

CFICFHFPMXFFXRFNKIMHTIFICMCHJFXRFIFHPIMKIMXMIIFCIXRFIHKJMMXFPACKFH

PAN ŁODOWEGO OGRODU

Na podstawie powieści JAROSŁAWA GRZĘDOWICZA



KRZYSZTOF WOLICKI





Witaj w Midgaardzie

Witaj, wędrowcze! Usiądź wygodnie przy stole, zamów kufel piwa i postuchaj słów starego człowieka. Opowiem Ci historię o pewnym Ogrodzie...

Nowy świat

Pierwsza antropoidalna cywilizacja w zbadanym kosmosie. Bezcenna. Nie mogą się dowiedzieć, że nie są sami we wszechświecie.

Opowieść rozgrywa się na odległej planecie zamieszkałej przez rozumną cywilizację. Warunki w świecie Midgaardu są tuząco podobne do ziemskich. Wyobraź sobie, wędrowcze, świat trwający wiecznie w zazdrosnych ramionach średniowiecza. Świat opanowany przez tradycję oraz magię; gdzie każdy większy przetom sprowadzić może zagładę. Jednak czasy się zmieniają. Już niedługo Midgaard stanie się areną walk dla najpotężniejszych pieśniarzy – ludzi, którzy ośmielili się przywłaszczyć sobie moc przynależną bogom.

Świat ten stoi u progu zagłady; równowaga została zachwiana. Widmo wojny bogów staje się jak najbardziej realne...

Na Midgaard wysłano grupę naukowców, mających za zadanie zbadać ten świat. Misja jest ściśle tajna. Mieszkańcy planety nie mogą zorientować się, że nie są sami we wszechświecie. Jednak coś idzie niezgodnie z planem... Naukowcy odkrywają „czynnik „M””, czyli w ziemskim rozumowaniu – magię. Podczas badań dochodzi do tragedii. Część naukowców zostaje zabita, reszta natomiast ucieka...

Misja

Do ocalałych ze stacji Midgaard II. Przybyłem na ratunek. Pytajcie o Ulfa Nocnego Wędrowca.

Cel misji Vuko Drakkainena wydaje się prosty: odnaleźć naukowców, którzy od dwóch lat nie dają znaku życia. Zabrać ich na Ziemię. Jeśli inaczej nie da rady – używając siły. Jednak zadanie to okaże się trudniejsze, niż może się to wydawać...

Naukowcy nie mają zamiaru wracać. Władza nad światem wydaje się im o wiele ciekawsza.

Kruczy Cień

Sprzedaję magiczne rzeczy. Chcesz sztylet, który sprowadza klątwę na właściciela? Kamień, który wraca? Mam kamienie drogi, amulety czarnego snu, pióra ptaka grzmotu. Mam wszystko.

Kruczy Cień jest tajemniczym starcem, wędrującym po świecie i sprzedającym magiczne towary. Równie mądry, co zręczliwy. Na swej drodze często spotykał Nocnego Wędrowca, któremu nie raz sprzedawał swoje rady. Wiedząc wiele o wszystkim, co dzieje się na świecie, jest niezwykle wartościowym informatorem, znającym swoją cenę...

Żmijowe Gardło

Idź do portu, który zwą Żmijowe Gardło. Tam, gdzie spotykają się trzy fiordy. Idzie jesień. Okręty wracają na zimowe leża z południowych szlaków. Będzie wielki jesienny jarmark i wiec.

Żmijowe Gardło jest niewielkim miastem na styku trzech fiordów, znanym ze swojego dużego portu, znajdującego się po obydwu stronach rzeki. Jest ważnym ośrodkiem handlowym ludzi z Wybrzeża Żagli. Co roku organizowany jest w nim wielki i huczny jarmark, na którym wymieniane są towary z całego świata. Wtedy też odbywa się wiec, na którym rozstrzygane są wszelkie spory i waśnie...

Czynienie

Ten, kto nie umie śpiewać, może uwolnić niszczycielską moc nawet jedną pochopną myślą.

Czynienie oznacza tworzenie rzeczy za pomocą słów, gestów, czy nawet myśli. Ludzi, którzy opanowali tę trudną sztukę, nazywa się Pieśniarzami, a samo czynienie – Pieśniami bogów. Aby stworzyć rzecz, trzeba dokładnie wyobrazić sobie każdy, nawet najdrobniejszy jej element i proces jej powstania. Czyniącym stać się może ten, kto posiada moce uroczysk. Jest to jednak ryzykowne przedsięwzięcie, gdyż większość zainteresowanych nie jest w stanie okiełznać tej mocy i zostaje przezeń przemieniona lub zniszczona. Każda próba czynienia zużywa zgromadzoną w czyniącym magię uroczysk...

Żarłoczna Góra

Zostanę potknięty i stanę przed obliczem króla Węży...

Żarłoczna Góra nie jest zwyczajną górą. W ścianach przy jej szczycie pojawiają się potworne szczęki, gotowe pożreć każdego, kto nieopatrznie się do nich zbliży. Jednak nakarmienie ich otworzy tunel w głąb ziemi, wprost do tajemniczej istoty, która w krótkim czasie może przenieść podróżnika do różnych krain, oddalonych o tysiące kilometrów. Góra, jak i przejście w niej, strzeżone są przez Szepczących do Cieni. Zadaniem tych szkaradnych, przedwiecznych kreatur jest dbanie o samą górę, oraz zaspokajanie jej głodu...

Martwy Śnieg

To jest inny śnieg. Pokrywa świat, jak w czasie zimy, lecz to inna zima. Oznacza koniec i początek. Cały świat zasypia. Zwierzęta i ludzie. Martwy śnieg odbiera im pamięć.

Martwy Śnieg przypomina bardziej popiół niżli śnieg, gdyż nie jest wcale zimny. Razem z nim przychodzi mgła i ciemność. Wszyscy zaczynają zasypiać, a gdy się budzą, nie pamiętają niczego z przeszłości. Martwy śnieg oznacza koniec starego i początek nowego świata. Zsyłany jest przez bogów w chwili gdy świat staje na krawędzi zagłady...

Naukowcy

*Nachyl ucha wędrowcze; słuchaj uważnie.
Poznaj bliżej tych, którzy stali się najgroźniejszymi Pieśniarzami...*



Ulrike Freihoff *Nahel Ifrija, Ogień Pustyni*

*Mówili, że nadeszła z pustyni. Prosto z bezwodnego piekła Nahel Zym,
gdzie nie ma niczego prócz kamieni, piachu i kęp żelaznej trawy.*

Przejmuje władzę nad największym cesarstwem na kontynencie. Zostaje także duchową przywódczynią kultu Podziemnej Matki. W starej wierze widzi jedyny sens istnienia świata. Wszystko należy przecież do Matki. Pragnie stworzyć własną utopię. Jej fanatyczni wyznawcy gotowi są do wszelkich poświęceń w imię swej religii. Celem Freihoff jest wypłenienie wszystkiego, czego zabrania Kodeks Ziemi – zbiór praw kultu Podziemnej. Pragnie oddać Matce cały świat, aby wszystko znów stało się jednym. Aby znów zapanował tam oraz szczęśliwość. A przynajmniej tak mówią...

Rozkazuje budować Czerwone Wieże, będące miejscem kultu Podziemnej Matki. Wszyscy wiedzą, że władzę sprawuje poprzez kapłanów w srebrnych maskach, gotowych do zniewalania oraz odprawiania mrocznych rytuałów...



Pier van Dyken *znany jako Aaken*

Stwarzam, bo chcę. Bo ten świat daje mi taką władzę.

Władca Ludzi Węży. Innowator opętany wizją ciągłych zmian. W magii widzi doskonałe narzędzie do kreowania świata wedle własnej woli. Jego największym pragnieniem jest tworzenie, uważa się niemal za boga. Wysyła wiernych sobie Węży na poszukiwanie nowych uroczysk, z których czerpie moc potrzebną mu do aktu kreacji. Mieszka na południu Wybrzeża Żagli, na odległych terenach za ziemiami Ludzi Ognia. Zamknięty w Cierniu – dziwacznej ruchomej twierdzy, będącej swoistym symbolem zmian; nieustannie eksperymentuje z czynnikami „M”, także na żywych istotach. Swój kraj upodabnia do obrazów Bosch'a, widząc w nich najdoskonalszą alegorię władzy.

Ludzie mówią, że stara się stworzyć potężną armię, złożoną nie tylko z wiernych, dobrze uzbrojonych żołnierzy, ale także pancernych krabów oraz smoków i wyvern...



Passionaria Callo *Nasza Pani Bolesna*

*To tam zasnęła ze zgrozy i zaczęła krzyczeć w tym śnie nad krzywdą doliny,
a drzewo obudziło się od jej krzyku i otoczyło ją, tworząc wieżę.*

Oszalała, gdyż była świadkiem okropieństw mających miejsce podczas starcia van Dykena z Freihoff. Przerażona, otoczyła się drzewem zmienionym w wieżę, gdzie zasnęła. Śniąc, powołała do życia zamkniętą dolinę, będącą azylem dla każdego, kto znalazł się w jej granicach... Czy tego chce, czy nie. Spokój krainy zależy od snu jego pani. Gdy ta śni koszmar, nieszczęście odbija się na dolinie. Gdy tak się dzieje, mieszkańcy śpiewają kotysankę, aby ułagodzić jej ból i przywrócić ład. Poddanymi Callo są ludzie zamienieni przez jej sen w różne, baśniowe istoty. Jej zadaniem jest izolacja Regionów; tworzenie nowych azylów, wolnych od zła i nieszczęść. Uważaj jednak, wędrowcze. Mówi się, że każdy, kto wejdzie do doliny z nieczystymi zamiarami, zostanie zniszczony przez jej wyśniony koszmar...



Olaf Fjollsfinn *Pan Lodowego Ogródu*

*Byłem krą. Ślepą i marzącą o zamku, który by mnie ochronił.
Miesiącami trwałem w letargu, w lodowej ciemności, śniąc o podłogach,
wieżach i krużgankach. Znałem każdy ząb muru i każdą komnatę.
Trwało to tak długo, aż wyrósł na mojej głowie*

Zmieniony przez pieśń; został oszepeczony i porzucony na pewną śmierć przez pozostałych czyniących. Przeżył jednak, powołując jednocześnie do życia Lodowy Ogród – twierdzę ulokowaną na wulkanicznej wyspie. Swój zamek zaprojektował jako azyl dla każdego, kto chce uciec przed widmem wojny wiszącym na kontynencie. Stale wysyła lodowe okręty w poszukiwaniu nowych osadników, chętnych do osiedlenia się w pustym mieście. Krążą pogłoski, że pieśniarz porywa żeglarzy z wilczych okrętów, a jego ludzie wulkanu grabią nadbrzeżne wioski...

Jednostki

*Słuchaj słów starca, wędrowcze; słuchaj, bo mądrze prawi.
Ustyszysz teraz opowieść o tych, co swe usługi i życie powierzyli Pieśniarzom...*



Księżycowy Brat

*Wy macie być jak Księżycowi Bracia.
Kto jest słaby, będzie karmą dla pozostałych.*

Według wierzeń kultu Podziemnej, Matka wśród swych sług miała dwójkę braci. Patronowali oni gorszemu, męskiemu rodowi, który istniał tylko po to, aby służyć Podziemnej. Niezłomni i wierni, bez szemrania wykonywali wszelkie rozkazy. Ich symbol – dwa księżycy – nosi na tarczy i pancerzu każdy żołnierz wierny Podziemnej Matce...



Oświecona Istota

*Ale kapłani są poza kastami.
Jako Oświeceni są ponad wszystkim.*

Jedna z postaci stojących najwyżej w hierarchii kultu Podziemnej Matki. Oświeconych nie uważano ani za kobiety, ani za mężczyzn, tylko idealne Istoty Jedności. Kapłani ci, wiecznie ubrani w srebrne maski i skrywające ciało czerwone płaszcze, nie tylko odprawiają krwawe rytuały, ale także sprawują władzę w imieniu Podziemnej. Pilnują również, aby bezwzględnie przestrzegano Kodeksu Ziemi...



Harrasim

*To była wojna toczona w ciemności i w milczeniu, przez ludzi,
których nikt nigdy nie widział.*

Milczący byli zakonem kultu Podziemnej Matki. Elitarne oddziały doskonale wyszkolonych szpiegów i zabójców. Fanatycznie wierni, uważani za niepokonanych, posiadali moce Czyniących. Każdy z nich od najmłodszych lat przechodził morderczy trening pełen bólu i upokorzeń, aby na końcu stać się niezłomnym i wiernym sługą; szpiegiem świątynnym...



