

WOJOWNIKY MISGARAW

OLE STEINESS




CZACHA
GAMES

ZASADY GRY

 GREY FOX
GAMES



WPROWADZENIE



JARL TRONDHEIM UMARŁ...

Bez silnego przywódcy, miasto portowe zmierza ku zagładzie. Nieulekłe stwory zwęszyły okazję i nadszczęcają całymi hordami siejąc na swej drodze spustoszenie i chaos. Trolle atakują miasto. Plaga nieumarłych Draugrów plądruje okoliczne wioski. Mityczne monstra napadają na podróżnych i kupców z odległych krain. Lud cierpi i potrzebuje nowego Czempiona.

W grze **Wojownicy Midgardu**, wcielasz się w rolę jednego z przywódców klanu wikingów, który musi zdobyć dość **Chwały**, by godnie zastąpić zmarłego Jarla i obronić krainę przed nadszczęcającą zgubą. Pokonując Trolle przyciągniesz na swoją stronę mieszczan. Walcząc z Draugrami zdobędziesz niezbędne złoto do sfinansowania swoich wypraw. Zabijając mityczne bestie zdobędziesz **Chwałę** i uznanie wśród wszystkich mieszkańców Midgardu oraz przychylność Bogów. Poprzez walkę z tymi wszystkimi bestiami osiągniesz chwałę i pokażesz, że jesteś wart zostania nowym Jarlem. Zostaniesz ogłoszony **Czempionem Midgardu!**



CEL GRY



Celem gry jest posiadanie jak największej liczby punktów **Chwały** po zakończeniu 8 rundy rozgrywki.

Chwała jest zdobywana głównie przez walkę z wrogami. Ale uważaj - możesz zostać obwiniony o bierność podczas obrony miasta przed Trollami i utracić zdobyte punkty Chwały!





ELEMENTY GRY

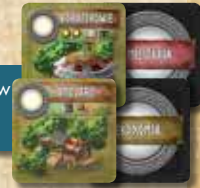


1 Plansza



5 Plansz Graczy
Każda z unikalną
zdolnością

8 Kafelków Straganów
4 Militarne
4 Ekonomiczne



20 znaczników Robotników
(po 5 w każdym kolorze gracza)



1 znacznik Rundy



1 znacznik Pierwszego Gracza

1 Mała łódź
Publiczna



4 łodzie
Prywatne



1 Duża łódź
Publiczna



8 kolorowych Dysków Graczy



8 Kart
Kupców



10 Kart
Run



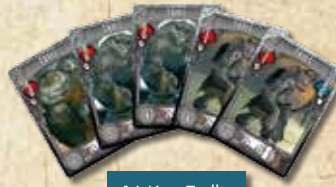
18 Kart Podróży



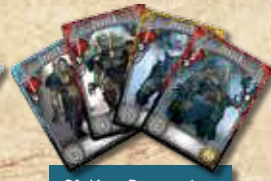
36 Kart Monstrum



12 Kart Przeznaczenia



16 Kart Trolli



21 Kart Draugów



20 znaczników
Drewna



34 Kości Wojowników
12 Fechmistrzów (Białe Kości)
12 Włóczyków (Czerwone Kości)
10 Toporników (Czarne Kości)



60 Monet



30 znaczników
Żywności



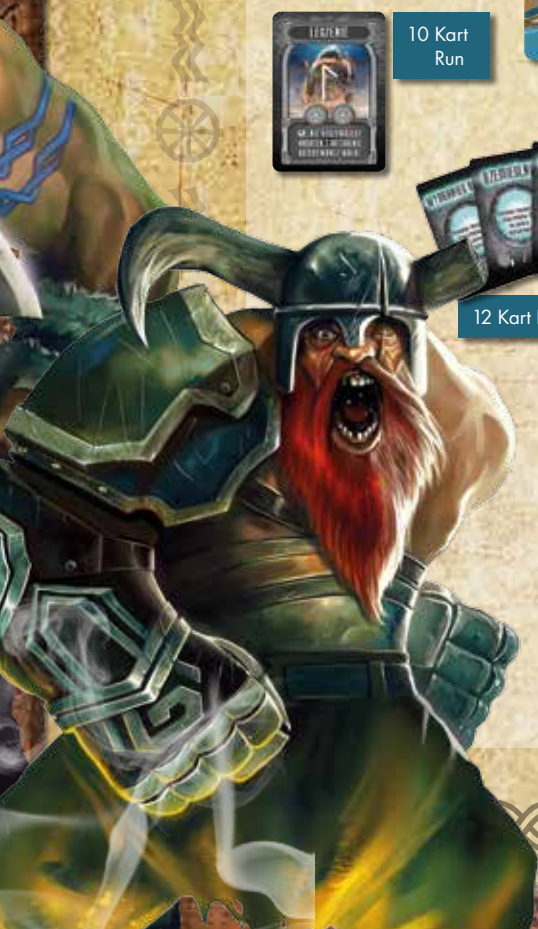
3 żetony Obrażeń



54 żetony
Przysługi



28 żetonów Potępienia
Żetony te odejmują
punkty Chwały na
końcu rozgrywki.





PRZYGOTOWANIE DO GRY



- 1 Umieść planszę na środku stołu.
- 2 Umieść znacznik Rundy w miejscu oznaczonym "Runda 1".
- 3 Przetasuj kafle Straganów i rozłóż je odkryte, po jednym na pustych miejscach, zależnie od ilości graczy. Stragany działają tak samo jak inne pola akcji w grze, ale w każdej rozgrywce zapewniają inne możliwości.

