinem.
- Jeżeli **PRZECIWNIKOWI** skończą się elementy dowolnego koloru, nie używaj żadnych zamienników.
- **PRZECIWNIK** nie przechowuje swojego **SILFR**. Ignoruje wszystkie koszty, a wszelkie **SILFR**, które miałby otrzymać **PRZECIWNIK** należy zamiast tego odłożyć do puli.
- **PRZECIWNIK** nie może mieć żadnych **ORĘDOWNIKÓW** ani **BOGÓW**.
- **PRZECIWNIK** nie ma żadnych **KAFELKÓW** na ręce.
- **PRZECIWNIK** wygrywa wszystkie remisy.

## Przygotowanie rozgrywki

- Rozłóż **planszę** mapy na środku stołu.
- Weź losową planszę jarła i wszystkie elementy gracza w wybranym kolorze. Jeżeli chcesz, aby rozgrywka była łatwiejsza, możesz wziąć Eryka Zwycięskiego.
- Weź 3 **SILFR** oraz wszelkie dodatkowe pieniądze zapewniane przez zdolność specjalną twojego jarła.
- Znajdź swoją **SIEDZIBĘ** na planszy mapy i **UMIEŚĆ** tam swój znacznik **SIEDZIBY**.
- Rozłóż 4 **znaczniki AKCJI WPŁYWÓW** na odpowiednich polach planszy mapy (E) i rozłóż 7 **plytek OŚRODKÓW HANDLOWYCH** obok planszy (C).
- Rozłóż po 1 **LANGSKIPIE POTĘŻNEGO STRONNIKA** w każdej **PLACÓWCE** na **PÓŁNOCY**, pozostawiając 1 **PLACÓWKĘ** w Biarmii pustą (F).
- Podziel **KAFELKI** zgodnie z ich rodzajem i stwórz z nich 3 stosy: **ORĘDOWNICY** i **BOGOWIE** jako pierwszy stos, **PRZEDSIĘWZIĘCIA** jako drugi stos i **WYDARZENIA** jako trzeci stos. Wylosuj 12 **WYDARZEŃ**, potasuj je i odstaw je jako zakryty stos **WYDARZEŃ** obok planszy mapy (G). Możesz dostosować poziom trudności rozgrywki, dodając (ułatwienie) lub usuwając (utrudnienie) **KAFELKI WYDARZEŃ** z tego stosu. Usuń pozostałe **KAFELKI WYDARZEŃ** z gry.
- Potasuj razem wszystkie **KAFELKI ORĘDOWNIKÓW** oraz **BOGÓW** i połóż je jako zakryty **STOS SAGI** (H). Następnie uzupełnij **TOR SAGI**, wykładając odkryte **KAFELKI** ze **STOSU SAGI**.
- Rozmieść na mapie 9 losowych **PRZEDSIĘWZIĘĆ**, zgodnie z oznaczeniem obszaru na **KAFELKU** (I). Jeżeli miałbyś położyć **PRZEDSIĘWZIĘCIE** w **REGIONIE**, który jest już pełny, odrzuć dany **KAFELK** i wylosuj kolejny.
- Pomieszaj **LANGSKIPY PRZECIWNIKA** (wszystkie w innym kolorze niż twój) i dodaj losowo po jednym na każdym **PRZEDSIĘWZIĘCIU**, **OŚRODKU HANDLOWYM** i **POTĘŻNYM STRONNIKU** na mapie. Wszystkie pozostałe odłóż obok planszy, jako pulę **LANGSKIPÓW PRZECIWNIKA**.

## Cel gry

**Wygrywasz grę, kiedy wszyscy twoi POPLECNICY będą USTANOWIENI.**

**Przegrywasz grę, kiedy miałbyś odkryć kolejny KAFELK WYDARZENIA, ale w stosie nie ma już żadnych.**



## Tryb solo – przykładowe przygotowanie rozgrywki



## Przebieg rozgrywki

### 1. Ruch PRZECIWNIKA

Jeżeli jakikolwiek LANGSKIP PRZECIWNIKA znajduje się poza PLACÓWKĄ, porusz go do najbliższej PLACÓWKI, w której znajdują się LANGSKIPY w danym kolorze. Jeżeli nie ma żadnych LANGSKIPÓW PRZECIWNIKA w danym kolorze, porusz go do najbliższej PLACÓWKI z jakimkolwiek LANGSKIPEM PRZECIWNIKA. LANGSKIPY POTĘŻNYCH STRONNIKÓW (czarne, białe i szare) nigdy nie poruszają się do ZACHODNIICH PLACÓWEK i nigdy nie poruszają się do PLACÓWEK, w których jest już LANGSKIP POTĘŻNEGO STRONNIKA.