Krab

*Stwór był piekielnie szybki. Naprzymienne uderzenia szabel spadały
z prędkością wirników śmigłowca.*

Gruby, płytowy pancerz oraz dwie piekielnie ostre kosy zamiast rąk. W środku natomiast, w tkance przypominającej matła, zamknięte jest uśpione dziecko. Aaken kazał porwać matę dzieci, które następnie, za pomocą mocy uroczysk, przemienił w kraby. Niskie, zwinne i inteligentne, pewne swojej siły, sieją popłoch w szeregach wroga, szatkując każdego, kto nieopatrznie się do nich zbliży...



Szczurzy Grajek

*Istota stojąca przed bramą uniosła piszczałkę i wydała z niej dźwięk,
który brzmiał jak krzyk kobiety. Przerazający, pełen udręki i strachu,
tylko dłuższy niż mogą wydać z siebie ludzkie płuca.*

Wyglądający jak mnich ze szczurzą czaszką zamiast głowy, piekielny grajek jest kolejnym tworem Van Dykena. W chwili zagrożenia może zmienić swoje ciało w setki pękatych ciem i rozwiać się w powietrzu. Pojawia się przy osadach i za pomocą dźwięków swej piszczałki otumania umysły dzieci, które, zahipnotyzowane, idą za nim wprost do króla Węży...



Wywerna

*Zawinął szerokim skrzydłem i zanurkował, przewracając się przez jedno
skrzydło, a ogon skręcił mu się w trzy pętłe, a potem w sinusoidę, jak
szarfa prowadzona dłonią tancerki.*

Ukoronowanie badań nad smokami. Nie mogąc pokonać praw fizyki, Van Dyken zmienił taktykę – stworzył półmaterialną wywernę, lżejszą od powietrza. W jednej chwili niby chmura dymu, w następnej przybiera kształt gigantycznej, zębatej bestii, rozszarpującej nieświadomych wrogów na strzępy. Jednak brutalna siła to nie wszystko – potrafi także tworzyć potężne wyładowania elektryczne, wyglądające jak gromy, buchające z ogromnego pyska...



Dzikie Dzieci

*Wszystkie te stworzenia wrzeszczały różnymi głosami,
a my miotaliśmy się wśród nich, wymachując mieczami i uchylając
się przed pazurami, szczękami oraz uderzeniami ośczipów.*

Byli niewinnymi ofiarami wojny bogów. Przywrócone do życia przez sen Pani Bolesnej w chwili powstawania doliny, stały się jej strażnikami. Gdy Pani śpi spokojnie, jej dzieci wyglądają jak część otaczającej je przyrody. Jednak gdy ktoś ośmieli się zakłócić spokój doliny, stworzenia te wpadają w czerwony amok, gotowe przynieść straszną śmierć nieświadomemu napastnikowi...



Faun

*A wtedy stwór podniósł do ust krótką, grubą fujarkę i zaczął grać,
przebiegając palcami. Popłynęła dziwaczna muzyka, jakiej jeszcze
nigdy dotąd nie słyszałem.*

Potężny mąż o szerokich ramionach. Poniżej pasa ludzkie ciało przechodzi w koński kłęb, zakończony tylnymi, końskimi nogami. Głowa jego natomiast zwieńczona jest baraniami rogami. Strażnik i przewodnik po dolinie. Posiada fujarkę, na której wygrywa smętną melodię, będącą jedyną rzeczą zdolną uspokoić gniew dzikich dzieci, oraz przywrócić spokojny sen Pani Bolesnej...



Koszmar

*Czasem Pani śniła koszmar i wtedy trzeba było uciekać do chaty,
ryglować drzwi, palić tojową świecę i śpiewać jej pieśń,
aż się uspokoi.*

Gdy Pani Bolesna wyczuje zło, jej spokojny sen zmienia się w koszmar, który w jej dolinie staje się jak najbardziej realny. Jedynym ratunkiem dla jej wiernych są śpiewane modlitwy. Dzikie Dzieci wpadają w czerwony amok i nic nie jest w stanie ich powstrzymać. Biada temu, kto odczuje gniew Pani na sobie...



Ludzie Wulkanu

*Zdarzało się nawet, że dziwni półludzcy wojownicy wychodzili nocą
z morza i łupili osady na wybrzeżu. Dziwolągi, podobne do upiorów
z mgły, Obudzonych, tylko że rozumne.*

Stworzeni za pomocą pieśni, wulkaniczni wojownicy wysyłani byli, aby łupić i grabić nabrzeżne wioski, a także aby porwać ludzi. Wytrzymali i tajemniczy, zrodzeni z ognia, lodu lub skały, gotowi wykonać każde polecenie swego pana...



Lodowy drakkar

*Lodowy drakkar sunął rzeką, krusząc cienką warstwę lodu,
płosząc stada wodnych ptaków siedzących na palach pomostów
i rozwieszonych sieciach.*

Lodowy drakkar był jednym z najdoskonalszych dzieł Fjollsfinna, mistrza lodu. Potężny, półprzezroczysty okręt, dużo bardziej zaawansowany technicznie niż statki ludzi wybrzeża. Szybki i zwrotny, niezależny od podmuchów wiatrów i prądów morskich, służyć może nie tylko w misjach bojowych, ale także jako środek transportu dla dużych grup uchodźców...



Bracia Drzewa

*Ale Bracia Drzewa to najstraszejscy wojownicy, jakich widział świat.
Będziemy bronić Ogrodu i nie boimy się dla niego umrzeć.*

Bracia Drzewa są elitarnym oddziałem Lodowego Ogrodu. Przyboczna gwardia Fjollsfinna. Odkąd Drakkainen przejął nad nimi dowództwo, wojownicy nie biorą zwykle udziału w jawnych bitwach, zajmując się cichym zabijaniem wodzów i dowódców. Stali się asasynami. Cieniami w mroku, doskonale wyszkolonymi i śmiertelnie niebezpiecznymi, Bracia Drzewa gotowi są oddać życie w obronie Lodowego Ogrodu i jego pana...

Spis treści

- 3 Witaj w Midgaardzie**
- 4 Naukowcy**
- 5 Jednostki**
 - 6 *Spis treści*
 - 6 *Komponenty*
 - 6 *Opis komponentów*
- 8 Przygotowanie gry**
- 10 Wstęp**
 - 10 *Cel gry*
 - 10 *Zasady ogólne*
- 11 Runda gry**
 - 11 *Faza Inicjatywy*
 - 12 *Faza Planowania*
 - 12 *Faza Akcji*
 - 14 *Aktywacja jednostek*
 - 16 *Aktywacja Vuko*
 - 16 *Faza Dominacji*
 - 17 *Następna runda*
- 18 Koniec gry**
 - 18 *Cele indywidualne*
 - 20 *Punkty zwycięstwa*
 - 20 *Martwy Śnieg*
- 20 Wariant zaawansowany**
- 21 Wariant solo**
- 22 Porady**
 - 22 *Pierwsze ruchy*
 - 22 *Podpowiedzi*
- 23 Podziękowania**
- 24 Przebieg rundy**
- 24 Ikony**

Niniejsza instrukcja odnosi się do gracza w rodzaju męskim jedynie w celu zaoszczędzenia miejsca. Mamy nadzieję, że paniom również spodoba się zarówno sama gra, jak i silne kobiece postaci w niej występujące.

Komponenty

- * instrukcja do gry
- * plansza przedstawiająca Midgaard
- * 4 karty pomocnicze
- * 4 karty postaci
- * 24 figurek jednostek
 - **6 jednostek Callo**
 - 3 figurki Dzikich Dzieci
 - 2 figurki Fauna
 - 1 figurka Koszmaru
 - **6 jednostek Dykena**
 - 3 figurki Krabów
 - 2 figurki Szczurzych Grajków
 - 1 figurka Wywerny
 - **6 jednostek Freihoff**
 - 3 figurki Księżycowych Braci
 - 2 figurki Oświeconych Istot
 - 1 figurka Harrasima
 - **6 jednostek Fjollsfinna**
 - 3 figurki Ludzi Wulkanu
 - 2 figurki Lodowych Drakkarów
 - 1 figurka Braci Drzewa
- * 12 okrągłych znaczników (po 3 w kolorach graczy)
- * 20 znaczników Akcji (po 5 w kolorach graczy)
- * 80 znaczników wpływu (po 20 w kolorach graczy)
- * 5 żetonów kolejności pół Akcji
- * 20 żetonów ulepszeń jednostek
- * kafelki punktacji Regionów
 - 6 kafelków dla dwóch graczy
 - 7 kafelków dla trzech graczy
 - 8 kafelków dla czterech graczy
- * 8 znaczników niezależnej nacji
- * 1 żeton Martwego Śniegu
- * 7 żetonów uroczysk
 - 4 żetony uroczyska
 - 3 puste żetony
- * 1 Cierń
- * 1 Vuko Drakkainen
- * 24 żetony populacji
- * 22 żetony złotych gwichtów
- * 16 żetonów czynnika „M”
- * 4 żetony Koszmaru
- * 2 żetony zamknięcia Regionu
- * 6 żetony Czerwonych Wież
- * 10 żetonów Vuko
- * 4 kafelków scenariusza Vuko

UWAGA! Przed pierwszą rozgrywką ostrożnie wypchnij z ramek tekturowe elementy. Niektóre elementy gry mogą posiadać ostre krawędzie.

Opis komponentów



Karty postaci

Gracze otrzymują karty postaci odpowiadające wybranemu przez nich naukowcowi. Karty te służą do przechowywania żetonów czynnika „M” oraz ulepszania jednostek.



Jednostki

Każdy z graczy otrzymuje zestaw 6 figurek odpowiadających jednostkom, którymi będzie dowodził podczas rozgrywki.



Żetony pomocnicze

Okrągłe żetony pomocnicze wykorzystywane są do oznaczania kolejności Inicjatywy, poziomu reputacji oraz liczby punktów osiągniętej przez graczy.



Znaczniki Akcji

Każdy gracz otrzymuje 5 znaczników Akcji, które służą do rozmieszczania na polach Akcji, podczas fazy Planowania.



Znaczniki wpływu

Każdy gracz otrzymuje 20 znaczników wpływu, służących do odzwierciedlenia wpływu naukowców w poszczególnych Regionach Midgaardu.



Żetony kolejności pól Akcji

Umieszczane są na odpowiadającym symbole miejscu pola Akcji. W wariantcie zaawansowanym żetony te wykorzystywane są do zmiany kolejności rozpatrywania pól Akcji podczas fazy Akcji. Jeśli nie gracie w tryb zaawansowany ich kolejność i w konsekwencji kolejność rozpatrywania pól Akcji nie ulega zmianie.



Żetony ulepszenia jednostek

Wydając czynnik „M” gracze mają możliwość ulepszenia Ataku, Tarczy, Dominacji i Szybkości jednostek wybranego poziomu. Zakupione żetony ulepszenia umieszcza się na Torze Ulepszenia na Planszy naukowców.



Kafelki punktacji Regionów

Kafelki punktacji Regionów wykorzystywane są do oznaczenia Regionów mapy biorących udział w rozgrywce. Każdy z kafelków posiada numer kolejności rozpatrywania Regionów oraz liczbę zasobów i punktów zwycięstwa możliwych do zdobycia w danym Regionie.



Znaczniki niezależnych nacji

Każdy z Regionów w rozgrywce może posiadać siły oporu sprzeciwiające się podporządkowaniu, którejkolwiek ze stron. Siły te reprezentowane są przez znaczniki niezależnej nacji i brane są pod uwagę podczas określania Dominacji w każdym z Regionów.



Znacznik Martwego Śniegu

Znacznik Martwego Śniegu porusza się po Torze Martwego Śniegu za każdym razem gdy naukowcy wykorzystują Akcję czynienia, przybliżając grę ku jej końcowi.



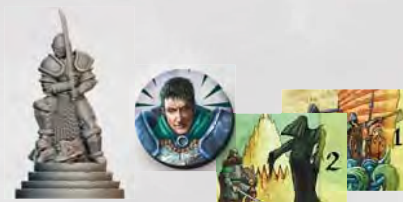
Żetony uroczysk

Wykorzystywane są do oznaczania Regionów bogatych w czynnik „M”. Regiony te generują dodatkowy żeton czynnika „M” podczas fazy Dominacji.



Żetony zasobów

Populacja, złote gwichty, czynnik „M” to główne zasoby w grze, którymi gracze będą się posługiwać wykonując Akcje czy ulepszając jednostki w fazie Akcji.



Vuko Drakkainen, żetony Vuko i kafelki Vuko

Figurka Vuko Drakkaina i żetony Vuko służą do przedstawienia nieustannych prób osłabienia gracza cieszącego się najmniejszą reputacją w Midgaardzie. Umieszczane na karcie postaci żetony odejmują wpływy gracza w Regionie, w którym znajduje się Vuko.

Kafelki Vuko wykorzystywane są w wariantcie zaawansowanym. Przedstawiają wydarzenia, których architektem jest Vuko, a celem – ograniczenie wpływów naukowców w Midgaardzie.



