

CFIFNFRRMXFFXRFRNKLIMITIFIGMCIJFXRFIFIRIMKIMXMIIFGTFXRFIJKJMMXFRACFI

PAN ŁODOWEGO OGRODU

Na podstawie powieści JAROSŁAWA GRZĘDOWICZA



KRZYSZTOF WOLICKI



PAN ŁODOWEGO OGRODU

“Witaj, wędrowcze!

*Usiądź wygodnie przy stole, zamów kufel piwa i posłuchaj słów starego człowieka.
Opowiem Ci historię o pewnym Ogrodzie...”*

I. 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 łudząco podobne do ziemskich. Wyobraź sobie, wędrowcze, świat trwający wiecznie w zazdrosnych ramionach średniowiecza. Świat opanowany przez tradycję oraz magię, gdzie każdy większy przełom 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...



2. Misja

*“DO OCALAŁYCH ZE STACJI MIDGAARD II.
PRZYBYŁEM NA RATUNEK.
PYTAJCIE O ULFA NOCNEGO WĘDROWCA.”*

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...

Cel misji Vuko Drakkainena wydaje się prosty: odnaleźć naukowców, którzy od dwóch lat nie dają znaku życia. Zabrać ich na Ziemię. Jeśli nie będzie innego sposobu – 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...



“Nachyl ucha wędrowcze, słuchaj uważnie.

Poznaj bliżej tych, którzy stali się najgroźniejszymi Pieśniarzami...”

3. Naukowcy

*““Po wydarzeniach w stacji ocalało nas czworo.
Poszliśmy każde w swoją stronę.”*

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



Ulrike Freihoff – Nahel Ifrija, Ogień Pustyni. 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 wypalenie wszystkiego, czego zabrania Kodeks Ziemi – zbiór praw kultu Podziemnej. Pragnie oddać Matce cały świat, aby wszystko znów stało się jednym. Aby znów zapanował ład 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...

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



Pier van Dyken, znany jako Aaken; 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. Wysłał 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 czynnikiem M, także na żywych istotach. Swoją kraj upodabnia do obrazów Boscha, 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...

*“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.”*



Passionaria Callo, Pani Nasza Bolesna. Oszalała, gdyż była świadkiem okropieństw mających miejsce podczas starcia van Dykena z Freihoff. Przerazona, 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 jej pani. Gdy ta śni koszmar, nieszczęście odbija się na dolinie. Gdy tak się dzieje, mieszkańcy śpiewają kołysankę, 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...

“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 załom muru i każdą komnatę.
Trwało to tak długo, aż wyrósł na mojej głowie.”*

Olaf Fjollfynn, władca Lodowego Ogródu.

Zmieniony przez pieśń, został oszpecony i porzucony na pewną śmierć przez pozostałych czyniących. Przeżył jednak, powołując jednocześnie do życia Lodowy Ogród – twierdzę ulokowaną na wulkanicznej wyspie. Swoją twierdzę 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...



4. Jednostki specjalne

“Słuchaj słów starca, wędrowcze. Słuchaj, bo mądrze prawi. Usłyszysz teraz opowieść o tych, co swe usługi i życie powierzyli Pieśniarzom...”

Nahel Ifrija

(Ulrike Freihoff)

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



Księżycowy Brat. Według wierzeń kultu Podziemnej Matki 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...

“Ale kapłani są poza kastami. Jako Oświeceni są ponad wszystkim.”



Oświecona Istota. Jedną 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...

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



Harrasim. 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...

Aaken

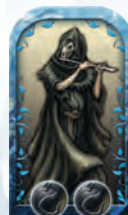
(Pier van Dyken)

“Stwór był piekielnie szybki. Naprzemienne uderzenia szabel spadały z prędkością wirników śmigłowca.”



Krab. Gruby, płytowy pancerz oraz dwie piekielnie ostre kosi zamiast rąk. W środku natomiast, w tkance przypominającej małego, zamknięte jest uspione dziecko. Aaken kazał porywać małe dzieci, które następnie, za pomocą mocy uroczysk, przemieniał w kraby. Niskie, zwinne i inteligentne, pewne swojej siły, sieją popłoch w szeregach wroga, szatkując każdego, kto nieopatrznie się do nich zbliży...

“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.”



Grajek. Wyglądający jak mnich ze szczurzą czaszką zamiast głowy, piekielny grajek jest kolejnym tworem Van Dykena. W chwili zagrożenia może zmienić swoje ciało w setki pękających 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...

“Zawinął szerokim skrzętem i zanurkował, przewracając się przez jedno skrzydło, a ogon skręcił mu się w trzy pętle, a potem w sinusoidę, jak szarfa prowadzona dłonią tancerki.”

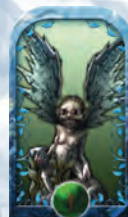


Wywerna. Ukoronowanie badań nad smokami. Nie mogąc pokonać praw fizyki, Van Dyken zmienił taktykę i stworzył pół materialną wywernę, lżejszą od powietrza. W jednej chwili przypominająca chmurę dymu, w następnej przybierała kształt gigantycznej, zębatej bestii, rozszarpującej nieświadomych wrogów na strzępy. Jednak brutalna siła to nie wszystko. Stwór ten potrafi także tworzyć potężne wyładowania elektryczne, wyglądające jak gromy buchające z ogromnego pyska...

Pani Bolesna

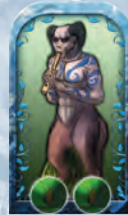
(Passionaria Callo)

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



Dzikie Dzieci. Były 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...

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



Faun. 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...

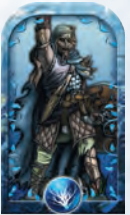
“Czasem Pani śniła koszmar i wtedy trzeba było uciekać do chaty, ryglować drzwi, palić łożową świecę i śpiewać jej pieśń, aż się uspokoi.”



Koszmar. 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...

Fjollssfinn

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



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

“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 Fjollssfinna, 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...

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



Bracia Drzewa są elitarnym oddziałem Lodowego Ogrodu. Przyboczna gwardia Fjollssfinna. Odkąd Drakkainen przejął nad nimi dowództwo, wojownicy nie biorą zwykle udziału w jawnych bitwach, zajmują 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...

5. Informacje dodatkowe

“Wstrzymaj się, wędrowcze, daj dokończyć starcowi opowieść. Raczej wysłuchać jeszcze kilku cennych spostrzeżeń...”

“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...



“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...

“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...

“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...

“Zostanę połknięty i stanę przed obliczem króla Węży...”



Żarłoczna Góra inie 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. Zarówno 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...

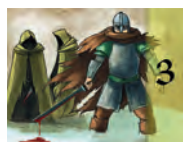
“Co rzeczesz wędrowcze? Czujesz się oszukany? Pytasz o samą historię? Uwierz mi, tę ukształtujesz już sam, wedle własnego uznania...”