W rozgrywce dla 2 graczy, ułóż jeden kafel Militarny i jeden Ekonomiczny.

W rozgrywce dla 3 graczy, ułóż jeden kafel Militarny i dwa Ekonomiczne.

W rozgrywce dla 4 graczy, ułóż dwa kafle Militarne i dwa Ekonomiczne.

Nie użyjcie kafle Straganów odłóż do pudełka.

- 4 Umieść kafelki Małej i Dużej Łodzi Publicznej na odpowiednich miejscach na planszy. Prywatne Łodzie połóż obok planszy, w pobliżu Szkutnika (jeśli gracze w 3 osoby odłóż do pudełka Prywatne Łodzie oznaczone symbolem 4+; jeśli gracze we 2 osoby odłóż do pudełka Prywatne Łodzie oznaczone 3+ oraz 4+).
- 5 Przetasuj karty Run, karty Przeznaczenia, karty Kupców, karty Trolli, Draugrów, Podróży i Monstrum i umieść tak przygotowane stosy zakryte w odpowiednich miejscach na planszy.
- 6 Umieść znaczniki Żywności, Drewna, Wojowników (kości Fehmistrzów, Włóczników i Toporników), Monety, znaczniki Przysługi oraz Potępienia w pobliżu planszy tak, aby każdy gracz miał do nich swobodny dostęp.
- 7 Gracz, który ostatnio brał udział w chwalebnej walce otrzymuje znacznik Pierwszego Gracza. (Alternatywnie wybierzcie Pierwszego Gracza w dowolny inny sposób.)
- 8 Rozpoczynając od gracza po prawej stronie Pierwszego Gracza i idąc przeciwnie do ruchu wskazówek zegara, każdy gracz wybiera swojego przywódcę i bierze odpowiadającą mu Planszę Gracza.
Plansza Gracza wskazuje, jaką specjalną zdolność ma dany przywódca oraz maksymalną liczbę Wojowników, którą może posiadać.



- 9 Każdy gracz bierze pionki Robotników w wybranym kolorze oraz startowe zasoby: 1 Żywność, 1 Drewno, 1 Monetę, 1 żeton Przysługi, 1 kość Fehmistrza.
- 10 Umieść po jednym Dysku w kolorze każdego z graczy na torze punktacji. Każdy gracz kładzie drugi Dysk w swoim kolorze na swojej Planszy Gracza. Po jednym Robotniku każdego z graczy umieść na planszy na polu Chata Robotników, a pozostałych 3 Robotników każdy z graczy umieszcza przed sobą (4 w grze dla 2 osób).
- 11 Każdy z graczy losuje jedną kartę Przeznaczenia.
Możecie zacząć rozgrywkę!

10

1

2

5

5

6

95

25

5

90

30

5

3

85

35

4

4

5

80

40

5

10

75

45

5

70

50

8

11

7

9

10



ROZGRYWKA



Gra toczy się przez 8 rund. Podczas każdej rundy będziesz wysyłał swoich Robotników do miasta po broń i zapasy niezbędne do obrony przed hordami wrogów czających się tuż za murami. Robotnicy mogą przygotować teren dla twoich Wojowników, aby mogli walczyć z Trollami regularnie dobijającymi się do bram, hordami nieumarłych Draugrów nacierających z północy, albo z Monstrami nęskającymi szlaki handlowe i okoliczne wyspy. Większość miejsc na planszy może być zajmowana tylko przez jednego Robotnika w danej rundzie. Jeśli czegoś potrzebujesz, lepiej udaj się po to pierwszy!

Po zakończeniu 8 rundy gracz posiadający najwięcej punktów **Chwały** zwycięża rozgrywkę.

PRZEBIEG RUNDY

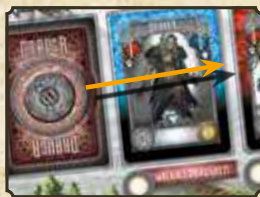
Wszystkie kroki do wykonania w danej rundzie znajdziesz opisane szczegółowo poniżej. Jako przypomnienie są one również przedstawione za pomocą ikon w górnym, prawym narożniku planszy.

PRZYGOTOWANIE RUNDY

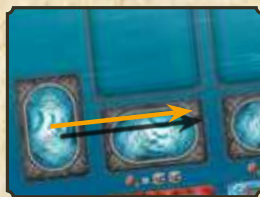
Na początku każdej rundy plansza i karty powinny zostać przygotowane w następujący sposób:



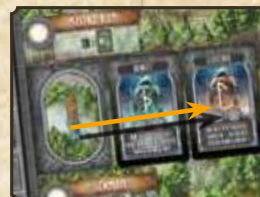
- 1** Umieść wierzchnią kartę ze stosu kart Trolli odkrytą w odpowiednim miejscu na planszy.



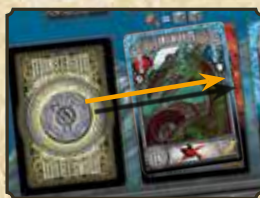
- 2** Umieść dwie wierzchnie karty z talii Draugrów odkryte na odpowiednich miejscach planszy.



- 3** Umieść po jednej zakrytej karcie Podróży w każdym pustym miejscu Podróży na planszy.



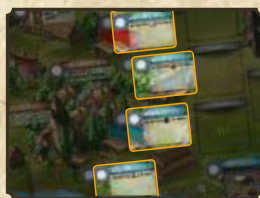
- 4** Umieść po jednej odkrytej karcie z talii Run na każdym pustym miejscu Run na planszy, obok pola Mistrza Run.