Dodatkowe elementy naukowców

Żetony Koszmaru i zamknięcia Regionu Passionarii Callo, żetony Czerwonej Wieży Ulrike Freihoff oraz Cierń Piera van Dykena wykorzystywane są przez naukowców do realizacji ich indywidualnych celów.

Przygotowanie gry

✦ I

Rozłóż planszę i wybierz stronę, na której będziecie grać (strony różnią się tylko kolorystyką). Posortuj wszystkie żetony i umieść żetony w osobnych kupkach w pobliżu planszy, tworząc w ten sposób rezerwy zasobów.

Osoba, która jako ostatnia przeczytała dobrą książkę fantasy, powinna zostać graczem rozpoczynającym. Można też ustalić kolejność graczy losowo.

✦ 2

Każdy z graczy wybiera lub losuje jedną Kartę Postaci. **I** Następnie bierze wszystkie Znaczniki Akcji, Wpływu i okrągłe znaczniki w swoim kolorze. Czerwony gracz bierze także żetony Czerwonych Wież, a zielony – żetony koszmaru i zamkniętego obszaru. **2**

✦ 3

Każdy gracz otrzymuje 4 żetony populacji i 2 złote gwichy z rezerwy, a także 1 żeton czynnika M, który umieszcza na poziomie 0 na karcie postaci. **3**

✦ 4

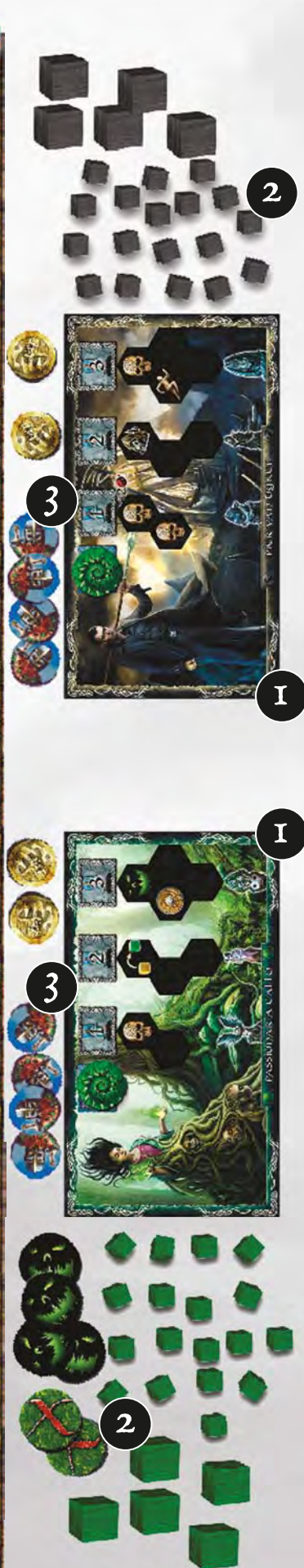
Gracze umieszczają swoje Znaczniki Reputacji i Inicjatywy (okrągłe) w 3 identycznych stosach: na yin-yang (Tor Reputacji) i na pierwszym z lewej strony hełmie na Torze Inicjatywy oraz na górnym polu Toru Punktacji. **4** W dwu pierwszych stosach znaczniki mają być ułożone od góry do dołu zgodnie z kolejnością graczy.

✦ 5

Następnie należy wziąć kafelki punktacji regionów **5** odpowiednie dla liczby graczy (2 hełmy dla 2 graczy, 3 hełmy dla 3 graczy i 4 hełmy dla 4 graczy) i wymieszać je rewersem do góry. Gracze, zgodnie z kolejnością, biorą po jednym kafelu punktacji regionów i kładą na pustym regionie, nadal rewersem do góry, aż wszystkie kafelki zostaną w ten sposób umieszczone.

Ważne: W grze 2- i 3-osobowej niektóre regiony mapy pozostaną puste. Będą one niedostępne przez całą grę, nie można do nich wejść ani przez nie przejść.





✱6

Jeśli w rozgrywce uczestniczy postać Van Dykena, gracz, który go wybrał, umieszcza figurkę Ciernia w wybranym i uczestniczącym w grze obszarze planszy. 6

✱7

Gracze biorą 4 żetony uroczyska i dokładają do nich żetony pustego uroczyska 7 – tyle, aby łączna liczba żetonów była równa liczbie graczy (minus 1, jeśli w grze występuje Cień). We wszystkich obszarach poza obszarem z Cierniem rozkładane są żetony rewersem do góry. Następnie żetony są odstawiane i gracze usuwają żetony puste, pozostawiając na planszy same uroczyska.



Odstawiane są w tym momencie także kafelki punktacji regionów.

✱8

Gracze, zgodnie z kolejnością, umieszczają po jednym znaczniku wpływu w dowolnym regionie. 8 Następnie powtarzają tę czynność, z tym że gracz musi umieścić swój drugi znacznik wpływu w innym regionie niż pierwszy. Dozwolone jest wstawianie wpływu do regionu ze znacznikiem wpływu innego gracza.

✱9

W każdym z regionów umieszcza się jeden znacznik Niezależnych Nacji. 9 Znacznik Martwego Śniegu 10 kładzie się na polu z numerem 0 na torze Martwego Śniegu.

✱IO

Żetony kolejności pól akcji II umieszcza się w kolejności od 1 do 5 na następujących po sobie Polach Akcji, począwszy od tego bezpośrednio pod polem nr 0.

Wariant zaawansowany

Jeśli gracze są gotowi na wariant zaawansowany, należy w wybranej lub losowej kolejności rozmieścić kafle scenariusza Vuko w polach scenariusza Vuko na Torze Inicjatywy. Jeśli w prawym, górnym rogu kafelka widnieje strzałka, to jego efekt trwa od momentu uruchomienia do końca gry, w przeciwnym razie będzie on działał tylko w aktualnym etapie.

Więcej informacji o wariantcie zaawansowanym na stronie 20.

Wstęp

Pozdrawiam cię, naukowcu z Ziemi! Wygląda na to, że przemierzyłeś gwiazdy, by walczyć o fiordy Midgaardu za pomocą stali i bestii, prowadzony żądzą zdobywania magicznych mocy oraz władzy.

Cel gry

Gracze za pomocą wpływów oraz jednostek (figurek) dążą do dominacji w Regionach Midgaardu. Środkiem do osiągnięcia celu jest pozyskiwanie zasobów, zdobywanie punktów i realizowanie indywidualnych celów poszczególnych postaci. Jednakże magia jest tu limitowana i nie zawsze otwarta wojna jest najlepszym wyjściem. Należy stosować odpowiednią kombinację zarządzania zasobami, strategicznych prowokacji, ataków i odwrotów we właściwym momencie.

Zasady ogólne

Gra podzielona jest na rundy rozgrywane do momentu spełnienia jednego z trzech warunków końca gry lub też dotarcia dowolnego znacznika Inicjatywy do ostatniego hełmu na Torze Inicjatywy. Trzema warunkami końca gry są: natychmiastowy koniec z powodu nadużycia magii; priorytetowe zwycięstwo poprzez zrealizowanie indywidualnego celu gracza; zdobycie przynajmniej 50 punktów zwycięstwa.

Każda z rund składa się z kilku faz, które zostaną teraz pokrótce omówione.

Faza Inicjatywy

Po skończeniu pierwszej rundy gracze przemieszczają swoje znaczniki Inicjatywy. Następnie otrzymują określoną liczbę znaczników Akcji, w zależności od pozycji na Torze Inicjatywy. Te znaczniki Akcji będą przydzielane do pól Akcji w Fazie Planowania. Pozycja na Torze Inicjatywy określa także kolejność graczy w danej rundzie. Mechanizm Inicjatywy w „Panu Lodowego Ogrodu” jest unikalny i zostanie bardziej szczegółowo omówiony później.

Faza Planowania

Gracze, jeden za drugim, umieszczają po jednym swoim znaczniku Akcji na ponumerowanych kóteczkach w wybranych Polach Akcji (prawa strona planszy) w miejsce z najniższym numerem. Liczba Akcji dostępnych w danym polu jest określona przez nadrukowane tam cyfry.

Faza Akcji

Po przydzieleniu wszystkich znaczników Akcji, gracze w kolejności od najwyższego numeru do najniższego usuwają swoje znaczniki Akcji z pól Akcji, jednocześnie wykonując daną Akcję. Gdy już wszystkie Akcje zostaną wykonane, następuje walka, po której Vuko udaje się z „wizytą” do gracza o aktualnie najniższej reputacji.

Faza Dominacji

Następnie w każdym Regionie sprawdzana jest dominacja. Dominuje gracz o najwyższym wpływie (ze znaczników wpływu i jednostek) w Regionie, pod warunkiem, że wpływ ten jest też większy od siły niezależnych nacji. W kolejności Dominacji gracze obecni w Regionie zbierają zasoby, zdobywają punkty (w wybranych rundach) oraz aktywują specjalne zdolności swoich jednostek.

Koniec gry

Jeśli w dowolnym momencie zostanie spełniony jeden z warunków Końca Gry, to rozgrywka kończy się albo natychmiast (w przypadku nadużycia magii) lub po zakończeniu bieżącej rundy po rozpatrzeniu Dominacji we wszystkich Regionach (dwa pozostałe warunki).

Mamy nadzieję, że po swojej pierwszej walce o władzę w Midgaardzie szybko wrócisz do tej gry, by wypróbować wariant zaawansowany (strona 20).



Runda gry

Co rzeczesz wędrowcze? Czujesz się oszukany? Pytasz o samą historię?
Uwierz mi, tę ukształtujesz już sam, wedle własnego uznania...

✧ Inicjatywa ✧ Planowanie ✧ Akcje ✧ Dominacja

Gra podzielona jest na cztery etapy. Każdy z nich symbolizowany jest pustym prostokątem, a także posiada dwa lub trzy hełmy na znaczniki Inicjatywy, dwa lub trzy statki wskazujące inicjatywę, a pod każdym z nich od trzech do pięciu zielonych kostek oznaczających liczbę dostępnych znaczników Akcji.

Pola scenariusza Vuko

W wariantcie zaawansowanym gracze wspólnie decydują lub losują, jakie kafelki scenariusza Vuko zostaną umieszczone w pustych polach. ❶ Te kafelki dają Vuko dodatkowe zdolności, aktywowane, gdy najbardziej wysunięty w prawo znacznik Inicjatywy znajduje się pod nimi.

Tor znaczników Inicjatywy (hełmy)

Podczas przygotowania gry znaczniki Inicjatywy graczy umieszcza się na pierwszym hełmie od lewej strony, ❷ w stosiku zgodnie z kolejnością graczy, od pierwszego (na górze) do ostatniego (na dole). W pierwszej rundzie znaczników Inicjatywy NIE przemieszcza się.

Każdy gracz w pierwszej rundzie ma do dyspozycji trzy znaczniki Akcji. Aktywny jest pierwszy od lewej strony kafelek scenariusza Vuko.

Tor Inicjatywy (ponumerowane statki)

Należy zaznaczyć, że system kolejności graczy w „Panu Lodowego Ogrodu” jest unikalny. Gracze nie wykonują swoich ruchów poczynawszy od najbardziej wysuniętego na prawo, a skończywszy na tym z lewej strony.

Kolejność graczy jest określona cyframi 1, 2 i 3 na statkach ❸ poniżej znaczników Inicjatywy. Przykładowo, gracze, których znaczniki Inicjatywy znajdują się nad statkiem z numerem 2 będą ruszać się przed graczami nad statkiem z numerem 3. Wydaje się to proste i oczywiste, jednak przy przejściu z jednego etapu do drugiego kolejność graczy będzie dość niezwykła.

Faza Inicjatywy

Podczas fazy Inicjatywy gracze przesuwają swoje znaczniki Inicjatywy o jedno lub dwa pola. Gdy już wszyscy gracze przesuną swoje znaczniki, każdy z nich bierze znaczniki Akcji w liczbie odpowiedniej dla swej aktualnej pozycji na Torze Inicjatywy. Decydowanie, czy w danej rundzie bardziej zależy graczowi na inicjatywie, czy na dostępnych Akcjach, jest jednym z ważniejszych elementów mechaniki gry.

Przemieszczanie znaczników Inicjatywy

Od drugiej rundy każdy gracz decyduje, o ile hełmów przesunie swój znacznik Inicjatywy. Musi przesunąć go o co najmniej jeden hełm. Jednakże RAZ na etap gry gracz może przesunąć swój znacznik Inicjatywy od dwa hełmy. Ruch ten jest wykonywany zgodnie z kolejnością z poprzedniej rundy. Jeśli znacznik Inicjatywy zostanie przesunięty na hełm, na którym znajdują się już znaczniki innych graczy, to kładzie się go na wierzchu stosu. Jeśli nad jednym statkiem znajduje się stos znaczników Inicjatywy, to inicjatywa rozpatrywana jest w kolejności od znacznika na wierzchu do tego na spodzie. Jeśli dwa znaczniki Inicjatywy znajdują się nad dwoma statkami z tym samym numerem, ale w innym etapie gry, to jako pierwszy rusza się ten wysunięty bardziej w prawo.

