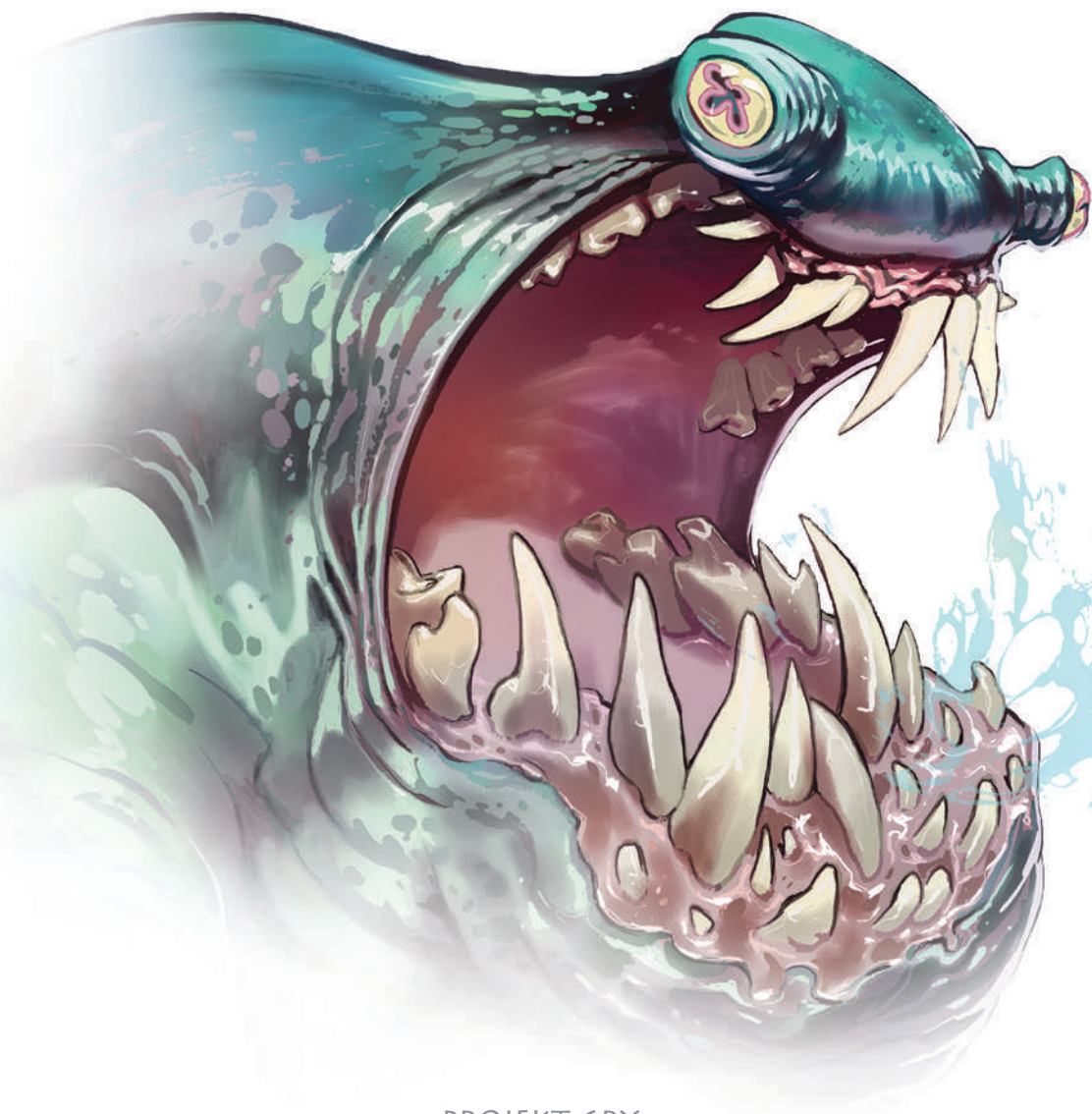


MONSTER LANDS

INSTRUKCJA



PROJEKT GRY



GORKA MATA - VICTOR FERNÁNDEZ - SERGI SOLÉ - DANIEL SCHLOESSER

CEL GRY	2
ZAWARTOŚĆ GRY	3
PRZYGOTOWANIE GRY	4
PRZYGOTOWANIE OBSZARU GRACZA	6
PODSTAWY ROZGRYWKI	6
CHWAŁA I REPUTACJA	6
CZŁONKOWIE KLANU (NAJEMNICY)	6
KOŚCI	7
PRZEBIEG ROZGRYWKI	7
FAZA PRZYGOTOWANIA PULI KOŚCI	7
FAZA ROZMIESZCZENIA	8
CYTADELA I JEJ BUDYNKI	8
OBSZARY ZEWNĘTRZNE	12
ROZMIESZCZENIE W ZASIEDLONEJ KRAINIE	15
FAZA PRZYGODY	15
ZADANIA	16
BITWY W KRAINACH	16
OBRONA CYTADELI	20
FAZA PORZĄDKOWANIA	20
PUNKTACJA I ZWYCIĘSTWO	21
POZIOMY TRUDNOŚCI	22
WARIANTY ROZGRYWKI	22
WSKAZÓWKI ODNOŚNIE ROZGRYWKI	23
ZAŁĄCZNIK I – DODATEK PODSTĘP	23
ZAŁĄCZNIK II – TRYB POJEDYNCZEGO GRACZA	24
PRZYGOTOWANIE	24
ZWYKŁA GRA I KAMPANIA	24
PRZEBIEG ROZGRYWKI	25
KSIĘGA SCENARIUSZY DLA TRYBU POJEDYNCZEGO GRACZA	26
ZAŁĄCZNIK III - ZESTAWIENIE ELEMENTÓW	27
PULAPKI	27
PODSTĘPY	27
ŻETONY ŁUPÓW	27
MOCE POTWORÓW	28
ZDOLNOŚCI NAJEMNIKÓW	29
CECHY WYPOSAŻENIA	30
CECHY KRAIN	31
POMOC GRACZA	32

KRÓLOWA GIMELDA JEST ZDESPEROWANA!

UTRACIWSZY KONTROLĘ NAD RZĄDZONYMI KRAINAMI, PUSTOSZONYMI PRZEZ GRASUJĄCE POTWORY, UKRYŁA SIĘ W WAROWNEJ CYTADELI POŁOŻONEJ W KRAINACH NIEZGODY. NIEGDYŚ WŁADAŁA DOSTOJNYM KRÓLESTWEM; BOGATYMI KRAINAMI OGNIĄ, WODY, POWIETRZA I PUSZCZY. JEDYNE, CO TERAZ POZOSTAŁO, TO OKALAJĄCY JE MROK.

WOBEC NADCIĄGAJĄCYCH POTWORÓW, KTÓRE DOPROWADZIŁY DO UPADKU MODHELM I UŚMIERCENIA KRÓLA BÖDAGARDA, MUSIAŁA PODJĄĆ DRAMATYCZNY KROK, OBIĘCAŁA KORONĘ KLANOWI WOJOWNIKÓW, KTÓRY WYMIERZY SPRAWIEDLIWOŚĆ POTWOROM, SCHWYTA JE LUB WYTĘPI, W NASTĘPSTWIE CZEGO ODZYSKA UTRACONE KRAINY.

ZARZĄDCA KRÓLOWEJ OPRACOWAŁ MISTERYJNY PLAN, BY SPOŚRÓD KLANÓW ŻĄDNYCH NAGRODY WYŁONIĆ ZWYCIĘZCĘ. I TYLKO JEDEN Z NICH BĘDZIE MÓGŁ ROŚCIĆ SOBIE PRAWO DO KORONY.

CEL GRY

Podejmiesz się roli przywódcy niewielkiego klanu dzielnych wojowników, rywalizującego o koronę Krain Niezgody. Będziesz gościł w budynkach Cytadeli, ostatniego bastionu stawiającego czoła bestiom atakującym Królestwo, a także podróżował na Obszary Zewnętrzne, tereny poza Cytadelą, tocząc tam bitwy przeciwko potworom, by odzyskać dla Królowej utracone krainy.

Z końcem rozgrywki korona zostanie przekazana klanowi posiadającemu najwięcej Punktów Zwycięstwa, które zdobędziesz poprzez zwiększanie swojej Chwały, Reputacji oraz rozwijanie innych zdolności pomocnych w osiągnięciu celu. Najważniejsza jest Chwała, by ją zdobyć, musisz opuścić bezpieczną Cytadelę i realizować zadania, tępić potwory oraz zdobywać krainy.

Twoje kości będą Ci służyły do wykonywania akcji. W cytadeli za ich pomocą rozwiniesz swój klan, zdobędziesz nową broń, ochronę, mikstury, trucizny, najemników i wiele więcej. Odpowiednie rozmieszczenie kości i ich rodzaj, będą miały wpływ na ciebie oraz innych graczy.

Na Obszarach Zewnętrznych twoje kości będą twoją bronią. Rzucając nimi podczas bitew i zadań, próbując pokonać potwory i odzyskać krainy. W trakcie gry będziesz miał wiele możliwości, aby zmienić wyniki rzutów kośćmi oraz zwiększyć szanse powodzenia.

Pamiętaj jednak, że nie możesz po prostu zdać się na szczęście w kościach; do zdobycia korony, musisz także rozważnie gospodarować swoimi zasobami i właściwie planować działania, co pozwoli tobie osiągnąć sukces.

Czy masz wszystko, co potrzeba, by sięgnąć po koronę?



ZAWARTOŚĆ GRY

INSTRUKCJA

1 PLANSZA GRY



94 KARTY

8 Kart Początkowych Członków Klanu



28 Kart Najemników



8 Kart Żółtodziobów



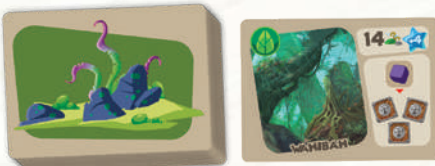
Talia Potworów: 20 Kart Potworów (8 Kart poziomu trudności A, 12 Kart B)



Talia Wyposażenia: 18 Kart Wyposażenia



Talia Krain: 12 Kart Krain

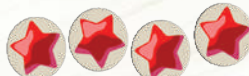


4 PLANSZE ROZWOJU KLANU



259 KARTONOWYCH ŻETONÓW

4 Znaczniki Reputacji



4 Znaczniki Chwały



36 Żetonów Przydziału Najemników



64 Żetony Pułapek



20 Żetonów Obrony



55 Żółtych Monet



16 Żetonów Mikstur



16 Żetonów Trucizn



16 Żetonów Łupów



1 dwustronny Żeton Pierwszego Gracza



1 Znacznik Rundy



6 dwustronnych Kafelków Wytycznych Szlaków



1 dwustronny Kafelki Modyfikatora Rundy



7 Żetonów Paniki



12 dwustronnych Kafelków Zadań



1 WOREK ZADAŃ



80 6-ŚCIENNYCH KOŚCI 32 czerwone Kości Siły



22 fioletowe Kości Magii



18 złotych Kości Wpływu



8 czarnych Kości Ataku Potwora



PRZYGOTOWANIE GRY



Gra **MONSTER LANDS** może być rozgrywana z różnym poziomem trudności oraz opcjonalnie z dodatkiem Podstęp. Postępuj według poniższych kroków, aby przygotować grę na Początkowym poziomie trudności oraz bez dodatku Podstęp. Na stronie 22 wyjaśniono szczegóły odnośnie zastosowania wyższego poziomu trudności, a w Załączniku I (na stronie 23) zasady wprowadzające dodatek Podstęp. W przypadku trybu gry dla Pojedynczego Gracza, wprowadzone zmiany odnośnie rozgrywki wyjaśniono w Załączniku II (na stronie 24).

W celu rozmieszczenia elementów gry kieruj się ilustracją planszy powyżej:

(A) Rozłóż planszę na środku obszaru gry.

Cytadela: W jej skład wchodzi 7 budynków: Chata Myśliwego, Alchemik, Karczma, Handlarz, Zbrojownia, Targ i Kopalnia.

Obszary zewnętrzne podzielono na 3 części: **Szlaków Zadań** (w części środkowej), **Krainy** (po lewej i prawej stronie Szlaków Zadań) oraz **Wejście do Cytadeli**. Poniżej Szlaków Zadań znajdują się wyznaczone pola na **Żetony Łupów**.

Zakładki kart: Wyznaczone kolorowe pola wokół krawędzi planszy. Wskazują miejsce, gdzie w trakcie gry należy umieszczać odpowiednie rodzaje kart. Mając to na uwadze, przygotuj odpowiednią ilość miejsca na stole gry.

Najpierw **przygotuj Cytadelę:**

(B) Weź **8 Kart Żółtodziobów**, te na których znajduje się symbol procy. Umieść je w odkrytym stosie przy zakładce karty pod Karczmą. Dopóki wszyscy nie zostaną zwerbowani, zawsze znajdzie się chętny, by dołączyć do twojego klanu.



Przetasuj **Talię Najemników** (28 kart) i połóż ją w zakrytym stosie obok planszy, jak pokazano powyżej. Następnie stwórz ofertę Najemników możliwych do zwerbowania, w tym celu dobierz 4 wierzchnie karty ze stosu i połóż je odkryte przy zakładkach najemników nad Karczmą, z lewej strony planszy. Początkowa oferta musi zawierać **przynajmniej tyłu Najemników o reputacji 4 lub mniejszej, ilu graczy uczestniczy w rozgrywce.**



W przeciwnym wypadku odłóż na bok Najemników o największej reputacji i dociągnij nowych, aż powyższy warunek będzie spełniony. Następnie przetasuj talię Najemników, łącznie z odłożonymi wcześniej na bok kartami.

D Połóż **28 Żetonów Przydziału Najemników** blisko Karczmy, będziesz z nich korzystał w momencie, gdy Najemnik zostanie zwerbowany. Wybierz 4 Żetony Przydziału odpowiadające 4 Najemnikom znajdującym w się Karczmie i połóż te żetony obok nich.

E Weź **64 Żetony Pułapek**. Każdy Żeton Pułapki posiada symbol pułapki na odwrocie, natomiast z przodu efekt działania.



Występują 4 rodzaje pułapek:

Początkowe Pułapki (z symbolem ) , Zabezpieczone Pułapki (z symbolem ) , Podstęp (na brązowym tle) i Ulepszone Pułapki (wszystkie pozostałe).

Oddziel 4 Początkowe Pułapki i odłóż je chwilowo na bok. Odłóż 18 Żetonów Podstępu i 6 Żetonów Zabezpieczonych Pułapek do pudełka. **Wymieszaj pozostałe Żetony Pułapek** i połóż zakryte obok planszy. **Dobierz losowo 6 żetonów** i połóż je odkryte na odpowiednich miejscach w **Chacie Myśliwego**, tak aby ich efekt działania i koszt były widoczne.

F Przetasuj **Talię Wyposażenia** (18 kart) i połóż ją w zakrytym stosie obok planszy. Dobierz 3 wierzchnie karty ze stosu i połóż je pod zakładkami Targu w dolnej części planszy. Będą one stanowić początkową ofertę.

Następnie **przygotuj Obszary Zewnętrzne:**

G Oddziel Karty Potworów o poziomie trudności A i je przetasuj, następnie dobierz losowo z tej talii 2 karty i połóż odkryte nad zakładkami Potworów w górnej części planszy. To będą aktywne Potwory w pierwszej rundzie, broniące zajętych przez siebie Krain.

H Przygotuj **Talię Potworów**, tasując pozostałe Karty Potworów o poziomie trudności A wraz z Kartami Potworów o poziomie trudności B i połóż ją w zakrytym stosie nad planszą.

I Przetasuj **Talię Krain** (12 kart) i połóż ją w zakrytym stosie nad planszą obok Talii Potworów. Dobierz 2 wierzchnie karty i połóż odkryte nad zielonymi zakładkami Krain w górnej części planszy. To będą aktywne Krainy w pierwszej rundzie.

J Przetasuj **Kafelki Wytycznych Szlaków** (6 dwustronnych kafelków) i połóż 2 wybrane losowo, skierowane ku górze losową stroną, na odpowiednich miejscach na planszy, pod Kartami Krain. Wytyczne Szlaków **są połączone z Krainami**, znajdują się pod nimi i zostaną wymienione gdy zmieni się Kraina.

Uwaga: W grze 2-osobowej lub dla Pojedynczego Gracza, dobierz tylko 1 Kartę Potwora, 1 Kartę Krainy i 1 Kafelk Wytycznych Szlaków. Połóż je na odpowiednich polach Krainy A.

K Wymieszaj **16 Żetonów Łupów** i połóż je zakryte obok planszy. Dobierz losowo 4 żetony i połóż odkryte na przeznaczonych polach znajdujących się pomiędzy obiema aktywnymi Krainami.

L Włóż **12 dwustronnych Kafelków Zadań** do **Worka Zadań**. Dobierz 2 Kafelki Zadań. Pierwszy z nich połóż zwrócony stroną A na polu Zadania A, zaś drugi stroną B na polu Zadania B. To będą aktywne Zadania w pierwszej rundzie.



Przygotuj zasoby i szykuj się do rozpoczęcia rozgrywki:

M Połóż **Kafelk Modyfikatora Rundy**, stroną A skierowaną ku górze, na torze rundy na planszy, zakrywając go.

N Umieść **Znacznik Rundy** na pierwszym polu **toru rundy**.

O Połóż **czerwone, fioletowe i żółte kości** obok planszy. Stanowią pulę ogólną do tworzenia twojej Puli Kości. Dodatkowo połóż obok **czarne Kości Ataku Potwora**, które zostaną użyte podczas jego ataku.



P Rozdziel **Żetony Złotych Monet, Obrony, Mikstur i Trucizn** tworząc pulę zasobów, z której będziesz pobierał odpowiednie żetony w trakcie gry.

Q Wymieszaj **7 Żetonów Paniki** i utwórz z nich zakryty stos. Połóż go na wyznaczonym miejscu przy Wejściu do Cytadeli.

R Najbardziej chciwy gracz otrzymuje **Żeton Pierwszego Gracza zwrócony stroną A ku górze** i od niego zaczniesz się Faza Rozmieszczenia.



**PIERWSZY GRACZ? HĘ?! DLA MNIE!! MNIEEE!!!
CHCĘĘ!!!!**

PRZYGOTOWANIE OBSZARU GRACZA

Każdy z graczy wykonuje następujące czynności:

- A** Weź jedną **Planszę Rozwoju Klanu** i połóż ją przed sobą.
- B** Weź 2 karty **Początkowych Członków Klanu** o tej samej Przynależności (symbol w prawym górnym rogu karty). Umieść Przywódcę po lewej stronie Planszy Rozwoju Klanu, a pierwszego Najemnika po stronie prawej.
- C** Każda Karta Przywódcy i Najemnika posiada odpowiadającą jej **Żeton Przydziału**. Wyszukaj Żetony Przydziału dla twoich Początkowych Członków Klanu i połóż je na tych kartach.

Niewykorzystane Plansze Rozwoju Klanu oraz Karty Początkowych Członków Klanu odłóż do pudełka.

Żetony Przydziału niewykorzystanych Początkowych Członków Klanu odłóż do pudełka.

- D** Na początku twój Przywódca zapewnia tobie 5 punktów Chwały; umieść niebieski **Znacznik Chwały** na 5 polu Planszy Rozwoju Klanu.



- E** Dodatkowo na początku Przywódca dostarcza **7 Złotych Monet** i **1 darmowy Żeton Początkowej Pułapki**, ten na którym znajduje się symbol Przywódcy. Weź odpowiednie żetony i umieść je w swoim obszarze gracza. Pozostałe Żetony Początkowych Pułapek odłóż do pudełka.



- F** Twój Początkowy Najemnik posiada wartość Reputacji równą 1, umieść czerwony **Znacznik Reputacji** na 1 polu Planszy Rozwoju Klanu.



PODSTAWY ROZGRYWKI

HA, WIĘC JUŻ ŻEŚ ŻADNY OBJĄĆ SWÓJ KLAN I POPROWADZIĆ GO DO WALKI? ŚWIETNIE! ALE WSTRZYMAJ SIĘ JESZCZE CHWILĘ, POZNAJ WPIERW PODSTAWY.

CHWAŁA I REPUTACJA

Poziom Chwały i Reputacji jest zaznaczony na twojej Planszy Rozwoju Klanu.

Poziom **Chwały** Klanu stanowi miarę jego wielkości i rozgłosu, rozciągającego się wzdłuż i wszerz Krain Niezgody. Gdy będziesz chwycił bądź zabił Potwory, zdobywał Krainy, realizował Zadania, w zamian za swoje czyny zostaniesz obdarzony Chwałą z ramienia zarządcy Królowej.