ZAWARTOŚĆ GRY

• plansza do gry • instrukcja • 4 karty pomocy



4 KARTY GRACZY



4 SCENARIUSZE VUKO



24 żetony populacji



22 żetony złotych gwichtów



16 żetonów Czynnika M



4 żetony uroczyska



3 puste żetony uroczyska



6 żetonów Czerwonych Wież



10 żetonów Vuko



4 żetony koszmaru



2 żetony zamknięcia regionu



5 żetonów kolejności pól akcji



20 żetonów ulepszeń jednostek



6 żetonów punktacji regionów dla dwóch graczy



7 żetonów punktacji regionów dla trzech graczy



8 żetonów punktacji regionów dla czterech graczy



5 znaczników akcji



5 znaczników akcji



5 znaczników akcji



5 znaczników akcji



8 znaczników niezależnej nacji



3 okrągłe znaczniki



3 okrągłe znaczniki



3 okrągłe znaczniki



3 okrągłe znaczniki



1 znacznik Martwego Śniegu



20 znaczników wpływów



20 znaczników wpływów



20 znaczników wpływów



20 znaczników wpływów



1 Koszmar



2 Faun



3 Dzikie Dziecko



1 Harrasim



2 Oświecona Istota



3 Księżycowy Brat



1 Bracia Drzewa



2 Lodowy Drakkar



3 Człowiek Wulkanu



1 Wywerna



2 Szczurzy Grajek



3 Krab

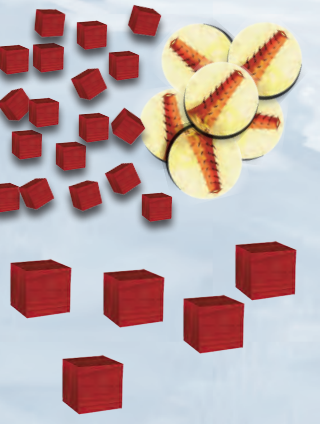
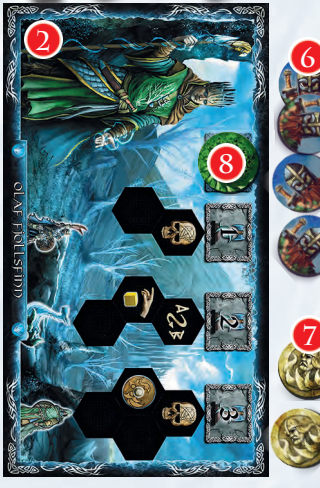
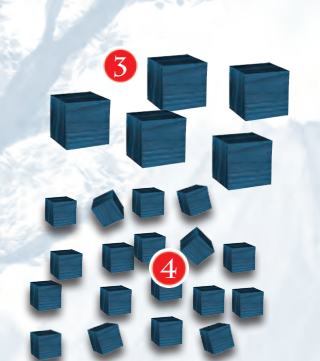


1 Cień



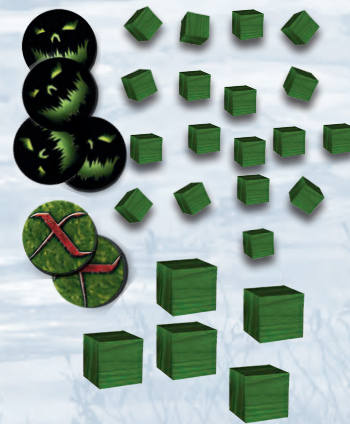
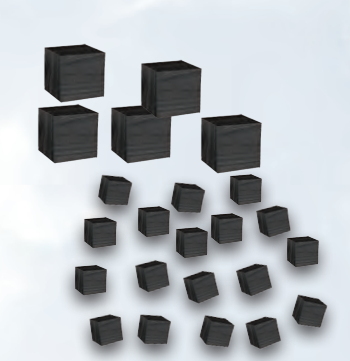
1 Vuko Drakkainen

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



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20




5/3/2 1 1 1 1 3
4/2/1 1 1 1 1 2
6/4/3 0 2 2 2 7
5/3/2 0 1 2 4
4/2/1 1 1 1 1
6/4/3 0 1 1 8
6/4/3 0 2 2 2 6
5/3/2 1 2 1 5



PRZYGOTOWANIE GRY

1. Planszę należy rozłożyć na środku stołu. ❶

2. Każdy z graczy wybiera lub losuje kartę postaci ❷ i otrzymuje komplet drewnianych znaczników w kolorze przypisanym do karty postaci:

-  5 znaczników akcji (duże sześciiany), ❸
-  20 znaczników wpływu (małe sześciiany), ❹
-  3 okrągłe znaczniki ❺ (po jednym dla toru reputacji, inicjatywy i punktacji).

3. Każdy z graczy otrzymuje początkowe zasoby:

-  • 4 żetony populacji ❻
-  • 2 żetony złota ❼
-  • 1 żeton Czynnika M ❽



4. Gracze wybierają, w jakim wariantcie rozgrywki grają:

WARIANT PODSTAWOWY:

- kolejność pól akcji jest stała przez całą grę,
- nie zmienia się działanie Vuko.

WARIANT ZAAWANSOWANY:

- Zmienna kolejność pól akcji: Od drugiej tury gracze będą decydować o kolejności rozpatrywania pól akcji w każdej turze. Sposób rozmieszczania żetonów kolejności opisany jest w dziale FAZA INICJATYWY.



- Trudność Vuko: ❾ Przed grą gracze mogą wybierać kafelki trudności Vuko i rozmieszczają je do obszarów etapu gry na torze inicjatywy. ❿ Liczba kafelków i to, w jakim etapie gry będą one umieszczone zależy wyłącznie od decyzji graczy.



5. Gracze losowo ustalają kolejność okrągłych znaczników na torze reputacji ❾ i układają je jeden na drugim w obszarze bezpiecznym toru. (obszar bezpieczny to symbol yin-yang na górze toru reputacji)



Na torze reputacji umieszczane są okrągłe znaczniki na pierwszym polu toru znaczników inicjatywy. ❾ Znaczniki graczy muszą być umieszczone w takiej samej kolejności jak na torze reputacji. W ten sposób ustalona jest kolejność graczy na pierwszą turę. Pierwszy będzie gracz, którego znacznik jest na górze stosu. Na torze reputacji mamy odwrotną sytuacją i gracz, którego znacznik znajduje się na dole stosu ma najlepszą reputację.

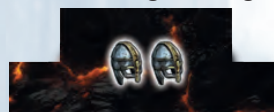


UWAGA! Jeśli gracze się zgodzą pierwszym graczem może być osoba, która jako ostatnio czytała powieść fantasy.

6. Pozostałe okrągłe znaczniki gracze umieszczają na torze punktacji. ❿ Kolejność znaczników nie ma znaczenia.



7. Rozmieszczenie żetonów punktacji ❿ regionów w odpowiedniej liczbie na obszarach planszy. Tylko te regiony biorą udział w grze. Z pośród 21 żetonów regionów gracze umieszczają tylko te przypisane do liczby graczy:



Rozgrywka dwuosobowa – 6 obszarów (dwa hełmy na rewersie żetonu)



Rozgrywka trzyosobowa – 7 obszarów (trzy hełmy na rewersie żetonu)



Rozgrywka czteroosobowa – 8 obszarów (cztery hełmy na rewersie żetonu)

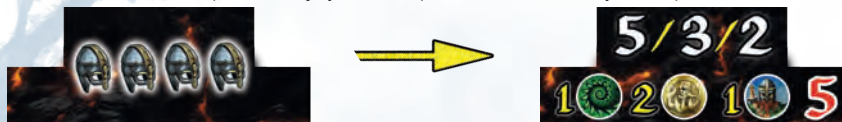
Żetony punktacji regionów są losowo wybierane przez graczy zgodnie z kolejnością inicjatywy tak, aby gracze nie wiedzieli, co jest na awersie żetonu. Następnie gracze umieszczają na planszy żetony regionów rewersem do góry.

