



LORDS  
OF  
RAGNAROK

INSTRUKCJA

# ELEMENTY GRY:



DWUSTRONNA PLANSZA

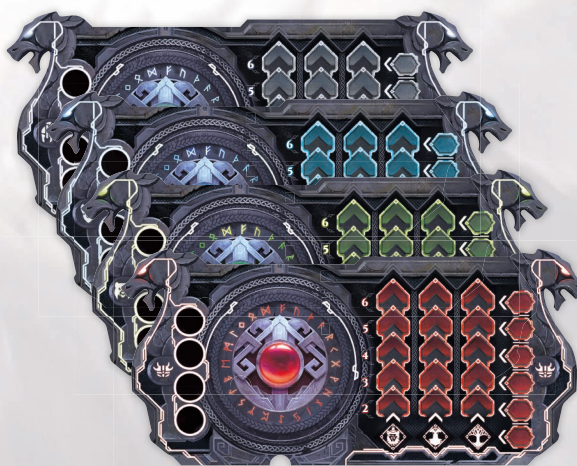
## ŻETONY:



KOŁO AKCJI



7 ŚWIĄTYŃ (I PLASTIKOWE PODSTAWKI)



4 PLANSZE GRACZA



5 KART BOHATERA

## INNE:



8 DUŻYCH PIERŚCIENI



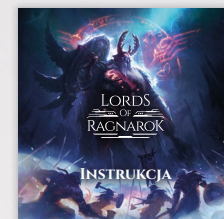
4 PIERŚCIENIE BOHATERA



80 ZNACZNIKÓW KONTROLI



KOŚĆ POTWORÓW



INSTRUKCJA



2 KRAINY DLA 2 GRACZY



24 TARCZE ARMII



6 ŻETONÓW KUŹNI



36 ŻETONÓW RUN



6 ŻETONÓW POGROMCY



12 ŻETONÓW CECH



6 ŻETONÓW DOMEN

## KARTY:



21 KART WYDARZEŃ



35 KART WALKI



36 KART BOSKICH DARÓW



3 KARTY BOGÓW



6 KART POTWORÓW



14 KART ATAKU POTWORÓW



6 KART HISTORII



10 KART WARUNKÓW RAGNAROKU



2 TORY ŚWIĄTYŃ



3 BOSKIE ARTEFAKTY



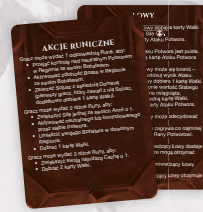
6 ARTEFAKTÓW POTWORÓW



4 KARTY POMOCY #1



4 KARTY POMOCY #2



4 KARTY POMOCY #3



KARTA LOKIEGO

## FIGURKI:



POSĄG FREI (W CZĘŚCIACH)



5 FIGUREK BOHATERÓW



24 FIGURKI ARMII



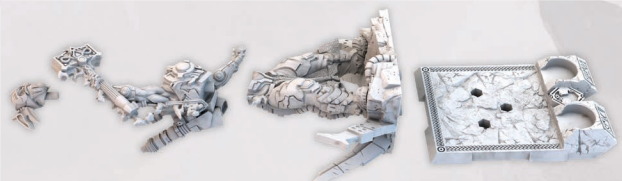
POSĄG ODYNA (W CZĘŚCIACH)



6 FIGUREK POTWORÓW



4 FIGURKI DRAKKARÓW



POSĄG THORA (W CZĘŚCIACH)



16 FIGUREK KAPŁANÓW



1 FIGURKA LOKIEGO

# KLUCZOWE ZAŁOŻENIA ROZGRYWKI

## CEL GRY

W grze "Lords of Ragnarok" gracze wcielają się w bohaterów skandynawskich legend, aby podbijać tereny, walczyć z krwiożerczymi potworami i budować posągi bogów. Gracze wykonują swoje Akcje kolejno, zgodnie z ruchem wskazówek zegara do chwili, gdy któryś z nich spełni 1 z 3 Warunków Zwycięstwa LUB gdy gra skończy się nadejściem Ragnaroku.

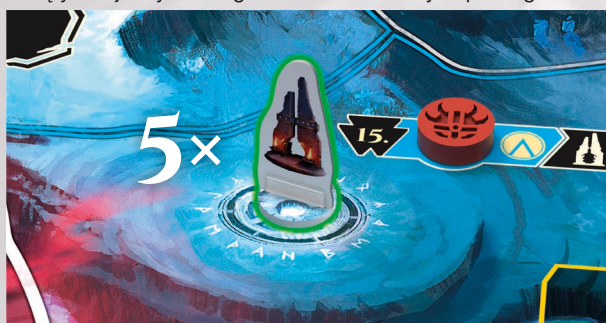
## TRZY WARUNKI ZWYCIĘSTWA

### W GRZE TO:

**WIELKI JARL** – Gracz natychmiast wygrywa grę, gdy uzyska kontrolę nad wszystkimi Regionami w 3 Krainach.



**WIELKI GODI** – Gracz natychmiast wygrywa grę, gdy uzyska kontrolę nad 5 Regionami z wybudowaną Świątynią. Kiedy gracz kontroluje 4 Regiony ze Świątyniami, warunek ten można spełnić poprzez podbój Regionu ze Świątynią bądź budowę Świątyni w jednym z Regionów kontrolowanych przez gracza.



W grze dla 2 graczy do spełnienia tego warunku wystarczy kontrola 4 Regionów ze Świątyniami zamiast 5.

**POGROMCA** – Gracz natychmiast wygrywa grę, kiedy pokona Lokiego. Łowy na Lokiego może rozpocząć wyłącznie ten gracz, który pokonał dwa inne Potwory. Jeżeli gracz pokona Lokiego, gra natychmiast kończy się jego zwycięstwem.



W grze dla 2 graczy Łowy na Lokiego można zacząć po pokonaniu 1 Potwora (zamiast 2).

### BOSS

Boss to potężna istota zdolna zmieniać zasady gry. Przed rozpoczęciem rozgrywki należy upewnić się, że wszyscy gracze zapoznali się z regułami na karcie Bossa. Jeżeli któremuś z graczy uda się pokonać Bossa, spełniony zostanie warunek „Pogromca” i gra natychmiast kończy się zwycięstwem tego gracza. Boss podlega wszystkim zasadom Łowów tak, jak każdy Potwór, ale NIE JEST uważany za Potwora. W sytuacjach innych niż Łowy, wszystkie efekty odnoszące się do Potworów nie mogą być stosowane w odniesieniu do Bossa, chyba że dany efekt stanowi inaczej (zasady rozgrywania łowów opisano na str. 11).

W każdej rozgrywce może występować tylko jeden Boss wybrany przez graczy przed rozpoczęciem gry. W podstawowej wersji gry może być nim jedynie Loki, ale inne postacie Bossów są dostępne w rozszerzeniach.

## RAGNAROK

Nadchodzi Ragnarok. Wielka zima już trwa, a trzy koguty gotowe są zapiać. W czasie gry spełniane będą różne warunki Ragnaroku. Za każdym razem, gdy któryś z graczy rozbudowuje posąg bóstwa, należy sprawdzić, czy jakiś Warunek Ragnaroku został spełniony, a jeśli tak – odwrócić jego kartę rewersem do góry. Po odwróceniu trzech takich kart, Ragnarok rozpocznie się w chwili, gdy któryś z graczy wykona kolejną Akcję Specjalną Budowy Posągu.

Kiedy to nastąpi, każdy z graczy rozgrywa jedną, ostatnią turę. Oznacza to, że ostatnią turę w grze rozgrywa gracz podejmujący Akcję Specjalną Budowy Posągu, która zapoczątkowała Ragnarok. Kiedy po rozegraniu tych tur żaden z graczy nie spełnił Warunku Zwycięstwa (sprawiających, że gracz wygrywa grę natychmiast, niezależnie od tego, czy Ragnarok trwa, czy też nie), grę wygrywa gracz kontrolujący największą liczbę Regionów sąsiadujących z Yggdrasilem (centralne pole na mapie, na którym spoczywa Koło Akcji). W przypadku remisu, wygrywa gracz, który skończył swoją ostatnią turę jako pierwszy.



## PLANSZA

Mapa w grze „Lords of Ragnarok” podzielona jest na trzy rodzaje terytoriów oddzielonych granicami: Regiony, Krainy i Morza. Okrągłe pole na środku planszy zawierające Koło Akcji to drzewo Yggdrasil.



## KRAINY I REGIONY

**KRAINA** – składa się z 3 lub 4 Regionów w tym samym kolorze (dodatkowo oznaczonych tym samym symbolem). Gracz kontrolujący wszystkie Regiony oznaczone jednym kolorem kontroluje też daną Krainę. Kontrolowanie 3 Krain pozwala na wygranę gry jako Wielki Jarl lub na wypełnienie pewnych warunków nastania Ragnaroku.