Punkty Chwały są zaznaczone na Planszy Rozwoju Klanu za pomocą niebieskiego Znacznika Chwały. Jak tylko będziesz posiadał więcej niż 30 punktów Chwały na końcu rundy, oznajmij o tym pozostałym graczom, ponieważ oznacza to zakończenie rozgrywki.

Punkty Reputacji są zaznaczone na Planszy Rozwoju Klanu za pomocą czerwonego Znacznika Reputacji. Całkowita wartość Reputacji jest równa sumie Reputacji wszystkich twoich Najemników.

Na końcu gry, suma twojej wartości Chwały i Reputacji jest przeliczana na Punkty Zwycięstwa. Postaraj się więc osiągnąć jak najwyższą wartość każdej z nich.

CZŁONKOWIE KLANU (NAJEMNICY)

Członkowie Klanu są kluczem do twojego sukcesu, pozwalają wykonywać akcje poprzez dostarczenie kości do twojej Puli Kości. Ponadto ich Zdolności mogą zapewniać inne, dodatkowe akcje bądź zwiększać szansę powodzenia podejmowanych akcji.

Twój Początkowy Przywódca we wszystkich przypadkach również jest traktowany jako Najemnik, z jednym wyjątkiem, w przeciwieństwie do nich nie posiada wartości Reputacji (w rzeczy samej nikt, tak naprawdę, jeszcze go nie zna).

KARTA NAJEMNIKA



- A** Nazwa.
- B** Symbol Przynależności.
- C** Koszt werbunku.
- D** Reputacja.
- E** Dostarczane Kości.
- F** Zdolność.
- G** Symbol Zdolności w Obszarach Zewnętrznych.

Kości

Pula Kości: Na twoją Pulę Kości składają się wszystkie kości, jakie dostarczają Najemnicy oraz premia do kości, zależna od poziomu Chwały Klanu. Im więcej kości będziesz posiadał w swojej puli, tym więcej akcji będziesz w stanie przeprowadzić w ciągu rundy, poprzez rozmieszczenie kości na poszczególnych polach akcji na planszy.

Raz umieszczona kość na danym polu akcji, blokuje to pole akcji dla innych kości do końca tej rundy.

Każdy nowo zwerbowany Najemnik od razu dostarcza kości do twojej Puli Kości.

Kości dzielą się na 3 rodzaje, w zależności od koloru:

Kości Siły (Czerwone): Kości te nie mają żadnych specjalnych właściwości, jednak występują najczęściej i można nimi manipulować bardziej niż innymi kośćmi.

Kości Magii (Fioletowe): Kości te mają specjalną właściwość podczas bitwy z Potworami, obniżają ich siłę ataku. Natomiast u Alchemika, za ich pomocą można przyrządzić Mikstury i Trucizny.

Kości Wpływu (Żółte): Za pomocą tych kości, wykorzystujących talent Najemników do targowania, w niektórych budynkach Cytadeli można obniżyć koszt wybieranych akcji.

Szczegółowe zasady, jak działają poszczególne kości, zostały wyjaśnione na stronie 9.

MANIPULOWANIE KOŚCI

Kości w grze, oprócz wykonywania akcji wewnątrz Cytadeli, stosowane są również podczas przygód na Obszarach Zewnętrznych poza Cytadelą, gdzie rzuca się nimi, by osiągnąć pożądane wartości.

Nie należy jednak polegać tylko na szczęśliwych rzutach kośćmi, ważne jest wykorzystanie wszelkich sposobów sprzyjających twojemu szczęściu.

Zdolności Najemników, Pułapki, Trucizny, Wytyczne Szlaków oraz właściwe Wyposażenie pozwalają na zmianę wyników na kościach, wykonywanie przerzutów, czy też użycie dodatkowych kości podczas bitwy.



PRZEBIEG ROZGRYWKI




Gra **MONSTER LANDS** trwa maksymalnie przez 6 rund, z których każda podzielona jest na 4 fazy przeprowadzane w następującej kolejności:

1. Faza Przygotowania Puli Kości
2. Faza Rozmieszczenia
3. Faza Przygody
4. Faza Porządkowania


Gra kończy się po 6 rundzie lub w rundzie, w której przynajmniej jeden z graczy zdobył co najmniej 30 punktów Chwały.

FAZA PRZYGOTOWANIA PULI KOŚCI

Gracze przygotowują swoje Pule Kości, sprawdzając jakie kości mogą pozyskać z następujących źródeł:

- Kości dostarczane przez Przywódców i Najemników
- Dodatkowe kości zależnie od poziomu Chwały Klanu
 - 1-10 punktów Chwały: 
 - 11-20 punktów Chwały: 
 - 21-30 punktów Chwały: 

Zgodnie z posiadanymi Początkowymi Członkami Klanu i pozycją Znacznika Chwały, twoja Pula Kości na początku rozgrywki zawiera 2 Kości Siły, 1 Kość Magii i 1 Kość Wpływu.

Weź odpowiednie kości i umieść w swoim obszarze gry. Wykonaj rzut Kośćmi Wpływu . W przypadku kości w innych kolorach, nie musisz teraz nimi rzucać.

FAZA ROZMIESZCZENIA

Począwszy od gracza posiadającego Żeton Pierwszego Gracza i następnie w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, każdy gracz wykonuje swoją turę, w której przeprowadza jedną Akcję. Po tym, jak wszyscy wykonają swoje akcje, pierwszy gracz wykonuje swoją drugą turę, itd.


W swojej turze musisz wykonać jedną z 3 możliwych akcji:

- Umieszczenie kości w Cytadeli
- Umieszczenie kości w Obszarach Zewnętrznych
- Umieszczenie kości w Zasiedlonej Krainie

Jeżeli w twojej Puli Kości nie pozostała już żadna kość, nie możesz wykonać żadnej akcji i musisz spasować. Przy czym, nie możesz spasować, dopóki nie rozmieścisz wszystkich kości ze swojej Puli Kości. Gracze rozgrywają swoje tury do czasu, gdy nikt nie będzie miał już żadnych kości i wszyscy spasują.

Niektóre karty i żetony mają zdolność przemiany, która pozwala na zamianę kości danego koloru, w kość innego koloru, która w twoim przypadku może okazać się bardziej przydatna.

Aby przemienić kość, umieść ją na danej karcie lub żetonie, a następnie weź odpowiednią liczbę kości określonego koloru z puli ogólnej.

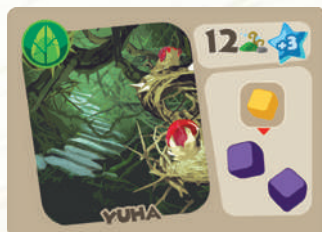
Akcję wykonuje się poprzez położenie (rozmieszczenie) jednej lub więcej kości na wybranym, niezajętym polu dla kości na planszy głównej lub na posiadanych kartach Zasiedlonych Krain. Pola dla kości oznaczone symbolem  nie są używane w grze dwuosobowej.

Cytadela: Umieść kość w dowolnym budynku, by skorzystać z jego właściwości. Dla przykładu, w Kopalni otrzymujesz Złote Monety, u Alchemika otrzymujesz Mikstury i Trucizny, w Karczmie werbujesz nowych Najemników, itd. Pełne zasady działania kości umieszczanych w Cytadeli znajdują się na stronach od 8 do 12.

Obszary Zewnętrzne: Poprzez umieszczenie kości na Szlakach, wysyłasz swoich Najemników do Krain, gdzie będą stawiać czoła Potworom, zdobywać Krainy lub realizować Zadania. Ponadto, jeżeli przy Wejściu do Cytadeli znajduje się Potwór, możesz umieścić tam kości, by ją obronić.

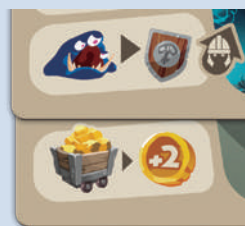
Pełne zasady działania kości umieszczanych na Obszarach Zewnętrznych znajdują się na stronach od 12 do 15.

Zasiedlone Krainy: Umieść wskazaną kość na posiadanej karcie Zasiedlonej Krainy, aby otrzymać określoną korzyść. Szczegóły wyjaśniono na stronie 15



ZDOLNOŚCI I CECHY

Wszyscy Najemnicy posiadają określone Zdolności, ponadto można ich wyposażać w przedmioty z Targu, posiadające własne Cechy, w ten sposób, jakby mieli dodatkowe Zdolności.



Każda Zdolność i każda Cecha mogą być użyte tylko raz na rundę.

Zdolności i Cechy z symbolem Obszarów Zewnętrznych muszą być użyte podczas Fazy Przygody, w momencie aktywacji odpowiedniego Najemnika przydzielonego do Szlaku. Wszystkie pozostałe Zdolności i Cechy mogą być użyte podczas Fazy Rozmieszczenia.



CYTADELA I JEJ BUDYNKI

W Cytadeli występują 3 rodzaje pól dla kości:

- Pojedyncze pola dla kości, na których można umieścić tylko 1 kość.
- Podwójne pola dla kości (np. Kopalnia), których aktywacja wymaga umieszczenia dokładnie 2 kości.
- Nieograniczone pola dla kości (np. Handlarz), gdzie można położyć dowolną ilość kości, korzystając wielokrotnie z akcji, jaką zapewnia dany budynek.

Kości można umieścić tylko na pustych miejscach oraz zgodnie z wymaganym rodzajem kości dla danego budynku. Po umieszczeniu kości, **od razu otrzymujesz korzyść lub zasób** z tego budynku.

Dla przykładu, po umieszczeniu 2 Kości Siły na polach Kopalni od razu otrzymujesz 6 Złotych Monet.



Z budynku nie można korzystać, jeżeli wszystkie jego pola są zajęte przez kości. Jedynym wyjątkiem jest budynek Handlarza, który nie ma ograniczeń, co do ilości kości umieszczanych w pojedynczej akcji oraz ilości wykorzystania go w trakcie danej rundy.

Aby skorzystać z niektórych budynków (Chata Myśliwego, Karczma, Zbrojownia i Targ) musisz opłacić koszt w Złotych Monetach, zależny od wymogu zakupu danego zasobu lub Najemnika. Jeżeli nie posiadasz wymaganej ilości Złotych Monet, nie możesz umieścić kości w danej lokacji. Możliwe jest jednak obniżenie kosztu poprzez umieszczenie kości Wpływu w tych budynkach.

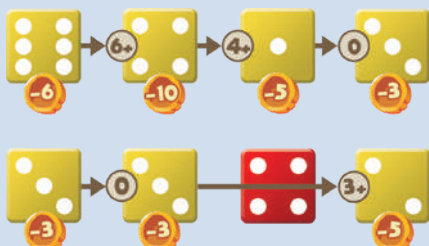
Umieszczając kości w Chacie Myśliwego, Karczmie lub na Targu, należy je umieszczać na polach od strony lewej do prawej, tak aby możliwe było ustalenie kolejności Kości Wpływu.

KOŚCI WPŁYWU

Kości Wpływu zapewniają cenne zniżki. Poziom zniżki jest zależny od wartości umieszczonej kości oraz poprzedzającej ją Kości Wpływu.

Jeżeli twoja Kość Wpływu jest **pierwszą Kością Wpływu umieszczoną w danej lokacji**, poziom zniżki jest **równy wartości tej kości**.

Jeżeli umieszczona przez ciebie Kość Wpływu nie jest pierwszą w danej lokacji, porównaj jej wartość z wartością Kości Wpływu ją poprzedzającej. **Gdy wartość twojej kości jest niższa, zsumuj wartości na obu kościach**, w przeciwnym wypadku, poziom zniżki zależy tylko od wartości kości, którą właśnie umieścisz. Umieszczoną kość porównujesz tylko z ostatnią poprzedzającą Kością Wpływu; wcześniej umieszczone Kości Wpływu nie mają znaczenia. Wszystkie kości w kolorach innych niż żółty, leżące pomiędzy porównywanymi kośćmi, są pomijane.



Całkowity koszt nie może zostać obniżony poniżej **minimalnej wartości równej 1 dla pojedynczego zakupu** (sprzedawcy chętnie się potargują, jednak nie oddadzą nic za darmo).

Na Obszarach Zewnętrznych Kości Wpływu mogą być umieszczane tylko w niektórych Zadaniach i **przerzucane** w momencie rozstrzygnięcia danego Szlaku Zadania.

WSKAZÓWKA

Zanim zdecydujesz się na umieszczenie Kości Wpływu, przyjrzyj się innym graczom, jakie posiadają niewykorzystane Kości Wpływu, gdyż to oni mogą wykorzystać premię po tym, jak ty umieścisz swoją kość przed nimi. Wysokie wartości na kościach dają duże zniżki, ale mogą przysłużyć się jeszcze bardziej następnemu graczowi. Z drugiej strony, jeżeli umieścisz kości wcześniej, jako pierwszy zgarniesz najlepsze z dostępnych rzeczy.

PRZYKŁAD

W pierwszej rundzie Monika posiada 1 Kość Wpływu w swojej Puli Kości. Na początku rundy rzuca nią i otrzymuje wartość równą 5. Podczas pierwszej Akcji decyduje się na zakup Żetonu Pułapki o koszcie zakupu równym 9. Umieszcza Kość Wpływu na pierwszym od lewej polu dla kości w Chacie Myśliwego i zabiera wybrany Żeton Pułapki, płacąc za niego 4 Złote Monety. Zniżka do zakupu, zgodnie z wartością na kości, wynosiła 5.

Przemek jest następny i umieszcza Kość Siły na kolejnym wolnym polu dla kości w Chacie Myśliwego, płacąc pełny koszt za wybrany Żeton Pułapki.

Teraz jest kolej Tomka, który na początku rundy wyrzucił na swojej Kości Wpływu wartość równą 3. Jeśli skorzysta z niej w Chacie Myśliwego, może do swojego wyniku dodać wynik Moniki, otrzymując całkowitą wartość zniżki równą 8, czyli całkiem sporo. Kość Siły, którą umieścił Przemek, nie stanowi tu żadnej przeszkody.

W tej sytuacji Tomek zabiera 2 dostępne żetony Pułapek o wartości 4 Złotych Monet każdy. Ponieważ całkowity koszt pojedynczego zakupu nie może być mniejszy niż 1, musi zapłacić 1 Złotą Monetę.

CHATA MYŚLIWEGO (PUŁAPKI)

WSTĄP MÓJ PRZYJACIELU, MAM NAJNOWSZE W DZIEDZINIE PUŁAPEK NA POTWORY

Umieszczając 1 Kość Siły lub Wpływu, **możesz zakupić tyle Żetonów Pułapek na ile cię stać**. Każdy Żeton Pułapki ma pokazany koszt zakupu. Jeżeli użyjesz Kości Wpływu, możesz zakupić kilka Pułapek, korzystając ze zniżki do całkowitego kosztu zakupu, jednak nie może być on mniejszy niż 1.

Każdy z graczy może posiadać **maksymalnie 5 Żetonów Pułapek w swoim obszarze gry** (niektóre karty mogą zmienić tę wartość). Jeżeli gracz otrzyma więcej Żetonów Pułapek niż może posiadać, musi natychmiast odrzucić nadmiarowe żetony, aż będzie posiadał ich tyle, na ile pozwalają jego ograniczenia. Pułapki **przydzielone do Szlaków nie wliczają się** do tego ograniczenia.



Za każdym razem, kiedy nowy gracz odwiedzi Chatę Myśliwego, musi być w niej dostępnych 6 Żetonów Pułapek. Po tym, jak gracz dokonał zakupu Pułapek, uzupełnij puste pola w Chacie Myśliwego, dobierając Pułapki z zakrytej puli obok planszy. Jeśli w którymkolwiek momencie w puli zasobów nie będzie żadnych Żetonów Pułapek, utwórz nową zakrytą pulę poprzez wymieszanie wcześniej odrzuconych Pułapek.

Kiedy zakupisz Żeton Pułapki, połóż go zakryty w swoim obszarze gry, aby zwieść pozostałych graczy, kiedy będziesz go później umieszczał w grze. Sprawdź sekcję Bitwy w Krainach (strony 16 do 19) w sprawie szczegółowego działania Pułapek oraz jak ich używać, aby zmniejszyć wpływ losowości.



ALCHEMIK (MIKSTURY I TRUCIZNY)

NIE BIERZEMY ŻADNEJ ODPOWIEDZIALNOŚCI ZA TO, CO ZMAJSTRUJESZ W NASZYM LABORATORIUM!

Umieszczając 1 Kość Magii, otrzymujesz 3 lub 2 (odpowiednio górne i dolne pole) Żetony Mikstur i/lub Trucizn, w dowolnej kombinacji.

Każdy z graczy może posiadać **maksymalnie 3 Żetony Mikstur** i **3 Żetony Trucizn** w swoim obszarze gry. Mikstury i Trucizny, które znajdują się przy Najemnikach przydzielonych do Szlaków, nie wliczają się do tego ograniczenia.



MIKSTURY I TRUCIZNY

Możesz odrzucić Żeton Mikstury ze swojego obszaru gry, aby uleczyć nieprzydzielonego, rannego Najemnika.

Możesz także umieścić 1 Miksturę **i/lub** 1 Truciznę na wierzchu Żetonu Przydziału Najemnika, w momencie przydzielenia tego Najemnika do Szlaku. Tak przydzielone żetony traktowane są jako wyposażenie Najemnika, które zabiera ze sobą, aby stawić czoła potworowi i których może użyć w trakcie walki z nim.



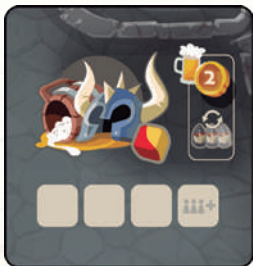
Mikstury leczą obrażenia, natomiast Trucizny sprawiają, że broń jest zatruta, dzięki czemu twoja wartość ataku podczas bitwy jest zwiększona o 2.

Mikstury i Trucizny, których nie wykorzystałeś w bitwie, nie przepadają.

KARCZMA (NAJEMNICY)

NIE PRZEJMUJ SIĘ OTEPIAJĄCYM ODOREM W KARCZMIE, KĄPIEL NIGDY NIE BYŁA MOCNĄ STRONĄ NASZEJ KLIENTELI.

Umieszczając 1 Kość Siły lub Wpływu w Karczmie i opłacając wymagany koszt, werbujesz **wyłącznie jednego** z dostępnych Najemników lub Żółtodzioba. Na początku gry rozpoczynasz z dwójką Najemników tej samej Przynależności, jednak nic nie stoi na przeszkodzie, aby kolejni werbowani Najemnicy byli innej Przynależności.



Jednak, aby werbować Najemnika, musisz posiadać wystarczającą ilość **Górującej Chwały**, nowi Najemnicy chcą, aby Klan miał renomę, jeśli mają do niego dołączyć!

NAJEMNIKÓW ZŻERA CHCIVOŚĆ I DUMA! NIE PRZYŁĄCZĄ SIĘ DO TWOJEGO KLANU, JEŻELI NIE BĘDĄ MIEĆ NALEŻNEGO IM UDZIAŁU W CHWALE.

GÓRUJĄCA CHWAŁA I WERBOWANIE NAJEMNIKÓW



Twoja Górująca Chwała jest to różnica pomiędzy wartościami, gdzie leży Znacznik Chwały, a Znacznik Reputacji. Możesz zwerbować tylko Najemnika, którego reputacja jest niższa lub równa wartości Górującej Chwały, jaką posiadasz.

Jeżeli Reputacja Najemnika przebywającego w Karczmie jest wyższa niż twoja wartość Górującej Chwały, nie możesz go zwerbować.

Jeżeli wartość Reputacji jest taka sama lub wyższa, jak wartość Chwały, w takim wypadku nie posiadasz Górującej Chwały, a tym samym, nie możesz werbować nowych Najemników.

Po zwerbowaniu Najemnika, połóż jego kartę z prawej strony twojej Planszy Rozwoju Klanu, obok pozostałych posiadanych Najemników. Od razu **przesuń Znacznik Reputacji** o wartość Reputacji zwerbowanego Najemnika i pobierz **Dostarczane Kości** zgodnie z kartą Najemnika, dodając je do swojej Puli Kości. **Jeśli wśród nich znajdują się Kości Wpływu, wykonaj nimi rzut aby ustalić ich wartości. Nowo zdobyte kości muszą zostać użyte w kolejnych Fazach Rozmieszczenia aktualnej rundy.**

PRZYKŁAD

Twoja wartość Chwały wynosi 20 punktów, a Reputacji 14 punktów, stąd wartość twojej Górującej Chwały wynosi 6 punktów (20-14). Chciałbyś zwerbować Vaidalę; pomimo tego, że masz dużo Złotych Monet, jej wartość Reputacji wynosi 7, więcej niż wartość twojej Górującej Chwały. W tej sytuacji Vaidala, wrzuszając tylko ramionami, odrzuca twoją ofertę.

