

JOMSVIKINGS



INSTRUKCJA

JOMSVIKINGS

INSTRUKCJA GRY KARCIANEJ



1. FLUFF	1
2. ELEMENTY GRY	2
3. PRZYGOTOWANIE GRY	4
a) PRZYGOTOWANIE PLANSZY I ŻETONÓW	4
b) PRZYGOTOWANIE GRACZY	5
4. PRZEBIEG GRY	6
a) FAZA PRZYGOTOWANIA	6
b) FAZA WALKI	8
c) FAZA KOŃCOWA	14
5. TRYB SOLO/KOOPERACJA	15
6. NAJWAŻNIEJSZE TERMINY	15

W samotnej, zrodzonej pośród kosmicznej pustki galaktyce, Odyn, władca Asgardu, bacznie przygląda się wszystkim wydarzeniom, usadowiony wygodnie pomiędzy korzeniami drzewa Yggdrasil. Widzi, jak cywilizacje zderzają się ze sobą w nieustającej walce o terytoria i wpływy. Widzi zniechęconych Jotunów i knowania plugawych istot z Niflheimu. Lecz przede wszystkim widzi swoje dzieło – Midgard i jego mieszkańców, dzielnie stawiających czoła przeciwnościom losu i kaprysom Norn. Widzi, jak rzucają się do boju z jego imieniem na ustach. Widzi, jak giną i rodzą się ku jego chwale. Cieszy go to. Odyn chętnie nagradza tych, którzy mają odwagę podjąć kolejne, coraz trudniejsze wyzwania... Lecz na taką nagrodę mogą liczyć tylko najlepsi z najlepszych.

Właśnie tacy są najemnicy z elitarnej grupy Jomsvikings – nierównani wojownicy, władające potężną mocą wolwy czy przywróceniu do życia einherowie, dla których pieniądze są sprawą drugorzędną. Wszyscy oni walczą, by zdobyć wieczną chwałę, a ów nadrzędny cel uświęca środki. Jomsvikings są zatem gotowi stawić czoła nieokiełznanym trollom, kosmicznym krakenom, a nawet mocarnym smokom. Nie zawahają się też przed rabunkiem starożytnych artefaktów z miejsc, gdzie przechowywano je od wieków, i będą śmiało kroczyć po gałęziach mistycznego drzewa Yggdrasil – wszystko, by zdobyć uznanie w oczach samego Odyna!

Witaj w taktycznej grze karcianej *Jomsvikings*! Jest ona przeznaczona dla 1-4 graczy, którzy mogą podejmować wyzwania samodzielnie, w drużynie lub w trybie rywalizacji – wszystko ku uciesze Odyna! Twoim zadaniem będzie odpowiednio dobrać ekwipunek, wskazać potwora, z którym się zmierzysz, i zaplanować swoje ataki tak, aby jak najszybciej go pokonać! Walki będą toczyć się na trzech losowo wybranych planetach, a wygra ten, kto finalnie zdobędzie największą chwałę – czy to poprzez eliminację przeciwników, czy też pozyskiwanie cennego sprzętu. Niezależnie od tego, czy zdecydujesz się na współpracę, czy postanowisz działać na własny rachunek, pamiętaj, jaki przyświeca Ci cel: musisz zrobić wszystko, aby to Twoja postać okazała się godna błogosławieństwa samego Odyna!



ELEMENTY GRY



1 INSTRUKCJA



1 ZNACZNIK SAGI
- FIGURKA ROGU



1 ŻETON PIERWSZEGO GRACZA



PLANSZA GŁÓWNA



32 ZNACZNIKI W 4 KOLORACH PRZYPISANYCH DO POSZCZEGÓLNYCH GRACZY
(PO 8 NIEBIESKICH, FIOLETOWYCH, ŻÓŁTYCH I CZERWONYCH)



5 PRZECZYSTYCH ZNACZNIKÓW DO ZAZNACZANIA
AKTUALNEJ LICZBY PUNKTÓW ŻYCIA (PŻ) NA
PLANSZACH POSTACI



4 PLANSZE POLA WALKI



4 PLANSZE POSTACI



12 PIONKÓW GRACZY



23 ŻETONY GULLVEIG



15 ŻETONÓW THORA



8 ŻETONÓW JADU



5 ŻETONÓW FATUM



5 ŻETONÓW ZWIĘKSZENIA OBRAŻEŃ



15 ŻETONÓW WYCZERPANIA



30 ŻETONÓW OBRAŻEŃ
(15 O WARTOŚCI 1 I 15 O WARTOŚCI 3)



5 ŻETONÓW ZWIĘKSZENIA
PARAMETRU



1 WORECZEK



12 KART UTRUDEŃ
(DO TRYBU SOLO/KOOPERACYJNEGO)



10 KART WALKI POTWORÓW



48 PODSTAWOWYCH KART WALKI
(PO 12 NA JEDNEGO GRACZA)



66 KART WALKI
(33 RODZAJE KART,
KAŻDEJ PO 2 EGZEMPLARZE)



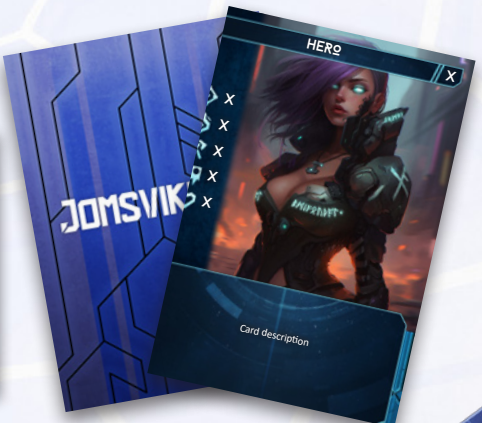
9 KART PLANET



46 KART EKWIPUNKU
(12 ARTEFAKTÓW, 8 WSZCZEPÓW,
8 TOWARZYSZY, 6 TARCZ, 6 BRONI I 6 PANCERZY)



36 KART POTWORÓW
(PO 12 KART Z KAŻDEGO Z TRZECH POZIOMÓW)



12 KART POSTACI

PRZYGOTOWANIE GRY

PRZYGOTOWANIE PLANSZY GŁÓWNEJ I ŻETONÓW



PLANSZA GŁÓWNA

A Planszę główną należy położyć na środku stołu.

MONSTERS

- B** Należy potasować talię kart potworów poziomu I i umieścić je w zakrytym stosie obok planszy głównej.
- C** Należy dobrać 3 wierzchnie karty z talii potworów i umieścić je odkryte obok planszy.
- D** Należy potasować talię kart walki potworów i umieścić je w zakrytym stosie na planszy.

KARTY EKWIPUNKU

- E** Należy potasować talię kart ekwipunku i umieścić je w zakrytym stosie na planszy.
- F** Należy dobrać 3 wierzchnie karty z talii ekwipunku i umieścić je odkryte na planszy.