8. Umieszczenie figurki Ciernia ❿ – tylko w rozgrywce, w której uczestniczy postać Van Dykena. Gracz posiadający kartę Van Dykena umieszcza figurkę Ciernia w wybranym, uczestniczącym w grze obszarze planszy.

9. Rozmieszczenie w obszarach planszy żetonów uroczysk. W każdej grze zawsze występują 4 żetony uroczysk. ❿ Ich lokalizacja ustalana jest w sposób losowy, dzięki dwustronnym żetonom. Gracze biorą 4 żetony z symbolem uroczyska na awersie i dokładają do nich żetony puste ❿ na awersie w **liczbie równej liczbie graczy (minus 1 jeśli w grze występuje Cierni)**. 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.



10. Gracze odsłaniają żetony punktacji obszarów i zapoznają się z nimi.



11. Rozmieszczenie zgodnie z torem kolejności przez graczy znaczników wpływu w regionach planszy. **Każdy gracz musi rozpocząć grę posiadając dwa regiony**, w których będą znajdować się jego znaczniki wpływu. 17 Zaczynając od gracza pierwszego gracze umieszczają w wybranych regionach biorących udział w grze znacznik wpływu. Kiedy każdy z graczy rozmieścił po jednym znaczniku wpływu następuje umieszczenie drugiego znacznika na tej samej zasadzie. **Ważne:** Gracze mogą umieszczać znaczniki wpływu w regionach, gdzie inni gracze już umieścili swoje. Oznacza to rywalizację o region od początku gry.

12. Do każdego regionu biorącego udział w grze dokładany jest duży sześcienny znacznik niezależnej nacji. 18

13. Okrągły znacznik toru Martwego Śniegu umieszczamy na cyfrze 0. 19

14. Żetony kolejności pól akcji rozmieszcza się na polach akcji 20 z góry na dół, od najniższego numeru do najwyższego.

PRZEBIEG TURY

1. POCZĄTEK TURY

Na początku tury gracz posiadający mniej niż 2 wpływu na planszy może uzupełnić brakujące wpływy umieszczając w dowolnych regionach swoje znaczniki wpływu. Gracz ten dodatkowo otrzymuje 2 żetony populacji.

2. FAZA INICJATYWY

W fazie inicjatywy gracze decydują o liczbie znaczników akcji, jakimi będą dysponować w bieżącej turze oraz o kolejności, w jakiej będą je rozmieszczać na pola akcji w Fazie Planowania.

Tor inicjatywy podzielony jest na cztery obszary:

1) Etap gry (duże puste miejsca) – w grze występują 4 etapy podzielone na tury. Dwa pierwsze etapy mają po 3 pola inicjatywy, pozostałe dwa – po dwa. (**wariant zaawansowany**) W tym miejscu są układane kafelki VUKO.



2) Tor znaczników inicjatywy (hełmy) – na nim poruszają się okrągłe znaczniki graczy.



3) Tor kolejności (ponumerowane statki) – Liczby na statkach wyznaczają kolejność graczy w bieżącej turze. Gracz, którego znacznik znajduje się nad numerem 1 wykonuje akcje zawsze jako pierwszy (jeśli znaczniki graczy ułożone są w stos wtedy gracz na samej górze wykonuje akcję, jako pierwszy). Następnie akcję wykonują gracze, których znaczniki znajdują się nad numerem 2 itd.

Uwaga: W sytuacji, kiedy znaczniki inicjatywy graczy znajdują się na różnych etapach toru, lecz nad tymi samymi cyframi toru kolejności, wtedy gracz, którego znacznik jest na dalszym etapie, będzie przed graczem, którego znacznik znajduje w etapie wcześniejszym.



4) Tor znaczników akcji (różne liczby szecianów)

W bieżącej turze gracz dysponuje znacznikami akcji w liczbie zgodnej z tą pod jego znacznikiem inicjatywy.



[Pierwsza tura]

W pierwszej turze każdy z graczy ma do dyspozycji tylko trzy znaczniki akcji i gracze nie wykonują ruchów znacznikami inicjatywy.

[Ruch znaczników inicjatywy]

Każdy z graczy **musi wykonać skok** swojego znacznika inicjatywy na torze o jedno pole lub skorzystać z wyjątkowego skoku o dwa pola. **Gracz może wykonać skok o dwa pola tylko raz w każdym etapie gry (1, 2 i 3).**

O kolejności przemieszczania znaczników graczy decyduje tor kolejności. W przypadku kilku znaczników graczy ułożonych jeden na drugim o kolejności decyduje najwyżej zajmowana pozycja – gracz na samej górze wykonuje skok, jako pierwszy, potem gracz pod nim itd.

Po wykonaniu skoków przez wszystkich graczy faza inicjatywy jest zakończona.

[Przykład]

- 1) Gracz zielony wykonał skok o jedno pole
- 2) Gracz czerwony wykonał skok o dwa pola
- 3) Gracz niebieski wykonał skok o jedno pole
- 4) Gracz czarny wykonał skok o dwa pola

Kolejność graczy w bieżącej turze wygląda następująco:

- czerwony (inicjatywa 1, etap 4)
- niebieski (inicjatywa 1, etap 3)
- czarny (inicjatywa 2, etap 3, znacznik na górze)
- zielony (inicjatywa 2, etap 3, znacznik na spodzie)



(Dodatkowe działanie **WARIANT ZAAWANSOWANY**):

Gracze **decydują od drugiej tury** także o kolejności pól akcji na planszy. Zgodnie z kolejnością, jaką wyznaczyli po skokach swoich znaczników inicjatywy - pierwszy gracz na torze kolejności wybiera jeden z dostępnych pięciu żetonów kolejności i przydziela go do wybranego pola akcji. Następnie kolejni gracze zgodnie z kolejnością wybierają po jednym z pozostałych z żetonów i przydzielają je do pozostałych pól akcji. Gdy każdy z graczy przydzieli żeton, działanie to powtarza się, zaczynając od pierwszego gracza, aż wszystkie żetony zostaną przydzielone.



3. FAZA PLANOWANIA

W tej fazie każdy z graczy będzie rozmieszczał do pól akcji swoje znaczniki akcji w liczbie zgodnej z torem znaczników akcji. Zgodnie z torem kolejności gracze rozmieszczają na przemian - rozpoczynając od gracza pierwszego - po jednym znaczniku akcji na wybrane przez graczy pola akcji. Znacznik dokładany jest do wybranego pola akcji na miejsce o najniższym wolnym numerze.

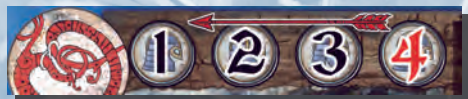
Kiedy gracze rozmieszą wszystkie znaczniki na pola akcji faza planowania zakończyła się.

UWAGA: Gracze mogą dokładać znaczniki tylko do pól akcji o numerach kolejności od 0 do 5. Pola 6 i 7 są polami automatycznymi wykonywanymi zawsze na końcu.

Pole oznaczone numerem 0 – Żmijowe Gardło, kiedy gracz dokłada swój znacznik akcji do tego pola akcji **musi umieścić także swój znacznik wpływu**, który pozostanie na tym polu akcji do końca gry.