### 2. WYDARZENIE

- Odkryj KAFELEK WYDARZENIA.
- Dodaj losowy LANGSKIP PRZECIWNIKA z jego puli do PLACÓWKI w obszarze wskazanym na danym KAFELKU WYDARZENIA. PRZECIWNIK USTANAWIA daną PLACÓWKĘ, o ile to możliwe i o ile nie jest już USTANOWIONA.
- ROZPATRZ dane WYDARZENIE tak, jakby to PRZECIWNIK je ZAGRAŁ.

### Objaśnienia dotyczące ROZPATRYWANIA WYDARZEŃ

- » Jeżeli w tekście KAFELKA pojawia się pojęcie PRZECIWNIK, odnosi się to do ciebie (ponieważ ty jesteś PRZECIWNIKIEM PRZECIWNIKA).
- » WYDARZENIA ALTHINGU są zawsze ROZPATRYWANE.
- » Zignoruj wszystkie WYDARZENIA, które tworzą KSIĘSTWA lub każą ZAGRAĆ, HANDLOWAĆ albo UMIEŚCIĆ KAFELEK obok planszy jarla.
- » Jeżeli tekst mówi o wzięciu KAFELKA z TORU SAGI lub STOSU SAGI, dodaj losowy LANGSKIP PRZECIWNIKA w PLACÓWCE w obszarze danego KAFELKA i USTANÓW ją, o ile to możliwe i o ile nie jest już USTANOWIONA. Jeżeli KAFELEK jest zabierany z TORU SAGI, należy wziąć go z pola o koszcie 1.
- » Jeżeli KAFELEK każe PERTRAKTOWAĆ, należy postępować zgodnie z zasadami automatycznej PERTRAKTACJI opisanymi w kroku 5 (patrz następna strona).
- » Jeżeli KAFELEK każe wykonać AKCJĘ WPŁYWÓW RUSI, ODRZUĆ jednego ze swoich ORĘDOWNIKÓW lub BOGÓW.
- » Jeżeli KAFELEK każe wykonać AKCJĘ WPŁYWÓW JARLÓW, ZWRÓĆ wszystkie elementy z PLACÓWKI, w której masz jakieś elementy, stosując się do priorytetu. Następnie dodaj losowy LANGSKIP PRZECIWNIKA do danej PLACÓWKI i USTANÓW ją, o ile to możliwe i o ile nie jest już USTANOWIONA.
- » W przypadku ZWRACANIA LANGSKIPÓW PRZECIWNIKA, należy je odłożyć do jego puli.
- » Jeżeli w wyniku ROZPATRYWANIA WYDARZENIA należy dodać na mapę KAFELEK, ale we wskazanym obszarze nie ma pustej PLACÓWKI, ODRZUĆ dany KAFELEK.



### 3. ZAINWESTUJ

Możesz raz ZAINWESTOWAĆ, zgodnie ze standardowymi zasadami rozgrywki.

### 4. Akcje

Nie korzystaj ze znaczników **AKCJI PODSTAWOWYCH**. Zamiast tego wykonujesz akcje wyczerpując swoje **LANGSKIPY** – co oznacza, że możesz wykonać 6 akcji na turę. Nie możesz wyczerpać więcej niż jednego **LANGSKIPA** w ramach wykonywania akcji.

Możesz wykonać akcje **PODRÓŻUJ**, **ZAGRAJ** i **AKTYWUJ** tak jak w standardowej rozgrywce. Nie możesz wykonywać pozostałych **AKCJI PODSTAWOWYCH**. Akcja **AKTYWUJ** ma dodatkową opcję: możesz jej użyć do **ODRZUCENIA BOGA** lub **ORĘDOWNIKA** ze swojej planszy jarla.