KARTY WALKI

- G** Należy potasować talię kart walki i umieścić je w zakrytym stosie na planszy.
- H** Należy dobrać 3 wierzchnie karty z talii walki i umieścić je odkryte na planszy.

KARTY PLANET

I Należy potasować talię kart planet i umieścić je w zakrytym stosie na planszy.

ŻETONY

- J** Żetony obrażeń, Gullveig, Thora, jadu, fatum i wyczerpania należy umieścić obok planszy, tworząc pulę żetonów.
- K** Żetony nagród z drzewa Yggdrasil należy umieścić w woreczku i dobrze wymieszać. W woreczku powinno się znaleźć tyle żetonów Thora, Gullveig, zwiększenia obrażeń i zwiększenia parametru, ilu jest graczy (np. jeśli graczy jest 3, w woreczku należy umieścić po 3 żetony z każdego rodzaju).

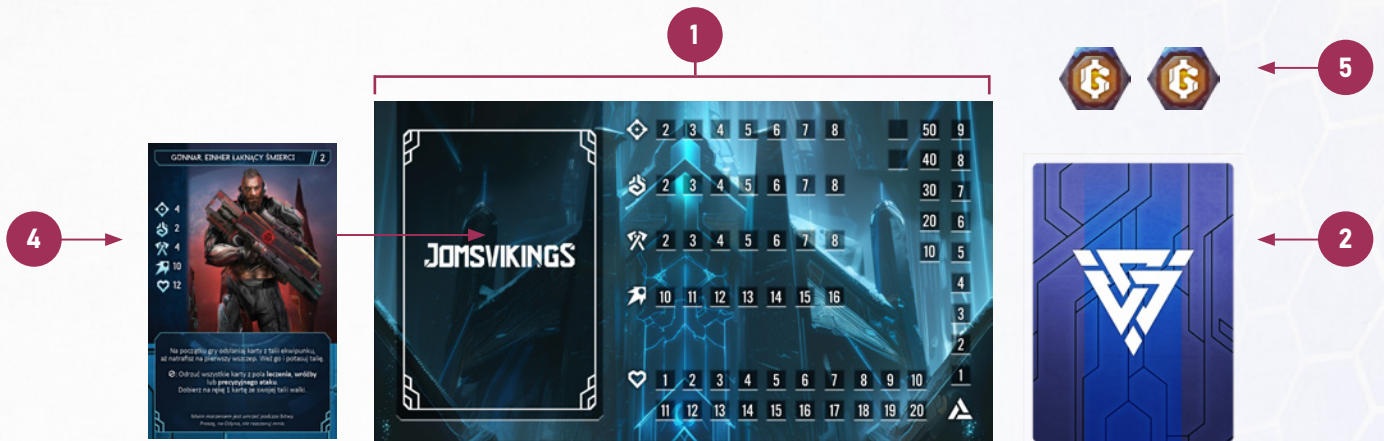
ZNACZNIK SAGI

L Znacznik sagi należy umieścić na polu oznaczonym rzymską cyfrą I na planszy głównej.

UWAGA!

Odrzucone karty z poszczególnych talii (walki, ekwipunku itp.) odkłada na się na stosy kart odrzuconych obok planszy głównej. Gdy w którejś z talii zabraknie kart, należy potasować odrzucone karty i utworzyć z nich nową talię. Puste pola odkrytych kart na planszy głównej należy natychmiast uzupełniać kartami z wierzchniu odpowiednich talii.

PRZYGOTOWANIE GRACZY



PLANSZA POSTACI

- 1 Każdy gracz umieszcza przed sobą swoją planszę postaci i planszę pola walki.

DRAWING CARDS

- 2 Każdy gracz bierze swoją podstawową talię walki, złożoną z 12 kart oznaczonych na awersie symbolem znajdującym się na jego planszy postaci, tasuje ją i umieszcza w zakrytym stosie na swojej planszy, na polu oznaczonym tym symbolem.
- 3 Gracze tasują talię kart postaci, po czym każdy gracz bierze z niej 3 karty
- 4 Każdy gracz wybiera jedną z trzech wylosowanych postaci i umieszcza jej kartę na swojej planszy postaci. Odrzucone postaci trafiają z powrotem do pudełka – nie będą potrzebne w trakcie tej rozgrywki. Podczas wyboru postaci należy zwrócić uwagę na jej parametry. Aktualne wartości poszczególnych parametrów gracze zaznaczają na swoich planszach postaci przy pomocy sześciennych znaczników w wybranym przez siebie kolorze. Oprócz **maksymalnej** liczby punktów życia (PŻ) na planszach postaci zaznacza się również

aktualną liczbę PŻ (czyli wartość maksymalną pomniejszoną o wszelkie otrzymane obrażenia) — do tego służą przezroczyste znaczniki.

DOBRANIE ŻETONÓW

- 5 Każdy gracz dobiera odpowiednią liczbę żetonów Gullveig, określoną na jego karcie postaci.

ZDOLNOŚCI SPECJALNE POSTACI

- 6 Jeśli wybrana postać posiada zdolność specjalną, której opis zaczyna się od słów „NA POCZĄTKU GRY” (np. może dobrać karty ekwipunku lub żeton), gracz aktywuje tę zdolność, pozyskując opisaną korzyść. Jeśli gracz w wyniku użycia takiej zdolności dobierze kartę walki, tasuje ją razem ze swoimi podstawowymi kartami walki.

PIONKI

- 7 Każdy gracz umieszcza swój pionek na początku toru Yggdrasila.



Atak dystansowy

Atak magiczny

Atak w zwarceniu

Krytyk

Punkty życia

Opis postaci, w którym mogą się znaleźć unikalne zdolności.

Wartość wskazująca ilość żetonów Gullveig, które gracz otrzymuje na początku gry.

PRZYKŁAD

Gracz wybrał postać Gunnara, einhera łaknącego śmierci. Przed rozpoczęciem rozgrywki odsłania karty z talii ekwipunku, aż do momentu odsłonięcia wszczepek. Bierze tę kartę i umieszcza ją obok swojej planszy postaci, a następnie wtasowuje wszystkie pozostałe odkryte karty z powrotem do talii ekwipunku.

PRZEBIEG GRY

Rozgrywka trwa 3 rundy gry, zwane **sagami**. W każdej z nich gracze będą toczyć walkę z jednym potworem na jednej z planet Dziewięciu Układów. Każda saga rozpoczyna się od **fazy**

przygotowań, po której następuje **faza walki**, a całość wieńczy **faza końcowa**.

