



REAVERS OF MIDGARD

INSTRUKCJA





REAVERS OF MIDGARD

2-4 graczy • 60-120 minut

OPIS GRY

W grze **Reavers of Midgard** jesteście dowódcami własnych okrętów – langskipów z matą, ale lojalną załogą. Wyruszenie, aby zdobyć **Chwałę** i zostać najbardziej uznanymi łupieżcami w całym Midgardzie. Werбуйте wikingów do załogi swoich langskipów, rzucajcie kośćmi, aby podejrzec swoje przeznaczenie, zabijajcie morskie potwory i walczcie przeciwko draugrom. Plądrujcie zamki i małe wioski i zmuszcie miejscową ludność do płacenia haraczki w zamian za oszczędzenie ich ziem. O czyich dokonaniach opowiedzą skaldowie? Walczycie o zapisanie się w ich pieśniach i na kartach historii opowiadanej w Salach Walhalli.

CEL

Celem gry jest posiadanie najwięcej **Chwały** na koniec 6. rundy.

Gracze zdobywają **Chwałę** za zdobywanie potężnych artefaktów, najeżdżanie twierdz i wiosek, wypełnianie przepowiedni, podbijanie terytoriów i wygrywanie bitew morskich.



KOMPONENTY



1 plansza



4 znaczniki Punktów
(po 1 w każdym kolorze)



8 Langskipów
(po 2 w każdym kolorze)



62 karty Łupów Wioski



76 kart Łupów Twierdzy



1 znacznik
Pierwszego Gracza



1 Honorowy Okręt



24 karty Podróży Morskiej



45 kart Bitwy Morskiej



34 karty Przepowiedni



66 kart Łupieżców



20 małych żetonów Przysług
5 dużych żetonów Przysług*



30 małych żetonów Żywności
10 dużych żetonów Żywności*



14 żetonów Przerazenia*



4 plansze Gracza

* Każdy wart 5 Przysług

* Każdy wart 5 Żywności

* Żetony Przysług, Żywności oraz Przerazenia są nieograniczone. Jeśli ich zabraknie, użyjcie dowolnego zamiennika.



15 żetonów Farm



15 żetonów Murów



15 żetonów Wież



1 znacznik Rundy



6 kości Załogi



6 kości Walki



54 płytki Terytoriów



12 płytek Ulepszeń Okrętu



2 karty pomocy

(20 każdego koloru)

PRZYGOTOWANIE GRY

- 1 Połóżcie **planszę** na środku stołu i umieśćcie **znacznik Rundy** na polu oznaczonym „1”.
(Poniższa plansza przedstawia stronę dla 3-4 graczy. Podczas gry na 2 graczy użyjcie drugiej strony planszy).
- 2 Przekażcie **znacznik Pierwszego Gracza** graczowi, który ostatnio zdobył chwałę w bitwie (lub po prostu wybierzcie rozpoczynającego gracza w dowolny sposób). **W grze trzyosobowej pierwszy gracz otrzymuje również żeton Honorowego Okrętu. Honorowy Okręt jest traktowany jako dodatkowy Langskip gracza, który go kontroluje.**

- 3 Każdy gracz otrzymuje:



1 żeton Przystługi



1 Langskip i 1 znacznik Punktów

(W grze dwuosobowej każdy gracz otrzymuje 2 Langskipy)



1 planszę Gracza

- 4 W kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, gracz rozpoczynający bierze **4 żetony Żywności**, kolejny gracz bierze 5 żetonów Żywności, trzeci 6, a czwarty 7.
- 5 Każdy gracz umieszcza swój znacznik Punktów na polu „0” na torze Chwały.
- 6 Oddzielcie karty **Podróży Morskiej, Bitwy Morskiej, Łupów Wioski, Łupów Twierdzy, Łupieżców i Przepowiedni**. Potasujcie oddzielnie każdą talię i połóżcie je na odpowiadających im miejscach na planszy.
- 7 Każdy gracz dobiera z talii 2 karty łupieżców. Gracze rzucają kośćmi wskazanymi w lewym górnym rogu tych kart i umieszczają je na swoich planszach. Następnie każdy gracz wybiera, w jaki sposób chce zwerbować tych łupieżców – za pomocą **Przegrupowania, Specjalizacji, czy Awansu** (patrz **Werbunek łupieżców** na stronie 7).
- 8 Uzupełnijcie kartami każde **Pole Akcji**, w zależności od liczby graczy (patrz strona 5).
- 9 Posortujcie **plytki Terytoriów** według rodzaju, potasujcie każdy stos oddzielnie, a następnie umieśćcie je na odpowiadających im polach.
- 10 Rzućcie **2 kośćmi Załogi** każdego koloru i połóżcie je na odpowiadających im polach na Polu Akcji **Handel z Wioskami**.
- 11 Połóżcie żetony **Ulepszeń Okrętu** na Polu Akcji **Najazd na Wioski** na odpowiadających im polach.
- 12 Połóżcie **kości** oraz żetony **Żywności, Przystługi, Przerażenia, Murów, Farm** i **Wież** w zasobach ogólnych, dostępnych dla wszystkich graczy.





PRZYGOTOWANIE GRY (CIĄG DALSZY)

Podczas przygotowania gry oraz każdej fazy czyszczenia, przygotujcie każde Pole Akcji według następujących kroków:



Handel z Wioskami: Umieście odkryte karty Przepowiedni na każdym polu. Następnie rzućcie 2 kośćmi Załogi każdego koloru i umieście je na wskazanych polach.

Bitwa Morska: Umieście odkryte karty Bitwy Morskiej na każdym polu, zależnie od liczby graczy.



Najazd na Wioski: Umieście odkryte karty łupów Wioski na każdym polu, zależnie od liczby graczy.

Najazd na Twierdze: Umieście odkryte karty łupów Twierdzy na każdym polu, zależnie od liczby graczy.



Werbunek Łupieżców: Umieście odkryte pary kart Łupieżców na każdym polu, zależnie od liczby graczy. Jedna karta z pary powinna leżeć poziomo a druga pionowo tak, aby istotne informacje na kartach były widoczne.

PRZEBIEG GRY

Gra w **Reavers of Midgard** toczy się na przestrzeni 6 rund, podczas których będziecie żeglować Langskipami do różnych miejsc. Będziecie dowodzić swoimi wojownikami podczas oblężeń zamków i najazdów na wioski. Morza są pełne niebezpieczeństw. Napotkacie innych najeźdźców, draugrów, a nawet samego Jormunganda. Wasze załogi będą rosły w siłę poprzez ulepszenia okrętu oraz potężne artefakty. Mimo, że gracze będą wykonywać swoje tury po kolei wybierając miejsca do najazdów, każdy będzie uczestniczył w podziale łupów.

Po zakończeniu szóstej rundy, gracze podliczają swój wynik. Gracz posiadający najwięcej **Chwały** wygrywa!