- 5** Umieść po jednej odkrytej karcie Monstrum na każdym pustym polu Monstrum na planszy.
UWAGA: Miejsca Podróży i Monstrum najbardziej z lewej strony planszy są tylko dla 4 graczy.



- 6** Odkryj wierzchnią kartę ze stosu kart Kupców i umieść ją odkrytą na miejscu obok, jeśli leżą tam już jakieś karty, umieść ją na wierzchu wcześniej odkrytych kart Kupców.

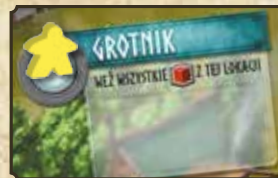


- 7** Dodaj po jednym Wojowniku (kości odpowiedniego koloru) do Zbrojmistrza, Grotnika i Kowala oraz dodaj 1 Żywność do Rzeźnika.

Niebieskie pola otrzymują dodatkowe (odpowiedni dla danego pola) zasób niezależnie, czy są puste, czy też nie. Zasoby te mogą być gromadzone na tych polach przez kilka rund, co czyni je bardziej atrakcyjnymi w kolejnych rundach.

FAZA ROZMIESZCZANIA ROBOTNIKÓW

W fazie Rozmieszczania Robotników gracze kolejno umieszczają swoich Robotników na polach akcji na planszy i wykonują związane z tymi polami akcje. Większość lokacji posiada miejsce tylko na jednego Robotnika. Rozpoczynając od gracza ze znacznikiem Pierwszego Gracza i idąc zgodnie z kierunkiem wskazówek zegara, gracze kolejno przypisują po jednym swoim Robotniku do dostępnej lokacji i wykonują jej akcję. Proces ten jest powtarzany do czasu, aż wszystkie pionki Robotników wszystkich graczy znajdą się na planszy. Następnie wszyscy gracze przechodzą do fazy Przypisywania Wojowników. Lokacje na planszy są oznaczone różnymi kolorami w celu szybkiej identyfikacji sposobu ich rozpatrywania



Umieszczenie Robotnika na polu Grotnika na planszy.



Pola brązowe są rozpatrywane natychmiast. Gdy tylko gracz umieści na takim polu swojego Robotnika, natychmiast wykonuje akcję z tego pola.



Pola niebieskie również są rozpatrywane natychmiast po umieszczeniu na nich Robotnika. Lokacje te mają inny kolor, bo wymagają działania w fazie Przygotowania każdej rundy.



Pola czerwone są lokacjami walki. Nie posiadają one żadnego natychmiastowego efektu. Gdy gracz umieści na takim polu pionek Robotnika, rezerwuje sobie to miejsce do walki z odpowiednim przeciwnikiem w nadchodzących fazach Przypisywania Wojowników i Rozstrzygnięcia Walk.



UWAGA: Łódzie Publiczne są unikalnymi polami - mają oznaczenie brązowe i czerwone jednocześnie. Posiadają jeden efekt rozpatrywany natychmiast po przypisaniu Robotnika i drugi efekt rozpatrywany w fazach Przypisywania Wojowników i Rozstrzygnięcia Walk. Szczegółowy opis działania tych pól znajduje się w dalszej części instrukcji, w opisie działania lokacji.

Lokacje na planszy mają różne efekty opisane poniżej. Jeśli jest to Twoja pierwsza rozgrywka w **Wojowników Midgardu** koniecznie przeczytaj dokładnie opis tych akcji, aby w pełni zrozumieć używane w grze ikony i symbole.

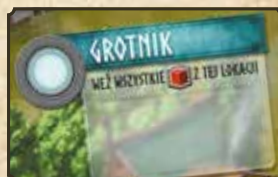
Zwróć uwagę, że wiele lokacji pozwala Ci na rekrutację Wojowników albo zbieranie zasobów. Drewno, Monety, Przystugi i Potępienia są nieograniczone. Kości Wojowników są ograniczone do ilości dostępnej w pudełku z grą. Każdy gracz może posiadać w jednej chwili maksymalnie 8 Wojowników (łącznie, wszystkich rodzajów) co jest zaznaczone na Planszach Graczy. Jeśli w jakimkolwiek momencie gry wzięcie kości spowodowałoby przekroczenie tego limitu, weź tylu ilu możesz, a resztę odłóż do puli ogólnej obok planszy (Wojownicy nie będą dla Ciebie walczyć, jeśli nie masz dla nich miejsca w swoim Długim Domu).

ROZMIESZCZENIE ROBOTNIKÓW - OPIS LOKACJI



Kowal

Zabierz na swoją Planszę Gracza wszystkich Toporników z tej lokacji.



Grotnik

Zabierz na swoją Planszę Gracza wszystkich Włóczęgów z tej lokacji.



Polia Draugrów 1 oraz 2

W fazie Przypisywania Wojowników przydziel swoich Wojowników do walki z Draugrem.



Polowanie

W fazie Przypisywania Wojowników przydziel swoich Wojowników do polowania dla Żywności. (Pole to może być zajmowane przez wielu Robotników różnych graczy - nie ma ograniczenia co do ilości Robotników przy tej akcji. Znaczniki Przystugi mogą być tutaj używane do przerzutów kości.)



Długi Dom Jarla

Zabierz na swoją Planszę Gracza jedną kość Fehmistrza z puli ogólnej oraz znacznik Pierwszego Gracza od wodza aktualnie go posiadającego. Jeśli to Ty jesteś Pierwszym Graczem musisz przekazać ten znacznik osobie po Twojej lewej stronie.