FAZA PRZYGOTOWAŃ

Nazwa



Cecha

Liczba punktów chwały

Rodzaj ekwipunku

Dostępna akcja

Opis karty ekwipunku



Nazwa planety

Efekt planety oddziałujący w aktualnej Sadze

Opis karty planety

WYBÓR PIERWSZEGO GRACZA

W **pierwszej** sadze grę rozpoczyna gracz, który ma **najwięcej żetonów Gullveig**. W przypadku remisu gracze, których to dotyczy, odsłaniają wierzchnią kartę ze swojej talii walki, a żeton pierwszego gracza wędruje do osoby, której karta ma wyższą wartość losu. Jeśli odsłonięte karty mają taką samą wartość losu, należy powtórzyć ten krok. Następnie remisujący gracze ponownie tasują wszystkie swoje podstawowe karty walki i umieszczają je w zakrytym stosie na swojej planszy postaci.

W kolejnych sagach (**drugiej** i **trzeciej**), pierwszym graczem zostaje osoba z **najmniejszą liczbą punktów chwały**. W przypadku remisu należy zastosować metodę opisaną powyżej.

POZYSKANIE EKWIPUNKU

Gracz posiadający żeton pierwszego gracza wybiera jedną kartę ekwipunku (z trzech odkrytych na planszy), po czym uzupełnia puste pole kartą z wierzchu talii ekwipunku. Następnie pozostali gracze powtarzają ten krok w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara. Pozyskaną kartę ekwipunku gracz umieszcza odkrytą obok swojej planszy postaci.

Każdy gracz może wydać 1 żeton Gullveig (odłożyć go do puli), aby przed wyborem ekwipunku wymienić wszystkie odkryte karty na nowe. Może to zrobić tyle razy, ile posiada żetonów Gullveig.

UWAGA!

Każda postać może posiadać maksymalnie jedną broń, jeden pancerz i jedną tarczę. Jeśli gracz wybierze ekwipunek z rodzaju, który już posiada (tzn. inną broń, pancerz lub tarczę), aby go zatrzymać, musi odłożyć wcześniej posiadaną kartę na stos odrzuconych kart ekwipunku. Gracz może za to posiadać dowolną liczbę wszczępów, towarzyszy i artefaktów (i używać ich jednocześnie).

POZYSKANIE NOWYCH KART WALKI

Gracz posiadający żeton pierwszego gracza wybiera jedną kartę walki (z trzech odkrytych na planszy), po czym uzupełnia puste pole kartą znajdującą się na wierzchu stosu kart walki. Następnie pozostali gracze powtarzają ten krok w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara. Wyboru należy dokonać trzykrotnie. W ten sposób każdy gracz zyskuje **trzy** nowe karty walki. Pozyskane karty walki gracz tasuje razem ze swoimi podstawowymi kartami walki, a stos umieszcza na swojej planszy postaci.


Każdy gracz może wydać 1 żeton Gullveig (odłożyć go do puli), aby przed wyborem karty walki wymienić wszystkie odkryte karty na nowe. Może to zrobić tyle razy, ile posiada żetonów Gullveig.


ODKRYCIE KARTY PLANETY


Należy odkryć wierzchnią kartę ze stosu kart planet i umieścić ją odkrytą na planszy głównej. Opis na karcie określa warunki, w jakich gracze będą rozgrywać aktualną sagę.


ODWIEDZINY W YGGDRASILU


Podczas pierwszej sagi gracz posiadający żeton pierwszego gracza przesuwa swój pionek na kolejne pole na torze Yggdrasila i rozpatruje efekt tego pola. Na jednym polu może znajdować się więcej niż jeden pionek. Po dotarciu do rozwidlenia gracz musi wybrać jedną z trzech gałęzi Yggdrasila, po której jego postać będzie się poruszać – wówczas, w miarę przesuwania się do przodu, postać będzie otrzymywać korzyści wynikające z kolejnych pól tworzących tę gałąź. Poszczególni gracze mogą wybrać tę samą lub różne gałęzie.

▶ Jeśli pole jest oznaczone symbolem **ALBO** , gracz **ALBO** zdobywa jedną z odkrytych kart walki (którą następnie wtasowuje do swojej talii walki, po czym uzupełnia puste pole kartą z wierzchu stosu kart walki na planszy głównej), **ALBO** usuwa jedną, wybraną kartę ze swojej talii walki – wówczas przegląda talię i odkłada wybraną kartę do pudełka, a następnie ponownie tasuje talię walki.

▶ Jeśli pole jest oznaczone symbolem **PLUS** , gracz **NAJPIERW** zdobywa jedną z odkrytych kart walki (którą następnie wtasowuje do swojej talii walki) i uzupełnia puste pole kartą z wierzchu stosu kart walki na planszy głównej, **A NASTĘPNIE** usuwa jedną, wybraną kartę ze swojej talii walki – czyli przegląda talię i odkłada wybraną kartę do pudełka, po czym ponownie tasuje talię walki.

▶ Jeśli pole jest oznaczone **symbolem nagrody** , gracz losuje 3 żetony z woreczka, po czym wybiera jeden z nich i zachowuje go (kładzie obok swojej planszy postaci), a pozostałe odkłada z powrotem do woreczka.

▶ Jeśli obok pola znajduje się **symbol skarbu** , gracz zdobywa wybraną kartę ekwipunku (jedną z trzech odkrytych), po czym uzupełnia puste pole na planszy głównej kartą z wierzchu talii ekwipunku.

▶ Jeśli obok pola znajduje się **symbol chwały** , gracz zdobywa podaną liczbę punktów chwały i zaznacza to na swojej planszy postaci.

Uwaga: Ilekroć gracz przesuwa swój pionek na kolejne pole na torze Yggdrasila, natychmiast stosuje efekt tego pola.

WYBÓR POTWORA

Gracz posiadający żeton pierwszego gracza wybiera jedną kartę potwora (z 3 odkrytych, umieszczonych obok planszy), po czym uzupełnia puste pole kartą z wierzchu talii potworów. Następnie pozostali gracze powtarzają ten krok w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara. Każdy gracz umieszcza wybraną kartę potwora obok swojej planszy postaci.

Każdy gracz może wydać 1 żeton Gullveig (odłożyć go do puli), aby przed wyborem karty potwora wymienić wszystkie odkryte karty na nowe. Może to zrobić tyle razy, ile posiada żetonów Gullveig.

Wybierając potwora, gracz powinien zwrócić uwagę na jego typ i ewentualne zdolności specjalne, a także, na jakie typy ataków jest odporny, ile posiada punktów życia (PŻ) i jakie mogą być konsekwencje jego kontrataku. Ponadto na każdej karcie potwora podana jest liczba punktów chwały, które gracz otrzyma za jego pokonanie

Punkty chwały za pokonanie **Punkty życia**

Nazwa → **NIDHOGG**

Typ → **Orm**

Combat effects → **4**  **1:** Rozegraj dodatkową kartę walki potwora.
4  **4:** Odrzuć 2 karty z ręki. Jeśli nie możesz tego zrobić, otrzymujesz żeton  i .