PRZEBIEG RUNDY

Gracz ze znacznikiem Pierwszego Gracza umieszcza swój Langskip na wybranym Polu Akcji. Następnie, każdy gracz aktywuje efekty na kartach łupieżców, którzy są wyspecjalizowani w tej akcji (patrz **Werbunek łupieżców** na stronie 7).

Po aktywacji efektów łupieżców, każdy gracz może rozpatrzyć efekty wybranego Pola Akcji. Gracz wybierający Pole Akcji otrzymuje największy bonus. Inni gracze otrzymują mniejsze bonusy. Większość Pól Akcji ma swoje koszty aktywacji. Każdy gracz wykonujący akcję musi opłacić jej koszt. Zamiast płacenia kosztu i wykonywania akcji, gracz może się zdecydować na **Odpoczynek**. Po wykonaniu akcji przez wszystkich graczy, kolejny gracz w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, umieszcza swój Langskip na innym Polu Akcji powtarzając cały proces. Runda kończy się gdy 4 Pola Akcji zostały aktywowane (to znaczy, że w grze dwuosobowej obaj gracze umieścili po 2 Langskipy, wybierając Pola Akcji na zmianę). W grze trzysobowej, każdy gracz będzie umieszczał swój Langskip, pojedynczo w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara. Następnie, gracz posiadający Honorowy Okręt umieszcza go na dodatkowym Polu Akcji). Na koniec rundy, gracze odrzucają wszystkie pozostałe karty z Pól Akcji i dokładają nowe, jak pokazano na stronie 5.

Uwaga: Umieszczajcie odrzucone karty na spodach odpowiadających im talii awersem do góry. Jeśli talia się wyczerpie, potasujcie odrzucone karty, aby stworzyć nową talię. **Uwaga:** Każde Pole Akcji może zostać wybrane tylko raz na rundę.



1. Gracz umieszcza swój Langskip na Polu Akcji.



2. Każdy gracz aktywuje swoje karty łupieżców z odpowiadającego miejsca Specjalizacji, od góry do dołu (patrz **Werbunek łupieżców** na stronie 7).



3. Rozpoczynając od gracza aktywnego i dalej zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy gracz musi opłacić koszt akcji jeśli chce ją aktywować. Zamiast tego, gracze mogą Odpocząć (patrz **Odpoczynek** na stronie 7).

Gracze powinni aktywować wyspecjalizowanych łupieżców jednocześnie. Jeżeli konieczne jest ustalenie momentu aktywacji – wykonujcie je zgodnie z kolejnością graczy.

Uwaga: Zdolności wyspecjalizowanych kart łupieżców są aktywowane zanim gracz zdecyduje, czy chce wykonać akcję z Pola Akcji czy Odpocząć.

WYBÓR AKCJI

W grze występują dwa rodzaje Pól Akcji, różniące się kolorem tła. **CZERWONE** pola zapewniają efekt **oraz** bonus zależny od kolejności graczy. **NIEBIESKIE** pola zapewniają efekt, który można **powtórzyć** określoną liczbę razy zależną od kolejności graczy.

W obu przypadkach, koszt danego Pola jest pokazany w **CZARNEJ** sekcji po lewej stronie grafiki Pola Akcji. Gracze muszą odrzucić wskazane zasoby, jeśli chcą aktywować Pole Akcji. (Zamiast tego mogą po prostu Odpocząć).

Efekty każdego Pola Akcji są dokładnie opisane poniżej.

Uwaga: Bonusy, które otrzymują gracze, zależą od odległości do aktywnego gracza, **nie** od kolejności aktywacji. Oznacza to, że nawet jeśli gracz siedzący na lewo od aktywnego gracza, nie będzie chciał zapłacić kosztu i aktywować danego pola, to trzeci w kolejności gracz, po opłaceniu kosztu, **NIE** otrzyma bonusu dla drugiego gracza.

Dodatkowo, bonusy opisane poniżej działają w grze 3- i 4-osobowej. W grze 2-osobowej, drugi gracz otrzymuje dokładnie taki sam bonus, jaki czwarty gracz otrzymałby podczas gry na 4 graczy. Oznaczono to graficznie na planszy na stronie dla 2 graczy.

WAŻNE POJĘCIA

Odpoczynek: Za każdym razem, gdy gracz nie może (lub nie chce) opłacić kosztu wykonania akcji, musi rozpatrzyć Odpoczynek. Kiedy gracz rozpatruje Odpoczynek, może wziąć z zasobów ogólnych 2 Żywności lub 1 kość Załogi w dowolnym kolorze, ustawić na niej dowolnie wybrany wynik i umieścić na swojej planszy.

Aktywny gracz: Gracz wybierający Pole Akcji. Określenie „drugi”, „trzeci”, „czwarty” wskazuje na kolejność graczy siedzących na lewo od Aktywnego Gracza (licząc zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara).

Stos Chwały: Czasami podczas gry będziecie zmuszeni do odrzucenia kart na Stos Chwały. Każdy z graczy tworzy swój własny stos kart odrzuconych, który będzie ważny przy końcowym punktowaniu. Kiedy odrzucacie kartę na swój Stos Chwały, po prostu kładziecie ją zakrytą obok planszy gracza. Karty odrzucone z planszy gracza trafiają na jego Stos Chwały. Wszystkie inne odrzucone karty powinny być umieszczane awerssem do góry na spodzie odpowiadających im talii, chyba że zaznaczono inaczej.

WERBUNEK ŁUPIEJCÓW



To Pole Akcji nie ma żadnego kosztu.

Każdy aktywujący gracz dobiera 2 karty łupieżców. Rozpoczynając od aktywnego gracza i idąc zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy uczestnik wybiera odkrytą parę kart z planszy **lub** dobiera 2 wierzchnie karty z talii łupieżców. Gracz, który wybiera to pole, otrzymuje 2 Przysługi. Inni gracze nie otrzymują bonusu.

Za każdą pozyskaną kartę łupieżcy, weź z zasobów ogólnych kości pokazane w jej lewym górnym rogu. Rzuć tymi kośćmi i umieść je na pustych polach na kości na swojej planszy gracza. Jeśli nie posiadasz miejsca na nowe kości, musisz odrzucić nadmiarowe kości z planszy lub wybrać i odrzucić niektóre lub wszystkie nowe kości.

Po zebraniu kości, musisz zdecydować o użyciu każdej karty łupieżcy na jeden z trzech sposobów:

Przegrupowanie – Weź kości przedstawione w prawym górnym rogu karty, dowolnie ustaw ich wynik i umieść je na swojej planszy. Następnie odrzuć tego łupieżcę na swój Stos Chwały.

Specjalizacja – Wsuń kartę łupieżcy pod jedno z czterech **miejsz Specjalizacji** na swojej planszy gracza tak, aby widoczna była tylko jej zdolność. Te zdolności będą aktywowane, gdy dowolny gracz wybierze odpowiadające im Pole Akcji. **Możesz Wyspecjalizować maksymalnie trzech łupieżców dla każdego pola akcji.** Jeśli wszystkie twoje miejsca są zajęte, kolejne pozyskiwane karty łupieżców muszą zostać Przegrupowane lub Awansowane.

