

CHRISTIAN MARTINEZ

THE



ZASADY GRY



Każda karta Eposu nawiązuje do konkretnej celtyckiej legendy, które opisano poniżej:

Diarmuid i Gráinne: Gráinne została obiecana za żonę Fionnowi mac Cumhailowi. Był on wielkim wojownikiem, lecz lat miał więcej niż ojciec oblubienicy. W dniu ślubu Gráinne namawia Diarmuida do wspólnej ucieczki. Fionn ściga ich bez końca.

Eriu: Tuatha Dé Danann obiecali niedawno przybyłym do Irlandii Milezjanom, że wyspa będzie nosić miano od imienia bogini Ériu, w zamian za pomoc, której im udzieliła. Ta bogini uosabia Irlandię.

Szał bitewny: Niektórzy wojownicy, jak na przykład Cúchulain, mogą doświadczać spazmu przemiany, który całkowicie deformuje ciało i napęnia je rozszalałym duchem bojowym.

Przybytek Cernunnosa: Cernunnos jest bogiem dzikich stworzeń, uosabia przyrodę, lasy, życie i płodność. To bóg tajemniczy, istniejący obok innych bogów.

Zaświaty: Tír na nÓg jest krajem bogów, zmarłych i nieustającej szczęśliwości. To kraina wiecznej młodości, w której schronili się bogowie. A nawet niektórzy śmiertelnicy znaleźli do niej wejście...

Oko Balora: Balor, król Fomoraigów i demon wysp północny, miał tylko jedno oko. Znajdowało się ono na czole, a jego spojrzaniem Balor zabijał swych wrogów.

Bitwa na Mag Tured: W czasie drugiej bitwy na Mag Tured Tuatha Dé Danann starli się z Fomoraigami. Lug zabił w niej swego dziada, Balora, a po druzgocącej porażce Fomoraigowie odплыnęli z Irlandii.

Uroda Deirdre: W Deirdre zakochał się król Conchobar mac Nessa. Piękną tej kobiety było przyczyną wielu tragedii i śmierci, aż w końcu ona sama odebrała sobie życie.

Opowieść o Cúchulainie: Cúchulain, jeden z największych celtyckich bohaterów, jest synem boga Luga. W pojedynkę obronił Ulster przed czempionami królowej Maeve. Odrzucił zaloty Morrigan.

Maczuga Dagdy: Jednym końcem tej broni Dagda mógł zabijać, drugim – przywracać do życia.

Harfa Dagdy: Ten boski instrument umie sam odgrywać wszystkie utwory, szczególnie pieśni o smutku, śmiechu i śnie. Grając na harfie, Dagda nadaje rytm naturze i czterem porom roku.

Włócznia Luga: Włócznia boga Luga zapewniała zwycięstwo jej właścicielowi.

Kocioł Dagdy: W tym kotle obfitości nigdy nie ubywało jedła; mógł on wyżywić całe plemiona. Było też w jego mocy przywracać życie umarłym.

Pamięć Tuana: Tuan był druidem i pustelnikiem, który przeżył wiele setek lat dzięki wcieleniu się w różne zwierzęta. Mieszkał w Irlandii już przed przybyciem Tuatha Dé Danann i Fomoraigów. Był świadkiem pięciu podbojów. Przeszedł na chrześcijaństwo, rozmawiał ze św. Patrykiem. Jest pamięcią Historii.

Morrigan: Bogini wojny i suwerenności. Żona Dagdy. Bywa przedstawiana pod postacią kruka.

Ostrzeżenie Cathbada: Cathbad był druidem, wieszczem i wojownikiem. Był też ojcem króla Conchobara mac Nessy i wychowawcą Cúchulaina.

Zasłużony przydział: Najlepszy, jaki biesiada ma do zaofierowania. Zarezerwowany dla najbardziej zasłużonego wojownika; przyczyna wielu sporów.

Kamień Fal: Przywieziony do Irlandii przez Tuatha Dé Danann Kamień Fal miał ponoć wydawać z siebie ryk, gdy w jego pobliżu znalazł się człek godny rządów.

Podstęp Angusa: Angus, syn Dagdy, objął w posiadanie dom ojca: gdy zapytał, czy mógłby w nim mieszkać „dzień i noc”, miał na myśli całą wieczność...

Ziemia Tailtiu: Córka króla Firbolgów, Tailtiu, oczyściła ziemię z lasów, by stworzyć nowe miejsca uprawne. Wskutek tego zmarła z wyczerpania. Jej przybrany syn, Lug, ustanowił na jej cześć Lughnasadh – święto plonów.

Tyrania Bresy: Bres „Piękny” został królem nad Tuatha Dé Danann po abdykacji Nuady. Był jednak władcą nikczemnym i chciwym, nie dzielił się swym bogactwem i pogardzał bardami. Ustąpił z tronu po tym, jak pewien poeta ułożył na jego temat obrzydliwą satyrę. Później poprowadził Fomoraigów na wojnę z Tuatha Dé Danann, która zakończyła się drugą bitwą na Mag Tured.

Elokwencja Ogmy: Ogma, jeden z Tuatha Dé Danann, był bogiem wiedzy i sztuki wymowy. Parał się zarówno poezją, jak i wojaczką. Stworzył święty alfabet – pismo ogamiczne.

Determinacja Strenga: Streng, czempion Firbolgów, odciął dłoń Nuady w czasie pierwszej bitwy na Mag Tured. W obliczu przegranej on i trzystu pozostałych przy życiu wojowników nadal walczyło z tak niezłomną wolą, że na znak szacunku Tuatha Dé Danann przyznali im północno-zachodnią część Irlandii – Connacht.

Dagda: Dagda, ojciec bogów i opiekun plemion. Druid, wojownik, mędrzec, dawca życia i śmierci, pan czasu i pór roku.

Rumaki Manannana: Manannan mac Lir panuje na morzach i strzeże bram do Zaświatów. Mknie przez Irlandię wśród mroku i mgły na rumakach stworzonych przez siebie z morskiej piany.

Dzieci bogini Danu: Tuatha Dé Danann przybyli z północnego kraju, by osiedlić się w Irlandii. Walczyli z Firbolgami, następnie zaś pokonali Fomoraigów. Później wycofali się do Zaświatów, ustępując miejsca ludzkiej osadnikom – Milezjanom.

Fianna: Grupa legendarnych wojowników. Ich przywódca, Fionn mac Cumhail, był jednym z najwybitniejszych celtyckich bohaterów: wojem, bardem i niezrównanym magiem.

Bogactwo Maeve: Maeve, królowa Connachtu, obdarzała poddanych swym bogactwem. Wyruszyła na wojnę przeciw królowi Ulsteru, Conchobarowi mac Nessie, aby uprowadzić brązowego byka z Cooley.