Jeśli którykolwiek znacznik przeskoczy lub wejdzie na hełm nad czerwonym statkiem, to w tej rundzie w Fazie Dominacji nastąpi punktowanie Regionów. Jeśli osiągnięty zostanie ostatni hełm na Torze Inicjatywy, to gra skończy się bezpośrednio po tej rundzie.

Dostępne znaczniki Inicjatywy (zmienna liczba kostek)

Po ustaleniu Inicjatywy każdy gracz bierze tyle swoich znaczników Akcji, ❹ ile wynika z jego pozycji na Torze Inicjatywy. Jeśli znacznik Inicjatywy gracza znajduje się nad ikoną przedstawiającą 4 znaczniki Akcji, to w tej rundzie w Fazie Planowania będzie dysponować czterema znacznikami Akcji.



Przykład: przy przejściu do kolejnego etapu gry znaczniki Inicjatywy graczy mogą znaleźć się nad statkami z numerami (od lewej do prawej strony): 3, 1, 2. W przykładzie zaprezentowanym powyżej gracz znajdujący się pośrodku będzie ruszać się jako pierwszy, następnie gracz z prawej strony, a na końcu gracz po lewej. W ten sposób statki zostaną rozpatrzone zgodnie z rosnącą na nich numeracją: 1, 2, 3 (Zielony, Czerwony, Niebieski).



Podczas fazy Inicjatywy gracz niebieski przesuwa swój znacznik o jedno pole, gracz czarny o dwa pola, gracz zielony o jedno pole, a gracz czerwony o dwa. Zgodnie z nową kolejnością Inicjatywy, gracz czerwony będzie pierwszy, gracz niebieski – drugi, gracz czarny – trzeci, a gracz zielony – czwarty.

Faza Planowania

W Fазie Planowania gracze umieszczają swoje znaczniki Akcji na polach Akcji o numerach od 0 do 5. Zgodnie z inicjatywą, każdy gracz umieszcza po jednym znaczniku na pierwsze od lewej strony dostępne numerowane miejsce w dowolnym z pól Akcji.

Znacznik Akcji musi zawsze zostać położony na pierwszym od lewej wolnym miejscu (z najniższym numerem) w danym polu Akcji. Jeśli na danym polu Akcji nie ma już wolnych miejsc, to nie można tam przydzielać więcej znaczników Akcji. Jedynym wyjątkiem od tej reguły jest Żmijowe Gardło, gdzie można umieścić dowolną liczbę znaczników Akcji.

Gracze mogą przydzielać znaczniki Akcji tylko dla Akcji o numerach od 0 do 5. Pola 6 i 7 są zawsze rozpatrywane po tym, jak już wszystkie znaczniki Akcji zostaną usunięte z planszy.

Żmijowe Gardło

Za każdym razem, gdy gracz przydziela swój znacznik Akcji do Żmijowego Gardła, musi tam umieścić także swój znacznik Wpływu. Znacznik ten zostanie tam już do końca gry, zmniejszając w ten sposób zapas znaczników Wpływu gracza. Jeśli o zwycięstwie będą decydować punkty zwycięstwa, to gracz z największą liczbą znaczników Wpływu w Żmijowym Gardle otrzyma dodatkowe 5 punktów. W przypadku remisu otrzyma je gracz o lepszej reputacji.



2 graczy

Do pól Akcji Ruch, Żartoczna Góra, Kruczy Cień oraz Czynienie można przydzielić tylko po 3 znaczniki Akcji w trakcie rundy (co jest zaznaczone numerami w czarnym kolorze).



Faza Akcji

Pola Akcji rozpatrywane są zgodnie z numeracją na żetonach kolejności pól Akcji, od 0 do 7. Z wyjątkiem pól nr 0 i 6, w których gracze wykonują Akcje zgodnie z inicjatywą, Akcje wykonywane są w polach Akcji od prawej strony do lewej. Gracz, którego znacznik Akcji znajduje się z prawej strony, ściąga go i wykonuje Akcję związaną z danym Polem. Identycznie postępuje się z kolejnymi znacznikami Akcji, aż wszystkie zostaną usunięte z danego pola Akcji. Przechodzimy wtedy do rozpatrywania kolejnego pola Akcji.

Gracz NIGDY nie musi wykonywać Akcji w momencie usuwania swojego znacznika Akcji. Można umieszczać znaczniki Akcji wyłącznie po to, aby blefować lub blokować innych graczy.

Symbole pól Akcji

Symbole na polach Akcji odnoszą się do określonych elementów gry – zasobów, jednostek czy mechanizmów gry. Poniżej znajduje się lista, do której można się odnieść jeśli jakieś elementy są niejasne.

-  Akcja
-  Tor Reputacji
-  Tor Martwego Śniegu
-  Złoty gwicht
-  Żeton populacji
-  Żeton czynnika „M”
-  Dowolny z trzech żetonów zasobów
-  Punkty zwycięstwa
-  Żeton Vuko
-  Vuko Drakkainen
-  Jednostka

Żmijowe Gardło

Gracze wykonują Akcje w Żmijowym Gardle zawsze zgodnie z inicjatywą. Mogą wykonać jedną z dwu lub obie dostępne Akcje:

- ✧ 1 Wziąć JEDEŃ żeton czynnika „M”, populacji albo złota. Tę Akcję można wykonać RAZ za każdy swój znacznik Akcji w tym polu.
- ✧ 2 Wymienić dowolne dwa żetony na jeden inny. Można to zrobić wielokrotnie.



Przykład: jeden żeton populacji i jeden złoty gwicht może zostać wymieniony na jeden żeton czynnika „M”, który należy położyć na poziomie 0 na karcie postaci.

- ✧ Jeśli wymieniasz czynnik „M”, to musi on być wzięty z poziomu 0.
- ✧ Nie zapomnij, że znaczniki Wpływu zostają na stałe w Żmijowym Gardle.

Wpływ

Zapłać jeden lub dwa żetony Populacji, aby umieścić taką samą liczbę znaczników Wpływu w Regionach, w których posiadasz już jakiegokolwiek wpływ (Znaczniki Wpływu lub jednostki).





Ruch

Wydać jeden lub dwa złote gwichty, aby wykonać tyleż ruchów swoimi znacznikami Wpływu i/lub jednostkami do sąsiednich Regionów. Wybrane znaczniki lub jednostki mogą pochodzić z różnych Regionów. Te same znaczniki lub jednostki mogą ruszyć się dwa razy podczas jednej Akcji ruchu za dwa złote gwichty.



2-3 graczy

Znaczniki Wpływu i jednostki NIGDY nie mogą wykonać swojego ruchu przez pusty Region (nieposiadający kafelka punktacji Regionu). Taki Region należy okrążyć.



Żarłoczna Góra

Wydać dwa żetony Populacji, aby przenieść dowolną liczbę swoich znaczników Wpływu i/lub jednostek z jednego Regionu do wybranego Regionu.



Kruczy Cień

Możesz wykonać jedną z dwu dostępnych Akcji:

- ✧ 1 Wydać jeden żeton czynnika „M” z poziomu 0 z karty postaci, aby odrzucić jeden żeton Vuko.
- ✧ 2 Przesunąć swój znacznik Reputacji o dwa pola w górę.



Czynienie

Czynienie jest jedną z najpotężniejszych Akcji w uniwersum Midgaardu. Pozwala graczom na przemieszczanie czynnika „M”, wzywanie jednostek i podnoszenie ich umiejętności. KAŻDA z trzech dostępnych Akcji może zostać wykonana jednokrotnie, w dowolnej kolejności.

- ✧ 1 Przeszczanie czynnika „M”
- ✧ 2 Ulepszenie jednostki
- ✧ 3 Przywołanie jednostek

✧ 1 Przeszczanie czynnika „M”



Przesuń swój znacznik Reputacji o 1 pole w dół na Torze Reputacji. Przesuń znacznik Martwego Śniegu o 1 pole w górę na Torze Martwego Śniegu. Następnie możesz wykonać swoimi żetonami czynnika „M” do 5 ruchów na swojej karcie postaci. Można te ruchy dowolnie rozdzielić pomiędzy żetony czynnika „M” i można wykonywać je w dowolnym kierunku.

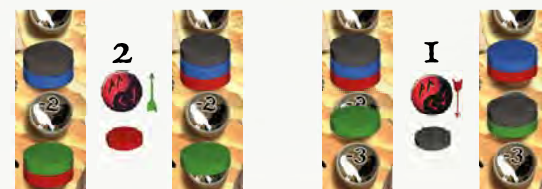


W przykładzie powyżej gracz używa 3 z 5 dostępnych ruchów. Pozostałe dwa marnują się.

Poruszanie znaczników po Torze Reputacji

Niektóre z Akcji w grze, będą wymagały od graczy przesunięcia znaczników po Torze Reputacji. Kolejność umieszczenia znaczników na torze ma bezpośredni wpływ na aktywację Vuko w dalszej części gry. Zalecamy zapoznać się szczegółowo z poniższymi zasadami.

- ✧ Gdy znacznik Reputacji opuści „bezpieczne” pole (yin-yang), nigdy nie może na nie wrócić. Od tej pory reputacja gracza nie może znaleźć się wyżej niż na polu 0 Toru Reputacji.
- ✧ Podczas ruchu w górę na Torze Reputacji twój znacznik Reputacji zawsze jest umieszczany na SPODZIE stosiku znaczników Reputacji
- ✧ Gdy kilka znaczników Reputacji znajduje się na jednym polu, to gracz posiadający swój znacznik na spodzie stosiku ma lepszą reputację od graczy mających swoje znaczniki wyżej i nie odwiedza go Vuko
- ✧ Gdy gracz przesuwa swój znacznik Reputacji w dół na Torze Reputacji w trakcie Czynienia, to umieszcza swój znacznik na WIERZCHU stosu.
- ✧ Gracz posiadający swój znacznik Reputacji na WIERZCHU stosu ma najgorszą reputację spośród graczy mających swoje znaczniki w tym stosie. Jeśli stos ten jest najniższy na Torze Reputacji, to tego gracza odwiedzi Vuko.
- ✧ Gracz może wykonywać Akcje obniżające Reputację, nawet gdy jego znacznik Reputacji znajduje się już na polu -9 Toru Reputacji (reputacja nie może spaść niżej). Jeśli w polu -9 znajduje się kilka znaczników, gracz umieszcza swój znacznik Reputacji na wierzchu stosu.



✧2 Ulepszenie jednostki



Przesuń swój znacznik Reputacji o 1 pole w dół na Torze Reputacji. Przesuń znacznik Martwego Śniegu o 1 pole w górę na Torze Martwego Śniegu. Następnie możesz kupić JEDNO ulepszenie dla jednego typu jednostki na swojej karcie postaci za cenę wskazaną na planszy.



Zapłać jeden żeton czynnika „M” oraz jeden złoty gwicht, aby ulepszyć typ jednostek o Atak albo Tarczę.



Zapłać jeden żeton czynnika „M” oraz jeden żeton populacji, aby ulepszyć typ jednostek o Dominację.



Zapłać dwa żetony czynnika „M”, aby ulepszyć typ jednostek o Szybkość.

Koszt i zasady ulepszenia jednostki:

- ✧ Jeśli za ulepszenie gracz płaci czynnikiem „M”, MUSI wziąć go z poziomu 0 na swojej karcie postaci.
- ✧ Można zastępować wcześniej zakupione ulepszenia. Nie można przykrywać zdolności nadrukowanych na karcie postaci (wyjątkiem jest Czyniący-Szpieg).
- ✧ Jeśli jednostka posiadająca zdolność Tarcza zostanie zabita w walce, gracz, który ją pokonał, NIE dostaje dodatkowych punktów zwycięstwa.
- ✧ Jednostki poziomu 1 i 2 NIE MOGĄ posiadać dwóch takich samych zdolności (Kraby Van Dykena są wyjątkiem). Jednostki poziomu 3 mogą posiadać po kilka takich samych zdolności.



✧3 Przywołanie jednostek



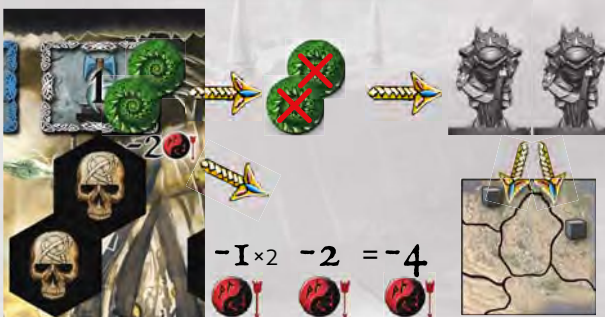
Przesuń znacznik Martwego Śniegu o 1 pole w górę na Torze Martwego Śniegu. Następnie przesuń swój znacznik Reputacji w dół na Torze Reputacji o tyle pól, ile jednostek przywołałeś razy ich poziom.

