

INSTRUKCJA

Świat dobiega końca...

Wieszczowie zapowiadali ten dzień już od dawna, podczas gdy słońce powoli gasło na niebie. Wojownicy najpotężniejszych klanów nie pozwolą, aby ich wieczny los zależał od kogoś innego. Nie będą biernie czekać na koniec, idą stoczyć ostateczną bitwę. Potomkowie samego Odyna, nauczeni nigdy się nie wycofywać, nigdy się nie poddawać. Wygrana bez walki jest dla nich nie do przyjęcia, a śmierć na polu bitwy to największy zaszczyt.

Stają do walki o chwałę, o honor, o krew. Stają do walki o miejsce w wiecznej Valhalli.

Valhalla — mityczny raj, do którego trafiają wszyscy, którzy polegli w chwale, a najznamienitsze miejsce zajmują bogowie, wielcy jarlowie i królowie. To kraj wiecznego szczęścia, gdzie wojownicy każdego dnia toczą bitwy, a wieczorem uczują.

Nadciąga Ragnarök — ostateczna bitwa, wikingowie chcą wykazać się w walce i zapewnić sobie miejsce w Valhalli.

1 — 6 GRACZY | 13+ | 30 — 60 MINUT

CEL GRY

Gracze wcielają się w Jarlów - dowódców drużyny wikingów, którzy pragną walki i chwalebnej śmierci.

Wygrywa ten z nich, który zdobędzie najwięcej punktów za poległych wojowników i zdobyte od przeciwników tarcze.

TWÓRCY GRY

Autor gry: Łukasz Woźniak

Ilustracje: Barbara Gołębowska

Grafika i skład: Jakub Majzel, Dawid Bartłomiejczyk

Korekta: Arek Maj

Główni testerzy gry:

Przemysław Ciemniejewski, Ola Woźniak, Szymon Woźniak, Dominik Kurowski, Adrian Lipko, Samuel Skrzypkowski, Jakub Majchrzak, Tymo Mysakowski, Łukasz Simiński, Oliwia Simińska, Paweł Podgrudny, Jonasz Skrzypkowski, Maciej Białecki, Krystian Zaremba, Przemysław Wojtkowiak, Marcin Gwiazda, Marcin Pawlicki, Jakub Pawlicki, Paweł Ciemniejewski, Konrad Dawidowicz, Piotr Gruchała.

ZAWARTOŚĆ



120 kart *talii podstawowej*:

a) Karty Wojowników (z symbolem Wojownika w lewym górnym rogu)

- Klan Niedźwiedzia - pomarańczowy
- Klan Wilka - zielony
- Klan Dzika - żółty
- Klan Jelenia - fioletowy
- Lodowi Giganci - biały (tworzący piąty Klan w talii podstawowej)

b) Karty Taktyk Bitewnych.



40 kart dodatku *Walkirie*



14 kart dodatku *Wsparcie Thora*



40 kart dodatku *Karty ze Svartalheim*



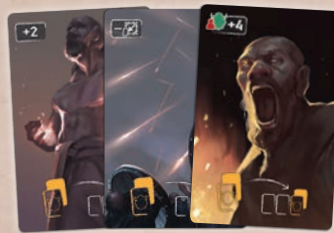
10 kart dodatku *Podstęp Lokiego*



8 kart dodatku *Król Góry*



karty pomocy i punktacji



20 kart dodatku *Gniew Tyra*



6 kart dodatku *Gra w parach*



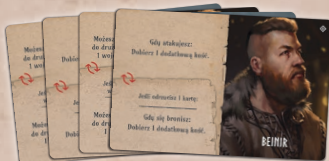
24 żetony tarcz
(po 4 dla każdego
z graczy)



28 kart do wariantu gry *Solo*:
• 4 Potwory po 6 kart,
• 4 karty pomocy.



6 plansz gracza



25 kart *Jarlów*



15 kości broni (6 czerwonych, 6 czarnych, 3 szare)

Karta Wojownika

siła Wojownika i kolor Klanu

cecha specjalna

symbole broni potrzebnej
do aktywacji Wojownika

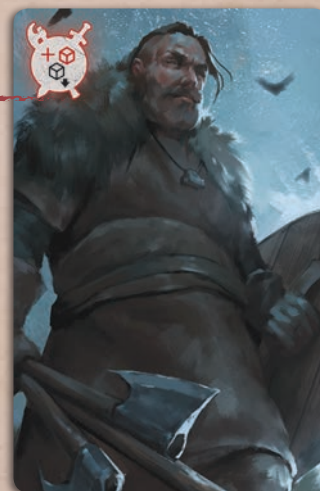
Punkty Chwały



Karta Taktyki Bitewnej

symbol przedstawiający
działanie karty

! Opis symboli kart Taktyk
Bitewnych przedstawiony
jest na końcu instrukcji.



Karta Jarla

Każdy Jarl posiada dwie cechy specjalne,
z których może korzystać w trakcie trwania
gry. Dolna cecha posiada warunek jej
aktywacji.

Po lewej stronie widnieje symbol, który
wskazuje na rodzaj współdziałania tych
dwóch cech:

podstawowa cecha Jarla

warunek, jaki trzeba spełnić,
aby zadziałała cecha
rozszerzona/dodatkowa

cecha rozszerzona/dodatkowa

Możesz mieć 6 Wojowników
w swojej Drużynie.

Jeśli masz 2 lub mniej
Wojowników w Drużynie:

Możesz zagrać 2 dowolnych
Wojowników do swojej Drużyny
jako akcja w części „A”.



+

Ten symbol oznacza, że gracz może korzystać
z obu cech jednocześnie. Dolna cecha rozszerza
działanie górnej, podstawowej cechy.

↻

Ten symbol oznacza, że gracz może korzystać tylko
z jednej z dwóch cech. Jeśli zdecyduje się na skorzy-
stanie z jednej, nie może aktywować drugiej.

PRZYGOTOWANIE

W grze Valhalla dostępnych jest kilka dodatków. W pierwszej rozgrywce zalecamy zagrać w Valhallę bez dodatków, a w kolejnych dołączyć je do gry według uznania. Jeśli jesteście bardziej doświadczonymi graczami to sugerujemy od razu dodać do gry **Podstęp Lokiego**. Dodatki, które znajdują się w tym pudełku opisane są w dalszej części instrukcji. Wszystkie niewykorzystywane elementy z dodatków przed grą można odłożyć do pudełka.

1

Potasujcie talię **120 kart** gry i połóżcie ją w zakrytym stosie w obszarze gry, pozostawiając obok miejsce na stos kart odrzuconych.

2

W zasięgu graczy połóżcie **kartę punktacji**, odpowiadającą liczbie graczy oraz wszystkie **kości do gry**.

3

Każdy gracz bierze **planszę gracza** i kładzie na niej **4 tarcze** w wybranym kolorze. Każdy gracz może położyć obok siebie kartę pomocy, zwróconą odpowiednią stroną ku górze.



4

Potasujcie talię **kart Jarłów** i rozdajcie każdemu graczowi po 3 karty. Gracze wybierają 1 kartę Jarla i kładą ją zakrytą przed sobą. Pozostałe 2 karty należy odłożyć do pudełka. Gdy wszyscy gracze wybiorą swojego Jarla, należy kolejno przeczytać na głos cechy wszystkich wybranych Jarłów, a następnie położyć ich odkrytych po lewej stronie planszy gracza. W rozgrywce dla 2 graczy, przed rozdaniem Jarłów, należy odłożyć na bok karty oznaczone w rogu symbolem „3+”.



Pierwsza rozgrywka: Sugerujemy, aby początkujący gracze, zamiast wybierać jednego z trzech Jarłów, wylosowali po jednej karcie Jarla z widocznym obok symbolem.

5

Następnie z wierzchu talii odrzucicie określoną liczbę kart. Liczba odrzucanych kart zależy od liczby graczy. Odrzucone karty tworzą **odkryty stos kart odrzuconych**.

Liczba graczy

Liczba kart odrzucanych na początku gry

2 graczy

40 kart

3 graczy

20 kart

4 graczy

10 kart

5 graczy

0 kart

6 graczy

0 kart *

* W rozgrywce 6-osobowej dodatkowo, po wybraniu startowej ręki kart (punkt 9), wszystkie odrzucone przez graczy karty wtasujecie z powrotem do talii.

6

Z talii podstawowej wykładajcie karty do momentu, **aż na stole będzie tyle kart Wojowników, ilu jest graczy +1**, np. w grze 4-osobowej należy wyłożyć 5 kart Wojowników. Odkryte karty Taktyk Bitewnych należy wtasować do talii.

7

Gracz z najdłuższą brodą zostaje **graczem rozpoczynającym**. Jeśli macie problem z ustaleniem, kto powinien zacząć, możecie gracza rozpoczynającego wylosować. Może nim również zostać najmłodszy z graczy.

8

Gracz siedzący po prawej stronie gracza rozpoczynającego wybiera **jednego Wojownika** ze stołu i kładzie odkrytego w swojej Drużynie (czyli na swojej planszy gracza). Następnie pozostali gracze, w kolejności przeciwnej do ruchu wskazówek zegara, wybierają po jednym Wojowniku. Gracz rozpoczynający wybiera 1 z 2 pozostałych Wojowników, a ostatniego należy wtasować do talii.



Podczas rozpoczęcia gry i w jej trakcie, gracz sam decyduje, w którym miejscu kładzie swojego Wojownika. Wojownik, gdy zostanie umieszczony w Drużynie, nie może zostać przesunięty.

9

Każdy gracz przygotowuje swoją początkową rękę kart. W tym celu **dobiera 7 kart z talii, a następnie 2 z nich odrzuca** na odkryty stos kart odrzuconych. Wszyscy gracze muszą odrzucić karty jednocześnie.



Stos kart odrzuconych i talia kart

Gracz zawsze może swobodnie przeglądać karty w stosie kart odrzuconych, ale nie może zmieniać ich kolejności. Gracz ma również prawo liczyć, ile kart zostało w talii, co może mieć duże znaczenie, gdy gra zbliża się do końca.