Lug O Wielu Przymiotach: Lug pomagał Tuatha Dé Danann, spokrewniony był jednak z Fomoraigami przez swego dziadka, Balora. Był panem wszelkich nauk i sztuk. Z uwagi na jego zdolności to właśnie pod jego wodzą Tuatha Dé Danann stoczyli drugą bitwę na Mag Tured.

Nuada Srebrnoręki: Władca Tuatha Dé Danann, który abdykował po tym, jak Streng uciął mu rękę w walce. Odzyskał prawo do tronu, kiedy Dian Cecht wykonał dla niego srebrną protezę. Zabity przez Balora w czasie drugiej bitwy na Mag Tured.

AKCJA INIS TOCZY SIĘ W OKRESIE ŚWIETNOŚCI CELTÓW, W CZASACH GDY HISTORIA I LEGENDY SPLATAJĄ SIĘ W JEDNO. GRACZE WCIELAJĄ SIĘ W ROLĘ WODZÓW WIODĄCYCH SWOJE KLANY ZA MORZE – Z IRLANDII NA NOWO ODKRYTĄ WYSPĘ. BĘDĄ JĄ KOLONIZOWAĆ, ODKRYWAĆ SĄSIĘDNIĘ TERENY, ZBIERAĆ DOBRA Z OKOLICZNYCH KOPALNI, A TAKŻE WZNOŚIĆ OBRONNE CYTADELE I MIEJSCA KULTU. BARDOWIE SNUJĄ OPowieści O BOGACH I HEROSACH, DRUIDZI UDZIELAJĄ RAD, A MISTRZOWIE RZEMIOSŁA UNIEŚMIERTELNIJĄ DOKONANIA CYWILIZACJI CELTÓW.

W SWOIM MNIEMNIANIU KAŻDY Z WODZÓW MA NAJBARDZIEJ UZASADNIIONE ROSZCZENIA DO PANOWANIA NA NOWEJ WYSPIE. CZAS POKAŻE, KTO WESPNIĘ SIĘ NA SZCZYT I ZOSTANIE ARD-RI, WIELKIM KRÓLEM NOWYCH ZIEM!

OD 2 DO 4 GRACZY; 60 MINUT

KOMPONENTY

16 kafli Terenu	17 żetonów
18 budynków	i znaczników
9 Cytadel	1 znacznik Brana
9 Miejsc Kultu	1 żeton Stada Wron
67 kart	4 żetony Pretendenta
17 kart Akcji	10 żetonów Wyczynu
16 kart Przewagi	1 znacznik Święta
30 kart Eposu	48 figurek Klanów
4 karty pomocy	(po 12 w czterech kolorach)

SPIS TREŚCI

Komponenty.....	str. 3
Przygotowanie do gry.....	str. 5
Przebieg gry.....	str. 6
Konflikty.....	str. 8
Warunki zwycięstwa.....	str. 10
Koniec gry.....	str. 10

CEL GRY

Gracze rywalizują o miano Wielkiego Króla nowych ziem. W każdej rundzie gracze sprawdzają, czy któryś z nich został wybrany do pełnienia tej roli. Aby zostać wybranym, gracz musi spełniać jak najwięcej z poniższych warunków zwycięstwa:

- Być obecnym na co najmniej sześciu Terenach.
- Być wodzem Terenów zamieszkałych przez co najmniej sześć obcych Klanów.
- Być obecnym na Terenach, na których jest łącznie co najmniej sześć Miejsc Kultu.

WPROWADZENIE

Każda runda gry składa się z dwóch faz.

Najpierw następuje faza Zgromadzenia, w trakcie której gracze sprawdzają, czy jest wśród nich zwycięzca, ustalają wodzów i dobierają karty Akcji. Potem następuje faza Pory Roku, w trakcie której gracze zagrywają karty z ręki.

Uwaga: Akcje w Inis (umieszczenie nowego Klanu na planszy, ruch, wzniesienie nowego Miejsca Kultu itd.) mogą być wykonane tylko i wyłącznie poprzez zagranie karty. Z tego powodu wybór kart w fazie Zgromadzenia jest kluczowym elementem, mogącym przesądzić o wygranej.

KOMPONENTY

TERENY

Każdy nowy kafel Terenu musi być położony tak, aby przylegał do co najmniej dwóch innych. Kiedy wyłożysz nowy kafel Terenu, weź z talii odpowiadającą mu kartę Przewagi i połóż ją odkrytą obok obszaru gry.

KLANY

Każda figurka przedstawia jeden Klan. Każdy gracz dysponuje 12 figurkami w jednym kolorze. Figurki różnią się między sobą, ale nie ma to wpływu na rozgrywkę. Jeśli gracz wystawił już na planszę wszystkie 12 figurek, nie może pozyskiwać nowych Klanów, dopóki któreś z nich nie powrócą do jego puli.

BUDYNKI

W grze istnieją dwa rodzaje budynków: Cytadele i Miejsca Kultu. Liczba budynków, mogących znajdować się na danym Terenie, nie jest limitowana. Gracz nie może wznieść budynku, jeśli wszystkie komponenty danego rodzaju zostały już wykorzystane. Budynki nie przynależą do żadnego z graczy.

CYTADELE

Cytadele chronią Klany graczy w trakcie Konfliktów. W każdej Cytadeli może schronić się jeden Klan (zob. str. 8). Jedna Cytadela jest większa niż inne – to jest Stolica (zob. str. 5).

MIEJSCA KULTU

Miejsca Kultu są niezbędne do osiągnięcia jednego z warunków zwycięstwa.



ŻETONY I ZNACZNIKI



BRAN

Bran jest przejściowym przywódcą do chwili wyboru Wielkiego Króla. Na początku gry Branem zostaje losowo wybrany gracz, a w czasie każdej późniejszej fazy Zgromadzenia tytuł Brana przechodzi na wodza Terenu ze Stolicą. Bran organizuje Zgromadzenie, zaś przy końcu gry zwycięża w remisach z innymi graczami.



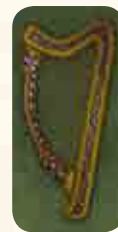
STĄDO WRON

Ten żeton określa kierunek rozpatrywania rundy: zgodnie lub niezgodnie z ruchem wskazówek zegara. Bran rzuca tym żetonem w fazie Zgromadzenia (zob. str. 6).



PRETENDENT

Jeśli gracz spełnia warunek zwycięstwa, może wziąć żeton Pretendenta, aby zaznaczyć, że zgłasza roszczenia do tronu. Tylko gracz posiadający żeton Pretendenta może starać się o zwycięstwo w fazie Zgromadzenia (zob. str. 6).