Zdolność → **Jadowity, Strażnik**

Opis → *Ołbrzymi wąż zamieszkujący przestrzeń poza czasem, zwaną Yggdrasil. Czasami manifestuje się na Midgardzie, siejąc spustoszenie.*

Typ ataku, którego może użyć bohater → 



FAZA WALKI




W tej fazie gracze zagrywają karty walki na swoją planszę pola walki, przygotowując atak na wybranego przez siebie potwora. Faza walki podzielona jest na rundy, a poszczególni gracze kończą ją, gdy ich postaciom na koniec rundy uda się zabić potwora lub same poniosą śmierć.

W każdej rundzie walki gracze po kolei (od pierwszego gracza w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara) wykonują swoje tury do momentu, kiedy wszyscy spasują. Po turach graczy następuje zadawanie obrażeń potworom. Jeśli gracz pokona potwora, to faza walki dla niego się kończy. Postać opuszcza planetę i nie może już wykonywać żadnych akcji w tej sadze, a wszelkie efekty akcji wykonywanych przez innych graczy lub potwory nie mają na nią wpływu. Jeśli jednak nie udało się pokonać potwora, bestia przechodzi do kontrataku i należy dobrać dla niej kartę z talii walki potworów (karty dobierane są zgodnie z kolejnością tur graczy).

Na początku pierwszej rundy walki gracze dobierają na rękę (ze swojej talii kart walki) liczbę kart równą wartości parametru ataku, na jaki się zdecydowali. Do wyboru mają atak dystansowy, magiczny i w zwarciu.



PRZYKŁAD

Gracz kierujący Gunnarem na początku pierwszej rundy walki dobierze 4 karty, jeśli zdecyduje się na walkę dystansową , 2 karty, jeśli wybierze atak magiczny , lub 4 karty, jeśli postanowi zmierzyć się z przeciwnikiem w walce w zwarciu .

PRZEBIEG RUNDY WALKI:

- ◆ Tury graczy,
- ◆ Zadawanie obrażeń potworom,
- ◆ Atak potworów,
- ◆ Zakończenie – przygotowanie kolejnej fazy walki.

TURY GRACZY

W swojej turze gracz może wykonać jedną z następujących akcji:

- A** Zagrać jedną kartę z ręki lub z wierzchu swojej talii na swoje pole walki.
- B** Zagrać kartę z ręki na pole **AKTUALNEJ RUNDY**, aby wykorzystać opisany na niej efekt.
- C** Użyć jednej ze swoich kart ekwipunku.
- D** Wyczerpać zdolność specjalną swojej postaci, opisaną na jej karcie.
- E** Zagrać kartę z ręki na pole **LECZENIA**.
- F** Zagrać kartę z ręki na pole **WRÓŻBY**.
- G** Zagrać kartę z ręki na pole **PRECYZYJNEGO ATAKU**.
- H** Spasować.

SZCZEGÓŁOWY OPIS DOSTĘPNYCH AKCJI:

A Zagranie karty na pole walki

Gracz może umieścić jedną kartę walki ze swojej ręki albo z wierzchu swojej talii na swoim polu walki. Karty należy umieszczać od lewej do prawej w taki sposób, aby wartości **losu** i **obrażeń** były zawsze widoczne. Na polu walki może znajdować się jednocześnie nie więcej niż 7 kart.

PAMIĘTAJ

Pamiętaj, że zagrywając kartę z wierzchu swojej talii, nie wiesz, jaka jest jej wartość losu i obrażeń!

Po umieszczeniu siódmej karty na polu walki gracz dobiera na rękę nową kartę ze swojej talii walki.

Uwaga! Odrzucone karty walki ze swojej talii gracz odkłada na stos kart odrzuconych na swojej planszy pola walki. Ilekroć gracz dokłada kartę walki do swojej talii lub odrzuca wybraną kartę z talii walki, musi przetasować talię.

Uwaga! Jeśli suma wartości losu kart znajdujących się na polu walki gracza już przekracza wartość trafienia krytycznego jego postaci, gracz nie może umieścić kolejnej karty na polu walki!



PRZYKŁAD

Gracz decyduje się zagrać kartę walki z wierzchu swojej talii na swoje pole walki. To jego druga karta, więc umieszcza ją tak, by wartość losu i obrażeń z pierwszej karty była widoczna. Po zagranie karty łączna wartość losu kart znajdujących się na polu walki wynosi 2, a liczba zadawanych obrażeń 0.

B Zagranie karty z ręki na pole AKTUALNEJ RUNDY

Gracz może umieścić jedną kartę walki ze swojej ręki na polu **AKTUALNEJ RUNDY** nad swoją planszą pola walki, aby wykorzystać opisany na niej efekt. Niektóre efekty działają natychmiast, a inne przydają się podczas zadawania obrażeń potworom lub obrony przed ich atakami. Na koniec rundy walki gracz odkłada kartę z tego pola na stos kart odrzuconych na swojej planszy pola walki

Uwaga! Gracz nie może umieścić karty na polu aktualnej rundy, jeśli znajduje się tam już inna karta (nie dotyczy efektów wygenerowanych przez potwory).




PRZYKŁAD

Po zagranie tej karty na pole **AKTUALNEJ RUNDY** gracz natychmiast dobiera na rękę wierzchnią kartę ze swojej talii walki. Inni gracze mogą zdecydować się na utratę 1 punkt życia, aby również dobrać po jednej karcie walki z wierzchu swoich talii.



Po zagranie karty na siódme pole puli walki gracz dobiera jedną kartę ze swojej talii walki.

C Użycie karty ekwipunku

Gracz może wyczerpać jedną ze swoich kart ekwipunku, jeśli znajduje się na niej symbol . Wykonuje wówczas akcję opisaną na karcie, po czym kładzie na niej żeton wyczerpania, aby zaznaczyć, że ekwipunek został już użyty. Jeśli użycie ekwipunku wymaga **zniszczenia karty**, tę kartę należy usunąć z gry.

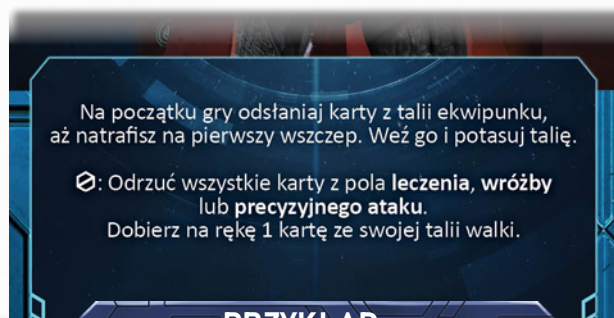


PRZYKŁAD

Gracz postanawia użyć Aegishjalmora. Przesuwa więc swój pionek o 1 pole na torze Yggdrasil, po czym kładzie na karcie żeton wyczerpania.