Możesz wykonywać **AKCJE WPŁYWÓW**, jeżeli dysponujesz odpowiednim znacznikiem (lub znacznikami) **AKCJI WPŁYWÓW**. Aby wykonać taką akcję, wyczerp znacznik **AKCJI WPŁYWÓW** **oraz** **LANGSKIP**. Akcje wpływów różnią się w stosunku do standardowej rozgrywki w następujący sposób:

**SZWECJA:** Kiedy bierzesz **KAFELEK** ze **STOSU SAGI**, **UMIEŚĆ** go na mapie we wskazanym na **KAFELKU** obszarze. W przypadku kilku opcji, wybierz jedną z nich. W przeciwieństwie do standardowej rozgrywki, w tym przypadku **ORĘDOWNICY** i **BOGOWIE** są **UMIESZCZANI** na mapie. Jeżeli nie ma odpowiedniej pustej **PLACÓWKI**, **ODRZUĆ** dany **KAFELEK**. Akcja wpływów **SZWECJI** świetnie działa w połączeniu z akcją **RUSI**.

**TEOKRACJA:** **UMIEŚĆ/PODMIENI** **POPLECZNIKA** **TEOKRACJI** w dowolnym miejscu na mapie.

**JARLOWIE:** Zamiast **ZWRACAĆ** **LANGSKIP**, usuń go z gry.

**RUSI:** Jeżeli poruszysz się do **PLACÓWKI** zawierającej **ORĘDOWNIKA** lub **BOGA**, możesz natychmiast **WYCZERPAĆ** **LANGSKIP** w tym samym **REGIONIE**, aby wziąć danego **ORĘDOWNIKA** lub **BOGA**. W takim przypadku usuń z gry wszystkie **LANGSKIPY** oraz **POPLECZNIKÓW** **PRZECIWNIKA**, znajdujących się w danej **PLACÓWCE**.

### 5. Automatyczna PERTRAKTACJA

Na końcu swojej tury wykonaj automatyczną **PERTRAKTACJĘ** w każdej **PLACÓWCE**, w której nie jesteś **SAM** **lub** **PLACÓWCE** w której jesteś **SAM** i możesz ją **USTANOWIĆ**.

W każdej **PLACÓWCE**, w której dochodzi do **PERTRAKTACJI**:

- Jeżeli jesteś **SAM**, **USTANÓW** daną **PLACÓWKĘ**.
- Jeżeli nie jesteś **SAM**, ktokolwiek ma więcej **LANGSKIPÓW** w danej **PLACÓWCE**, **USTANAWIA** ją, o ile nie jest już **USTANOWIONA**. **PRZECIWNIK** wygrywa remisę. Jeżeli **PRZECIWNIK** ma więcej **LANGSKIPÓW**, **ZWRÓĆ** wszystkie swoje **LANGSKIPY**. Jeżeli ty masz więcej **LANGSKIPÓW**, **ZWRÓĆ** wszystkie **LANGSKIPY** **PRZECIWNIKA** (w tym **LANGSKIPY** **POTĘŻNYCH** **STRONNIKÓW**) z danej **PLACÓWKI** do puli, chyba że jest to **USTANOWIONA** **PLACÓWKA** **PRZECIWNIKA** – w takim przypadku **ZWRÓĆ** tylko 1 **LANGSKIP** **PRZECIWNIKA**, a pozostałe porusz do najbliższego **REGIONU**.

### 6. Przesilenie zimowe

Przeprowadź **PRZESILENIE ZIMOWE** jak w standardowej rozgrywce, z jedną modyfikacją: jeżeli masz **USTANOWIONYCH** przynajmniej 4 **POPLECZNIKÓW** tego samego rodzaju, weź odpowiedni **ZNACZNIK** **AKCJI WPŁYWÓW**.





## Twórcy

**Projekt gry:** Jon Manker

**Ilustracje:** Madeleine Fjäll

**Rozwój gry:** Andy Mesa

**Opracowanie treści:** Madeleine Fjäll, Robin Spathon Ek, Björn Ekenberg

**Wersja cyfrowa:** Sam Williams, Stefano Tiné

**Kierownik produkcji:** Pål Keller Carlquist

**Kierownik projektu:** Besime Uyanik

**Redakcja instrukcji:** Robin Spathon Ek

**Opracowanie naukowe:** Simon Lille, Erna Manker Oinonen, Tova Rothelius

**Testerzy:** Vince Alvarez, Jesse Anderson, Armas, David Ekblad, Nahvid Etedali, Alyssa Gambone, Brian Garmon, Leopold Gauffin, Peter Hardy, Ernesto Kufoy, Sophia Lechner, Simon Lille, Anders Klintholm Lilliehöök, Adam Moeller, Alexander Osipov, Petr Pospíšil, Erik Smith, Dan Thurot, John Walk