PRZEGRUPOWANIE



**IKONA
KLANU**

SPECJALIZACJA

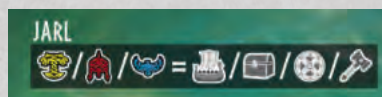




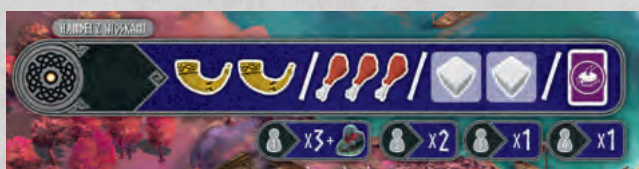
Awans – Umieść kartę łupieżcy na miejscu Jarla na swojej planszy gracza i natychmiast otrzymaj bonus odpowiadający jego Klanowi – wskazany przez kolor i ikonę przy lewej krawędzi karty. Jeśli już posiadasz kartę łupieżcy na miejscu Jarla podczas Awansu nowego łupieżcy, odrzuć poprzednią kartę na Stos Chwały.

- Awansowanie łupieżcy dostarcza ci 4 Żywności.
- Awansowanie łupieżcy pozwala ci dobrać 1 kartę łupów Twierdzy lub łupów Wioski.
- Awansowanie łupieżcy dostarcza ci 2 Przystługi.

Dodatkowo oprócz bonusów natychmiastowych, awansowanie łupieżcy na Jarla pozwala ci użyć dowolnej kości przedstawiającej ikonę Klanu Jarla jako Tarczy, Skrzyni, Okrętu lub pojedynczego Młota (jak pokazano na planszy gracza).



HANDEL Z WIOSKAMI



To Pole Akcji nie ma żadnego kosztu.

Aktywny gracz bierze znacznik Pierwszego Gracza. Rozpoczynając od aktywnego gracza i dalej zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy uczestnik dokonuje wyboru dostępnych nagród coraz mniejszą liczbą rzy.

Aktywny gracz wybiera 3 nagrody. Drugi gracz wybiera 2 nagrody. Trzeci i czwarty gracz wybierają po 1 nagrodzie.

Dostępne nagrody to:

- 2 Przystługi
- 3 Żywności
- Dowolne dwie z kości **dostępnych na tym Polu Akcji**. Nie rzucaj tymi kośćmi – zachowują one ten sam wynik, który miały w momencie wybierania. (Jeśli wszystkie kości zostały już zabrane, nie można wybrać tej nagrody).
- Odkryta karta Przepowiedni (lub losowa, dobrana z wierzchu talii Przepowiedni).

Uwaga: Możesz wybrać tę samą nagrodę kilka razy.

Uwaga: Jeśli gracz ze znacznikiem Pierwszego Gracza wybiera to Pole Akcji, to **musi** przekazać znacznik kolejnemu graczowi zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

BITWA MORSKA



Aktywacja tego Pola Akcji kosztuje 4 Żywności.

Wszyscy aktywujący gracze będą próbować wygrać Bitwę Morską. Rozpoczynając od aktywnego gracza i dalej zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy uczestnik odkrywa i rozpatruje kartę Podróży Morskiej, a następnie wybiera, którą kartę Bitwy Morskiej rozpatrzy (wybiera jedną z odkrytych kart lub doбира z wierzchu talii).

Aktywny gracz otrzymuje 2 Chwały za wybranie tego pola. Inni gracze nie otrzymują bonusu.




Podróż – Odkryj wierzchnią kartę z talii Podróży Morskiej. Większość tych kart daje graczom wybór pomiędzy opłaceniem kosztu przedstawionego w prawym górnym rogu lub poddaniem się efektom opisanym w polu tekstowym na dole karty. Niektóre karty nie mają żadnego efektu. Następnie odrzuć tę kartę awersem do góry na spód talii Podróży Morskiej.



Bitwa – karty Bitwy Morskiej mogą zostać rozpatrzone na dwa sposoby. Przedstawiają wartość Obrony (w ikonie tarczy) i kombinację kości na górze karty. Aby wygrać Bitwę Morską, możesz odrzucić pokazane na karcie Załogi ze swojej planszy gracza **lub** możesz spróbować swoich sił w **walce** (patrz poniżej).

Jeśli wygrasz Bitwę Morską na jeden z tych dwóch sposobów, otrzymujesz nagrody wskazane na dole karty oraz dodajesz tę kartę do swojego Stosu Chwały. Jeżeli przegrasz Bitwę Morską rozpatrując odkrytą kartę z planszy, nie odrzucaj jej. Jeżeli przegrałeś po dobraniu karty Bitwy z talii, odłóż ją na spód talii.

WALKA: Aby uczestniczyć w walce, odrzuć dowolną liczbę kości Załogi wskazującą pojedynczy lub podwójny symbol Młota. Następnie za każdy odrzucony Młot, rzuć kością Walki. Każda kość Walki może wskazać 0-2 sukcesów (przedstawione jako ) . Aby wygrać Bitwę Morską w walce musisz wyrzucić co najmniej tyle sukcesów, ile wynosi jej wartość Obrony.



Po wykonaniu rzutu Walki, możesz wydać 1 Przystługę, aby przerzucić dowolną liczbę kości Walki. Możesz wydawać Przystługi, aby powtarzać ten efekt tyle razy, ile chcesz.

NAJAZD NA WIOSKI



Aktywacja tego Pola Akcji kosztuje 1 Żywność i 2 kości z wynikiem Skrzyni.

Wszyscy aktywujący gracze otrzymują 2 karty łupów Wioski. Rozpoczynając od aktywnego gracza i dalej zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy uczestnik wybiera odkrytą połączoną parę kart z planszy **lub** dobiera 2 wierzchnie karty z talii łupów Wioski.

Gracz wybierający to pole otrzymuje dodatkowo 2 karty z wierzchu talii łupów Wioski. Drugi gracz otrzymuje 1 dodatkową kartę z wierzchu talii łupów Wioski. Trzeci i czwarty gracz nie otrzymują bonusów.

Za każdym razem, kiedy podczas gry otrzymujesz kilka kart, rozpatrujesz je pojedynczo w dowolnej kolejności.

Talia łupów Wioski zawiera kilka rodzajów kart.



Artefakty – karty Artefaktów są umieszczane odkryte na wskazanych miejscach na planszy gracza. Jeśli wszystkie 4 miejsca są już zajęte, możesz odrzucić posiadaną lub nowo-pozyskaną kartę Artefaktu na swój Stos Chwały. Artefakty zapewniają miejsce na przechowywanie dodatkowych kości i mają efekty, które mogą zostać aktywowane poprzez odrzucenie z nich kości. Możesz przechowywać tylko wskazane kości i nie możesz przechowywać kości wskazującej ikonę Klanu. Artefakty mogą być użyte podczas aktywacji konkretnego Pola Akcji tak, jak pokazano na karcie. Więcej szczegółów znajduje się w **Glosariuszu** (patrz strony 17-18).