D Wyczerpanie zdolności specjalnej postaci

Gracz może wykonać akcję opisaną na jego karcie postaci. Gdy to zrobi, kładzie na karcie żeton wyczerpania, aby zaznaczyć, że zdolność postaci została już wykorzystana.



PRZYKŁAD

Gracz decyduje się wykorzystać zdolność specjalną swojej postaci. Dzięki temu może wybrać do dwóch innych postaci i nałożyć na nie żeton fatum ALBO zdjąć żeton fatum z dowolnej wybranej karty.

UWAGA!

Jeśli gracz chce wyczerpać zdolność specjalną postaci, która pozwala zredukować obrażenia otrzymane po ataku potwora, może to zrobić tylko w swojej turze w fazie walki, przed zaatakowaniem potwora. Zdolności specjalnej postaci nie można wyczerpać, gdy potwór już zada obrażenia!

E Zagranie karty z ręki na pole LECZENIA

Gracz może umieścić jedną kartę walki ze swojej ręki na polu **LECZENIA** nad swoją planszą pola walki, przy czym może to zrobić tylko raz **w ciągu jednej sagi** (chyba że zasada specjalna mówi inaczej). Odzyskuje wówczas tyle punktów życia, ile wynosi wartość losu tej karty. .

UWAGA!

Postać nie może odzyskiwać punktów życia ponad swój maksymalny limit. Należy też pamiętać, że gracz nie może umieścić karty na polu leczenia, jeśli znajduje się tam już inna karta (nie dotyczy efektów wygenerowanych przez potwory).



PRZYKŁAD

Gracz zagrywa na pole leczenia kartę walki z ręki o wartości losu 4. Dzięki temu odzyskuje 4 punkty życia, co zaznacza na swojej karcie postaci.

F Zagranie karty z ręki na pole WRÓŻBY

Gracz może umieścić jedną kartę walki ze swojej ręki na polu **WRÓŻBY** nad swoją planszą pola walki, przy czym może to zrobić tylko raz w **ciągu jednej sagi** (chyba że zasada specjalna mówi inaczej). Efekt zależy od **wartości losu** zagranej karty.

▶ Jeśli wartość losu mieści w zakresie **od 1 do 3**, gracz może odłożyć ostatnią kartę ze swojego pola walki (patrząc od prawej strony) na stos kart odrzuconych na swojej planszy pola walki.

▶ Jeśli wartość losu wynosi **4 lub więcej**, gracz może odłożyć **ostatnią lub przedostatnią** kartę ze swojego pola walki (patrząc od prawej strony) na stos kart odrzuconych na swojej planszy pola walki. W przypadku odrzucenia przedostatniej karty ostatnia karta przesuwa się na pole po lewej.

UWAGA!

Gracz nie może umieścić karty na polu wróżby, jeśli znajduje się tam już inna karta (nie dotyczy efektów wygenerowanych przez potwory).

G Zagranie karty z ręki na pole PRECYZYJNEGO ATAKU

Gracz może umieścić jedną kartę walki ze swojej ręki na polu **PRECYZYJNEGO ATAKU** nad swoją planszą pola walki, przy czym może to zrobić tylko **raz w ciągu jednej sagi** (chyba że zasada specjalna mówi inaczej). Dzięki temu do końca aktualnej rundy walki zyskuje zdolność **przebicia**, która neguje odporność potwora na poszczególne typy ataków, a więc umożliwia zranienie przeciwnika nawet, gdy nie udało się uzyskać trafienia krytycznego. Ponadto, jeżeli **wartość losu** zagranej karty wynosi **4 lub więcej**, postać z większą obrażenia zadawane potworowi w tej rundzie o 1.

UWAGA!

Gracz nie może umieścić karty na polu precyzyjnego ataku, jeśli znajduje się tam już inna karta (nie dotyczy efektów wygenerowanych przez potwory).


H Pasowanie

Gracz może zdecydować się na spasowanie w swojej turze. W takim wypadku pozostali gracze po kolei wykonują swoje akcje, a gracz, który spasował, może wykonać akcję dopiero w swojej kolejnej turze. Rozgrywanie tur przez graczy kończy się w momencie, gdy wszyscy po kolei spasują.

ZADAWANIE OBRAŻEŃ

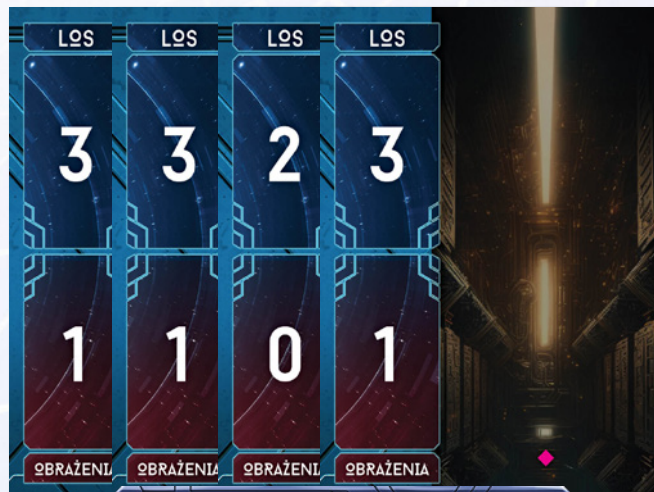
Gdy wszyscy gracze po kolei spasują, następuje zadawanie obrażeń potworom. Rozpoczyna gracz z żetonem pierwszego gracza. Po nim swoje ataki wykonują pozostali gracze, w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara.

Każdy gracz ustala **łącną wartość losu** oraz **łącną wartość obrażeń** kart walki znajdujących się na jego polu walki. Efekt zależy od uzyskanego wyniku.


▶ Jeśli łączna wartość losu zagrzanych kart jest **niższa** niż wartość **trafienia krytycznego** (oznaczona symbolem  na karcie postaci), potwór otrzymuje tyle obrażeń, ile wynosi suma wartości obrażeń kart na polu walki. Zadane obrażenia zaznacza się żetonami obrażeń, które należy umieścić na karcie potwora.

UWAGA!

Jeśli łączna wartość losu kart na polu walki jest niższa niż wartość trafienia krytycznego postaci, a potwór jest odporny na określony typ ataku, na który zdecydował się gracz, potwór nie otrzymuje żadnych obrażeń!



PRZYKŁAD

Na polu walki gracza znajdują się 4 karty o łącznej wartości losu 11. Wartość obrażenia krytycznego  postaci tego gracza wynosi 12. W związku z tym gracz zadaje potworowi 3 obrażenia z zagrzanych kart.