## Edycja polska

**Tłumaczenie:** Łukasz Chełmecki

**Korekta:** Marek Mydel, Łukasz Tkaczyk

**Opracowanie graficzne:** Krzysztof Bernacki



**GALAKTA**

Łagiewnicka 39

30-417 Kraków

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



# KRÓTKI KON I TERMINÓW

-  **ALTHING** Wszyscy gracze głosują po kolei, czy WYDARZENIE zostanie ROZPATRZONE. Jeżeli co najmniej połowa graczy się zgodzi, ROZPATRZ. Sprawdź warunki zwycięstwa niezależnie od wyniku głosowania.
- DOBIERZ** Weź wierzchni KAFELEK ze STOSU SAGI na swoją rękę. Jeżeli DOBRAŁEŚ w ramach akcji ZAINWESTOWANIA, usuń z TORU SAGI KAFELEK o koszcie 1.
- DOSTĘPNY** Element znajdujący się na twojej ręce, planszy jarła, TORZE SAGI lub stosie odrzuconych KAFELKÓW.
- HANDLUJ** Wymień się KAFELKAMI, POPELCZNIKAMI, LANGSKIPAMI, SILFR i/lub niewiążącymi obietnicami z NAPOTKANYM PRZECIWNIKIEM.
- KLUCZOWY OŚRODEK HANDLOWY** OŚRODKI HANDLOWE oznaczone symbolem : Miklagard, Chang'an, Indie oraz Damaszek.
- KSIĘSTWO** REGION, w którym znajdują się dwa PRZEDSIĘWZIĘCIA z poplecznikami w jednym kolorze. Niektóre zdolności również mogą tworzyć KSIĘSTWA. Dodaj znacznik SIEDZIBY w kontrolowanym przez siebie KSIĘSTWIE.
- LIMIT RĘKI** Liczba KAFELKÓW jakie możesz zachować na ręce na końcu PRZESILENIA ZIMOWEGO. Domyślny limit wynosi 4.
- NAPOTKANY** LANGSKIPY w tym samym REGIONIE. PLACÓWKA zawsze jest częścią REGIONU.
- ODRZUĆ** Umieść KAFELEK (lub KAFELKI) odkryte na stosie odrzuconych KAFELKÓW. Stos odrzuconych KAFELKÓW jest jawny.
- ODŚWIEŻ** Uzupelnij puste miejsca TORU SAGI. W trakcie PRZESILENIA ZIMOWEGO ODNÓW wszystkie swoje elementy.
-  **OŚRODEK HANDLOWY** Szare PLACÓWKI nadrukowane na mapie. Po USTANOWIENIU z ich zdolności korzysta się w ramach określonych akcji.
-  **PLACÓWKA** Dowolne okrągłe pole na mapie. Odnosi się do pustych pól, PRZEDSIĘWZIĘĆ , OŚRODKÓW HANDLOWYCH  i POTĘŻNYCH STRONNIKÓW .
-  **PORT** Wskazuje, że do danej PLACÓWKI można się dostać wyłącznie z REGIONU morskiego, w którym znajduje się dany PORT.
-  **POTĘŻNY STRONNIK** Brązowe PLACÓWKI nadrukowane na mapie. Zastosuj ich efekt natychmiast po USTANOWIENIU.
- POŁUDNIE** Dotyczy lub znajduje się w południowej STREFIE.
- PRZECIWNIK** Dowolny inny gracz lub element kontrolowany przez innego gracza.
- PRZESILENIE ZIMOWE** Ostatnia faza tury każdego gracza.
- PÓŁNOC** Dotyczy lub znajduje się w północnej STREFIE.
- RAZ** Z efektu zdolności można skorzystać tylko raz na turę dowolnego gracza.
- REGION** Każdy nazwany obszar mapy, który nie jest PLACÓWKĄ. REGIONY morskie mają czarne nazwy. REGIONY rzeczne mają co najmniej jedną białą granicę. REGIONY portowe nie mają żadnych białych granic.
- ROZPATRZ** Zastosuj się do instrukcji z KAFELKA WYDARZENIA w jak najpełniejszym zakresie, po czym usuń (a nie ODRZUĆ) go z gry. Następnie sprawdź, czy ktokolwiek spełnia któryś z warunków zwycięstwa.
- RZUĆ WYZWANIE** Wybierz znajdującego się w tej samej PLACÓWCE PRZECIWNIKA, który ma w niej mniej LANGSKIPÓW od ciebie. ZWRÓĆ jeden LANGSKIP PRZECIWNIKA, a wszystkie jego pozostałe LANGSKIPY porusz do najbliższego REGIONU. ZWRÓĆ wszystkich POPELCZNIKÓW PRZECIWNIKA, występujących w roli LANGSKIPÓW.
- SAM** W PLACÓWCE są tylko twoje LANGSKIPY.
- SIEDZIBA** Początkowa lokalizacja, nadrukowana na planszy lub dodana jako znacznik SIEDZIBY. Nie jest częścią żadnego REGIONU ani STREFY.
- SKOPIUJ** Użyj zdolności PRZECIWNIKA.
- STOS SAGI** Stos zakrytych KAFELKÓW na polu z kosztem „0”.
- STREFA** Jeden z 4 kolorowych obszarów mapy: **PÓŁNOC**, **POŁUDNIE**, **WSCHÓD** i **ZACHÓD**.
- TOR SAGI** DOSTĘPNE KAFELKI wyłożone po prawej stronie mapy na polach oznaczonych kosztem.
- UMIEŚĆ / PODMIENIĆ** Umieść lub zastąp element na mapie elementem znajdującym się na twojej ręce lub planszy jarła. Nie możesz podmieniać OŚRODKÓW HANDLOWYCH ani POTĘŻNYCH STRONNIKÓW.
- USTANÓW** UMIEŚĆ/PODMIENIĆ odpowiedniego POPELCZNIKA (lub POPELCZNIKÓW) na symbolu POPELCZNIKA, płacąc ewentualny koszt oznaczony na dole PLACÓWKI. W PLACÓWCE mogą znajdować się POPELCZNICZY tylko jednego gracza. Ze zdolności można korzystać dopiero po USTANOWIENIU POPELCZNIKA.
- WSCHÓD** Dotyczy lub znajduje się we wschodniej STREFIE.
- WSZYSCY** Każdy gracz łącznie z tobą.
- WYCZERP / ODNÓW** Oznacz, że element został już wykorzystany lub nie. WYCZERPANEGO elementu nie można użyć w ramach akcji wymagających jego WYCZERPIANIA.
- WYMAGANIE** W PLACÓWCE w lokalizacji wskazanej u góry KAFELKA znajdują się wyłącznie twoje LANGSKIPY.
- WĘZEŁ** Jeden ruch do/z PLACÓWKI, lub przez białą granicę do/z REGIONU albo znacznika SIEDZIBY. Do PLACÓWEK bez PORTU można się dostać wyłącznie z REGIONU rzecznoego.
- ZACHÓD** Dotyczy lub znajduje się w zachodniej STREFIE.
- ZAKUP** Wydadź wskazaną ilość SILFR do puli, aby dodać KAFELEK na swoją rękę.
- ZWRÓĆ** Zwróć element w miejsce, w którym rozpoczął grę.
- ZYSKAJ** Zyskaj daną zdolność lub element bez konieczności poświęcania na to dodatkowych akcji lub SILFR.