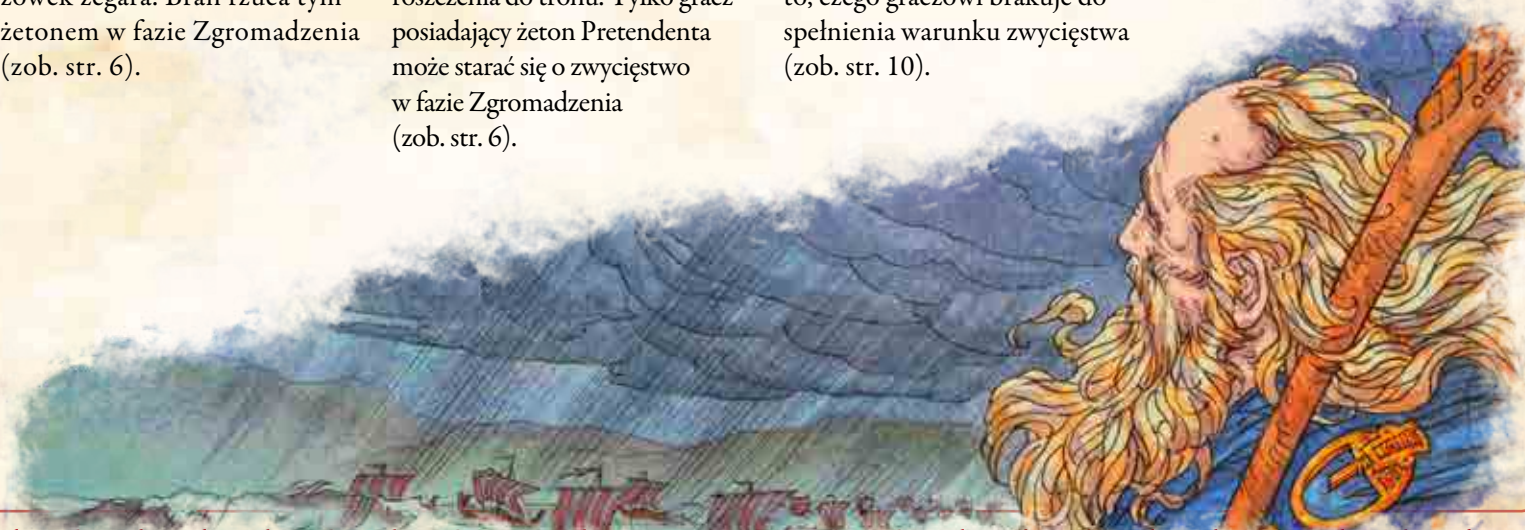
WYCZYN

Wyczyny zdobywa się dzięki kartom Akcji lub Eposu. Wyczyn jest „jokerem”, uzupełnia to, czego graczowi brakuje do spełnienia warunku zwycięstwa (zob. str. 10).



ŚWIĘTO

Tego znacznika używa się, gdy w fazie Pory Roku zostanie zagrana karta Akcji „Święto”.



KARTY

Każda karta posiada swój rodzaj (Akcja, Przewaga, Epos), ikonę pokazującą moment użycia (Pora Roku, Triskelion), a także efekt zagrania. Gracze trzymają swoje karty w tajemnicy przed innymi; jawna jest natomiast liczba posiadanych kart oraz ich rodzaj (kolory rewersów). Po ich wykorzystaniu gracze odrzucają zagrane karty.

• MOMENT ZAGRANIA (ikona w lewym górnym rogu)

Są dwie ikony wskazujące na moment, w którym można zagrać daną kartę. Każda karta ma co najmniej jedną z tych ikon, niektóre zaś mają obie:

karta Pory Roku






Karty Pory Roku są zagrywane w fazie Pory Roku, podczas kolejki posiadającego je gracza.

karta z Triskelionem



Na kartach z Triskelionem zaznaczono konkretny moment ⚡, w którym dana karta może być zagrana.

• RODZAJ KARTY (określony kolorem rewersu)

Karty dzielą się na trzy rodzaje: karty Akcji , Przewagi  i Eposu . Każdy rodzaj kart pozyskuje się w inny sposób:

KARTY AKCJI

W fazie Pory Roku karty Akcji pozwalają graczom na wykonywanie istotnych działań, takich jak werbowanie nowych Klanów czy ustanawianie Miejsc Kultu.

Jak je zdobyć: Te karty otrzymuje się w wyniku draftu na początku każdej rundy.

Czy można zachować: Te karty nie przechodzą z rundy na rundę. Karty Akcji, których gracz nie wykorzystał podczas fazy Pory Roku, są tasowane z pozostałymi kartami Akcji, kiedy przygotowywana jest następna runda.



KARTY PRZEWAGI

Jak je zdobyć: W czasie fazy Zgromadzenia wódz danego Terenu bierze odpowiednią kartę Przewagi.

Czy można zachować: Gracz zachowuje kartę Przewagi od momentu jej dobrania aż do końca rundy (lub do momentu, gdy zdecyduje się ją zagrać). Jeśli w wyniku zmiany sytuacji w grze przestanie być wodzem danego Terenu, nadal zatrzymuje odpowiednią kartę Przewagi (do chwili jej zagrania lub do końca rundy). Te karty nie przechodzą z rundy na rundę, ale ten sam gracz może posiadać tę samą kartę Przewagi kilka rund z rzędu, o ile nadal jest wodzem odpowiedniego Terenu.



KARTY EPOSU

Te karty odwołują się do celtyckich bogów i bohaterów; inspirują Klany do legendarnych czynów.

Jak je zdobyć: Te karty dobiera się w odpowiedzi na niektóre efekty występujące w grze, takie jak działanie karty Akcji „Bard” lub wzniesienie nowego Miejsca Kultu.

Czy można zachować: Te karty przechodzą z rundy na rundę – gracz zatrzymuje je do chwili zagrania.



Przykład

Karta Akcji „Mistrz rzemiosła” ma zarówno ikonę Pory Roku jak i Triskelion. Ikonie Pory Roku odpowiada efekt po lewej, a Triskelionowi odpowiada efekt po prawej.

Jeśli gracz chce użyć efektu opisanego po prawej, może to zrobić tylko i wyłącznie w momencie opisanym na karcie i po spełnieniu zaznaczonego warunku, w tym przypadku: „Po zagranieniu karty Eposu”.



OPIS KART

Kolor rewersu karty określa jej rodzaj:

karta Eposu



karta Przewagi



karta Akcji



Nazwa

Moment zagrania
(Triskelion i/lub Pora Roku)

Działanie (Działania)



Ikona (Ikony)

Te ikony wskazują ogólny rodzaj efektu działania karty:



Zbuduj



Przemieść



Werbuj



Ta ikona wskazuje, że zagranie danej karty może zainicjować Konflikt.