! Złota zasada

◆ Jeśli jakaś karta, np. karta Jarła lub karta Taktyki Bitewnej ma działanie sprzeczne z poniższą instrukcją, to pierwszeństwo zawsze ma zasada opisana na karcie.

Kości dodatkowe

W grze dostępne są 3 kości dodatkowe, które stanowią wspólną pulę dla wszystkich graczy. Jeśli w jakimkolwiek momencie walki zabraknie tych kości, nie należy ich zastępować innymi. Gdy gracz w walce korzysta z tych kości, bierze je ze wspólnej puli, a gdy je odrzuca, wracają do wspólnej puli. Jeśli gracz nie może dobrać odpowiedniej liczby tych kości, korzysta z działania karty częściowo (np. dobiera i rzuca 1 kością zamiast 2).

ROZGRYWKA

Rozgrywkę zaczyna gracz rozpoczynający. Gracze wykonują swoje tury zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

Tura gracza podzielona jest na dwie części: **A** Akcja oraz **B** Dobranie 2 kart i zachowanie 1 z nich.


Gdy aktywny gracz zakończy swoją turę, czyli wykona część **B**, gracz siedzący po jego lewej stronie (zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara) rozpoczyna swoją turę.

A Akcja

W części **A** gracz ma do wyboru 4 akcje. Wykonuje **dokładnie 1 z nich**.

- 1 Zagraj 1 dowolnego Wojownika z ręki do Drużyny.
- 2 Zagraj 2 Wojowników z ręki do Drużyny, jeśli liczba symboli broni na obu tych kartach Wojowników nie przekracza 3.
- 3 Zaatakuj innego gracza.
- 4 Dobierz 2 karty i zachowaj 1 z nich.



! Jeśli gracz w swojej turze nie ma w Drużynie żadnego Wojownika, to musi wykonać akcję **1** lub **2**. Przypomina o tym symbol  na karcie pomocy. Jeśli gracz nie ma w swojej Drużynie żadnego Wojownika, ani nie ma kart Wojowników na ręce, pokazuje swoją rękę innym graczom i wykonuje w fazie **A** akcję **4**. Nie ma obowiązku zachowania Wojownika po dobraniu kart na rękę.

1 Zagraj 1 dowolnego Wojownika z ręki do Drużyny.

Gracz wybiera dowolnego Wojownika ze swojej ręki i zagrywa go do swojej Drużyny. Gracz może mieć w Drużynie **maksymalnie 4 Wojowników**. Jeśli ma 4 Wojowników w swojej Drużynie i chce zagrać kolejnego, odrzuca wybranego Wojownika z Drużyny na stos kart odrzuconych. Gdy gracz zagrywa Wojownika, kładzie go na dowolnym pustym polu swojej planszy. Wojowników na planszy nie można przesuwac po ich zagraniu.

2 Zagraj 2 Wojowników z ręki do Drużyny, jeśli łączna liczba symboli broni na obu tych kartach Wojowników nie przekracza 3.

Ta akcja jest podobna do pierwszej, z tą różnicą, że gracz zagrywa dwie karty Wojowników. Suma broni (nie mylić z Siłą) na dwóch kartach Wojowników nie może przekraczać 3. To znaczy, że gracz może zagrać dwóch Wojowników

z 1 symbolem broni, albo jednego Wojownika z 1 symbolem broni i drugiego z 2 symbolami broni. Można wykonać tę akcję, nawet jeżeli gracz ma już w swojej Drużynie 4 Wojowników — odrzuca wówczas wybranych Wojowników z Drużyny na stos kart odrzuconych, a w ich miejsce zagrywa wybranych Wojowników z ręki.

3 Zaatakuj innego gracza.

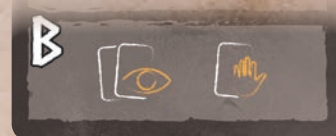
Gracz wybiera innego gracza i atakuje jego Drużynę. Nie można atakować gracza, który nie ma żadnych Wojowników w swojej Drużynie lub nie ma już własnych tarcz. Przebieg bitwy jest opisany w dalszej części instrukcji.

4 Dobierz 2 karty i zachowaj 1.

Gracz dobiera z talii 2 karty, ogląda je i zachowuje na ręce jedną z nich. Drugą odkłada odkrytą na stos kart odrzuconych. Nie ma limitu kart, które gracz może mieć na ręce.

B Dobierz 2 karty i zachowaj 1 z nich

Po wykonaniu wybranej akcji w części **A**, gracz dobiera 2 karty z talii, ogląda je i zachowuje jedną z nich. Drugą odkłada odkrytą na stos kart odrzuconych. Nie ma limitu kart, które gracz może mieć na ręce.



BITWY

Gracz rozgrywa bitwę przy wykorzystaniu swoich Wojowników, kart Taktyk Bitewnych i działania cech Jarla. Najpierw ma miejsce faza atakującego, a następnie faza obrońcy. Walka kończy się porównaniem Siły walczących.

Nie można atakować gracza, który nie ma żadnych Wojowników w swojej Drużynie LUB nie ma już własnych tarcz.

Przed rozpoczęciem fazy atakującego, gracze mają szansę zagrać te karty Taktyk Bitewnych, które należy zagrywać przed walką (oznaczone widocznym na ilustracji obok symbolem, w lewym dolnym rogu karty). Z kart Taktyk Bitewnych i cech działających przed walką pierwszy korzysta gracz atakujący, a później obrońca.



Faza Atakującego

1) Rzut 6 kośćmi broni.

Na początku fazy ataku, gracz rzuca 6 kośćmi broni. Po rzucie kośćmi, gracz może korzystać z przerzutów, zagrywać karty Taktyk oraz uzbrajać Wojowników w dowolnej kolejności.

2) Przerzuty.

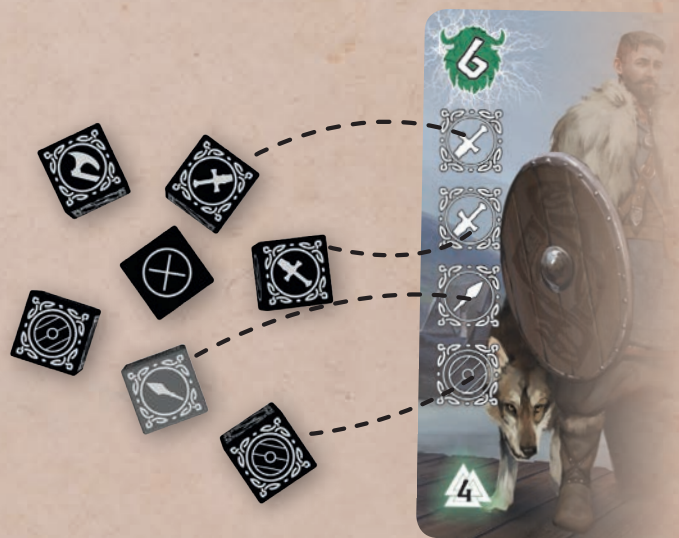
W swojej fazie gracz atakujący może odrzucić jedną kość, aby przerzucić dowolne kości ze swojej puli. Gracz może wykonywać przerzuty dowolną liczbę razy w danej walce, pamiętając, że za każdym razem musi odrzucić jedną kość. Odrzucona kość jest odkładana do wspólnej puli.

3) Zagrywanie kart Taktyk Bitewnych.

Gracz może w trakcie walki zagrywać dowolną liczbę kart Taktyk Bitewnych. Gracz może zagrywać karty po rzucie kośćmi, w trakcie przerzutów albo po przerzutach. Gracz nie może korzystać z kart Taktyk Bitewnych po zakończeniu swojej fazy. Musi zdecydować się na zagranie kart, zanim skończy się jego atak i obrońca rzuci kośćmi. Karty Taktyk Bitewnych podnoszą wartość siły Drużyny, pomagają w przerzutach i uzbrojeniu większej liczby Wojowników.

4) Uzbrojenie Wojowników.

Celem rzutów kośćmi jest uzbrojenie Wojowników. Spośród wyrzuconych i przerzuconych kości broni gracz wybiera te, które pasują do jego Wojowników. Jeśli gracz odłoży na karcie Wojownika wszystkie bronie wymagane do aktywacji, dolicza jego siłę do Siły Ataku.



Gracz może aktywować Wojowników za pomocą kości broni w dowolny sposób. Gracz nie musi aktywować Wojowników, nawet jeśli posiada

niezbędne kości. Gracz nie może zaatakować wyłącznie siłą z zagranich kart Taktyk Bitewnych, bez aktywowania przynajmniej jednego Wojownika.

Na każdej z kości występuje symbol ⊗, który oznacza nieudany rzut. Kości z symbolem ⊗, tak samo jak wszystkie pozostałe, można przetrzucać, korzystając z przerzutów bądź kart Taktyk Bitewnych. Nie można symbołu ⊗ wykorzystywać do aktywowania Wojowników ani Lodowych Gigantów.

Gracze po wykonaniu rzutu kośćmi układają je obok kart Wojowników, których planują aktywować. Kości można położyć na kartach Wojowników dopiero w momencie, w którym gracz jest zdecydowany aktywować Wojownika i uzyskał wszystkie wymagane do tego kości. Do zakończenia bitwy zabronione jest zdejmowanie kości z kart aktywowanych Wojowników.

Jeśli gracz atakujący nie uzbroi żadnego Wojownika, bitwa natychmiast się kończy, bez wyłonienia zwycięzcy.

5) Zakończenie fazy ataku.

Gdy gracz nie chce lub nie może już przetrzucać kości, ani zagrywać dodatkowych kart Taktyk, to kończy on swój atak i sumuje osiągniętą Siłę.

Siła Ataku to suma siły kompletnie uzbrojonych Wojowników i zagranich kart Taktyk.

! Opis cech specjalnych Wojowników oraz wszystkich symboli z kart znajduje się w dalszej części instrukcji na stronach 20 - 24.