▶ Jeśli łączna wartość losu zagranych kart jest **taka sama** jak wartość **trafienia krytycznego** postaci, potwór otrzymuje tyle obrażeń, ile wynosi suma wartości obrażeń kart na polu walki, a **ponadto** gracz:

- ◆ zadaje 1 dodatkowe obrażenie,
- ◆ otrzymuje 1 punkt chwały,
- ◆ dobiera na rękę 1 kartę walki ze swojej talii.

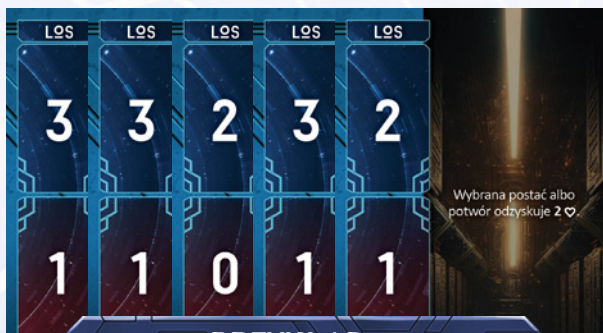
Zadane obrażenia zaznacza się **żetonami obrażeń**, które należy umieścić na karcie potwora.



PRZYKŁAD

Na polu walki gracza znajdują się 4 karty o łącznej wartości losu 12. Wartość obrażenia krytycznego postaci tego gracza również wynosi 12. W związku z tym gracz zadaje potworowi 2 obrażenia z zagranych kart oraz 1 dodatkowe obrażenie wynikające z trafienia krytycznego. Potwór otrzymuje więc łącznie 3 obrażenia. Ponadto gracz zdobywa 1 punkt chwały i dobiera na rękę 1 kartę z swojej talii.

▶ Jeśli łączna wartość losu zagranych kart jest wyższa niż wartość trafienia krytycznego postaci, potwór **NIE OTRZYMUJE** żadnych obrażeń, nawet jeśli aktywowano efekt pozwalający na zwiększenie obrażeń.



PRZYKŁAD

A player has played 5 cards in their combat pool. Their total fate is 13. Their character's critical hit value is 12 . Therefore the player applies no damage to the monster!

UWAGA!

Jeśli gracz zagrał kartę o wartości losu 4 lub więcej na pole **precyzyjnego ataku**, zadaje potworowi 1 dodatkowe obrażenie. Należy również pamiętać o zdolnościach specjalnych postaci graczy, które modyfikują obrażenia zadawane potworom, oraz o właściwościach wszystkich przedmiotów wykorzystanych w tej rundzie walki. Wszelkie dodatkowe obrażenia sumują się.

Po zadaniu obrażeń każdy gracz sprawdza, czy udało mu się pokonać potwora.

JEŚLI POTWÓR ZOSTAŁ ZGŁADZONY:

- ▶ Gracz zdobywa punkty chwały za pokonania potwora.
- ▶ Jeśli to **pierwszy potwór zgładzony w tej sadze**, gracz otrzymuje dodatkowe punkty chwały równe numerowi aktualnej sagi (1, 2 albo 3).
- ▶ Jeśli pokonany potwór strzegł **skarbu**, gracz dobiera jedną z odkrytych kart ekwipunku z planszy głównej i umieszcza ją obok swojej planszy postaci, po czym uzupełnia puste pole na planszy kartą z wierzchu talii ekwipunku. Gracz może wydać 1 żeton Gullveig, aby wymienić dostępne karty ekwipunku na nowe.
- ▶ Jeśli pokonany potwór był **strażnikiem**, gracz przesuw swój pionek o jedno pole do przodu na torze Yggdrasila i rozpatruje efekt tego pola (patrz: krok E fazy przygotowań).
- ▶ Gracz kończy fazę walki w aktualnej sadze i opuszcza planetę (nie może już wpływać na innych graczy ani inni gracze nie mogą wpływać na niego).

Jeśli potwór nie został pokonany, przystępuje do kontrataku.

ATAK POTWORA

Gracz, który nie pokonał potwora, jest przez niego atakowany. Ataki potworów rozgrywane są po zakończeniu zadawania obrażeń przez wszystkich graczy. Należy je rozegrać zgodnie z kolejnością tur graczy.

Gdy potwór atakuje gracza, należy odkryć wierzchnią kartę z talii kart walki potworów, aby określić typ ataku. Wyróżniamy 3 typy ataków:

- ▶ atak podstawowy ,
- ▶ atak specjalny ,
- ▶ atak krytyczny .

W zależności od symbolu ataku na wylosowanej karcie, potwór zadaje walczącej z nim postaci tyle obrażeń, ile określono na jego karcie. Dodatkowo przy niektórych atakach opisano efekt, który należy rozpatrzyć w przypadku tego konkretnego ataku.

Potwory mogą posiadać następujące **cechy**:

ODPORNOŚĆ

Symbole na karcie potwora określają, na jakie typy ataków jest on odporny. Jeśli gracz wybierze typ ataku, na który potwór jest odporny, potwór otrzyma obrażenia wyłącznie w przypadku, gdy atak okaże się **trafieniem krytycznym** lub postać skorzysta ze zdolności **przebicia**.

DZIKI

Walcząc z potworem posiadającym tę cechę, gracz nie może wykorzystać **uniku**, czyli możliwości zanegowania ataku tego potwora (wynikającej z karty walki, karty ekwipunku lub zdolności specjalnej postaci).



PRZYKŁAD

Gracz nie pokonał widmowego krakena, dlatego potwór go atakuje. Kraken zada postaci 5 obrażeń, a w przypadku ataku specjalnego i krytycznego zachodzi dodatkowy efekt.

REGENERACJA X

Na koniec każdej rundy walki potwór **leczy** X obrażeń.

JADOWITY

Za każdym razem, kiedy potwór zada obrażenia walczącej z nim postaci, gracz otrzymuje jeden żeton jadu, który umieszcza na swojej karcie postaci. Na koniec każdej fazy walki postać otrzymuje tyle dodatkowych obrażeń, ile żetonów jadu znajduje się jej na karcie.

STRAŻNIK

Za każdym razem, kiedy graczowi uda się pokonać strażnika Yggdrasila, przesuwa swój pionek o 1 pole na torze Yggdrasila i rozpatruje efekt tego pola.

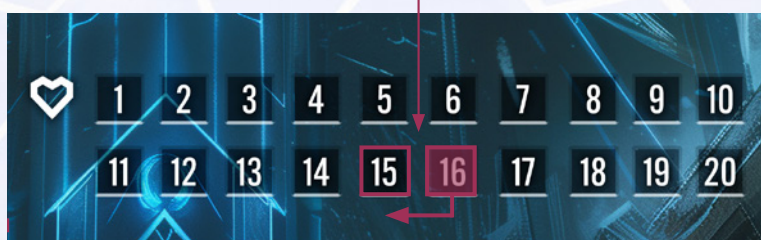
UWAGA!