Uwaga: Artefakty mogą zostać użyte, gdy Pole Akcji zostało wybrane, nawet jeśli właściciel Artefaktu zdecydował się na Odpoczynek. Ponadto, każdy Artefakt może być użyty tylko raz na aktywację Pola Akcji.



Ulepszenia Okrętu – karty Ulepszeń Okrętu zapewniają wskazany żeton Ulepszenia Okrętu (umieść go od razu na pustym polu na Ulepszenie Okrętu na swojej planszy gracza) **lub** natychmiastowe otrzymanie 3 Chwały. Po dokonaniu wyboru, karta jest odrzucana. Karty Ulepszeń Okrętu przedstawiają ikony, które normalnie pojawiają się na kościach Załogi. Mogą być aktywowane raz na turę tak, jakbyś używał kości Załogi z przedstawioną ikoną. Podczas aktywacji Ulepszenia Okrętu, odwróć jego żeton na drugą stronę. Wszystkie odwrócone żetony Ulepszeń Okrętu zostaną ponownie odkryte podczas fazy czyszczenia.

Żeton przedstawiający Okręt i Młot może zostać użyty jako dowolny z tych symboli, ale nie oba.



Farmy – karty Farm zapewniają natychmiastowo 3 Żywności. Dodatkowo, możesz zdecydować się na Płądrowanie Farmy. Jeśli wybierzesz Płądrowanie, otrzymujesz dodatkowo 1 Żywności, 1 żeton Farmy i 1 żeton Przerażenia z zasobów ogólnych. Po dokonaniu wyboru, odrzuć kartę Farmy.

Płądrowanie: Płądrowanie jest opcjonalną akcją, którą możesz wykonać, aby otrzymać dodatkowe efekty. Kiedy karta posiada znak **I**, automatycznie otrzymujesz nagrodę po lewej stronie **I**. Nagrodę po prawej stronie **I** otrzymujesz tylko po Płądrowaniu.



Mury Wioski – karty Murów Wioski zapewniają natychmiastowo 2 Przysługi. Dodatkowo, możesz zdecydować się na Płądrowanie Murów. Jeśli zdecydujesz się na Płądrowanie Murów Wioski, otrzymujesz dodatkowo 1 Przysługę, 1 żeton Muru i 1 żeton Przerażenia z zasobów ogólnych. Po dokonaniu wyboru, odrzuć kartę Murów Wioski.

Uwaga: Żetony Farm, Murów i Wież zapewniają dodatkową Chwałę na koniec gry. Żetony Przerażenia kosztują Chwałę na koniec gry (**Punktowanie na koniec gry, patrz strona 13**).



Karty Mieczy / Łuków i Strzał / Toporów i Włócznie – te karty reprezentują rzemieślników z wioski i oferują graczom natychmiastowy wybór. Możesz otrzymać 2 kości przedstawione po lewej stronie karty (co oznacza handel z rzemieślnikami) **lub** Chwałę i żetony Przerażenia z prawej strony karty (co oznacza spłądrowanie ich stoisk). Po dokonaniu wyboru, odrzuć tę kartę.



Rzeźby Runiczne – te karty reprezentują rzemieślników z wioski i oferują graczom natychmiastowy wybór. Możesz odrzucić 1 żeton Przerażenia i zmusić innego gracza, aby otrzymał 1 żeton Przerażenia (co oznacza zrobienie dobrego użytku z zakupionych run) **lub** wziąć Chwałę i żetony Przerażenia przedstawione po prawej stronie (co oznacza spłądrowanie stoisk rzemieślników). Po dokonaniu wyboru, odrzuć tę kartę.

NAJAZD NA TWIERDZE



Aktywacja tego Pola Akcji kosztuje 2 Żywności i 2 kości z wynikiem Tarczy.

Wszyscy aktywni gracze otrzymują 2 karty łupów Twierdzy. Rozpoczynając od aktywnego gracza i dalej zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy uczestnik wybiera odkrytą połączoną parę kart z planszy **lub** dobiera

2 wierzchnie karty z talii. Aktywny gracz otrzymuje 2 dodatkowe wierzchnie karty z talii łupów Twierdzy. Drugi gracz otrzymuje 1 dodatkową wierzchnią kartę z talii łupów Twierdzy. Trzeci i czwarty gracz nie otrzymują bonusów.

Talia łupów Twierdzy zawiera kilka rodzajów kart:



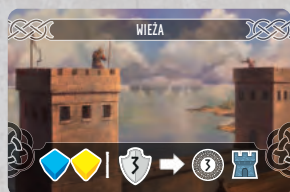
Skarby/Sztuka/Zbroje – te karty w zestawie zapewniają Chwałę na koniec gry. Im więcej kart konkretnego rodzaju posiadasz, tym więcej **Chwały** zdobędziesz na koniec gry. Grafika na dole każdej karty wskazuje ile Chwały zapewnia konkretna liczba danego rodzaju kart. Jeśli posiadasz więcej kart niż wskazano, stwórz więcej niż 1 zestaw i zapunktuj każdy z nich oddzielnie. Po pozyskaniu tej karty, dodaj ją do swojego Stosu Chwały.



Arrasy – Arrasy są zbierane w zestawach składających się z pojedynczych kart z każdego ich rodzaju (koloru arrasu). Za 3 różne rodzaje otrzymujesz **15 Chwały**. Arrasy, które nie wchodziły w skład pełnych zestawów zapewniają po **2 Chwały** za każdy. Po pozyskaniu tej karty, dodaj ją do Stosu Chwały.



Mury Twierdzy – karty Murów Twierdzy zapewniają natychmiastowo 2 Przysługi. Dodatkowo, możesz zdecydować się na Plądrowanie Murów. Jeśli wybierzesz Plądrowanie Murów Twierdzy, musisz wygrać walkę (patrz **Walka** na stronie 9). Mury Twierdzy mają wartość Obrony równą 2. Jeżeli wygrasz walkę, udało ci się splądrować Mury i otrzymujesz dodatkowo 1 Przysługę i 1 żeton Muro z zasobów ogólnych. Po dokonaniu wyboru, odrzuć kartę Murów Twierdzy.



Wieża – karty Wieży zapewniają natychmiastowo 2 kości. Dodatkowo możesz zdecydować się na Plądrowanie Wież. Jeśli wybierzesz Plądrowanie Wież, musisz wygrać walkę (patrz **Walka** na stronie 9). Wieża ma wartość Obrony równą 3. Jeżeli wygrasz walkę, udało ci się splądrować Wieżę i otrzymujesz dodatkowo 3 **Chwały** i 1 żeton Wieży z zasobów ogólnych. Po dokonaniu wyboru, odrzuć kartę Wieży.

Uwaga: Żetony Farm, Murów i Wież zapewniają dodatkową Chwałę na koniec gry. Żetony Przerażenia kosztują Chwałę na koniec gry. Patrz **Punktowanie na koniec gry** (strona 13).