Faza Obroncy

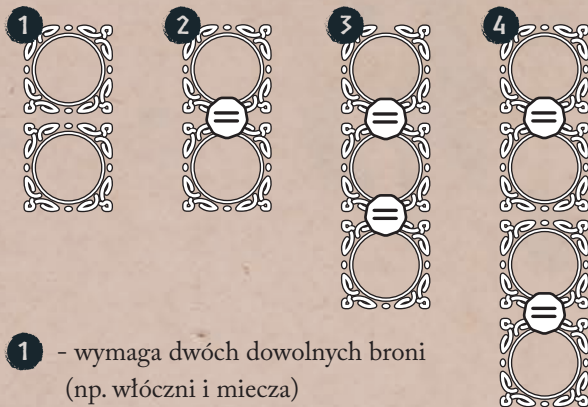
Faza obroncy wygląda podobnie, jak faza atakującego, jednak jeśli obrońca nie uzbroi żadnego Wojownika, bitwa kończy się zwycięstwem atakującego. Gracz nie może obronić się wyłącznie siłą pochodzącą z zagranich kart Taktyk Bitewnych, bez aktywowania przynajmniej jednego Wojownika.

W grze są dostępne 3 dodatkowe kości – jeśli gracz atakujący wykorzystał część z nich do aktywowania swoich Wojowników, obrońca może skorzystać tylko z tych, które pozostały, a więc może nie być w stanie wykorzystać cechy Jarla lub kart Taktyk Bitewnych.

! Pamiętaj: Jeśli gracz atakujący zakończy swoją fazę, nie może już zagrać żadnych dodatkowych kart Taktyk Bitewnych w fazie obroncy!

Lodowi Giganci

Aktywowanie Lodowych Gigantów odbywa się na tych samych zasadach, co aktywowanie pozostałych Wojowników, ale nie mają oni przypisanych konkretnych broni wymaganych do aktywacji. Aby aktywować Lodowego Giganta, gracz korzysta z dowolnych broni, ale nie może korzystać z symboli ⊗.



- 1 - wymaga dwóch dowolnych broni (np. włóczni i miecza)
- 2 - wymaga dwóch takich samych broni (np. dwóch toporów)
- 3 - wymaga trzech takich samych broni (np. trzech tarcz)
- 4 - wymaga dwóch par takich samych broni (np. dwóch toporów i dwóch łuków)



Porównanie Siły

Po zakończeniu fazy obroncy, gracze biorący udział w walce porównują swoje Siły Ataku. Gracz z wyższą Siłą Ataku wygrywa bitwę. W przypadku remisu bitwę wygrywa atakujący.



Jeśli bitwę wygrał atakujący:

- 1) Zabiera z planszy obrońcy tarczę w jego kolorze i kładzie ją na swojej planszy. Obrońca nigdy nie może stracić tarczy zdobytej od przeciwnika.
- 2) Wszyscy Wojownicy, których aktywował, trafiają do jego Valhalli.



Jeśli bitwę wygrał obrońca:

- 1) Nie traci ani nie zdobywa tarczy.
- 2) Może wybrać, którzy z jego aktywowanych Wojowników trafiają do Valhalli. Może nie wysłać żadnych Wojowników do swojej Valhalli, wybrać tylko niektórych albo wysłać wszystkich, których aktywował.



Valhalla to osobisty stos punktów gracza. Karty Wojowników, które tam trafiają, należy trzymać w zakrytym stosie po prawej stronie planszy gracza.

Wojownicy, którzy wygrali bitwę odchodzą w chwale. Odyn otwiera im wrota, a oni zasiadają z nim przy stole w Valhalli.

Gracz, który przegrał walkę, niezależnie od tego czy był to gracz atakujący, czy obrońca - nie wysła Wojowników do Valhalli.

Wojownicy, którzy przegrali bitwę, wracają okryci hańbą i leczą rany. Udział w walce to za mało - Odyn przyjmuje do Valhalli tylko zwycięzców.

Po walce wszystkie użyte podczas niej kości odkładane są do wspólnej puli. Następnie gracze odrzucają na stos kart odrzuconych zagrane podczas bitwy karty Taktyk Bitewnych.

KONIEC GRY

Gracze wykonują swoje tury w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, aż do momentu spełnienia jednego z dwóch warunków zakończenia gry:

- 1) Jeden z graczy straci swoją ostatnią tarczę

— LUB —

- 2) Zostanie dobrana ostatnia karta z talii

W obu przypadkach aktywny gracz dogrywa do końca swoją turę. Następnie **każdy gracz (łącznie z graczem, który spełnił warunek zakończenia gry) wykonuje jedną, ostatnią turę.**

Gracz, który stracił swoją ostatnią tarczę wciąż pozostaje w grze, bierze udział w Ragnaröku i nadal może zostać zwycięzcą.

Pod koniec gry, gdy w talii skończą się karty, może się zdarzyć, że w swojej turze gracz dobierze mniej kart niż powinien dobrać albo nie będzie w stanie dobrać żadnej karty.



Ragnarök

Po rozegraniu ostatniej tury nadchodzi mityczny Ragnarök. Wojownicy wszystkich graczy mają ostatnią szansę na chwalebny śmierć w walce.

Podczas Ragnaröku kolejno każdy z graczy rzuca 6 kośćmi, może skorzystać z przerzutów i użyć kart Taktyk Bitewnych. Celem gracza jest uzbrojenie Wojowników w swojej Drużynie, aby wysłać ich do Valhali. Jeśli gracz aktywował wszystkich Wojowników albo nie jest w stanie aktywować kolejnego, kończy tę fazę i przenosi wszystkich aktywowanych Wojowników do

swojej Valhali. Następnie przekazuje wszystkie 6 kości kolejnemu graczowi. Pozostali Wojownicy z Drużyny, razem z kartami z ręki, trafiają na stos kart odrzuconych.

Ragnarök nie jest traktowany jako atak przeciwko innym graczom, dlatego w jego trakcie nie można zdobywać tarcz przeciwników.

Podczas Ragnaröku gracz wciąż może korzystać z działania swojego Jarla. Na potrzeby kart Jarla, gracz jest traktowany jako atakujący.






Liczenie Punktów Chwały

Po zakończonej rozgrywce gracze sumują Punkty Chwały za zdobyte tarcze i Punkty Chwały na kartach w Valhali. Warto użyć w tym celu karty punktacji przeznaczonej dla odpowiedniej liczby graczy.

Gracz posiadający najwięcej Punktów Chwały wygrywa grę. W przypadku remisu - wygrywa gracz, który posiada więcej zdobytych tarcz przeciwników. Jeśli nadal jest remis - wygrywa gracz, który posiada więcej własnych tarcz. Jeśli nadal jest remis - gracze dzielą się zwycięstwem.

Punkty za tarcze:

Podczas liczenia punktów dodatkowych za tarcze (w grze dla 3-6 graczy), każda tarcza może być wykorzystana tylko w jednym zestawie.

-  Każda zdobyta tarcza przeciwnika przynosi graczowi 2 Punkty Chwały. Zachowane, własne tarcze nie dają żadnych dodatkowych Punktów Chwały.
-  Każda posiadana tarcza (zarówno własna, jak i przeciwnika) przynosi graczowi 2 Punkty Chwały. Dodatkowo każdy zestaw 2 tarcz od różnych przeciwników to 2 dodatkowe Punkty Chwały.
-  Każda posiadana tarcza (zarówno własna, jak i przeciwnika) przynosi graczowi 2 Punkty Chwały. Dodatkowo każdy zestaw 3 tarcz od różnych przeciwników to 3 dodatkowe Punkty Chwały.
-  Każda posiadana tarcza (zarówno własna, jak i przeciwnika) przynosi graczowi 2 Punkty Chwały. Dodatkowo każdy zestaw 3 tarcz od różnych przeciwników to 2 dodatkowe Punkty Chwały, a każdy zestaw 4 tarcz od różnych przeciwników to 4 dodatkowe Punkty Chwały.
-  Każda posiadana tarcza (zarówno własna, jak i przeciwnika) przynosi graczowi 2 Punkty Chwały. Dodatkowo każdy zestaw 4 tarcz od różnych przeciwników to 3 dodatkowe Punkty Chwały, a każdy zestaw 5 tarcz od różnych przeciwników to 5 dodatkowych Punktów Chwały.

Punkty za Wojowników w Valhali:

Każdy Wojownik, który trafił do Valhali danego gracza, przynosi mu Punkty Chwały zaznaczone w lewym dolnym rogu karty.

Teraz znasz już zasady gry podstawowej. Przed rozpoczęciem rozgrywki sprawdź dodatkowe warianty gry (str. 19) oraz opis symboli występujących na kartach w talii podstawowej (opis znajduje się na ostatniej stronie instrukcji, abyś mógł sprawnie korzystać z niego podczas gry). Gdy już dobrze poznasz Valhallę, zachęcamy do sprawdzenia dodatków – ich szczegółowe opisy znajdują się na kolejnych stronach instrukcji. *Podstęp Lokiego* możecie dodać już przy pierwszej rozgrywce.

DODATKI

Do gry Valhalla dostępnych jest wiele dodatków. Część z nich znajdziecie w pudełku z grą podstawową, część funkcjonuje jako osobne rozszerzenia. Jeśli w zasadach nie zaznaczono inaczej, wszystkie dodatki można łączyć lub grać z każdym z nich oddzielnie. Dodatki rozbudowują grę lub uatrakcyjniają zabawę w większym gronie. Jedynym ograniczeniem w przypadku niektórych dodatków jest liczba graczy. Poznawanie dodatków warto zacząć od *Podstępu Lokiego*, który można wprowadzić już podczas pierwszej rozgrywki.

Podstęp Lokiego

Loki jest bogiem podstępów, kłamstw i psot. Podczas Ragnaröku Loki staje w opozycji do innych bogów i pomaga tym, którzy przegrywają bitwę.

Grając z dodatkiem *Podstęp Lokiego* należy wybrać lub wylosować jedną ze specjalnych kart. Niektóre z nich mogą mieć wpływ na liczbę odrzucanych kart z talii na początku gry.