Przykładowo, jeśli przywołałeś 2 jednostki poziomu 2, to twoja reputacja obniża się o poziom jednostek pomnożony przez liczbę przywołanych jednostek, $2 \times 2 = 4$.

Umieść przywołane jednostki na planszy w Regionach, w których posiadasz już wpływ (Znaczniki Wpływu lub jednostki).

- ✧ Można przywołać JEDEN TYP jednostek w jednej Akcji Czynienia. Aby przywołać jednostki różnych typów w jednej rundzie, potrzebne jest więcej Akcji Czynienia.
- ✧ Liczba przywoływanych jednostek jest ograniczona liczbą jednostek danego poziomu w rezerwie.
- ✧ Jeśli wszystkie jednostki danego typu są już na planszy, nie da się przywołać kolejnych.
- ✧ NIE ma konieczności zużywania wszystkich żetonów czynnika „M” na danym poziomie podczas przywoływania jednostek tego poziomu.
- ✧ Przywoływanie Krabów Van Dykena obniża reputację gracza o dodatkowe 2 punkty ZA AKCJĘ, a nie za każdego Kraba.

W przykładzie poniżej gracz wcielający się w postać Van Dykena wydaje 2 żetony czynnika „M” z poziomu 1, aby przywołać dwa Kraby do dwu różnych Regionów, w których posiada już wpływ. Reputacja gracza obniża się za to przywołanie o poziom Krabów (1) pomnożony przez ich liczbę (2) plus specjalny krabi modyfikator wynoszący 2, co daje w sumie 4 punkty reputacji.



Aktywacja jednostek



Gdy już wszystkie znaczniki Akcji zostaną rozpatrzone, następuje aktywacja wybranych zdolności specjalnych jednostek. Przebiega to w ścisłej kolejności, zgodnie z grafiką na planszy:

- ✧1 Czyniący-Szpieg
- ✧2 Lodowy Drakkar
- ✧3 Szybkość
- ✧4 Atak
- ✧5 Usuwanie pokonanych jednostek

Szybkość i Atak rozpatrywane są zgodnie z inicjatywą graczy.



Czyniący-Szpieg

Jeśli jednostka poziomu 3 Ulrike Freihoff, Harrasim, znajduje się na planszy, to czerwony gracz może przydzielić dwie RÓŻNE zdolności do pól z symbolem Czyniącego-Szpiega na karcie postaci. Zdolności te można wymieniać na dowolne inne w kolejnych rundach.

Przykładowo, NIE wolno przydzielić Harrasimowi dwu zdolności Ataku do specjalnych pól Czyniącego-Szpiega. Można jednak kupić mu ulepszenia Ataku do dwu pozostałych pól, jako że jednostki poziomu 3 mogą posiadać tę samą zdolność wielokrotnie.





Lodowy Drakkar

Zdolność specjalna Lodowych Drakkarów aktywuje się, gdy oba Lodowe Drakkary znajdują się na planszy w różnych Regionach. Pozwalają one na przemieszczenie dowolnej liczby znaczników Wpływu i/lub jednostek niebieskiego gracza pomiędzy tymi Regionami. Same Lodowe Drakkary nie mogą się w ten sposób przemieszczać.



Szybkość

Gracz MOŻE przemieścić dowolną liczbę swoich jednostek posiadających tę zdolność do wybranego, sąsiedniego Regionu biorącego udział w grze.



Atak

Jednostki wyposażone w zdolność ataku mogą atakować wrogie jednostki, znaczniki Wpływu i znaczniki Niezależnych Nacji znajdujące się w tym samym Regionie. Gracz deklarujący chęć zaatakowania, musi wpięć 2 złote gwichty. Następnie w każdym z Regionów wszystkie jednostki gracza ze zdolnością Atak mogą wykonać swoje ataki. W obrębie jednego Regionu sumuje się wszystkie ataki danego gracza i przydziela obrażenia wedle jego woli.



W przykładzie powyżej gracz czarny ma dwie możliwości rozdelenia obrażeń.

- ✧ Jednostki zostają pokonane po otrzymaniu tylu obrażeń, ile wynosi ich poziom (1, 2 lub 3).
- ✧ Znaczniki Wpływu oraz znaczniki Niezależnych Nacji giną po otrzymaniu jednego obrażenia i są usuwane z planszy.
- ✧ MOŻNA atakować znaczniki Wpływu wycofane przez Vuko.

- ✧ Obrażenia nie przechodzą do kolejnych rund. Jeżeli jednostka nie zostanie pokonana w jednej rundzie, to w kolejnej będzie znów zdrowa.

Po przydzieleniu obrażeń atakujący gracz otrzymuje punkty zwycięstwa:

- ✧ 1 punkt za pokonanie jednostki poziomu 1, znacznika Wpływu lub znacznika Niezależnych Nacji.
- ✧ 2 punkty za pokonanie jednostki poziomu 2.
- ✧ 3 punkty za pokonanie jednostki poziomu 3.

Zdolności Dominacja oraz Tarcza pokonanych jednostek nie zwiększają liczby otrzymywanych za nie punktów zwycięstwa

Ważne: jednostka pokonana w Ataku NIE jest natychmiast usuwana z planszy. Należy ją położyć na znak demonstrując, że została pokonana i nie może być celem kolejnych ataków. Pokonane jednostki MOGĄ jeszcze wykonać swoje Ataki w tej samej rundzie, zanim zostaną usunięte z końcem Aktywacji – pokonany gracz nadal musi zapłacić za atak 2 Złote Gwichty.

Każdy gracz może zdecydować się na pominięcie fazy ataku – nie płaci wtedy nic.



Tarcza

Ta zdolność poprawia obronę jednostki. Każda tarcza zwiększa liczbę obrażeń, jakie trzeba zadać jednostce, aby ją pokonać. Przykładowo, jednostka poziomu 1 z jedną Tarczą ginie po otrzymaniu dwu obrażeń.

Usuwanie pokonanych jednostek

Po rozpatrzeniu wszystkich ataków gracze usuwają pokonane jednostki z planszy. Trafiają one do rezerwy i będzie można je znów przywołać w kolejnych rundach. Jednostki pokonane nie tracą zakupionych ulepszeń.

Aktywacja Vuko

Vuko Drakkainen (Akcja numer 7) wchodzi do gry, gdy którykolwiek ze znaczników reputacji opuści obszar yin-yang Toru Reputacji. Jeśli taka sytuacja nie miała jeszcze miejsca Vuko pozostaje poza grą aż do kolejnej aktywacji Vuko, w przyszłej rundzie.



Jeśli Vuko Drakkainen wchodzi do gry, odwiedza gracza o najniższym poziomie reputacji. Umieście figurkę Vuko w Regionie, w którym gracz ten posiada najwięcej wpływu (zarówno ze znaczników wpływu jak i jednostek). Następnie rozpatrzenie Wpływu Vuko w Regionie.

Jeśli Vuko Drakkainen jest już w grze, odwiedza gracza o najniższym poziomie reputacji. Umieście figurkę Vuko w Regionie, w którym gracz ten posiada najwięcej wpływu (zarówno ze znaczników wpływu jak i jednostek). Jeżeli Vuko znajduje się już w Regionie największego wpływu gracza o najniższym poziomie reputacji, musi przenieść się do kolejnego dostępnego Regionu z największą ilością wpływów tego gracza.



Przykładowo, jeśli Vuko jest obecnie w Regionie, gdzie gracz o najgorszej reputacji posiada Wpływ na poziomie 5, to Vuko pójdzie do Regionu, w którym ten gracz posiada Wpływ na poziomie 3.

- ✧ Vuko nie może się przemieścić, jeśli gracz o najgorszej reputacji ma Wpływy tylko w jednym Regionie, a Vuko aktualnie już się tam znajduje.
- ✧ Vuko NIE może wejść do zamkniętego Regionu.
- ✧ Jeśli gracz o najniższej reputacji posiada dokładnie taki sam Wpływ w dwu Regionach, to Vuko idzie do Regionu z niższym numerem na kafelku punktacji Regionu.

Oslabienie wpływu graczy

Po przemieszczeniu Vuko należy wykonać następujące działania:

- ✧1 Gracz z najniższą reputacją dostaje żeton Vuko.
- ✧2 Vuko zabija JEDNĄ jednostkę tego gracza w Regionie, do którego się udał. Jeśli znajduje się tam więcej jednostek tego gracza, to ich właściciel wybiera, która ginie.
- ✧3 Vuko tymczasowo wycofuje znaczniki Wpływu wszystkich graczy w tym Regionie. Liczba wycofanych znaczników Wpływu danego gracza jest równa liczbie posiadanych przez niego żetonów Vuko. Wycofane znaczniki Wpływu umieszcza się za figurką Vuko. Nie będą one się liczyć w tej rundzie podczas wyznaczania Dominacji w Regionie.



- ✧4 W wariantcie zaawansowanym Vuko posiada dodatkowe zdolności wynikające z aktywnych kafli Scenariusza Vuko. Te zdolności należy rozpatrzyć właśnie w tym momencie. Niektóre z nich, jak na przykład „Ludzie Ognia” czy „Szepczący do Cieni” działają we wcześniejszych fazach rundy.

Gdy Vuko opuszcza Region, wszystkie wycofane przezeń znaczniki Wpływu wracają do gry.

Faza Dominacji

W fazie Dominacji gracze starają się wypełnić indywidualne cele, a następnie pozyskać zasoby z kafelków punktacji Regionów oraz uroczysk.

Dodatkowo w rundach z punktowaniem Regionów (czerwone statki na Torze Inicjatywy) gracze zdobywają punkty zwycięstwa za dominację. W ostatniej rundzie może zdarzyć się, że znaczniki Inicjatywy dotrą jednocześnie do dwu czerwonych statków. Należy wtedy podwoić liczbę punktów zdobytych w tej rundzie.

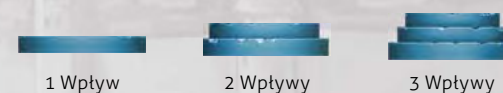
Dominację w Regionach zawsze rozpatruje się zgodnie z rosnącą numeracją na kafelkach punktacji Regionów (CZERWONA cyfra).



Istotne jest, aby rozpatrzyć do końca dany Region, zanim przejdzie się do kolejnego, ponieważ wydarzenia w Regionach rozpatrywanych później mogą zmienić rozkład Wpływów w Regionach już rozpatrzonych.

Znaczniki Wpływu wycofane tymczasowo przez Vuko NIE liczą się przy Dominacji w bieżącej rundzie.

Jednostki i Wpływ



Znaczniki Wpływu i wpływy jednostek sumują się na całkowity Wpływ danego gracza w Regionie. Każda jednostka daje w Regionie, w którym aktualnie się znajduje tyle Wpływu, ile wynosi jej poziom.



Wpływ jednostki może zostać zwiększony przez zdolność **Dominacja**. Każdy poziom tej zdolności dodaje jednostce jeden punkt Wpływu. Wpływ pochodzący ze zdolności Dominacja liczy się także w momencie określania, do którego Regionu powędruje Vuko w swej fazie.

Znaczniki Niezależnych Nacji



Niezależne Nacje są reprezentowane przez duże, brązowe, sześciennie znaczniki. Niezależne Nacje stawiają opór, gdy gracze próbują zdominować Region.

Gracz, którego Wpływ w danym Regionie jest równy lub mniejszy od siły Niezależnych Nacji, automatycznie przegrywa dominację i NIE zyskuje ani zasobów, ani punktów w tym Regionie.

W przypadku Wpływu równego sile Niezależnych Nacji NIE przeprowadza się pomocniczego zliczania Wpływu w Regionach sąsiadujących.

Remis w Dominacji

Jeśli dwu lub więcej graczy posiada równe Wpływy w danym Regionie, to należy zsumować ich Wpływy w Regionach sąsiednich. Dominuje gracz, który ma tych Wpływów najwięcej.

Jeśli remis nadal pozostaje nierozstrzygnięty, to dominuje gracz z lepszą reputacją. W przypadku równej wartości reputacji gracz, którego znacznik Reputacji znajduje się niżej w stosiku uznawany jest za posiadającego lepszą reputację.



W przykładzie powyżej czerwony gracz wygrywa dominację, ponieważ w sąsiednich Regionach ma Wpływ na poziomie 2, podczas gdy zielony – tylko 1.

Kolejność rozpatrywania Dominacji

Jeśli Van Dyken dominuje Region z Cierniem, Cierń automatycznie pochłonie wszystkie uroczyska leżące w jego Regionie awersem do góry. Usuwa się je z planszy. Nie jest to zdolność, tylko automatyczne wydarzenie.