! Ograniczenie dla dwóch graczy: Pola RUCH, ŻARŁOCZNA GÓRA, KRUCZY CIEN, CZYNIENIE posiadają ograniczenia (wyróżniona cyfra w polu akcji) i gracze mogą w nich umieścić maksymalnie trzy znaczniki akcji w turze.



[Przykład fazy planowania]

Gracze rozkładali znaczniki akcji zgodnie z kolejnością wyznaczoną fazie inicjatywy (patrz przykład wcześniej). Liczby przedstawiają kolejność ruchów.



4. FAZA AKCJI

Pola akcji rozpatrywane są zgodnie z numerami na żetonach kolejności rozpoczynając od numeru 0 a kończąc na numerze 7. Za wyjątkiem pola akcji 0 (w tym polu akcji kolejność wykonywania działań graczy jest zgodna z torem kolejności) gracze wykonują działania usuwając swój znacznik akcji rozpoczynając od najwyższego numeru. Kiedy wszystkie znaczniki graczy zostaną usunięte z pola akcji przechodzimy do rozpatrywania kolejnego pola.

[0 Żmijowe Gardło]

W tym polu akcji **kolejność** wykonywania działań graczy jest **zgodna z torem kolejności**.

Możesz wykonać jedną albo obie akcje, aby:

- otrzymać jeden wybrany żeton zasobu (tylko raz),
- wymienić 2 dowolne żetony zasobów na 1 wybrany (dowolną ilość razy),



[1 Wpływy]

Poświęć 1 żeton populacji, aby umieścić 1 znacznik wpływu w regionie, w którym posiadasz już wpływy **LUB** poświęć 2 żetony populacji, aby umieścić 2 znaczniki wpływu w regionie/regionach, w których posiadasz już wpływy.



[Przykład]

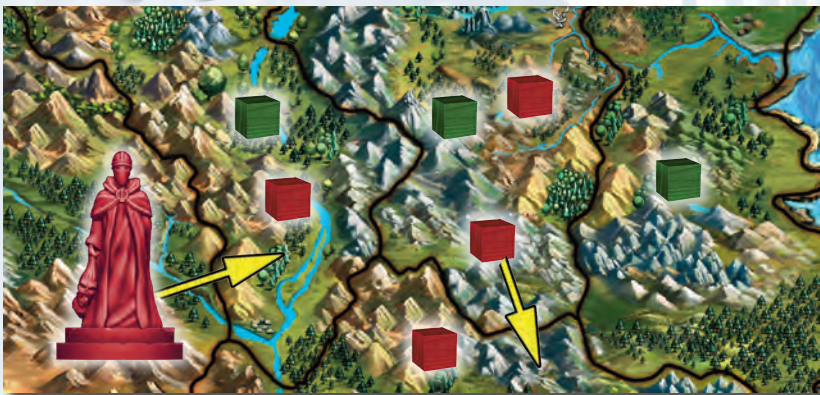


[2 Ruch]

Poświęć 1 żeton złota, aby wykonać 1 ruch znacznika wpływu/jednostki specjalnej do sąsiedniego regionu **LUB** poświęć 2 żetony złota, aby wykonać 2 ruchy znacznika wpływu/jednostki specjalnej do regionu/regionów sąsiednich. Znaczniki wpływów lub jednostki specjalne mogą pochodzić z różnych regionów.



[Przykład]

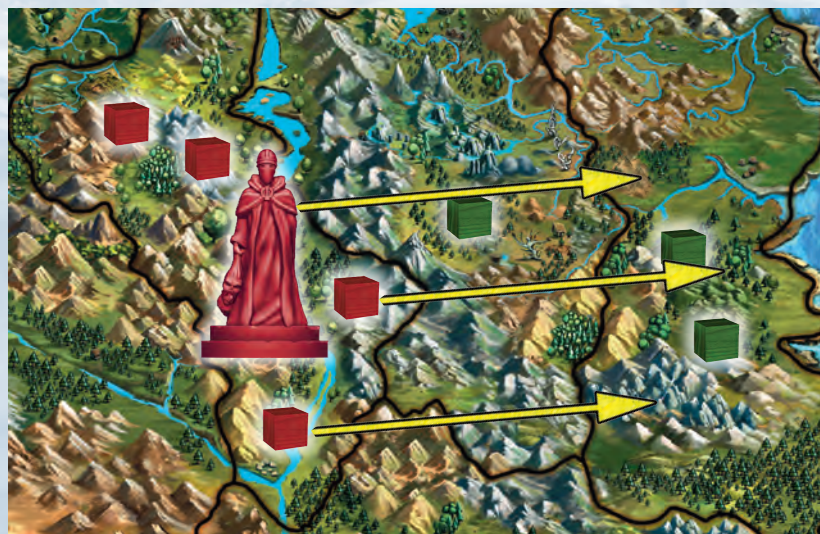


[3 Żarłoczna Góra]

Poświęć 2 żetony populacji, aby przemieścić dowolną liczbę znaczników wpływu i/lub jednostek specjalnych z jednego regionu do dowolnego wybranego przez ciebie.



[Przykład]



[4 Kruczy Cień]

Poświęć 1 żeton czynnika M z poziomu 0 na karcie twojej postaci, aby odrzucić posiadany żeton Vuko **LUB** przesun swój znacznik reputacji na torze reputacji o dwa pola do góry. **Znacznik reputacji, który opuści „bezpieczny obszar toru” (symbol yin-yang) nie może nigdy na niego wrócić.**



! UWAGA: ruch znacznika reputacji: Jeśli na polu, do którego przesuwasz swój znacznik jest już znacznik innego gracza to umieszczasz swój znacznik pod jego znacznikiem na samym dole.



[5 Czynienie]

Gracz może wykonać 3 akcje w dowolnej kolejności, a każda z akcji może być użyta tylko raz.

! UWAGA ruch znacznika reputacji: jeśli na polu, do którego przesuwasz swój znacznik reputacji jest już znacznik innego gracza, to umieszczasz swój znacznik na jego znaczniku reputacji.



1) Zwiększ znacznik Martwego Śniegu o +1 i przesun swój znacznik reputacji o -1 w dół na torze reputacji, aby otrzymać 5 skoków czynnika M poziomami na twojej karcie postaci. Ruch żetonów możesz wykonać w dowolnej kombinacji a niewykorzystane ruchy przepadają.



[Przykład]:

Jeśli posiadasz obecnie jeden żeton Czynnika M na poziomie 0 i jeden żeton napoziomie 3 to możesz przesunąć żeton z poziomu 0 na poziom 2 za dwa ruchy a następnie przesunąć żeton z poziomu 3 na poziom 2 za jeden ruch. W sumie wykonałeś 3 ruchy a 2 pozostałe nie musisz używać.



2) Zwiększ znacznik Martwego Śniegu o +1 oraz przesuń swój znacznik reputacji o -1 w dół na torze reputacji, aby kupić żeton ulepszenia dla swojej jednostki specjalnej za koszt podany przy żetonie na planszy. **Kupując ulepszenia musisz zapłacić Czynnikiem M z poziomu 0.**



! UWAGA: Jednostki pierwszego i drugiego poziomu nie mogą posiadać dwóch takich samych zdolności. Jednostek trzeciego poziomu ograniczenie to nie dotyczy.