Gdy gracie po raz pierwszy z tym dodatkiem, połóżcie na stole kartę oznaczoną „zalecana w pierwszej rozgrywce” (♠) obok karty punktacji, w widocznym dla wszystkich miejscu. W kolejnych rozgrywkach z wykorzystaniem tego dodatku, możecie wybrać lub wylosować dowolną kartę. Pozostałe 9 kart możecie odłożyć do pudełka.

Każda karta Podstępu Lokiego opisuje, jaką premię otrzymuje po bitwie gracz, który ją przegrał. Premia jest przyznawana po bitwie, po rozpatrzeniu wszystkich innych efektów kart Taktyk Bitewnych i cech specjalnych Jarłów.

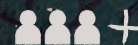
Po zakończonej bitwie należy porównać Siłę Ataku graczy biorących w niej udział.

W zależności od tego, jak duża była to różnica, przegrany otrzymuje odpowiednią premię wskazaną na karcie Podstępu Lokiego. **Gracz może zrezygnować z przysługującej mu premii i zamiast tego może skorzystać z dowolnej premii, która znajduje się poniżej na karcie Lokiego. Przegrany może też całkowicie zrezygnować z otrzymania jakiegokolwiek premii.**

Oprócz tej zmiany, walka i wszystkie jej konsekwencje pozostają bez zmian.

RÓŻNICA SIŁY	PREMIA DLA PRZEGRANEGO
0 - 1	Wyślij wszystkich aktywowanych Wojowników do Valhalli.
2 - 3	Wyślij 1 aktywowanego Wojownika do Valhalli.
4 - 5	Dobierz 1 losową kartę z ręki zwycięzcy.

Wsparcie Thora



Thor jest bogiem burzy i piorunów, synem Odyna i potężnym wojownikiem. Wezwany podczas Ragnaröku wspiera wojowników, dołączając do drużyny na czas bitwy.

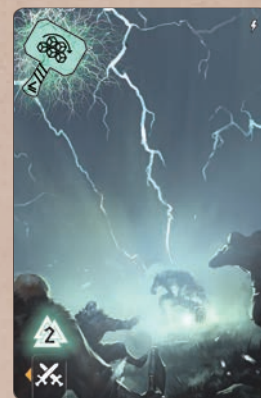
Grając z tym dodatkiem, przed utworzeniem stosu kart odrzuconych, należy wtasować do talii 14 kart Wsparcia Thora. Karty Wsparcia Thora należy traktować jako karty Taktyk Bitewnych.

Gracz posiadający taką kartę na ręce, może zagrać ją przed rozpoczęciem bitwy, w której uczestniczy dwóch innych graczy.

Symbole na kartach Wsparcia Thora wskazują, na kogo może zostać zagrana karta oraz jaką premię otrzyma wspierany gracz (dokładny opis znajduje się na końcu instrukcji). W przypadku gdy obydwa uczestniczący w bitwie gracze spełniają warunek zagrania karty, gracz zagrywający wybiera, na kogo zagrywa kartę Wsparcia Thora.

Jeśli wsparty gracz wygrał bitwę, to zagrana karta Wsparcia Thora trafia do Valhalli tego gracza, który ją zagrał i przynosi mu dodatkowe punkty. Jeśli wsparty gracz przegrał bitwę, zagrana karta Wsparcia Thora trafia na stos kart odrzuconych.

Każdy gracz może zagrać maksymalnie jedną kartę Wsparcia Thora przed walką, w której nie bierze udziału. Może to oznaczać, że kilku graczy zagra po jednej karcie, a każda z nich wpłynie na daną walkę.




Walkirie

Walkirie to córki Odyna, pomniejszych boginie, które sprowadzają do Valhalli dusze najdzielniejszych spośród poległych w boju wojowników, zwanych Einherjerami. Walkirie cenią chwalebną śmierć w pojedynku oraz wyróżniają tych, którzy zasłużyli się, walcząc u boku innych.

Przygotowanie gry

Dodatek *Walkirie* to 40 dodatkowych kart, które przed rozpoczęciem przygotowania gry należy wtasować do talii. Dopiero po dodaniu kart Walkirii, należy utworzyć stos kart odrzuconych.

Gracze korzystają ze specjalnie oznaczonej karty pomocy () , która przypomina o zmianach przebiegu tury gracza.

Zmiany w zasadach

Rozgrywka z dodatkowymi kartami Walkirii różni się tylko w części **B** tury gracza. Gracz **dobiera 3 zamiast 2 kart**, a następnie zachowuje 1 z nich. Pozostałe karty odkłada odkryte na stos kart odrzuconych.



Karty Wojowników z Przychylnością Walkirii

Większość kart Wojowników z tego dodatku posiada specjalną zasadę zdobywania Punktów Chwały, oznaczoną w lewym dolnym rogu karty (dokładny opis symboli znajduje się na końcu instrukcji). Gdy taki Wojownik odchodzi do Valhalli, należy sprawdzić, czy przysługują mu dodatkowe Punkty Chwały. Jeśli tak, należy dobrać karty Wojowników ze stosu kart odrzuconych, których łączna wartość Punktów Chwały odpowiada wartości dodatkowych Punktów Chwały Wojownika odchodzącego do Valhalli. Karty te należy umieścić na swoim stosie Valhalli.

Dodatkowe Punkty Chwały są przyznawane na podstawie tego, jacy Wojownicy z Drużyny gracza właśnie odchodzą do Valhalli. Niektóre Walkirie premiują odchodzenie do Valhalli samotnie, inne w dużej grupie, a inne w towarzystwie Wojownika ze wskazanego Klanu.




Karty Misji Walkirii

Na kartach Misji Walkirii przedstawione są dodatkowe wymagania, które walczący gracze mogą starać się spełnić podczas bitwy. Po każdej bitwie gracz, który ją wygrał, może zagrać z ręki **maksymalnie jedną** kartę Misji, której wymagania udało mu się spełnić. Zrealizowaną Misję należy odłożyć do jego Valhalli. Liczy się ona jako 2 dodatkowe Punkty Chwały na końcu gry.

Wszystkie karty Wojowników, jak i nowe karty Taktyk Bitewnych pochodzące z tego dodatku, posiadają cechy specjalne oznaczone nowym zestawem symboli, których dokładny opis znajduje się na końcu instrukcji.



Gdy gracze łączą dodatek Walkirie i Karły ze Svartalfheim, korzystają z karty pomocy () . Grając w takim wariantcie, zmieniają się dwie zasady w grze. Po pierwsze, podczas przygotowania, w kroku **S**, należy odrzucić o 20 kart więcej na stos kart odrzuconych. Druga zmiana zasad następuje, gdy gracz w części **A** decyduje się na akcję **4**, dobiera wtedy 3 karty i zachowuje 1 z nich.

Karty ze Svartalfheim

Chciwe, przebiegłe, zdraдлиwe istoty zamieszkujące Svartalfheim – podziemną krainę pomiędzy Midgardem a Niflheimem. Karty to wyjątkowo uzdolnieni kowale, uzbrojeni w magiczne, potężne bronie i amulety – niezwykle groźni na polu bitwy.

Przygotowanie gry

Dodatek *Karty ze Svartalfheim* to 40 dodatkowych kart, które przed rozpoczęciem przygotowania gry należy wtasować do talii. Dopiero po dodaniu kart Karłów, należy utworzyć stos kart odrzuconych.

Gracze korzystają ze specjalnie oznaczonej karty pomocy (+40), która przypomina o zmianach przebiegu tury gracza.

Zmiany w zasadach

Rozgrywka z dodatkowymi kartami różni się tylko w części **B** tury gracza. Gracz **dobiera 3 karty zamiast 2**, a następnie zachowuje 1 z nich. Pozostałe karty odkłada odkryte na stos kart odrzuconych.

Cechy specjalne na kartach Karłów

Zarówno karty Wojowników, jak i nowe karty Taktyk Bitewnych pochodzące z tego dodatku posiadają cechy specjalne oznaczone nowym zestawem symboli, których dokładny opis znajduje się na końcu instrukcji.



Gniew Tyra

Tyr, bóg wojny, przechadza się po polu bitwy pomiędzy wojownikami, wlewając w ich serca gniew. Ogarnięci bitewnym szalem wojownicy zyskują nadludzką siłę i prowadzeni są do boju przez wzburzonego boga.

Grając z tym dodatkiem, przed odrzuceniem kart, należy wtasować do talii 14 z 20 kart Gniewu Tyra. Dodatkowo po wybraniu startowej ręki, każdy z graczy dobiera **1 losowo wybraną kartę**, spośród pozostałych 6 kart Gniewu Tyra. Niewykorzystane karty Gniewu Tyra należy odłożyć do pudełka.

Karty Gniewu Tyra to nowy rodzaj kart, które zagrywane są w trakcie rozgrywki w inny sposób niż pozostałe karty. Gdy gracz dodaje Wojownika lub Wojowników do swojej Drużyny, może zdecydować się wzmocnić jednego z nich kartą Gniewu Tyra. Kartę tę należy wsunąć pod kartę Wojownika w taki sposób, aby u góry było widać jej działanie.

Premia do siły przyznawana jest Wojownikowi dopiero wtedy, gdy zostanie on aktywowany. Niektóre karty Gniewu Tyra zmniejszają wymagania aktywacji Wojownika, do którego karty są dołączone, anulując wymóg posiadania broni o określonym symbolu.

Karty Gniewu Tyra **można zagrywać tylko w momencie wystawiania Wojownika**. Oznacza to, że do Wojowników znajdujących się już w Drużynie, nie można dołączać kart Gniewu Tyra. Każdy Wojownik może być wzmocniony maksymalnie 1 kartą Gniewu Tyra.



Jeśli Wojownik zostaje odrzucony z Drużyny gracza, przypisana do niego karta Gniewu Tyra również zostaje odrzucona. Jeśli taki Wojownik wraca na rękę gracza, to gracz bierze Wojownika i przypisana do niego kartę Gniewu Tyra. Po odejściu Wojownika do Valhalla, karta Gniewu Tyra trafia na stos kart odrzuconych.