PRZEJĘCIE TERYTORIÓW



Aktywacja tego Pola Akcji ma zmienny koszt.

Rozpoczynając od aktywnego gracza i dalej zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy uczestnik może spróbować Przejść coraz mniejszą liczbę terytoriów. Aktywny gracz może spróbować Przejść 3 terytoria. Drugi gracz może spróbować Przejść 2 terytoria. Trzeci i czwarty gracz mogą spróbować Przejść po 1 terytorium.



Przejęcie Siłą – Najpierw wybierz terytorium, które chcesz Przejść. Następnie spróbuj pokonać terytorium w walce (patrz **Walka** na stronie 9) używając wartości Obrony wskazanej na płytce tego terytorium. Im wyższa wartość Obrony, tym większa jest potencjalna nagroda za Przejęcie terytorium. Po wygraniu walki, otrzymujesz płytkę terytorium i umieszczasz ją przed sobą. Jeśli przegrasz, nie otrzymujesz płytki terytorium. Porażka nadal liczy się jako jedna próba Przejścia terytorium.



Przejęcie Pokojowe – Najpierw wybierz terytorium, które chcesz Przejść. Następnie odrzuć zasoby wskazane na górze płytki terytorium. Im więcej zasobów musisz wydać, tym większa potencjalna nagroda za Przejęcie tego terytorium. Po wydaniu wymaganych zasobów, otrzymujesz płytkę terytorium i umieszczasz ją przed sobą.

Po wykonaniu **wszystkich** twoich prób Przejścia terytoriów, odwróć wszystkie otrzymane w tej turze płytki i odbierz wskazane na nich nagrody.

Płytki terytoriów są podzielone ze względu na rodzaj zasobów i poziom. Czerwone płytki to terytoria Żywności, niebieskie – Przysługi, a fioletowe – Kości. Poziom jest równy wartości Obrony na płytce i wynosi 1, 2 lub 3.

Podczas każdej fazy czyszczenia, gracze otrzymują 1 Chwałę za każdą posiadaną płytkę terytorium (zarówno za te pozyskane w danej rundzie, jak i te z poprzednich rund).

FAZA CZYSZCZENIA

Na koniec każdej rundy, gracze wykonują poniższe kroki, aby przygotować się na kolejną rundę gry:

- 1 Jeśli jest to 6. runda gry, przejście do punktowania końcowego. W innym przypadku przesunięcie znacznik rundy o 1 pole zgodnie z ruchem wskazówek zegara.
W grze trzyosobowej gracz kontrolujący Honorowy Okręt przekazuje go kolejnemu graczowi zgodnie z ruchem wskazówek zegara.
- 2 Każdy gracz otrzymuje po **1 Chwały** za każdą posiadaną płytkę terytoriów.
- 3 Usunąć wszystkie kości z pola Handel z Wioskami i uzupełnić nowymi.
- 4 Odrzucić wszystkie pozostałe odkryte karty z planszy i uzupełnić nowymi z odpowiednich talii.

JEŚLI NAJAZDY WEJDĄ CI W KREW...




...SPRÓBUJ TAKŻE TYCH TYTUŁÓW WYDAWNICTWA PORTAL GAMES.


PUNKTOWANIE KOŃCOWE

Na końcu instrukcji, znajdziecie tabelę punktacji. Możecie ją skopiować, aby łatwiej było wam podliczyć wszystkie punkty. (Możecie ją także ściągnąć ze strony www.portalgames.pl).

Na koniec gry, każdy gracz bierze wszystkie karty ze swojej planszy gracza i swojego Stosu Chwały i dzieli w zależności od ich rodzaju. Każda grupa kart oraz zdobyte żetony zapewniają punkty w następujący sposób:

- 1 Żetony Przerażenia** – tracisz **Chwałę** w zależności od liczby posiadanych żetonów Przerażenia.

	1 żeton Przerażenia	-1 Chwały	Każdy kolejny żeton Przerażenia powoduje utratę dodatkowych 6 Chwały.
	2 żetony Przerażenia	-3 Chwały	
	3 żetony Przerażenia	-6 Chwały	
	4 żetony Przerażenia	-10 Chwały	
	5 żetonów Przerażenia	-15 Chwały	
	6 żetonów Przerażenia	-21 Chwały	



- 2 Artefakty** – otrzymujesz **Chwałę** wskazaną na danej karcie.

- 3 Karty Łupów Twierdz** – posegreguj karty w zestawy i otrzymaj **Chwałę** w zależności od wielkości każdego zestawu.

- 4 Żetony Farm/Murów/Wież** – otrzymaj punkty według poniższej tabelki. W przypadku remisu między graczami z największą liczbą żetonów, wszyscy remisujący gracze otrzymują pełną liczbę punktów **Chwały**.

	1 - 3 żetony Farm	1 Chwały za każdy	BONUS ZA WIĘKSZOŚĆ Gracz z największą liczbą żetonów Farm otrzymuje dodatkowo 3 Chwały
	4 - 5 żetonów Farm	2 Chwały za każdy	
	6 + żetonów Farm	3 Chwały za każdy	
	1 - 3 żetony Murów	2 Chwały za każdy	BONUS ZA WIĘKSZOŚĆ Gracz z największą liczbą żetonów Murów otrzymuje dodatkowo 4 Chwały
	4 - 5 żetonów Murów	3 Chwały za każdy	
	6 + żetonów Murów	4 Chwały za każdy	
	1 - 3 żetony Wież	3 Chwały za każdy	BONUS ZA WIĘKSZOŚĆ Gracz z największą liczbą żetonów Wież otrzymuje dodatkowo 5 Chwały
	4 - 5 żetonów Wież	4 Chwały za każdy	
	6 + żetonów Wież	5 Chwały za każdy	

- 5 Przepowiednie** – otrzymaj **Chwałę** jak wskazano na każdej posiadanej karcie Przepowiedni. Patrz **Glosariusz** (strony 16-17).

- 6** Gracz posiadający najwięcej **Chwały** zostaje najbardziej szanowanym łupieżcą w całym Midgardzie i zwycięzcą gry. W przypadku remisu, wygrywa gracz z największą liczbą żetonów Przystług. W przypadku dalszego remisu, remisujący gracze dzielą się zwycięstwem.





116 CHWAŁY
przed końcowym
punktowaniem



1 karta Łupów Twierdzy **Sztuka** daje 3 Chwały.



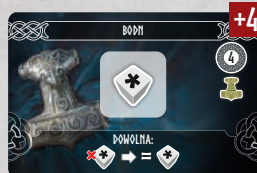
1 karta Łupów Twierdzy **Skarb** daje 2 Chwały.



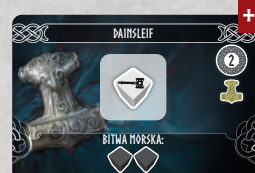
Karta Łupów Wioski **Artefakt Skidbladnir** daje 2 Chwały.



Karta Łupów Wioski **Artefakt Draupnir** daje 3 Chwały.