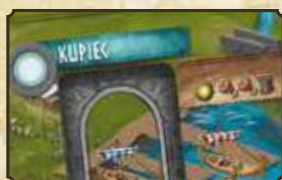
Duża Łódź Publiczna

Zapłać 1 Monetę do wspólnej puli. Umieść tę łódź w porcie przyległym do lokacji Odległych Krain, do której chcesz popłynąć. W fazie Przypisywania Wojowników będziesz musiał załadować Wojowników na tę łódź oraz zaopatrzyć ich w Żywność na podróż. Ilu weźmiesz na łódź Wojowników i ile Żywności zależy tylko od Ciebie, ale łączna liczba Wojowników i Żywności nie może przekroczyć pojemności łodzi (10).



Targ

Wymień Żywność, DREWNO albo/i Monety na Żywność, DREWNO i/albo Monety w stosunku 1:1. Możesz dokonać dowolnej liczby wymian dowolnych surowców, gdy aktywujesz to pole swoim Robotnikiem.



Kupiec

Zapłać 1 Monetę do wspólnej puli. Następnie pobierz z puli Żywność, DREWNO albo Wojowników zgodnie z symbolami na wierzchniej odkrytej karcie Kupca.



Mistrz Run

Zapłać 1 DREWNO do wspólnej puli. W zamian weź 1 kartę Run i umieść ją odkrytą przed sobą. Kartę Runy możesz wziąć spośród widocznych, odkrytych kart albo wierzchnią, zakrytą ze stosu kart Run. Runy zapewniają Ci potężne umiejętności jednorazowego użytku (zgodnie z opisem na kartach). Aby aktywować kartę Run po prostu obróć ją (zakryj). Runy można aktywować w dowolnym momencie. Wykorzystane (zakryte) karty Run zatrzymaj do punktacji końcowej.



Szaman

Wybierz i podejrzij jedną kartę Podróży, nie pokazując jej innym graczom. Następnie weź jedną kartę Przeznaczenia na rękę. Karty Przeznaczenia służą do zdobywania dodatkowych punktów na koniec gry i nie powinny być ujawniane innym graczom do zakończenia rozgrywki.



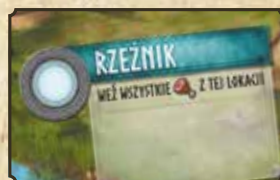
Szkutnik

Wybierz z puli Prywatną łódź. Zapłać do puli koszt zaznaczony na wybranej karcie łodzi. Weź tę łódź i połóż ją obok swojej Planszy Gracza - od teraz jest Twoja i tylko Ty możesz z niej korzystać. W fazie Przydzielania Robotników możesz przydzielić jeden pionek do tej łodzi (również w rundzie, w której tę kartę kupiłeś) i użyć jej tak samo, jak łodzi publicznej. Każdy gracz może zbudować podczas rozgrywki tylko jedną Prywatną łódź.



Mała Łódź Publiczna

Umieść tę łódź w porcie przyległym do lokacji Odległych Krain, do której chcesz popłynąć. W fazie Przypisywania Wojowników będziesz musiał załadować Wojowników na tę łódź oraz zaopatrzyć ich w Żywność na podróż. Ilu weźmiesz na łódź Wojowników i ile Żywności zależy tylko od Ciebie, ale łączna liczba Wojowników i Żywności nie może przekroczyć pojemności łodzi (5).



Rzeźnik

Pobierz wszystkie dostępne znaczniki Żywności znajdujące się w tej lokacji i umieść je w swojej prywatnej puli zasobów.



Kaplica

Zapłać do wspólnej puli X monet. Pobierz z puli ogólnej ilość znaczników Przysługi zgodnie z uiszczoną zapłatą:

- 1 Moneta = 1 Przysługa
- 3 Monety = 2 Przysługi
- 6 Monet = 3 Przysługi
- 10 Monet = 4 Przysługi

Nie możesz kupić więcej, niż 4 Przysługi podczas jednej aktywacji tej lokacji.



Zbrojmistrz

Zabierz na swoją Planszę Gracza wszystkich Fechmistrzów z tej lokacji.



Chata Robotników

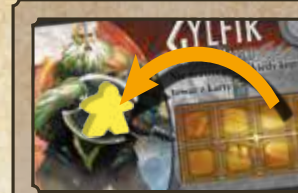
Zapłać do wspólnej puli 5,4,3 albo 2 Monety i weź swojego Robotnika. Będzie on dostępny dla Ciebie do końca gry (również w rundzie, w której go zakupiłeś). Pierwszy gracz wykupujący Robotnika płaci 5 Monet. Drugi 4 itd.



Walka z Trollem

W fazie Przypisywania Wojowników przydziel tutaj swoich

Wojowników do walki z Trollem.



Żebrać

Jeśli nie jesteś w stanie albo nie chcesz aktywować żadnego pola na planszy musisz żebrać. Połóż swojego Robotnika na swojej Planszy Gracza i pobierz z puli ogólnej 1 Monetę i 1 żeton Potępienia.

ROZMIESZCZANIE ROBOTNIKÓW - STRAGANY

Stragany działają jak każde inne pole planszy dostępne dla Robotników. Zapewniają różnorodność dostępnych akcji i dzięki nim każda rozgrywka będzie nieco inna. Stragan można aktywować tylko jeden raz na rundę chyba, że na kafle Straganu napisano inaczej.

Ekonomiczne Kafle Straganów



Przegraný

Oddaj 1 Żywność ze swojej puli do puli ogólnej. Pobierz z puli ogólnej 1 znacznik Przysługi. Możesz wykonać tę akcję maksymalnie 3 razy podczas jednej aktywacji tego pola.



Skald

Otrzymujesz 2 punkty Chwały.