Król Góry

Gdy ziemia się zapada, a ogień otacza ostatnie nietknięte zniszczeniem krainy, w ostatecznej walce pojawia się ten, którego bogowie cenią najbardziej. Nie jest on królem żadnej ziemi czy klanu, ale jest najpotężniejszym spośród wszystkich Jarłów. Jest Królem Góry, szydyczko nawołującym innych do ostatniej walki...

Dodatek **Król Góry** zawiera:

- 2 karty Króla Góry,
- 6 dwustronnych kart Premii Punktowej (oznaczonych symbolem liczby graczy na dole karty).

Król Góry (2-5 graczy)

Na początku gry połóżcie na stole kartę Króla i kartę Premii Punktowej, odpowiadającą liczbie graczy w grze. Jeśli posiadacie figurkę Króla Góry, za każdym razem, gdy zasady mówią o karcie Króla, używacie w jej miejsce figurki.

Po pierwszej bitwie w grze, gracz który ją wygrał, kładzie przed sobą kartę Premii Punktowej i używa karty Króla do zaznaczenia na niej pierwszego poziomu. Od teraz jest on Królem Góry. Gdy ktokolwiek wygra bitwę przeciwko Królowi Góry (w ataku bądź w obronie) zabiera mu obydwie karty i kładzie przed sobą, zaznaczając pierwszy poziom.

Na początku swojej tury Król Góry sprawdza, czy ma Wojowników w swojej Drużynie. Jeśli nie posiada Wojowników w Drużynie, normalnie wykonuje swoją turę. Jeśli posiada, otrzymuje Premię Punktową, wynikającą z aktualnego poziomu karty, a następnie przesuwa kartę Króla o jeden poziom w górę i normalnie wykonuje swoją turę.

Gracz będący Królem Góry otrzymuje Premię Punktową, wynikającą z aktualnego poziomu, dobierając ze stosu kart odrzuconych karty Wojowników o łącznej wartości Punktów Chwały równej przyznawanej Premii.

Począwszy od drugiego poziomu, oprócz rosnącej Premii Punktowej dla Króla Góry, pojawia się również Premia dla gracza, który go atakuje. Za każdym razem, gdy ktoś atakuje Króla Góry, dobiera z puli dodatkową szarą kość (lub kości).

Na końcu rozgrywki, gracz który jest Królem Góry, otrzymuje 1 dodatkowy Punkt Chwały.

Królowie Góry (6 graczy)

Rozgrywka w tym wariantcie różni się nieco od gry dla 2-5 graczy. Gracze korzystają z dwóch kart poziomu i dwóch kart Króla Góry.

Gracz, który jako pierwszy w grze wygra bitwę, zostaje Królem Góry. Zwycięzca kolejnej bitwy, w której nie brał udziału Król Góry, zostaje drugim Królem Góry, otrzymując drugą kartę Króla Góry (razem z drugą kartą Premii Punktowej).

Jeżeli w walce, w której bierze udział tylko jeden z Królów Góry, zostanie on pokonany, zwycięzca zabiera mu obydwie karty i kładzie je przed sobą, zaznaczając pierwszy poziom.

W walce pomiędzy dwoma Królami Góry, przegrany odkłada kartę Króla Góry do wspólnej puli. Zwycięzca kolejnej bitwy, w której nie brał udziału Król Góry, otrzymuje drugą kartę Króla Góry (razem z kartą Premii Punktowej).



Awers i rewers karty poziomu Króla Góry: lewa - do oznaczania kartą (patrz obok), prawa - do oznaczania figurką.

Karta Króla Góry umieszczona na pierwszym poziomie



Współpraca Jarlów

Grając w tym wariantcie, gracze siedzący naprzeciwko siebie współpracują ze sobą. Aby to oznaczyć, wsuwają pod swoją planszę gracza specjalne karty w taki sposób, aby widoczna była część karty w kolorze gracza, z którym współpracują.



Zmiany w zasadach dla gry w tym wariantcie:

- Na potrzeby premii Klanu Jelenia (fioletowego), gracz traktuje Wojowników Jarla, z którym współpracuje, jakby byli w jego własnej Drużynie. Gracz przyznaje premię Wojownikowi z Klanu Dzika (żółtego), jeśli wskazany na karcie Klan pojawia się u przeciwnika w bitwie lub w Drużynie Jarla, z którym on współpracuje.
- W czasie walki (zarówno atakując, jak i broniąc się) gracz może aktywować Wojowników w Drużynie Jarla, z którym współpracuje. Po walce ci Wojownicy pozostają w Drużynie Jarla, do którego należą — nie odchodzą oni do Valhalli.
- Na potrzeby działania wszystkich kart Jarlów i Taktyk Bitewnych, Drużyna gracza oznacza Wojowników w jego własnej Drużynie. Nie wlicza się do niej Wojowników Jarla, z którym gracz współpracuje.
- Nie można atakować gracza, który nie ma Wojowników w Drużynie, nawet gdy Jarl, z którym współpracuje obrońca, ma Wojowników w swojej Drużynie.
- Na koniec rozgrywki, w podziękowaniu za udaną współpracę, gracze oddają 1 z własnych tarcz swojemu współpracownikowi (o ile to możliwe), pomagając mu tym samym zdobyć dodatkowe punkty za tarcze.
- Pomimo współpracy, gracze liczą swoje Punkty Chwały osobno i tylko jeden gracz zostaje zwycięzcą.

Sojusz Jarlów

Grając w tym wariantcie, gracze siedzący naprzeciwko siebie zawiązują sojusz. Aby to oznaczyć, wsuwają pod swoją planszę gracza specjalne karty w taki sposób, aby widoczna była część karty w kolorze gracza, z którym są w sojuszu.

Zmiany w zasadach dla gry w tym wariantcie:

- Na potrzeby premii Klanu Jelenia (fioletowego), gracz traktuje Wojowników Jarla, z którym jest w sojuszu, jakby byli w jego własnej Drużynie. Gracz przyznaje premię Wojownikowi z Klanu Dzika (żółtego), jeśli wskazany na karcie Klan pojawia się u przeciwnika w bitwie lub w Drużynie Jarla, z którym jest w sojuszu.
- W czasie walki (zarówno atakując, jak i broniąc się) gracz może aktywować Wojowników w Drużynie Jarla, z którym jest w sojuszu.
- Po wygranej walce, gracz wysyła aktywowanych Wojowników (własnych i sojusznika) do swojej Valhalli zgodnie z normalnymi zasadami.
- Na potrzeby działania wszystkich kart Jarlów i Taktyk Bitewnych, Drużyna gracza oznacza Wojowników w jego własnej Drużynie. Nie wlicza się do niej Wojowników Jarla, z którym gracz jest w sojuszu.
- Nie można atakować gracza, który nie ma Wojowników w Drużynie, nawet gdy Jarl, z którym obrońca jest w sojuszu, ma Wojowników w swojej Drużynie.
- Na koniec gry sojusznicy wspólnie liczą zdobyte przez siebie Punkty Chwały. Gracze sumują wszystkie Punkty Chwały na kartach Wojowników w obu Valhallach. Sojusznicy wszystkie posiadane tarcze zbierają razem i dostają po 2 Punkty Chwały za każdą z własnych tarcz, a premie za tarcze przyznawane są dla wspólnej puli tarcz zdobytych przez obydwu sojuszników.
- W grze 4-osobowej należy korzystać z karty punktacji dla 3 graczy, a w grze 6-osobowej należy korzystać z karty punktacji dla 5 graczy.
- Na końcu należy porównać wyniki każdego sojuszu. Wygrywa ta para sojuszników, która uzyska największą liczbę Punktów Chwały.

Wariant Solo

W tym wariantcie gracz wciela się w Jarla, który prowadzi drużynę wojowników do walki przeciwko potężnym, mitycznym potworom. Podczas jednej rozgrywki gracz będzie walczył z jednym potworem, starając się go zabić. Ogromne, groźne i wytrzymałe monstra nie dają się pokonać w pojedynczej walce. Dopiero zadając ostateczny cios rozwścieczonemu potworowi, Jarl i jego drużyna zostają przyjęci w chwale do Valhalli.

Wariant Solo opiera się w większości na podstawowych zasadach gry. Aby w pełni cieszyć się tym wariantem, należy najpierw dokładnie poznać zasady gry podstawowej.



Przygotowanie do gry

- 1) Na samym początku gracz wybiera Potwora, z którym chce się zmierzyć.
 - Każdy Potwór to zestaw kart symbolizujących obrażenia, które trzeba zadać Potworowi, aby go pokonać.
 - Po wybraniu Potwora gracz układa jego karty w odkrytym stosie przed sobą. Ten zestaw kart będziemy nazywać stosem Potwora. Gracz układa karty w kolejności rosnącej siły, gdzie najwyższa siła Potwora znajduje się na spodzie stosu.
 - Przed rozgrywką gracz może przejrzeć stos Potwora, aby dowiedzieć się, z jakim przeciwnikiem będzie miał do czynienia w walce. W trakcie rozgrywki gracz może podejrzeć tylko 1 kartę Potwora poniżej wierzchniej, aktywnej karty.
 - Po prawej stronie stosu Potwora gracz kładzie zestaw 6 kości w dowolnym kolorze.
- 2) Gracz ma do dyspozycji 4 karty pomocy dla wariantu Solo. Jedną z nich gracz umieszcza obok stosu Potwora. Kolejne dwie karty pomocy służą do oznaczenia liczby Punktów Chwały posiadanych w Valhali. Czwarta karta pomocy może być wykorzystana do oznaczenia przebiegu tury przy pomocy żetonu tarczy niewykorzystywanego koloru.
- 3) Przed rozgrywką należy wybrać poziom trudności gry. W pierwszej partii zalecany jest poziom I,

a w kolejnych rozgrywkach gracz sam decyduje, na jakim poziomie trudności chce grać. Poniższe zasady dotyczą I poziomu. Zmiany w rozgrywce dla II i III poziomu opisane są na stronie 19.