Karta Łupów Wioski **Artefakt Bodni** daje 4 Chwały.



Karta Łupów Wioski **Artefakt Dainsleif** daje 2 Chwały.



Karta Przepowiedni **Mistrz Walhali** daje 1 Chwałę za każdy Artefakt co daje łącznie 4 Chwały.



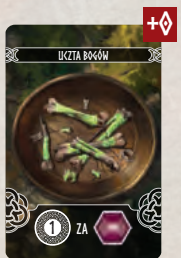
Ponieważ ten gracz posiada 5 żetonów Murów, każdy zapewnia 3 Chwały. Ten gracz posiada ich najwięcej, więc otrzymuje również premię 4 Chwały, co daje łącznie 19.



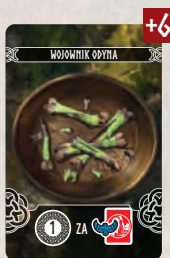
3 żetony Przerżenia powodują utratę 6 Chwały.



Karta Przepowiedni **Zabójca Panów** daje 1 Chwałę za każdą kartę Arrasu, co daje łącznie 0 Chwały.



Karta Przepowiedni **Uczta Bogów** daje 1 Chwałę za każde terytorium Żywności, co daje łącznie 0 Chwały.



Karta Przepowiedni **Wojownik Odyna** daje 1 Chwałę za każdą kartę łupieżcy z Klanu Kruka, co daje łącznie 6 Chwały.



Karta Przepowiedni **Juggernaut** daje 1 Chwałę za każdy żeton Murów, co daje łącznie 5 Chwały.



Karta Przepowiedni **Wyrafinowany Gust** daje 1 Chwałę za każdą kartę Sztuki, co daje łącznie 1 Chwałę.

= 161 CHWAŁY Po końcowym punktowaniu, pomarańczowy gracz ma 161 Chwały.



101 CHWAŁY
przed końcowym
punktowaniem



+13

4 Karty Łupów Twierdzy **Sztuka** tworzą 1 pełny zestaw dający 10 Chwały, oraz 1 dodatkową kartę wartą 3 Chwały, co daje łącznie 13 Chwały.



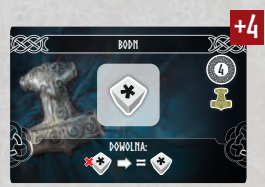
+15

3 unikatowe karty łupów Twierdzy **Aras** tworzą 1 pełny zestaw dając 15 Chwały.



+2

Pojedyncza karta Łupów Twierdzy **Skarb** daje 2 Chwały.



+4

Karta Łupów Wioski **Artefakt Bodn** daje 4 Chwały.



+4

Każda karta Przepowiedni **Pogromca** daje 1 Chwałę za każdy żeton Wieży, co daje łącznie 2 Chwały za każdy żeton Wieży.



+11

Ponieważ ten gracz ma 4 żetony Farmy, każdy daje 2 Chwały. Ten gracz ma ich najwięcej, więc otrzymuje również premię 3 Chwały, co daje łącznie 11.



+11

Ponieważ ten gracz posiada 2 żetony Wież, każdy zapewnia 3 Chwały. Ten gracz ma ich najwięcej, więc otrzymuje również premię 5 Chwały, co daje łącznie 11.



-3

2 żetony Przerżenia powodują utratę 3 Chwały.



+7

Karta Przepowiedni **Szaman Świata** daje 1 Chwałę za każdą kartę Przepowiedni, co daje łącznie 7 Chwały.



+3

Karta Przepowiedni **Zabójca Panów** daje 1 Chwałę za każdą kartę Arrasu, co daje łącznie 3 Chwały.



+4

Karta Przepowiedni **Wyrafinowany Gust** daje 1 Chwałę za każdą kartę Sztuki, co daje łącznie 4 Chwały.



+0

Karta Przepowiedni **Juggernaut** daje 1 Chwałę za każdy żeton Murów, co daje łącznie 0 Chwały.



+8

Karta Przepowiedni **Chwała Berserkera** daje 1 Chwałę za każdego łupieżcę z Klanu Hełmu, co daje łącznie 8 Chwały.

= 180 CHWAŁY Po końcowym punktowaniu, niebieski gracz ma 180 Chwały i wygrywa grę!

GLOSARIUSZ

ŁUPIEŹCY

ŁUPIEŹCY HEŁMU

- Fanatyk** – Dobierz 2 karty Łupów Twierdzy i zatrzymaj 1 z nich.
- Grabieżca** – Odrzuć 1 kość, aby otrzymać żeton Farmy.
- Podpalacz** – Odrzuć 2 kości, aby otrzymać żeton Muru.
- Ulubieniec Bogów** – Odrzuć czerwoną kość, aby otrzymać czerwoną kość z dowolnie wybranym wynikiem.
- Wojownik** – Otrzymaj 1 czerwoną kość wskazującą Hełm.
- Wódz Toporów** – Dobierz 2 karty Łupów Wioski i zatrzymaj 1 z nich.

ŁUPIEŹCY KRUKA

- Berserker** – Dobierz 2 karty Łupów Wioski i zatrzymaj 1 z nich.
- Doświadczony Myśliwy** – Otrzymaj 1 Żywność. Możesz odrzucić 1 kość, aby otrzymać dodatkowo 3 Żywności.
- Huskarl** – Otrzymaj 1 niebieską kość wskazującą Kruka.
- Weteran** – Odrzuć niebieską kość, aby otrzymać niebieską kość z dowolnie wybranym wynikiem.
- Wolny Człowiek** – Otrzymaj 1 niebieską kość wskazującą Młot.
- Wódz Włóczni** – Otrzymaj 2 Żywności.

ŁUPIEŹCY DRZEWA

- Bohater** – Odrzuć dowolną kość, aby otrzymać kość tego samego koloru z dowolnie wybranym wynikiem.
- Jasnowidz** – Odrzuć 1 żeton Przysługi, aby otrzymać 2 Chwały.
- Prorokini** – Odrzuć 2 żetony Przysług, aby dobrać 1 kartę Przepowiedni.
- Strażnik Ksiąg** – Otrzymaj 2 Chwały.
- Wódz Mieczy** – Otrzymaj 1 żółtą kość wskazującą Drzewo.
- Zwiadowca** – Odrzuć żółtą kość, aby otrzymać żółtą kość z dowolnie wybranym wynikiem.

BITWY MORSKIE

- Knara** – Otrzymaj 1 kartę Łupów Twierdzy i 11 Chwały.
- Langskip** – Dobierz 1 kartę Łupieźcy i otrzymaj 13 Chwały.
- Lyngbakr** – Dobierz 1 kartę Przepowiedni i otrzymaj 15 Chwały.
- Łódź** – Otrzymaj 2 Żywności i 10 Chwały.
- Najeźdźcy Draugrów** – Odrzuć 1 żeton Przerażenia i otrzymaj 9 Chwały.
- Niesławni Wyrzutkowie** – Odrzuć 1 żeton Przerażenia i otrzymaj 12 Chwały.
- Pomiot Jormungandra** – Otrzymaj 1 żeton Przysługi i 19 Chwały.
- Statek Kupiecki** – Otrzymaj 2 Żywności i 8 Chwały.