Przypomnienie o chwili zagrania

Karta używana tylko w grze 4-osobowej

PRZYGOTOWANIE DO GRY

- W grze dla 2 i 3 graczy odłóżcie karty Akcji **1** z oznaczeniem **4** w prawym dolnym rogu; używa się ich tylko w grze 4-osobowej.
- Każdy gracz wybiera kolor i kładzie przed sobą 12 figurek Klanów **2** w tym kolorze; stanowią one jego pulę.
- Połóżcie żetony Wyczynu **5**, żetony Pretendenta **4** i znacznik Świąta **5** w pobliżu obszaru gry.
- Potasujcie karty Eposu **6** i utwórzcie z nich zakrytą talię.
- Pomieszczone kafle Terenu **7** i ułóżcie je w zakrytym stosie obok obszaru gry.
- Dobierzcie tyle wierzchnich kafli Terenu **8** ilu jest graczy, a następnie ułóżcie je, złączone, na środku obszaru gry. Każdy kafel Terenu musi przylegać do co najmniej dwóch innych. Znajdźcie karty Przewagi **9** odpowiadające dobranym kafłom Terenu i umieśćcie je odkryte w pobliżu obszaru gry (każda karta ma być widoczna). Z pozostałych kart Przewagi **10** utwórzcie zakrytą talię.
- Przekażcie znacznik Brana **11** losowo wybranemu graczowi.
- Bran wybiera jeden z wyłożonych Terenów na obszar stołeczny i kładzie na nim figurkę Stolicy **19** i jedno Miejsce Kultu **13**.
- Bran rzuca żetonem Stada Wron **14** jak monetą. Strona, która wypadła, pokazuje kierunek rozpatrywania bieżącej rundy.
- Począwszy od Brana i w kierunku zgodnym ze wskazaniem żetonu Stada Wron każdy gracz umieszcza na planszy jeden swój Klan. Powtarzajcie ten krok, aż każdy gracz rozmieści na planszy po dwa swoje Klany.

Scenariusz ODKRYCIA

Zalecamy, abyście pierwszą grę w Inis rozegrali zgodnie ze scenariuszem „Odkrycia”.

Reguły gry pozostają bez zmian, ale przygotujcie ją zgodnie z poniższymi wytycznymi:

1. Zamiast tworzyć początkową planszę z losowych kafli, dobierzcie następujące Tereny:
 - 2 graczy: Dolina i Zatoka
 - 3 graczy: Dolina, Zatoka i Równiny
 - 4 graczy: Dolina, Zatoka, Równiny i Wzgórze.
2. Nim utworzycie stos z pozostałych Terenów, odszukajcie następujące kafle: Błonia, Mgliste Krainy, Las, Bramy Tír na nÓg, Pogórze i Góry. Pomieszczone je i połóżcie zakryte jeden na drugim – to będzie spód stosu.
3. Pozostałe kafle Terenu pomieszczone i ułóżcie zakryte na tych przygotowanych powyżej.



WÓDZ TERENU

Wódz to ważne pojęcie, do którego odnoszą się różne efekty w grze. Gracz, który ma na danym Terenie najwięcej Klanów, jest wodzem tego Terenu. Jeśli jest remis, Teren nie ma wodza.

Przykład: Na Wrzosowisku znajdują się 4 Klany zielone, 3 niebieskie i 2 białe. Najwięcej swoich Klanów ma tam gracz zielony, więc to on jest wodzem Wrzosowiska.



PRZEBIEG GRY

Gra toczy się przez kilka rund, a na każdą z nich składają się dwie fazy:

- 1. Faza Zgromadzenia:** Jeden z graczy mianowany jest Branem; sprawdza się ewentualnych zwycięzców; ustala się kolejność rozgrywania; wodzowie biorą karty Przewagi; gracze dobierają karty Akcji.
- 2. Faza Pory Roku:** To trzon rozgrywki. W tym czasie gracze wykonują różne działania, zagrywając z ręki karty Akcji.

FAZA 1: ZGROMADZENIE

Wykonajcie po kolei sześć poniższych kroków:

ZADANIA WODZÓW

1. MIANOWANIE BRANA

Wódz Terenu ze Stolicą zostaje Branem i bierze znacznik Brana. Jeśli obszar stołeczny nie ma wodza, Branem jest nadal ten gracz, który był nim poprzednio – nawet jeśli nie ma on teraz ani jednego Klanu na Terenie ze Stolicą. Bran może się zmienić tylko w tym momencie, nie w trakcie fazy Pory Roku.

2. WERYFIKACJA ZWYCIĘZCÓW

Sprawdźcie, czy któryś z graczy nie jest zwycięzcą. Warunki zwycięstwa przedstawiono dokładniej na str. 10. Jeśli nikt nie wygrał, a gracze mają jakieś żetony Pretendenta, oddają je teraz do wspólnej puli.

3. DOBRANIE KART PRZEWAGI

Dla każdego Terenu wódz tego Terenu bierze odpowiednią kartę Przewagi. Jeśli dany Teren nie ma wodza, karta Przewagi tego Terenu pozostaje odkryta w pobliżu obszaru gry.

SŁOWA WYROCZNI

4. RZUT ŻETONEM STADA WRON

Ważna uwaga: Kiedy efekt gry odnosi się do „kolejnego gracza” lub do „kolejności rozgrywania”, należy rozpatrzyć te terminy zgodnie z kierunkiem wskazywanym przez żeton Stada Wron.

PRZYGOTOWANIE PORY ROKU

5. ROZDANIE KART AKCJI

W grze 4-osobowej Bran bierze wszystkie 17 kart Akcji, tasuje je, jedną losową kartę odkłada na bok bez jej oglądania, a następnie rozdaje każdemu graczowi po cztery karty. W grze 3-osobowej dzieje się podobnie, z tym że jest tylko 13 kart, ponieważ na etapie przygotowania do gry karty z w prawym dolnym rogu zostały odłożone do pudełka. W grze 2-osobowej zastosujcie się do opisu z części „Zasady dla 2 graczy” na str. 11.

6. WYBÓR KART AKCJI, CZYLI DRAFT (3-4 GRACZY)

- Każdy z graczy ogląda swoje cztery karty Akcji, wybiera **jedną**, którą zatrzyma i przekazuje pozostałe **trzy** sąsiadowi po swojej lewej lub prawej, zgodnie ze wskazaniem na żetonie Stada Wron.
- Następnie gracze dodają tę **jedną** zatrzymaną kartę do **trzech**, które otrzymali od sąsiada. Oglądają wszystkie **cztery** karty Akcji, wybierają **dwie**, które zatrzymają, a pozostałe **dwie** przekazują kolejnemu graczowi.

Przykład

Na Terenie ze Stolicą znajduje się 1 Klan pomarańczowy i 1 Klan biały. Ponieważ jest remis, ten Teren nie ma wodza. Mimo że teraz nie posiada na tym Terenie żadnego Klanu, gracz niebieski nadal jest Branem, ponieważ był nim w poprzedniej rundzie.