Postacie mogą negować ataki potworów za pomocą uników lub swoich zdolności specjalnych. Ponadto liczba otrzymanych obrażeń może zostać zredukowana dzięki wykorzystaniu ekwipunku lub innej zagranej karty. Jeśli gracz zamierza użyć tarczy i/lub pancerza do obrony przed atakiem (wyczerpać efekt opisany na karcie ekwipunku), musi to zadeklarować w swojej turze, przed atakiem potwora.

Jeśli po ataku potwora postać utraci swój ostatni punkt życia, gracz przegrywa walkę i nie będzie rozgrywał kolejnej rundy. Jego postać trafia do Walhalli, gdzie Aesirowie przywracają ją do życia w pełni sił, aby była gotowa na kolejną sagę! Gracz zachowuje wszystkie posiadane karty i żetony, a w ramach rekompensaty otrzymuje dodatkowo 1 żeton Gullveig i 1 żeton Thora.

	Atak podstawowy	Atak specjalny	Atak krytyczny
Obrażenia	5	5	5
Dodatkowy efekt	Brak	Do końca walki z krakenem nie możesz odzyskiwać życia	Odłóż karty z ręki. Pozostali gracze wybierają po jednej i kładą na Twoim stosie kart odrzuconych.

Po każdym obrażeniu zadanym przez potwora postać traci 1 punkt życia (PŻ), a gracz zaznacza to na swojej karcie postaci za pomocą przezroczystego znacznika.



Fragment karty postaci

ZAKOŃCZENIE – PRZYGOTOWANIE DO KOLEJNEJ RUNDY WALKI

PO ATAKACH POTWORÓW:

- ▶ Gracze z żetonem jadu otrzymują jedno obrażenie za każdy posiadany żeton jadu i zaznaczają utratę punktów życia na swojej planszy postaci.
- ▶ Potwory ze zdolnością regeneracji odrzucają tyle żetonów obrażeń, ile wynosi wartość tej zdolności określona na ich karcie (np. potwór z regeneracją 2 odrzuca 2 żetony obrażeń). Wszystkie efekty regeneracji sumują ją.
- ▶ Rozpatrywane są wszystkie efekty kart działające na koniec rundy walki, np. potwór może zadać po 1 obrażeniu wszystkim postaciom na planecie itp.

Jeśli po ataku potwora postać nadal posiada punkty życia (PŻ), rozgrywa kolejną rundę walki. Wszyscy gracze biorący w niej udział odkładają wszystkie karty, które zagrali na swoje pola walki i pola aktualnej rundy, na stos kart odrzuconych na swojej planszy pola walki. Ponadto do końca aktualnej sagi należy usunąć z gry wszystkie karty oznaczone jako „jednorazowe”. Następnie każdy gracz dobiera na rękę 1 kartę ze swojej talii walki.

UWAGA!

W kolejnej rundzie walki gracze:

- **nie usuwają** kart z pól leczenia, wróżby i ataku precyzyjnego na swojej planszy;
- **nie usuwają** żetonów wyczerpania, fatum i jadu ze swoich kart.

FAZA KOŃCOWA

Gdy wszystkie walki na planecie dobiegną końca, następuje **faza końcowa**. A wówczas:

- ▶ gracze usuwają ze swoich kart wszystkie żetony wyczerpania, fatum i jadu;
- ▶ gracze odkładają karty walki zagrane na pola leczenia, wróżby i precyzyjnego ataku oraz pozostałe karty z ręki na stos kart odrzuconych na swojej planszy pola walki;
- ▶ postacie odzyskują wszystkie punkty życia;
- ▶ karty potworów, z którymi gracze walczyli, oraz kartę planety, na której toczyły się walki, należy odłożyć do pudełka – nie będą już potrzebne w tej rozgrywce.

Pora rozpocząć kolejną sagę!

PRZYGOTOWANIE DO KOLEJNEJ SAGI

- Należy potasować talię kart potworów poziomu II (w II sadze) lub III (w III sadze) i umieścić je w zakrytym stosie obok planszy.
- Należy dobrać 3 wierzchnie karty z talii potworów i umieścić je odkryte obok planszy.
- Odkryte karty ekwipunku z planszy głównej należy odłożyć na stos kart odrzuconych, a następnie dobrać 3 wierzchnie karty z talii ekwipunku i umieścić je odkryte na planszy.
- Odkryte karty walki z planszy głównej należy odłożyć na stos kart odrzuconych, a następnie dobrać 3 wierzchnie karty z talii walki i umieścić je odkryte na planszy.
- Należy odkryć kolejną kartę planety i umieścić ją na planszy.

KONIEC GRY

Gra kończy się, gdy wszyscy gracze zakończą fazę walki w trzeciej sadze. Gracze otrzymują po **1 punkcie chwały** za każdy **żeton Gullveig** i **żeton Thora**, który im pozostał. Dodatkowo otrzymują punkty chwały wynikające z posiadanych **kart ekwipunku** oraz z wędrówki po **Yggdrasilu**. Zwycięża gracz z największą liczbą punktów chwały.



TRYB SOŁO / KOOPERACYJNY

JAK GRAĆ

Rozgrywka przebiega w prawie identyczny sposób jak w trybie rywalizacji, przy czym gracze mogą wspierać się nawzajem swoimi akcjami (zgodnie ze standardowym działaniem kart). Niniejszy tryb wymaga również usunięcia kilku konkretnych kart z gry. Ponadto należy przygotować specjalną talię **kart utrudnień**.

PRZYGOTOWANIE GRY

- A** Aby odpowiednio przygotować grę, należy usunąć z następujących talii poniższe karty:
- ◆ **Karty walki:** Trucizny niflheimskie, Podszepty Lokiego, Wizje Ginnungagap, Niech ogarnie mnie szal, Przeznaczenia nie oszukasz!, Ekstrakt Jormunganda.
 - ◆ **Karty ekwipunku:** Kły Fenrisa, Miotacz płomieni Hel.
- B** Należy potasować talię kart utrudnień i umieścić je w zakrytym stosie obok planszy.