- 4) Gracz wybiera jedną planszę gracza i kładzie na niej 4 żetony tarcz w wybranym kolorze.
- 5) Następnie gracz wybiera 1 Jarla i kładzie go po lewej stronie planszy.

Cechy specjalne wielu Jarłów nie mają zastosowania w rozgrywce Solo, dlatego gracz powinien sam wybrać, w którego Jarla chce się wcielić. W dalszej części instrukcji znajduje się lista Jarłów pasujących do rozgrywki jednoosobowej. W kolejnych rozgrywkach zalecamy wypróbowanie działania różnych Jarłów w tym wariantcie.
- 6) Kolejnym krokiem jest przygotowanie talii. Gracz dokładnie tasuje talię 120 kart podstawowych i 40 z nich kładzie odkryte, tworząc stos kart odrzuconych.
- 7) Następnie gracz dobiera 6 kart z talii i wszystkie zatrzymuje na ręce. Przed rozpoczęciem rozgrywki, gracz może jednorazowo wymienić wybrane karty z ręki. Jeśli się na to zdecyduje, odkłada wybrane karty na bok, dobiera taką samą liczbę kart z talii, a następnie te wcześniej odłożone wtasowuje do talii. Ta wymiana jest jednorazowa i gracz nie może zmienić zdania po dobraniu nowych kart.

Rozgrywka

Rozgrywka w wariantcie Solo jest podzielona na tury. Gracz w swojej turze wykonuje część **A** i **B** a następnie fazę Potwora. Identycznie, jak w normalnych zasadach Valhalli, w części **A** gracz wybiera 1 z 4 dostępnych akcji, a w części **B** gracz dobiera 2 karty i zachowuje 1 z nich.

Jeśli gracz na początku swojej tury nie posiada przynajmniej 1 Wojownika w Drużynie, to ma on obowiązek wykonania jednej z dwóch akcji zagrania Wojownika.

Jeśli po wykonaniu części **B** gracz nie ma żadnego Wojownika w Drużynie, faza Potwora jest pomijana.

Po wykonaniu części **B** następuje faza Potwora:

- 1) Gracz rzuca wszystkimi kośćmi, które leżą obok karty Potwora. W zależności od tego, ile kości Potwora znajduje się aktualnie na jego karcie, może to być 6 lub mniej kości.
- 2) Po prawej stronie karty Potwora znajdują się symbole, których Potwór potrzebuje, aby zaatakować gracza. Po rzucie gracz sprawdza, czy którakolwiek kość lub kości pasują do symboli na karcie Potwora. Jeśli tak jest, kładzie je na niezakrytym symbolu na karcie Potwora. Niepasujące kości odkładane są na bok. Jeśli zakryte zostaną wszystkie symbole, Potwór atakuje.

Bitwa

W mechanice walki następuje kilka zmian, a działanie niektórych kart jest dostosowane do wariantu Solo.

Największą zmianą jest wpływ Wojowników w Valhalli na siłę gracza: wszystkie Punkty Chwały Wojowników znajdujących się w Valhalli są stałą premią do siły w walce.

Karty w Valhalli należy trzymać w taki sposób, aby móc łatwo sumować ich wartość punktową. W walce – zarówno w ataku, jak i w obronie – do sumy siły osiągniętej na kartach aktywowanych Wojowników i kartach Taktyk Bitewnych, należy dodać sumę Punktów Chwały z kart Wojowników znajdujących się w Valhalli. Gracz może korzystać z dwóch kart pomocy, aby widzieć, jaka jest suma Punktów Chwały w jego Valhalli.

Pozostałe zmiany w walce:

- Na potrzeby specjalnych cech Klanu Dzika (żółtego), na karcie Potwora przedstawione są kolory Klanów. Jeśli na karcie Potwora jest kolor pasujący do cechy specjalnej Klanu, wtedy Wojownik ten otrzymuje premię +3 do siły.

- Cecha specjalna na kartach Lodowych Gigantów ma również inne działanie. Pierwszy aktywowany Lodowy Gigant dodaje graczowi 1 dodatkową kość. Po aktywacji Giganta, gracz rzuca kością i dodaje ją do swojej puli. Kolejni Giganci, aktywowani w tej samej walce, nie przynoszą dodatkowych kości.
- Karta Taktyki Bitewnej, której warunkiem jest posiadanie mniejszej Drużyny niż przeciwnik, jest rozpatrywana w oparciu o liczbę symboli Wojowników na karcie Potwora.
- Potwory na części kart posiadają specjalne cechy oznaczone na dole karty. Karta Taktyki, która pozwala anulować w ataku cechę Jarła przeciwnika, pozwala anulować tę cechę na czas jednej walki, jeśli gracz wykonuje atak.



Przy pierwszej rozgrywce, zalecamy ignorować cechy specjalne Potwora. To uczyni grę prostszą i pozwoli zaznajomić się z podstawowymi zasadami wariantu Solo

- Pozostałe karty Taktyk Bitewnych i cechy Wojowników działają zgodnie z podstawowymi zasadami gry.
- Gracz może przerzucać kości, odrzucając po 1 kość za każdy przerzut, korzystać z cech specjalnych Jarła i dowolnie korzystać z posiadanych kart Taktyk Bitewnych. Wykorzystane karty po walce są odkładane na stos kart odrzuconych.

Atak gracza

Gdy gracz w swojej turze zdecyduje się zaatakować Potwora, rzuca swoimi kośćmi, korzysta z kart Taktyk Bitewnych i przerzutów, starając się go pokonać. Celem ataku gracza jest dorównać sile Potwora przedstawionej na karcie.

Zwycięstwo w ataku:

Jeżeli gracz osiągnie siłę wyższą lub równą sile przedstawionej na karcie Potwora, atak jest udany, a Potwór został krytycznie zraniony.

Należy zdjąć wszystkie kości z karty Potwora i odłożyć do puli kości Potwora. Pokonana karta jest odkładana na bok - rozwścieczony Potwór jest ranny, ale staje się też coraz silniejszy.

Następnie wszyscy Wojownicy aktywowani przez gracza trafiają do jego Valhalli, o ile nie przekraczają limitu dodatkowej siły w Valhalli gracza, przedstawionego na nowo odkrytej karcie Potwora (zostało to opisane w dalszej części instrukcji). Gracz trzyma ich karty odkryte w celu sumowania ich wartości punktowej.

Po swoim ataku gracz przechodzi do części **B**, a następnie odbywa się faza Potwora, a po niej kolejna tura gracza itd.

Porażka w ataku:

Jeżeli graczowi nie uda się osiągnąć siły wyższej lub równej sile przedstawionej na karcie Potwora, atak kończy się porażką.

Nawet jeśli gracz przegra walkę w ataku, to wciąż może wysłać 1 spośród aktywowanych w tej turze Wojowników do swojej Valhali, o ile nie przekroczy on limitu dodatkowej siły w Valhali gracza, przedstawionego na aktualnie odkrytej karcie Potwora.

Następnie należy dobrać z wierzchu talii 2 karty i położyć je na stosie kart odrzuconych.

Kości leżące na karcie Potwora, którego nie udało się skutecznie zaatakować, nie są z niej zdejmowane - pora przygotować się na...

Atak potwora

Jeżeli w fazie Potwora, w wyniku rzutu kośćmi, zostanie zasłonięty ostatni symbol na karcie Potwora, atakuje on gracza, który przyjmuje rolę obrońcy. Siła Potwora w walce to jego Siła Ataku. Gracz jest obrońcą, dlatego wygraną zapewnia mu wynik siły wyższy od siły przedstawionej na karcie Potwora.

Zasady walki i specjalnego działania kart są takie same, jak podczas ataku gracza.

Niezależnie od wyniku walki, po ataku Potwora wszystkie kości leżące na jego karcie Potwora są odkładane na bok.

Zwycięstwo w obronie:

Jeżeli broniący się gracz osiągnie siłę wyższą od siły przedstawionej na karcie atakującego Potwora, odnosi zwycięstwo w obronie. W takim przypadku, gracz może wysłać do Valhali dowolnych aktywowanych Wojowników, o ile nie przekraczają limitu dodatkowej siły w Valhali gracza, przedstawionego na karcie atakującego Potwora. Gracz sam decyduje o wyborze Wojowników, których chce wysłać do Valhali.

Wygrana w obronie nie oznacza odrzucenia karty Potwora. Aby odrzucić kartę Potwora gracz musi zaatakować i wygrać.

Porażka w obronie:

Jeżeli broniący się gracz osiągnie siłę równą lub niższą od siły przedstawionej na karcie atakującego Potwora, ponosi porażkę w obronie. W takim przypadku, gracz może wysłać 1 spośród aktywowanych Wojowników do swojej Valhali, o ile nie przekroczy on limitu dodatkowej siły w Valhali gracza, przedstawionego na karcie atakującego Potwora.

Następnie gracz zdejmuje ze swojej planszy 1 żeton tarczy i odkłada go na bok. Dobiera także 2 karty z wierzchu talii i odkłada je na stos kart odrzuconych.

Limit dodatkowej siły na karcie Potwora:

Suma Punktów Chwały przedstawionych na kartach Wojowników w Valhali gracza nigdy nie może przekroczyć limitu dodatkowej siły w Valhali gracza, wskazanego na karcie Potwora. Jeśli Wojownicy wysyłani do Valhali mieliby spowodować przekroczenie tego limitu, wtedy nadmiarowi Wojownicy trafiają na stos kart odrzuconych.

Ważna zasada: Po zwycięstwie odniesionym przez gracza w ataku, najpierw zostaje odkryta nowa karta Potwora wraz z nowym limitem dodatkowej siły, a dopiero potem Wojownicy gracza trafiają do Valhali.

Zwycięstwo i porażka w wariancie Solo

Porażka:

W tym wariancie gracz może przegrać na dwa sposoby:

- Jeśli po porażce w obronie straci czwartą tarczę, gra natychmiast się kończy, a gracz przegrywa grę.
- Jeśli gracz dobierze (lub odrzuci) ostatnią kartę z talii, zanim wyczerpie się stos Potwora.