Regiony są najpowszechniejszymi terytoriami w grze. Noszą numery od 1 do 21 (lub od 1 do 16 w przypadku planszy dla 2 graczy). Każdy z Regionów oznaczony jest liczbą odzwierciedlającą Siłę Ludności i może posiadać jeden lub więcej dodatkowych symboli:

**POŚĄG** – W grze istnieją 3 Regiony, w których można wybudować Posągi składające się z 4 elementów. Gracze mogą wysłać Kapłanów do Posągów, aby podnosić poziom Cech i uzyskiwać Boskie Dary. Budowa każdego z Posągów rozpoczyna się od poziomu 0 (podstawa) i pozwala na ich rozbudowę do poziomu 3. W grze funkcjonują też specjalne karty Boskich Artefaktów powiązane z konkretnymi Posągami i oznaczone stosownym symbolem Artefaktu w danym Regionie. Gracze kontrolujący Region z Posągami otrzymują też przypisany doń Artefakt.

**OSADA** – Kiedy gracz uaktywni Armię w Regionie z Osadą, może zwiększyć wartość jej Siły. Może również rekrutować nową Armię w tym Regionie za pomocą specjalnej akcji Posiłków.

**KAPLICZKA** – Jeżeli w Regionie znajduje się symbol Kapliczki, gracz kontrolujący ten Region może umieścić tam Świątynię za pomocą Akcji Specjalnej. W każdym Regionie z Kapliczką może znajdować się tylko jedna Świątynia.

**KUŹNIA** – Na początku gry gracze losowo umieszczają w tych Regionach żetony Kuźni, określające rodzaj Run, jakie można tworzyć w danym Regionie. Na pustych żetonach Kuźni należy umieścić po jednej Runie na początku gry i za każdym razem, gdy któryś z graczy rozbuduje Posąg. Runy mogą być brane z Kuźni przez Bohaterów na etapie Modlitwy, bądź z własnych Regionów podczas Budowy Posągu. Żetony Kuźni zawsze pozostają na planszy do końca gry.

## RUNY

Gracze mogą uzyskiwać Runy na wiele sposobów. W grze istnieją 3 rodzaje Run oznaczone następującymi symbolami: Uruz , Othala i Algiz .

Runy są najczęściej zdobywane poprzez wzięcie ich z Kuźni przez Bohaterów na etapie Modlitwy, ale możliwe są też inne sposoby. Kiedy gracz uzyskuje Runę z Kuźni, zabiera z niej żeton Runy i dodaje go do swojej puli. Runy uzyskane w inny sposób są pobierane z zapasu (gracze zwykle mogą wybrać ich konkretny rodzaj) i dodawane do puli gracza.

Wszystkie Runy posiadane przez gracza w puli mogą być wykorzystane do wykonywania Akcji Runicznych. Liczba Run, które gracz może jednocześnie posiadać w puli, uzależniona jest od Mądrości danego Bohatera.

## SILA LUDNOŚCI I KONTROLOWANIE REGIONÓW

Regiony mogą być neutralne bądź kontrolowane przez jednego z graczy, co symbolizuje położenie na nich znaczników Kontroli. W jednym Regionie mogą znajdować się wyłącznie Armie należące do jednego gracza (jedynym wyjątkiem od tej zasady jest Bitwa). Jeżeli pod koniec dowolnego etapu tury gracz posiada w danym Regionie Armię, których łączna Siła jest równa Sile Ludności tego Regionu lub od niej wyższa, gracz taki natychmiast przejmuje kontrolę nad tym Regionem i umieszcza swój znacznik Kontroli tak, aby zakryć Siłę Ludności. Nie będzie ona już miała znaczenia do końca rozgrywki.



Gracz zielony aktywuje Armię i przesuwa ją do sąsiedniego Regionu (19). Ponieważ Siła tej Armii wynosi 4, a Siła Ludności tego Regionu to również 4, gracz zielony natychmiast przejmuje kontrolę nad tym Regionem i przykrywa wartość Siły Ludności swoim znacznikiem Kontroli.

Kontrolowane Regiony są traktowane tak, jakby ich Siła Ludności wynosiła 0. Oznacza to, że dowolna Armia może z łatwością przejść taki Region. Jeżeli jednak w Regionie takim znajduje się inna Armia, wejście tam Armii innego gracza rozpocznie Bitwę, w wyniku której Region może zostać przejęty lub pozostać w rękach kontrolującego go gracza.

## DOMENY I MORZA

Poza Regionami na mapie istnieją dwa inne rodzaje terytoriów:

**MORZA** – Otaczające ląd obszary morskie, po których mogą poruszać się wyłącznie Drakkary. Na jednym Morzu mogą znajdować się Drakkary wielu graczy. Morza nie są jednak kontrolowane, a Drakkary nie toczą między sobą Bitew.

Gracz może przemieszczać swojego Bohatera i swoje Armie z obszaru sąsiadującego z Morzem, na którym znajduje się jego Drakkar, do innego takiego obszaru. Z punktu widzenia ruchu Bohatera i Armii (i tylko ruchu), wszystkie Regiony sąsiadujące z Morzem, na którym znajduje się Drakkar danego gracza, mogą być traktowane przez tego gracza jako obszary sąsiadujące ze sobą.



Gracz zielony może przemieścić armię za pomocą Drakkaru do dowolnego zaznaczonego Regionu.

**DOMENY** – Terytoria, które nie stanowią części żadnej z Krain. Żadne żetony ani figurki nie mogą być umieszczane w Domenach ani przez nie przesuwane. Jedynym wyjątkiem są znaczniki Kontroli symbolizujące Sojusz danego gracza z Domeną. Każdy gracz może zawrzeć Sojusz z każdą Domeną, zaś Sojusz z jedną Domeną może zawrzeć wielu graczy jednocześnie.


## ZAWIERANIE SOJUSZY


Gracze mogą zawierać Sojusze z Domenami, aby skorzystać z premii Domen w czasie akcji specjalnych. Podstawowym sposobem zawarcia Sojuszu jest umieszczenie Bohatera w Regionie sąsiadującym z Domeną i wydanie Runy określonego rodzaju (patrz Używanie Run w dalszej części instrukcji). Aby zaznaczyć zawarty Sojusz, należy umieścić znacznik Kontroli danego gracza w określonej Domenie. Jeżeli gracz jest pierwszym, który zawarł Sojusz z daną Domeną (nie znajdowały się na niej znaczniki innych graczy), dobiera on dodatkowo 1 kartę Walki. Każdy gracz może zawrzeć Sojusz z każdą Domeną tylko raz, zaś Sojusze trwają do końca gry.


## BOHATEROWIE

Bohaterowie i ich rozwój to jeden z kluczowych elementów rozgrywki. Każdy Bohater posiada Zdolność Specjalną zapisaną na swojej karcie i premię Historii wynikającą z karty wybranej na początku gry. Zdolność Specjalna działa przez całą grę, zaś premia wynikająca z Historii stosowana jest jedynie przy rozpoczęciu rozgrywki.

Każdy Bohater posiada trzy Cechy, których poziomem początkowym jest 2, i które można zwiększyć maksymalnie do 6:

**POŚLUCH**  – definiuje początkową Siłę każdej Armii werbowanej przez danego gracza.

**SILA**  – pokazuje, ile kart Walki dany gracz może dobrać na początku każdego Łowów. Określa też, które Regiony mogą zostać przejęte za pomocą Akcji Specjalnej Uzurpacji. Bohaterowie mogą Uzurpować tylko te Regiony, których Siła Ludności (w przypadku Regionów neutralnych) bądź łączna Siła przebywających w nich Armii (w przypadku Regionów kontrolowanych przez innych graczy) jest równa Sile Bohatera lub od niej niższa.


**MĄDROŚĆ**  – jest wykorzystywana w czasie Łowów do ustalenia wartości Słabego Punktu. Określa również limity Run i kart Walki, które gracz może mieć w swojej puli w danej chwili. Oznacza to, że Bohater o Mądrości 2 może posiadać 2 karty Walki i 2 Runy. Za każdym razem, gdy zasady nakazują graczom wziąć karty Walki i Runy, gracze pobierają je, ale natychmiast muszą odrzucić nadmiarowe karty/Runy. Jedynym wyjątkiem są Łowy, podczas których Bohaterowie mogą korzystać z nieograniczonej liczby kart Walki, ale natychmiast po ich zakończeniu muszą odrzucić nadmiarowe karty.

## INNE ELEMENTY GRY

**PLANSZA GRACZA** – plansza z torami Cech i miejscem na kartę Bohatera, kartę Historii oraz pule Kapłanów i Run.

**ARMIA** – każda Armia jest reprezentowana przez figurkę, na podstawce której można ustawić jej Siłę w zakresie od 1 do 6. Wartość tę można zmieniać w czasie gry dzięki aktywacji Armii bądź na inne sposoby. Może też ona spadać na skutek przegranych Bitew, ponoszenia Ofiar, efektów kart Walki, Tratowania przez Potwory, Ataków na Region i innych efektów. Kiedy Siła Armii spadnie poniżej 1, Armia ta zostaje zdjęta ze stołu i ołożona do puli jej posiadacza. Łączna Siła Armii to suma Sił Armii jednego gracza znajdujących się w tym samym Regionie.

**DRAKKAR** – figurka, która może poruszać się wyłącznie po Morzach. Armie i Bohaterowie mogą podczas ruchu korzystać z Drakkarów w charakterze mostów podczas ruchu, co oznacza, że gracz traktuje wszystkie Regiony sąsiadujące z Morzem, na którym znajduje się jego Drakkar tak, jakby sąsiadowały one ze sobą.