Jednakże do zwerbowania dostępny jest Fandor, Najemnik o koszcie równym 10 i Reputacji równej 5, czyli w zasięgu twojej Górującej Chwały. Wykonujesz Akcję i umieszczasz w Karczmie Kość Wpływu o wartości równej 5, płacąc dodatkowo 5 Złotych Monet (koszt podstawowy równy 10 obniżony o wartość Kości Wpływu równy 5). Twój poziom Reputacji wzrasta o 5 (do 19) i od razu otrzymujesz 2 Kości Siły, które dostarcza Fandor. Teraz masz tylko 1 punkt Górującej Chwały (20 punktów Chwały - 19 punktów Reputacji).

UTRATA CHWAŁY

W niektórych sytuacjach może się zdarzyć, że utracisz Punkty Chwały. Jeśli kiedykolwiek poziom twojej Chwały spadnie poniżej poziomu Reputacji, Znacznik Reputacji pozostaje na swoim miejscu, nie obniża się go, natomiast poziom Chwały w dalszym ciągu może się obniżyć. Do czasu, aż nie zwiększysz poziomu Chwały, nie będziesz posiadał Górującej Chwały, a tym samym, nie będziesz mógł werbować nowych Najemników.

Na szczęście, utrata Chwały nie przeraża Najemników, których już posiadasz i nie opuszczą cię, chyba że nie wypłacisz im żołdu (patrz strona 20).

PRZYKŁAD

Aleksandra posiada 18 punktów Chwały oraz 17 punktów Reputacji. Po tym, jak nie powiodło się jej w Zadaniu, utraciła 2 punkty Chwały, a tym samym, jej Znacznik Chwały przesunął się z pola o wartości 18, na pole o wartości 16. Znacznik Reputacji pozostał na polu o wartości 17.

Kiedy gracz odwiedza Karczmę, zawsze musi być w niej dostępnych 4 Najemników (3 w trybie dla pojedynczego gracza), nie licząc Żółtodziobów. Po tym, jak gracz zwerbował Najemnika, uzupełnij puste miejsce nowo odkrytą kartą Najemnika z Talii Najemników. Jeżeli w dowolnym momencie w Talii Najemników nie pozostaną żadne karty, stwórz nowy, zakryty stos z odrzuconych kart Najemników.

KOLEJKA PIWA

Po tym, jak umieścisz kość w Karczmie, ale zanim zwerbujesz Najemnika, możesz zapłacić 2 Złote Monety i postawić kolejkę piwa dla wszystkich Najemników w Karczmie. Zadowoleni opuszczą Karczmę robiąc miejsce dla nowych. Odrzuć ich karty, a następnie dobrać nowe z Talii Najemników i położyć odkryte na odpowiednich miejscach. Teraz możesz zwerbować jednego z nich. To zagranie ma znaczenie, jeżeli poszukujesz Najemników o określonej Przynależności.



W tej akcji, do zapłaty 2 Złotych Monet, nie możesz skorzystać z premii, jaką daje Kość Wpływu.



ŻÓŁTODZIUBY

Pomimo tego, że mają małą Reputację i możesz tanio ich zwerbować, są jednak przydatnymi członkami Klanu.

Żółtodzioby dostarczają jedną Kość Siły, jednak w Fazie Rozmieszczenia zapewniają uniwersalną Zdolność do zamiany jednej kości dowolnego koloru, na jedną kość innego koloru.



Aby skorzystać z tej Zdolności, kość którą chcesz zamienić, połóż na karcie Żółtodzioba i weź kość innego koloru z puli ogólnej kości.

Kość leżącą na karcie Żółtodzioba pozostaw do Fazy Porządkowania, aby przypominała, że wykorzystałeś już jego Zdolność. Skorzystanie z tej Zdolności nie jest traktowane jako wykonanie Akcji, a nowo otrzymana kość musi zostać użyta w Fazie Rozmieszczenia, w której została wzięta.

Żółtodzioby nie posiadają Żetonu Przydziału ani Przynależności, z tego względu nie mogą zostać przydzieleni do żadnego Szlaku, nie mogą zasiedlić żadnej Krainy, ani przyczynić się do zdobycia Punktów Zwycięstwa od Przynależności. Mimo to, pobierają żołd tak samo jak pozostali Najemnicy.

ZBROJOWNIA (ŻETONY OBRONY)

JAK CIĘ TRAFIĄ, NIE MÓW, ŻE CIĘ NIE OSTRZEGAŁEM!

Umieszczając 1 Kość Siły lub Wpływu, otrzymujesz do 3 Żetonów Obrony, płacąc za każdego z nich 2 Złote Monety.

Każdy z graczy może posiadać **maksymalnie 5 Żetonów Obrony** w swoim obszarze gry. Jeżeli w dowolnym momencie, gracz zdobędzie więcej Żetonów Obrony, niż może ich posiadać, musi natychmiast odrzucić nadmiarowe żetony, aż będzie posiadał ich tyle, na ile pozwala jego ograniczenie. Żetony umieszczone na Szlakach nie wliczają się do tego ograniczenia.



ZDOLNOŚĆ OBRONY, A ŻETON OBRONY

Zdolność Obrony przedstawiona na niektórych kartach jest ograniczona tylko przeciwko atakom pochodzącym od Potworów. Zdolność ta, sama w sobie, działa jak Żeton Obrony, jednak nie zabiera miejsca na Szlaku. Zdolność Obrony może zostać wykorzystana raz na rundę, podczas gdy Żeton Obrony jest odrzucany po jego użyciu lub w trakcie Fazy Porządkowania. Żetony Obrony umieszcza się na Szlakach podczas Fazy Rozmieszczenia, gdzie mogą następnie zostać odrzucone w trakcie bitwy, pozwalając na uniknięcie jednego trafienia Potwora. Mogą także zostać użyte przeciwko Podstępom, jeżeli korzystasz z dodatku Podstęp.

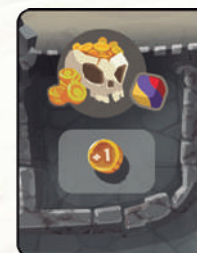


HANDLARZ (ZŁOTE MONETY)

KOŚCI! KOŚCI! KOŚCI! KUPIĘ WSZYSTKIE! DAM NAJLEPSZĄ CENĘ W CYTADELI!

Możesz wydać tyle kości, ile chcesz, ze swojej Puli Kości, aby otrzymać 1 Złotą Monetę, za każdą z nich.

Ważne! W przeciwieństwie do innych budynków, u Handlarza nie ma ograniczenia, co do ilości umieszczanych kości. Za każdą umieszczoną kość, gracz otrzymuje 1 Złotą Monetę. W pojedynczej akcji można umieścić więcej niż 1 kość.



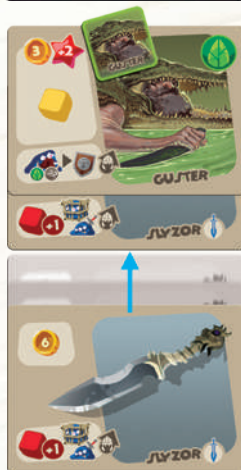
TARG (KARTY WYPOSAŻENIA)

NAJLEPSI SPRZEDAWCY W CYTADELI! ZNAJDZIESZ TU WSPANIAŁE I WYJĄTKOWE RZECZY!

Umieszczając 1 Kość Siły lub Wpływu, możesz zakupić jedną z dostępnych Kart Wyposażenia, płacąc jej koszt, pod warunkiem, że masz ją gdzie umieścić, jak wyjaśniono poniżej.




Jak tylko zostanie zakupiona karta Wyposażenia, musi zostać umieszczona poniżej karty **nieprzydzielonego** Najemnika.

Każdy Najemnik może posiadać tylko jedną kartę danego rodzaju Wyposażenia.



KARTY WYPOSAŻENIA



- A** Nazwa.
- B** Koszt: Ilość Złotych Monet potrzebnych do zakupu karty.
- C** Cecha: Unikalna właściwość, jaką daje karta Najemnikowi, do którego jest przydzielona.
- D** Symbol Obszarów Zewnętrznych: Karta z tym symbolem może zostać użyta jedynie w Fazie Przygody, jeżeli Najemnik, który posiada tę kartę, jest przydzielony do rozstrzyganego Szlaku.
- E** Rodzaj: Broń , Okrycie , Zaklęcie .

Uwaga: Możesz dowolnie przenosić Karty Wyposażenia pomiędzy twoimi **nieprzydzielonymi** Najemnikami (oczywiście stosując się do wymogu jednej karty danego rodzaju). Możesz odrzucić niechciane wyposażenie, aby zrobić miejsce dla nowego.

Po dokonaniu zakupu, uzupełnij puste miejsca nowymi kartami dobranymi z wierzchu Talii Wyposażenia, jeżeli są jeszcze dostępne.

KOPALNIA (ZŁOTE MONETY)

UWAGA! CIĘŻKIE ROBOTY! KAŻDY SZANUJĄCY SIĘ BOHATER BĘDZIE SPOGLĄDAŁ NA CIEBIE Z POGARDA, JEŻELI BĘDZIESZ SIĘ IMAŁ TAK MARNYCH ZADAŃ.

Aby wydobyć złoto z Kopalni, musisz umieścić 1 Kość Siły na pojedynczym wolnym polu dla kości z prawej strony, lub 2 Kości Siły na podwójnym wolnym polu dla kości z lewej strony. Ilość złotych Monet, jaką dostaniesz, znajduje się obok tego pola.



PRZYKŁAD

Monika ma 2 Kości Siły w swojej Puli Kości i chce je umieścić w Kopalni, by zdobyć trochę złota. Jednak wcześniej swoją turę przeprowadza Tomek i krzyżuje plany Monice poprzez umieszczenie 2 kości w Kopalni i zebranie 6 Złotych Monet. W tej sytuacji, Monika w swojej turze może umieścić w Kopalni 2 Kości, aby zebrać 4 Złote Monety lub 1 Kość na jednym z wolnych pojedynczych pól dających 2 Złote Monety.

OBSZARY ZEWNĘTRZNE

Aby umieścić kość w Obszarach Zewnętrznych, w swojej Akcji przydziel jednego ze swoich nieprzydzielonych Najemników do niezajętego Szlaku. Połóż Żeton Przydziału Najemnika na górnym polu nad Szlakiem, a następnie umieść wymagane i opcjonalne kości zgodnie z Wytycznymi Szlaku, na jego polach. Najemnik od tego momentu jest traktowany jako **przydzielony** do tego Szlaku. Możesz przydzielić kilku Najemników (w kolejnych Akcjach) do różnych Szlaków w tej samej lokacji, tym samym blokując pozostałych współgraczy.

Kości umieszczane w Obszarach Zewnętrznych, w przeciwieństwie do tych umieszczanych w budynkach Cytaдели, nie są aktywowane od razu po umieszczeniu, lecz podczas Fazy Przygody (patrz strony 15 do 20).

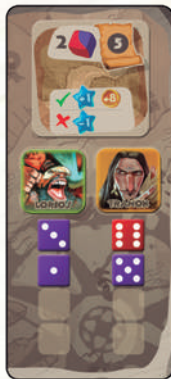
WSKAZÓWKA

Wybierając Najemnika, którego chcesz przydzielić, zwróć szczególną uwagę na jego Zdolność w Obszarach Zewnętrznych, która może okazać się przydatna podczas Fazy Przygody.

SZLAKI ZADAŃ

Zadania zlecone przez zarządcę Królowej to szansa zdobycia zasobów i Chwały, obarczona małym ryzykiem. W każdej rundzie dostępne są 2 Kafelki Zadań, po jednym każdego rodzaju: Zadania z Rzutem Kośćmi o małym ryzyku i Zadania Kontraktowe o zerowym ryzyku.

Każde Zadanie posiada 2 Szlaki, gdzie można przydzielić do 2 Najemników (z tego samego lub różnych Klanów). W Zadaniach z Rzutem Kośćmi Najemnicy przydzieleni do nich rywalizują między sobą i **tylko jeden z nich może zgarnąć nagrodę**. W Zadaniach Kontraktowych Najemnik otrzymuje nagrodę odpowiednio do Szlaku, do którego został przydzielony; oczywiście, o ile zrealizuje to Zadanie.



Szlak Zadania: Aby przydzielić Najemnika do Szlaku Zadania, musisz umieścić na polach poniżej Żetonu Przydziału Najemnika, **dokładnie taką samą** liczbę kości, jak przedstawia Kafelkę Zadania. Jeżeli Kafelka Zadania pozwala na wybranie rodzaju kości, możesz umieścić kości w dowolnym z widocznych kolorów.

KAFELKI ZADAŃ Z RZUTEM KOŚCI



- A** **Kości:** Ilość i rodzaj kości które należy umieścić.
- B** **Cel Zadania:** Wynik na kościach wymagany do powodzenia w Zadaniu.
- C** **Nagroda:** Chwała i inne korzyści dla Najemnika, któremu najlepiej powiodło się w Zadaniu.
- D** **Kara:** Utrata Chwały w przypadku niepowodzenia w Zadaniu.
- E** **Ochłapy:** Gracz, któremu powiodło się w Zadaniu, jednak został pokonany przez innych współgraczy, musi się zadowolić ochłapami z Zadania w postaci 2 Złotych Monet.

KAFELKI ZADAŃ KONTRAKTOWYCH

- A** **Kości:** Ilość i rodzaj kości, które należy umieścić.
- B** **Cel Zadania:** Zasoby, które należy odrzucić, aby otrzymać nagrodę.
- C** **Nagroda:** Chwała i inne korzyści dla Najemnika na odpowiednim Szlaku.



W rozdziale Zadania (na stronie 16) omówiono szczegóły ich rozstrzygnięcia.

KRAINY

Krainy są włością korony, które zostały najechane przez Potwory. Pokonanie panoszących się Potworów i odbicie tych ziem jest celem nadrzędnym. Na początku rozgrywki, każda Kraina zostaje utworzona z Karty Krainy, Karty Potwora i Kafelka Wytycznych Szlaków z 4 dostępnymi Szlakami. Najemnicy przydzieleni do tych Szlaków będą starali się schwycić bądź zabić Potwory oraz odzyskać Krainy.

W Fazie Przygody, Szlaki są rozstrzygane w kolejności od lewego do prawego, a na pierwszym z nich zawsze dochodzi do spotkania z Potworem. Najemnicy na kolejnych Szlakach stawiają czoła Potworowi, jeżeli nie został on wcześniej schwytany lub zabity, w przeciwnym wypadku mogą, co najwyżej, zdobyć Krainę.

WYTYCZNE SZLAKÓW



- A** **Wymagania:** Ilość i rodzaj kości, które **muszą** zostać umieszczone na Szlaku, aby można było przydzielić do niego Najemnika.
- B** **Wzmocnienia:** Rodzaj kości i maksymalna ich ilość, które dodatkowo mogą zostać umieszczone na Szlaku.
- C** **Premia:** Nagroda otrzymywana przy przydzieleniu Najemnika do Szlaku. Patrz ramka „Premia Szlaku” poniżej.

SZLAK W KRAINIE: Aby przydzielić Najemnika do Szlaku w Krainie, musisz umieścić **wymaganą liczbę i rodzaj kości** zgodnie z Wytycznymi Szlaku. Następnie możesz **dołożyć dodatkowe kości**, jak pokazują Wytyczne Szlaku.

Na szlaku możesz także umieścić **Żeton Pułapki i/ lub Żeton Obrony**. Pamiętaj, że Żetony Pułapki kładzie się zakryte. W dolnej części Szlaku znajdują się 2 pola przeznaczone wyłącznie dla tych żetonów. Inne dodatkowe żetony mogą zostać położone powyżej nich, lecz każdy żeton zabiera 2 pola dla kości. Więc możesz mieć maksymalnie 6 kości i 2 żetony, 4 kości i 3 żetony lub 2 kości i 4 żetony.

Rozmieszczenie Żetonów Przydziału, kości i Żetonów Pułapki i/lub Obrony jest traktowane jako **pojedyncza Akcja**. W kolejnych Akcjach nie będziesz już mógł dodać niczego więcej do tych Szlaków.



Wszystkie Żetony Pułapki i/lub Obrony przydzielone do Szlaków zostaną utracone po zakończonej walce, niezależnie od tego czy były użyte, czy nie, więc zastanów się dwa razy, które z nich chcesz wcześniej przydzielić.

Jeżeli w trakcie bitwy masz zamiar schwycić Potwora, musisz umieścić na Szlaku Żeton Pułapki.

Zwróć szczególną uwagę na Zdolności i Wyposażenie przydzielonego Najemnika, które będą przydatne w nadchodzącej walce. W tym momencie, pomyśl również o tym, aby wyposażyć przydzielonego Najemnika w 1 Miksturę i/lub 1 Truciznę, poprzez umieszczenie odpowiednich żetonów z twojego obszaru gry na jego Żetonie Przydziału.

PREMIA SZLAKU

Każdy Szlak w Krainie zapewnia przydzielonemu Najemnikowi premię:



Przerzut: W Fazie Przygody, kiedy rozstrzygasz przydzielonego Najemnika, możesz przerzucić jedną kość we wskazanym kolorze. Jeżeli wewnątrz symbolu widnieje cyfra, określa ile razy można wykonać przerzut przy użyciu tej samej lub innych kości.



Zdolności Obrony: Możesz ich użyć do obrony przeciwko atakom Potwora (patrz strona 17). Zdolności tej nie można wymienić na Żetony Obrony.



Złote Monety: Połóż wskazaną ilość Złotych Monet z puli ogólnej na Żetonie Przydziału Najemnika. Zdobędziesz je, gdy ten Najemnik przeżyje bitwę.

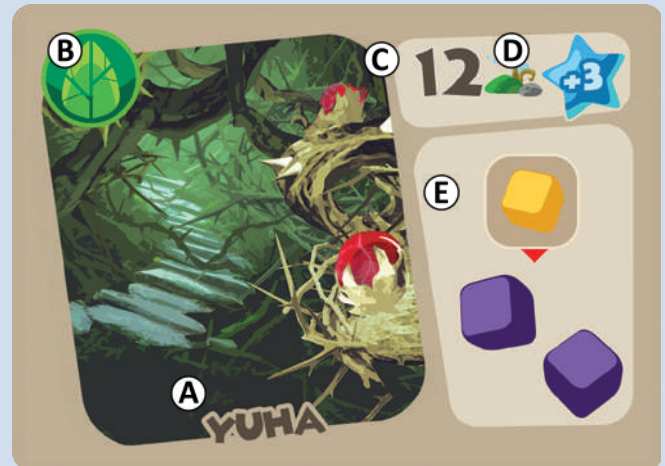


Mikstura/Trucizna: Połóż Żetony Mikstury i/ lub Trucizny z puli ogólnej na Żetonie Przydziału Najemnika. Możesz z nich korzystać w trakcie walki.



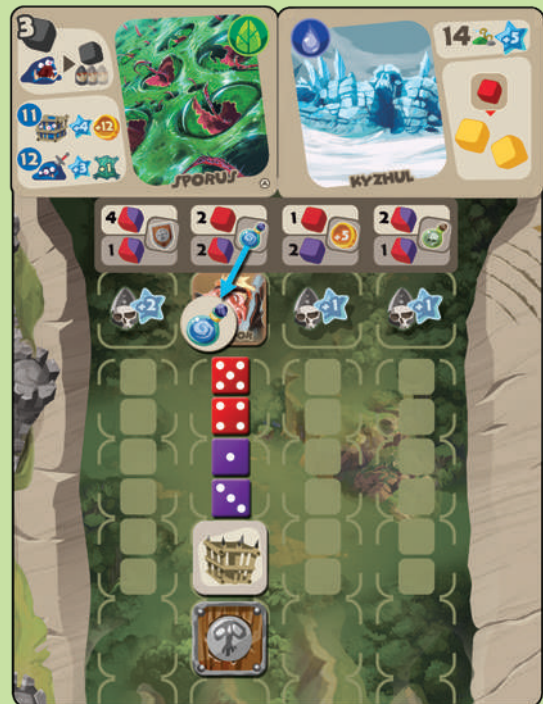
Jeżeli przeżyjesz bitwę bez ich użycia, zabierasz niewykorzystane żetony do swojego obszaru gry. Oznacza to, że Najemnik po zakończonej bitwie może posiadać więcej niż 1 Żeton Mikstury i/ lub więcej niż 1 Żeton Trucizny. Jeden pochodzący od Premii Szlaku i drugi, który zabrał ze sobą.