Ważna zasada: Jeżeli w momencie dobrania (lub odrzucenia) ostatniej karty z talii, w stosie Potwora pozostała tylko jedna karta, gracz ma ostatnią szansę na zaatakowanie Potwora. Jeżeli graczowi uda się odnieść zwycięstwo w tym ataku, wygrywa grę; jeżeli poniesie porażkę, natychmiast przegrywa.

Zwycięstwo:

Jeśli gracz pokona ostatnią kartę Potwora, wygrywa grę.

Gracz wygrywa pojedynek niezależnie od tego, czy sam zdecydował się zaatakować w części **A**, czy też skończyła się talia kart i gracz był zmuszony do ataku.

Jarlowie dostępni w wariancie Solo:

- ! Sigurd, Solveig, Sigvard, Hödr, Agnar, Villsvin,
- ◆ Valgard, Styr, Vingor, Aslaug, Einar, Thord, Ottar, Esbjörn, Egil, Beinir, Bernhard.

Wariant Solo – poziom trudności

Gracz w wariantcie Solo ma dostępne 3 poziomy trudności. Przed rozpoczęciem rozgrywki gracz decyduje się na jeden z nich i nie zmienia go do końca gry.

I poziom trudności - Normalny:

Po przegranej walce (w ataku lub w obronie) gracz odrzuca 2 karty.

II poziom trudności - Trudny:

Po przegranej walce (w ataku lub w obronie) gracz odrzuca 4 karty, zamiast 2.


III poziom trudności - Niemożliwy:

Po przegranej walce (w ataku lub w obronie) gracz odrzuca 6 kart, zamiast 2.

Wariant Solo z dodatkową talią

Bardziej doświadczeni gracze mogą spróbować swoich sił, grając z dodatkową talią 40 kart (np. z dodatkiem Walkirie).

W tym wariantcie gracz przygotowuje grę i prowadzi rozgrywkę zgodnie z normalnymi zasadami wariantu Solo. Różnicą jest część **B**, w której gracz dobiera 3 karty zamiast 2, a następnie zachowuje 1 z nich.

Grając w tym wariantcie, stos Potwora należy odwrócić na stronę oznaczoną symbolem . Potwór w tym wariantcie staje się silniejszy.

Dodatkowe talie, które można wykorzystywać w tym wariantcie:

- Walkirie,
- Elfy z Alfheim,
- Czempioni Midgardu,
- Jeźdźcy Wojny,
- Wojownicy Asgardu.

Wariant Solo może być rozgrywany z dwiema taliami oraz innymi dodatkami przy wykorzystaniu aplikacji do gry Valhalla.

Wariant Kooperacyjny

W wariantcie kooperacyjnym, 2-4 graczy walczy przeciwko Potworowi, starając się wspólnie go pokonać. Rozgrywka w tym wariantcie jest możliwa tylko przy wykorzystaniu aplikacji do gry Valhalla

Warianty gry podstawowej (2-6 graczy)

Wariant uproszczony

Wariant ten może przydać się w grze z młodszymi graczami. Aby skrócić i uprościć nieco grę, należy wprowadzić do rozgrywki dwie niewielkie zmiany:

- Gracze nie dobierają na początku kart Jarłów.
- Gracze dobierają po 5 kart na początku gry, nie odrzucając żadnej z nich.

Wariant zaawansowany: Draft startowej ręki kart

Ten wariant polecamy graczom, którzy dobrze poznali Valhallę i chcą dodać rozgrywkom więcej strategii, samodzielnie tworząc startową rękę kart.

W ostatnim punkcie przygotowania rozgrywki, gracze dobierają na rękę po 5 zamiast 7 kart, i żadnej z nich nie odrzucają. Dodatkowo na stole należy położyć 2 odkryte karty z talii kart. Gracze budują rękę, wykonując po jednej akcji, w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara.

Pierwszy gracz zaczyna etap draftu i ma dwie opcje:

- A** Położyć 1 kartę z ręki odkrytą na stole.
- B** Utworzyć startową rękę kart.

W przypadku opcji **A** gracz po prostu wybiera 1 kartę z ręki i kładzie ją odkrytą na stole. Wszystkie odkryte karty tworzą wspólną pulę. Jeśli dojdzie do sytuacji, w której gracz nie ma już kart na ręce, musi wybrać opcję **B**.

Wybierając opcję **B**, gracz mówi „pas” i uzupełnia rękę do 5 kart z odkrytej puli (przykładowo: gracz ma na ręce 3 karty, dobiera więc na rękę tylko 2 spośród odkrytych kart). Po spasowaniu gracz ten nie bierze dalej udziału w draftcie. Zanim kolejna osoba odrzuci kartę na stół lub powie „pas”, do kart znajdujących się w puli odkrytych kart należy dołożyć kolejne 2 odkryte karty z talii.

Po wybraniu opcji **A** lub **B**, kolejny gracz wykonuje swoją turę, a faza budowania ręki kart kończy się, gdy wszyscy gracze spasują (czyli wybiorą opcję **B**).

Po tym, jak przedostatni gracz spasował, ostatni gracz może wykonać jeszcze jedną turę draftu, a następnie musi dobrać karty tak, aby mieć ich 5 na ręce. Wszystkie pozostałe karty z odkrytej puli należy położyć na stosie kart odrzuconych.

Wariant zaawansowany: Wybór spośród 5 Jarłów

Ten wariant daje graczowi jeszcze większy wybór Jarłów na początku gry. Gracze, zamiast 3, dobierają po 5 kart Jarłów i wybierają 1 z nich. Wariant ten można łączyć z wariantem Draftu.

SYMBOLE

Podsumowanie podstawowych zasad

W tej części instrukcji znajduje się opis działania symboli pojawiających się na kartach talii podstawowej oraz dodatków znajdujących się w pudełku z grą podstawową. Ze względów praktycznych, opis symboli z talii podstawowej, które zawsze pojawiają się w grze, znajduje się na ostatniej stronie instrukcji. Podczas pierwszych kilku rozgrywek zalecamy trzymanie instrukcji w pobliżu, aby wszyscy gracze mogli samodzielnie sprawdzać działanie kart.

Karty Taktyk Bitewnych

- O ile nie zaznaczono inaczej, karta Taktyki Bitewnej może być zagrana przez gracza tylko w jego fazie bitwy, po rzucie 6 kośćmi broni.
- Podczas jednej bitwy gracz może zagrać dowolną liczbę kart Taktyk Bitewnych.
- Jeśli gracz atakujący nie aktywuje żadnego Wojownika - nie dochodzi do bitwy; jeśli obrońca nie aktywuje żadnego Wojownika - przegrywa bitwę. W obydwu przypadkach, zagranie jedynie kart Taktyk Bitewnych dodających siłę, nie jest wystarczające.

Karty Wojowników

- O ile nie zaznaczono inaczej, Wojownik zostaje aktywowany po tym, jak zostaje on w pełni uzbrojony, zgodnie ze wszystkimi symbolami na jego karcie.
- Gracze po wykonaniu rzutu kośćmi układają je obok kart Wojowników, których planują aktywować. Kości można położyć na kartach Wojowników dopiero w momencie, w którym gracz jest zdecydowany aktywować Wojownika i uzyskać wszystkie wymagane do tego kości. Do zakończenia bitwy zabronione jest zdejmowanie kości z kart aktywowanych Wojowników.

Symbole odnoszące się do momentu zagrywania danej karty:



Strzałka określa, kiedy zagrywamy kartę: przed czy po walce (przykład - przed walką).



Symbol wewnątrz ramki określa naszą sytuację (przykład - po wygranej walce).



- przed/po walce

- po wygranej walce

- po przegranej walce

- gdy atakujesz

- gdy się bronisz

Wsparcie Thora ⚡

Gdy gracz posiada jakieś karty Wsparcia Thora na ręce, może zagrać **jedną** z nich przed rozpoczęciem bitwy, w której uczestniczy dwóch innych graczy. Kartę można zagrać tylko na gracza, który spełnia warunek:



posiada mniej Wojowników od przeciwnika w walce

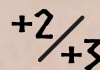


posiada mniej lub tyle samo Wojowników, co jego przeciwnik w walce

Gracz, na którego została zagrana karta Wsparcia Thora otrzymuje w walce premię zgodną z symbolem:



gracz dobiera 1 kartę przed walką



+2 lub +3 do siły



jeden darmowy przerzut



1 dodatkowa kość



gracz zabiera 1 losową kartę od przeciwnika w walce

Walkirie

Dodatkowe Punkty Chwały są zawsze dobierane ze stosu kart odrzuconych, bez zmiany kolejności kart się w nim znajdujących. Gracz szuka wówczas karty bądź kart, które w sumie dają tyle Punktów, ile przysługuje graczowi w danym momencie.

Licząc premię Punktów Chwały na kartach Wojowników z błogosławieństwem Walkirii, gracz sprawdza tylko tych Wojowników w swojej Drużynie, którzy odchodzą do Valhalli. Wojownicy przeciwnika nie mają wpływu na tę premię.



Dostawa broni

Ta karta może być traktowana jak kość broni z symbolem wskazanym na karcie. Gracz może wykorzystać tę broń do aktywowania Wojownika lub karty Taktyki Bitewnej.



Gdy ten Wojownik odchodzi do Valhalli, gracz dolicza 1 dodatkowy Punkt Chwały za każdego innego Wojownika, który odchodzi razem z nim (np. jeśli Wojownik odchodzi do Valhalli z dwoma innymi Wojownikami, wtedy gracz dobiera 2 Punkty Chwały).



Droga do Valhalli

Karta może być zagrana tylko w obronie. Gracz atakujący wybiera jednego swojego aktywowanego Wojownika i jego siła nie wlicza się do ataku. Nawet jeśli był to jedyny aktywowany Wojownik, bitwa jest kontynuowana na normalnych zasadach. Po bitwie, niezależnie od jej wyniku, wybrany Wojownik zostaje wysłany do Valhalli gracza atakującego.