Handlarz

Pobierz z puli ogólnej 1 Drewno i 1 Żywność.



Nieznajomy

Pobierz z puli ogólnej 2 Monety.

Militarne Kafle Straganów



Dzikusy

Zapłać do puli ogólnej 1 Żywność. Weź 2 Fechmistrzów z puli na swoją Planszę Gracza.



Najeźdźcy

Zapłać do puli ogólnej 1 Drewno. Weź 2 Włóczników z puli na swoją Planszę Gracza.



Bohaterowie

Zapłać do puli ogólnej 2 Monety. Weź 1 Topornika i 1 Fechmistrza z puli na swoją Planszę Gracza.



Wikingowie

Zapłać do puli ogólnej 1 Monetę. Weź z puli 1 Włócznika i 1 Fechmistrza na swoją Planszę Gracza.

FAZA PRZYPISYWANIA WOJOWNIKÓW

Każdy gracz, który umieścił swojego Robotnika w lokacji starcia (karta Trolla, Draugra lub łodzie) przypisuje w tej fazie swoich Wojowników (kości) do odpowiednich walk. Kości są przypisywane jednocześnie przez wszystkich graczy - kolejność nie ma znaczenia.



Wojownicy wystąpi do walki z Trollem są umieszczani na karcie Trolla.



Wojownicy wystąpi do walki z Draugrem są umieszczani na odpowiedniej karcie Draugra.



Łodzie transportują Wojowników do odległych krain w celu starcia z Monstrami. W tej fazie gracze muszą przypisać do aktywowanych Robotnikiem łodzi, zarówno Wojowników, jak i Żywność. Kości oraz Żywność liczą się do maksymalnej pojemności danej łodzi - gracz nie może załadować na łódź więcej kości i znaczników, niż wynosi jej pojemność.

Wojownicy nieprzypisani do żadnej lokacji starcia mogą udać się na Polowanie, jeśli umieścisz w poprzedniej fazie Robotnika na lokacji Polowania.

Niektórzy wrogowie ograniczają możliwości gracza w przypisywaniu Wojowników do tego starcia:



Jeśli wróg posiada symbol przekreślonego miecza/toporu/włóczni, gracz nie może przypisać do tej walki danego typu Wojowników (Fechmistrzów/Toporników/Włóczników). Na łodzi mogą podróżować Wojownicy każdego typu, ale ci wykluczeni z walki z Monstrum przez przekreślony symbol są automatycznie zabijani przez potwora przed pierwszą rundą walki. Wojownicy ci nie biorą udziału w bitwie i są odrzucani do puli ogólnej przed rzutem kośćmi.

UWAGA: Można nie przypisywać żadnej kości do aktywowanej lokacji starcia.

Gdy wszyscy gracze przypiszą swoich Wojowników przejdź do fazy Rozstrzygnięcia Walk.

Czasami może się zdarzyć, że któryś z graczy chce poczekać z przypisaniem swoich Wojowników do czasu, aż inny gracz przypisze swoich. W takiej sytuacji dowolny gracz może ogłosić rozpatrzenie tej fazy Przypisywania Wojowników wg kolejności graczy, zaczynając od Pierwszego Gracza i idąc zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

FAZA ROZPATRYWANIA WALK

Faza Rozpatrywania Walk jest rozgrywana w poniższej kolejności:

- 1 Na początku każdy gracz posiadający Robotnika na polu Polowania rzuca swoimi kośćmi Wojowników nie przypisanymi do żadnego starcia. Bierze z puli ogólnej tyle Żywności, ile obrażeń wyrzucił na kościach. Maksymalnie można zebrać 6 Żywności nawet, gdy na rzuconych kościach jest więcej obrażeń.
- 2 Następnie, jeśli któryś gracz przypisał Wojowników do walki z Trollem, walczy z tym przeciwnikiem, aż wygra albo wszyscy jego Wojownicy polegą.

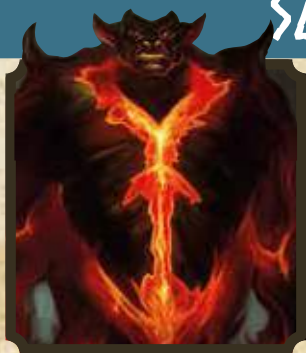


POTĘPIENIE: Jeśli nikt nie zabije Trolla, każdy z graczy otrzymuje żeton Potępienia z puli podczas fazy Porządkowania na końcu rundy. Potępienie powoduje utratę punktów Chwały na końcu gry. Jeśli któryś z graczy pokona Trolla, odrzuca on jeden z posiadanych żetonów Potępienia (jeśli jakiś posiada) i wybiera innego gracza, który bierze z puli jeden żeton Potępienia.