KARTY KRAIN



- A** Nazwa.
- B** Przynależność.
- C** Wartość Podboju: Określa do jakiej wartości należy się zrównać bądź ją przewyższyć, aby zdobyć Krainę po tym, jak okupujący ją Potwór został schwytany lub zabity.
- D** Nagroda za Podbój.
- E** Premia: Jeżeli zdobyta Kraina zostanie zasiedlona przez Najemnika, możesz w ramach wykonywanej Akcji, korzystać z jej cechy w kolejnych Fazach Rozmieszczenia.

PRZYKŁAD



Podczas Fazy Rozmieszczenia, Aleksandra przydziela jednego ze swoich Najemników do drugiego Szlaku. Następnie umieszcza wymagane 2 Kości Siły oraz jako wzmocnienie 2 Kości Magii. Poniżej ma jeszcze miejsce dla 3 żetonów Pułapek i/ lub Żetonów Obrony, jednak posiada tylko po jednym Żetonie Pułapki i Obrony, więc umieszcza oba z nich. Jako Premię Szlaku otrzymuje Miksturę, którą kładzie na żetonie Przydziału Najemnika.



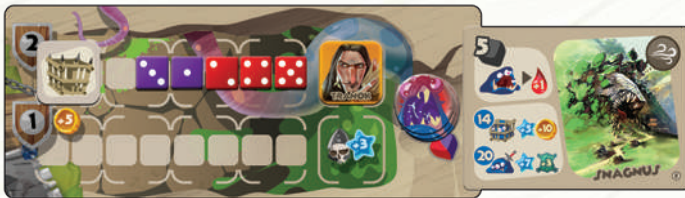
WEJŚCIE DO CYTADELI

Wejście do Cytadeli usytuowane jest w prawej, dolnej części planszy. Znajdują się tu zakładka dla 1 Karty Potwora oraz 2 Szlaki.

Gracze mogą rozmieszczać się na Wejściu do Cytadeli, tylko jeżeli znajduje się tutaj Potwór. Karta Potwora jest dokładana jedynie podczas Fazy Porządkowania, stąd w pierwszej rundzie nie można tutaj przydzielać Najemników.

Aby przydzielić Najemnika do jednego ze Szlaków, umieść Żeton Przydziału na polu z prawej strony. Następnie na Szlaku umieść w dowolnej kombinacji Kości Siły i/lub Magii oraz Żetony Pułapek i/lub Obrony, pamiętając że żetony zabierają miejsce dla 2 kości.

Do Szlaku musi być przydzielona przynajmniej, albo 1 kość, albo 1 Żeton Pułapki, albo 1 Żeton Obrony.



Zauważ, że Szlaki są wspierane przez Straż Cytadeli, odpowiednio: Obroną o wartości 2 lub Obroną o wartości 1 wraz z premią 5 Żółtych Monet. Połóż monety na Żetonie Przydziału Najemnika, otrzymasz je, kiedy przeżyje on bitwę.

PRZYKŁAD

W poprzedniej rundzie przerażający Snagnus (5 Kości Ataku) pokonał wszystkich Najemników, dlatego podczas Fazy Porządkowania jego karta została przeniesiona obok Wejścia do Cytadeli. Tomek chce go schwytać, aby w ramach nagrody zdobyć Chwałę i 10 Żółtych Monet. W trakcie Fazy Rozmieszczenia, w swojej akcji umieszcza Żeton Przydziału Tranoka na górnym Szlaku Wejścia do Cytadeli, a ponieważ nie chce ryzykować, umieszcza 3 Kości Siły, 2 Kości Magii i Żeton Pułapki.

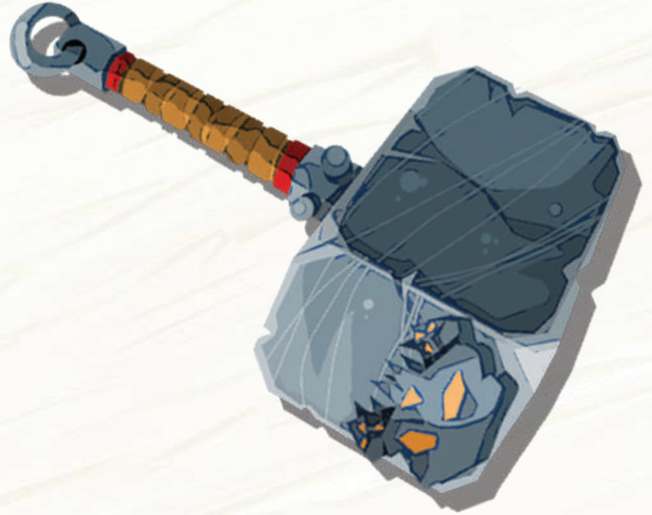
ROZMIESZCZENIE W ZASIEDLONEJ KRAINIE

W trakcie gry, będziesz miał możliwość zdobycia Krain, a następnie ich Zasiedlenia (patrz strona 19). Po tym, jak Kraina zostanie Zasiedlona, wykonując Akcję w swojej turze, możesz umieścić kość wskazaną na Karcie Krainy, aby otrzymać premię, jaką daje ta Kraina.



PRZYKŁAD

W poprzedniej rundzie Monika zdobyła Krainę Kyzul i zasiedliła swoim Najemnikiem - Lusarą. W trakcie Fazy Rozmieszczenia, może wykonać akcję, aby skorzystać z Cechy Krainy: umieść na karcie Kość Siły, w zamian otrzymaj 2 Kości Wpływu.



FAZA PRZYGODY (ROZSTRZYGANIE OBSZARÓW ZEWNĘTRZNYCH)

W każdej rundzie najbardziej fascynujące wydarzenia występują w Fazie Przygody. Jest to czas, kiedy Najemnicy przydzieleni w Fazie Rozmieszczenia do poszczególnych Szlaków, będą brali udział w Zadaniach, bitwach przeciwko Potworom i zdobywaniu Krain.

Faza Przygody jest podzielona na 3 etapy, przeprowadzane w poniższej kolejności:

1. ZADANIA
2. BITWY W KRAINACH
3. OBRONA CYTADELI

Jeżeli na Szlaku we wskazanym obszarze planszy, nie znajduje się żaden przydzielony Najemnik, należy pominąć dany etap. Na przykład, w pierwszej rundzie jest pomijany 3 etap, ponieważ z uwagi na brak Potwora u Wejścia do Cytadeli, żaden z najemników nie mógł zostać tam przydzielony.

ZADANIA

Zadanie z Rzutem Kośćmi znajdujące się po lewej jest rozstrzygane jako pierwsze (jeżeli jacykolwiek Najemnicy do niego zostali przydzieleni), po czym rozstrzyga się Zadanie Kontraktowe znajdujące się po prawej.

Postępuj według poniższych kroków w celu rozstrzygnięcia **Zadania z Rzutem Kośćmi**:

- **Jeżeli do Zadania jest przydzielony tylko jeden Najemnik:** Gracz, którego Najemnik jest przydzielony do Zadania, rzuca wszystkimi kośćmi umieszczonymi na Szlaku, z Kośćmi Wpływu włącznie, po czym może użyć dostępnych umiejętności, jak np. Karty Wyposażenia i/lub Zdolności Najemników. Jeżeli suma wyników na kościach jest równa bądź większa niż **Cel Zadania**, gracz otrzymuje **Nagrodę** przedstawioną na Kafelku Zadania i odrzuca ten kafelek. Jeżeli zaś graczowi nie powiodło się w Zadaniu, musi ponieść **Karę**, a Kafelki Zadania jest odrzucany.
- **Jeżeli do tego samego Zadania jest przydzielonych dwóch Najemników:** Obaj Najemnicy rzucają wszystkimi swoimi rozmieszczonymi kośćmi oraz korzystają z dowolnych Zdolności i/lub modyfikatorów, które mogą posiadać.
 - Jeżeli tylko jednemu Najemnikowi udało się podołać Zadaniu, otrzymuje on **Nagrodę**, a Kafelki Zadania jest odrzucany. Najemnik, któremu się nie powiodło, ponosi **Karę**.
 - Jeżeli obaj Najemnicy sprostali Zadaniu, ten który uzyskał najwyższy całkowity wynik uwzględniający modyfikatory, realizuje Zadanie i otrzymuje **Nagrodę**, po czym Kafelki Zadania jest odrzucany. Drugi z Najemników dostaje, zgodnie z tym co widnieje na planszy, Ochłapy w postaci 2 Złotych Monet.
 - Jeżeli obaj Najemnicy sprostali Zadaniu i uzyskali taki sam całkowity wynik uwzględniający modyfikatory, Najemnik **przydzielony do lewego Szlaku** wygrywa Nagrodę, a drugi dostaje Ochłapy z Zadania.
 - Jeżeli obu Najemnikom się nie powiodło, obaj muszą ponieść **Karę**. Kafelki Zadania jest następnie odrzucany.

Postępuj według poniższych kroków w celu rozstrzygnięcia **Zadania Kontraktowego**:

Gracz, którego Najemnik znajduje się na Szlaku po lewej, może odrzucić zasoby zgodnie z Kafelkiem Zadania, aby otrzymać Nagrodę przedstawioną na lewej stronie Kafelka Zadania. Następnie gracz, którego Najemnik znajduje się na Szlaku po prawej, również może odrzucić wymagane zasoby, aby otrzymać Nagrodę przedstawioną na prawej stronie Kafelka Zadania. Niewykonanie zadania nie niesie za sobą żadnych konsekwencji.

BITWY W KRAINACH

Bitwy w Krainach są rozstrzygane jedna za drugą, począwszy od Krainy A z lewej strony, kończąc na Krainie B z prawej strony. Każda Bitwa w Krainie jest podzielona na 3 etapy: (1) Ujawnienie Pułapek, (2) Bitwa z Potworem oraz (3) Podbój Krainy oraz (4) Zebranie Żetonów Łupów.

1. UJAWNIE NIE PUŁAPEK

Wszystkie Żetony Pułapek rozmieszczone w danej Krainie są odkrywane, pokazując stronę Ulepszonej Pułapki. Ulepszone Pułapki mogą zapewniać dodatkowe kości lub modyfikatory do

rzutów kośćmi. W Załączniku III (na stronie 27) opisano działanie poszczególnych Pułapek.

Jeżeli działanie Ulepszonej Pułapki zapewnia dodatkowe kości, należy je pobrać z puli ogólnej i położyć na Żetonie Pułapki. Ograniczenia Szlaku, co do liczby kości, nie stosuje się.

Jeżeli działanie Ulepszonej Pułapki zapewnia modyfikator do rzutu, należy z niego skorzystać podczas Ataku Najemnika.

2. BITWA Z POTWOREM

Walkę z Potworem należy rozpocząć począwszy od pierwszego Szlaku z lewej strony, do którego jest przydzielony Najemnik. Najpierw atakuje Potwór, następnie Najemnik ma szansę odpowiedzieć swoim atakiem. Jeżeli oczywiście jeszcze żyje!

KARTA POTWORA



- A** Nazwa.
- B** Przynależność.
- C** **Wartość Ataku:** Liczba kości, które wykorzystuje Potwór podczas ataku.
- D** **Specjalne Moce:** Zdolności Potwora.
- E** **Wartość Schwywania:** Całkowity wynik rzutu wymagany do schwywania Potwora.
- F** **Wartość Zabicia:** Całkowity wynik rzutu wymagany do zabicia Potwora.
- G** **Nagroda:** What you receive for capturing/eliminating.
- H** **Poziom Potwora:** Używany w przypadku stosowania innych poziomów trudności.

ATAK POTWORA

W celu rozstrzygnięcia ataku Potwora, gracz po swojej lewej stronie bierze tyle czarnych kości, ile przedstawia jego **Wartość Ataku Potwora** (w przypadku Caribdisa jest to 5 kości). Jeżeli Przynależność Potwora i Krainy jest zgodna (patrz "Przynależność oraz jej Wpływ" na stronie 22) należy dobrać 1 dodatkową kość. Ponadto należy dobrać, jeszcze tyle kości, ile jest ich widocznych na aktualnym polu Toru Rundy (nie obowiązuje w przypadku Początkowego poziomu trudności).

Każdy Potwór posiada również Specjalną Moc. Efekt działania przedstawiony na karcie należy odpowiednio zastosować. W Załączniku III (na stronie 28) opisano zdolności poszczególnych Potworów.

Następnie gracz po twojej lewej rzuca wszystkimi kośćmi. Wyniki od 3 do 6 oznaczają trafienie, gdzie za każde z nich, najemnik otrzymuje obrażenie. Przy pierwszym obrażeniu należy przewrócić Żeton Przydziału Najemnika na drugą stronę (z widocznym symbolem obrażenia). **Otrzymanie kolejnego obrażenia, przez już zranionego Najemnika, oznacza jego śmierć.**



Do obrony przed Atakiem Potwora możesz:

- Przed rzutem kośćmi za Atak Potwora, **usunąć 1 Kość Magii** umieszczoną na szlaku, aby odrzucić **1 Kość Ataku** z puli Potwora. Ten efekt możesz powtórzyć wielokrotnie.
- Odrzucić **Żeton Obrony** umieszczony na Szlaku, aby uniknąć jednego trafienia.
- Wykorzystać dostępne umiejętności (Karty Wyposażenia, Zdolności Najemników, premie od Wytycznych Szlaku, itp.).
- Odrzucić **Żeton Mikstury** z przydzielonego Najemnika, aby anulować jedno obrażenie, które miałby otrzymać.

ŚMIERĆ NAJEMNIKA

Kiedy Najemnik polegnie, od razu odrzuć kartę i wszystkie żetony, które na niej się znajdują, a także wszystkie Karty Wyposażenia, z których korzystał w tym czasie. Usuń również jego Żeton Przydziału oraz wszystkie niewykorzystane kości i żetony ze Szlaku, do którego był przydzielony. W szczególnym przypadku może się zdarzyć, że Najemnik poniesie śmierć po wykonaniu ataku na Potwora, wtedy przydzielone kości i Żetony Pułapek pozostają na Szlaku.

Ponieważ Królowa Gimelda wynagradza poległych bohaterów, gdy Najemnik zginie podczas Bitwy w Krainie, twój Klan zdobywa Punkty Chwały. Zgodnie z tym, co widnieje na polu, na którym znajdował się jego Żeton Przydziału.



Po wszystkich dostosuj swój poziom Reputacji na Planszy Rozwoju Klanu, obniżając go o wartość Reputacji poległego Najemnika.

Jeśli w jakimkolwiek momencie gry zdarzy się, że utracisz wszystkich Najemników, możesz wtedy za darmo, na początku następnej rundy, wziąć Żółtodzioba i uczynić go nowym Przywódcą. Należy to zrobić przed Fazą Przygotowania Puli Kości. Poziom Chwały oraz wszystkie przedmioty zgromadzone w zasobach Klanu są zachowywane, ponadto jeżeli posiadasz mniej niż 5 Złotych Monet, uzupełnij je z puli zasobów do tej ilości.

PRZYKŁAD

Podczas Bitwy z Potworem, Frunks - Najemnik Tomka - otrzymuje 2 trafienia od Potwora, ten decyduje się poświęcić Miksturę umieszczoną na jego Żetonie Przydziału, aby wyleczyć jedno obrażenie. Frunks został ocalony, niestety jest ranny (jego Żeton Przydziału jest obrócony na drugą stronę).

ATAK NAJEMNIKA

Jeżeli Najemnik przeżył Atak Potwora, może podjąć próbę jego schwywania lub zabicia.

Rzuć swoimi kośćmi, które są umieszczone na Szlaku i porównaj całkowity uzyskany wynik do Wartości Schwywania oraz Wartości Zabicia znajdujących się na Karcie Potwora.

Musisz wykorzystać ujawnione Pułapki, Zdolność w Obszarach Zewnętrznych przydzielonego Najemnika (jeżeli posiada) i Karty Wyposażenia, które ma ze sobą, do zmiany wyników na kościach. Wyjątkiem od tego są przerzuty, które są opcjonalne. Ponadto **możesz** odrzucić Żetony Trucizny znajdujące się na Żetonie Przydziału Najemnika, dodając do swojego całkowitego ataku +2, za każdy taki żeton.

Modyfikatory rzutu od ujawnionych Pułapek, Zdolności i Kart Wyposażenia zawsze stosuje się do **wszystkich kości danego koloru na wskazanym Szlaku.**

- Aby schwytać Potwora, **musisz posiadać Żeton Pułapki** umieszczony na wskazanym Szlaku (odkryte Podstępy z dodatku Podstęp się nie wliczają). Twój całkowity wyrzucony wynik musi być **równy lub większy niż Wartość Schwywania, lecz mniejszy niż Wartość Zabicia**. Gdy schwytasz Potwora weź odpowiednią nagrodę (Chwała i Złote Monety) i odrzuć jego kartę.
- Jeżeli twój całkowity wyrzucony wynik jest równy lub większy niż Wartość Zabicia weź odpowiednią nagrodę (Złote Monety i Trofeum), a Kartę Potwora połącz w swoim obszarze gry, stroną Trofeum skierowaną do góry.

W szczególności, jeżeli bardziej zależy ci na schwywaniu Potwora, niż jego zabiciu, **możesz rzucać kośćmi jedna za drugą i przerwać atak w dowolnym momencie**, nie wykorzystując pozostałych kości. Pamiętaj, że użycie Trucizny jest opcjonalne, więc możesz wypracować swój sposób do osiągnięcia wymaganego wyniku.

PRZYKŁAD

Tomek wykorzystuje Frunksa, aby schwytać Sckona (Wartość Schwywania: 11, Wartość Zabicia: 12). Frunks ma ze sobą Truciznę. Na jego Szlaku znajdują się 2 Kości Siły i 2 Kości Magii, a także Ulepszona Pułapka, która zapewnia +4 do schwywania lub zabicia Potwora; jest to wartość początkowa, która może zostać zwiększona. Ponadto Zdolność Frunksa daje mu 1 punkt za każdą Kość Magii. Decyduje się on więc na rzut 1 Kością Magii, jej wynik to 2, który dzięki Zdolności Frunksa daje jej wartość 3, a całkowity wynik równy 7. Następnie rzuca 1 Kością Siły z wynikiem 2, otrzymując całkowity wynik równy 9. Postanawia teraz skorzystać z Trucizny, dodając +2 do całkowitego wyniku, który teraz wynosi 11. Tyle, ile potrzebował do schwywania Sckona. W tym momencie przerywa dalszy atak, odrzucając pozostałe kości

- Jeżeli nie zdołasz schwytać lub zabić Potwora, na Szlaku musisz pozostawić kości z uzyskanymi wynikami oraz Żetony Ulepszonych Pułapek. Całkowity uzyskany wynik, wliczając modyfikatory od Zdolności i Cech, jest traktowany jako obrażenia zadane do tego momentu Potworowi oraz jako premia do następnego Szlaku.
- Gracz na kolejnym zajętych Szlaku powtarza wszystkie etapy Ataku Potwora oraz Ataku Najemnika, z jedną ważną różnicą: do swojego wyniku dodaje całkowity uzyskany wynik z poprzedniego Szlaku!

Ulepszone Pułapki, które posiadają modyfikator rzutu, oddziałują tylko na kości z tego samego Szlaku.

Tak samo Zdolności oraz Cechy Wyposażenia z modyfikatorami rzutu stosuje się do kości na Szlaku, gdzie znajdują się dany Najemnik.

ZAKOŃCZENIE BITWY Z POTWOREM

Bitwa z Potworem kończy się, gdy gracz zdoła go schwytać lub zabić lub gdy wszyscy przydzieleni Najemnicy polegli w walce.

- Po tym, jak gracz schwytał lub zabił Potwora i otrzymał nagrodę, usuń kości oraz Żetony Pułapek i Obrony od Najemników, którzy uczestniczyli w bitwie. Jeżeli pozostali jeszcze jacyś przydzieleni Najemnicy, którzy nie stoczyli bitwy, mają teraz szansę na Podbój Krainy.
- Jeśli Potwór nie został ani schwytany, ani zabity, nie można zdobyć Krainy. Rozjuszony, od następnej rundy będzie atakował Cytadelę, szerząc wewnątrz jej murów panikę. Jego kartę należy przesunąć w Fazie Porządkowania obok Wejścia do Cytadeli (patrz "Szerzenie Paniki" na stronie 20).