Kolejność rozgrywania zgodna z ruchem wskazówek zegara



Kolejność rozgrywania przeciwna do ruchu wskazówek zegara

Uwaga: Mechanizm draftu w Inis działa inaczej niż w większości gier. Jest na przykład możliwe, że gracz zatrzymał sobie jakąś kartę w pierwszym kroku, a potem w drugim kroku oddał ją jednak sąsiadowi. Daje to graczom możliwość adaptacji do zmieniającej się sytuacji, a także umożliwia dobranie karty, która dotarła do nich później, a którą uważają za przydatniejszą.

3. Wreszcie gracze dodają **dwie** zatrzymane karty do **dwóch**, które otrzymali. Oglądają wszystkie **cztery** karty Akcji, wybierają **trzy**, które zatrzymają, a jedną przekazują kolejnemu graczowi.

Na końcu fazy Zgromadzenia każdy gracz ma na ręce cztery karty Akcji, może również mieć karty Przewagi lub Eposu.

FAZA 2: PORA ROKU





Bran rozpoczyna Porę Roku zagrywając pierwszą kartę ze swojej ręki. Musi to być karta Pory Roku.




Kolejny gracz ma wybór, może:

- **Zagrać kartę Pory Roku**
- **Spasować**
- **Wziąć żeton Pretendenta**

W ten sposób kolejka przechodzi z jednego gracza na drugiego, a każdy ma do wyboru trzy powyższe opcje. Gdy wszyscy gracze kolejno spasują, faza Pory Roku dobiega końca. Rozpoczyna się wówczas nowa runda (od fazy Zgromadzenia).

ZAGRANIE KARTY PORY ROKU

Karta Pory Roku  może być kartą Akcji , Przewagi  lub Eposu . Gracz zagrywa kartę, może rozpatrzyć opisany na niej efekt, a potem ją odrzuca:

- Karty Akcji  są odrzucane na **zakryty** stos kart odrzuconych. Gracze mogą przeglądać karty z tego stosu kart odrzuconych tylko wówczas, gdy efekt karty im na to pozwala, np. w przypadku działania karty Akcji „Druid”.
- Karty Przewagi  są po zagranii umieszczane w pobliżu obszaru gry – kładźcie je **zakryte**, aby widoczny był rewers.
- Karty Eposu  są odrzucane na **odkryty** stos kart odrzuconych; gracze mogą w każdej chwili przeglądać karty w tym stosie.

PAS

Gracz nie zagrywa kart i pasuje (rezygnuje ze swojej kolejki). Będzie mógł dalej zagrywać karty, jeśli ponownie nadejdzie jego kolej.

WZIĘCIE ŻETONU PRETENDENTA

Jeśli gracz spełnia co najmniej jeden warunek zwycięstwa i nie posiada jeszcze żetonu Pretendenta, może wziąć taki żeton z ogólnej puli i położyć go przed sobą. Zatrzymuje ten żeton do czasu fazy Zgromadzenia, nawet jeśli przed jej nadejściem przestanie spełniać warunki zwycięstwa.



SYTUACJA SZCZEGÓLNA JEŚLI GRACZ NIE MA ŻADNYCH KLANÓW NA ŻADNYM TERENIE

Jeśli na początku swojej kolejki gracz nie ma żadnych Klanów na żadnym Terenie, musi odrzucić wszystkie żetony Wyczynu, jeśli jakieś posiada. Następnie, bez względu na to czy odrzucił żetony czy nie, dowolnie rozmieszcza dwa swoje Klany na dostępnych Terenach. Wreszcie może podjąć normalną turę: zagrać kartę Pory Roku, spasować lub wziąć żeton Pretendenta.

KOŃC PORY ROKU

Kiedy wszyscy gracze po kolei spasowali, Pora Roku dobiega końca. Gracze zatrzymują wszystkie posiadane na ręku karty Eposu, ale muszą odrzucić niewykorzystane karty Akcji. Jeśli gracz ma na ręku kartę Przewagi, ale nie jest już wodzem danego Terenu, umieszcza kartę Przewagi **odkrytą** w pobliżu obszaru gry.

***Uwaga:** Pas jest użyteczny, jeśli chcesz czasowo odłożyć swoje działanie i zatrzymać karty na później – ale wiąże się z tym pewne ryzyko. Jeśli spasujesz a potem to samo zrobią wszyscy gracze po tobie, faza Pory Roku się skończy i wszyscy muszą odrzucić niewykorzystane karty Akcji.*

***Pamiętaj:** Karty z Triskelionem  mogą być zagrane tylko w momencie opisanym na danej karcie. Kiedy taka karta jest zagrywana, dzieje się to w odpowiedzi na jakąś akcję. Karty z Triskelionem są odrzucane według rodzaju rewersu, tak jak karty Pory Roku  (zob. „Zagranie karty Pory Roku” po lewej).*

Ważna uwaga!

- W odpowiedzi na tę samą akcję można zagrać więcej niż jedną kartę z Triskelionem.
- „Geis” to karta z Triskelionem, która ignoruje działanie karty Akcji – można ją zagrać dopiero po tym, jak obecny gracz w pełni zadeklarował swoje działanie (z którym Klanem walczy, z którego Terenu się przemieszcza itp.).
- Zanim zostanie zagrana karta z Triskelionem, której można użyć „Po zagranii karty Akcji...”, efekty danej karty Akcji muszą zostać rozpatrzone do końca (łącznie z ewentualnymi zainicjowanymi Konfliktami).



Przykład

W czasie swojej kolejki gracz pomarańczowy zdecydował się wziąć żeton Pretendenta, ponieważ spełnia jeden warunek zwycięstwa (jest obecny na trzech Terenach, na których łącznie jest sześć Miejsc Kultu). W czasie następnej fazy Zgromadzenia gracz pomarańczowy będzie wśród tych, których sprawdza się jako ewentualnych zwycięzców.

Pamiętaj: Umieść 1 Klan 

Kiedy gracz zagrywa kartę nakazującą mu „umieścić 1 Klan”, bierze figurkę Klanu ze swojej puli, a nie z pul innych graczy.



Pamiętaj:

Jeśli na końcu Pory Roku na planszy leży znacznik Święta, zdejmijcie go i połóżcie obok obszaru gry.

KONFLIKTY

Konflikt następuje, gdy jeden lub więcej Klanów przemieści się na Teren, na którym znajdują się już Klany przeciwnika. Ponadto efekty niektórych kart mogą spowodować Konflikt bez konieczności ruchu. Klan, który jest „umieszczany” na danym Terenie (np. dzięki karcie Akcji „Nowe Klany”) nie inicjuje Konflikty.

Jako przypomnienie, karty które zapoczątkowują Konflikt mają tę ikonę w prawym górnym rogu: .