✧1 Określenie Dominacji:

Określ gracza z największym Wpływem w Regionie.

✧2 Aktywacja specjalnych umiejętności:

Dominujący gracz z największym Wpływem w Regionie musi aktywować zdolności specjalne swoich jednostek.

Jeśli w Regionie znajduje się kilka jednostek tego samego typu, to NIE mogą one aktywować swojej specjalnej zdolności wielokrotnie.



Werbunek (Lodowy Drakkar Olafa Fjollsfinna)

Zabierz znacznik Wpływu innego gracza znajdujący się w tym Regionie do Lodowego Ogrodu.



Grajek (Szczurzy Grajek Piera van Dykena)

Otrzymujesz żeton Populacji.



Grabież (Oświecona Istota Ulrike Freihoff)

Zabierz dowolny żeton zasobu od innego gracza, który posiada znaczniki Wpływu lub jednostki w tym Regionie, włącznie z czynnikiem „M” z dowolnego poziomu.



Koszmar (Koszmar Passionarii Callo)

Umieść żeton Koszmaru w Regionie.



Faun (Faun Passionarii Callo)

Zamień znacznik Wpływu innego gracza znajdujący się w tym Regionie na własny. Jeśli nie posiadasz wolnych znaczników Wpływu, nic się nie dzieje.

✧3 Wydarzenia:

Jeśli spełnione zostaną określone warunki, to poniższe zdarzenia zachodzą automatycznie PO użyciu specjalnych zdolności jednostek:



Jeśli w Regionie zdominowanym przez Callo znajdują się dwa żetony Koszmaru i Fauna, to Region ten zostaje zamknięty.



Jeśli w Regionie zdominowanym przez Freihoff znajduje się Oświecona Istota i nie ma tam jeszcze Czerwonej Wieży, to w tym Regionie umieszcza się Czerwoną Wieżę.



Jeśli w Regionie zdominowanym przez Van Dykena znajduje się Szczurzy Grajek, to wszystkie żetony uroczyska z tego Regionu zostają przemieszczone do Regionu z Cierniem. Należy je tam umieścić rewersem do góry.

Gdy już zostaną użyte zdolności i uruchomione wydarzenia, określa się kolejność Dominacji w Regionie zgodnie z bieżącą ilością Wpływu każdego z graczy.

✧4 Zbieranie zasobów:

Zaczynając od gracza z największym Wpływem w Regionie, gracze zbierają zasoby z Regionu. Dany gracz wybiera jeden rodzaj zasobu i bierze tyle odpowiednich żetonów (Złote Gwichty, Populacja, czynnik „M”), ile wskazuje kafelek punktacji Regionu. Jeśli rezerwa zasobów danego typu skończy się, to nie można ich brać.

Określony typ zasobu można zebrać z danego Regionu tylko raz w rundzie. Kolejni gracze muszą wybierać zasoby innego typu. Jeśli w Regionie znajduje się więcej graczy, to ostatni mogą nie dostać nic.

✧5 Magiczne uroczyska:

Jeśli w Regionie znajduje się co najmniej jeden żeton uroczyska obrócony awersem do góry, to za każde ta-

kie uroczysko dominujący gracz otrzymuje dodatkowo jeden żeton czynnika „M” i kładzie go na poziomie 0 na karcie swojej postaci.

Uroczyska NIE wyczerpują się po zebraniu z nich czynnika „M”. Nie znikają też z planszy, chyba że wchłonę je Cierń.

✧6 Punktowanie Regionów:

Jeśli podczas Fazy Inicjatywy znacznik Inicjatywy któregoś z graczy dotarł po raz PIERWSZY do jednego z czerwonych statków, to w bieżącej rundzie zachodzi również punktowanie Regionów. Gracze otrzymują punkty Zwycięstwa (białe liczby na górze kafla punktacji Regionu) w Regionie zgodnie z kolejnością Dominacji. Gracz z największym Wpływem otrzymuje najwyższą wartość, drugi – kolejną itd.

Należy pamiętać, że każdy z czerwonych statków tylko RAZ inicjuje punktowanie Regionów. Jeśli znacznik Inicjatywy w jednej rundzie dotrze do dwu czerwonych statków (możliwe w ostatniej rundzie), to Regiony punktuja podwójnie.

Po przyznaniu punktów Zwycięstwa przejdź do następnego Regionu w kolejności (czerwone cyfry na kaflach punktacji Regionów) i rozpatrz dla niego kroki od 1 do 6.

✧7 Odświeżenie uroczysk:

Na koniec tej fazy należy obrócić awersem do góry wszystkie uroczyska w Regionie z Cierniem (Van Dyken nie może w tej samej rundzie przemieścić uroczyska do Ciernia i wchłonąć go).

Następna runda

Na początku każdej rundy gracz, który posiada na planszy mniej niż 2 znaczniki Wpływu, może umieścić w dowolnych Regionach tyle znaczników Wpływu, by mieć w sumie 2. Gracz ten otrzymuje ponadto dwa żetony Populacji.



Koniec gry

*Wstrzymaj się, wędrowcze, daj dokończyć starcowi opowieść.
Racz wystuchać jeszcze kilku cennych spostrzeżeń..*

Grę może zakończyć jeden z trzech czynników: zrealizowanie indywidualnego celu, punkty Zwycięstwa lub Martwy Śnieg.

- ✦1 Zrealizowanie indywidualnego celu podczas Fazy Dominacji kończy grę po zakończeniu bieżącej rundy. Realizacja celu ma wyższy priorytet niż uzyskanie 50 punktów zwycięstwa, czyli jeśli w tej samej rundzie jeden gracz zrealizuje swój cel, a inny zdobędzie 50 punktów, to wygrywa ten pierwszy.
- ✦2 Gra kończy się po rundzie, w której dowolny z graczy osiągnął 50 punktów zwycięstwa lub dotarł swoim znacznikiem Inicjatywy do ostatniego statku na Torze Inicjatywy. Wygrywa gracz z największą liczbą punktów zwycięstwa.
- ✦3 Gra kończy się natychmiast, gdy znacznik Martwego Śniegu osiągnie limit na Torze Martwego Śniegu.

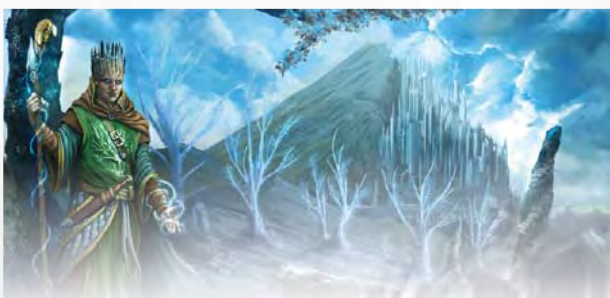
Indywidualne cele

Każdy gracz posiada indywidualny cel, który można zrealizować w Fazie Dominacji. Przedmioty tych celów, czyli żetony Koszmaru, Czerwone Wieże i Uroczyska, nie mogą być atakowane w żaden sposób.

Rozpatrywanie indywidualnych celów

Jeśli którykolwiek z graczy zdoła zrealizować swój indywidualny cel, gra kończy się wraz z końcem bieżącej rundy.

Jeśli więcej niż jeden gracz zrealizował swój cel, to wygrywa ten z nich, który zebrał więcej punktów zwycięstwa. Jeśli w punktach zwycięstwa też jest remis, to jest kilku zwycięzców.



Olaf Fjollsfinn

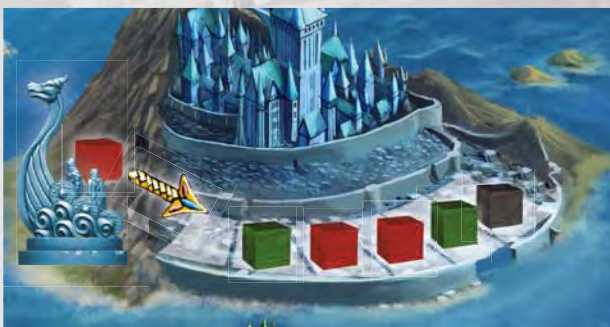
Fjollsfinn wygrywa na końcu rundy, w której ma 6 zwербowanych znaczników Wpływu innych graczy do Lodowego Ogrodu. Werbunek następuje za pomocą jednostek 2 poziomu Fjollsfinna, czyli Lodowych Drakkarów.

Gdy w Regionie zdominowanym przez Fjollsfinna znajduje się Lodowy Drakkar i przynajmniej jeden znacznik Wpływu innego gracza, Fjollsfinn może przenieść jeden z cudzych znaczników Wpływu do Lodowego Ogrodu w lewym, górnym rogu planszy.

- ✦ NIE można werbować znaczników Niezależnych Nacji.
- ✦ Dwa Lodowe Drakkary w tym samym Regionie NIE mogą zwербować dwu znaczników Wpływu. Maksymalnie jeden werbunek na Region w rundzie.

Właściwości jednostek Fjollsfinn

- ✦ Lodowe Drakkary NIE są ograniczone do Regionów przybrzeżnych.
- ✦ Lodowe Drakkary NIE mogą przemieszczać samych siebie za pomocą swej specjalnej zdolności.
- ✦ Aby móc używać specjalnej zdolności przemieszczania jednostek między Regionami, wymagane są oba Lodowe Drakkary na planszy, w różnych Regionach. Wystarczy jeden Lodowy Drakkar, aby działała jego zdolność Werbunku.



Pier van Dyken

Van Dyken wygrywa na końcu rundy, w której Cierń wchłonie czwarte Uroczysko. W Fazie Dominacji Cierń wchłania Uroczyska leżące w jego Regionie awersem do góry pod warunkiem, że Van Dyken dominuje w Regionie z Cierniem w tym momencie. Van Dyken przemieszcza żetony Uroczyska do Regionu z Cierniem, gdy posiada swoją jednostkę poziomu 2, Szczurzego Grajka, w Regionie z Uroczyskami i dominuje w nim. W takim wypadku żetony Uroczyska z tego Regionu umieszcza się w Regionie z Cierniem rewersem do góry. Obraca się je awersem do góry na końcu rundy, aby nie dało się w tej samej rundzie przemieścić Uroczyska do Ciernia i wchłonać go.

Właściwości jednostek van Dyken

- ✦ Żetony Populacji zdobyte wskutek działania Szczurzego Grajka bierze się z rezerwy, NIE od innych graczy.
- ✦ Dwu Szczurzych Grajków w jednym Regionie NIE otrzymuje dwu żetonów Populacji. Mogą oni zdobyć tylko jeden żeton w Regionie.
- ✦ Cierń nie generuje żadnego Wpływu.
- ✦ Cierń może wchłonać więcej niż jedno Uroczysko w jednej rundzie.





Ulrike Freihoff

Freihoff wygrywa na końcu rundy, w której ma sześć Czerwonych Wież w sześciu różnych Regionach. Czerwone Wieże są stawiane przez jej jednostkę poziomu 2, Oświeconą Istotę.

Jeśli Oświecona Istota znajduje się w Regionie zdominowanym przez Freihoff nie posiadającym jeszcze Czerwonej Wieży, to należy ją tam umieścić.

Właściwości jednostek Freihoff

- ✧ Gdy Oświecona Istota kradnie zasób innego gracza za pomocą zdolności Grabież, Freihoff może wziąć dowolny jeden zasób od dowolnego gracza posiadającego jednostki lub znaczniki Wpływu w tym samym Regionie. Jeśli kradnie czynnik „M”, to kładzie go na swojej karcie postaci na poziomie 0.
- ✧ Dwie Oświecone Istoty w jednym Regionie NIE grabią dwu zasobów. Mogą one ukraść maksymalnie jeden zasób w Regionie.
- ✧ Czerwone Wieże nie generują żadnego Wpływu.



Passionaria Callo

Callo wygrywa na końcu rundy, w której zamknie drugi Region w swoim koszmarze.

By zamknąć Region, potrzebna jest jednostka Callo 3 poziomu, Koszmar, jak i jednostka 2 poziomu, Faun. Wpierw, gdy w Regionie zdominowanym przez Callo znajduje się Koszmar, należy tam umieścić znacznik Koszmaru. Następnie, gdy w Regionie zdominowanym przez Callo znajdują się dwa znaczniki Koszmaru oraz Faun, Region ten zostaje automatycznie zamknięty po rozpatrzeniu innych specjalnych zdolności.

Zamknięcie Regionu następuje PRZED zebraniem z niego zasobów i punktów zwycięstwa.

- ✧ MOŻNA zamknąć Region z Czerwoną Wieżą, nie usuwa się jej i nadal liczy się ona do indywidualnego celu Freihoff.
- ✧ NIE MOŻNA zamknąć Regionu z Cierniem Van Dykena.