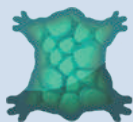
WSKAZÓWKA

Schwywanie Potwora czasami bardziej się opłaca, niż jego zabicie, w końcu zarządca Królowej potrzebuje, od czasu do czasu, jakichś potworów, by móc trochę na nich poeksperymentować. Pamiętaj, że walcząc z Potworem, możesz rzucać kośćmi jedna za drugą.

TROFEA

Wartość Punktowa Trofeów (1-3) na końcu rozgrywki jest zamieniana na Punkty Zwycięstwa.

Jakkolwiek, w dowolnym momencie gry, Trofeum można sprzedać za 5 Złotych Monet (nie jest to traktowane jako Akcja). W tym celu odrzuć Kartę Potwora i pobierz z puli ogólnej 5 Złotych Monet. Ponieważ pozbyłeś się karty, nie zapewni ona tobie Punktów Zwycięstwa na koniec gry. Trofeum musi zostać sprzedane w całości, nie może być dzielone w żaden sposób.



PRZYKŁAD

Monika przydzieliła Shandee do drugiego Szlaku rozstrzyganej Krainy, w której grasuje Potwór Abysur o Wartości Schwywania równej 17, Wartości Zabicia równej 22, Ataku równym 5 oraz Przynależności do żywiołu Wody. Przynależność Potwora i Krainy są zgodne, więc jego Atak wynosi 6. Ponieważ jest rozgrywana 4 runda gry na Zwykłym poziomie trudności, dlatego Potwór otrzymuje 1 dodatkową Kość Ataku, mając ich w sumie 7. Monika woli nie ryzykować, aby nie stracić Shandee, decyduje się więc odrzucić 1 Kość Magii umieszczoną na Szlaku, w celu usunięcia 1 Kości Ataku z puli Potwora.

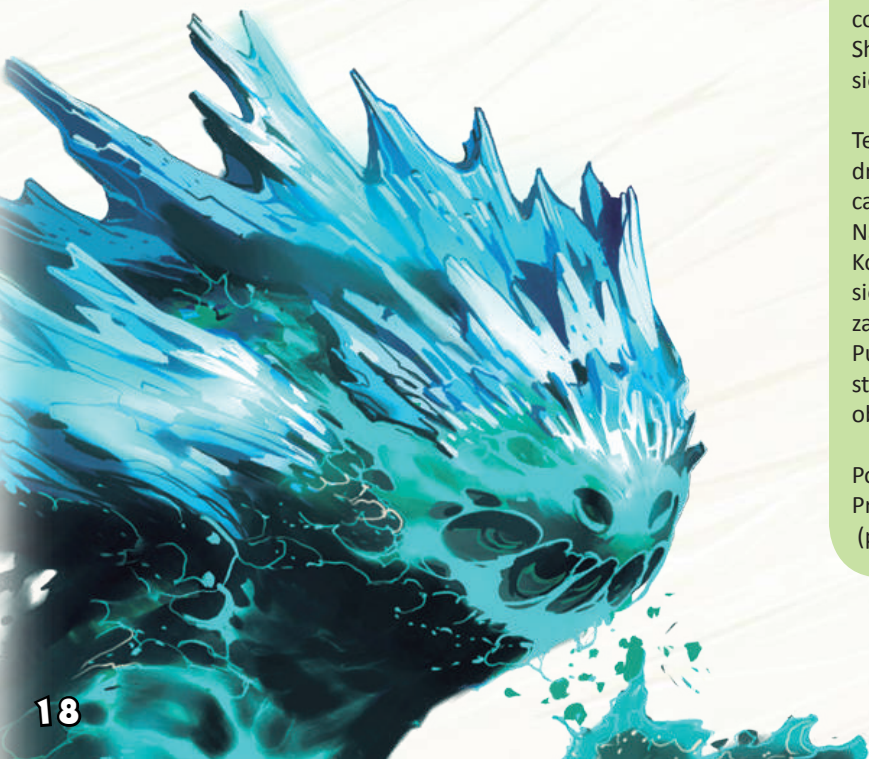
Gracz po jej lewej stronie rzuca 6 Kośćmi Ataku, z czego 4 z nich kończą się trafieniem! Monika umieściła wcześniej Żeton Obrony na Szlaku, dodatkowo Shandee posiada Zdolność Obrony przeciwko Potworom o Przynależności do żywiołu Wody lub Ognia, więc 2 ataki zostają odparte, a pozostałe 2 trafiają, powodując obrażenia. Jeżeli przynajmniej jeden z nich nie zostanie powstrzymany, Shandee zginie. Na szczęście Monika położyła na niej Żeton Mikstury, gdy przydzieliła ją do Szlaku, teraz może więc go odrzucić, aby anulować jedno obrażenie. Obraca Żeton Przydziału Shandee na stronę z zaznaczonym obrażeniem. Ponadto Zdolność Abysura powoduje, że w przypadku otrzymania obrażenia przez Najemnika, gracz traci 1 Punkt Chwały, stąd jej poziom u Moniki obniża się z 19 do 18. Przynajmniej Shandee dalej żyje!

Przetrawszy atak Abysura, Shandee ma teraz okazję się zrewanżować. Monika rzuca 2 Kośćmi Siły i 1 Kością Magii, otrzymując wyniki 1, 2 i 3 - nie tego oczekiwała! Jednak podczas poprzedniego etapu Ujawnienia Pułapek odkryła Żeton Ulepszonej Pułapki, który wzmacnia Kości Magii o +1, stąd zamiast 3 ma teraz 4. To i tak nie wystarcza, aby jej całkowity wynik równy 7 pozwolił na schwywanie Abysura. Shandee pozostaje więc na Szlaku, razem z kośćmi i Żetonem Pułapki.

Najemnikowi Przemka, który znajduje się na kolejnym Szlaku, udaje się przetrwać Atak Potwora. Teraz, gdy sam go zaatakuje, do swojego wyniku dodaje wynik Shandee równy 7. Przemek rzuca 2 Kośćmi Magii, które wcześniej umieścił i otrzymuje wyniki 2 i 4 (w sumie 6). Dzięki premii zapewnianej przez Szlak, może przerzucić 1 Kość Magii; przerzuca kość z 2, otrzymując 3, co daje mu jego całkowity wynik równy 7. Razem w wyniku Shandee ma w sumie 14, co i tak nie wystarcza do rozprawienia się z Potworem!

Teraz walkę ponownie przeprowadza Monika, która posiada drugiego Najemnika na ostatnim Szlaku. Do swojego całkowitego wyniku dodaje 14 z poprzednich Szlaków. Jej Najemnik odpiera atak Abysura, teraz rzuca 2 Kośćmi Siły i 1 Kością Magii, znajdującymi się na Szlaku, dzięki czemu udaje się jej go zabić Sumuje swoje wyniki 3+5+3 razem z wcześniej zadanymi 14 obrażeniami. W zamian otrzymuje nagrodę: 7 Punktów Chwały i 2 Trofea, zaś Kartę Abysura obraca na drugą stronę (aby pokazać, że jest warty 2 Trofea) i kładzie w swoim obszarze gry.

Po skończonej bitwie najpierw Monika (za Shandee), a następnie Przemek, zabierają po Żetonie Łupu z dostępnych na planszy (patrz "Zebranie Żetonów Łupów" na stronie 19).



3. PODBÓJ KRAINY

Jeżeli Potwór w Krainie został schwytyany lub zabity, każdy z Najemników, który nie brał udziału w bitwie, ma szansę zdobyć Krainę dla Królowej i dla swojego Klanu.

WSKAZÓWKA

Jeżeli zamierzasz zdobyć Krainę, w Fazie Rozmieszczenia postaraj się zająć Szlaki po prawej stronie.

Zaczynając od lewej i dalej na prawo, każdy z pozostałych Najemników, używając kości umieszczonych na Szlaku i stosując wszelkie dostępne modyfikatory, będzie próbował wyrównać lub przewyższyć **Wartość Podboju** rozstrzyganej Krainy. Tak samo, jak podczas bitwy z Potworem, jeżeli pierwszemu Najemnikowi się to nie uda, jego całkowity uzyskany wynik, będzie dodany do wyniku następnego Najemnika.

Należy pamiętać, że pułapki z modyfikatorem rzutu oddziałują tylko na kości znajdujące się na tym samym Szlaku.

Jeśli twojemu Najemnikowi uda się zdobyć Krainę, otrzymujesz Punkty Chwały zgodnie z Nagrodą przedstawioną na Karcie Krainy, a samą kartę kładziesz w swoim obszarze gry.

ZASIEDLONE KRAINY!

Skoro już odzyskałeś część Krain dla Królowej, masz teraz jej pozwolenie, by nimi zarządzać. Możesz wyznaczyć jednego ze swoich Najemników, **tej samej Przynależności co wybrana Kraina** i osiedlić go w niej; połów jego kartę z lewej strony Karty Krainy. Nie musi to być ten sam Najemnik, który zdobył Krainę.



Zasiedlona Kraina pozwala na wykorzystanie posiadanej przez nią Cechy, poprzez wykonanie Akcji w Fazie Rozmieszczenia.

Ponadto osiedleni Najemnicy nie wymagają zapłaty żołdu, są zadowoleni z nowego domu i nie mają zamiaru zdezerterować. Nie można ich przenieść do innej lokacji, chyba że jest to jedyna możliwość do ustanowienia nowego Przywódcy. Jednak w dalszym ciągu są w gotowości i mogą wyruszyć na Obszary Zewnętrzne.

Niezasiedlona Kraina może zostać zajęta w dowolnym momencie, jeżeli tylko będziesz posiadał dostępnego Najemnika o tej samej

Przynależności. Na przykład, jeśli zwerbujesz Najemnika w Fazie Rozmieszczenia lub po tym, jak wcześniej osiedlony Najemnik poległ w bitwie.

KRÓLOWO GIMELDO, POZWÓL MI ZAJĄĆ TE ZAPOMNIANE PRZEZ BOGA KRAINY, A UCZYNIĘ DLA CIEBIE, ŻE ROZKWITNĄ W OKAZAŁOŚCI!


PRZYKŁAD

Aleksandra osiedliła Nimrę w nowo zdobytej Krainie, o zgodnej Przynależności Wody. Od teraz, podczas Fazy Rozmieszczenia, Aleksandra może wykonać Akcję, aby skorzystać z Cechy Krainy: umieszczenia 1 Kości Siły, aby otrzymać 2 Kości Wpływu.

4. ZEBRANIE ŻETONÓW ŁUPÓW

Każdy Najemnik, który wraca ze Szlaku bez nagrody (nie schwyta ani zabije Potwora bądź nie zdobędzie Krainy) **plądruje Krainę w poszukiwaniu Łupów, zanim powróci do domu.**



Jeśli dotyczy to twojego Najemnika, zabierz Żeton Łupu z planszy i połów w swoim obszarze gry. Każdy taki żeton może być wykorzystany tylko raz, odrzuć go w dowolnym momencie i zgarnij premię, którą zapewnia. Żetony Łupu z  Symbolem Obszarów Zewnętrznych mogą zostać użyte tylko podczas Fazy Przygody; możesz je wykorzystać w trakcie kolejnej walki w tej samej rundzie.

Po rozstrzygnięciu danej Krainy, uzupełnij puste pola Żetonów Łupów na planszy.

PRZYKŁAD

Cztery Szlaki rozstrzyganej Krainy są zajęte. Monika przydzieliła dwóch Najemników, do pierwszego i trzeciego Szlaku, Tomek i Aleksandra po jednym, odpowiednio do drugiego i czwartego Szlaku. W trakcie Bitwy z Potworem Monice nie udaje się schwytać ani zabić Potwora, natomiast Tomkowi udaje się go schwytać. A więc żaden z Najemników na pierwszych dwóch Szlakach nie może brać udziału w Podboju Krainy. Usuwają oni swoje kości oraz Żetony Pułapek i Obrony. Najemnikowi Moniki - Nimrze, udaje się zdobyć Krainę. W tej sytuacji Najemnik Aleksandry, znajdujący się na ostatnim Szlaku, nie miał okazji wykazać się w trakcie tej rundy. Najemnik Tomka schwytał Potwora, a jeden z Najemników Moniki zdobył Krainę, stąd jej drugi Najemnik oraz należący do Aleksandry zabierają po Żetony Łupu, w kolejności zgodnej ze Szlakami, zaczynając od lewej. Następnie Żetony Łupów są uzupełniane.

OBRONA CYTADELI

Ten etap odbywa się, tylko gdy Potwór znajduje się przy Wejściu do Cytadeli i co najmniej jeden Najemnik został przydzielony do któregoś Szlaku. W przeciwnym wypadku należy go pominąć i przejść do Fazy Porządkowania.

Obrona Cytadeli składa się z dwóch etapów: (1) Ujawnienia Pułapek i (2) Bitwy z Potworem.

1. UJAWNIE NIE PUŁAPEK

Ten etap przeprowadza się tak samo, jak etap Ujawnienia Pułapek podczas Bitwy w Krainie. Żetony Pułapek na obu Szlakach są odkrywane.

2. BITWA Z POTWOREM

Ten etap przeprowadza się niemal tak samo, jak etap Bitwa z Potworem podczas Bitwy w Krainie. Postępuj zgodnie z opisem zawartym na stronach od 17 do 19, biorąc pod uwagę fakt, że teraz Przynależność Potwora nie jest istotna oraz nie nastąpi podbój żadnej Krainy. Szlaki należy rozstrzygać w kolejności od górnego do dolnego.

Gracz, którego Najemnik poległ w trakcie heroicznej obrony Cytadeli, zdobywa wdzięczność Królowej i otrzymuje 3 Punkty Chwały.



Jeśli Potwór zostanie schwyty lub zabity, usuń wszystkie **Żetony Paniki**, które znajdują się na budynkach i wymieszaj je, tworząc nowy stos Żetonów Paniki.

Jeśli nie uda się powstrzymać Potwora, pozostaje w tym miejscu.

Jeżeli oba Szlaki są zajęte przez Najemników, tylko jeden z nich może pokonać Potwora. Drugi z nich nie otrzymuje żadnej nagrody.

FAZA PORZĄDKOWANIA

Faza Porządkowania składa się z 7 kolejno przeprowadzanych etapów:

1. PORZĄDKOWANIE PLANSZY

Każdy gracz zabiera z planszy Żetony Przydziału Najemników, którzy nie zostali zabici oraz Złote Monety, Mikstury i Trucizny, które mieli ze sobą, kładąc je w swoim obszarze gry.

Pamiętaj, że żeton rannego Najemnika, pozostaje odwrócony na stronie z zaznaczonym obrażeniem. W tym momencie możesz odrzucić posiadaną Miksturę, aby uleczyć Najemnika i odwrócić jego żeton na stronę bez obrażeń.

Wszystkie Żetony Pułapek i Obrony, znajdujące się na Szlakach, zostają odrzucone, niezależnie od tego czy były użyte, czy nie.

2. SZERZENIE PANIKI

Potwora, który toczył walkę, lecz nie został schwyty lub zabity w Fазie Przygody, przesunij obok Wejścia do Cytadeli. Jeżeli więcej Potworów spełnia ten warunek lub przy Wejściu do Cytadeli znajduje

się już inny Potwór, należy zostawić tego o wyższej Wartości Ataku (jeżeli posiadają taką samą, zostaje ten o wyższej Wartości Zabicia). Odrzuć kartę(y) pozostałych Potworów.

Jeżeli przy Wejściu do Cytadeli znajduje się Potwór, dobierz wierzchni **Żeton Paniki** ze stosu, odkryj i umieść na budynku, który przedstawia. **Gracze nie mogą umieszczać kości w budynkach, na których znajdują się Żetony Paniki.**









3. ZASTĄPIENIE POLEGŁYCH PRZYWÓDCÓW

Jeżeli Twój Przywódca został zabity w trakcie rundy, na nowego Przywódcę **musisz awansować Najemnika o najwyższej wartości Reputacji** (gdy kilku posiada taką samą, należy wybrać tego o wyższym koszcie, jeżeli i to nie pomoże, wybierz tego, którego bardziej lubisz); przy czym nie może to być Najemnik, który zasiedlił Krainę, chyba że jest to jedyna możliwość do ustanowienia nowego Przywódcy. Połóż jego kartę z lewej strony Planszy Rozwoju Klanu. Pamiętaj, że Przywódca nie pobiera żołdu i nie może zdezerterować.

4. WYPŁATA ŻOŁDU

Każdemu Najemnikowi, oprócz Przywódcy oraz tych, którzy zasiedlają Krainy, musisz wypłacić żołd w odpowiedniej wysokości:

- 1  za  gdy twoja wartość Chwały wynosi 10.
- 2  za  gdy twoja wartość Chwały wynosi od 11 do 20.
- 3  za  gdy twoja wartość Chwały jest większa od 20.

Jeżeli nie jesteś w stanie wypłacić żołdu w całości, wypłać tyle Złotych Monet, ile posiadasz. Następnie **jeden z twoich Najemników (wyłączając Przywódcę oraz tych, którzy zasiedlają Krainy) dezertuje**, dając swój wyraz sprzeciwu. Najemnik o najwyższej wartości Reputacji (gdy kilku posiada taką samą, należy wybrać tego o wyższym koszcie, jeżeli i to nie pomoże, wybierz tego, którego mniej lubisz) opuszcza cię; odrzuć jego kartę i żeton. Wyposażenie, które posiadał, możesz dowolnie wymienić z pozostałymi Najemnikami, stosując się do zasady 1 rodzaju Wyposażenia; te, którego nie możesz lub nie chcesz wykorzystać, należy odrzucić.

WSKAZÓWKA

Najemników, którzy mają dużą wartość Reputacji, staraj się "chronić" poprzez osiedlenie ich w Krainie bądź awansowanie na Przywódcę Klanu.

5. SPRAWDZENIE POZIOMU CHWAŁY

Gra kończy się po rundzie 6 lub tej, w której jeden z graczy osiągnął poziom Chwały równy 30 lub więcej. Gracze podliczają zdobyte punkty i wyłaniają zwycięzcę (patrz "Punktowanie i Zwycięstwo" na stronie 21).

6. PRZYGOTOWANIE PLANSZY

Wszystkie kości z budynków Cytadeli i Obszarów Zewnętrznych należy przenieść do puli ogólnej kości. W praktyce gracze zabierają

je z powrotem do siebie, jednak z uwagi na to, że liczba posiadanych kości może się zmieniać, w nadchodzącej rundzie, podczas Fazy Przygotowania Puli Kości, upewnijcie się, że każdy posiada ich tyle, ile powinien.

Kafelki Zadań pozostałe na planszy należy odrzucić i uzupełnić na nowe, dobrane z Worka Zadań, po jednym każdego rodzaju.

Jeżeli jakieś miejsca na Karty Potworów są puste, należy je uzupełnić nowymi kartami z Talii Potworów.

Jeżeli jakieś miejsca na Karty Krain są puste, należy je uzupełnić nowymi kartami z Talii Krain. Za każdym razem, kiedy umieszczasz nową Krainę, należy również wymienić jej Kafelki Wytycznych Szlaków. Jeśli Kraina się nie zmieniła, kafelka nie trzeba zmieniać.

Żetony Pułapek w Chacie Myśliwego, Karty Najemników w Karczmie, Karty Wyposażenia na Targu oraz Żetony Łupów na planszy pozostają; uzupełniane są od razu w trakcie gry, jak tylko gracz zabierze odpowiedni żeton/kartę ze wskazanej lokacji lub po Bitwie w Krainie (dotyczy Żetonów Łupów).

7. PRZYDZIELENIE ŻETONU PIERWSZEGO GRACZA

Żeton Pierwszego Gracza, zwrócony stroną A ku górze, otrzymuje gracz o **najmniejszej wartości Reputacji**; w przypadku remisu, aktualny pierwszy gracz przekazuje kafelki do pierwszej z remisujących osób, po swojej prawej stronie. Jeżeli chcesz korzystać ze strony B Kafelka Pierwszego Gracza, zapoznaj się z wariantem Daru Królowej (patrz strona 22).

8. PRZESUNIĘCIE ZNACZNIKA RUNDY

Przesuń Znacznik Rundy na następne pole Toru Rundy.

PUNKTACJA I ZWYCIĘSTWO

Na końcu rozgrywki gracze sumują Punkty Zwycięstwa (PZ), aby wyłonić zwycięzcę. Każdy Klan zdobywa:

- 1 PZ za każdy Punkt Chwały na Planszy Rozwoju Klanu.
- 1 PZ za każdy Punkt Reputacji na Planszy Rozwoju Klanu.
- 1 - 3 PZ za każdego zabitego Potwora, zgodnie z wartością trofeum.
- Należy policzyć symbole każdej Przynależności na kartach Najemników (wliczając Początkowych Członków Klanu) oraz Krainach (zasiedlonych i niezasiedlonych). Każda grupa tych samych symboli punktuje zgodnie z poniższą tabelą.