Kiedy rozpoczyna się Konflikt, właściciel Klanów wkraczających staje się „prowokatorem”. Kiedy Konflikt zostaje zainicjowany działaniem karty, treść tej karty określa, kto jest prowokatorem. Następnie Klany obecne na danym Terenie decydują między sobą, jak rozwiązać spór – siłą czy pokojowo. Gracze muszą rozstrzygnąć Konflikt natychmiast gdy się on wydarzy, zanim przejdą do dalszej części rundy. Jeśli pojedynczy efekt w grze rozpocznie kilka Konfliktów (np. działanie karty Akcji „Migracja”), prowokator decyduje, który Konflikt rozpatrzy jako pierwszy. Gdy rozstrzygnięcie pierwszego Konflikty dobiegnie końca, prowokator decyduje, który rozpatrzy jako drugi – i tak dalej, aż wszystkie Konflikty zostaną rozwiązane.



ROZPATRYWANIE KONFLIKTÓW

Rozpatrywanie Konfliktów przebiega w dwóch etapach:

1. Cytadele
2. Rozstrzygnięcie

1 - CYTADELE

Na tym etapie Klany mogą schronić się w Cytadelach znajdujących się na Terenie Konflikty. Klan umieszczony w Cytadeli jest chroniony – nie bierze udziału w Konflikcie. Kiedy Konflikt zostanie rozstrzygnięty, Klany opuszczają Cytadele.

Począwszy od gracza następującego po prowokatorze i zgodnie z kolejnością rozpatrywania rundy, każdy gracz (poza prowokatorem) może umieścić jeden ze swoich Klanów znajdujących się na Terenie Konflikty w niezajętej Cytadeli na tym Terenie. Ten etap może trwać kilka kolejek; kiedy wszystkie Cytadele zostaną zajęte lub żaden z graczy nie zamierza chronić swoich pozostałych Klanów, przejdźcie do etapu Rozstrzygnięcia.

Każda Cytadela może udzielić schronienia tylko jednemu Klanowi.

NIEUFORTYFIKOWANE KLANY

Podczas Konflikty Klany obecne na Terenie Konflikty i nie znajdujące się w Cytadeli są „nieufortyfikowane”.

2 - ROZSTRZYgniĘCIE

Począwszy od prowokatora i zgodnie z kolejnością rozpatrywania rundy każdy z graczy posiadających co najmniej jeden nieufortyfikowany Klan wykonuje jeden manewr. Gracze po kolei wykonują manewry aż do zakończenia Konflikty.

Bardzo ważna uwaga! Przed każdym manewrem gracze posiadający nieufortyfikowane Klany mogą podjąć rozmowę i ustalić, że zakończą Konflikt.

MANEWRY

Jeśli Konflikt nadal trwa, gracz musi wykonać jeden manewr. Możliwe są trzy manewry:

- Atak
- Wycofanie
- Manewr z karty Eposu

Każdorazowo po wykonaniu manewru (i rozpatrzeniu efektów kart z Triskelionem ewentualnie zagranych w odpowiedzi) sprawdźcie, czy Konflikt został zakończony. Jeśli na Terenie Konflikty nie pozostały nieufortyfikowane Klany, Konflikt dobiegł końca. Jeśli znajduje się tam co najmniej jeden nieufortyfikowany Klan, Konflikt trwa dalej. Kolejny gracz posiadający co najmniej jeden nieufortyfikowany Klan wykonuje swój manewr – i tak dalej aż do zakończenia Konflikty.

Pamiętaj:



Jeśli na Terenie Konflikty leży znacznik Świętego, prowokator Konflikty natychmiast traci jeden Klan (przed etapem „Cytadele”).

Przykład:

Kolejność rozgrywania rundy: zielony, niebieski, pomarańczowy i biały. Na Terenie Konflikty znajdują się trzy Cytadele. Prowokatorem jest gracz zielony. Niebieski decyduje się ochronić jeden ze swoich Klanów, wysyłając go do Cytadeli. Podobnie czyni gracz pomarańczowy. Biały decyduje się nie wysłać żadnego Klanu do Cytadeli. Ponownie przychodzi kolej na niebieskiego gracza – umieszcza on swój następny Klan w ostatniej niezajętej Cytadeli. Teraz gracze przechodzą do rozstrzygnięcia Konflikty.

Uwaga: Stolicę należy traktować dokładnie tak, jak wszystkie inne Cytadele.

Uwaga: Gracz, który na Terenie Konflikty ma co najmniej jeden nieufortyfikowany Klan, musi wykonać jeden z dostępnych manewrów. Być może wolałby poczekać na rozwój sytuacji, ale w trakcie Konflikty spasowanie nie jest możliwe.

ATAK

Gracz wybiera przeciwnika posiadającego na Terenie Konfliktu co najmniej jeden nieufortyfikowany Klan.

Zaatakowany gracz ma do wyboru:

- **Odrzucić kartę Akcji:** Zaatakowany gracz wybiera kartę Akcji z ręki i odrzuca ją bez rozpatrywania jej efektu.
- **Usunąć nieufortyfikowany Klan:** Zaatakowany gracz bierze jeden ze swoich nieufortyfikowanych Klanów znajdujących się na Terenie Konfliktu i odkłada go do swojej puli.

Jeśli zaatakowanemu graczowi nie pozostały żadne karty Akcji, musi on usunąć jeden ze swoich nieufortyfikowanych Klanów.

WYCOFANIE



Gracz przemieszcza jeden lub więcej swoich nieufortyfikowanych Klanów na sąsiednie Tereny, których jest wodzem. Manewr wycofania nie inicjuje kolejnych Konfliktów. Jeśli gracz nie jest wodzem żadnego z sąsiednich Terenów, ten manewr nie jest dla niego dostępny.

USUWANIE KLANU

Kiedy gracz usuwa swój Klan, zabiera jego figurkę z Terenu i kładzie ją w swojej puli. Ten Klan jest ponownie dostępny do użycia.

Ważne: Jeśli gracz ma więcej niż jedną możliwość wykonania manewru wycofania, może dowolnie rozdzielić swoje Klany między dostępne Tereny.

MANEWR Z KARTY EPOSU

Niektóre karty Eposu z Triskelionem  mogą być zagrane „jako manewr”. Jak wszystkie inne karty z Triskelionem , również i te mogą być zagrane tylko w momencie opisanym na danej karcie i po spełnieniu warunku na niej wymienionego.

3 - ZAKOŃCZENIE KONFLIKTU

Konflikt kończy się, gdy wszyscy zaangażowani weń gracze się na to zgodzą lub gdy na Terenie Konfliktu nie pozostały już żadne nieufortyfikowane Klany.

Nawet jeśli pozostał tylko jeden gracz z nieufortyfikowanymi Klanami, musi on zdecydować, czy zakończyć konflikt (wówczas podejmuje tę decyzję samodzielnie), czy wykonać manewr (prawdopodobnie będzie to wycofanie). Jeśli zdecyduje się na wycofanie, ale nie przemieści wszystkich swoich nieufortyfikowanych Klanów, będzie miał do dyspozycji następną kolejkę, gdyż nadal będzie jedynym graczem posiadającym nieufortyfikowane Klany na Terenie Konfliktu. Na tym etapie powinien już zakończyć Konflikt.