EFEKTY PODRÓŻY MORSKIEJ

- Cisza na Morzu** – Brak efektu.
- Głód** – Odrzuć 1 kartę Łupieźcy lub strać 2 Żywności.
- Kraken!** – Jeśli użyjesz kości z Okrętem i Młotem do pokonania Krakena, otrzymujesz 3 Chwały. W innym przypadku, strać 2 Żywności i 1 kość.
- Najeźdźcy Wikingów** – Odrzuć 1 kość z Młotem lub strać 1 kość w kolorze twojego Jarla.
- Wzburzone Morza** – Odrzuć 1 kość z Okrętem lub odrzuć swojego Jarla.
- Zasadzka Draugrów** – Odrzuć 1 kość z Tarczą lub strać 1 kartę Artefaktu lub 1 płytkę Ulepszenia Okrętu.
- Zepsuta Żywność** – Odrzuć 1 kość ze Skrzynią lub strać 2 Żywności.

PRZEPOWIEDNIE

- Chwała Berserkera** – Otrzymaj 1 Chwałę za każdego Łupieźcę z Klanu Hełmu na twoim Stosie Chwały.
- Dumni Zdobywcy** – Otrzymaj 1 Chwałę za każde terytorium Kości na twoim Stosie Chwały.
- Grabieżca** – Otrzymaj 1 Chwałę za każdy żeton Farmy na twoim Stosie Chwały.

- Juggernaut** – Otrzymaj 1 Chwały za każdy żeton Muru na twoim Stosie Chwały.
- Łowca Skarbów** – Otrzymaj 1 Chwały za każdą kartę Skarbu na twoim Stosie Chwały.
- Mistrz Morza** – Otrzymaj 1 Chwały za każdą kartę Bitwy Morskiej na twoim Stosie Chwały.
- Mistrz Walkhalli** – Otrzymaj 1 Chwały za każdą kartę Artefaktu na twoim Stosie Chwały.
- Nagroda Żeglarza** – Otrzymaj 2 Chwały za każdą płytkę Ulepszenia Okrętu na twojej planszy gracza.
- Pogromca** – Otrzymaj 1 Chwały za każdy żeton Wieży na twoim Stosie Chwały.
- Prorok Odyna** – Otrzymaj 1 Chwały za każde terytorium Przysługi na twoim Stosie Chwały.
- Skradziona Zbroja** – Otrzymaj 1 Chwały za każdą kartę Zbroi na twoim Stosie Chwały.
- Szaman Świata** – Otrzymaj 1 Chwały za każdą kartę Przepowiedni na twoim Stosie Chwały (włącznie z tą).
- Uczta Bogów** – Otrzymaj 1 Chwały za każde terytorium Żywności na twoim Stosie Chwały.
- Wojownik Odyna** – Otrzymaj 1 Chwały za każdego łupieżcę z Klanu Kruka na twoim Stosie Chwały.
- Wybraniec Seidy** – Otrzymaj 1 Chwały za każdego łupieżcę z klanu Drzewa na twoim Stosie Chwały.
- Wyrafinowany Gust** – Otrzymaj 1 Chwały za każdą kartę Sztuki na twoim Stosie Chwały.
- Zabójca Panów** – Otrzymaj 1 Chwały za każdą kartę Arrasu na twoim Stosie Chwały.

ŁUPY TWIERDZY

- Arras** – 1 karta Arrasu daje 2 Chwały, 2 różne karty Arrasów dają 4 Chwały, a 3 różne karty Arrasów dają 15 Chwały na koniec gry.
- Mury Twierdzy** – Otrzymaj 2 żetony Przysług. Następnie, możesz spróbować wygrać walkę przeciwko wartości Obrony równej 2, by otrzymać 1 żeton Przysługi i 1 żeton Muru.
- Skarb** – 1 karta Skarbu daje 2 Chwały, 2 karty Skarbów dają 4 Chwały, 3 karty Skarbów dają 9 Chwały, a 4 karty Skarbów dają 16 Chwały na koniec gry.
- Sztuka** – 1 karta Sztuki daje 3 Chwały, 2 karty Sztuki dają 6 Chwały, a 3 karty Sztuki dają 10 Chwały na koniec gry.
- Wieża** – Otrzymaj i rzuć niebieską i żółtą kością. Następnie możesz spróbować wygrać walkę przeciwko wartości Obrony równej 3, aby otrzymać 3 Chwały i 1 żeton Wieży.
- Wieża** – Otrzymaj i rzuć czerwoną i żółtą kością. Następnie możesz spróbować wygrać walkę przeciwko wartości Obrony równej 3, aby otrzymać 3 Chwały i 1 żeton Wieży.
- Wieża** – Otrzymaj i rzuć czerwoną i niebieską kością. Następnie możesz spróbować wygrać walkę przeciwko wartości Obrony równej 3, aby otrzymać 3 Chwały i 1 żeton Wieży.
- Zbroja** – 1 karta Zbroi daje 1 Chwały, 2 karty Zbroi dają 2 Chwały, 3 karty Zbroi dają 6 Chwały, 4 karty Zbroi dają 12 Chwały, 5 kart Zbroi daje 20 Chwały, a 6 kart Zbroi daje 30 Chwały na koniec gry.

ŁUPY WIOSKI

- Andvarinaut** – Podczas akcji Najazdu na Twierdze, odrzuć kość z Tarczą, aby dobrać 1 kartę Łupów Twierdzy.
- Bodn** – Podczas dowolnej akcji, odrzuć wybraną kość, aby odrzucić kość, a następnie wziąć nową kość z dowolnym wynikiem i w tym samym kolorze.
- Brisingamen** – Podczas akcji Handlu z Wioskami, odrzuć kość z Drzewem, aby dobrać 1 kartę Przepowiedni, a następnie odrzuć 1 (posiadając lub nowo-pozyskaną) kartę Przepowiedni.
- Dainsleif** – Podczas akcji Bitwy Morskiej, odrzuć kość z Młotem, aby otrzymać 2 kości Walki.
- Draupnir** – Podczas akcji Najazdu na Twierdze, odrzuć kość z Tarczą, aby otrzymać 2 Żywności.
- Eldhrimnir** – Podczas akcji Najazdu na Wioski, odrzuć kość z Krukiem, aby otrzymać 3 Żywności.
- Farma** – Otrzymaj 3 Żywności. Następnie możesz Splądrować Farmę, aby otrzymać 1 Żywności, 1 żeton Przerażenia i 1 żeton Farmy.
- Harfa Ljósálfara** – Podczas dowolnej akcji, odrzuć kość z Drzewem, aby otrzymać 2 żetony Przysługi.
- Hringhorni** – Podczas akcji Handlu z Wioskami, odrzuć kość z Okrętem, by otrzymać i rzucić 2 wybranymi kośćmi.
- Járnglófar** – Podczas akcji Werbunku łupieżców, odrzuć kość z Krukiem, aby rozpatrzyć zdolność Jarla (bonus Klanu) jednego z łupieżców, którego pozyskałeś w tej turze.
- Kielich Friggi** – Podczas akcji Najazdu na Wioski, odrzuć kość ze Skrzynią, aby odrzucić 1 żeton Przerażenia.
- Laevateinn** – Podczas akcji Przejęcia Terytorium poziomu 1. lub 2., odrzuć kość z Hełmem, aby zamiast tego Przejść terytorium poziomu 3. tego samego rodzaju.