- 3 Zaczynając od Draugra po lewej stronie i następnie przechodząc do prawego, gracze posiadający na kartach Draugrów swoich Wojowników walczą z nimi kolejno. Jeśli żaden z graczy nie przydzielił Wojowników do walki z Draugrem - przejdź do kolejnego kroku.
- 4 Finalnie, zaczynając od odległej krainy najbardziej po lewej stronie planszy i przesuając się w prawo, gracze rozpatrują swoje Podróże i walki z Monstrami wykonując kroki opisane niżej. Jeśli żaden z graczy nie przydzielił łodzi do jakiejś lokacji, po prostu pomiń tę krainę i przejdź do rozpatrywania następnej na prawo.
 - A. Odkryj kartę Podróży i rozpatrz jej efekt (jest to szczegółowo opisane na końcu tej instrukcji). Wszystkie straty spowodowane kartą Podróży muszą pochodzić z Żywności i Wojowników załadowanych na tę łódź. Jeśli łódź została przydzielona do Odległej Krainy, karta Podróży jest odkrywana i odrzucana, jeśli gracz nie przydzielił na tę łódź żadnych swoich Wojowników.
 - B. Nakarm swoich Wojowników. Musisz posiadać na statku dostatecznie dużo Żywności, aby nakarmić wszystkich Wojowników podróżujących na tej łodzi. Dwie lokacje bliżej lewej krawędzi planszy są bliżej portu i wymagają mniej Żywności na podróż (1 Żywność wystarcza do nakarmienia 2 Wojowników). Dwie lokacje bliżej prawej strony planszy są bardziej odległe od portu i potrzeba więcej Żywności na podróż (1 Żywność dla każdego z Wojowników). Jest to zaznaczone na planszy. Jeśli na łodzi nie ma dość Żywności do nakarmienia całej załogi, nienakarmieni Wojownicy umierają z głodu - odłóż ich kości do puli ogólnej. Żywność załadowana na łódź zawsze jest oddawana do puli ogólnej, nawet jeśli po nakarmieniu Wojowników jakaś została nieużyta.
 - C. Walcz z Monstrum!



SZCZEGÓŁOWY OPIS WALKI



Walka z Trollami, Draugrami, Krakenami i Monstrami (ogólnie nazywanymi wrogami) rozpatrywana jest tak samo, niezależnie od rodzaju wroga. Wrogowie posiadają wartość ataku i obrony. Aby pokonać wroga gracz musi zadać mu obrażenia w ilości przynajmniej równej obronie danego wroga.



Wartość
Ataku Wroga

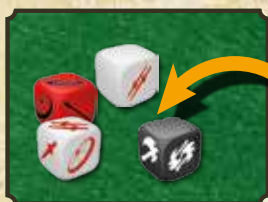


Wartość
Obrony Wroga

Walka rozstrzyga się w serii rund, które składają się z rzutu kośćmi Wojowników gracza w celu zadania obrażeń wrogowi i następnie otrzymaniem obrażeń od wroga poprzez odrzucenie do puli ogólnej kości Wojowników. Zadawane przez gracza i wroga obrażenia są rozpatrywane jednocześnie, więc jeśli gracz zada śmiertelną ranę wrogowi i tak otrzyma obrażenia od potwora. Walka kończy się po rundzie, w której spełniony zostanie przynajmniej jeden z warunków:

- * Wróg otrzymał śmiertelne obrażenia.
- * Wszystkie przypisane do tej walki kości Wojowników zostały odrzucone do puli w skutek obrażeń zadanych przez wroga.

Aby rozpatrzeć jedną rundę walki wykonaj następujące kroki:



1

Zaatakuj wszystkimi przypisanymi w tej walce Wojownikami rzucając ich kośćmi.



2

(Opcjonalnie) Odrzuć do zasobów ogólnych jeden żeton Przysługi (jeśli taki posiadasz), aby przerzucić część lub wszystkie swoje kości, którymi właśnie rzuciłeś. Możesz to powtórzyć wielokrotnie, jeśli posiadasz i chcesz wydać żetony Przysługi.



3

Za każdy wyrzucony symbol obrażenia (miecz, topór, włócznia) umieść na karcie wroga jeden żeton obrażeń. UWAGA: niektóre ścianki kości posiadają 2 symbole danej broni - liczą się one jako dwa obrażenia.



4

Odrzuć do puli ogólnej tyle kości Wojowników przypisanych w tej walce, ile wynosi wartość ataku wroga. Każda wyrzucona wcześniej tarcza na kości zmniejsza atak wroga o 1.

- 5 Sprawdź, czy wróg otrzymał śmiertelne obrażenia:



- A.** Jeśli wróg otrzymał śmiertelne obrażenia: weź kartę pokonanego wroga i pobierz oznaczoną na tej karcie nagrodę. Wojownicy, którzy przeżyli wracają na Planszę Gracza. W tym przykładzie gracz otrzymałby 6 punktów **Chwały** na torze punktacji i 4 Monety z puli ogólnej. Karty pokonanych przez gracza wrogów powinny być trzymane obok planszy tego gracza, zakryte na jednym stosie. Ilość, rodzaj i kolor pokonanych podczas rozgrywki wrogów nie powinna być udostępniana innym graczom.
- B.** Jeśli wróg nie otrzymał jeszcze śmiertelnych obrażeń i nadal posiadasz w tej walce Wojowników: rozpocznij kolejną rundę walki.

- C.** Jeśli wróg nie otrzymał śmiertelnych obrażeń i nie masz już w tej walce kości Wojowników: Twoi Wojownicy zostali pokonani i nie otrzymujesz żadnej nagrody. Usuń z karty potwora wszystkie znaczniki obrażeń. Walka kończy się.

Wszyscy wrogowie zapewniają Chwałę, gdy zostaną pokonani. Dodatkowo otrzymujesz Drewno za pokonanie Trolli, Monety za Draugrów i Przystugi za Monstra.

FAZA PORZADKOWANIA

- 1 Zbierz z planszy swoich Robotników, odłóż łodzie Publiczne na ich startowe lokacje, łodzie Prywatne wracają do ich właścicieli.
- 2 Jeśli Troll nie został pokonany odrzuć jego kartę i daj każdemu graczowi żeton Potępienia.
- 3 Odrzuć niepokonane karty Draugrów.
- 4 Odrzuć wszystkie odkryte karty Podróży.
- 5 Dodaj po 1 Monecie na każdą kartę Monstrum, która nie została pokonana. Jest to dodatkowa nagroda dla gracza, który ewentualnie pokona danego potwora. Monstra mogą otrzymać kilka dodatkowych Monet zanim zostaną pokonane (1 Moneta / rundę gry).
- 6 Jeśli to była runda 8, przejdź do końcowej punktacji. W przeciwnym wypadku przesuń znacznik rundy o 1 i rozpocznij kolejną rundę od fazy Przygotowania Rundy.