Po zakończeniu Konfliktu Klany chronione w Cytadelach należy wyjąć i umieścić z powrotem na właściwym Terenie.



Przykład

Kolejność rozgrywania rundy: niebieski, pomarańczowy, biały i zielony.

Gracz niebieski postanawia zaatakować i za cel obiera gracza pomarańczowego.

Pomarańczowy nie ma już na ręku żadnych kart Akcji, więc usuwa z Terenu Konfliktu jeden ze swoich nieufortyfikowanych Klanów.

Następnie pomarańczowy wykonuje manewr wycofania. Bierze trzy swoje nieufortyfikowane Klany z Terenu Konfliktu i przemieszcza je na Równiny – sąsiedni Teren, którego jest wodzem.

Gracz biały, przed podjęciem swojego manewru, pyta pozostałych zaangażowanych w Konflikt graczy, czy zechcą go teraz zakończyć.

Zielony gracz się zgadza, ale niebieski odmawia, więc Konflikt trwa, a biały gracz musi wykonać swój manewr. Biały decyduje się na atak i obiera na cel gracza niebieskiego, który odrzuca kartę Akcji z ręki.

Przychodzi kolej na gracza zielonego. W ramach swojego manewru zagrywa on kartę Eposu „Elokwencja Ognia”, czym natychmiast kończy Konflikt. Klany chronione w Cytadelach należy teraz wyjąć i umieścić z powrotem na planszy.

Wyjaśnienia

- Gracz może wycofać się na dowolny sąsiedni Teren, którego jest wodzem, wliczając w to Teren, z którego nadszedł prowokator.
- Jeśli w wyniku pojedynczego działania gracz przemieści swoje Klany na kilka różnych Terenów (np. zagrywając kartę Akcji „Migracja”) i tym sposobem zainicjuje kilka Konfliktów, może dojść do szczególnej sytuacji. Na Terenach Konfliktu, które oczekują na rozstrzygnięcie aktualnie rozpatrywanego Konfliktu, prowokator może mieć więcej Klanów niż inni gracze. W czasie kiedy takie Tereny oczekują na rozstrzygnięcie Konfliktów toczonych gdzie indziej, prowokator jest uznawany za wodza tych Terenów: może wykonać manewr wycofania, przemieszczając tam swoje Klany, ale inni gracze nie mogą tego zrobić.

WARUNKI ZWYCIĘSTWA

Istnieją trzy warunki zwycięstwa. Każdy z graczy może spełniać ich kilka. W czasie kroku 2. fazy Zgromadzenia, *Weryfikacja zwycięzców*, gracze sprawdzają, ile warunków zwycięstwa spełniają w danym momencie gracze posiadający żetony Pretendenta.

WARUNKI ZWYCIĘSTWA:

- **Wódz co najmniej sześciu cudzych Klanów:** Policzcie, ile Klanów innych graczy znajduje się na Terenach, których dany gracz jest wodzem. Jeśli jest ich sześć lub więcej, ten gracz spełnia warunek zwycięstwa.
- **Obecność na Terenach, na których jest co najmniej sześć Miejsc Kultu:** Policzcie, ile Miejsc Kultu znajduje się na Terenach, na których dany gracz ma co najmniej jeden Klan (nawet jeśli nie jest tam wodzem). Jeśli jest ich sześć lub więcej, ten gracz spełnia warunek zwycięstwa.
- **Obecność na co najmniej sześciu Terenach:** Policzcie, ile jest Terenów, na których dany gracz ma co najmniej jeden Klan (nawet jeśli nie jest tam wodzem). Jeśli jest ich sześć lub więcej, ten gracz spełnia warunek zwycięstwa.

Ważne jest, ile warunków zwycięstwa spełnia gracz, ale nie to, „jak bardzo” je spełnia. Jeśli na przykład dwaj gracze spełniają warunek obecności na Terenach (jeden gracz jest obecny na sześciu Terenach, a drugi na ośmiu), uznaje się to za remis: obaj gracze w równym stopniu spełniają ten warunek zwycięstwa.

WYCZYNY

Gracze zdobywają żetony Wyczynu dzięki kartom takim jak „Bard” czy „Mistrz rzemiosła”. Gracze trzymają swoje żetony Wyczynu przed sobą, tak by były widoczne dla wszystkich. Każdy żeton Wyczynu jest „jokerem”, który traktowany jest jako „1” dodane do dowolnego warunku zwycięstwa. Każdy posiadany żeton Wyczynu może być użyty tylko raz i tylko w przypadku jednego warunku zwycięstwa.



Przykład:

Gracz niebieski jest obecny na czterech Terenach, na których łącznie jest pięć Miejsc Kultu. Ma również przed sobą dwa żetony Wyczynu. Może dzięki nim spełnić tylko jeden warunek zwycięstwa: albo obecność na Terenach (4 + 2 żetony Wyczynu), albo obecność na Terenach z Miejscami Kultu (5 + 1 żeton Wyczynu).

Jeśli jednak miałby trzy żetony Wyczynu, mógłby spełnić oba warunki łącznie.

KONIEC GRY

Podczas kroku 2. każdej fazy Zgromadzenia (*Weryfikacja zwycięzców*) – i tylko wówczas – gracze sprawdzają, czy jest wśród nich zwycięzca.

Jeśli żaden gracz nie ma żetonu Pretendenta, nie ma zwycięzcy, nawet jeśli gracze w danym momencie spełniają jakieś warunki zwycięstwa.

W przeciwnym razie sprawdźcie warunki zwycięstwa spełniane przez każdego gracza posiadającego żeton Pretendenta. Ten, kto spełnia ich najwięcej, zostaje zwycięzcą! (Zwycięzca musi spełniać co najmniej jeden warunek zwycięstwa.)

W przypadku remisu w zakresie liczby spełnianych warunków zwycięstwa:

- jeśli Bran jest wśród remisujących graczy, to on wygrywa grę.
- jeśli Brana **nie ma** wśród remisujących graczy, nikt nie wygrywa.

Jeśli nie ma zwycięzcy, wszystkie żetony Pretendenta należy zwrócić do wspólnej puli, a gra toczy się kolejną rundę, počawszy od reszty fazy Zgromadzenia.

Przykład

- *Pomarańczowy, niebieski i zielony gracz mają po jednym żetonie Pretendenta. Pomarańczowy i niebieski spełniają po dwa warunki zwycięstwa. Zielony gracz jest Branem i spełnia jeden warunek zwycięstwa. Pomarańczowy i niebieski remisują pod względem liczby warunków zwycięstwa, ale żaden z nich nie jest Branem, więc nie można wyłonić zwycięzcy i gra toczy się dalej.*
- *W następnej fazie Zgromadzenia pomarańczowy i zielony mają żetony Pretendenta. Obaj spełniają po jednym warunku zwycięstwa, ale ponieważ zielony gracz nadal jest Branem, to on wygrywa remis i zostaje zwycięzcą.*

ZASADY DLA 2 GRACZY

W grze 2-osobowej nie używa się żetonu Stada Wron (z wyjątkiem rozpatrywania efektu Terenu Bramy Tír na nÓg). Nie zapomnijcie odłożyć do pudełka wszystkich kart z 4 w prawym dolnym rogu, ponieważ nie są one używane w rozgrywkach dla 2 graczy.