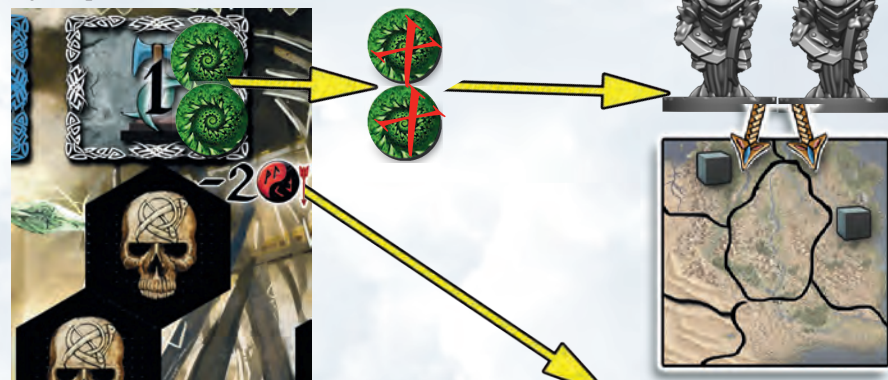
3) Zwiększ znacznik Martwego Śniegu o +1, poświęć wybraną liczbę żetonów czynnika M tylko z jednego poziomu na twojej karcie postaci, by przywołać jednostki specjalne (każda jednostka wymagała poświęcenia 1 żetonu Czynnika M) do regionu/regionów, w którym posiadasz już wpływ. Przesuń swój znacznik reputacji w dół na torze o wartość równą liczbie poświęconego Czynnika M x wybrany poziom. Nie musisz wydawać wszystkich żetonów Czynnika M z wybranego poziomu.



! UWAGA:

Van Dyken przywołuje Kraby z dodatkowym modyfikatorem do sumy - modyfikator został przedstawiony na karcie gracza.

[Przykład]:



$$-1 \text{ POZIOM} \times 2 = -2 \text{ ILOŚĆ PRZYWOŁANYCH JEDNOSTEK} - 2 \text{ dodatkowy modyfikator} = -4$$

[6 Aktywacja]

Gracze aktywują zdolności specjalne jednostek. Zdolności specjalne są aktywowane w stałej kolejności przedstawionej w polu aktywacji na planszy. (Zdolność Czynnicy Szpieg wykonywana jest jako pierwsza a potem kolejne zdolności). Jeżeli kilku graczy ma jednostki specjalne o tej samej zdolności wtedy, aktywacja tej zdolności przez graczy odbywa się zgodnie z torem kolejności.



Aktywowane zdolności specjalne:

1. **Czynnicy Szpieg** – jeśli Harrasim (jednostka specjalna 3 poziomu) jest na planszy gracz wybiera dwie różne zdolności specjalne i przydziela je do tej jednostki na karcie postaci przysłaniając oznaczone pola symbolem czyniącego szpiega (żetony zdolności specjalnych mogą być ponownie przydzielone na początku kolejnej Aktywacji).



2. **Lodowy Drakkar** – zdolność jest aktywowana tylko wtedy, gdy na planszy znajdują się dwa Lodowe Drakkarzy w różnych regionach. Gracz pomiędzy regionami, w których są Lodowe Drakkarzy może przemieścić dowolną liczbę swoich znaczników wpływu i jednostek specjalnych. Lodowe Drakkarzy pozostają w miejscu.





3. Szybkość – gracz może przemieścić swoją jednostkę specjalną z tą zdolnością do dowolnego sąsiedniego regionu.



4. Atak – gracz deklarujący atak musi za niego zapłacić dwa żetony złota (gracz może opłacić atak tylko raz na turę). Wszystkie jednostki specjalne gracza na planszy posiadające tę zdolność wykonują ataki. Gracz może atakować dowolnie wybrane znaczniki wpływów oraz jednostki specjalne znajdujące się w regionie z jednostką atakującą.

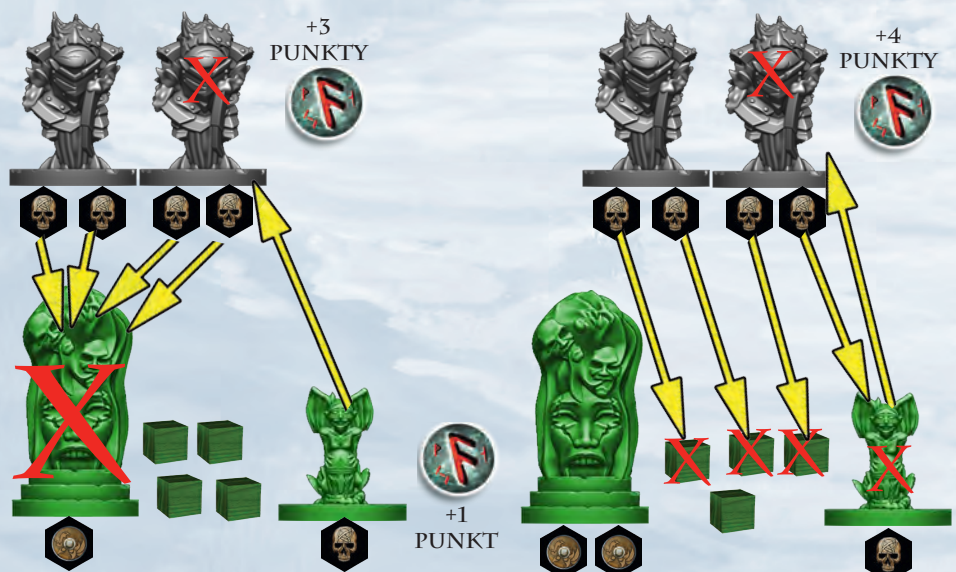
- 1 atak zabija 1 znacznik wpływu lub jednostkę specjalną 1 poziomu
- 2 ataki zabijają 2 znaczniki wpływu lub jednostkę specjalną 2 poziomu
- 3 ataki zabijają 3 znaczniki wpływu lub jednostkę specjalną 3 poziomu

Tarcza – zdolność zwiększająca żywotność jednostki specjalnej. Gracz musi poświęcić jedną zdolność ataku więcej, aby zabić jednostkę specjalną z tą zdolnością.

! Ważne: Gracz może rozdzielać ataki według własnego uznania pomiędzy znaczniki wpływów a jednostki specjalne. Znacznik niezależnej nacji może zostać także zabity i liczy się jako 1 znacznik wpływu.

Punkty zwycięstwa: Za każdy zabity znacznik wpływu atakujący otrzymuje 1 punkt zwycięstwa na torze punktacji. Za każdy poziom zabitej jednostki specjalnej innego gracza atakujący otrzymuje 1 punkt zwycięstwa na torze punktacji.

Usuwanie zabitych: Znaczniki wpływów z regionu usuwane są natychmiast po ataku a jednostki specjalne dopiero po wykonaniu ataków przez wszystkich graczy. Jednostki specjalne zawsze mogą zaatakować, nawet jeśli w wyniku ataku przez wcześniejszego gracza zginą. Zabite jednostki specjalne i znaczniki wpływów wracają do graczy.



[7 Vuko Drakkainen]

Akcja Vuko jest pomijana, jeśli znaczniki reputacji wszystkich graczy znajdują się w bezpiecznym obszarze (symbol yin-yang).

Figurka Vuko, co turę musi poruszyć się do innego regionu i umieszczana jest w regionie gracza o aktualnie najgorszej reputacji (najniżej na torze). Będzie to region, w którym gracz posiada największą liczbę wpływów. W przypadku posiadania przez gracza kilku regionów o tej samej liczbie wpływów, figurka umieszczana jest w regionie o najniższym numerze na żetonie punktacji regionów.