Liczba Symboli Przynależności	0	1-2	3	4	5	6+
PZ	0	1	3	5	7	10

W przypadku remisu wygrywa gracz posiadający Przywódcę o najwyższej wartości Reputacji, jeżeli w dalszym ciągu remisują, wygrywa ten, który ma więcej Trofeów, a gdy i to nie pomoże, zwycięża ten, który posiada więcej Złotych Monet.

Jeśli gracze dalej remisują, zróbcie sobie przerwę, po czym powtórzcie rozgrywkę.

PRZYKŁAD

Poniżej znajduje się rozkład obszaru gry Przemka po zakończonej rozgrywce, z czego zdobywa:

30 PZ za Punkty Chwały,

16 PZ za Punkty Reputacji,

4 PZ za Trofea,

6 PZ od Przynależności

(3 za Powietrze, po 1 za Ogień, Wodę i Puszczę)

Całkowity uzyskany wynik to **56 PZ**.



PRZYNALEŻNOŚĆ ORAZ JEJ WPŁYW

Każda Kraina posiada Przynależność wskazującą, który z żywiołów dominuje na jej obszarze. Może to być Ogień, Woda, Powietrze lub Puszcza. Najemnicy i Potwory również posiadają te same rodzaje Przynależności, co wskazuje z jakich Krain pochodzą. Każdy Klan rozpoczyna z Najemnikami zgodnej Przynależności, jednak w trakcie gry może werbować ich o różnym pochodzeniu.



OGIEŃ



WODA



POWIETRZE



PUSZCZA

Jeżeli symbol Przynależności jest taki sam na Karcie Krainy, jak na Karcie Najemnika lub Potwora, mówimy wtedy o zgodnej Przynależności, co daje pewne korzyści.

ZGODNA PRZYNALEŻNOŚĆ POTWORA (FAZA PRZYGODY)

Jeśli Przynależność Potwora i Krainy jest zgodna, otrzymuje on 1 dodatkową Kość Ataku (patrz "Atak Potwora" na stronie 16).



ZGODNA PRZYNALEŻNOŚĆ NAJEMNIKA (FAZA ROZMIESZCZENIA KOŚCI)

Jeżeli osiedliłeś Najemnika na zdobytej Krainie (zgodna Przynależność jest wymagana do zasiedlenia), możesz skorzystać z Cechy Krainy (patrz "Zasiedlone Krainy" na stronie 19).



PUNKTY ZWYCIĘSTWA (KONIEC GRY)

Otrzymujesz Punkty Zwycięstwa za łączną liczbę posiadanych symboli tej samej Przynależności na Kartach Najemników (wliczając Początkowych Członków Klanu) i Krain (patrz "Punktacja i Zwycięstwo" na stronie 21).

POZIOMY TRUDNOŚCI

Instrukcja przygotowania gry znajdująca się na stronach od 4 do 5 dotyczy Początkowego poziomu trudności. Gra przewiduje możliwość wyboru jednego z trzech poziomów trudności, jednakże zaleca się, nawet doświadczonym graczom, aby pierwszą rozgrywkę przeprowadzić na poziomie Początkującym, ułatwi to zapoznanie z mechanizmami stosowanymi w grze MONSTER LANDS oraz pozwoli lepiej zrozumieć, jak skutecznie działać w kluczowej Fazie Przygody.

W celu przygotowania rozgrywki na innym poziomie trudności, postępuj według poniższych zasad:

Zwykła trudność: Nie umieszczaj Kafelka Modyfikatora Rundy na planszy.

Wysoka trudność: Podczas kroku F, w trakcie przygotowania gry, przetasuj razem wszystkie Karty Potworów, z których dobierz 2 losowo; w ten sposób, na początku mogą pojawiać się Potwory o poziomie trudności zarówno A jak i B. Nie umieszczaj Kafelka Modyfikatora Rundy na planszy.

Okrutna trudność: Przygotuj Karty Potworów tak jak dla Wysokiego poziomu trudności oraz umieść na planszy Kafelki Modyfikatora Rundy zwrócony stroną B ku górze.

WARIANTY ROZGRYWKI

DAR KRÓLOWEJ

Dar Królowej to wsparcie dla gracza, który odstaje poziomem Reputacji od pozostałych graczy, ma to wyrównać jego szanse. Z końcem pierwszej rundy odwróć Żeton Pierwszego Gracza na stronę B i kontynuuj dalszą rozgrywkę z tak odwróconym żetonem. Pierwszy gracz, w ramach Daru Królowej, otrzymuje jedną z poniższych premii w Fazie Przygotowania Puli Kości:

- 1 Kość (Siły, Magii lub Wpływu)
- oraz do wyboru:
 - 1 Żeton Mikstury lub Trucizny
 - 1 Żeton Obrony
 - 2 Złote Monety



WIĘCEJ POTWORÓW

Jeśli chcesz, aby odbywało się więcej starć z Potworami (więcej graczy ma szansę walczyć i zdobyć Chwałę), możesz zwiększyć ich liczbę poprzez dobranie Karty Potwora w Fazie Przygotowania Puli Kości w rundach 2, 4 i 6 oraz położenie jej przy Wejściu do Cytadeli. Jeżeli już znajduje się tutaj inny potwór, należy ten krok pominąć.

Jeżeli do końca Rundy Potwory dobrane w ten sposób, nie zostaną pokonane, wywołują jedynie Panikę.

WSKAZÓWKI ODNOŚNIE ROZGRYWKI

Należy z nimi zapoznać graczy przed pierwszą grą.

WSKAZÓWKI OGÓLNE

- Punkty Chwały są kluczowe do zwycięstwa i do rozwoju w trakcie rozgrywki. Aby je zdobyć, **musisz wybierać się do Obszarów Zewnętrznych**.
- Zadania to łatwe i przyjemne sposoby, aby zdobyć trochę zasobów i Chwały, jednak nie zastąpią walk z Potworami. **Najwięcej Chwały zdobędziesz tam, gdzie jest ryzyko.**
- Przydzielając Najemnika do Szlaku należy zwrócić szczególną uwagę na jego **Zdolności i Wyposażenie**. Pamiętaj, że w dowolnym momencie można przerzucać Wyposażenie między nieprzydzielonymi Najemnikami, nawet tuż przed tym, jak ich przydzielisz do Szlaku. Tyczy się to także Mikstur i Trucizn.
- Jeżeli wdajesz się w bitwę o **wysokim ryzyku** (niewystarczająca ilość Żetonów Obrony, Zdolności Obrony, Magicznych Kości i Mikstur), **przydziel Najemnika, który dostarcza mało kości**, wtedy jego utrata nie będzie miała tak znaczącego wpływu na twoją sytuację.
- Jeśli twój Najemnik zginie, nie wszystko jest stracone, jest to po prostu częścią gry, zaś w kolejnej rundzie będziesz mógł zwerbować nowego Najemnika. Po stracie jednego z nich, będziesz posiadał więcej Górującej Chwały dzięki obniżonemu **Poziomowi Reputacji** oraz dzięki **Punktom Chwały** zdobytym za bohaterstwo.
- **Podczas pierwszej rundy nie narażaj swojego Przywódcy na ryzyko.** Nie posiada reputacji, więc jego utrata sprawi, że nie będziesz posiadał wystarczająco dużo Górującej Chwały do zwerbowania równie zdolnego Najemnika w trakcie następnej rundy. Jednak z czasem, gdy to, jakie kości on dostarcza, ma dla ciebie mniejsze znaczenie, możesz rozważyć poświęcenie go w trakcie bitwy. Nie utracisz w ten sposób żadnych Punktów Zwycięstwa (pamiętaj, że na końcu rozgrywki Poziom Reputacji jest warty tyle samo Punktów Zwycięstwa), co więcej, zdobędziesz kolejne, które mogą zaważyć o twoim dalszym sukcesie.

WSKAZÓWKI DOTYCZĄCE CYTADELI

- Zwracaj uwagę na Kości Wpływu pozostałych graczy, aby wybrać odpowiedni moment i miejsce do umieszczenia własnych Kości Wpływu. **Bycie pierwszym wiąże się z tym, że twoi przeciwnicy mają szansę na uzyskanie większych zniżek.**
- Staraj się maksymalnie wykorzystać kość umieszczoną w Chacie Myśliwego bądź Zbrojowni, **kupując na raz kilka Pułapek lub Żetonów Obrony** (minimalny koszt równy 1 dotyczy pojedynczej akcji zakupu, a nie każdego żetonu)
- Werbując nowych Najemników, **kości które dostarczają, otrzymujesz od razu**; wykorzystaj to podczas planowania swojej rundy.
- Jeśli w poprzedniej rundzie zdobyłeś Krainę, którą możesz zasiedlić, postaraj się zwerbować Najemnika o zgodnej Przynależności.
- Docerń **użyteczność Żółtodziobów**. Ich Zdolność przemiany kości może zapewnić nowe sposoby przeprowadzenia akcji.
- Odnajdź **współgrające ze sobą Zdolności i Wyposażenie**.
- Nie zapominaj, że **musisz wypłacić żołąd twoim Najemnikom w Fazie Porządkowania**, planuj więc z wyprzedzeniem. Jeśli nie będziesz posiadał wystarczających środków, zawsze, w dowolnym momencie możesz wymienić posiadane Trofea na Złote Monety.

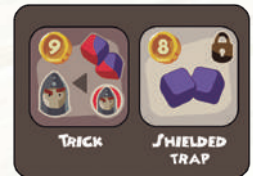
WSKAZÓWKI DOTYCZĄCE OBSZARÓW ZEWNĘTRZNYCH

- Wybranie **pierwszego Szlaku** Krainy otwiera tobie możliwość zabicia Potwora i **największą szansę na zdobycie Chwały**. Zajęcie **kolejnych Szlaków** daje szansę na **podbój Krainy**, ale nawet jeśli nie zrealizujesz żadnego z powyższych, zawsze załapiesz się na **zebranie łupów**.
- Możesz wysyłać różnych Najemników do tej samej Krainy lub Zadania. **Przydzielenie własnych Najemników do sąsiadujących ze sobą Szlaków może zapewnić istotną przewagę.**
- Zwróć uwagę, jakie **premie zapewniają Wytyczne Szlaków**. Na przykład, premia Mikstury pozwala posiadać w sumie 2 Mikstury (jedną od Najemnika i jedną od Szlaku). Złote monety pomogą wypłacić żołąd... jeśli przeżyjesz.
- Jeśli nie jesteś w stanie sprostać wymaganiom Szlaku, co do odpowiednich kości, **wykorzystaj zdolność przemiany zapewnianą przez Żółtodziobów**.
- Rozważ **odrzućenie Kości Magii celem zmniejszenia siły ataku Potwora**.
- Zajęcie Szlaku w jednym tylko celu - zdobycia Łupu, wydaje się rozsądne, jeśli uważasz, że ryzyko śmierci, w tym przypadku, jest niewielkie.
- Bitwy przy Wejściu do Cytadeli nie mają wymogów Szlaku, ponadto mają zapewnione wsparcie, **są więc znacznie łatwiejsze i powinny stanowić priorytet**. Niestety, gdy wcześniejszy Najemnik pokona Potwora, nie otrzymuje się Łupu.

ZAŁĄCZNIK I – DODATEK PODSTĘP

Dodatek Podstęp wprowadza mocno konfrontacyjny element do gry - interakcję pomiędzy Najemnikami na różnych Szlakach w Krainach. Jeśli twoi współgracze lubią gry, w których jest się nieco wrednym dla pozostałych, ten dodatek jest właśnie dla was!

W tym celu, podczas przygotowania gry, do ogólnej puli Pułapek należy dodać 18 Żetonów Podstępu oraz 6 Żetonów Zabezpieczonych Pułapek. Żetony Podstępu mają brązowe tło na stronie z widocznym efektem. Żetony Podstępu i Zabezpieczonych Pułapek będzie można zakupić w Chacie Myśliwego razem z Ulepszonymi Pułapkami. Wszystkie te żetony należy trzymać zakryte w swoim obszarze gry, aby były niewidoczne dla pozostałych graczy.



Podstęp po ujawnieniu, w przeciwieństwie do Ulepszonej bądź Zabezpieczonej Pułapki, nie jest traktowany jako Pułapka. **Do schwytania Potwora potrzebna jest wtedy inna Pułapka.**

STARCIE POMIĘDZY NAJEMNIKAMI

We wszystkich Bitwach z Potworami, **krok Ujawnienia Pułapek jest zastąpiony przez krok Starcia Pomiędzy Najemnikami**.

Zaczynając z lewej strony od Szlaku, do którego jest przydzielony Najemnik i dalej na prawo, każdy z graczy decyduje czy odkrywa Żetony Pułapek, kolejno jeden za drugim, poczynawszy od góry i dalej w dół. Pamiętaj, że ujawniony Podstęp już nie jest Pułapką, więc do schwytania Potwora będziesz potrzebował innej Pułapki.

Jeśli zdecydujesz się ujawnić pułapkę, masz 2 możliwości:

- Jeśli jest to Ulepszona bądź Zabezpieczona Pułapka, otrzymujesz odpowiednie korzyści, zgodnie z normalnymi zasadami.
- Jeśli jest to **Podstęp**, od razu zastosuj jego efekt do wybranego, **sąsiedniego Szlaku**. W Załączniku III (na stronie 27) opisano działanie poszczególnych Pułapek.

Gracz kontrolujący Najemnika, który jest celem Podstępu, **może anulować jego efekt, poprzez odrzucenie jednego Żetonu Obrony** znajdującego się na tym samym Szlaku. Żeton Podstępu należy wtedy odrzucić. Zdolność Obrony jest nieskuteczna przeciwko Podstępom.

Niektóre Podstępy mogą zmienić cel ataku Potwora, ich działanie jest rozstrzygane podczas Bitwy z Potworem. Gdy potwór zaatakuje, zanim zostanie wykonany rzut Kośćmi Ataku, gracz odpierający natarcie może skierować 1 lub 2 z nich na Najemnika wobec którego użył Podstępu. Rzuć tymi kośćmi i zadaj odpowiednio trafienia (można się przed nimi obronić, nawet poprzez odrzucenie Kości Magii przed wykonaniem tego rzutu).

Niektóre Podstępy pozwalają zabrać kości umieszczone na sąsiednich Szlakach. Zabierz wtedy kości zgodnie z działaniem Podstępu (lub tyle, ile możesz) i umieść je na jego żetonie. Kości zabrane przez Podstęp nie wliczają się do ograniczenia liczby kości na Szlaku. **Z Zabezpieczonej Pułapki nie można zabrać kości.**

Po tym, jak gracz, którego Najemnik znajduje się na pierwszym zajęтым szlaku ujawnił wszystkie swoje Pułapki (lub nie chce odsłaniać kolejnych), gracz, których Najemnicy znajdują się na następnych Szlakach, mają teraz możliwość ujawnienia swoich Pułapek w rozstrzyganej Krainie.

SPRÓBUJ MNIE OSZUKAĆ, JEŚLI SIĘ OŚMIELISZ; MOJA ZEMSTA BĘDZIE STRASZNA!

SĄSIEDNIE SZLAKI

Sąsiedni Szlak to najbliższy Szlak po lewej lub prawej stronie, na którym znajduje się Najemnik. Szlaki z różnych Krain nie sąsiadują ze sobą.



PRZYKŁAD

Tomek przydzielił Najemnika do pierwszego Szlaku w rozstrzyganej Krainie, Monika do drugiego, a Przemek do ostatniego (czwartego). Najemnicy od Tomka i Moniki znajdują się na sąsiadujących ze sobą Szlakach, tak samo jak Najemnicy od Moniki i Przemka. Trzeci szlak jest pomijany, ponieważ nie ma tam żadnego Najemnika.

ZAŁĄCZNIK II-TRYB POJEDYNCZEGO GRACZA

**A WIĘC UWAŻASZ, ŻE JESTEŚ ZDOLNY ZAJĄĆ SIĘ TYMI
POTWORAMI W POJEDYNKĘ? CZY RACZEJ ZROBIĆ Z
SIEBIE GŁUPCA...**

Tryb Pojedynczego Gracza pozwala cieszyć się różnymi wariantami rozgrywki. Zdecyduj czy chcesz rozegrać pojedynczą grę, czy kampanię złożoną z wielu gier. W obu przypadkach musisz wybrać Scenariusz oraz poziom trudności, dzięki czemu za każdym razem, doświadczysz odmiennej przygody.

Aby rozegrać grę **MONSTER LANDS** w Trybie Pojedynczego Gracza, **stosuj się do reguł, jak dla 2 do 4 graczy, poza dodatkami Podstęp.**

PRZYGOTOWANIE

Przygotuj grę, **jak dla 2 osób** (zgodnie z instrukcją na stronach od 4 do 6). Weź Planszę Rozwoju Klanu wraz Początkowymi Najemnikami wybranej Przynależności. W Karczmie nie umieszczaj Najemnika przy zakładce z symbolem .

Odłóż na bok 6 Żetonów Przydziału Początkowych Członków Klanu, którzy nie zostali wybrani; będzie z nich korzystał Wirtualny Gracz. Wybierz poziom trudności (patrz strona 22) oraz przygotuj odpowiednio Talię Potworów i Kafelek Modyfikatora Rundy. Weź Żeton Pierwszego Gracza.

Położ po jednej czerwonej i żółtej kości obok planszy, będą to **Kości Akcji Wirtualnego Gracza**.

ZWYKŁA GRA I KAMPANIA

W **Zwykłej Grze dla Pojedynczego Gracza** wybierz dowolny Scenariusz z **Księgi Scenariuszy**. Twoim zadaniem jest uzyskanie jak najwyższego wyniku zgodnie z Celem Scenariusza.

Każdy Scenariusz posiada **Tabele Osiągnięć**, na podstawie której będziesz mógł określić jaką rangę zdobyłeś, począwszy od "Przekąski dla Potwora", a skończywszy na "Bohaterze". Dla pierwszej rozgrywki powinieneś wybrać jeden ze Scenariuszy od 1 do 3.

W **Kampanii dla Pojedynczego Gracza** rozegrasz serię Scenariuszy, zaczynając od pierwszego z nich. W zależności od tego, jaką rangę osiągniesz na koniec Scenariusza, albo będziesz go powtarzał, albo przejdziesz do następnego. Postępuj według poniższej tabeli:

Ranga	Przekąska dla Potwora	Adept	Weteran	Bohater
Następna Gra	Powtór Scenariusz	Powtór Scenariusz	Następny Scenariusz	Następny Scenariusz
Następny poziom trudności	Zmniejszasz o 1 lub przegrywasz	Bez zmian	Zwykły	Wysoki / Okrutna

Kampanię dla Pojedynczego Gracza zakończysz sukcesem, jeśli **dojdziesz do 10 Scenariusza, osiągając rangę Weterana lub Bohatera na Zwykłym lub Wysokim poziomie trudności**. Śledź liczbę gier, które musiałeś rozegrać, aby ukończyć kampanię, będziesz mógł zrobić porównanie do swoich wcześniejszych osiągnięć lub osiągnięć innych graczy.

Jeżeli w dowolnym momencie ukończysz Scenariusz na najłatwiejszym

poziomie trudności i zdobędziesz rangę "Przekąski dla Potwora", przegrywasz kampanię.

Grając Zwykłą Grę lub Kampanię, przygotuj grę, stosując wszelkie zasady Scenariusza. Jeżeli jego zasady stoją w sprzeczności z podstawowymi zasadami gry, zasady Scenariusza mają pierwszeństwo.

Scenariusz rozgrywa się przez 6 rund (jeśli zdobędziesz 30 Punktów Chwały, gra trwa dalej), chyba że jego zasady mówią inaczej.

PRZEBIEG ROZGRYWKI

W grze dla Pojedynczego gracza, aby zachować dynamikę rozmieszczenia kości, Wirtualny Gracz (nazwiemy go Sambor) przeprowadza akcję za innego gracza, Oznacza to, że wystąpi rywalizacja o większość kluczowych pól dla kości podczas Fazy Rozmieszczenia. Sambor nie posiada Planszy Rozwoju Klanu ani Puli Kości, posiada jednak 6 Żetonów Przydziału i przeprowadza swoje akcje według określonego schematu.

Rozgrywaj akcje Sambora w następujący sposób:

FAZA PRZYGOTOWANIA PULI KOŚCI

Sambor nic nie robi.