Zastąpcie poniższymi zasadami krok 5. i 6. zwykłej fazy Zgromadzenia:

- Potasujcie karty Akcji i odłóżcie jedną losową kartę na bok, bez jej oglądania.
- Bran rozdaje każdemu po trzy zakryte karty.
- Każdy gracz ogląda swoje **trzy** karty Akcji, wybiera **jedną**, którą zatrzyma, a **pozostałe dwie** przekazuje przeciwnikowi.

- Każdy gracz ogląda swoje **trzy** karty Akcji, wybiera **dwie**, które zatrzyma, a **pozostałą** przekazuje przeciwnikowi.
- Każdy gracz kładzie przed sobą swoje trzy zakryte karty.
- Bran ponownie rozdaje każdemu po trzy nowe zakryte karty.
- Gracze jeszcze raz, zgodnie z mechanizmem draftu opisanym powyżej, dobierają nowy zestaw trzech kart.

Po zakończeniu draftu każdy gracz będzie miał łącznie sześć kart Akcji pochodzących z dwóch oddzielnych doborów.

WAŻNE OKREŚLENIA WYSTĘPUJĄCE W GRZE

Atak: Jeden z manewrów, jakie gracz ma do dyspozycji w trakcie Konfliktu.

Bran: Bran jest przywódcą wybranym do prowadzenia plemion przez nowe ziemie. Do czasu powołania Wielkiego Króla to Bran jest najwyższy rangą. Bran aranżuje Zgromadzenie, rozpoczyna działania w czasie Pory Roku, a także dysponuje przewagą w przypadku remisu w zakresie warunków zwycięstwa. Na początku gry Branem zostaje losowo wybrany gracz, lecz osoba pełniąca tę rolę może zmieniać się w trakcie gry.

Cytadela: Ufortyfikowany gród. Gracze mogą chronić swoje Klany w czasie Konfliktu poprzez wysyłanie ich do Cytadel.

Klan: Pojedyncza figurka należąca do gracza.

Miejsca Kultu: Świąte miejsca. Obecność na Terenach zawierających Miejsca Kultu jest jednym z trzech warunków zwycięstwa, zaś ustanowienie nowego Miejsca Kultu pozwala graczowi dobrać kartę Eposu.

Obecny na Terenie: Gracz jest obecny na danym Terenie, jeśli znajduje się tam co najmniej jeden jego Klan.

Prowokator: Gracz, który zainicjował Konflikt – zwykle w wyniku przemieszczenia swoich Klanów na inny Teren.

Stolica: Teren wybrany przez Brana na początku gry. Na początku każdej fazy Zgromadzenia Branem zostaje wódz Terenu ze Stolicą.

Wódz: Gracz, który ma najwięcej Klanów na danym Terenie. W przypadku remisu dany Teren nie ma wodza. W czasie fazy Zgromadzenia wódz danego Terenu otrzymuje kartę Przewagi tego Terenu.

Zgromadzenie: Nim zacznie się Pora Roku, wodzowie zbierają się na Zgromadzeniu, na którym rozdzielają między siebie zadania, które trzeba zrealizować w trakcie nadchodzącego sezonu.

PODZIĘKOWANIA

Chciałbym podziękować wszystkim, którzy mi pomagali i wspierali mnie przez cały długi czas powstawania tego pięknego projektu.

Dziękuję wszystkim, którzy grali w Inis w tej czy innej postaci na przestrzeni ostatnich ośmiu lat, wieczorami, w weekendy, czy na konwentach.

Dziękuję wszystkim moim przyjaciółom z Lyon, Villeurbanne i okolic, pionierom, a w szczególności Stephane'owi Frénot za jego cenne wsparcie.

Thierry Ubeda, Thierry Gislette, Bertrand Lévêque, Stephane Ubeda, Christophe Vaginay, Frédérique Laforest, Peter Wolfslayer, Sabine i Jean-Jacques – dziękuję.

Dziękuję wszystkim moim znajomym z Bretanii, Jeanowi Paulowi i Nathowi, którzy tłumaczą sny, Yannowi Kalon „Silnemu”, Etienne „Kromlech Nicosłoniętej”, Valérie i Jean-Lucowi.

Ogromne podziękowania i *sláinte* dla Gwenaela de Montfaucon za wszystkie te budujące dyskusje i dbałość o celtycki styl!

Dziękuję Wam, przyjaciele z Montpellier i wszystkich innych miejsc: François, Petit Pierre, Stephane Arthemix, Bonhomme i Christophe Viking, za przetestowanie Inis w ogniu prób.

Moi przyjaciele z Clés du Royaume w Grenoble: Bruno, Michel, Eric, Patrice i inni – dzięki Wam!

Dziękuję Bruno Cathali za wszystkie konstruktywne rozmowy. Gra bez wątpienia okazała się „epicka”!

Dziękuję zespołowi Matagot za nadanie moim marzeniom realnych kształtów.

Dziękuję, Jim, że zgodziłeś się wziąć udział w tej przygodzie. Wciąż nie mogę w to uwierzyć!

I dziękuję Ci, Pierre, gdziekolwiek jesteś. Zagramy jeszcze, gdy otworzą się bramy Tír na nÓg...

Składam też dzięki Domiemu i Ewennowi za ich wsparcie i miłość, jakim mnie obdarzali za każdym razem, gdy Dagda obracał kołem wszechświata.

Christian Martinez

TWÓRCY

Autor gry: Christian Martinez
Okładka i ilustracje: Jim Fitzpatrick – Territory Art: Dimitri Bielak
Projekt graficzny: Camille Durand-Kriegel, Sabrina Tobal
Skład: Steven Kimball
Tekst polski: Piotr Wiśniewski
Skład wersji polskiej: Maciej Mutwil

MATAGOT
96 rue de Miromesnil,
F-75008 Paris
www.matagot.com
© 2017 MATAGOT
© 2018 PORTAL GAMES
Wszystkie prawa zastrzeżone.

PORTAL GAMES, ul. św. Urbana 15, 44-100 Gliwice, tel./fax +48 32 334 85 38
portal@portalgames.pl, www.portalgames.pl

Gra, instrukcja, ani ich fragmenty nie mogą być reprodukowane w jakiegokolwiek postaci bez pisemnej zgody Wydawcy. Szanowny Kliencie, nasze gry kompletowane są ze szczególną starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj nas o tym: portal@portalgames.pl.

THE