Odrzucone karty Trolli i Draugrów odłóż odkryte na stos Odrzuconych Kart Wrogów, w dolnej prawej części planszy.

Przypomnienie

Pamiętaj, że poszczególne fazy rundy są przedstawiane za pomocą ikon po prawej stronie planszy oraz posiadasz Kartę Pomocy z objaśnieniem różnych ikon pojawiających się w grze.



KONIEC GRY I FINAŁOWE PUNKTOWANIE

Po zakończeniu 8 rundy gra się kończy i gracze przechodzą do finałowego punktowania.

Sugerujemy, aby gracze obliczali swoje punkty kolejno, rozpoczynając od gracza posiadającego najmniej punktów na Torze **Chwały**.

Na początek posortuj swoje pokonane karty Draugrów i Monstrów wg kolorów i rozłóż je przed sobą. Następnie punktuj:



Karty Przeznaczenia – Jeśli tylko Ty spełniasz warunek z karty Przeznaczenia, którą posiadasz, wypełniłeś swoje przeznaczenie. Otrzymujesz wyższą liczbę punktów **Chwały** z tej karty. Jeśli remisujesz z innym graczem, tylko częściowo udało ci się wypełnić cel. Otrzymujesz niższą liczbę punktów **Chwały** z tej karty. **Chwałę** z kart Przeznaczenia otrzymujesz tylko za karty Przeznaczenia, które posiadasz. Spełnienie warunku lub remis w karcie Przeznaczenia innego gracza nie daje Ci żadnej **Chwały**, ale zapobiega otrzymaniu punktów przez tego gracza.



Komplet Wrogów (po 1 karcie wroga w każdym kolorze) – Wieśniacy są zachwyceni twoją umiejętnością walki w różnych warunkach! Otrzymujesz 5 punktów **Chwały** za każdy komplet pokonanych wrogów. Trolle nie posiadają koloru i nie są punktowane.



Runy (użyte i nieużyte) – Runy są symbolami mocy i zapewniają różną liczbę punktów **Chwały** zaznaczoną na każdej karcie Run.



Łodzie Prywatne – Łodzie są wyznacznikiem statusu społecznego i zapewniają liczbę punktów **Chwały** zgodnie z rodzajem danej łodzi i oznaczeniem na jej karcie.



Przysługi Bogów – Każda niewykorzystana Przysługa jest warta 2 punkty **Chwały** na koniec gry.



Monety – Otrzymujesz 1 punkt **Chwały** za każde 3 posiadane na koniec gry Monety.



Potępienie – Tracisz **Chwałę** zależnie od Twoich relacji z mieszkańcami. Ile punktów tracisz przedstawia tabela obok:

1	= -1	4	= -10
2	= -3	5	= -15
3	= -6	6+	= -21

Gracz posiadający najwięcej punktów Chwały zostaje ogłoszony Czempionem Midgardu. Otrzymuje tytuł Jarla i zostaje zwycięzcą tej rozgrywki!

W przypadku remisu wygrywa gracz, który pokonał najwięcej wrogów (łącznie z Trollami). Jeśli nadal jest remis, remisujący wygrywają wspólnie.

OPIS KART I LOKACJI

I. Efekty Kart Podróż

Cisza na Morzu – Nic się nie dzieje.

Kraken – Rozpatrz walkę z Krakenem. Pokonanie Krakena zapewni graczowi 3 punkty Chwały. Wojownicy, którzy przeżyli idą do walki z Monstrum.

Zagubieni – Odrzuć z tej łodzi do puli ogólnej dwie rzeczy wg Twojego wyboru (2 Wojowników, 2 Żywność, 1 Wojownik i 1 Żywność).

Bezwietrznie – Odrzuć do puli ogólnej 1 Żywność.

Sztorm – Odrzuć ze statku 1 Wojownika albo 1 Żywność (Twój wybór) do puli ogólnej.

Wir – Odrzuć do puli ogólnej 1 Wojownika.

II. Przywódcy Wikingów

Asmundr Pobożny – Asmundr ma nadzieję zostać wybrańcem Odyna i jego reprezentantem w Midgardzie. Z tego powodu pozyskiwanie Przychylności Bogów stawia na pierwszym miejscu. Zdolność tego wodza pozwala mu korzystać z Przychylności Bogów praktycznie bez kosztu. Niezależnie, czy użyje żeton Przychylności w trakcie gry, czy też nie - zawsze dostanie za niego 2 punkty Chwały. Jednak nadal może te żetony zachowywać niewykorzystane, czy to w celu spełnienia swojego Przeznaczenia, czy też dla utrudnienia innym zdobycia nagrody za odpowiednią kartę Przeznaczenia. Asmundr odrzuca użyty do przerzutu znacznik Przychylności.

Dagrun Naznaczona – Dagrun posiada dar jasnowidzenia, ale nie miała nigdy okazji go rozwinąć ze względu na intensywny trening bojowy. Jednak nie wyżyła się tej mocy całkowicie. Za każdym razem, gdy odwiedza Szamana umieszczając swojego Robotnika na polu (Szaman), dociąga dodatkową kartę Przeznaczenia kształtując swoją przyszłość wedle własnej woli. Karta, której nie wybiera jest odkładana zakryta na spód stosu kart Przeznaczenia obok chaty Szamana. W połączeniu z kartą Run "Prawdziwa wizja" Dagrun ciągnie 4 karty Przeznaczenia, ale nadal zatrzymuje tylko jedną z nich.