Zamykanie Regionu

- ✧1 Wszystkie jednostki, za wyjątkiem Fauna, znajdujące się w zamykanym Regionie, uznaje się za zabite i usuwa się je z planszy. Dotyczy to WSZYSTKICH jednostek innych graczy, jak również Koszmaru, Dzikich Dzieci i drugiego Fauna Callo, jeśli jest tam obecny. W ten sposób pokonane jednostki NIE dają Callo punktów Zwycięstwa.



- ✧2 Połowa znaczników Wpływu Callo, zaokrąglając w górę, pozostaje w tym Regionie, a pozostałe zielony gracz przemieszcza do sąsiednich Regionów wedle własnej woli. Znaczniki Wpływu pozostałe w Regionie, zostaną tam do końca gry. Faun może pozostać w Regionie dopóki nie zostanie przesunięty przez Callo do innego Regionu. Do zamkniętego Regionu nie może już powrócić.

- ✧3 Wszystkie znaczniki Wpływu innych graczy z tego Regionu ich właściciele przemieszczają do sąsiednich Regionów wedle własnej woli, w kolejności Inicjatywy. Znaczniki Niezależnych Nacji z zamykanego Regionu usuwa się.

- ✧4 Znaczniki Koszmaru zabiera się, a w ich miejsce kładzie żeton zamkniętego Regionu.

- ✧5 Jeśli w zamykanym Regionie jest Uroczysko, to zostaje ono przemieszczone do sąsiedniego Regionu z najniższym numerem, NIE posiadającym jeszcze żetonu Uroczyska ani figurki Ciernia.

Jeśli nie ma sąsiedniego Regionu spełniającego te warunki, to Uroczysko przemieszcza się do pierwszego spełniającego te warunki Regionu na planszy z najniższym numerem.

- ✧6 Jeśli Vuko jest obecny w zamykanym Regionie, to zgodnie z normalnymi zasadami przemieszcza się do kolejnego Regionu, w którym gracz o najgorszej reputacji ma największy Wpływ.

- ✧7 Od kolejnej rundy w zamkniętym Regionie: :

- ✧ Nie można wykonywać żadnych działań, za wyjątkiem bezpowrotnego opuszczenia Faunem zamkniętego Regionu.
- ✧ Callo może otrzymać punkty zwycięstwa z zamkniętego Regionu.
- ✧ Callo NIE może otrzymywać zasobów.
- ✧ Vuko NIE może zostać tam przemieszczony.

2 graczy

Jeśli dowolny Region zostanie zamknięty, zanim Freihoff umieści w nim Czerwoną Wieżę, to nie będzie ona w stanie zrealizować indywidualnego celu, przez co będzie musiała skupić się na wywołaniu Martwego Śniegu lub zdobywaniu punktów Zwycięstwa.

Punkty zwycięstwa

Punkty zwycięstwa decydują o końcu gry w dwu przypadkach:

- ✧ 1 Na końcu rundy przynajmniej jeden gracz posiada co najmniej 50 punktów.
 - ✧ Można zdobyć ponad 50 punktów Zwycięstwa, należy wtedy umieścić swój znacznik na początku Toru punktacji Zwycięstwa i przesunąć go dalej.
- ✧ 2 Przynajmniej jeden znacznik Inicjatywy dotarł do ostatniego statku na Torze Inicjatywy.

Punkty zwycięstwa zdobywa się za pokonywanie wrogich jednostek, znaczników Wpływu i znaczników Niezależnych Nacji, a także za dominację w Regionach w określonych rundach.

Punkty zwycięstwa na koniec gry

- ✧ 1 Gracz posiadający najwięcej znaczników Wpływu w Żmijowym Gardle otrzymuje dodatkowe 5 punktów.
- ✧ 2 Gracz posiadający najwięcej punktów Zwycięstwa wygrywa grę. Jeśli kilku graczy posiada tę samą, najwyższą liczbę punktów, to wszyscy oni są zwycięzcami.

W pierwszej kolejności o wygranej decyduje zrealizowanie indywidualnego celu. Wygrana przez punkty Zwycięstwa jest możliwa tylko wtedy, gdy żaden z graczy nie zrealizował swojego celu.

Martwy Śnieg

Martwy Śnieg spada, gdy znacznik Martwego Śniegu osiągnie limit, zsyłając na świat głęboki sen. Tylko gracz, który wygra w ten sposób grę, może wywołać Martwy Śnieg.

Limit na Torze Martwego Śniegu zależy od liczby graczy:

- ✧ Dla 2 graczy wynosi 18.
- ✧ Dla 3 graczy wynosi 24.
- ✧ Dla 4 graczy wynosi 30.

Rozpatrywanie Martwego Śniegu

- ✧ 1 Gracz, którego Akcja bezpośrednio wywołała Martwy Śnieg, otrzymuje żeton Vuko.
- ✧ 2 Wszyscy gracze w kolejności Inicjatywy obliczają swoją Reputację następująco: od bieżącej Reputacji odejmują 2 za każdy posiadany żeton Kontaktu Vuko, i odpowiednio przesuwają swoje znaczniki na Torze Reputacji. W ten sposób obliczona Reputacja może spaść poniżej poziomu -9. Jeśli kilku graczy ma Reputację na tym samym poziomie, to z nich najlepszą Reputację ma gracz, którego znacznik Reputacji jest na spodzie stosu.
- ✧ 3 Wygrywa gracz o najlepszej Reputacji.

Wariant zaawansowany

Gracze, którzy mieli już okazję stoczyć bitwę o Midgaard mogą pokusić się o rozgrywkę w wariantcie zaawansowanym, który zwiększa władzę Vuko oraz wprowadza dodatkowym element taktyczny w postaci ustalania kolejności rozpatrywania pól Akcji.

Kafelki scenariusza Vuko

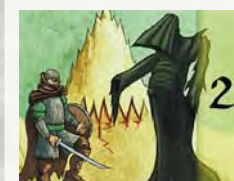
Podczas przygotowania do gry gracze mogą ustalić lub wylosować kolejność kafelków scenariusza Vuko i umieścić je w pustych polach scenariusza Vuko nad Torem znaczników Inicjatywy. Kafelki te będą rozpatrywane podczas jednego z kroków aktywacji Vuko.

Kafle Scenariusza Vuko mają dwie strony. Jedna z nich (bez namalowanej strzałki) daje Vuko dodatkową zdolność tylko w etapie gry, w którym kafel zostaje aktywowany. Czyli Vuko posiada zdolność tylko z kafla bezpośrednio nad najbardziej wysuniętym w prawo znacznikiem Inicjatywy. Druga strona (ze strzałką) daje Vuko zdolność od momentu aktywowania kafla do końca gry.



Ludzie Ognia

Gdy Vuko opuszcza Region, zabiera z niego ze sobą znaczniki Niezależnych Nacji, zwiększając swoją siłę. W ten sposób minimalny wymagany Wpływ, by dominować w Regionie, do którego przemieścić się Vuko, rośnie.



Szepczący do Cieni

Użycie Żarłocznej Góry kosztuje 3 żetony Populacji zamiast 2.



Nocni Wędrowcy

W Regionie, który aktualnie odwiedza Vuko, KAŻDY GRACZ usuwa jeden swój znacznik Wpływu za każdy posiadany żeton Vuko. Wpływy te uznaje się za wyeliminowane przez Vuko. Za każdy usunięty znacznik Wpływu jego właściciel pozbywa się jednego żetonu Vuko.



Oba niedźwiedzie

Vuko przesunął znacznik Martwego Śniegu o jedno pole w górę.

Jeśli doprowadzi to do końca gry, żaden z graczy nie otrzyma żetonu Vuko za wywołania Martwego Śniegu.

Żetony kolejności pól Akcji

Faza Inicjatywy: Począwszy od drugiej rundy gracze mogą decydować, w jakiej kolejności będą rozgrywane pola Akcji w Fazie Akcji. Zaczynając od właśnie wyznaczonego pierwszego gracza, gracze kolejno przydzielają po jednym, dowolnym żetonie Kolejności Akcji do wybranego pola Akcji. Pola z numerami 0, 6 i 7 rozgrywane są zawsze w kolejności nadrukowanej na planszy.

Wariant solo

* GN, Gracz Niezależny

Najciekawszą rozgrywkę uzyskasz grając w trzech lub czterech graczy. Gdyby jednak tak się stało, że w wieczór planszówkowy zostałeś sam, zachęcamy do spróbowania wariantu solo. Do rozgrywki będziesz potrzebował kostki sześciościennej.

Przygotuj planszę dla 2 graczy. GN* nie umieszcza na początku żadnych znaczników Wpływu na planszy.

Gra toczy się z następującymi zmianami:

- ✧ Nie używa się Toru Reputacji.
- ✧ Znacznik Inicjatywy GN nie jest używany.
- ✧ GN nie przydziela znaczników Akcji.
- ✧ Po pierwszej rundzie Vuko zawsze odwiedza Gracza.
- ✧ Zawsze, gdy zdarza się remis rozstrzygany przez Reputację, Gracz przegrywa ten remis.

Poziomy trudności

Poziom łatwy

Żadnych dodatkowych zmian

Poziom średni

Gra toczy się z kafelkami scenariusza Vuko.

Poziom trudny

Taki sam jak poziom średni, dodatkowo w trakcie przygotowywania rozgrywki umieść na planszy jednostkę poziomu 3 GN, zanim rozmieścisz swoje startowe wpływy. Region, w jakim znajdzie się ta jednostka, określ za pomocą rzutu kostką.

Poziom Prawdziwego Naukowca z Midgaardu

Taki sam jak poziom trudny, dodatkowo wypełnij wszystkie wolne sloty ulepszeń jednostek GN zdolnością Ataku, o ile to możliwe, następnie Tarczą, a potem Dominacją.

ZANIM usuniesz znacznik Akcji z pola Akcji:

- ✧1 Rzuć kością sześciocienną za gracza niezależnego (GN).
- ✧2 W zależności od wyniku na kostce, wykonaj Akcje za gracza niezależnego (GN).
- ✧3 Usuń znacznik Akcji i wykonaj Akcję. (Możesz zareagować na Akcję GN).

Faza Akcji

Żmijowe Gardło

Nic.

Wpływ

Umieść dwa znaczniki Wpływu GN w Regionie o numerze równym wynikowi na kostce.

Ruch

Umieść dwa znaczniki Wpływu GN w Regionie o numerze równym wynikowi na kostce.

Żartoczna Góra

Umieść dwa znaczniki Wpływu GN w Regionie o numerze równym wynikowi na kostce.

Jeśli zabraknie znaczników Wpływu, należy umieścić jednostkę poziomu 1. Jeśli zabraknie jednostek poziomu 1, nic się nie dzieje.

Kruczy Cień

Nic. Dostępna jest tylko Akcja wydania żetonu czynnika „M” i usunięcia żetonu kontaktu Vuko.

Czynienie

Przesuń znacznik Martwego Śniegu o 2 pola w górę, następnie przywołaj wszystkie jednostki GN jednego poziomu w następującej kolejności: w pierw jednostki poziomu 3, potem poziomu 2, na końcu poziomu 1. Za każdą przywołaną w ten sposób jednostkę rzuć kostką, gdzie ma się pojawić. Jako pierwsze zawsze są przyzywane jednostki najwyższego możliwego poziomu.

Przykładowo, jeśli jednostka poziomu 2 została pokonana i wróciła do rezerwy GN, to w kolejnej Akcji Czynienia zostanie ona przywołana, a dopiero w następnej GN przywoła jednostki poziomu 1.

Jednostki GN nigdy nie są ulepszone.

Atak

Jednostki GN zawsze atakują, o ile mogą. GN zawsze stara się w pierw zabijać należące do Gracza jednostki jak najwyższego poziomu, a dopiero potem znaczniki Wpływu. Punkty za zabijanie jednostek otrzymują zarówno Gracz, jak i GN.

Harrasim zawsze wybiera zdolności Atak i Tarcza.

Jeśli oba Lodowe Drakkary są na planszy i GN dominuje w obu Regionach z nimi, to nic się nie dzieje. W przeciwnym razie jeśli Gracz posiada Wpływ tylko w jednym z tych Regionów, to GN przemieszcza wszystkie możliwe znaczniki Wpływu i jednostki za pomocą zdolności specjalnej Lodowych Drakkarów do tego Regionu. Jeśli Gracz posiada Wpływ w obu tych Regionach, to rzuca kostką. Wynik [1–3] GN przemieszcza swoje wpływy do Regionu o niższym numerze, [4–6] GN przemieszcza swoje wpływy do Regionu o wyższym numerze.

Vuko

Po pierwszej rundzie Vuko zawsze odwiedza Gracza, niezależnie od tego, czy Czynił. Jeśli Gracz przywołał jednostki już w pierwszej rundzie, to Vuko odwiedza go od pierwszej rundy.

Faza Dominacji

Rozpatrz Regiony z następującymi wyjątkami:

✧ GN nie otrzymuje zasobów.