FAZA ROZMIESZCZENIA

Kiedy jest tura Sambora, wykonaj rzut 2 Kośćmi Akcji Wirtualnego Gracza. **Czerwona Kość Akcji wskazuje, gdzie należy przeprowadzić rozmieszczenie** - w Cytadeli lub Obszarach Zewnętrznych. **Żółta Kość Akcji wskazuje dokładną lokację**, jaka zostanie zajęta.

Jeśli we wskazanej lokacji nie ma już miejsca, rzuć ponownie Kośćmi Akcji, aż Sambor będzie mógł zająć inną lokację. Posiada on nieograniczoną liczbę kości, które będzie umieszczał, dopóki sam nie wykorzystasz wszystkich swoich kości.

	Wynik na kości		Lokacja
	Czerwonej	Żółtej	
Cytadela	1-4	1	Chata Myśliwego
		2	Alchemik
		3	Karczma
		4	Zbrojownia
		5	Targ
		6	Kopalnia
Obszary Zewnętrzne	5-6	1	1 Szlak w Krainie
		2	2 Szlak w Krainie
		3	3 Szlak w Krainie
		4	4 Szlak w Krainie
		5	Zadanie 1
		6	Zadanie 2

Sambor zajmuje miejsca w lokacjach zgodnie z poniższymi regułami:

Chata Myśliwego: Weź Kość Wpływu z puli ogólnej, wykonaj nią rzut i połóż na pierwszym wolnym polu od lewej. Usuń 2 Pułapki z odpowiedniego rzędu, zależnie od uzyskanego wyniku na czerwonej kości: 1 lub 4 = pierwszy rząd, 2 = drugi rząd, 3 = trzeci rząd.

Alchemik: Weź Kość Magii z puli ogólnej i połóż na pierwszym wolnym polu od góry.

Karczma: Weź Kość Wpływu z puli ogólnej, wykonaj nią rzut i połóż na pierwszym wolnym polu od lewej. Usuń Kartę Najemnika, zależnie od uzyskanego wyniku na czerwonej kości: 1 lub 4 = górna karta, 2 = środkowa karta, 3 = dolna karta. Karty Żółtodziobów są pomijane

Zbrojownia: Weź Kość Wpływu z puli ogólnej, wykonaj nią rzut i połóż na pierwszym wolnym polu od lewej.

Targ: Weź Kość Wpływu z puli ogólnej, wykonaj nią rzut i połóż na pierwszym wolnym polu od lewej. Usuń Kartę Wyposażenia, zależnie od uzyskanego wyniku na czerwonej kości: 1 lub 4 = karta po lewej, 2 = karta środkowa, 3 = karta po prawej.

Kopalnia: Weź 1 lub 2 Kości Siły i zajmij wolne pole, te które zapewnią najwyższy dochód.

Szlak w Krainie: Weź jeden z wcześniej odłożonych Żetonów Przydziału dla Sambora i umieść na górnym polu Szlaku, który od tego momentu jest zablokowany.

Szlak Zadania: Weź jeden z wcześniej odłożonych Żetonów Przydziału dla Sambora i umieść na pierwszym wolnym od lewej Szlaku wskazanego Zadania, który od tego momentu jest zablokowany.

FAZA PRZYGDY

Sambor jest tak potężny, że w momencie, w którym rozstrzygany jest zajęty przez niego Szlak, odnosi on automatyczny sukces. Nie musi nawet wykonywać rzutu kośćmi. Wyjątek stanowią Zadania z Rzutem Kośćmi, gdzie Sambor wygrywa tylko, gdy zajmuje pierwszy Szlak.

Planuj więc zawczasu, nie pozwalając mu zgarnąć najlepszych nagród.

SZLAK ZADANIA

Zadania z Rzutem Kośćmi: Jeżeli Sambor znajduje się na pierwszym Szlaku, automatycznie wygrywa; Kafelek Zadania należy następnie odrzucić.

Zadania Kontraktowe: Sambor nic nie robi.

SZLAK W KRAINIE

Jeżeli pozostał jakiś Potwór, należy go odrzucić. Gdy go nie ma, a pozostała jedynie Karta Krainy, należy ją odrzucić. Jeśli nie ma ani jednego, ani drugiego, należy pominąć akcję Sambora.

FAZA PORZĄDKOWANIA

Sambor nic nie robi.

WSKAZÓWKI OGÓLNE

Mając na uwadze, że Sambor zawsze odnosi sukces, znacznie to zmienia oblicze gry w stosunku do gry z żywymi graczami. Możesz zaplanować swój ruch, tak aby on zajął się Potworami, podczas gdy ty zajmiesz się podbojem Krainy. Jeśli natomiast bardziej zależy ci na zdobyciu Chwały, a tym samym, na Bitwie z Potworem, postaraj się jak najszybciej zająć pierwszy Szlak. Jednak nie zdawaj się na to, co robi, niekoniecznie zajmie miejsce, na które liczyłeś.

KSIĘGA SCENARIUSZY DLA TRYBU POJEDYNCZEGO GRACZA

SCENARIUSZ 1: ZWYKŁA SPRAWA

ZASADY SPECJALNE

- Brak

CEL

- Zdobyć jak najwięcej PZ

			
PRZEKĄSKA DLA POTWORA -	ADEPT 35+PZ	WETERAN 45+PZ	BOHATER 60+PZ

SCENARIUSZ 2: PIENIĄDZE TO PODSTAWA

ZASADY SPECJALNE

- Przygotuj Talię Najemników, tak aby znajdowali się w niej tylko Najemnicy, którzy dostarczają przynajmniej 1 Kość Wpływu.
- Początkowa Przynależność: Puszczą

CEL

- Zdobyć jak najwięcej Złotych Monet
- 25 PZ

			
PRZEKĄSKA DLA POTWORA -	ADEPT 15 ZŁOTYCH MONET	WETERAN 35 ZŁOTYCH MONET	BOHATER 55 ZŁOTYCH MONET

SCENARIUSZ 3: WALKA BŁYSKAWICZNA

ZASADY SPECJALNE

- Gra trwa tylko 3 rundy.
- Rozpoczynasz z 3 Żetonami Obrony i 12 Złotymi Monetami

CEL

- Zdobyć jak najwięcej PZ

			
PRZEKĄSKA DLA POTWORA -	ADEPT 22+PZ	WETERAN 30+PZ	BOHATER 40+PZ

SCENARIUSZ 4: NIECHRONIONY

ZASADY SPECJALNE

- Zbrojownia jest niedostępna.
- Wszelkie Zdolności, Premie Szlaków i Łupy zapewniające Obronę nie mają wpływu na grę.
- Można normalnie używać Mikstury.
- Początkowa Przynależność: Woda

CEL

- Zdobyć jak najwięcej PZ

			
PRZEKĄSKA DLA POTWORA -	ADEPT 30+PZ	WETERAN 42+PZ	BOHATER 56+PZ

SCENARIUSZ 5: WYPCHANY PO BRZEGI

ZASADY SPECJALNE

- Brak

CEL

- Ukończ grę posiadając zapełnione wszystkie pola dla żetonów na Planszy Rozwoju Klanu (5 Żetonów Obrony, 5 Pułapek, 3 Mikstury i 3 Trucizny).
- Musisz posiadać po 1 sztuce Wypożyczenia każdego rodzaju.
- Musisz Posiadać po 1 Najemniku każdej Przynależności

			
PRZEKĄSKA DLA POTWORA PORAZKA	ADEPT WYGRANA	WETERAN WYGRANA 35+PZ	BOHATER WYGRANA 50+PZ

SCENARIUSZ 6: POTWORY W NATARCIU

ZASADY SPECJALNE

- Umieść Potwora o poziomie trudności A przy Wejściu do Cytadeli.
- Gdy na początku rundy przy Wejściu do Cytadeli nie będzie żadnego Potwora, dobierz nowego o poziomie trudności A i połóż go tutaj

CEL

- Zdobyć jak najwięcej PZ

			
PRZEKĄSKA DLA POTWORA -	ADEPT 35+PZ	WETERAN 50+PZ	BOHATER 65+PZ

SCENARIUSZ 7: RÓŻNORODNOŚĆ

ZASADY SPECJALNE

- "Kolejka Piwa" kosztuje 1 Złotą Monetę zamiast 2

CEL

- Twoja ranga zależy od tego, ilu Najemników różnej Przynależności będziesz posiadał na końcu rozgrywki,
- 2/1/1/1 oznacza przynajmniej 2 Najemników jednej Przynależności i przynajmniej po 1 Najemników pozostałych Przynależności

			
PRZEKĄSKA DLA POTWORA -	ADEPT 2/1/1/1	WETERAN 2/2/1/1	BOHATER 2/2/2/2

SCENARIUSZ 8: OFIARA PODSTĘPU

ZASADY SPECJALNE

- Przygotuj stos z Żetonami Podstępu.
- Kiedy Sambor zajmie Szlak w Krainie, dobierz 2 Podstępy i umieść zakryte na polach danego Szlaku.
- Zastosuj reguły z dodatku Podstęp

CEL

- Zdobyć jak najwięcej PZ

			
PRZEKĄSKA DLA POTWORA -	ADEPT 30+PZ	WETERAN 42+PZ	BOHATER 56+PZ

SCENARIUSZ 9: NIESTRUDZONY

ZASADY SPECJALNE

- Gdy Sambor zajmie pole w Obszarach Zewnętrznych, a wynik na żółtej kości wynosi 3-4, zostaje przydzielony do 1 Zadania, przy wyniku 5-6 zostaje przydzielony do 2 Zadania

CEL

- Musisz ukończyć określoną liczbę Zadań oraz zdobyć wystarczającą liczbę PZ

			
PRZEKĄSKA DLA POTWORA -	ADEPT 4 ZADANIA 30+PZ	WETERAN 6 ZADAŃ 40+PZ	BOHATER 8 ZADAŃ 55+PZ

SCENARIUSZ 10: RZEŹ

ZASADY SPECJALNE

- Nie można rozgrywać na Początkowym poziomie trudności.
- Jednokrotnie przerzucił chybionymi Kośćmi Ataku Potwora.
- Przy Wejściu do Cytadeli należy umieścić Potwora poziomu A


CEL


- Zdobyć jak najwięcej PZ


			
PRZEKĄSKA DLA POTWORA -	ADEPT 35+PZ	WETERAN 45+PZ	BOHATER 60+PZ


ZAŁĄCZNIK III - ZESTAWIENIE ELEMENTÓW


PUŁAPKI


 Umieść 1 Kość Siły z puli ogólnej na tej Pułapce.


 Umieść 1 Kość Siły z puli ogólnej na tej Pułapce. Jest ona zabezpieczona przed działaniem Podstępu.


 Dodaj 1 do wartości każdej Kości Siły na tym Szlaku.


 Dodaj 2 do wartości każdej Kości Siły na tym Szlaku.


 Dodaj 3 do wartości każdej Kości Siły na tym Szlaku.


 Umieść 2 Kości Siły z puli ogólnej na tej Pułapce.


 Umieść 2 Kości Siły z puli ogólnej na tej Pułapce. Jest ona zabezpieczona przed działaniem Podstępu.


 Umieść 3 Kości Siły z puli ogólnej na tej Pułapce.


 Umieść 1 Kość Magii z puli ogólnej na tej Pułapce.


 Umieść 1 Kość Magii z puli ogólnej na tej Pułapce. Jest ona zabezpieczona przed działaniem Podstępu.


 Dodaj 1 do wartości każdej Kości Magii na tym Szlaku.


 Dodaj 2 do wartości każdej Kości Magii na tym Szlaku.


 Umieść 2 Kości Magii z puli ogólnej na tej Pułapce.

 Umieść 2 Kości Siły z puli ogólnej na tej Pułapce. Jest ona zabezpieczona przed działaniem Podstępu.


 Umieść 3 Kości Siły z puli ogólnej na tej Pułapce.


 Dodaj 4 do całkowitego wyniku rzutu w Bitwie z Potworem.


 Dodaj 6 do całkowitego wyniku rzutu w Bitwie z Potworem.


 Dodaj 8 do całkowitego wyniku rzutu w Bitwie z Potworem.


Podstępy


 Zabierz do siebie 1 Kość Magii od Najemnika z sąsiedniego Szlaku.

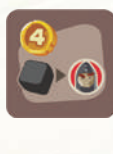
 Zabierz do siebie do 2 Kości Magii od Najemnika z sąsiedniego Szlaku.


 Zabierz do siebie 1 Kość Siły od Najemnika z sąsiedniego Szlaku.

 Zabierz do siebie do 2 Kości Magii od Najemnika z sąsiedniego Szlaku.


 Zabierz do siebie 1 Kość Magii lub Siły od Najemnika z sąsiedniego Szlaku.


 Zabierz do siebie do 2 Kości Magii i/lub Siły od Najemnika z sąsiedniego Szlaku.


 1 Kość Ataku Potwora zostaje skierowana przeciwko Najemnikowi z sąsiedniego Szlaku, zamiast na ciebie. Rzuć nią zanim rzucisz pozostałymi kośćmi.


 2 Kości Ataku Potwora zostają skierowane przeciwko Najemnikowi z sąsiedniego Szlaku, zamiast na ciebie. Rzuć nimi zanim rzucisz pozostałymi kośćmi.


ŻETONY ŁUPÓW


 Odrzuć, gdy podbijesz Krainę, aby zdobyć 4 Punkty Chwały.


 Odrzuć, gdy pokonasz Potwora, aby zdobyć 4 Punkty Chwały.


 Odrzuć, gdy schwytasz Potwora, aby zdobyć 3 Punkty Chwały.


 Odrzuć, aby wykonać do 4 przerzutów Kośćmi Siły i/ lub Magii. Użyj tej samej lub różnych kości.


 Odrzuć, aby otrzymać 2 Mikstury i 2 Trucizny.


 Odrzuć, aby dodać 6 do całkowitego wyniku rzutu, gdy chcesz zabić Potwora (nie możesz użyć do jego schwytania).


 Trzymaj w swoim obszarze gry, jest warty 3 Trofea. Możesz odrzucić, aby otrzymać 15 Złotych Monet.


 Odrzuć, aby otrzymać 6 Złotych Monet, 1 Żeton Obrony i 1 Miksturę.


 W Fazie Rozmieszczenia wymień 1 Kość Wpływu ze swojej puli na 3 Kości Magii. To nie jest akcja.


 W Fazie Rozmieszczenia wymień 1 Kość Magii ze swojej puli na 3 Kości Siły. To nie jest akcja.


 Odrzuć, aby dodać 2 do wartości każdej Kości Magii na rozstrzyganym Szlaku.

 Odrzuć, aby otrzymać 12 Złotych Monet.

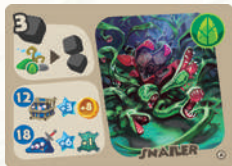
 Odrzuć, aby otrzymać 10 Złotych Monet.

 Odrzuć, aby wykonać do 3 przerzutów Kością Magii. Użyj tej samej lub różnych kości.

 Odrzuć, aby za darmo zwerbować Najemnika z Karczmy. Musisz posiadać wystarczającą ilość Górującej Chwały.

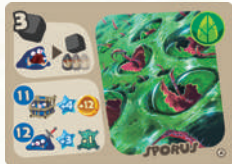
 Odrzuć, aby dodać 2 do wyniku każdej Kości Siły na rozstrzyganym Szlaku.

MOCE POTWORÓW



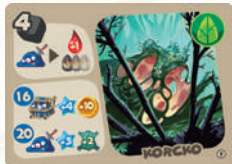
SNAILER

Jeśli jest połączony z Krainą Puszczy, otrzymuje 2 dodatkowe Kości Ataku zamiast 1.



SPORUS

Z każdy atak, wykonaj dodatkowy rzut Kością Ataku przeciwko wszystkim Najemnikom w Krainie, łącznie z Najemnikiem na rozstrzyganym Szlaku.



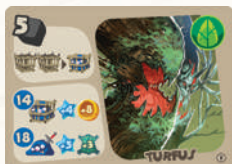
KORCKO

Gdy zostanie zabity, zadaje po 1 trafieniu wszystkim Najemnikom w Krainie, łącznie z Najemnikiem na rozstrzyganym Szlaku. Można się przed tym normalnie obronić.



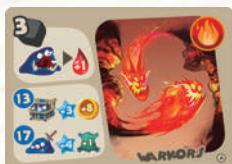
GATOR

Walcząc z nim nie możesz używać Mikstur i Trucizn.



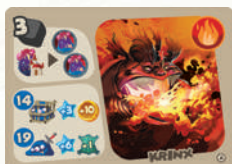
TURFUS

Do jego schwytania potrzebne są 2 Pułapki.



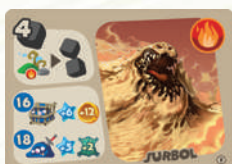
WARKORJ

Podczas ataku zadaje 1 dodatkowe trafienie, poza trafieniami od Kości Ataku. Można się przed tym normalnie obronić.



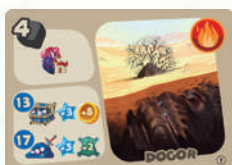
KRINX

Gdy znajduje się przy Wejściu do Cytadeli, następuje dwukrotne szerzenie paniki. Należy dobrać 2 Żetony Paniki w Fazie Porządkowania zamiast 1.



JURBOL

Jeśli jest połączony z Krainą Ognia, otrzymuje 2 dodatkowe Kości Ataku zamiast 1.



DOGOR

Kiedy zostanie odkryty, połóż go przy Wejściu do Cytadeli, odrzucając innego Potwora, który tam się znajduje. Następnie dobrać nową Kartę Potwora dla Krainy.



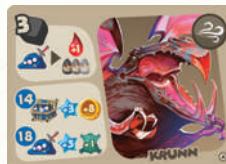
SANDOR

Jeśli zostanie schwytany w Krainie, udaje mu się uciec, pozostawiając po sobie nagrodę, po czym pojawia się przy Wejściu do Cytadeli. Jeśli zostanie schwytany w Cytadeli, należy odrzucić jego kartę.



MOLDO

Odejmij 1 od wartości każdej Kości Siły na rozstrzyganym Szlaku.



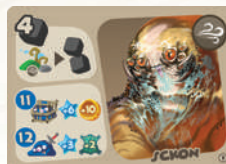
KRUNN

Gdy zostanie zabity, zadaje po 1 trafieniu wszystkim Najemnikom w Krainie, łącznie z Najemnikiem na rozstrzyganym Szlaku. Można się przed tym normalnie obronić.



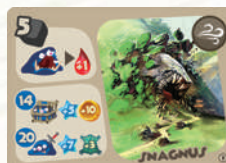
TRONJ

Gdy znajdują się przy Wejściu do Cytadeli, otrzymuje 3 dodatkowe Kości Ataku.



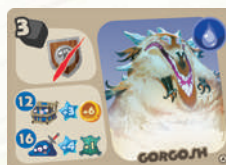
SCKON

Jeśli jest połączony z Krainą Powietrza, otrzymuje 2 dodatkowe Kości Ataku zamiast 1.



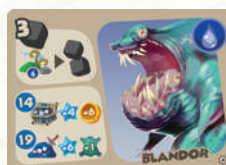
SNAGNUS

Podczas ataku zadaje 1 dodatkowe trafienie, poza trafieniami od Kości Ataku. Można się przed tym normalnie obronić.



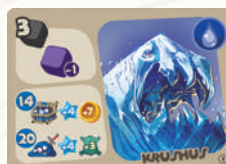
GORGOSH

W walce z nim nie można korzystać ze Zdolności Obrony. Można jednak używać Żetonów Obrony.



BLANDOR

Jeśli jest połączony z Krainą Wody, otrzymuje 2 dodatkowe Kości Ataku zamiast 1.



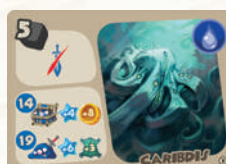
KRUSHUS

Odejmij 1 od wartości każdej Kości Magii na rozstrzyganym Szlaku.



ABYSUR

Jeżeli twój Najemnik zostanie przez niego zraniony, tracisz 1 Punkt Chwały.

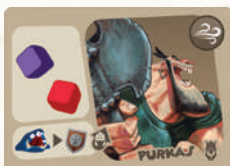


CARIBDIS

W walce z nim nie możesz używać Wyposażenia rodzaju Broń.

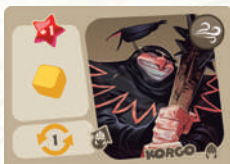
ZDOLNOŚCI NAJEMNIKÓW

Pamiętaj, że każda Zdolność może być wykorzystana tylko raz w trakcie rundy.