WYJĄTEK: Jeżeli gracz o najgorszej reputacji posiada tylko jeden region i w nim znajduje się figurka Vuko, wtedy figurka pozostaje w regionie.



Działanie VUKO DRAKKAINENA:

1. Gracz otrzymuje żeton Vuko.

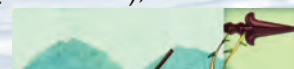


2. Vuko zabija w tym regionie jedną jednostkę specjalną gracza, do którego przyszedł. W przypadku posiadania przez gracza kilku jednostek specjalnych w regionie z figurką Vuko gracz wybiera, która z jego jednostek specjalnych ginie.

3. W wariantcie zaawansowanym Vuko posiada dodatkowe zdolności, o których działaniu decydują kafelki trudności Vuko rozkładane przez graczy przed grą.

Kafelki są podzielone na dwa rodzaje:

• dające VUKO dodatkowy efekt od chwili uruchomienia kafelka do końca gry (oznaczone przez strzałkę na kafelku),



• dające VUKO dodatkowy efekt tylko w aktualnej turze. Vuko posiada dodatkową zdolność z kafelka, który znajduje się na planszy nad znacznikiem inicjatywy gracza, najbardziej wysuniętego na prawo na torze inicjatywy.

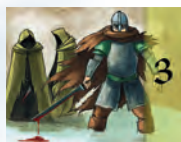
Opis kafelków trudności Vuko :



1 LUDZIE OGNI: Opuszczając region Vuko zabiera ze sobą brązowy znacznik niezależnej nacji. W ten sposób może zbierać towarzyszy. Minimalna wymagana ilość wpływów jest równa ilości znaczników niezależnej nacji w regionie +1. Przykładowo w regionie z trzema znacznikami niezależnej nacji gracz musi posiadać, co najmniej 4 wpływy, aby otrzymać z regionu zasoby lub punkty.



2 SZEPCZĄCY DO CIENI: Użycie pola akcji Żarłoczna Góra kosztuje 3 żetony populacji zamiast 2.



3 NOCNI WĘDROWCY: W regionie z figurką Vuko gracze usuwają swój znacznik wpływu z regionu za każdy posiadany przez nich żeton Vuko. Gracz odrzuca żeton Vuko za każdy usunięty swój znacznik wpływu z regionu.



4 OBA NIEDŹWIEDZIE: Vuko przesuwa znacznik Martwego Śniegu o +1.

5. FAZA DOMINACJI

Gracze w fazie dominacji będą pobierać zasoby z regionów, punkty zwycięstwa oraz realizować własne cele zwycięstwa.

Rozpatrywanie regionów wykonujemy zgodnie z czerwonymi cyframi na żetonach punktacji regionów.

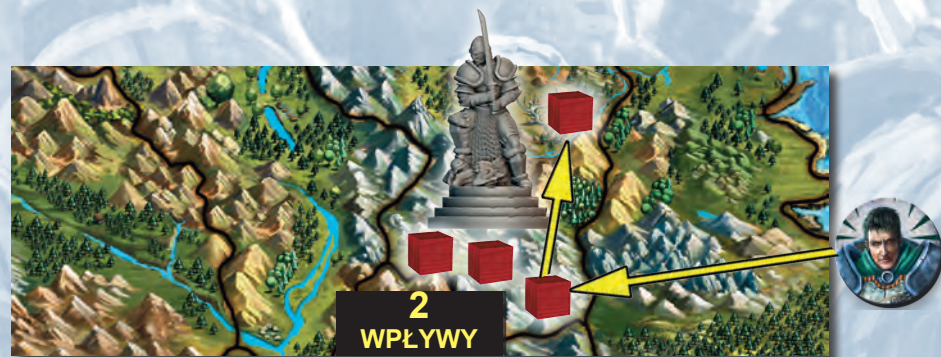


Niezależna nacja reprezentowana przez duży brązowy znacznik:

oznacza stawiany graczom opór przez mieszkańców regionu. Gracz, który posiada tylko jeden wpływ w regionie, w którym znajduje się znacznik niezależnej nacji nie otrzymuje z regionu żadnych zasobów oraz punktów.



Żeton VUKO: Gracze, którzy posiadają znaczniki lub jednostki w regionie z figurką Vuko tracą tymczasowo kontrolę nad 1 znacznikiem wpływu za każdy posiadany żeton Vuko. Znaczniki wpływu nie opuszczają regionu, lecz są umieszczane za figurką Vuko tak, aby wiadomo było, które znaczniki nie popierają graczy w aktualnej fazie dominacji. Kiedy figurka Vuko opuści region znaczniki wpływu wracają do gry.



Jednostki specjalne i wpływy: Każda jednostka specjalna daje graczowi liczbę wpływów równą poziomowi jednostki. Dodatkowo jednostka może zwiększać dominację, jeśli posiada zdolność specjalną dominacji.



Dominacja- zdolność specjalna: +1 wpływu.

Jednostki specjalne i zdolności specjalne: Zdolności specjalne jednostek w fazie dominacji **działają tylko raz w jednym regionie.**

[Przykład] Dwa Lodowe Drakkary w jednym regionie nie kradną dwóch znaczników wpływów.

Zdolności specjalne działające tylko, kiedy gracz dominuje w regionie:



KOSZMAR: Umieść żeton koszmaru w regionie.



WERBUNEK: Weź znacznik wpływu innego gracza do Lodowego Ogrodu.



FAUN: Zamień znacznik wpływu innego gracza na swój.



GRAJEK: Otrzymujesz 1 żeton populacji.



GRABIEŻ: Zabierz jeden żeton zasobu gracza, który jest z tobą w regionie.

Remis w dominacji: jeśli dwóch lub więcej graczy w regionie posiada dokładnie taką samą liczbę wpływów, to należy - jako rozstrzygnięcie remisu, zliczyć wszystkie posiadane przez graczy wpływy z regionów sąsiednich do regionu, w którym rozpatrywana jest dominacja. W przypadku nierozstrzygnięcia remisu powyższą zasadą wygrywa gracz, który posiada aktualnie najlepszą reputację (gracza z lepszą reputacją popierają znaczniki niezależnych nacji).



Rozstrzygnięcie dominacji w regionie i działania następują w ściśle określonej kolejności:

- 1) Rozstrzygnięcie, który gracz dominuje region i jakie miejsca zajmują pozostali gracze.
- 2) Tylko gracz, który dominuje w regionie może użyć zdolności jednostek specjalnych działających tylko w fazie dominacji oraz zrealizować swój cel.
- 3) Pobranie przez graczy zasobów z regionu – gracz dominujący wybiera jeden z dostępnych w regionie zasobów i otrzymuje wymienioną ilość żetonów. Następnie drugi gracz pod względem ilości dominacji wybiera z pozostałych zasobów itd.



- 4) Jeśli w rozpatrywanym regionie znajduje się żeton uroczyska dominujący gracz otrzymuje dodatkowo 1 żeton Czynnika M. Żetony Uroczyska nie wyczerpują się i nie mogą być usunięte z planszy przez żadnego gracza za wyjątkiem Van Dykena, kiedy wchłania je do Ciernia.