Gylfir Wilk Morski – pół kupiec, pół wojownik. Gylfir posiada wiele znajomości w dokach. Gdy odwiedza lokację Kupca, znajduje tam zawsze wielu Wojowników chętnych do przyłączenia się do jego świąty oraz wielu kupców chętnych do pozbycia się kilku dodatkowych zasobów, by pomóc Gylfirowi w jego misji. Gdy Gylfir przydziela swojego Robotnika na pole Kupca bierze z puli wskazane zasoby, ale nie płaci Monety wymaganej od innych wodzów.

Svanhildr Mistrzini Miecza – Svanhildr specjalizuje się w broni odrzucanej przez innych wodzów. Uznawany za słabszy od topora i mniej uniwersalny od włóczni, miecz w rękach Svanhildr potrafi być równie zabójczy jak każda z wymienionych broni. Wynik 1 trafienia na kości Fechmistrza zadaje 2 obrażenia, a wynik 2 trafień zadaje 3 obrażenia. Daje to Svanhildr dodatkową Żywność podczas Polowania, ale nadal nie może wziąć więcej, niż 6 znaczników Żywności - w końcu ilość jeleni w lesie jest ograniczona.

Ullr Berserker – Ullr całe życie trenował jako berserker i przekazuje swoją wiedzę podwładnym. W każdej rundzie walki, w której 1 albo więcej kości wskazuje 2 trafienia, Ullr zdobywa natychmiast 1 punkt Chwały (niezależnie od wyniku całej walki).

III. Karty Run

Wszystkie karty Run są jednorazowego użytku i mają narysowaną ikonę "Odwroć, aby użyć". Można ich używać w dowolnym momencie.

Dary – Weź z puli ogólnej 4 dowolne surowce (spośród Drewna, Żywności i Monety).

Sława – Użyj, gdy pokonasz wroga (Trolla, Draugra, Monstrum lub Krakena). Otrzymujesz o 50% więcej pkt. Chwały za tę walkę (zaokrąglając w dół), np. pokonując Monstrum warte 13 pkt Chwały otrzymujesz dodatkowe 6 punktów.

Leczenie – W tej jednej konkretnej rundzie walki nie ponosisz żadnych strat. W kolejnych rundach normalnie tracisz Wojowników.

Podróż – Po odkryciu karty Podróży odrzuć ją bez jej rozpatrywania. Dobierz wierzchnią kartę z talii kart Podróży i rozpatrz ją zamiast właśnie odrzuconej.

Wiedza – Podejrzyj wszystkie karty Podróży na planszy (oprócz talii Podróży).

Potencjał – Użyj po rzucie kośćmi podczas fazy walki lub Polowania. Wszystkie kości wskazujące pustą ściankę są przerzucane, a nowy wynik musi zostać zaakceptowany.

Odwet – Użyj po rzucie kośćmi podczas fazy walki lub Polowania. Każda wyrzucona tarcza na kości liczy się jako jedno obrażenie. Nadal działa jak tarcza. (Fechmistrze Svanhildr użyli w ten sposób liczą się jako dwa obrażenia).

Sukces – Odkryj jedną z kart Przeznaczenia spośród posiadanych przez siebie i natychmiast ją zapunktuj. Zatrzymaj tę kartę i zapunktuj ją jeszcze raz na końcu rozgrywki.

Prawdziwa Wizja – Użyj, gdy aktywujesz pole Szamana. Dobierz dwie dodatkowe karty Przeznaczenia. Zatrzymaj jedną z dobranych kart, a pozostałe dwie odłóż zakryte na spód stosu kart Przeznaczenia.

Bogactwo – Podwój ilość Monety w Twoim posiadaniu. Nie możesz w ten sposób pozyskać więcej, niż 5 dodatkowych Monety.

WARIANTY ROZGRYWKI

Poniższe warianty umożliwiają Tobie zmianę rozgrywki w grze Wojownicy Midgardu. Używanie tych wariantów jest w pełni opcjonalne i nie jest zalecane podczas kilku Twoich pierwszych rozgrywek. Zalecamy rozegranie kilku gier według zasad podstawowych zanim wprowadzisz do rozgrywki jeden lub oba poniższe warianty.

Wariant #1 – Sala Sławy

Mieszczanie trzymają zapiski o każdym wodzu i jego sukcesach w walkach.

Graj z odkrytymi pokonanymi kartami wrogów, rozłożonymi przed graczem, który je pokonał. Ten wariant pozwala na podejmowanie bardziej strategicznych decyzji przy wyborze kart Przeznaczenia.

Wariant #2 – Nieufni Mieszczanie

Mieszczanie są sceptyczni w stosunku do każdego, kto chce zostać nowym Jarlem.

Każdy gracz rozpoczyna rozgrywkę z jednym żetonem Potępienia. Wariant ten zwykle zapewnia bardziej zróżnicowaną punktację na koniec rozgrywki, gdyż w grze znajdzie się przez to więcej żetonów Potępienia.



TWÓRCY GRY

Autor: Ole Steiness

Produkcja: Joshua Lobkowitz & Shane Myerscough

Rysunki: Victor P. Corbella

Grafika: Andre Garcia

Edycja polska: Czacha Games

Tłumaczenie: Paweł "Misioooo" Będź

©2017 Czacha Games. Wszystkie prawa zastrzeżone.