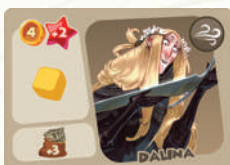
PURKAS

Jego Zdolność Obrony pozwala odeprzeć 1 atak Potwora (nie działa przeciw Podstępom).



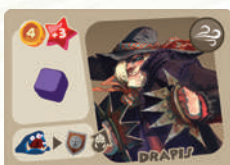
KORGO

Możesz wykonać 1 przerzut Kością Wpływu na Szlaku Zadania, do którego jest przydzielony.



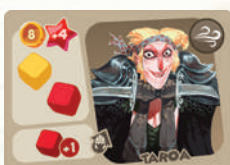
DALINA

Możesz posiadać 3 dodatkowe Pułapki na Planszy Rozwoju Klanu.



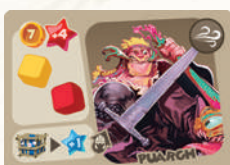
DRAPIS

Jego Zdolność Obrony pozwala odeprzeć 1 atak Potwora (nie działa przeciw Podstępom).



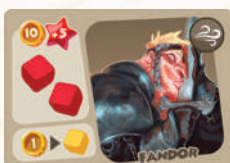
TAROA

Dodaj 1 do wartości każdej Kości Siły na Szlaku, do którego jest przydzielona.



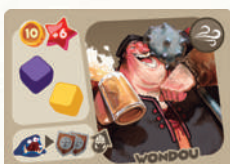
PUARGH

Gdy schwytasz Potwora, zyskujesz 1 Punkt Chwały.



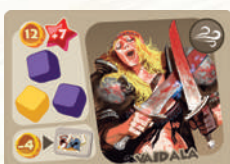
FANDOR

Zapłać 1 Złotą Monetę, aby otrzymać Kość Wpływu do wykorzystania w tej rundzie. Nie możesz korzystać z tej zdolności, gdy Fandor jest przydzielony do Szlaku.



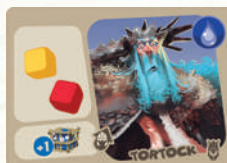
WONDOU

Jego Zdolność Obrony pozwala odeprzeć 2 ataki Potwora (nie działa przeciw Podstępom).



VAIDALA

Raz na rundę otrzymujesz zniżkę w wysokości 4 Złotych Monet, gdy werbujesz Najemnika. W ten sposób, możesz obniżyć koszt do 0, ale nie mniej.



TORTOCK

Dodaj 1 do całkowitego wyniku rzutu, gdy chcesz schwytać Potwora (nie możesz wykorzystać do zabicia Potwora).



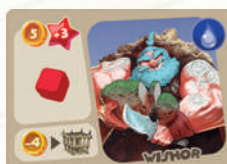
TARON

Raz na rundę, gdy korzystasz z Kopalni, otrzymujesz dodatkowe 2 Złote Monety.



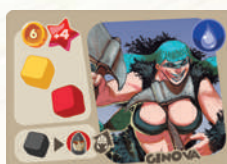
PARJAS

Jego Zdolność Obrony pozwala odeprzeć 1 atak Potwora o Przynależności Wody lub Puszczy (nie działa przeciw Podstępom).



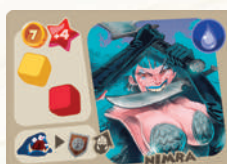
WISHOR

Raz na rundę otrzymujesz zniżkę w wysokości 4 Złotych Monet do zakupu Pułapek. W ten sposób, możesz obniżyć koszt do 0, ale nie mniej.



GINOVA

1 Kość Ataku Potwora zostaje skierowana przeciwko Najemnikowi z sąsiedniego Szlaku, zamiast na ciebie. Rzuć nią zanim rzucisz pozostałymi kośćmi.



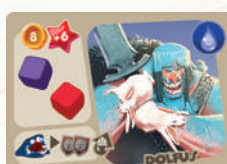
NIMRA

Jego Zdolność Obrony pozwala odeprzeć 1 atak Potwora (nie działa przeciw Podstępom).



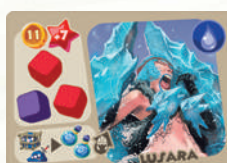
FROSTOR

Raz na rundę otrzymujesz Miksturę lub Truciznę, które umieszczasz w swoim obszarze gry.



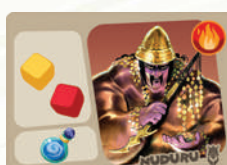
DOLFUS

Jego Zdolność Obrony pozwala odeprzeć 2 ataki Potwora (nie działa przeciw Podstępom).



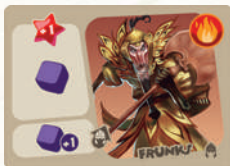
LUSARA

Gdy zabijesz lub schwytasz Potwora, otrzymujesz 2 Mikstury.



NUDURU

Raz na rundę otrzymujesz Miksturę, którą umieszczasz w swoim obszarze gry.



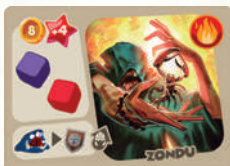
FRUNKS

Dodaj 1 do wartości każdej Kości Magii na Szlaku, do którego jest przydzielony.



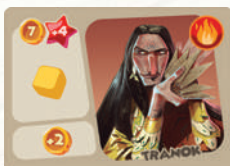
SHANDEE

Jej Zdolność Obrony pozwala odeprzeć 1 atak Potwora o Przynależności Wody lub Ognia (nie działa przeciw Podstępom).



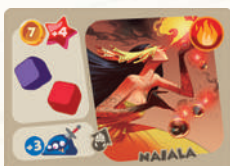
ZONDU

Jego Zdolność Obrony pozwala odeprzeć 1 atak Potwora (nie działa przeciw Podstępom).



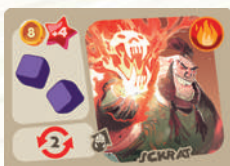
TRANOK

Raz na rundę otrzymujesz 2 Złote Monety.



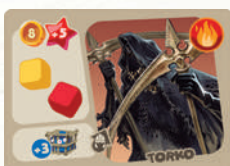
NAIALA

Dodaj 3 do całkowitego wyniku rzutu, gdy chcesz zabić Potwora (nie możesz wykorzystać do jego schwywania).



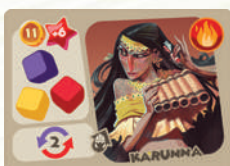
SKRAT

Możesz wykonać do 2 przerzutów Kością Siły na Szlaku, do którego jest przydzielony. Użyj tej samej lub różnych kości.



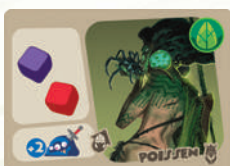
TORKO

Dodaj 3 do całkowitego wyniku rzutu, gdy chcesz schwytać Potwora (nie możesz wykorzystać do jego zabicia).



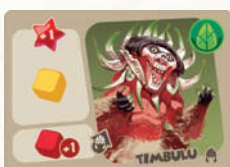
KARUNNA

Możesz wykonać do 2 przerzutów Kością Siły i/lub Magii na Szlaku, do którego jest przydzielona. Użyj tej samej lub różnych kości.



POISSEN

Dodaj 2 do całkowitego wyniku rzutu, gdy chcesz zabić Potwora (nie możesz wykorzystać do jego schwywania).



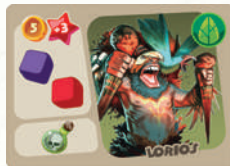
TIMBULU

Dodaj 1 do wartości każdej Kości Siły na Szlaku, do którego jest przydzielony.



GUSTER

Jego Zdolność Obrony pozwala odeprzeć 1 atak Potwora o Przynależności Puszczy lub Powietrza (nie działa przeciw Podstępom).



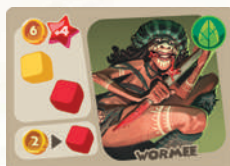
LORIOS

Raz na rundę otrzymujesz Truciznę, którą umieszczasz w swoim obszarze gry.



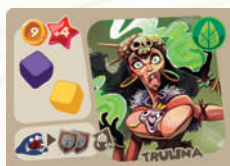
KAKRON

Możesz wykonać 1 przerzut Kością Siły na Szlaku, do którego jest przydzielony.



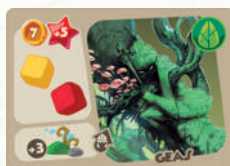
WORMEE

Zapłać 2 Złote Monety, aby otrzymać Kość Siły do wykorzystania w tej rundzie. Nie możesz korzystać z tej zdolności, gdy Wormee jest przydzielona do Szlaku.



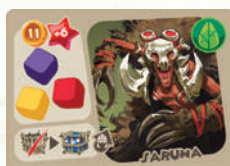
TRULINA

Jej Zdolność Obrony pozwala odeprzeć 2 ataki Potwora (nie działa przeciw Podstępom).



GEAS

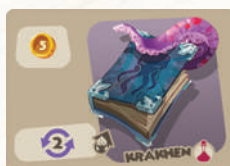
Dodaj 3 do całkowitego wyniku rzutu, gdy podbijasz Krainę.



JARUNA

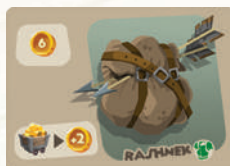
Nie potrzebujesz pułapki, aby schwytać Potwora.

CECHY WYPOSAŻENIA



KRAKHEN

Możesz wykonać 2 przerzutów Kością Magii na tym Szlaku. Użyj tej samej lub różnych kości.



RASHNEK

Raz na rundę, gdy korzystasz z Kopalni, otrzymujesz dodatkowe 2 Złote Monety.



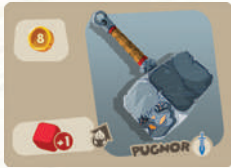
MORTIS

Dodaj 1 do wartości każdej Kości Magii na tym Szlaku.



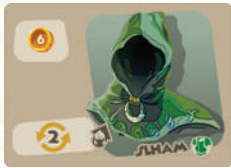
KEDAVRA

Dodaj 2 do wartości każdej Kości Magii na tym Szlaku, tylko gdy zdobywasz Krainę.



PUGNOR

Dodaj 1 do wartości każdej Kości Siły na tym Szlaku.



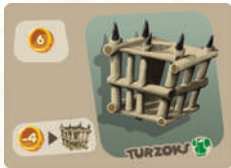
SLHAM

Możesz wykonać 2 przerzutów Kością Wpływu w Fazie Przygody. Użyj tej samej lub różnych kości.



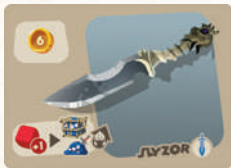
NOXX

Pozwala odeprzeć 1 atak Potwora (nie działa przeciw Podstępom).



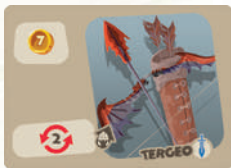
TURZOKS

Raz na rundę otrzymujesz zniżkę w wysokości 4 Złotych Monet do zakupu Pułapek. W ten sposób, możesz obniżyć koszt do 0, ale nie mniej.



SLYZOR

Dodaj 1 do wartości każdej Kości Siły na tym Szlaku, gdy chcesz zabić lub schwytać Potwora.



TERGEO

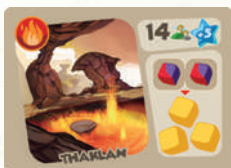
Możesz wykonać 1 przerzut Kością Siły na tym Szlaku.

CECHY KRAIN



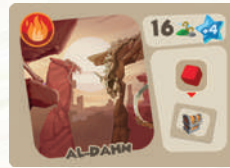
MEGUERIA

Umieść po 1 Kości Siły, Magii i Wpływu, aby otrzymać 2 Punkty Chwały. To jest traktowane jako akcja.



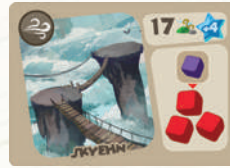
THAKLAN

Umieść 2 Kości Siły i/lub Magii, aby otrzymać 3 Kości Wpływu do wykorzystania w tej rundzie. To jest traktowane jako akcja.



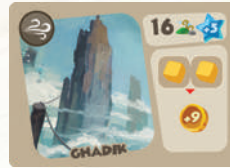
AL-DAHNA

Umieść 1 Kość Siły, aby zabrać 1 Żeton Łupu z planszy, następnie uzupełnij puste miejsce. To jest traktowane jako akcja.



SKYEHN

Umieść 1 Kość Magii, aby otrzymać 3 Kości Siły do wykorzystania w tej rundzie. To jest traktowane jako akcja.



GHADIK

Umieść 2 Kości Wpływu, aby otrzymać 9 Złotych Monet. To jest traktowane jako akcja.



KALE

Umieść 1 Kość Magii, aby otrzymać 3 Mikstury. To jest traktowane jako akcja.



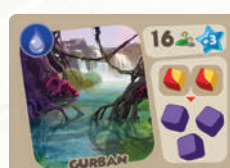
KYZHUL

Umieść 1 Kość Siły, aby otrzymać 2 Kości Wpływu do wykorzystania w tej rundzie. To jest traktowane jako akcja.



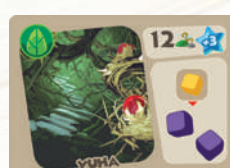
RYNIA

Umieść 2 Kości Siły, aby zwerbować za darmo jednego z Najemników w Karczmie. Musisz posiadać wystarczającą ilość Górzącej Chwały. To jest traktowane jako akcja.



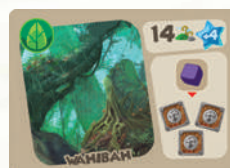
GURBAN

Umieść 2 Kości Siły i/lub Wpływu, aby otrzymać 3 Kości Magii do wykorzystania w tej rundzie. To jest traktowane jako akcja.



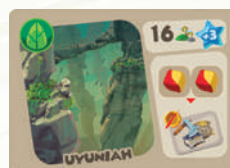
YUHA

Umieść 1 Kość Wpływu, aby otrzymać 2 Kości Magii do wykorzystania w tej rundzie. To jest traktowane jako akcja.



WAHIBAH

Umieść 1 Kość Magii, aby otrzymać 3 Żetony Obrony. To jest traktowane jako akcja.



UYUNIAH

Umieść 2 Kości Siły i/lub Wpływu, aby otrzymać za darmo 1 Kartę Wyposażenia z Targu. To jest traktowane jako akcja.

POMOC GRACZA

FAZY GRY

FAZA PRZYGOTOWANIA PULI KOŚCI (STRONA 7)

Sprawdź jakie kości dostarczają Najemnicy i premia od Poziomu Klanu

FAZA ROZMIESZCZENIA KOŚCI (STRONY 8-15)

Umieść kość w Cytadeli, Obszarach Zewnętrznych lub Zasiedlonej Krainie

FAZA PRZYGODY (STRONY 15-20)

Rozstrzygnięcie Szlaków w Obszarach Zewnętrznych:

1. Zadania 2. Bitwy w Krainach 3. Wejście do Cytadeli

FAZA PORZĄDKOWANIA (STRONY 20-21)

1. Porządkowanie planszy 2. Szerzenie paniki 3. Zastąpienie poległego Przywódcy
4. Wypłata żołdu 5. Sprawdzenie poziomu Chwały 6. Przywracanie planszy
7. Ustalenie 1-go gracza 8. Przesunięcie Znacznika Rundy

KOŚCI (STRONY 7, 9)

KOŚCI SIŁY



Najłatwiejsze do zdobycia, można nimi manipulować bardziej niż innymi kośćmi.

KOŚCI MAGII



Po ich odrzuceniu, możesz usuwać (w stosunku 1 za 1) Kości Ataku Potwora z rozstrzyganego Szlaku.

KOŚCI WPŁYWU



Na początku rundy lub od razu po ich otrzymaniu należy nimi rzucić. Zapewniają zniżki do zakupów w Cytadeli.

- Jeżeli twoja kość jest pierwsza lub znajduje się za kością o niższej lub takiej samej wartości, wtedy zniżka jest równa tylko wartości twojej kości
 - Jeżeli twoja kość znajduje się za kością o wyższej wartości, to zniżka jest równa sumie wartości twojej i poprzedzającej kości
- Koszt dowolnej akcji zakupu, niezależnie od jej rodzaju, nie może być mniejszy niż 1.

PRZEBIEG BITWY (STRONY 16-18)

- Ujawnienie Pułapek (dodatek Podstęp: odkrywaj Pułapki jedna za drugą, od góry do dołu).
- Zastosuj efekty działania Pułapek/Podstępów (obiekt będący celem Podstępu może się przed nim obronić poprzez odrzucenie Żetonu Obrony).



- Wykorzystaj Kości Magii (opcjonalnie) i przeprowadź atak Potwora (zastosuj modyfikator rundy, jeśli to konieczne).
- Najemnicy mogą się bronić, używając Zdolności lub Żetonów Obrony, a także używać Mikstur.
- Jeśli Najemnik polegnie, zdobywasz Punkty Chwały zgodnie z tym, co widnieje na Szlaku.



- Jeśli Najemnik przeżyje, atakujesz Potwora, korzystając z kości na rozstrzyganym Szlaku wraz z posiadanymi modyfikatorami.
- Gdy zabijesz lub schwytasz potwora, otrzymujesz nagrodę.
- W przeciwnym wypadku, wynik który uzyskałeś jest dodawany do wyniku gracza na następnym Szlaku; ten powtarza przebieg bitwy.



- Gdy Potwór zostanie zabity bądź schwytany, wyczyść poprzednie Szlaki i przystąp do podboju Krainy.
- Rzuć kośćmi przydzielonymi do Szlaku, używając dostępnych modyfikatorów. Jeśli twój wynik jest mniejszy niż Wartość Podboju, dodaje się go do wyniku gracza na następnym Szlaku; ten powtarza Podbój Krainy.
- Gdy podbijesz Krainę, zabierasz jej kartę i otrzymujesz nagrodę.



- Każdy Najemnik powracający ze Szlaku żywy lecz bez nagrody, zabiera Żeton Łupu.



ZESPÓŁ

PROJEKT GRY

Gorka Mata
Víctor Fernández
Sergi Solé
Daniel Schloesser

TŁUMACZENIE

Lider: Tomasz
Bargieł
Pomoc:
Mateusz Przybyła
Kuba Nieścierow

GRAFIKA

Enrique Fernández
Aitor Prieto

WYPRODUKOWANE

PRZEZ

LongPack

WYDAWCA

Second Gate Games

Second Gate Games chce podziękować osobom, które zrecenzowały grę: Richard Ham (Rahdo runs through), Eric Hopkins & co (D&E Miniatures), Robin Brooks (GeekDad), André Volkman (spielpunkt.de), Steve Tudor (Polyhedron Collider), Tom Heath (Slickerdrips), Pete Copper (Agents of Sigmar), Ferdinand Capitulo (The Cardboard Stacker) oraz Jeremy Salinas i David Waybright (Man vs Meeple).

Specjalne podziękowania kierujemy do osób, które pomogły przy tworzeniu gry na samym początku: Nano, Oriol Crespo, Michael Abeledo i Juanjo Peña. Luke Crane (Kickstarter), Thomas Covert (Boardgame Revolution) oraz Lionel Gros, którzy pomogli w promocji gry. A także Jenefer Ham i Universal Head, z którymi wspaniale współpracowało się przy tworzeniu wyjącej zawartości dla edycji z Kickstartera.

Jesteśmy wielce wdzięczni wszystkim ochotnikom, którzy pomogli w tłumaczeniu instrukcji, korekcie oraz testach gry: Tomasz Bargieł, Lionel Gros, Marcus Racz, Pablo Benjumea (Evilpan), Asa Lin, Toby Shut-in, Richard Ham, Ricardo Jesus, Riccardo Bux, Michel Hermans, i wiele więcej.

I oczywiście to wszystko nie byłoby w ogóle możliwe, gdyby nie fantastyczne wsparcie ludzi Kickstartera!

WDZIĘKUJEMY WAM WSZYSTKIM!

© 2017 Second Gate Games, wszystkie prawa zastrzeżone. Logo Monster Lands i Second Gate Games są znakami towarowymi zastrzeżonymi przez Dracma 3D, S.L.

Żadne elementy produktu nie mogą być kopiowane w części ani całości bez odpowiedniej zgody.

Faktyczne komponenty mogą różnić się od przedstawionych.

Wyprodukowano w Chinach



C/ Casp, 37 2-1, 08010 Barcelona, Spain
www.SECONDGATEGAMES.com