Łuki i Strzały – Otrzymaj i rzuć niebieską i żółtą kością lub otrzymaj 5 Chwały i 1 żeton Przerażenia.

Miecze – Otrzymaj i rzuć czerwoną i żółtą kością lub otrzymaj 5 Chwały i 1 żeton Przerażenia.

Mury Wioski – Otrzymaj 2 żetony Przysługi. Następnie możesz Splądrować Mury Wioski, aby otrzymać 1 żeton Przysługi, 1 żeton Przerażenia i 1 żeton Muru.

Odłamek Mjøltnira – Podczas akcji Przejęcia Terytorium odrzuć kość z Hełmem, aby otrzymać 1 kość Walki.

Rzeźby Runiczne – Odrzuć 1 żeton Przerażenia i wybierz innego gracza, który otrzyma 1 żeton Przerażenia lub otrzymaj 10 Chwały i 2 żetony Przerażenia.

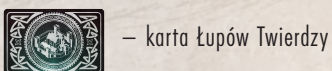
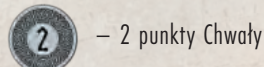
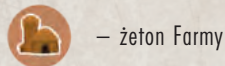
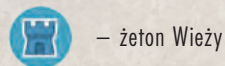
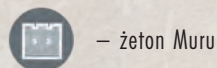
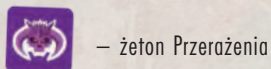
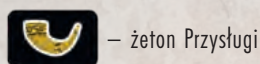
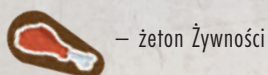
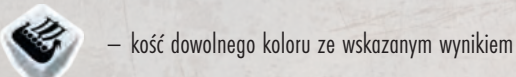
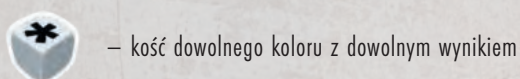
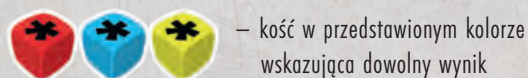
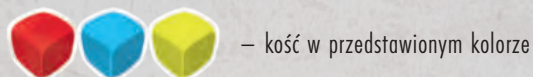
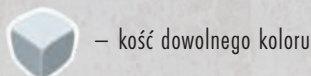
Skidbladnir – Podczas akcji Bitwy Morskiej odrzuć kość z Okrętem, aby odrzucić odkrytą kartę Podróży Morskiej bez ponoszenia konsekwencji.

Święty Kostur z Jesionu – Podczas akcji Werbunku Łupieżców odrzuć kość ze Skrzynią, aby rozpatrzyć zdolność Specjalizacji jednego z łupieżców, którego pozyskałeś w tej turze.

Topory i Włócznie – Otrzymaj i rzuć niebieską i czerwoną kością lub otrzymaj 5 Chwały i 1 żeton Przerażenia.

Ulepszenie Okrętu – Weź odpowiadającą płytkę i umieść na swojej planszy gracza lub otrzymaj 3 Chwały.

IKONY



TWÓRCY

Autor gry: J.B. Howell

Ilustracje: Yaroslav Radeckiy

Układ instrukcji: Sarah Lafser

Tłumaczenie: Daniel Sarnowski

Główny rozwój gry: Joshua Lobkowitz

Projekt graficzny: Christian Strain

Korekta: Allison Dittmore, Matthew Kunz, Manuela Fendt, Dawn Lobkowitz, Joshua Lobkowitz, Joseph Reissmann, & Owen Reissmann

Skład edycji polskiej: Bartosz Makświej

Dodatkowy rozwój gry: Matthew Kunz & Shane Myerscough

Dodatkowe ilustracje i grafiki: Tyler Myatt

Korekta edycji polskiej: Zespół Portal Games

Testerzy: Karyss Vedder, Tim Pike, Robby Clark, Peter Vedder, Mark Sellmeyer, Chris Ploesser, Kreg Smith, Jay McNamara, Eric Farthing, Scott Ward, Kevin Nance, Jake Politte, Matt Roberts, Allison Dittmore, Tom Hite, Allyssa Ohlman, Cory Goff, Alex Goldsmith, Mike Mihealsick, Aaron Holland, JR Honeycutt, Pedro P. Mendoza, Nick Vollentine, Joseph Rose, Camden, Clutter, John Hex Carter, Ryan Paul, Jeff Howell, Darth Knapik, Steve Hines, Djemil Daniel, Matt Williamson, Julie Williamson, Ben Kushner, Robbi Ramirez, Mark Mistretta, Shana Boss-Hill, Rob Yates, Brian Kline, Lloyd Kochinka, Andrew Russell Birkett, Laura Gifford, Don Riddle, Jenn Tatti, K. Novak, Brandon Vieira, Michael Posada & Kathleen Mercury

Ta gra jest produktem wysokiej jakości. Została skompletowana z wielką starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj o tym nasz Dział Obsługi Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie: portalgames.pl/reklamacje/

Chwała przed końcowym punktowaniem				
Utrata Chwały z żetonów Przerażenia				
Chwała uzyskana z kart Artefaktów				
Chwała uzyskana z kart Łupów				
Chwała za żetony Farm/Murów/Wież				
Chwała uzyskana z kart Przepowiedni				
Chwała razem				

PŁYTKI TERYTORIÓW



PUNKTOWANIE ŻETONÓW

1-3 ŻETONÓW FARM	PO 1 CHWAŁY ZA KAŻDY	PREMIUM ZA WIEKŠOŠK
4-5 ŻETONÓW FARM	PO 2 CHWAŁY ZA KAŻDY	
6+ ŻETONÓW FARM	PO 3 CHWAŁY ZA KAŻDY	

1-3 ŻETONÓW MURÓW	PO 2 CHWAŁY ZA KAŻDY	PREMIUM ZA WIEKŠOŠK
4-5 ŻETONÓW MURÓW	PO 3 CHWAŁY ZA KAŻDY	
6+ ŻETONÓW MURÓW	PO 4 CHWAŁY ZA KAŻDY	

1-3 ŻETONÓW WIEŻ	PO 3 CHWAŁY ZA KAŻDY	PREMIUM ZA WIEKŠOŠK
4-5 ŻETONÓW WIEŻ	PO 4 CHWAŁY ZA KAŻDY	
6+ ŻETONÓW WIEŻ	PO 5 CHWAŁY ZA KAŻDY	