Kiedy gracz otrzymuje żeton czynnika M zawsze umieszcza go na swojej karcie postaci - miejsce oznaczone jako poziom 0. Czynniki M z poziomu 0 może być używany tylko do kupowania zdolności specjalnych i podczas wykonywania akcji u Kruczego Cienia.



5) Punktacja regionu [Tylko w określonych turach oznaczonych czerwoną łodzią na torze inicjatywy] – gracze otrzymują punkty zwycięstwa zgodnie z kolejnością dominacji. Znaczniki punktacji poszczególnych graczy przesuwane są na torze punktacji o liczbę miejsc równą otrzymanym punktom zwycięstwa z regionu. Dominujący gracz otrzymuje największą liczbę punktów przedstawioną żetonie regionu.



Po zakończeniu FAZY DOMINACJI gracze rozpoczynają nową turę. ŻETONY UROCZYSK NALEŻY OBRÓCIĆ AWERSEM DO GÓRY.
(tylko kiedy były przesuwane przez gracza)

ZAKOŃCZENIE GRY

Gra może zakończyć się na trzy możliwe sposoby:

Martwy Śnieg:

Kiedy znacznik Martwego Śniegu osiągnie limit na torze następuje **natychmiastowy koniec gry**. Limit Martwego Śniegu jest zależny od liczby graczy:

- Dla dwóch graczy Martwy Śnieg spada przy: 18
- Dla trzech graczy Martwy Śnieg spada przy: 24
- Dla czterech graczy Martwy Śnieg spada przy: 30



Kto wygrywa:

1. Gracz, którego działanie przesunęło znacznik na limit Martwego Śniegu musi przesunąć swój znacznik reputacji o -2 na torze reputacji.
2. Wszyscy gracze przesuwają swój znacznik reputacji o -2 na torze reputacji za każdy posiadany przez nich żeton Vuko. Przesuwanie znaczników następuje zgodnie z kolejnością w tej turze.
3. **Grę wygrywa gracz, który posiada najlepszą reputację.**
(w przypadku kilku znaczników na tym samym miejscu wygrywa gracz na samym dole stosu)

Indywidualny cel gracza:

Każdy z graczy posiada swój indywidualny cel, jaki może realizować podczas gry w Fazie Dominacji.

Kto wygrywa:

Jeśli gracz zrealizował warunki swojego celu, gra kończy się wraz z końcem tury, w której to nastąpiło. W przypadku realizacji celu przez dwóch lub więcej graczy w tej samej turze rozstrzygnięcie remisu między graczami następuje przez zdobyte punkty zwycięstwa.

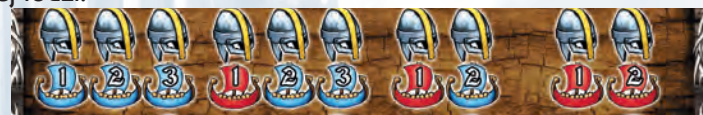
Punkty zwycięstwa:

Podczas gry gracze mogą zdobywać punkty zwycięstwa przez punktowanie regionów w określonych turach oraz przez zabijanie znaczników wpływów i jednostek specjalnych innych graczy. W grze mamy tylko **4 możliwości** otrzymania przez graczy punktów z regionów i zostały one oznaczone na torze inicjatywy przez **4 czerwone łodzie**.

Kiedy punktujemy:

Tura, w której gracz otrzymują punkty z regionów to ta, w której jakiegokolwiek znacznik inicjatywy znajdzie się nad symbolem czerwonej łodzi na torze inicjatywy lub jeśli znacznik inicjatywy znajdzie się za symbolem czerwonej łodzi.

! Ważne: Punktowanie regionów uruchomiane jest tylko raz dla każdej czerwonej łodzi.



Kto wygrywa:

Jeśli którykolwiek z graczy **osiągnie 50 punktów** zwycięstwa lub zostanie uruchomione ostatnie punktowanie regionów gra kończy się po zakończeniu tury i wygrywa gracz posiadający najwięcej punktów zwycięstwa.

! Dodatkowe punkty Żmijowe Gardło: W turze, w której następuje koniec gry gracz posiadający najwięcej znaczników wpływów w polu akcji Żmijowe Gardło otrzymuje dodatkowe **5 punktów na torze zwycięstwa**.

UWAGA: W pierwszej kolejności o wygranej decyduje realizacja celów graczy, a wygrana przez punkty zwycięstwa jest możliwa, jeśli żaden z graczy nie zrealizował celu.

CELE GRACZY I ICH REALIZACJA

Każdy gracz ma swój indywidualny cel, dzięki któremu może wygrać grę. Cel przez graczy realizowany jest w fazie dominacji, kiedy zostają spełnione jego warunki.

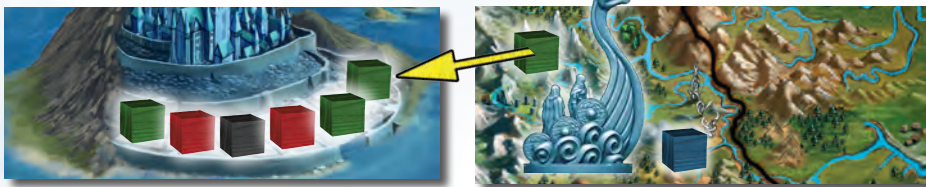
CELE OSIĄGNIĘTE PRZEZ GRACZY NIE MOGĄ BYĆ NISZCZONE.
(nie można zniszczyć Czerwonej Wieży, żetonu koszmatu, itp.)

Olaf Fjollssinn

Wygrywa, jeżeli sprowadzi do Lodowego Ogrodu **6 nowych mieszkańców** (6 znaczników wpływu innych graczy).

Fjollssinn sprowadza do Lodowego Ogrodu znaczniki wpływu innych graczy przy użyciu Lodowych Drakkarów (jednostka 2 poziomu) i wygląda to następująco:
1) **LODOWY DRAKKAR:** jeżeli w regionie zdominowanym przez Fjollssinna

znajduje się Lodowy Drakkar oraz znaczniki wpływu innych graczy to Fjollsfinn zabiera jeden znacznik wpływu innego gracza z regionu i umieszcza w Lodowym Ogrodzie. **Nie można zabierać znaczników niezależnej nacji.**



Pier van Dyken

Wygrywa, jeżeli przesunie **4 żetony uroczyska** do regionu z Cierniem i wchłonie ich magię do Ciernia.

Dyken przesuwa do Ciernia żetony uroczyska przy użyciu Szczurzego Grajka (jednostka 2 poziomu) oraz może wchłoniąć ich magię do Ciernia i wygląda to następująco:

1) **SZCZURZY GRAJEK:** jeżeli w regionie zdominowanym przez Dykena znajduje się Szczurzy grajek oraz żeton uroczyska to Dyken przesuwa żeton do regionu z Cierniem. Żeton uroczyska **umieszczany jest rewersem do góry** tak, aby oznaczyć jego przesunięcie w tej turze.

2) **CIERN:** Wchłania tylko żetony uroczyska przesunięte w poprzednich turach (**żeton znajduje się awersem do góry**). Jeżeli w regionie zdominowanym przez Dykena, w którym jest figurka Ciernia znajduje się żeton uroczyska przesunięty we wcześniejszej turze to taki znacznik jest wchłaniany przez Ciern (zdejmowany z planszy). Jeśli inny gracz dominuje region zawierający zarówno Ciern, jak i żeton uroczyska, to normalnie otrzymuje on dodatkowy żeton czynnika M.