Gdy ten Wojownik odchodzi do Valhalli, gracz dolicza 2 dodatkowe Punkty Chwały, jeśli razem z nim odchodzi Wojownik koloru wskazanego na karcie (w przykładzie po lewej stronie: gracz dobiera 2 Punkty Chwały, jeśli oprócz tego Wojownika do Valhalli odszedł Wojownik żółtego Klanu). Jeśli odchodzi więcej takich Wojowników, premia przyznawana jest tylko raz.



Lodowi Giganci w dodatku *Walkirie* mają nieco inny wymóg aktywacji niż ci, którzy znajdują się w talii podstawowej. Jeśli na karcie Giganta pojawia się taki symbol, oznacza to, że wszystkie kości broni użyte do aktywacji muszą być różne. Nadal obowiązuje zasada, że nie można wykorzystywać do ich aktywacji kości z symbolem ⊗.



Gdy ten Wojownik odchodzi do Valhalli samotnie, gracz dolicza 3 dodatkowe Punkty Chwały.

Karty Misji Walkirii

Karty Misji dają dodatkowe 2 Punkty Chwały, gdy gracz wygra bitwę, spełniając przedstawione na karcie wymagania. Można zagrać tylko jedną taką kartę po każdej bitwie. Zrealizowaną Misję należy odłożyć do swojej Valhalli. Liczy się ona do Punktów Chwały na końcu gry.



Jeśli zwycięzca nie skorzystał w walce z podstawowych przerzutów. (Przerzuty będące wynikiem działania kart Taktyk lub Jarła, nie przeszkadzają w spełnieniu tego wymagania).



Jeśli zwycięzca osiągnął siłę w walce co najmniej o 5 wyższą niż przeciwnik.



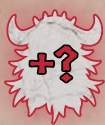
Jeśli zwycięzca aktywował przynajmniej 3 Wojowników w swojej Drużynie.

Karły ze Svartalfheim



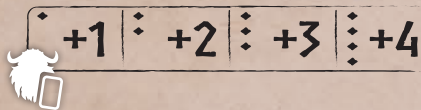
Wezwanie do walki

Karta może być zagrana tylko przed walką. Gracz dodaje do swojej Drużyny pierwszego Wojownika, znajdującego się w stosie kart odrzuconych.



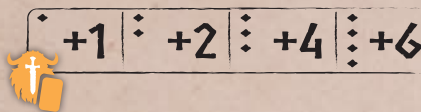
Okrzyk bojowy – Drużyna

Gracz otrzymuje premię do siły w zależności od tego, ilu Wojowników posiada w swojej Drużynie. Dostaje jeden punkt siły, za każdego posiadanego Wojownika (np. 3 siły, przy 3 Wojownikach w Drużynie). Nie ma znaczenia, czy określone Wojownicy są aktywowani, ale nie znosi to wymogu aktywowania przynajmniej jednego Wojownika w walce.



Okrzyk bojowy – aktywacja

Gracz otrzymuje premię do siły w zależności od tego, ilu Wojowników aktywował w swojej Drużynie. Za 1/2/3/4 aktywowanych Wojowników dostaje odpowiednio: 1/2/4/6 siły (np. za aktywowanie 3 Wojowników, gracz otrzymuje +4 siły).



Ta zdolność działa tylko w ataku.

Po aktywowaniu tego Karła, gracz blokuje jednego Wojownika w Drużynie przeciwnika. Gracz wskazuje i lekko obraca zablokowanego Wojownika – nie może być on wykorzystany do końca tej walki. Nie można skorzystać z tej zdolności, atakując Drużynę, w której jest tylko jeden Wojownik.



Ta zdolność rozpatrywana jest po walce, zanim przeciwnik zdecyduje, których Wojowników odsyła do Valhalli. Gracz, który aktywował Karła z tą zdolnością, decyduje który z aktywowanych Wojowników przeciwnika nie może trafić do Valhalli.



Ta zdolność zmusza przeciwnika do natychmiastowego odrzucenia jednej karty Taktyki Bitewnej z ręki. Gracz sam wybiera, którą kartę odrzuca na stos kart odrzuconych. Jeśli nie posiada on żadnych kart Taktyk, musi pokazać rękę kart, żeby to udowodnić.



Gracz, który aktywował Karła z tą zdolnością, może odrzucić dowolną kartę ze swojej ręki, aby uzyskać premię +3 do siły. Odrzuconą kartę należy położyć zakrytą obok Karła, aby przypominała o uzyskanej premii. Po walce karta trafia na stos kart odrzuconych.

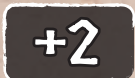
Gniew Tyra



Ta karta daje Wojownikowi premię +4 siły, jeśli w Drużynie przeciwnika znajduje się Wojownik w odpowiednim kolorze.



Aktywacja Wojownika z tą kartą wymaga jednego symbolu mniej. W przykładzie po lewej: wojownik może być aktywowany bez potrzeby przydzielenia 1 kości z symbolem miecza.



Ta karta daje Wojownikowi stałą premię +2 do siły.

Wariant Solo



Po zakończeniu części A, przed dobraniem kart w części B, gracz odrzuca 1 kartę z talii.



Cecha specjalna aktywowanych Wojowników wskazanego Klanu (np. Jelenia, fioletowego) nie wlicza się do sumy siły w walce.



Przed walką: Gracz odrzuca 1 wybraną kartę z ręki.



Przed rzutem 6 kośćmi gracz odrzuca 1 kość ze swojej puli kości.



Po każdej walce: Gracz tasuje swoją rękę kart zakrytą i odrzuca losowo 1 z nich na stos kart odrzuconych. Efekt działa nawet po zwycięstwie w ataku gracza.



Gracz może zagrać maksymalnie 2 karty Taktyk Bitewnych w walce.



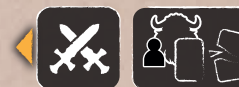
Działanie cechy Jarla w walce jest zablokowane.



W walce gracz nie może zagrywać kart Taktyk Bitewnych.



Limit Wojowników w drużynie gracza zmniejszony jest o 1.



Przed walką: Gracz odrzuca 1 Wojownika z Drużyny na stos kart odrzuconych.



Po przegranej walce: Gracz odrzuca 1 Punkt Chwały ze swojej Valhali.



Gracz nie może zagrywać kart Taktyk Bitewnych z tymi symbolami ("Odepchnięcie wroga", "Wymiana broni").



Po każdej walce: Gracz odrzuca 1 Punkt Chwały ze swojej Valhali. Efekt działa nawet po wygranej walce w ataku.

Talia podstawowa

SYMBOLE NA KARTACH TAKTYK BITEWNYCH



Furia

Gracz dodaje 2 do sumy swojej siły.



Furia

Gracz dodaje 3 do sumy swojej siły. Gracz może zagrać tę kartę tylko w bitwie, w której ma mniej Wojowników w Drużynie, niż przeciwnik z którym walczy.



Heroiczny atak

Gracz dodaje 3 do sumy swojej siły, ale musi odrzucić dowolną kość ze swojej puli dostępnych kości.



Heroiczny atak

Gracz dodaje 4 do sumy swojej siły, ale musi odrzucić kość ze wskazanym na karcie symbolem ze swojej puli dostępnych kości.



Nowe bronie

Gracz dobiera 2 dodatkowe kości, rzuca nimi i wybiera jedną z nich. Następnie dodaje wybraną kość do swojej puli, a drugą odkłada do wspólnej puli.



Odepchnięcie wroga

Gracz może wykonać 2 przerzuty dowolnych kości ze swojej puli. Za każdym razem, gracz może wybrać dowolne kości do przerzutu. Gracz może zdecydować się wykonać tylko jeden przerzut.



Wymiana broni

Gracz może obrócić dowolną liczbę kości z symbolem ⊗ ze swojej puli na wybrane przez siebie wyniki.



Odcięcie drużyny od dowódcy

Karta może być zagrana tylko w ataku. Działanie cechy (podstawowej i dodatkowej) Jarła obrońcy zostaje anulowane na całą bitwę. Jeżeli Jarł działa przed bitwą lub poza bitwami, jest odporny na działanie tej Taktyki.

SYMBOLE NA KARTACH WOJOWNIKÓW



Jeśli aktywowany Wojownik posiada tę cechę, otrzymuje premię +3 do siły, pod warunkiem, że w Drużynie przeciwnika znajduje się Wojownik wskazanego koloru (np. zielonego). Wojownik w Drużynie przeciwnika nie musi być aktywowany, żeby ta cecha działała.



Jeśli aktywowany Wojownik posiada tę cechę i w Drużynie gracza znajduje się Wojownik wskazanego koloru (np. żółtego), otrzymuje premię +2 do siły. Gdy w Drużynie gracza znajduje się 2 Wojowników wskazanego koloru (np. żółtego), zamiast tego otrzymuje premię +5 do siły. Wojownicy wskazani na karcie nie muszą być aktywowani, żeby ta cecha działała.



Ta cecha pojawia się na kartach Lodowych Gigantów. Działa ona tylko wtedy, gdy gracz aktywuje Lodowego Giganta w ataku. Aktywowanie Lodowego Giganta w obronie dodaje jego siłę, ale jego cecha nie działa. Gdy gracz atakuje i aktywował Lodowego Giganta, przeciwnik traci 1 kość na czas walki. **Ta cecha może być wykorzystana tylko raz na walkę**, czyli kolejni aktywowani Lodowi Giganci dają tylko siłę.



Jeśli aktywowany Wojownik posiada tę cechę i w Drużynie gracza znajdują się 3 różne Klany (3 różne kolory Wojowników), otrzymuje premię +2 do siły. Gdy w Drużynie gracza znajdują się 4 różne Klany (4 różne kolory Wojowników), zamiast tego otrzymuje premię +5 do siły. Wojownicy różnych Klanów w Drużynie gracza nie muszą być aktywowani, żeby ta cecha działała.