**KAPŁAN**  – każdy Kapłan reprezentowany jest przez figurkę. Gracze otrzymują z zapasu figurki Kapłanów we własnym kolorze i dodają je do swojej puli (stawiając je w odpowiednim miejscu na swojej planszy gracza) poprzez Budowanie Świątyń i Posagów, bądź otrzymując ich jako nagrodę za skuteczne Łowy. Dzięki Akcji Modlitwy Kapłani znajdujący się w puli gracza mogą być umieszczeni na dowolnym Posagu, na którym znajduje się wolne miejsce (gracze nie muszą kontrolować Regionu z Posagiem ani mieć w nim swojego Bohatera, aby to zrobić). Jest to jedyne miejsce na planszy, na którym można umieścić Kapłanów.

## RUCH

Większość figurek może się poruszać – odnosi się to do Bohaterów, Armii, Drakkarów, Potworów i Bossa. Inne figurki (np. Posągi lub Kapłani) nie mogą być poruszane. Zasady ruchu różnią się w zależności od figurki, która jest poruszana.

**RUCH BOHATERA** – Bohaterowie mogą przemieszczać się do dowolnego sąsiedniego Regionu, niezależnie od tego, kto go kontroluje bądź jakie inne figurki się w nim znajdują. Bohaterowie mogą korzystać z Drakkarów. Ich ruch zwykle zachodzi na etapie Bohatera.

**RUCH ARMII** – Armie mogą przemieszczać się do dowolnego sąsiedniego Regionu, niezależnie od tego, kto go kontroluje bądź jakie inne figurki się w nim znajdują. Kiedy Armia wchodzi do Regionu, w którym znajdują się Armie innego gracza, pod koniec tego etapu ruchu natychmiast rozpoczyna się Bitwa (patrz Rozgrywanie Bitew na stronie 12). Armie mogą korzystać z Drakkarów i na ogół poruszane są na etapie Manewrów bądź na skutek wykonania przez gracza Akcji Specjalnej Mobilizacji. Armie nie mogą wchodzić do Regionu, w którym znajduje się Loki (to specjalna zasada tego Bossa).

**WYCOFANIE** – Armie czasami muszą się wycofać. Oznacza to, że kontrolujący je gracz musi przenieść je z danego Regionu do sąsiedniego kontrolowanego przez siebie Regionu. Jeżeli jest to niemożliwe, Armie zostają zniszczone (zdjęte z planszy i przeniesione do puli gracza). W czasie wycofywania się, Armie mogą korzystać z Drakkarów. W większości wypadków wycofanie się jest wynikiem Bitwy, ale niektóre Potwory bądź efekty mogą zmusić graczy do wycofania Armii. Efekty, które zachodzą podczas ruchu, nie znajdują zastosowania przy wycofywaniu się.

**PRZEMIESZCZANIE DRAKKARA** – Drakkar może swobodnie przemieszczać się na sąsiadujące Morze, niezależnie od obecności innych Drakkarów. Na ogół porusza się on na etapie Bohatera.

**PRZEMIESZCZANIE POTWORA** – Potwory mogą przemieszczać się do dowolnego sąsiedniego Regionu, niezależnie od tego, kto go kontroluje ani jakie inne figurki znajdują się w danym Regionie. Potwory NIE korzystają z Drakkarów. Ruch Potworów umożliwiany jest przez ich aktywację.

**RUCH BOSSA** – zasady ruchu każdego Bossa są opisane na jego karcie.

### RUCH I UMIESZCZANIE ELEMENTÓW

Niektóre efekty pozwalają umieścić pewne elementy na planszy. Umieszczanie ich nie jest traktowane jako ruch, więc np. nie wywołuje efektów aktywowanych przez ruch. Aby umieścić figurkę na planszy, należy ją pobrać z zapasu bądź puli i umieścić na planszy, w miejscu określonym przez dany efekt.



## POSIADANIE ELEMENTÓW I PULE GRACZY




W grze „Lords of Ragnarok” gracze mogą posiadać wiele różnych elementów. Jeżeli coś jest opisane jako posiadane przez gracza, oznacza, że należy to do niego. Gracze są posiadaczami wszystkich elementów znajdujących się w ich pulach, takich jak niewystawione Armie, Kapłani lub Runy (nie dotyczy to jednak tych elementów znajdujących się w zapasie), karty Walki trzymane na ręce oraz Artefakty i Dary uzyskane w czasie gry. Gracz jest również posiadaczem wszystkich elementów planszy, które znajdują się pod jego kontrolą, takich jak Regiony oznaczone jego znacznikami Kontroli i Potwory oznaczone jego pierścieniami. Gracze nie mogą posiadać Krain, Mórz, Posagów (ale mogą posiadać Regiony, na których znajdują się te ostatnie), ani Bossa. Wszystkie elementy, które nie znajdują się na planszy lub w pulach graczy stanowią wspólny zapas.



# PRZYGOTOWANIE DO GRY

## USTAWIENIE POZĄTKOWE

1. Połóż planszę zwróconą do góry stroną odpowiadającą liczbie graczy biorących udział w rozgrywce. Strona dla 2 graczy jest oznaczona symbolem .
2. Umieść żetony Krain w odpowiednich miejscach. Żetony Niflheimu i Jotunheimu używane w grze dla 2 graczy różnią się od tych używanych w grze dla 3 lub 4 graczy, więc należy użyć odpowiedniej ich wersji.
3. Umieść Koło Akcji (stroną odpowiadającą liczbie graczy do góry) na Yggdrasilu tak, aby pola opisujące Akcje były skierowane w stronę odpowiadających im Krain.
4. Weź kartę Świątyni odpowiadającą liczbie graczy, wybierz jedną ze stron (w pierwszej rozgrywce zalecamy użycie strony z 2 słowami kluczowymi) i umieść ją obok planszy. Następnie umieść na niej Świątynie tak, aby wypełnić wszystkie miejsca. Niewykorzystane Świątynie należy odłożyć do pudełka.
5. Losowo umieść żetony Kuźni awerssem do góry na ich miejscach w Regionach oznaczonych symbolem Kuźni. Na każdej z Kuźni umieść odpowiadającą jej Runę.  W grze dla 2 graczy używa się 3 Kuźni, z których każda oznaczona jest innym symbolem Runy oraz jednej wybranej losowo spośród pozostałych.

6. Umieść podstawę Posągu w każdym z Regionów oznaczonych stosownym symbolem Cechy (Odyn – symbolu Posłuchu , Thor – Siły , Freja – Mądrości ). Pozostałe elementy każdego Posągu należy położyć obok Regionu, w którym znajduje się jego podstawa. Karty Artefaktów każdego z bóstw należy położyć na planszy obok Posągów.
7. Weź 6 kart Potworów. Każda z nich posiada w prawym górnym rogu symbol Runy. Weź dwie karty Potworów z takim samym symbolem i połóż je na sobie w losowej kolejności. Następnie zrób to z drugą parą kart i połóż ją po prawej stronie poprzedniej pary. Na koniec powtórz tę czynność z trzecią parą kart Potworów. Następnie umieść figurki i karty Artefaktów Potworów obok odpowiadających im kart Potworów.
8. Połóż kartę i figurkę Bossa (Lokiego) obok planszy.
9. Potasuj każdą z talii, czyli talie kart Walki, kart Ataku Potworów, kart Darów i kart Zdarzeń, a następnie połóż je obok planszy.  W grze dla 2 graczy, przed potasowaniem kart, dobierz z talii kart Zdarzeń wszystkie karty o numerach wyższych niż 16 i odłóż je do pudełka.
10. Umieść wszystkie żetony Run obok planszy, aby stworzyć wspólny zapas.

11. Umieść 5 kart Warunków Ragnaroku odpowiednich dla liczby graczy (są one oznaczone ikoną gracza) awerssem do góry, w jednym rzędzie nad planszą.
12. Każdy z graczy otrzymuje 3 karty Pomocy, 3 żetony Cech i wszystkie elementy w kolorze gracza (planszę gracza, 6 figurek Armii, 4 figurki Kapłanów, 1 figurkę Drakkara, 20 znaczników Kontroli, 2 duże pierścienie i 1 pierścień gracza). Umieść 4 Kapłanów w zapasie, a resztę elementów obok planszy gracza.
13. Dobierz kartę Zdarzeń i umieść Bossa (Lokiego) w Regionie wskazanym przez liczbę na dobranej karcie. Odłóż tę kartę na stos odrzuconych kart Zdarzeń.
14. Następnie umieść Potwory na planszy, korzystając z kart Zdarzeń. Dobierz tyle kart Zdarzeń, ilu graczy bierze udział w rozgrywce. Po wyciągnięciu każdej z nich, sprawdź Runę opatrzoną słowem „UMIEŚĆ”, a następnie weź figurkę Potwora oznaczonego na swojej karcie tą Runą i umieść ją w Regionie, którego numer odpowiada liczbie na dobranej karcie Zdarzenia. Jeżeli dostępne są oba Potwory oznaczone tą Runą, należy wziąć tego, którego karta znajduje się na wierzchu. Jeżeli żaden z Potworów oznaczonych Runą nie jest dostępny (oba znajdują się już na planszy), dobrana karta nie ma żadnego efektu. Następnie odłóż dobraną kartę na stos odrzuconych kart Zdarzeń. Niezależnie ile potworów znajdzie się na planszy, należy rozpatrzyć tyle kart, ilu graczy bierze udział w rozgrywce.
15. Wybierz Bohaterów w sposób opisany na następnej stronie.