- |  |   |   |                        |   |                                  |   |                 |
|--|---|---|------------------------|---|----------------------------------|---|-----------------|
|  | <b>ALTHING</b>  |  | <b>ORĘDOWNIK</b>       |    | <b>POTĘŻNY STRONNIK</b>          |  | <b>LANGSKIP</b> |
|  | Zdolność musi zostać <b>AKTYWOWANA</b> z użyciem ODNOWIONEGO LANGSKIPA.                                 |  | <b>PRZEDSIĘWZIĘCIE</b> |    | <b>OŚRODEK HANDLOWY</b>          |  | <b>PLACÓWKA</b> |
|  | Efekt zdolności należy zastosować natychmiast po ZAGRANIU lub USTANOWIENIU.                             |  | <b>WYDARZENIE</b>      |    | <b>KLUCZOWY OŚRODEK HANDLOWY</b> |  | <b>KAFELEK</b>  |
|  | Stała zdolność. Niektóre efekty mogą mieć zastosowanie wyłącznie w ramach wykonywania określonej akcji. |  | <b>BÓG</b>             |    | <b>PORT</b>                      |  | <b>SILFR</b>    |
|  |   |  | <b>AKCJA</b>           |  | <b>DOWOLNY POPELCZNIK</b>        |   |                 |