WARUNKI ZWYCIĘSTWA W TRYBIE SOŁO/KOOPERACYJNYM

W zależności od wybranego poziomu trudności, warunki zwycięstwa są następujące:

- ▶ **Wersja podstawowa (łatwa):** Aby zwyciężyć, gracze muszą zdobyć łącznie liczbę punktów chwały równą liczbie graczy razy **35**.
Zmiana w przebiegu gry: Na początku **pierwszej** rundy walki na każdej planecie należy odstąpić kartę utrudnienia.
- ▶ **Wersja zaawansowana (średnia):** Aby zwyciężyć, gracze muszą zdobyć łącznie liczbę punktów chwały równą liczbie graczy razy **40**.
Zmiana w przebiegu gry: Na początku **każdej** rundy walki na każdej planecie należy odstąpić kartę utrudnienia.
- ▶ **Wersja ekspercka (trudna):** Aby zwyciężyć, gracze muszą zdobyć łącznie liczbę punktów chwały równą liczbie graczy razy **45**.
Zmiana w przebiegu gry: Na początku **każdej** rundy walki na każdej planecie należy odstąpić kartę utrudnienia.
- ▶ **Wersja legendarna (ekstremalnie trudna):** Aby zwyciężyć, gracze muszą zdobyć łącznie liczbę punktów chwały równą liczbie graczy razy **50**.
Zmiana w przebiegu gry: Na początku **każdej** rundy walki na każdej planecie należy odstąpić **2** karty utrudnienia.

WYJAŚNIENIE NAJWAŻNIEJSZYCH TERMINÓW

DZIKI

Gdy postać walczy z potworem posiadającym tę cechę, nie może negocjować jego ataków za pomocą uników (niezależnie od tego, czy taka możliwość wynika z karty walki, karty ekwipunku, czy zdolności specjalnej postaci).

FATUM

Gracz nakłada żeton fatum na kartę postaci. Postać, na którą nałożono fatum, może się go pozbyć, gdy uda jej się wykonać trafienie krytyczne, ale traci wtedy wszystkie premie z tego wynikające (nie dobiera karty walki, nie zyskuje chwały ani nie zwiększa obrażeń). Jeśli na karcie postaci już znajduje się żeton fatum, nie można położyć na niej drugiego żetonu fatum.

JADOWITY

Za każdym razem, kiedy potwór zada obrażenia walczącej z nim postaci, gracz otrzymuje jeden żeton jadu, który umieszcza na swojej karcie postaci.

JEDNORAZOWA

Na koniec każdej rundy walki wszystkie karty oznaczone jako „jednorazowe”, które zagrano na pole aktualnej rundy, należy usunąć z gry do końca aktualnej sagi.

NAŁADUJ

Gracz zdejmuje znacznik wyczerpania z karty, dzięki czemu będzie można ponownie wykorzystać jej efekt wymagający wyczerpania.


ODPORNOŚĆ

Niektóre potwory są odporne na konkretne typy ataków, co oznacza, że gracz nie może zadać im obrażeń, o ile nie uzyska trafienia krytycznego lub nie skorzysta ze zdolności przebicia.

POLE AKTUALNEJ RUNDY

Po zagraniu karty na to pole gracz może wykorzystać opisany na niej efekt. Na koniec rundy walki gracz odkłada kartę z tego pola na stos kart odrzuconych na swojej planszy pola walki.

POLE LECZENIA

Po zagraniu karty na to pole gracz leczy tyle punktów życia (PŻ) , ile wynosi wartość losu zagranej karty.

POLE PRECYZYJNEGO ATAKU

Po zagraniu karty na to pole gracz zyskuje zdolność przebicia. Ponadto, jeżeli wartość losu zagranej karty wynosi 4 lub więcej, gracz zwiększa obrażenia zadawane potworowi w tej rundzie o 1.

POLE WRÓŻBY

Po zagraniu karty na to pole gracz może odrzucić ostatnią kartę ze swojego pola walki. Jeśli wartość losu zagranej karty wynosi 4 lub więcej, gracz może odrzucić ostatnią lub przedostatnią kartę ze swojego pola walki.


PRZEBICIE

Do końca aktualnej rundy walki potwór traci odporność na wszystkie typy ataków, a więc gracz może go zranić nawet, gdy nie udało mu się uzyskać trafienia krytycznego.

REGENERACJA

Na koniec każdej rundy walki potwór leczy określoną liczbę obrażeń.

SKARB

Po pokonaniu potwora strzegącego skarbu lub przesunięciu swojego pionka na pole Yggdrasila z symbolem skarbu , gracz zdobywa jedną kartę ekwipunku (z trzech odkrytych na planszy głównej).

STRAŻNIK

Po pokonaniu potwora będącego strażnikiem gracz przesuwa swój pionek o jedno pole na na torze Yggdrasila i natychmiast stosuje efekt tego pola.

SZYBKOŚĆ

Na początku walki na każdej z planet, gdy gracz dobiera na rękę karty walki w liczbie równej wartości parametru ataku, na jaki się zdecydował, dobiera o 1 kartę więcej, po czym odkłada jedną, wybraną kartę walki na stos kart odrzuconych na swojej planszy pola walki.

UNIK

Możliwość zanegowania ataku potwora (postać nie otrzymuje obrażeń i nie działają na nią żadne negatywne efekty ataku).

WYCZERP

Po wykonaniu tej akcji gracz nakłada na kartę żeton wyczerpania, aby zaznaczyć, że opisany na niej efekt został już użyty. Na jednej karcie może znajdować się jednocześnie tylko jeden żeton wyczerpania (gracz nie może więc wykorzystać efektu ponownie, dopóki nie usunie się z niej żetonu).

ZNISZCZ

Gracz odkłada kartę do pudełka. Ta karta nie będzie już używana do końca rozgrywki.

ŻETON JADU

Na koniec każdej rundy walki postać, która posiada 1 lub więcej żetonów jadu, otrzymuje 1 obrażenie za każdy z nich (np. 2 żetony jadu oznaczają otrzymanie 2 obrażeń itd.).

ŻETON GULLVEIG

W fazie przygotowań, gdy gracz dobiera karty walki z planszy głównej, pozyskuje ekwipunek lub wybiera potwora, z którym będzie walczyć, może wydać 1 taki żeton, aby odłożyć wszystkie odkryte karty na stos kart odrzuconych i zastąpić je nowymi kartami z wierzchu poszczególnych talii. Gracz może wydać żeton Gullveig tylko w swojej turze (nie może więc wpływać na wybór kart przez innych graczy).

ŻETON THORA

Gracz może wydać 1 taki żeton w trakcie walki, aby odrzucić żeton fatum, zwiększyć o 1 obrażenia zadawane potworowi w aktualnej rundzie walki albo dobrać na rękę jedną kartę ze swojej talii walki.

ŻETON ZWIĘKSZENIA OBRAŹEŃ

Po wybraniu tej nagrody gracz zwiększa na stałe obrażenia zadawane potworom w trakcie walki o 1. Jeśli gracz wylosuje kolejny taki żeton, ponownie zwiększa wartość obrażeń o 1.

ŻETON ZWIĘKSZENIA PARAMETRU

Po wybraniu tej nagrody gracz zwiększa na stałe maksymalną wartość jednego z parametrów swojej postaci: ataku dystansowego, ataku magicznego, ataku w zwarciu, trafienia krytycznego lub punktów życia o 1. Jeśli gracz ponownie wylosuje taki żeton, może zwiększyć wartość tego samego lub innego parametru.