4.



9.



11.



10.



8.



7.



# ROZGRYWKA

## WYBÓR BOHATERÓW

Ustal pierwszego gracza w sposób losowy – rozpocznie on Wybór Bohaterów:

1. Gracz dobiera losowo dwie karty Bohaterów i dwie karty Historii. Bierze również kartę Historii Odinssona/Odinsdottir.
2. Następnie wybiera 1 kartę Bohatera i 1 kartę Historii ze wszystkich otrzymanych kart. Jeżeli nie wybrał karty Historii Odinssona/Odinsdottir, przekazuje ją graczowi po jego lewej stronie. Pozostałe karty Bohaterów i karty Historii (te, które nie zostały wybrane), zostają wtasowane do odpowiednich talii.

Po wyborze karty Bohatera i karty Historii pierwszy gracz:

3. Bierze figurkę wybranego Bohatera i zakłada na jej podstawie pierścień w swoim kolorze.
4. Umieszcza wszystkie żetony Cech stroną „zdrową” (bez liczby 2) do góry na pierwszych polach toru Cechy. Wartość Cechy wskazywana jest przez pole, na którym znajduje się żeton Cechy (czyli na początku wszystkie Cechy są równe 2).
5. Dobiera 1 kartę Walki.
6. Umieszcza swój Drakkar na dowolnym Morzu (gracze wybierający Bohatera później mogą stawiać swoje Drakkary na Morzach, na których znajdują się już inne Drakkary). Następnie umieszczają swojego Bohatera i dwie swoje Armie o Sile 1 w Regionie sąsiadującym z Morzem, na którym znajduje się jego Drakkar. Podczas przygotowania do gry żaden gracz nie może umieścić Bohaterów ani Armii w Regionach, w których znajdują się Armie lub znaczniki Kontroli innego gracza. Jeżeli wybrany Region posiada Siłę Ludności równą 2 lub mniej, gracz zdobywa go i kładzie na nim swój znacznik Kontroli.
7. Umieszcza kartę Historii na karcie swojego Bohatera i stosuje wszystkie związane z nią premie.
8. Umieszcza kartę Bohatera na karcie Historii leżącej na jego planszy gracza.

Następnie, w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, powyższe czynności wykonuje każdy kolejny gracz.

Gracz, który wybrał kartę Historii Odinssona/Odinsdottir, rozpoczyna grę jako pierwszy. Jeżeli nikt nie wybrał tej karty, grę rozpoczyna gracz, który rozpoczął Wybór Bohatera.

Gracze są gotowi do rozpoczęcia gry.

## TURA GRACZA

Podczas gry w „Lords of Ragnarok” gracze wykonują swoje tury w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara do chwili zakończenia rozgrywki. Gracz rozgrywający swoją turę nazywany jest graczem aktywnym. Każda tura podzielona jest na etapy, które muszą być wykonywane w ustalonej kolejności. Jednym etapem, w którym gracz zmuszony jest podjąć działanie jest etap Akcji Specjalnej. W pozostałych etapach gracz nie musi nic robić, jeśli nie chce.

### I. MODLITWA

Aktywny gracz może wykonać obie poniższe czynności:

**WYSŁANIE KAPŁANA** – Aktywny gracz może umieścić 1 Kapłana ze swojej puli na wybranym Posągu, jeżeli znajduje się na nim co najmniej jedno wolne miejsce. Aby umieścić Kapłana, gracz nie musi kontrolować Regionu z Posągiem, ani posiadać w nim Bohatera. Po umieszczeniu Kapłana na Posągu, zostaje on tam (blokując jedno dostępne miejsce) do chwili, w której dowolny z graczy nie wykona Akcji Budowy Posągu. Kiedy gracz wyśle Kapłana, otrzymuje stosowne premie. Każde wysłanie Kapłana zwiększa na stałe o 1 punkt Cechę związaną z danym Bóstwem. Jeżeli dany Posąg został rozbudowany do poziomu 1 lub

wyższego, gracz ten otrzymuje też dodatkową premię opisaną na karcie Bóstwa. Bardziej rozbudowane Posągi dają większe premie, ale Cechy podnoszone są zawsze o 1 punkt. Aktywny gracz może wysłać Kapłana także wtedy, gdy nie będzie w stanie uzyskać wszystkich możliwych premii danego Bóstwa.



Gracz zielony umieszcza Kapłana na w pełni rozbudowanym Posągu Thora i zwiększa swoją Siłę o 1 (w tym przypadku z 2 do 3). Ponadto gracz zielony dobiera 3 karty Walki, gdyż Posąg został rozbudowany do poziomu 3.

**KUCIE RUN** – Jeżeli Bohater gracza znajduje się w Regionie z Kuźnią, na której znajduje się żeton Runy, gracz może wziąć tę Runę i umieścić ją w swojej puli. Za każdym razem, gdy gracz bierze Runy i zwiększa to liczbę posiadanych Run powyżej poziomu Mądrości jego Bohatera, gracz wciąż może wziąć Runy, ale musi natychmiast odrzucić Runy już posiadane tak, aby ich liczba w puli nie przekraczała Mądrości Bohatera (odrzuczone Runy są umieszczane w zapasie).

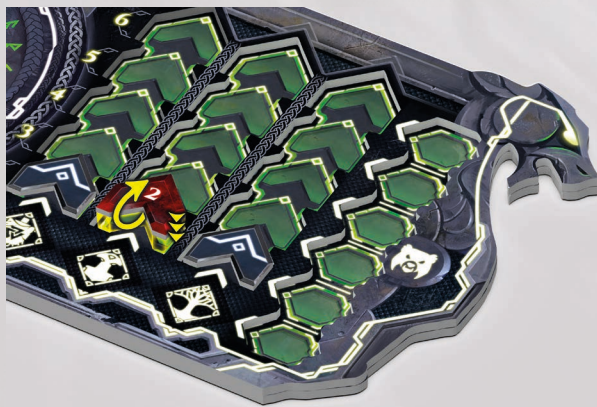
### 2. BOHATER

W tym etapie gracz może wybrać jedną z poniższych Akcji:

- A. Przemieszczenie Bohatera o jeden lub dwa Regiony.
- B. Przemieszczenie Drakkaru o jedno lub dwa Morza.
- C. Wyleczenie 1 Rany swojego Bohatera poprzez odwrócenie żetonu Cechy, jeśli leżał on stroną Rany ku górze. Przy odwracaniu żeton pozostaje na tym samym polu toru Cechy.

#### RANY I LECZENIE

Kiedy Bohater otrzymuje obrażenia, należy obrócić wybrany żeton Cechy stroną „Ranny” do góry. Odwrócić w ten sposób należy żeton, który leży stroną „Ranny” do dołu. Kiedy wszystkie trzy żetony pokazują Rany, Bohater nie odnosi kolejnych Ran (są one ignorowane). Kiedy żeton danej Cechy leży stroną „Ranny” do góry, wartość tej Cechy zawsze wynosi 2, niezależnie od położenia żetonu na torze (ale Cecha może być wciąż normalnie zwiększana lub zmniejszana). Kiedy gracz wyleczy Ranę, żeton odwracany jest stroną „Ranny” do dołu.



### 3. AKCJE RUNICZNE

Aktywny gracz może wydać Runy z puli aby wykonać JEDNĄ Akcję Runiczną, co kosztuje od 1 do 3 Run.

Wszystkie podstawowe Akcje Runiczne, które kosztują 1 Runę, wymagają wydania konkretnego rodzaju Runy. Przykładowo, jeżeli gracz chce przejąć kontrolę nad Potworem, musi wydać Runę odpowiadającą Runie znajdującej się na karcie tego Potwora.

Droższe Akcje Runiczne wymagają wydania 2 lub 3 Run. W takim przypadku wszystkie wydawane Runy muszą być różne (mieć różne symbole). Istnieje 9 podstawowych Akcji Runicznych, ale gracze mogą uzyskać dostęp do innych dzięki kartom Darów lub innym efektom.

#### PODSTAWOWE AKCJE RUNICZNE:

1 Runa (taka sama jak na karcie Potwora/Bossa lub w Domenie):

- Gracz może aktywować Bossa w Regionie za pomocą swojego Bohatera.
- Gracz przejmuje kontrolę nad neutralnym Potworem w Regionie za pomocą swojego Bohatera (więcej o kontrolowaniu Potworów napisano na stronie 10).
- Gracz nawiązuje sojusz z Domeną sąsiadującą z Regionem, w którym znajduje się Bohater tego gracza. Jeżeli jest przy tym pierwszym graczem, który kładzie swój znacznik Kontroli w tej Domenie, dobiera również 1 kartę Walki.

Zestaw 2 Run (różnych rodzajów):

- Gracz podnosi Siłę jednej ze swoich Armii na planszy o 1 (Armia nie musi znajdować się w kontrolowanym przez tego gracza Regionie z Osadą).
- Gracz aktywuje jednego kontrolowanego przez siebie lub neutralnego Potwora (więcej o aktywacji Potworów napisano na stronie 10).
- Gracz dobiera 1 kartę Walki.
- Gracz umieszcza swojego Bohatera w dowolnym Regionie.

Zestaw 3 Run (różnych rodzajów):

- Gracz podnosi jedną ze swoich najniższych Cech o 1.
- Gracz dobiera 2 karty Walki.

### 4. MANEWRY

W tym etapie aktywny gracz może aktywować jedną Armię. Jeżeli nie posiada żadnej Armii na planszy, może zamiast tego dokonać Werbunku jednej Armii.

#### AKTYWACJA I WERBUNEK ARMII

Aktywacja 1 Armii – za każdym razem, gdy gracz aktywuje Armię, może wykonać jedno z poniższych działań:

- Przesunąć wybraną Armię do sąsiedniego Regionu.
- Zwiększyć siłę Armii o 1, ale wyłącznie wtedy, gdy Armia ta znajduje się w kontrolowanym przez tego gracza Regionie z Osadą.

Werbunek 1 Armii – za każdym razem, gdy gracz dokonuje Werbunku Armii, umieszcza on na planszy figurkę Armii ze swojej puli. Początkowa Siła takiej Armii równa jest wysokości Posłuchu tego gracza. Werbowana Armia może być umieszczona w dowolnym Regionie sąsiadującym z Drakkarem tego gracza lub w kontrolowanym przez tego gracza Regionie z Osadą. Gracze mogą umieścić Armię w Regionie, w którym znajdują się już Armie innych graczy (jeśli jest to Region sąsiadujący z ich Drakkarem), ale doprowadzi to do Bitwy.



## 5. AKCJE SPECJALNE

W tym etapie tury, aktywny gracz musi wybrać jedną Akcję Specjalną z Koła Akcji umieszczając swój znacznik Kontroli na polu danej Akcji. Aby wybrać Akcję, gracz musi być w stanie rozegrać jej efekt (przykładowo, gracz nie może wybrać Akcji Posiłków, jeżeli wszystkie jego Armie znajdują się już na planszy). Gracz może wybrać Akcję, na której znajdują się znaczniki Kontroli innych graczy, ale nie taką, na której znajduje się już jego własny znacznik. Jeżeli na wybranym polu znajdują się już znaczniki innych graczy, gracz aktywny kładzie swój znacznik na szczycie stosu (wszystkie znaczniki umieszczane na polach Koła Akcji powinny być kładzione na sobie).

Jeżeli na wybranym polu nie znajdują się jeszcze znaczniki innych graczy, wszyscy gracze posiadający sojusz z Domeną odpowiadającą danemu polu mogą użyć premii dawanej im przez tę Domenę, zaczynając od gracza po lewej stronie gracza aktywnego (oznacza to, że gracz aktywny otrzymuje premię jako ostatni).



Gracz zielony kładzie swój znacznik Kontroli na polu z Akcją Specjalną Potwora. Gracz zielony i czerwony mogą uzyskać premię za Domenę, gdyż jest to pierwszy znacznik Kontroli na polu tej Akcji, a obaj gracze mają sojusz z Domeną odpowiadającą temu polu (w tym przypadku jest to Muspelheim). Gracz czerwony otrzyma tę premię przed graczem zielonym.

Jeżeli na polu Akcji znajduje się już jeden lub więcej znaczników Kontroli, gracz, którego znacznik został właśnie przykryty (czyli wcześniej znajdował się na szczycie stosu) otrzymuje 1 Runę z zapasu.



Gracz czerwony umieszcza swój znacznik Kontroli na znaczniku zielonym. Oznacza to, że gracz zielony natychmiast dostaje 1 wybraną przez siebie Runę.

Gracze otrzymują Runy lub premie za sojusz z Domenami przed rozegranie wybranej Akcji Specjalnej.

Akcja Specjalna Budowy Posągu jest wyjątkiem i działa w inny sposób. Może ona być wybrana wyłącznie wtedy, gdy gracz posiada już co najmniej jeden znacznik Kontroli na dowolnym polu Koła Akcji. Gracz aktywny nie umieszcza swojego znacznika na Kole Akcji, kiedy wybiera Akcję Specjalną Budowy Posągu, nie są przyznawane też premie za sojusz z Domeną (na polu nie ma miejsca na znacznik i nie jest ono powiązane z żadną Domeną).

Rozegranie wybranej Akcji Specjalnej kończy turę gracza. Następnie swoją turę rozpoczyna kolejny gracz, zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

## AKCJE SPECJALNE

Poniżej znajduje się opis wszystkich 7 Akcji Specjalnych:

### A. POSILKI

Aktywny gracz werbuje 1 Armię (patrz „Aktywacja i Werbunek Armii” na poprzedniej stronie).

### B. MOBILIZACJA

Gracz aktywuje dowolną liczbę swoich Armii na planszy (ale co najmniej jedną). Po rozegranie efektów wszystkich aktywacji należy sprawdzić, czy gracz uzyskał kontrolę nad nowymi Regionami i rozegrać wszystkie Bitwy w Regionach, w których znajdują się Armie różnych graczy. Jeżeli rozegrana musi być więcej niż jedna Bitwa, ich kolejność ustalana jest przez gracza aktywnego.

### C. PRZYGOTOWANIE

Aktywny gracz wybiera dwie z poniższych opcji (może też wybrać tę samą opcję dwukrotnie):

- Wyleczenie 1 Rany.
- Dobranie 1 karty Walki.
- Wzięcie 1 wybranej Runy (z zapasu).
- Zwiększenie Siły Armii o 1, ale tylko jeżeli Armia ta znajduje się w kontrolowanym przez tego gracza Regionie z Osadą.

### D. BUDOWA ŚWIĄTYNI

Aktywny gracz wybiera jeden ze swoich Regionów z Kapliczką, ale bez Świątyni. Następnie bierze Świątynię z pola Toru Świątyni o najniższym dostępnym numerze i umieszcza ją w tym Regionie, po czym pobiera 1 Kapłana. Jeżeli na polu wziętej Świątyni znajdował się napis „Dary”, rozpoczyna się pobieranie kart Boskich Darów.

#### BOSKIE DARY

Dobieranie kart Boskich Darów rozpoczyna się w chwili, gdy podczas Budowania Świątyni na Torze Świątyni odświeżone zostanie pole z napisem „Dary”. Gracz, który wybudował tę Świątynię, dobiera liczbę kart większą o jeden niż liczba graczy i wykłada je odkryte na stół. Następnie aktywny gracz wybiera jedną z kart i kładzie ją obok swojej planszy gracza, po czym akcję tę powtarzają wszyscy gracze, w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara. Kiedy wszyscy gracze wybiorą po jednej karcie, pobieranie kart Boskich Darów kończy się, a ostatnia, niewybrana karta zostaje odłożona na stos kart odrzuconych.

Boskie Dary dają graczom specjalne zdolności, które dostępne są do końca rozgrywki.

### E. POTWORY

Aktywny gracz wybiera jedną z poniższych akcji:

- Aktywacja 1 lub 2 różnych Potworów w wybranej kolejności. Gracz może aktywować wyłącznie Potwory neutralne lub kontrolowane przez siebie.
- Rozpoczęcie Łowów na Potwora przebywającego w tym samym Regionie co Bohater gracza aktywnego (rozgrywanie Łowów opisano na stronie 10).
- Rozpoczęcie Łowów na Bossa przebywającego w tym samym Regionie co Bohater gracza aktywnego. Akcję tę gracz może wykonać dopiero po pokonaniu dwóch Potworów (jednego w grze dla 2 graczy).

#### POKONANE POTWORY I ŻETONY POGROMCY

Kiedy Potwór zostaje pokonany, gracz, który zadał mu śmiertelny cios, otrzymuje jego figurkę i kładzie ją obok swojej planszy gracza. Ponadto każdy gracz, który posiada przynajmniej 4 znaczniki Kontroli na polach Ran tego Potwora, otrzymuje znacznik Pogromcy. Figurki pokonanych Potworów i żetony Pogromcy liczą się przy ustalaniu, czy dany gracz może zacząć Łowy na Bossa. Tę ostatnią Akcję mogą podjąć wyłącznie gracze, którzy posiadają co najmniej dwie figurki Potworów, dwa żetony Pogromcy bądź jedną figurkę Potwora i jeden żeton Pogromcy.

### F. UZURPACJA

Aktywny gracz może wykonać tę Akcję Specjalną jedynie, gdy jego Bohater znajduje się w Regionie, w którym nie przebywają bohaterowie innych Graczy. Można ją wykonać na obszarze, w którym Siła Bohatera jest równa Sile Ludności danego Regionu lub od niej wyższa. Inne Armie obecne w tym Regionie muszą się wycofać. Aktywny gracz uzyskuje kontrolę nad tym Regionem i może natychmiast zwerbować tam Armię.

Akcję tę można również wykonać w Regionie kontrolowanym przez innego gracza. Aby to zrobić, Siła Bohatera musi być równa łącznej Sile Armii w Regionie lub od niej wyższa. W takiej sytuacji, wszystkie Armie innych graczy muszą się wycofać z Regionu. Jeżeli gracz kontrolujący ten Region nie ma w nim żadnych Armii, Akcja Uzurpacji może być wykonana niezależnie od wysokości Siły Bohatera. W jednym i drugim przypadku uzurpujący gracz przejmuje kontrolę nad Regionem i może natychmiast zwerbować tam Armię.



Gracz zielony decyduje się wykonać Akcję Specjalną Uzurpacji, kładąc swój znacznik Kontroli na polu Koła Akcji. Gracz porównuje Siłę swojego Bohatera z Siłą Ludności Regionu, w którym znajduje się jego Bohater. Jako że obie wartości są równe 2, gracz zielony umieszcza znacznik Kontroli w tym Regionie i werbuje tam 1 Armię, której Siła równa jest Posłuchowi Bohatera.

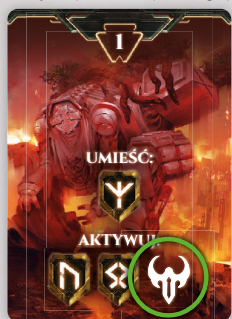
## G. BUDOWA POSĄGU (♣)

Aby wybrać tę Akcję Specjalną, gracz musi posiadać co najmniej jeden znacznik Kontroli na innym polu Koła Akcji. Po wybraniu tej Akcji aktywny gracz wykonuje następujące działania w opisanej poniżej kolejności:

1. Wybiera jeden z Posągów i dodaje do niego kolejny element (kolejną część figurki). Gracz nie może wybrać Posągu, który jest ukończony, tj. posiada wybudowane 3 poziomy.
2. Sprawdza wszystkie odsłonięte karty Warunków Ragnaroku. Jeżeli któryś z Warunków jest spełniony, odwraca jego kartę. Jeżeli odwrócone są co najmniej 3 karty, rozpoczyna się Ragnarok (patrz Cel gry, strona 4).
3. Wszyscy gracze:
  - Zdejmują swoich Kapłanów ze wszystkich Posągów i odkładają ich do zapasu (nie do swojej puli).
  - Zdejmują swoje znaczniki Kontroli z Koła Akcji.
  - Ładują swoje Artefakty.
4. Naładuj wszystkie Kuźnie, kładąc odpowiednie Runy na pustych znacznikach Kuźni.



5. Budowniczy Posągu bierze do swojej puli po 1 Kapłanie za każdą Świątynię posiadaną w swoich Regionach. Ponadto gracz ten zbiera również wszystkie Runy z Kuźni w swoich Regionach.
6. Dobierz i rozegraj jedną kartę Zdarzeń:
  - Aktywny gracz sprawdza symbol Runy znajdujący się obok słowa „Umieść” na dobranej karcie Zdarzenia. Jeżeli jakiś Potwór, na którego karcie znajduje się ten symbol Runy, nie został jeszcze umieszczony na planszy, należy umieścić jego figurkę w Regionie wskazanym przez kartę Zdarzeń (liczba u góry karty). Jeżeli oba Potwory posiadające dany symbol nie pojawiły się jeszcze na planszy, należy wystawić na planszę tego, którego karta znajduje się na górze (patrz krok 7 Przygotowania do gry). Jeżeli żaden z Potworów oznaczony tym symbolem Runy nie jest dostępny (oba znajdują się na planszy bądź zostały pokonane), na planszy nie umieszcza się żadnych Potworów.
  - Przejdź do sekcji Aktywacji dobranej Karty Zdarzeń (lewa strona karty). Aktywuj wszystkie Potwory oznaczone danym symbolem Runy i znajdujące się na planszy, zaczynając od tego, którego karta znajduje się na górze. Następnie należy zrobić to samo z drugim symbolem Runy znajdującym się w sekcji Aktywacji dobranej karty Zdarzeń.
  - Jeżeli na dobranej karcie Zdarzeń znajduje się symbol Bossa (♣), aktywuj Bossa (Lokiego).



# POTWORY I ŁOWY

## AKTYWACJA I KONTROLA POTWORÓW

Kiedy Potwór jest aktywowany, wykonuje on ruch bądź atakuje Region. Jeżeli Potwór jest kontrolowany przez gracza, to ten ostatni wybiera działanie Potwora. Jeżeli zdecyduje się na atak, musi rozegrać wszystkie jego konsekwencje, nawet te, które będą dla niego niekorzystne. Jeżeli aktywowany jest Potwór neutralny, aktywny gracz rzuca kością Potworów, aby ustalić działanie. Do uzyskania możliwe są 3 wyniki:



- Aktywny gracz przesuwa Potwora do wybranego sąsiedniego Regionu. Ruch ten może wywołać Tratowanie.
- Rozegraj atak Potwora na Region (opisany na karcie Potwora). Jeżeli konieczne będzie podjęcie jakiejś decyzji, zawsze podejmuje ją gracz aktywny.
- Aktywny gracz może wybrać, czy zastosować wynik strzałki, czy ognia.

Wszystkie decyzje odnośnie Potworów neutralnych są podejmowane przez gracza aktywnego. Wszystkie decyzje odnośnie Potworów kontrolowanych przez gracza są podejmowane przez gracza kontrolującego danego Potwora.

### TRATOWANIE

Za każdym razem, gdy Potwór wkracza do Regionu, w którym znajdują się Armie, należy zmniejszyć Siłę jednej z tych Armii o 1. Jeżeli znajduje się tam więcej niż jedna Armia, gracz, który przesunął Potwora (gracz aktywny bądź gracz kontrolujący Potwora) decyduje, która Armia zostanie osłabiona. Jeżeli Potwór jest kontrolowany przez gracza, gracz ten może zrezygnować z Tratowania, ale Potwory neutralne zawsze wykonują Tratowanie, kiedy w Regionie, do którego wkraczają, znajdują się Armie.



Gracz zielony aktywuje Draugra. Nie jest on kontrolowany przez nikogo, więc gracz rzuca kością Potworów. Wynik rzutu oznacza, że Potwór musi wykonać ruch do sąsiedniego Regionu. Gracz zielony decyduje się przesunąć Draugra do Regionu (19), w którym znajduje się Armia gracza czerwonego. W wyniku Tratowania (w tym przypadku obowiązkowego), Siła tej Armii zostaje zmniejszona o 1.

## KONTROLOWANIE POTWORÓW

Kontrolę nad Potworem symbolizuje założony na podstawkę figurki pierścień w kolorze gracza. Każdy z graczy ma dwa pierścienie, co oznacza, że można jednocześnie kontrolować maksymalnie dwa Potwory. Jeżeli gracz kontroluje dwa Potwory i chce przejąć kontrolę nad innym, musi zdjąć pierścień z jednego ze swoich Potworów (natychmiast tracąc nad nim kontrolę). Gracz nigdy nie może przejąć kontroli nad Bossem lub Potworem kontrolowanym przez innego gracza.

## ROZPOCZĘCIE ŁOWÓW

Łowy są walką pomiędzy Bohaterem a Potworem lub Bossem. Aby je rozpocząć, Bohater gracza musi znajdować się w tym samym Regionie co Potwór lub Boss, który ma być celem Łowów. Następnie, aktywny gracz musi wykonać Akcję Specjalną Potworów. W czasie Łowów gracze ignorują limity kart Walki wynikłe z Mądrości ich Bohaterów.



**KARTY WALKI** – Karty te są używane przez graczy podczas Bitew między Armiami i w czasie Łowów na Potwory lub Bossa.

Każda karta Walki posiada:

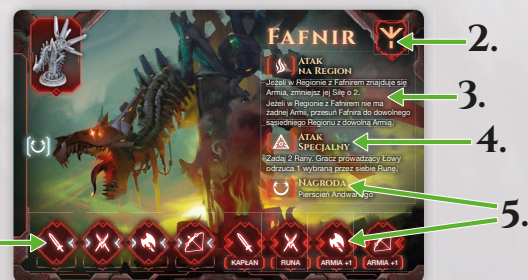
1. Symbol broni.
2. Wartość.
3. Efekt Łowów.
4. Efekt Walki.
5. Symbole Ofiar (obecne na niektórych kartach Walki).



**KARTY ATAKU POTWORÓW** – Karty reprezentujące ataki Potworów.

Każda z tych kart posiada:

1. Wartość Szału.
2. Wartość Słabego Punktu.
3. Oznaczenie dobierania kart przez Potwora.
4. Efekt ataku.



**KARTY POTWORÓW** – Karty te zawierają wszystkie ważne informacje o każdym z Potworów.

1. Pola Ran Potwora.
2. Runę Potwora.
3. Opis Ataku na Region.
4. Opis Ataku Specjalnego.
5. Nagrody.

## POLA RAN I NAGRODY

Pola te oznaczają wytrzymałość Potwora i to, jak trudny jest do pokonania. Gracze zakrywają kolejne pola swoimi znacznikami Kontroli za każdym razem, gdy zadadzą Potworowi Rany w czasie Łowów. Każde z pól oznaczone jest symbolem broni, który musi odpowiadać rodzajowi karty Walki zagranej w czasie Łowów, aby można było zadać Potworowi Ranę. Niektóre pola Ran posiadają również przypisane nagrody, które zdobywa gracz zadający tę Ranę. Istnieją 4 rodzaje nagród:

**DOMENA** – Gracz kładzie swój znacznik Kontroli w dowolnej Domenie, w której nie ma jeszcze jego znacznika. Jest to równoważne z nawiązaniem sojuszu z tą Domeną, więc gracz dobiera 1 kartę Walki, jeśli jego znacznik jest pierwszym znacznikiem leżącym w danej Domenie.

**KAPŁAN** – Gracz otrzymuje 1 Kapłana z zapasu i umieszcza go w swojej puli.

**ARMIA +1** – Gracz zwiększa Siłę jednej ze swoich Armii o 1 (Armia ta nie musi znajdować się w kontrolowanym przez tego gracza Regionie z Osadą).

**RUNA** – Gracz otrzymuje z zapasu 1 Runę wybranego rodzaju i umieszcza ją w swojej puli.

### POLA RAN BOSSA

Każde pole Ran Bossa oznaczone jest dwoma symbolami broni. Oznacza to, że gracz musi jednocześnie zagrać dwie karty oznaczone tymi symbolami, aby zadać Bossowi jedną Ranę.

## ROZGRYWANIE ŁOWÓW

Każde Łowy dzielą się na serię rund, w których Bohater i Potwór lub Boss wykonują Akcje na przemian. W czasie Łowów za akcje i decyzje Potwora lub Bossa odpowiada gracz siedzący po prawej stronie gracza, który prowadzi Łowy. Przed rozpoczęciem Łowów gracze powinni wykonać następujące czynności:

1. Zagrać i rozstrzygnąć wszystkie efekty opisane jako „na początku Łowów”.
2. Gracz prowadzący Łowy dobiera liczbę kart Walki równą Sił jego Bohatera.
3. Gracz kontrolujący Potwora tasuje talię Ataku Potwora i dobiera z niej 2 karty.

Następnie Łowy rozpoczynają się od pierwszej rundy Potwora i trwają do chwili, gdy spełniony zostanie jeden z warunków ich zakończenia.

Chociaż Boss nie jest uważany za Potwora, wszystkie zasady Łowów, efekty na kartach Walki oraz efekty Ataku Potwora odnoszące się do Potworów, znajdują odniesienie także do Bossa, chyba że konkretna karta lub zasada stanowi inaczej

## ZAKOŃCZENIE ŁOWÓW

Łowy kończą się powodzeniem, gdy Potwór zostanie pokonany, tj. ostatnie pole Ran na jego karcie zostanie zakryte znacznikiem Kontroli.

Łowy kończą się niepowodzeniem, gdy:

- A. Bohater otrzymuje Ranę, a wszystkie trzy znaczniki jego Cech leżą już stroną Ran do góry.
- B. Talia Ataku Potwora jest pusta na początku rundy Potwora.
- C. Efekt karty Ataku Potwora mówi, że Łowy dobiegają końca.
- D. Gracz prowadzący Łowy nie może lub nie chce zadać co najmniej jednej Rany w swojej rundzie.

Kiedy Łowy kończą się niepowodzeniem (Potwór wciąż żyje), Bohater otrzymuje 1 Ranę.

### KONIEC ŁOWÓW NA BOSSA

Jeżeli gracz zakończy Łowy na Bossa, pokonując go, gra natychmiast kończy się zwycięstwem tego gracza. Jeżeli jednak Łowy takie zakończą się niepowodzeniem (po ich zakończeniu Boss wciąż żyje), to Boss natychmiast się regeneruje – należy usunąć wszystkie znaczniki Kontroli z jego karty.

## RUNDA POTWORA

W tej rundzie Potwór atakuje, a Bohater stara się bronić. W każdej rundzie Potwora należy wykonać następujące czynności:

1. Sprawdź, czy talia Ataku Potwora jest pusta. Jeśli tak, Łowy natychmiast się kończą (niepowodzeniem).
2. Potwór wybiera jedną z kart Ataku Potwora z ręki i zagrywa ją, a następnie odrzuca wszystkie pozostałe karty Ataku Potwora.
3. Bohater może zagrać karty Walki, aby obronić się przed efektami ataku Potwora. Gracz prowadzący Łowy może zagrać dowolną liczbę kart Walki (lub nie zagrywać żadnej). Aby skutecznie się obronić, łączna wartość zagranych kart musi być wyższa od wartości Szału zagranej karty Ataku Potwora. Bohater może też użyć karty z symbolem Tarczy, która blokuje wszystkie efekty ataku Potwora, całkowicie ignorując wartość Szału.
4. Jeżeli Bohater skutecznie obroni się przed atakiem, należy zignorować efekty ataku Potwora. W przeciwnym razie należy je zastosować.
5. Gracz prowadzący Łowy dobiera 1 kartę Walki.
6. Dodaj wartość Mądrości Bohatera do sumy wartości wszystkich kart Walki zagranych w celu obrony przed atakiem Potwora. Jeżeli wynik jest równy lub wyższy od wartości Słabego Punktu podanej na zagranej w tej rundzie karcie Ataku Potwora, gracz prowadzący Łowy dobiera jeszcze jedną kartę Walki.



Gracz kierujący Potworem decyduje się zagrać kartę Ataku Potwora „Atak Specjalny”. Gracz prowadzący Łowy odrzuca 2 karty Walki o łącznej wartości 4. Nie tylko pozwala to na skuteczną obronę, ale także umożliwia graczowi prowadzącemu Łowy dobranie dodatkowej karty Walki, ponieważ suma wartości odrzuconych kart (4) i Mądrości Bohatera (3) są równe wartości Słabego Punktu karty „Atak Specjalny” (7).

7. Pod koniec rundy Potwora, dobiera on nowe karty Ataku Potwora z talii. Liczba dobieranych kart jest równa liczbie podanej na zagranej w tej rundzie karcie Ataku Potwora. Na koniec należy odłożyć zagrana kartę na stos kart odrzuconych. Następnie rozpoczyna się runda Bohatera.

### TALIA KART ATAKU POTWORA

Tej talii nigdy nie tasuje się w czasie danych Łowów. Kiedy Potwór musi dobrać nowe karty, ale w talii nie ma wystarczającej ich liczby, Potwór dobiera tyle kart, ile zostało w talii. Przed rozpoczęciem każdego Łowów gracze tasują wszystkie 14 kart, aby stworzyć talię Ataku Potwora, która będzie w nich używana.

## RUNDA BOHATERA

W czasie tej rundy, Bohater zadaje Rany Potworowi. Aby tego dokonać, gracz prowadzący Łowy musi zagrać karty Walki z symbolem broni odpowiadającym dowolnemu odsłoniętemu polu Ran na karcie Potwora. Kiedy gracz zagrywa kartę Walki, może rozegrać jej efekt Łowów i położyć znacznik Kontroli na wybranym polu Ran oznaczonym takim symbolem, jaki znajduje się na zagranej właśnie karcie Walki. Jeżeli z danym polem Ran związana jest nagroda, gracz otrzymuje ją natychmiast po zadaniu tej Rany.

W czasie jednej rundy gracz może zadać Potworowi dowolną liczbę Ran. Runda Bohatera kończy się, gdy znajdzie jedna z poniższych sytuacji:

1. Bohater nie może lub nie chce zadać Rany Potworowi. W takiej sytuacji Łowy natychmiast kończą się niepowodzeniem.
2. Zakryte zostanie ostatnie odsłonięte pole Rany. Oznacza to, że Potwór został pokonany i Łowy natychmiast kończą się powodzeniem.
3. Bohater decyduje się zakończyć swoją rundę po zadaniu Potworowi co najmniej jednej Rany. Łowy trwają nadal, ale runda Bohatera kończy się i swoją rundę zaczyna Potwór.

## POKONANIE POTWORA

Kiedy zakryte zostanie ostatnie odsłonięte pole Rany na karcie Potwora, oznacza to, że Potwór ten został pokonany. Gracz, który zakrył swoim znacznikiem ostatnie pole Rany, otrzymuje figurkę pokonanego Potwora i kładzie ją obok swojej planszy gracza. Każdy z pozostałych graczy, który posiada przynajmniej 4 swoje znaczniki Kontroli na karcie tego Potwora, otrzymuje 1 żeton Pogromcy. Następnie zdejmij wszystkie znaczniki Kontroli z tej karty Potwora i odłóż ją do pudełka.

### ZADAWANIE RAN POTWOROM POZA ŁOWAMI

Możliwe jest zadawanie Ran Potworom inaczej niż poprzez Łowy, ale kiedy gracz zadaje Potworowi Rany poza Łowami, nie otrzymuje za to żadnych nagród ani nie może w ten sposób uzyskać karty Artefaktu Potwora. Potwór może zostać pokonany poza Łowami, jeżeli zakryte zostanie jego ostatnie odsłonięte pole Rany. W takiej sytuacji gracz, który tego dokonał, zatrzymuje figurkę Potwora dla siebie, zaś każdy z pozostałych graczy, który posiada przynajmniej 4 swoje znaczniki Kontroli na karcie tego Potwora, otrzymuje 1 żeton Pogromcy.

## ARTEFAKT

Jeżeli po zakończeniu Łowów (niezależnie od tego, czy Potwór został pokonany, czy nie), Potwór wciąż posiada przydzieloną kartę Artefaktu (nikt nie zdobył jej wcześniej), a wszystkie pola Ran, do których nie przypisano nagród, są już zakryte, Bohater otrzymuje tę kartę Artefaktu Potwora.



# BITWY I INNE ZASADY

## BITWY

Bitwa to walka między Armiami należącymi do dwóch graczy. Bitwę należy rozegrać pod koniec każdego etapu tury, jeżeli dwie lub więcej Armii należących do różnych graczy znajdzie się w tym samym Regionie. Kiedy należy rozegrać więcej niż jedną Bitwę, ich kolejność ustala gracz aktywny.

### PRZEBIEG BITWY:

- 1. ZAGRYWANIE KART WALKI:** Zaczynając od gracza broniącego się, każdy z graczy może zagrać jedną kartę Walki lub spasować. Po zagranie karty Walki, gracz natychmiast rozpatruje jej efekt Bitwy i kładzie ją przed sobą. Suma wartości wszystkich zagrywanych w ten sposób kart zwiększa Siłę Bitewną gracza na potrzeby następnego kroku. Karty oznaczone symbolem Ofiar mogą być zagrane wyłącznie wtedy, gdy łączna liczba symboli Ofiar na wszystkich kartach gracza zagrywanych w czasie tej Bitwy nie przekracza łącznej Siły wszystkich biorących udział w Bitwie Armii tego gracza. Kiedy gracz spasuje, nie może już zagrywać kart Walki, jego przeciwnik może zaś zagrać tyle kart, ile zechce, do chwili, gdy sam nie spasuje. Kiedy obaj gracze spasują, przejdź do kolejnego etapu Bitwy.
- 2. PODLICZANIE SIŁY BITEWNEJ:** Każdy z graczy dodaje wartości zagrywanych w tej bitwie kart Walki, Siły swoich Armii biorących udział w Bitwie oraz inne stosowne efekty (Artefakty, Błogosławieństwa i Zdolności Specjalne Bohaterów). Suma jest Siłą Bitewną danego gracza. Bitwę wygrywa gracz, którego Siła Bitewna jest wyższa. W przypadku remisu zwycięzcą Bitwy jest gracz broniący się.
- 3. OFIARY (STRONA PRZEGRANA):** Gracz, który przegrał Bitwę, musi zmniejszyć Siłę wszystkich swoich Armii biorących udział w Bitwie o 1. Następnie musi on obniżyć Siłę Armii o 1 za każdy symbol Ofiar znajdujący się na kartach zagrywanych przez niego w trakcie tej Bitwy. Gracz może rozdzielić straty wynikłe z symboli Ofiar pomiędzy swoje Armie zgodnie z jego życzeniem (nie może jednak przydzielić do jednej Armii większej ich liczby niż wynosi Siła tej Armii). W rzadkich przypadkach, kiedy liczba symboli Ofiar jest wyższa niż łączna siła Armii, wszystkie Armie gracza przegrywającego Bitwę zostają zniszczone (zdjęte z planszy i odłożone do puli gracza), zaś nadmiarowe Ofiary są ignorowane.
- 4. WYCOFANIE:** Gracz, który przegrał Bitwę, musi wycofać wszystkie swoje Armie biorące udział w Bitwie do jednego sąsiedniego Regionu.
- 5. OFIARY (STRONA ZWYCIĘZCY):** Zwycięzca musi rozdzielić Ofiary wynikłe z zagrywanych przez niego kart Walki tak, jak robił to w kroku 3. gracz przegrywający Bitwę (ale jego Armie nie tracą automatycznie Siły za przegranie Bitwy).
- 6. KONTROLA REGIONU:** Na koniec gracie sprawdzają, czy zwycięzca Bitwy może kontrolować Region. Jeżeli łączna Siła zwyciężskich Armii jest równa lub wyższa od Siły Ludności danego Regionu, gracz przejmuje nad nim kontrolę.


#### ZNISZCZENIE ARMII

Jeżeli Siła Armii musi zostać zmniejszona poniżej 1 lub Armia ta nie może się wycofać, należy zdjąć symbolizującą ją figurkę z planszy i umieścić ją w puli jej właściciela.



Gracz zielony aktywuje swoją Armię i przesuwa ją do Regionu, w którym znajduje się już Armia gracza czerwonego. Po zakończeniu Manewrów, ruch gracza zielonego kończy się i konieczne jest rozegranie Bitwy. Gracz czerwony zagrywa kartę Walki „Włócznia” (+2 do Siły Bitewnej). Gracz zielony zagrywa kartę Walki „Miecz” (+3 do Siły Bitewnej). Czerwony gracz pasuje, po czym pasuje również gracz zielony. Zielony gracz wygrywa Bitwę, posiadając Siłę Bitewną 7 (Siła Bitewna gracza czerwonego wynosi 6). Gracz czerwony obniża Siłę swojej Armii o 1 w wyniku przegranej Bitwy i wycofuje Armię z Regionu. Gracz zielony obniża Siłę swojej Armii o 1 za jeden symbol Ofiar znajdujący się na zagraną przez niego karcie Walki. Następnie gracz zielony przejmuje kontrolę nad Regionem.

## ARTEFAKTY

Za każdym razem, gdy gracz zdobywa kartę Artefaktu , jest ona Naładowana. Gracz może wyczerpać dowolne posiadane karty Artefaktów (oznaczając to obróceniem ich o 90 stopni), aby użyć wyszczególnionego na nich efektu, w sytuacji opisanej na karcie Artefaktu.

Istnieją dwa rodzaje kart Artefaktów. Działają one tak samo, ale uzyskuje się je na różne sposoby:

**KARTY ARTEFAKTÓW POTWORÓW** – Każda z nich powiązana jest z konkretnym Potworem. Gracz może zdobyć Artefakty Potworów po zakończeniu Łowów (niezależnie od tego, czy Potwór przeżył, czy nie), kiedy wszystkie pola Ran niepowiązane z nagrodami zostaną zakryte znacznikami Kontroli. Możliwe jest to tylko wtedy, gdy żaden z graczy nie zdobył jeszcze tego Artefaktu.

**KARTY BOSKICH ARTEFAKTÓW** – Te potężne przedmioty są powiązane z Regionami, w których znajdują się Posągi. Kiedy gracz przejmie kontrolę nad takim Regionem (niezależnie od poziomu Posągu), bierze kartę Boskiego Artefaktu powiązanego z tym Posągiem, niezależnie od tego, czy posiada ją już jakiś inny gracz, czy też nie. Zdobyte Boskie Artefakty są zawsze Naładowane.

## KARTY I STOSY KART ODRZUCONYCH

W grze używa się 4 talii: kart Zdarzeń, kart Walki, kart Ataku Potworów i kart Darów. Karty Walki, Zdarzeń i Darów powinny być ponownie przetasowane, kiedy ich talie skończą się, a gracz musi dobrać kolejną kartę. Należy wtedy wziąć wszystkie odrzucone karty danego typu i przetasować je, tworząc nową talię. Wszystkie karty Ataku Potworów są zawsze tasowane przed każdymi Łowami. Gracze mogą w dowolnej chwili przejrzeć każdy stos kart odrzuconych.

## OGRANICZENIE LICZBY ELEMENTÓW

W trakcie rozgrywki gracze używają różnych elementów, takich jak Runy, Armie, Świątynie, Kapłani itd. Zasoby te są ograniczone, więc kiedy ich zapas wyczerpie się, gracze nie mogą ich otrzymywać. Jedynym wyjątkiem od tej reguły są znaczniki Kontroli. Jeżeli te ulegną wyczerpaniu, można zastąpić je dowolnymi przedmiotami.



PROJEKT GRY: Adam Kwapiński

KIEROWNIK OPRACOWANIA GRY: Ernest Kiedrowicz

OPRACOWANIE I TESTY: Krzysztof Belczyk, Wojciech Frelich, Adrian Krawczyk, Łukasz Krawiec, Michał Lach, Paweł Samborski, Filip Tomaszewski, Jan Truchanowicz

INSTRUKCJA: Wojciech Frelich, Ernest Kiedrowicz, Adam Kwapiński

KONCEPCJA GRAFICZNA: Patryk Jędraszek, Marcin Świerkot

ILUSTRACJE: Dominik Mayer, Ewa Labak, Patryk Jędraszek, Jakub Dzikowski, Pamela Łuniewska, Piotr Foksowicz, Piotr Orleański

PROJEKT GRAFICZNY: Adrian Radziun, Michał Lechowski, Klaudia Wójcik, Karolina Łaski, Patrycja Marzec

DTP: Patrycja Marzec, Rafał Janiszewski, Jędrzej Cieślak

GRAFIKA 3D: Mateusz Modzelewski, Piotr Gacek, Michał Lisek, Marek Kondratowicz, Jędrzej Chomicki

REDAKCJA: Tyler Brown

KOREKTA: Tyler Brown, Justin Nnorom

PRODUKCJA: Olga Baraniak, Adrianna Kocięcka, Anna Czajka, Jacek Szczypiński, Dawid Przybyła, Michał Matłosz, Witold Chudy

SPECJALNE PODZIĘKOWANIA: Mateusz Gospodarczyk, Piotr Kołodyński, Joanna Kurek, Martyna Machnica, Aleksandra Małek, Paweł Migryt, Michał Sieńko, Julia Sinielowicz, Jacek Toboła. Przemysław Kotliński i jego zespół testerski, Ken Cunningham i CodedCardboard za przygotowanie prototypu TTS, oraz wszyscy, którzy poświęcili swój czas i energię na udział w opracowaniu i testowaniu gry.

TŁUMACZENIE NA JĘZYK POLSKI: Cezar Matkowski

REDAKCJA WERSJI POLSKIEJ: Wiktoria Ślusarczyk

KOREKTA WERSJI POLSKIEJ: Dominika Rycerz-Jakubiec

SKŁAD WERSJI POLSKIEJ: Patrycja Marzec

KOORDYNACJA TŁUMACZENIA: Jakub Molendowicz, Łukasz Potoczny, Adrianna Kocięcka