✧ Jeśli Gracz jest drugi w Dominacji Regionu, to nie może otrzymać z danego Regionu zasobów, których liczba określona na kafelku punktacji Regionu wynosi 2.

✧ Gracz może w takim wypadku wziąć pojedynczy zasób z liczbą 1 na kafelku.

✧ Czerwone statki na Torze Inicjatywy są rozpatrywane zwyczajnie, punkty otrzymuje i Gracz, i GN.

✧ Zdolności specjalne GN są rozpatrywane zwyczajnie.

✧ Jeśli GN używa zdolności Oświeconych Istot Grabież, to rzuca kostką: wynik [1–2] oznacza kradzież żetonu Populacji, [3–4] – złotego gwichtu, [5–6] czynnik „M” z najwyższego możliwego poziomu. Jeśli dany zasób się Graczowi skończył, należy rzucić ponownie.

✧ Gracz używa Grabieży w dowolny sposób.

Początek nowej rundy

Ruch jednostek

Wszystkie jednostki GN oprócz tych, które starają się zrealizować indywidualny cel w Regionie (patrz niżej), przemieszczają się na początku kolejnych rund. Rzuć kostką za każdą z nich i przemieść ją do Regionu wskazanego wynikiem rzutu.

Jeśli wynik rzutu wskazuje na Region, w którym indywidualny cel został już osiągnięty przez Gracza lub GN (np. stoi tam już Czerwona Wieża), to należy rzucić ponownie.

Jeśli w którymkolwiek Regionie znajdują się dwa żetony Koszmaru, to jeden z obecnych Faunów musi się tam przemieścić. Za drugiego Fauna rzuca się normalnie kostką.

Kilka jednostek może znajdować się w jednym Regionie.

Jednostki, które NIE przemieszczają się:

- ✧ Koszmar starający się umieścić dwa żetony Koszmaru
- ✧ Oświecone Istoty mające wznieść Czerwoną Wieżę
- ✧ Szczurzy Grajek mający przemieścić Uroczysko do Ciernia
- ✧ Lodowy Drakkar, jeśli GN dominuje w Regionie, w którym nadal znajdują się znaczniki Wpływu Gracza.

Koniec gry

Stosuje się zwyczajne zasady zakończenia gry. Pamiętaj, że Gracz zawsze przegrywa remisy rozstrzygane Reputacją, więc przegra również, jeśli spadnie Martwy Śniegu.

Porady

Pierwsze ruchy

Poniższe scenariusze to propozycje ruchów otwierających grę. Gracze mogą z nich skorzystać lub wymyślić własne strategie,

2x wpływy + 1x ruch

Najczęstszym zagranieniem w pierwszej rundzie jest próba kontrolowania 2 do 3 Regionów. Zależnie od stopnia konfliktu z wpływami innych graczy, powinieneś być w stanie zebrać zasoby z 3 Regionów.

2x wpływy + 1x Żmijowe Gardło

Zapewnisz sobie kontrolę w 2-3 Regionach i bierzesz zasób, którego może w nich brakować.

1x wpływy + 1x ruch + 1x Żmijowe Gardło

Raczej będziesz kontrolować najwyżej 1 Region, ale przygotujesz grunt pod umieszczenie znaczników Wpływu i/lub jednostek w rundzie kolejnej w wielu Regionach. Inni gracze nie przewidzą, na którym z nich się skupisz.

1x wpływy + 1x Żmijowe Gardło + 1x czynienie + 1x ulepszenie jednostki

W Żmijowym Gardle bierzesz czynnik „M” oraz wymieniasz dwa żetony Populacji w kolejny czynnik „M”. Umieszczasz dwa znaczniki Wpływu w jednym Regionie, upewniając się, że to tam uda się Vuko, dzięki czemu nie zabije twoich jednostek), używasz czynnika „M” do przywołania jednostek dowolnego poziomu i kupienia im zdolności Szybkość. W ten sposób podczas Aktywacji będziesz mógł przenieść je do sąsiednich Regionów i w nich spróbować je zdominować. Jest to znakomity ruch, jeśli zamierzasz oprzeć swą strategię o realizację indywidualnego celu. Pamiętaj, że w razie równych wpływów w kilku Regionach Vuko idzie do Regionu z najniższym numerem.

Nie polecamy przywoływać tym sposobem Krabów – lepiej przywołać wszystkie 3 naraz, aby tylko raz otrzymać karę do reputacji.

Podpowiedzi

- ✧ Jeśli chcesz jako ostatni umieszczać lub przemieszczać swoje wpływy na planszy, to w tej rundzie potrzebujesz najwyższej Inicjatywy. Jeśli chcesz jako ostatni skorzystać ze specjalnej zdolności Szybkość, aby zaskoczyć innych graczy niespodziewanym i niemożliwym do skontrolowania ruchem, to w tej rundzie przyda ci się najniższa inicjatywa.
- ✧ Dobrym posunięciem w pierwszej rundzie może być udanie się do Żmijowego Gardła, zabranie jednego żetonu czynnika „M” oraz wymiana pozostałych 6 swoich żetonów startowych na kolejne trzy żetony czynnika „M”, dzięki czemu będziesz mógł przywołać jednostki poziomu drugiego na planszę i wyprzedzić innych graczy z realizacją indywidualnego celu. Tylko nie zapomnij, że w tej rundzie odwiedzi cię Vuko!
- ✧ Ten sam znacznik Wpływu lub ta sama jednostka może wykonać dwa ruchy w jednej Akcji Ruch, gdy gracz zapłacił dwa złote gwichty.
- ✧ Jednostka poziomu 2 Ulrike Freihoff, Oświecona Istota, posiada zdolność Grabież. Może w ten sposób ukraść czynnik „M” z karty postaci przeciwnika. Pamiętaj o tym, gdy rozmieszczasz czynnik „M” do użycia w przyszłych rundach.
- ✧ Pamiętaj, że użycie zdolności Atak kosztuje 2 złote gwichty. Jednakże zdolność Dominacji jest darmowa w użyciu. Wyposażenie Harrasima w zdolności Szybkość i Dominacja to dobry sposób na ucieczkę z zagrożonego Regionu i dominację w mniej zatłoczonych Regionach.
- ✧ Jeśli Vuko jest obecnie w Regionie zawierającym twój Lodowy Drakkar i jesteś graczem o najgorszej reputacji, warto przenieść do tego Regionu twoje jednostki 1 i 3 poziomu, by ochronić je przed Vukiem, jako że będzie on musiał w tej rundzie pójść do INNEGO Regionu.
- ✧ Warto planować swoje działania tak, aby w wypadku, gdy odwiedzi nas Vuko, udał się on do Regionu, w którym nie posiadamy jednostek (czyli jest na planszy Region, w którym mamy tylko znaczniki Wpływu i nasz Wpływ jest tam większy niż w Regionach, gdzie posiadamy jednostki) lub do Regionu, gdzie zabije on jednostkę poziomu 1, chroniącą jednostki poziomu 2 i/lub 3.
- ✧ Umieszczenie znacznika Akcji na pierwszym miejscu od lewej strony w Polu Akcji Czynienie może być bardzo ważne, ponieważ gracz wykonuje tę Akcję jako ostatni i widzi, ile reputacji może stracić, aby nie odwiedził go Vuko. Gracz może w tej sytuacji nawet zrezygnować z Akcji Czynienia, aby Vuko złożył wizytę innemu graczowi.
- ✧ Szybkość daje możliwość ucieczki lub ataku zniemacka. Ponieważ zdolność tę aktywuje się po normalnych Akcjach Ruchu, przeciwnik nigdy nie będzie wiedział, dokąd przemieścisz swoje jednostki.
- ✧ Wyeliminowanie znacznika Niezależnych Nacji w Regionie pozwala na dominację w Regionie za pomocą zaledwie jednego znacznika Wpływu lub jednostki pierwszego poziomu.
- ✧ Jedna Tarcza posiadana przez jednostkę poziomu 2 pozwala przetrwać atak jednego Kraba Van Dykena.
- ✧ Ulepszenie Lodowych Drakkarów zdolnością Szybkość pozwoli im przemieszczać się do słabiej bronionych Regionów po standardowych Akcjach Ruchu, dzięki czemu mogą werbować odosobnione znaczniki Wpływu lub przygotować się, by w kolejnej rundzie umocnić Region zdominowany przez innego gracza.
- ✧ Pamiętaj, że żetony Uroczyska są przemieszczane do Ciernia ZANIM zbierzesz z nich czynnik „M”.
- ✧ Zgromadź jak najwięcej Wpływów w Regionie, w którym będziesz chciał wznieść ostatnią Czerwoną Wieżę, ponieważ inni gracze będą starali się powstrzymać cię tam.
- ✧ Nieraz zdarza się, że zielony gracz zbyt wcześnie skupi się na zamykaniu Regionów. Warto dominować w kilku Regionach, aby graczowi nie zabrakło zasobów.



REDIMP

Prosta 244
43-376 Kalna

contact@redimp.pl
www.redimp.pl

Pan Lodowego Ogrodu

edycja druga

Autor

Krzysztof Wolicki

Ilustracje

Dominik Kasprzycki

Instrukcja

Isaac Hayward
Karolina Lewanowicz
Michał Lewanowicz

Tłumaczenie instrukcji

Szymon Luszczak

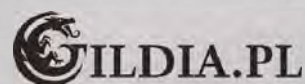
Wariant solo

Isaac Hayward

Dedykuję tę grę moim wspaniałym córkom, Wiktorii i Kindze, i dziękuję im za cierpliwość i wyrozumiałość wykazaną w czasie projektowania gry.

Specjalne podziękowania kieruję do Jarosława Grzędowicza za udzielenie mi licencji.

Muszę także podziękować następującym osobom za nieocenioną pomoc: Szymon Luszczak, Marcin Trybus, Rafał Żaba, Jacek Drabek, Maciej Bożek, Dawid Kurczyk, Piotr Mika, Michał Waszek, Patryk Pochopień, Anna Orwat, Damian Kaczmarek, Jakub Osoja, Maciej Dąbrowski, Kacper Sękowski, Paweł Panek, Sebastian Elliker, Michael Chan, Isaac Hayward oraz wszystkim testerom prototypu gry w trakcie różnych konwentów.



GRAMATURY



Przebieg rundy

Faza Inicjatywy

- ✦1 Przesunięcie znaczników Inicjatywy
- ✦2 Ustalenie kolejności graczy
- ✦3 Zebranie znaczników Akcji

Faza Planowania

- ✦1 (Wariant zaawansowany) Od drugiej rundy: rozmieszczenie żetonów kolejności Akcji
- ✦2 Rozmieszczenie znaczników Akcji

Faza Akcji – rozpatrzenie Akcji od 0 do 5

Aktywacja jednostek

Aktywacja umiejętności jednostek w kolejności przedstawionej na planszy

Aktywacja Vuko

- ✦1 Przesunięcie figurki Vuko Drakkainena i przydzielenie żetonu Vuko graczowi o najniższej reputacji
- ✦2 Vuko zabija jednostkę gracza o najniższej reputacji
- ✦3 Wycofanie znaczników Wpływu wszystkich graczy
- ✦4 (Wariant zaawansowany) Rozpatrzenie kafelków scenariusza Vuko

Faza Dominacji

Rozpatrzenie Dominacji w Regionach, w kolejności od najwyższej do najniższej cyfry

- ✦1 Określenie gracza z największym Wpływem
- ✦2 Aktywacja specjalnych umiejętności
- ✦3 Rozegranie wydarzeń
 - ✦ Faun i dwa żetony Koszmaru zamykają Region
 - ✦ Oświecona Istota stawia Czerwoną Wieżę
 - ✦ Szczurzy Grajek przemieszcza żetony uroczyska Regionu z Cierniem, rewersem do góry
- ✦5 Zebranie zasobów
- ✦6 Zebranie znacznika „M” z uroczysk
- ✦7 Punktowanie regionów

(Po przyznaniu punktów zwycięstwa – rozpatrzenie Dominacji dla następnego Regionu)

Odświeżenie uroczysk

Ikony



Czyniący-Szpieg



Lodowy Drakkar



Szybkość



Atak



Tarcza



Dominacja



Werbunek
(Lodowy Drakkar Olafa Fjollsfinna)



Grajek
(Szczurzy Grajek Piera van Dykena)



Grabież
(Oświecona Istota Ulrike Freihoff)



Koszmar
(Koszmar Passionarii Callo)



Faun
(Faun Passionarii Callo)



Jednostka



Uroczysko



Przemieszczanie uroczysk



Akcja



Tor Reputacji



Tor Martwego Śniegu



Żłoty gwicht



Żeton populacji



Żeton czynnika „M”



Dowolny z trzech żetonów zasobów



Punkty zwycięstwa



Żeton Vuko



Żeton zamkniętego Regionu



Żeton Koszmaru



Żeton Czerwonej Wieży



Wzniesienie Czerwonej Wieży