Ulrike Freihoff

Wygrywa, jeżeli **wybuduje 6 Czerwonych Wież** w różnych regionach planszy.

Freihoff buduje Czerwone Wieże przy użyciu Oświeconych Istot (jednostka 2 poziomu) i wygląda to następująco:

1) **OŚWIECONA ISTOTA:** jeżeli w regionie zdominowanym przez Freihoff znajduje się Oświecona Istota gracz może umieścić w nim żeton Czerwonej Wieży.



Passionaria Callo

Wygrywa, jeżeli uda się jej **zamknąć dwa** nawiedzone koszmarami regiony planszy.

Callo zamyka region przy użyciu Fauna (jednostka 2 poziomu) oraz Koszmaru (jednostka 3 poziomu) i wygląda to następująco:

1) **KOSZMAR:** jeżeli w regionie zdominowanym przez Callo znajduje się Koszmar, to gracz umieszcza w nim żeton koszmaru.

2) **FAUN:** jeżeli w regionie zdominowanym przez Callo znajdują się dwa żetony koszmaru i Faun to gracz zamyka region.

Zamknięcie regionu!

(NIE MOŻNA ZAMYKAĆ REGIONU Z FIGURKĄ CIERNIA)

1) Wszystkie jednostki specjalne graczy poza Faunem giną (wliczając w to jednostki Callo: Koszmar, Dzikie Dzieci, i drugiego Fauna, jeśli jest obecny).

2) Gracz grający Callo pozostawia w zamkniętym regionie połowę (zaokrąglając w górę) znaczników wpływu, a resztę znaczników wycofuje według własnego uznania do regionów sąsiednich.

WAŻNE – znaczniki pozostawione w regionie oraz Faun są w nim uwięzione i gracz nie może ich używać do końca gry.

3) Znaczniki wpływu pozostałych graczy są przez nich wycofywane z zamkniętego regionu do sąsiednich regionów według ich wyboru. Opuszczanie regionów wykonuje się zgodnie z kolejnością graczy w bieżącej turze.

4) Zdejmowane są żetony koszmaru i na ich miejsce gracz umieszcza żeton zamknięcia regionu.

5) Żeton uroczyska z zamkniętego regionu przesuwany jest do regionu o najniższym numerze, w którym nie ma jeszcze żetonu uroczyska i **nie może to być region z Cierniem.**

6) Od następnej tury zamknięty region jest wyłączony z rozgrywki w sposób następujący:

- nie można wykonywać w nim działań,
- figurka Vuko nie może zostać w nim umieszczona,
- Callo w fazie dominacji otrzymuje z niego tylko punkty zwycięstwa, jeśli uruchomiono punktowanie.

Jeśli w zamkniętym regionie znajduje się Czerwona Wieża, to nadal liczy się ona podczas sprawdzania realizacji prywatnego celu Ulrike Freihoff.



PODSUMOWANIE

TURA GRY

1. FAZA INICJATYWY
2. FAZA PLANOWANIA
3. FAZA AKCJI
4. FAZA DOMINACJI

KONIEC GRY

Gra może zakończyć się na trzy możliwe sposoby:

Martwy Śnieg LUB Indywidualny cel gracza LUB Punkty zwycięstwa

Zdolności jednostek specjalnych działające tylko w FAZIE AKTYWACJI (w określonej kolejności)



CZYNIĄCY SZPIEG - jeśli Harrasim (jednostka specjalna 3 poziomu) jest na planszy gracz wybiera dwie różne zdolności specjalne i przydziela je do tej jednostki na karcie postaci przysłaniając oznaczone pola symbolem czyniącego szpiega.



LODOWY DRAKKAR - zdolność jest aktywowana tylko wtedy, gdy na planszy znajdują się dwa Lodowe Drakkary w różnych regionach. Gracz pomiędzy regionami, w których są Lodowe Drakkary może przemieścić dowolną liczbę swoich znaczników wpływu i jednostek specjalnych.



SZYBKOŚĆ - gracz może przemieścić swoją jednostkę specjalną z tą zdolnością do dowolnego sąsiedniego regionu.



ATAK - (Koszt: 2 złota) Wszystkie jednostki specjalne gracza na planszy posiadające tę zdolność wykonują ataki. Gracz może atakować dowolnie wybrane znaczniki wpływu oraz jednostki specjalne znajdujące się w regionie z jednostką atakującą.



TARCZA - zdolność zwiększająca żywotność jednostki specjalnej. Gracz musi poświęcić jedną zdolność ataku więcej, aby zabić jednostkę specjalną z tą zdolnością.

Zdolności jednostek specjalnych używane tylko przez gracza dominującego region W FAZIE DOMINACJI:



KOSZMAR - Umieść żeton koszmaru w regionie.



FAUN - Zamień znacznik wpływu innego gracza na swój znacznik.



WERBUNEK - Weź znacznik wpływu innego gracza do Lodowego Ogrodu.



GRABIEŻ - Zabierz jeden żeton zasobu graczowi, który jest z tobą w regionie.



GRAJEK - Otrzymujesz 1 żeton populacji.

Zdolności jednostek specjalnych działające W KAŻDEJ TURZE.



Dominacja - zdolność specjalna: +1 wpływu

Opis kafelków trudności Vuko:



LUDZIE OGNIĄ: Opuszczając region Vuko zabiera ze sobą brązowy znacznik niezależnej nacji. W ten sposób może zbierać towarzyszy. Minimalna wymagana ilość wpływu jest równa ilości znaczników niezależnej nacji w regionie +1. Przykładowo w regionie z trzema znacznikami niezależnej nacji gracz musi posiadać, co najmniej 4 wpływy, aby otrzymać z regionu zasoby lub punkty.



SZEPCĄCY DO CIENI:

Użycie pola akcji Żarłoczna Góra kosztuje 3 żetony populacji zamiast 2.



NOCNI WĘDROWCY:

W regionie z figurką Vuko gracze usuwają swój znacznik wpływu z regionu za każdy posiadany przez nich żeton Vuko. Gracz odrzuca żeton Vuko za każdy usunięty swój znacznik wpływu z regionu.



OBA NIEDŹWIEDZIE:

Vuko przesuwa znacznik Martwego Śniegu o +1.

*Grę dedykuję moim wspaniałym dzieciom
Wiktorii i Kindze
dziękując jednocześnie za wyrozumiałość i cierpliwość,
kiedy pochłonęło mnie projektowanie gry.*



REDIMP
ul. Prosta 244
43-376 Kalna
contact@redimp.pl
www.redimp.pl

Autor: Krzysztof Wolicki
Ilustracje: Dominik Kasprzycki

Szczególne podziękowania dla Jarosława Grzędowicza za udzielenie licencji, a także dla niżej wymienionych osób za ogromny wkład w procesie tworzenia gry: Szymon Luszczyk, Marcin Trybus, Rafał Żaba, Jacek Drabek, Maciej Bożek, Dawid Kurczyk, Piotr Mika, Michał Waszek, Patryk Pochopień, Anna Orwat, Damian Kaczmarski, Jakub Osoja, Maciej Dąbrowski, Kacper Sękowski, Paweł Panek, Isaac Hayward oraz wszystkim osobom testującym podczas licznych konwentów gdzie gościłem z prototypem.

Partnerzy medialni:

