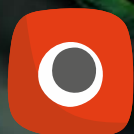


WOJOWNIKY MIDGARDU

AUTOR: OLE STEINESS

INSTRUKCJA



OPIS GRY

JARL TRONDHEIM UMARŁ...

Prosperujący port, teraz pozbawiony silnego przywódcy, staje przed widmem katastrofy. Przerazające stwory wyczuły tę słabość Midgardu. Niezliczone hordy rozlały się po całym kraju, siejąc chaos i zniszczenie. Trolle szturmują bramy miasta. Plaga nieumarłych Draugrów plądruje okoliczne wioski. Mityczne monstra napadają na podróżnych i kupców z odległych krain. Lud cierpi i potrzebuje nowego czempiona.

W grze **Wojownicy Midgardu** wcielacie się w role Przywódców Wikingów. Starając się godnie zastąpić zmarłego Jarla, wprowadzicie swoje klany na drogę **Chwały**. Zabijając Trolle, zaskarbicie sobie poparcie ludu. Walcząc z Draugrami, zdobędziecie złoto niezbędne do sfinansowania kolejnych wypraw. Pokonanie mitycznych Potworów zapewni wam **Chwałę** i przychylność Bogów. Najdzielniejszy z przywódców dostąpi godności zostania nowym Jarlem i zostanie ogłoszony najlepszym **Wojownikiem Midgardu**!

CEL GRY

Celem gry jest posiadanie najwięcej **Chwały** na koniec 8. rundy.

Gracze zdobywają **Chwałę** głównie za walkę z wrogami i mogą ją stracić, jeżeli zostaną Potępieni za porażkę w obronie miasta. Więcej szczegółów znajduje się w sekcji punktacji końcowej na str. 14.





KOMPONENTY



1 plansza

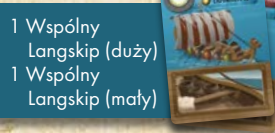
5 plansz Przywódców
Wikingów
(każdy z unikatową
zdolnością)



4 Prywatne
Langskipy



1 znacznik
Pierwszego
Gracza



1 Wspólny
Langskip (duży)
1 Wspólny
Langskip (mały)



1 Wspólny
Gullinkambi



8 kaflí Straganów
4 Wojkowe
4 Ekonomiczne



20 kart
Podróży



13 kart
Przeznaczenia

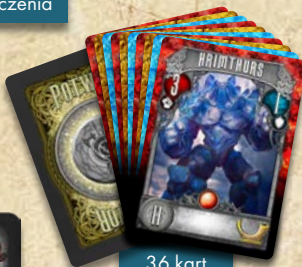


11 kart Run

10 kart Statków
Kupieckich



21 kart
Draugrów



36 kart
Potworów



16 kart
Trolli



60 Monet

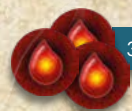
28 żetonów Potępienia
(powodują utratę Chwały
na koniec rozgrywki)



10 znaczników
(po 2 w każdym kolorze)



1 znacznik Rundy



3 żetony Obrażeń



25 Robotników
(po 5 w każdym kolorze)



34 kości Wojowników
12 Mieczników (białe kości)
12 Włóczników (czerwone kości)
10 Toporników (czarne kości)



20 znaczników
Drewna



54 żetony
Łaski Bogów



30 znaczników
Żywności





PRZYGOTOWANIE DO GRY



- 1 Połóżcie planszę na środku obszaru gry.
- 2 Umieśćcie znacznik Rundy na 1. polu toru Rund.
- 3 Potasujcie osobno kafle Straganów Wojskowych i Ekonomicznych, a następnie połóżcie po jednym odkrytym kafle na wyznaczonych miejscach na planszy, zgodnie z liczbą graczy.

W rozgrywce 2-osobowej użyjcie 1 kafa Wojskowego i 1 Ekonomicznego.

W rozgrywce 3-osobowej użyjcie 1 kafa Wojskowego i 2 Ekonomicznych.

W rozgrywce 4-osobowej użyjcie 2 kafi Wojskowych i 2 Ekonomicznych.

Pozostałe kafle Straganów odłóżcie do pudełka.

Stragany działają tak samo jak inne lokacje, ale dzięki losowemu doborowi zapewniają różnorodność rozgrywek.

- 4 Kafelki Wspólnych Langskipów (małego i dużego) połóżcie na wyznaczonych miejscach na planszy. Kafelki Prywatnych Langskipów połóżcie obok planszy, w pobliżu pola Szkutnika. (Jeżeli gracie w mniej niż 3 lub 4 osoby, odłóżcie do pudełka kafelki Prywatnych Langskipów oznaczone odpowiednio 3+ lub 4+).
- 5 Potasujcie osobno talie kart Run, Przeznaczenia, Statków Kupieckich, Trolli i Draugrów i połóżcie je zakryte na wyznaczonych miejscach na łódzie, w górnej części planszy. Następnie potasujcie talie Podróży i Potworów i połóżcie je zakryte na wyznaczonych miejscach odległych krain w morskiej, dolnej części planszy.
- 6 Znaczniki Żywności i Drewna, kości Wojowników (Mieczników, Włóczników i Toporników), Monety oraz żetony Łaski Bogów i Potępienia umieśćcie w puli ogólnej w pobliżu planszy i w zasięgu wszystkich graczy.
- 7 Gracz, który ostatnio zyskał chwałę w bitwie otrzymuje znacznik Pierwszego Gracza (lub po prostu wybierzcie rozpoczynającego gracza w dowolny sposób).
- 8 Rozpoczynając od gracza siedzącego na prawo od Pierwszego Gracza i kontynuując przeciwnie do kierunku ruchu wskazówek zegara, każdy z graczy wybiera Przywódcę i bierze jego planszę Przywódcy Wikingów.
- 9 Każdy z graczy otrzymuje Robotników w wybranym kolorze oraz startowe zasoby: 1 Żywność, 1 Drewno, 1 Monetę, 1 żeton Łaski Bogów i 1 kość Miecznika.

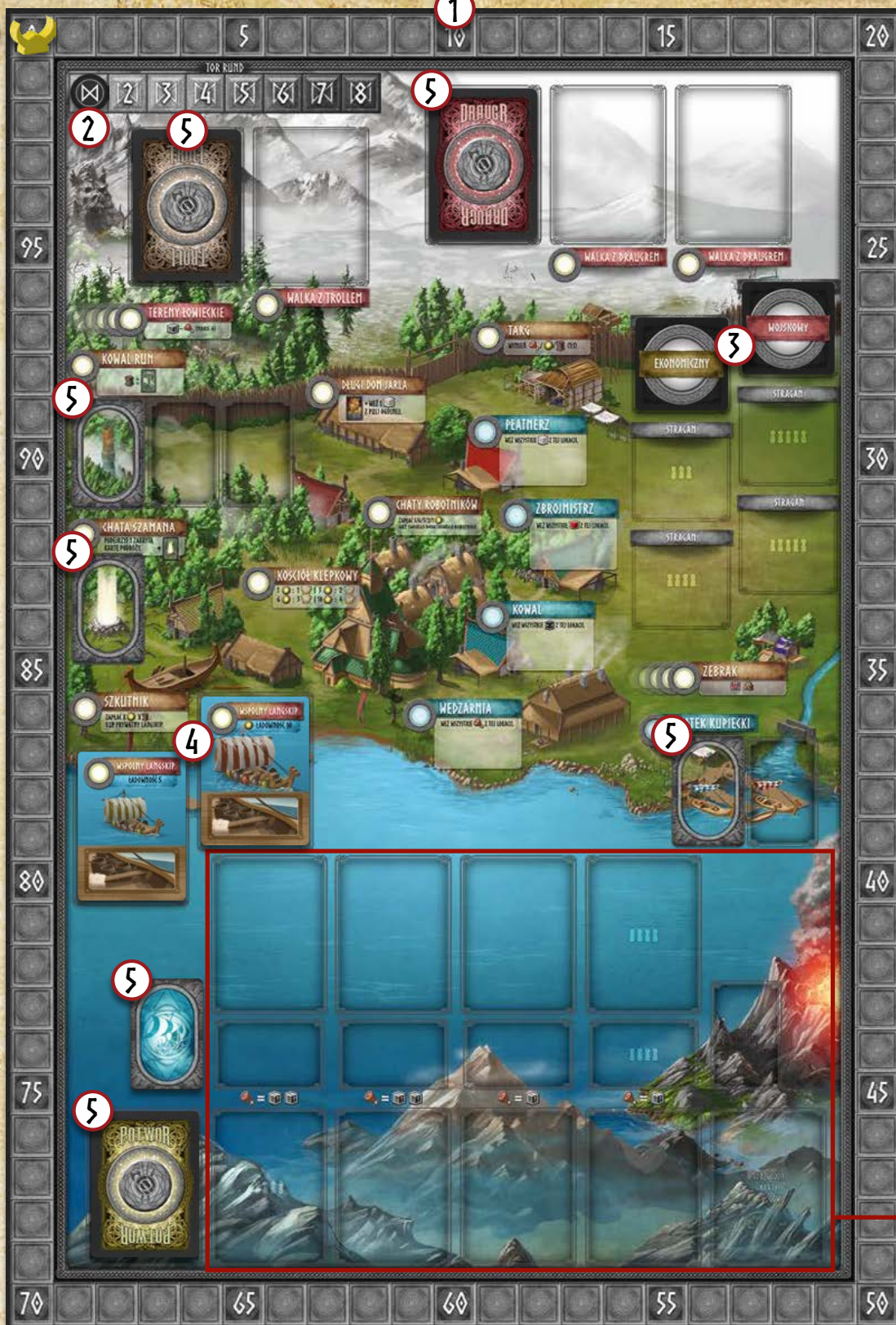


- 10 Umieśćcie po jednym okrągłym znaczniku w swoim kolorze na polu „0” na torze punktacji, a drugi znacznik na swojej planszy Przywódcy Wikingów, zaznaczając w ten sposób kolor, którym gracie. Połóżcie po jednym Robotniku w puli ogólnej (będziecie mogli go zyskać w Chatach Robotników), a pozostałych 3 Robotników umieśćcie przed sobą (4 w grze 2-osobowej). Pozostałych Robotników odłóżcie do pudełka.

- 11 Każdy z graczy otrzymuje po 1 losowej karcie Przeznaczenia.

10

1



6



10



Odległe krainy

4



5

5

11



7



8



9



10



PRZEBIEG GRY



Gra Wojownicy Midgardu toczy się na przestrzeni 8 rund, podczas których będziecie wysyłać swoich Robotników do miasta po broń i zapasy niezbędne do odparcia hord wrogów czyhających za murami. Robotnicy pomogą przygotować Wojowników, aby mogli oni walczyć z Trollami, regularnie szturmującymi bramy miasta, oraz nadciągającymi z północy nieumarłymi Draugami. Wojownicy będą też polować na zamieszkujące odległe krainy Potwory, napadające na statki, od których zależy przetrwanie portu. Większość miejsc na planszy może być zajmowana w danej rundzie tylko przez jednego Robotnika, więc jeżeli czegoś bardzo potrzebujesz, lepiej udaj się po to jako pierwszy!

Po zakończeniu ósmej rundy, gracze podliczają swoje wyniki. Gracz posiadający najwięcej **Chwały** wygrywa.

PRZEBIEG RUNDY

Poniżej opisujemy wszystkie fazy, które należy wykonać w danej rundzie gry. Ich skrót, przedstawiony za pomocą ikon, znajdziecie także w prawym górnym rogu planszy.

PRZYGOTOWANIE RUNDY

Na początku każdej rundy należy przygotować planszę i karty, wykonując kolejno poniższe kroki. Pola planszy, które wymagają waszej uwagi w tej fazie, zostały oznaczone na niebiesko.



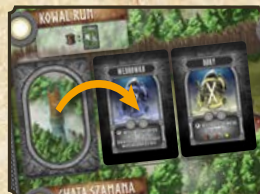
- 1 Odkrycie wierzchnią kartę z talii Trolli i położcie ją na wyznaczonym miejscu na planszy.



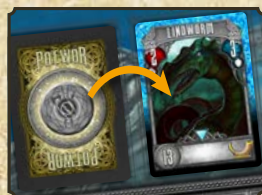
- 2 Odkrycie dwie wierzchnie karty z talii Draugrów i położcie je na wyznaczonych miejscach na planszy.



- 3 Połóżcie po jednej zakrytej karcie Podróż na każdym pustym miejscu Podróż na planszy.



- 4 Połóżcie po jednej odkrytej karcie Runy na każdym pustym miejscu obok pola Kowala Run.



- 5 Połóżcie po jednej odkrytej karcie Potwora na każdym pustym polu Potwora na planszy.

UWAGA: Pierwsze od prawej miejsce Podróż i pole Potwora są wykorzystywane wyłącznie w rozgrywkach 4-osobowych.



- 6 Odkrycie wierzchnią kartę z talii Statków Kupieckich i położcie ją na miejscu obok (jeżeli leżą tam już jakieś karty, położcie ją na ich wierzchu).



- 7 Dołóżcie po jednej kości Wojownika (odpowiedniego koloru) na polach Płatnerza, Zbrojmistra i Kowala. Dołóżcie 1 Żywność na polu Wędzarni.

Miejsca oznaczone na niebiesko otrzymują dodatkowy (odpowiedni dla danego pola) komponent niezależnie od tego, czy są puste, czy też nie. Komponenty te mogą pozostawać na tych polach nawet przez kilka rund, sprawiając, że zyskują one na atrakcyjności.

ROZMIESZCZANIE ROBOTNIKÓW

W fazie Rozmieszczania Robotników gracze kolejno umieszczają swoich Robotników na dostępnych polach lokacji na planszy i wykonują związane z nimi akcje. Większość lokacji pozwala na umieszczenie na nich tylko jednego Robotnika.

Rozpoczynając od gracza ze znacznikiem Pierwszego Gracza i dalej zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, gracze kolejno przypisują po 1 Robotnika do dostępnego pola i wykonują jego akcję. Ten proces jest powtarzany do czasu, gdy wszyscy Robotnicy z puli wszystkich graczy znajdą się na planszy. Następnie wszyscy gracze przechodzą do fazy Przypisywania Wojowników.

Pola na planszy zostały oznaczone różnymi kolorami w celu łatwej identyfikacji sposobu ich rozpatrywania.



Brązowe pola są rozpatrywane natychmiast – w momencie umieszczenia swojego Robotnika na takim polu, gracz natychmiast wykonuje akcję tego pola.



Niebieskie pola również są rozpatrywane natychmiast po umieszczeniu na nich Robotnika. Mają inny kolor, gdyż wymagają od graczy określonego działania w fazie Przygotowania każdej rundy.



Czerwone pola są lokacjami walki i nie posiadają żadnego natychmiastowego efektu. Po umieszczeniu na takim polu swojego Robotnika, gracz rezerwuje sobie to miejsce do walki z odpowiednim przeciwnikiem w nadchodzących fazach: Przypisywania Wojowników i Rozstrzygnięcia Walki.



UWAGA: Wspólne Langskipy są unikatowymi polami – są jednocześnie brązowe i czerwone. Posiadają jeden efekt, który jest rozpatrywany natychmiast po umieszczeniu Robotnika, i drugi efekt rozpatrywany w fazach: Przypisywania Wojowników i Rozstrzygnięcia Walki. Zostało to szczegółowo opisane w dalszej części instrukcji.

Lokacje na planszy zapewniają szeroki wachlarz rozmaitych efektów, które zostały opisane poniżej. Jeżeli jest to wasza pierwsza rozgrywka w **Wojownikach Midgardu**, dokładnie przeczytajcie ich opis, aby w pełni zrozumieć stosowane w grze symbole.

Zwróćcie uwagę, że wiele lokacji pozwala na rekrutację Wojowników albo zbieranie zasobów. Żywność, Drewno, Monety, Łaski Bogów i Potępienie uważane są za nieskończone – jeżeli ich zabraknie, użycie dowolnego zamiennika. Kości Wojowników są ograniczone do zawartości pudełka. Każdy gracz może jednocześnie posiadać **maksymalnie 8** kości Wojowników (wszystkich rodzajów łącznie, co reprezentuje 8 pól długiego domu na planszach Przywódców). Jeżeli w dowolnym momencie gry dobranie kości spowodowałoby przekroczenie tego limitu, gracz dobiera tyle ile może, a resztę musi odłożyć do puli ogólnej obok planszy. (Wojownicy nie będą dla ciebie walczyć, jeśli nie ma dla nich miejsca przy twoim stole).

ROZMIESZCZANIE ROBOTNIKÓW – LOKACJE



Chaty Robotników

Zapłać do puli ogólnej 5, 4, 3, 2 albo 1 Monetę i weź z niej swojego Robotnika. Będziesz mógł z niego

korzystać do końca gry (także w tej samej rundzie, w której go kupiłeś). Pierwszy gracz kupujący Robotnika płaci 5 Monet, drugi 4 itd.



Długi Dom Jarla

Dobierz jedną kość Miecznika z puli ogólnej i zabierz znacznik Pierwszego Gracza od aktualnie go posiadającego

Przywódcy. Jeżeli to ty jesteś Pierwszym Graczem, musisz przekazać ten znacznik graczowi siedzącemu na lewo od ciebie. To jedyny sposób na zmianę właściciela tego znacznika.



Chata Szamana

Podjrzij jedną z zakrytych kart na miejscach Podróży, nie pokazując jej innym graczom. Następnie dobierz 1 kartę

Przeznaczenia. Karty Przeznaczenia pozwalają na zdobycie dodatkowych punktów na koniec gry i do tego czasu nie należy ich ujawniać pozostałym graczom.



Kowal

Zbierz wszystkie kości Toporników z tej lokacji i umieść je na swojej planszy Przywódcy Wikingów.



Kościół Klepkowy

Zapłać do puli ogólnej X Monet i dobierz z puli ogólnej odpowiednią do

uiszczonej kwoty liczbę żetonów Łaski Bogów:

1 Moneta = 1 żeton

6 Monet = 3 żetony

3 Monety = 2 żetony

10 Monet = 4 żetony

Podczas jednej aktywacji tej lokacji nie możesz kupić więcej niż 4 żetony Łaski Bogów.



Płatnierz

Zbierz wszystkie kości Mieczników z tej lokacji i umieść je na swojej planszy Przywódcy Wikingów.



Szkutnik

Wybierz jeden z dostępnych Prywatnych Langskipów i zapłać do puli ogólnej koszt zaznaczony na jego kafelku.

(Koszt Langskipów różni się w zależności od ich ładowności i zapewnianej Chwały). Następnie weź ten kafelek i połóż go obok swojej planszy Przywódcy Wikingów. Od teraz ten Langskip jest twój i tylko ty możesz z niego korzystać. W każdej fazie Przydzielania Robotników możesz umieścić na takiej łodzi swojego Robotnika (także w tej samej rundzie, w której ją kupiłeś) i użyć jej w taki sam sposób, jak Wspólnego Langskipu. Podczas rozgrywki każdy z graczy może zdobyć tylko jeden Prywatny Langskip.



Walka z Draugem

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



Wędzarnia

Zbierz wszystkie znaczniki Żywności z tej lokacji i umieść je w swojej puli.



Kowal Run

Zapłać do puli ogólnej 1 Drewno, a następnie dobierz 1 kartę Runy i umieść ją odkrytą przed sobą.

Możesz dobrać jedną z już odkrytych kart Run albo zakrytą wierzchnią kartę z talii Run. Runy zapewniają potężne zdolności jednorazowego użytku, działające zgodnie z opisem na karcie. Aby aktywować kartę Runy, odwróć ją rewersem ku górze. Runy można aktywować w dowolnym momencie. Zachowaj karty do punktacji końcowej.



Statek Kupiecki

Zapłać 1 Monetę do puli ogólnej. Następnie pobierz z puli ogólnej Żywność, Drewno

lub Wojowników, zgodnie z symbolami na odkrytej karcie Statku Kupieckiego.



Targ

Wymień Żywność, Drewno lub Monety na Żywność, Drewno lub Monety z puli ogólnej, w stosunku 1:1. Gdy aktywujesz

tę lokację swoim Robotnikiem, możesz dokonać dowolnej liczby wymian dowolnych zasobów.



Tereny Łowieckie

W fazie Rozstrzygania Walki wyślij swoich Wojowników na polowanie, w celu zdobycia Żywności. (To pole nie ma limitu

Robotników i mogą oni należeć do różnych graczy. Wykonując tę akcję można używać żetonów Łaski Bogów, aby przerywać wyniki na kościach).



Walka z Trollem

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



Wspólny Langskip (duży)

Zapłać 1 Monetę do puli ogólnej. Umieść ten Langskip na polu morza odległych

krain nad wybranym miejscem Podróży, rezerwując je. W fazie Przypisywania Wojowników będziesz musiał przydzielić na tę łódź Wojowników oraz zapasy Żywności. To, ile przydzielisz Wojowników, a ile Żywności, zależy wyłącznie od ciebie, ale łączna liczba Wojowników i Żywności nie może przekroczyć maksymalnej ładowności łodzi wynoszącej 10.



Wspólny Langskip (mały)

Umieść ten Langskip na polu morza odległych krain nad wybranym miejscem

Podróży, rezerwując je. W fazie Przypisywania Wojowników będziesz musiał przydzielić na tę łódź Wojowników oraz zapasy Żywności. To, ile przydzielisz Wojowników, a ile Żywności, zależy wyłącznie od ciebie, ale łączna liczba Wojowników i Żywności nie może przekroczyć maksymalnej ładowności łodzi, wynoszącej 5.



Zbrojmistrz

Zbierz wszystkie kości Włóczników z tej lokacji i umieść je na swojej planszy Przywódcy Vikingów.



Żebrak

Jeżeli w swojej turze nie możesz albo nie chcesz aktywować żadnej innej lokacji na

planszy, musisz Żebrać. Umieść Robotnika w lokacji Żebraka i dobierz z puli ogólnej 1 żeton Potępienia oraz 1 Drewno/Żywność/Monetę.

ROZMIESZCZANIE ROBOTNIKÓW – STRAGANY

Stragany działają tak samo jak inne lokacje na planszy. Ich losowy dobór zapewni różnorodność dostępnych akcji i dzięki temu każda rozgrywka będzie nieco inna. Każdy Stragan można aktywować tylko raz na rundę, chyba że jego opis wskazuje inaczej.

Stragany Ekonomiczne



Bogaty Nieznajomy

Dobierz z puli ogólnej 2 Monety.



Hojny Kupiec

Dobierz z puli ogólnej 1 Drewno i 1 Żywność.



Jałmużna

Oddaj 1 Żywność ze swojej puli do puli ogólnej. Dobierz z puli ogólnej 1 żeton łaski Bogów. Podczas jednej aktywacji tego pola możesz wykonać tę akcję maksymalnie 3 razy.



Skald

Zdobywasz 2 punkty Chwały.

Stragany Wojskowe



Jomswikingowie

Zapłać do puli ogólnej 2 Monety. Dobierz z puli ogólnej 1 kość Miecznika i 1 kość Topornika i umieść je na swojej planszy Przywódcy Vikingów.



Najemnicy

Zapłać do puli ogólnej 1 Drewno. Dobierz z puli ogólnej 2 kości Włóczników i umieść je na swojej planszy Przywódcy Vikingów.



Rekruci

Zapłać do puli ogólnej 1 Żywność. Dobierz z puli ogólnej 2 kości Mieczników i umieść je na swojej planszy Przywódcy Vikingów.



Waregowie

Zapłać do puli ogólnej 1 Monetę. Dobierz z puli ogólnej 1 kość Miecznika i 1 kość Włócznika i umieść je na swojej planszy Przywódcy Vikingów.

PRZYPISYWANIE WOJOWNIKÓW

W tej fazie każdy gracz, który umieścił swojego Robotnika na polu walki (poniżej karty Trola, Draugra lub na Langskipie) przypisuje do niego swoje kości Wojowników. Kości mogą być przypisywane jednocześnie przez wszystkich graczy.



Wojownicy wysłani do walki z Trollem powinni być umieszczani na karcie Trola.



Wojownicy wysłani do walki z Draugrem powinni być umieszczani na odpowiedniej karcie Draugra.



Wojownicy płyną Langskipami do odległych krain, by walczyć z Potworami. W tej fazie gracze muszą przydzielić do takich łodzi zarówno Wojowników jak i Żywność. Każda kość Wojownika i Żywność zabiera jednakowo po 1 punkcie ładowności. Gracz nie może ich zabrać na łódź więcej, niż wynosi jej maksymalna ładowność.

Wojownicy, którzy nie zostali nigdzie przypisani, udają się na polowanie, o ile ich właściciel umieścił swojego Robotnika na lokacji Terenów łowieckich.

Niektórzy wrogowie ograniczają możliwość użycia przeciw nim kości Wojowników określonego rodzaju:



Jeżeli na karcie wroga widnieje symbol „przekreślonego miecza / topora / włóczni”, gracz nie może przypisać do tej walki Wojowników tego rodzaju (Mieczników / Toporników / Włóczników). Langskipem mogą podróżować Wojownicy każdego rodzaju, ale ci wskazani przez przekreślony symbol na karcie Potwora są przez niego natychmiast zabijani, jeszcze przed pierwszą rundą walki. Wojownicy ci nie biorą udziału w walce i są odrzucani do puli ogólnej przed rzutem kośćmi.

Gracz może nie przypisać żadnej kości do aktywowanej swoim Robotnikiem lokacji walki.

Gdy wszyscy gracze skończą przypisywać swoich Wojowników, przejdźcie do fazy Rozstrzygnięcia Walki.

Czasami któryś z graczy może chcieć poczekać z przypisaniem swoich Wojowników do czasu, aż zrobi to inny gracz. W takiej sytuacji dowolny gracz może zażądać rozpatrzenia tej fazy według kolejności graczy, zaczynając od Pierwszego Gracza i dalej zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

ROZSTRZYGANIE WALK

Faza Rozstrzygania Walk jest rozpatrywana w poniższej kolejności.

- ① Na początku każdy z graczy, który umieścił Robotnika na polu Terenów łowieckich, rzuca wszystkimi swoimi nieprzypisanymi kośćmi Wojowników. Dobiera z puli ogólnej tyle Żywności, ile wyrzucił obrażeń. Podczas polowania można zebrać maksymalnie 6 Żywności, nawet wtedy, gdy w wyniku rzutu uzyskano więcej obrażeń.
- ② Jeżeli któryś z graczy przypisał Wojowników do walki z Trollem, to walczy z tym wrogiem do chwili, gdy albo gracz, albo Troll zostanie pokonany.



POTĘPIENIE: Jeżeli w danej rundzie gry żaden z graczy nie zabije Trolla, to podczas fazy Porządkowania wszyscy gracze otrzymują po jednym żetonie Potępienia z puli ogólnej. Potępienie powoduje utratę punktów Chwały na koniec gry. Jeżeli któryś z graczy pokona Trolla, odrzuca jeden z posiadanych przez siebie żetonów Potępienia (o ile go posiada) i wskazuje innego gracza, który dobiera 1 żeton Potępienia z puli ogólnej. (Lud ceni swoich obrońców i pogardza tymi, którzy zawiedli).

- ③ Następnie gracze, którzy przypisali Wojowników do walki z Draugami, kolejno rozpatrują te walki, zaczynając od Draugra po lewej, a następnie tego po prawej stronie. Jeżeli żaden z graczy nie przypisał Wojowników do walki z Draugami, przejdźcie do kolejnego kroku.
- ④ Na koniec, zaczynając od odległej krainy leżącej najbardziej na lewo i przesuając się w prawą stronę, rozpatrzyć kolejno wszystkie Podróże i walki z Potworami, wykonując poniższe kroki. Jeżeli żaden z graczy nie przydzielił łodzi do danej krainy, po prostu pomińcie tę krainę i przejdźcie do rozpatrywania następnej na prawo.

A. Odkryj kartę Podróży i rozpatrz jej efekt (ich opis znajduje się na końcu instrukcji). Wszystkie straty wskazane na danej karcie Podróży dotyczą Żywności i Wojowników przydzielonych do Langskipu. Jeżeli gracz nie przydzielił żadnego ze swoich Wojowników do wysłanego do odległej krainy Langskipu, karta Podróży jest odkrywana i odrzucana bez rozpatrywania jej efektu.

B. Nakarm swoich Wojowników. Musisz posiadać na łodzi dostatecznie dużo Żywności, aby nakarmić podróżujących nią Wojowników. Podróż do dwóch krain bliższych portowi i lewej krawędzi planszy wymaga mniej Żywności (1 Żywność wystarcza do nakarmienia 2 Wojowników). Dwie lokacje, bliższe prawej krawędzi planszy, są bardziej oddalone od portu i podróż do nich wymaga więcej Żywności (1 Żywność dla każdego z Wojowników). Jest to zaznaczone na planszy. Jeżeli Langskip nie zabrał wystarczająco dużo Żywności do nakarmienia całej załogi, nienakarmieni Wojownicy umierają z głodu – odłóż ich kości do puli ogólnej. Zabrana na podróż Żywność zawsze jest odkładana do puli ogólnej, nawet jeżeli po nakarmieniu Wojowników jakaś została (psuje się w drodze powrotnej).

Uwaga: W poprzedniej edycji gry kolejność tych lokacji była odwrócona.

C. Walcz z Potworem!



SZCZEGÓŁOWY OPIS WALKI



Walka z wrogami: Trollami, Draugami, Krakenami i Potworami, zawsze rozpatrywana jest w ten sam sposób, niezależnie od rodzaju wroga. Każdy z wrogów posiada wartość Ataku i Obrony. Aby pokonać wroga, gracz musi zadać mu co najmniej tyle obrażeń, ile wynosi obrona danego wroga (czyli tzw. śmiertelne obrażenia).



Atak
wroga



Obrona
wroga

Walkę rozstrzyga się w serii rund walki. W każdej rundzie walki gracz rzuca swoimi kośćmi Wojowników w celu ustalenia liczby obrażeń, które zadaje wrogowi, a następnie otrzymuje obrażenia od wroga i odrzuca do puli ogólnej kości swoich poległych Wojowników. Obrażenia, zadawane przez gracza i te zadawane przez wroga, są rozpatrywane jednocześnie, więc nawet jeśli gracz zada wrogowi śmiertelne obrażenia, to i tak otrzyma od niego obrażenia w tej rundzie walki. Walka kończy się po rundzie, w której spełniony zostanie co najmniej jeden z poniższych warunków:

- * Wróg otrzymał śmiertelne obrażenia.
- * W wyniku zadanych przez wroga obrażeń, gracz odrzucił do puli ogólnej wszystkie przypisane do tej walki kości Wojowników.

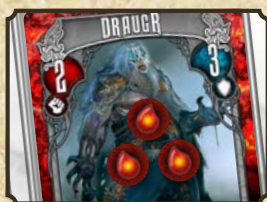
Aby rozpatrzeć rundę walki wykonaj następujące kroki:



- ① Zaatakuj swoimi Wojownikami, rzucając wszystkimi kośćmi przypisanymi do tej walki.



- ② Możesz odrzucić do puli ogólnej 1 żeton łaski Bogów, aby przerzucić niektóre lub wszystkie uzyskane wyniki. Przerzuty można powtarzać wielokrotnie, za każdym razem wydając 1 żeton łaski Bogów.



- ③ Za każdy wyrzucony symbol Broni umieść na karcie wroga jeden żeton Obrażeń. (Na niektórych ściankach kości znajdują się 2 symbole Broni i liczą się one jako dwa obrażenia). Każdy symbol Broni na kości jest traktowany jako trafienie (zatem ścianki z 2 symbolami Broni to 2 trafienia), puste ścianki to pudła.



- ④ Odrzuć do puli ogólnej tyle kości Wojowników przypisanych do tej walki, ile wynosi wartość Ataku wroga. Za każdy wyrzucony symbol Tarczy obniż otrzymane obrażenia o 1.

⑦

- 5 Sprawdź, czy wróg otrzymał śmiertelne obrażenia:



- A.** Jeżeli wróg otrzymał śmiertelne obrażenia: weź kartę pokonanego wroga i zbierz wskazaną na tej karcie nagrodę. Kości Wojowników, którzy przeżyli walkę, odłóż z powrotem na swoją planszę Przywódcy Wikingów. W tym przykładzie gracz zdobyłby 6 punktów **Chwały** i 4 Monety z puli ogólnej. Karty pokonanych przez siebie wrogów gracze powinni trzymać w zakrytym stosie. Nie ma obowiązku informowania pozostałych graczy o posiadanej liczbie, rodzajach i kolorach pokonanych wrogów.
- B.** Jeżeli wróg nie otrzymał jeszcze śmiertelnych obrażeń i nadal posiadasz w tej walce Wojowników: rozpocznij kolejną rundę walki.

- C.** Jeżeli wróg nie otrzymał śmiertelnych obrażeń, ale nie masz już kości Wojowników przypisanych do tej walki: twoi Wojownicy zostali pokonani i nie otrzymujesz żadnej nagrody. Usuń z karty wroga wszystkie żetony Obrażeń.

Wszyscy pokonani wrogowie zapewniają Chwałę. Dodatkowo otrzymujesz Drewno za pokonywanie Trolli, Monety za Draugrów i Łaskę Bogów za Potwory.

FAZA PORZĄDKOWANIA

- 1 Zbierzcie swoich Robotników ze wszystkich lokacji, odkładając Wspólne Langskipy na odpowiednie pola na planszy. Prywatne Langskipy wracają do obszaru swoich właścicieli.
- 2 Jeżeli Troll nie został pokonany, odrzućcie jego kartę i rozdajcie każdemu graczowi po 1 żetonie Potępienia.
- 3 Odrzućcie niepokonane karty Draugrów.
- 4 Odrzućcie wszystkie odkryte karty Podróży.
- 5 Połóżcie po 1 Monecie na każdej karcie Potwora, który nie został pokonany. Jest to dodatkowa nagroda dla gracza, który (być może) pokona danego Potwora. Potwory mogą otrzymać kilka dodatkowych Monet, zanim zostaną pokonane.
- 6 Jeżeli to była 8. runda, przejdźcie do punktacji końcowej. W innym wypadku przesuniecie znacznik Rundy o 1 pole do przodu na torze Rund i rozpocznijcie kolejną rundę od fazy Przygotowania Rundy.

Odrzucone karty Trolli i Draugrów odkładajcie odkryte na stos Odrzuconych Kart Wrogów, w prawym dolnym rogu planszy.

Przypomnienie

Na karcie pomocy znajduje się objaśnienie symboli używanych zarówno w grze podstawowej, jak i we wszystkich rozszerzeniach.



KONIEC GRY I PUNKTACJA KOŃCOWA

Po zakończeniu 8. rundy gra się kończy i gracze przechodzą do podliczenia zdobytych punktów.

Zalecamy, aby gracze obliczali swoje punkty kolejno, rozpoczynając od gracza, który aktualnie posiada najmniej punktów **Chwały**.

Rozpocznijcie od posortowania według kolorów swoich kart pokonanych Draugrów i Potworów. Następnie podliczcie punkty za:



Karty Przeznaczenia – jeżeli tylko ty spełniasz warunek z posiadanej karty Przeznaczenia, wypełniłeś swoje przeznaczenie i zdobywasz wyższą liczbę punktów **Chwały** z tej karty. Jeżeli remisujesz z innym graczem, tylko częściowo wykorzystałeś swój potencjał – otrzymujesz niższą liczbę punktów **Chwały** z tej karty. **Chwałę** można zdobyć wyłącznie ze swoich kart Przeznaczenia. Remis lub spełnienie warunku na karcie Przeznaczenia należącej do innego gracza nie zapewnia ci żadnej **Chwały**, a jedynie powstrzymuje przed tym jej właściciela. Aby spełnić warunek karty Przeznaczenia, musisz mieć co najmniej 1 wymagany komponent.



Zestaw wrogów (po 1 karcie każdego koloru) – lud jest pod wrażeniem twojej gotowości do walki w każdych warunkach! Otrzymujesz 5 punktów **Chwały** za każdy pełny zestaw pokonanych Wrogów.

Trolle nie posiadają koloru i nie liczą się do punktacji końcowej.



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



Prywatne Langskipy – posiadanie własnego Langskipu jest wyznacznikiem statusu społecznego i zapewnia **Chwałę** zgodnie z oznaczeniem na jego kafelku.



Łaska Bogów – każdy niewykorzystany żeton Łaski Bogów warty jest 2 punkty **Chwały** na koniec gry.



Monety – otrzymujesz 1 punkt **Chwały** za każde 3 niewydane Monety.



Potępienie – utrata **Chwały** zależy od twojej reputacji. To ile punktów **Chwały** stracisz jest obliczane według tabeli:

6* – każdy kolejny żeton **Potępienia** (powyżej 6) powoduje utratę dodatkowych 6 punktów **Chwały**.

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

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

W przypadku remisu wygrywa ten z remisujących graczy, który pokonał najwięcej wrogów (łącznie, wliczając Trolle). Jeżeli nadal jest remis, remisujący gracze dzielą się zwycięstwem.

I. Efekty kart Podróży

Cisza – nic się nie dzieje.

Flauta – tracisz 1 Żywność.

Kraken – rozpatrz walkę z Krakenem. Pokonanie Krakena zapewnia graczowi 3 punkty Chwały. Wojownicy, którzy przeżyją, będą walczyć z Potworem.

Sztorm – tracisz 1 Wojownika albo 1 Żywność (ty wybierasz).

Wir wodny – tracisz 1 Wojownika.

Zagubieni – tracisz 2 wybrane przez siebie komponenty (2 Wojowników albo 2 Żywności, albo 1 Wojownika i 1 Żywność).

II. Przywódcy Wikingów

Asmundr Pobożny – Asmundr pragnie zostać wybrany jako namiestnik Odyna w Midgardzie i stale zabiega o łaskę Bogów. Zdolność Asmundra pozwala mu używać żetonów łaski Bogów praktycznie bez kosztu. Zawsze zdobędzie 2 punkty Chwały, niezależnie od tego czy wyda żeton łaski Bogów na przerzut kości, czy też nie. Może też korzystać z nich oszczędnie, na przykład w celu spełnienia swojego Przeznaczenia albo po to, by utrudnić to zadanie pozostałym graczom. Asmundr odrzuca żeton łaski Bogów, którego użył do przerzutu.

Dagrun Naznaczona – Dagrun posiada dar mądrości, ale nad jego rozwój zawsze przedkładała intensywny trening bojowy. Pomimo to, ta moc jej nie opuściła. Za każdym razem, gdy Dagrun umieszcza Robotnika na polu Chaty Szamana, dobiera dodatkową kartę Przeznaczenia, co pozwala jej nagiąć przeznaczenie do swojej woli. Karta, której Dagrun nie wybierze, jest odkładana na spód talii Przeznaczenia. W połączeniu z Runą „Prawdziwa wizja”, zdolność Dagrun pozwala jej dobierać 4 karty Przeznaczenia, ale nadal może zatrzymać tylko jedną z nich.

Gylfir Żeglarz – jako pół kupiec, pół wojownik, Gylfir jest dobrze znany w dokach. Odwiedzając Statek Kupiecki, zawsze znajduje wielu Wojowników gotowych do walki u jego boku i wielu kupców gotowych wspomóc jego sprawę częścią swoich zapasów. Za każdym razem, gdy Gylfir umieści swojego Robotnika na polu Statku Kupieckiego, dobiera z puli ogólnej to, co jest wskazane na karcie, bez płacenia Monety, która jest wymagana od pozostałych Przywódców.

Svanhildra Mistrzyni Miecza – Svanhildra specjalizuje się w broni, którą gardzą pozostali Przywódcy. Choć uważany za słabszy od topora i mniej wszechstronny od włóczni, miecz w rękach Svanhildry potrafi być równie zabójczy. 1 symbol Broni na kości Miecznika zadaje 2 obrażenia, a wynik z 2 symbolami zadaje 3 obrażenia. Pozwala to Svanhildrze zdobyć dodatkową Żywność podczas polowania (nadal nie może zdobyć na Terenach łowieckich więcej niż 6 Żywności – w końcu liczba jeleni w lesie jest ograniczona).

Ullr Berserker – szkolony na berserkera Ullr przekazuje tę wiedzę swoim Wojownikom, ucząc ich, jak bez strachu walczyć dla Chwały swojego klanu. W każdej rundzie walki, w której co najmniej 1 kość wskazuje 2 symbole Broni, Ullr zdobywa 1 punkt Chwały, co natychmiast należy zaznaczyć na torze Chwały (niezależnie od ostatecznego wyniku walki).

III. Karty Run

Wszystkie karty Run są jednorazowego użytku, o czym przypomina symbol oznaczający „Odwróć, aby użyć”. Można je aktywować w dowolnym momencie.

Bogactwo – podwój posiadaną przez siebie liczbę Monet. Nie możesz w ten sposób zdobyć więcej niż 5 dodatkowych Monet.

Chwała – użyj po pokonaniu wroga (Trolla, Draugra, Krakena lub Potwora). Za jego pokonanie otrzymujesz o 50% więcej Chwały za tę walkę (zaokrąglając w dół). (Przykład: za Potwora, którego pokonanie zapewnia ci 13 punktów Chwały, otrzymujesz dodatkowe 6 punktów Chwały).

Dary – weź z puli ogólnej dowolną kombinację 4 zasobów: Drewna, Żywności lub Monet.

Odwet – użyj po rzucie kośćmi podczas rundy walki lub polowania. Każda wyrzucona Tarcza liczy się dodatkowo jako 1 obrażenie. (Użyj w ten sposób Miecznicy Svanhildry liczą się jako 2 obrażenia).

Potencjał – użyj po rzucie kośćmi podczas rundy walki lub polowania. Przerzuć wszystkie kości wskazujące pustą ściankę i zastosuj w zamian nowy wynik.

Prawdziwa Wizja – użyj, gdy aktywujesz lokację Chaty Szamana. Dobierz dwie dodatkowe karty Przeznaczenia. Zatrzymaj jedną z dobranych kart, a pozostałe odłóż na spód talii Przeznaczenia.

Sukces – odkryj jedną z posiadanych przez siebie kart Przeznaczenia i natychmiast otrzymaj za nią punkty. Zatrzymaj tę kartę, by na koniec gry móc jeszcze raz otrzymać za nią punkty.

Uzdrowienie – zignoruj wszystkie obrażenia otrzymane w pojedynczej rundzie walki. W kolejnych rundach walki, normalnie otrzymujesz obrażenia.

Wędrownka – po odkryciu karty Podróży odrzuć ją bez rozpatrywania. Odkryj wierzchnią kartę z talii Podróży i rozpatrz jej efekt (nawet jeśli jest on dla ciebie gorszy).

Wiedza – podejrzuj wszystkie karty Podróży na planszy, oprócz tych, które leżą w talii Podróży.

WARIANTY

Poniższe warianty pozwalają urozmaicić rozgrywkę w *Wojowników Midgardu*. Używanie ich jest w pełni opcjonalne i nie jest zalecane podczas kilku pierwszych rozgrywek. Radzimy rozegrać kilka gier według podstawowych zasad, zanim wprowadzicie do rozgrywki jeden lub obydwa poniższe warianty. Najważniejsze, by gra sprawiała wam przyjemność!

Wariant #1 – Sala Sławy

Mieszkańcy Trondheim skrupulatnie odnotowują każdą walkę wygraną przez przywódcę.

Grajcie z odkrytymi kartami pokonanych wrogów, kładąc je rozłożone przed graczem, który ich pokonał. Ten wariant pozwala na podejmowanie bardziej strategicznych decyzji, odpowiednio do posiadanych kart Przeznaczenia.

Wariant #2 – Nieufność ludu

Lud jest nieufny w stosunku do każdego, kto chce zostać nowym Jarlem.

Każdy z graczy rozpoczyna rozgrywkę z 1 żetonem Potępienia. Wariant ten zwykle zapewnia większą dynamikę punktacji końcowej, gdyż w rozgrywce będzie więcej żetonów Potępienia.



TWÓRCY

Autor gry: Ole Steiness

Rozwój gry: Joshua Lobkowicz i Shane Myerscough

Ilustracje: Victor P. Corbella

Projekt graficzny: Andre Garcia

Opracowanie instrukcji: Mathew Hobson i Nick Banjai

Redakcja: Joshua Lobkowicz, Owen Reissmann, Becky Hislop, Dawn Lobkowicz

Testerzy: Rafael Sanchez, Kyle Perryman, Brad Brooks, Josh Black, Charles Bowman, Robert Jones, Owen Reissmann, Joseph Reissmann, Dawn Lobkowicz, Julian Seppala, Amethyst Gonka, Bailey Coleman, Ve Hermann, Jeff Fournier & C.O.R.P.S.E., J.J. Novacek & The N.C. Triad Gamers

Edycja polska: Zespół Portal Games

Redakcja: Marcin Zalewski, **Skład:** Gabriela Palicka, Radosław Dawid

Specjalne podziękowania za pomoc w przygotowaniu polskiej edycji kierujemy do:
Grzegorza Polewki, Weroniki Spyry, Roberta Deninisa oraz Karola Waszaka.

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 nich nasz Dział Obsługi Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie: <https://portalgames.pl/pl/reklamacje/>



Wspieramy każdą naszą grę – także po jej wydaniu. Choć nasi redaktorzy i współpracownicy pieczołowicie sprawdzają i szlifują materiały z gry, czasem – nierzadko po miesiącach czy wręcz latach od premiery – pojawia się konieczność wprowadzenia drobnych korekt, zmian czy ulepszeń. Zobowiązujemy się wprowadzać do instrukcji niezbędne zmiany, bazując na opiniach społeczności graczy i doświadczeniu autorów. Aktualną instrukcję, a często także dodatkowe materiały (np. mini-rozszerzenia, FAQ), znajdziesz na naszej stronie internetowej: <https://sklep.portalgames.pl/wojownicy-midgardu>



PORTAL GAMES Sp. z o.o.
ul. H. Sienkiewicza 13
44-190 Knurów
Wszystkie prawa zastrzeżone.