

Lords of Xidit



« Eony temu, zanim świat stał się znanym nam światem, a ludzie zaczęli w ogóle marzyć; zanim z odmětów magii wykuło się pierwsze zaklęcie - nie istniało nic prócz chaosu i zniszczenia. Sprawiedliwi i litościwi Starsi Bogowie ostatecznie przewyciężyli ciemność rządzącą wszechświatem i zamknęli ją w zapieczętowanej urnie.

Tamtego dnia, według wszelkich podań i legend, rozpoczęły się rządy człowieka na Ziemi.

Te same legendy mówią, że ostatni z Bogów, który przybył do królestwa ludzi z południa, powierzył zapieczętowaną urnę pierwszemu Arcymagowi w krainie. W krainie, która już wkrótce stała się znana jako królestwo Xidit.

Tylko jeden jedyny raz, a działo się to w mieście Onys, wieko urny lekko uchylono... Miasto zostało całkowicie zniszczone, a gdy zagrożenie minęło, urnę ponownie i starannie zapieczętowano, a następnie wywieziono daleko poza mury wszelkich miast, do Świątyni Przeznaczenia mieszczącej się w najodleglejszym zakątku królestwa.

Minęły wieki. Mroczny Pan Południa został w końcu zapomniany... aż do tego nieszczęsnego dnia, gdy równowaga świata została ponownie zachwiana.

Ogarnięte pokojem królestwo Xidit obchodziło właśnie pięćsetną rocznicę narodzin Ragnora Nelfaro, największego z Arcymagów. Strażnicy Argos, Rada Arkańska oraz Izba Lordów zostały zaproszone na uroczystości, które odbywały się w ogrodach Świątyni Przeznaczenia.

Nagle, dla upamiętnienia tego doniosłego wydarzenia, uderzono w obrzędowy dzwon. Gdy tylko jego krystalicznie czysty dźwięk przebrzmiał, wrota świątyni rozpadły się w drzazgi i ze środka wylała się na każdą piędź ziemi w królestwie gęsta i czarna mgła.

Wtedy to Mroczny Pan Południa przebudził się po raz drugi. Emisariusz chaosu skradł serca wszystkich istot zamieszkujących spokojną krainę, odwołując się do ich najgorszych instynktów. Istoty te, kierowane żądzą zniszczenia wszelkich przejawów rozsądku oraz porządku, obróciły się przeciwko swym panom i zaatakowały miasta ludzi. Czarnoksiężnicy oraz zbrojni oniemieli z przerażenia. Nikt nie potrafił ochronić królestwa, które w jednej chwili przemieniło się w arenę terroru i rozpacz.

Izba Lordów podjęła ostatnią desperacką próbę i wysłała Idrakisów, aby zebrali armie i wpłynęli na dusze obywateli, aby ci zapragnęli ocalić swoje królestwo przed złowieszczym losem. »

Kroniki Zapomnianego Pana, Pykatrix, cz. 1.

Wprowadzenie

Twoim zadaniem jest przemierzanie dróg królestwa Xidit, rekrutowanie dzielnych żołnierzy i uwalnianie miast spod mrocznej władzy zła. Zostań wielkim Wybawcą! Twoja odwaga, pomysłowość i męstwo zostaną nagrodzone, a przyszłe pokolenia będą opiewać Twe czyny.



Zawartość pudełka

70 figurek **Jednostek** pięciu typów:

- 18 x **Chłopska Milicja**
- 16 x **Łucznicy**
- 14 x **Piechota**
- 12 x **Klerycy**
- 10 x **Magowie Bitewni**

Zrekrutowane Jednostki gracze mogą wysłać do eliminacji zagrożeń nadciągających nad Miasta.



75 **Pięter Gildii Czarnoksiężników** (po 15 w każdym z kolorów: niebieskim, czerwonym, zielonym, żółtym i czarnym). Piętra reprezentują wielkość Wpływu gracza w społeczności magów na koniec gry.



60 znaczników **Złotych Suwerenów** o nominałach 1, 2 i 5. Odmierzają one stan Bogactwa gracza na koniec gry.



100 znaczników **Bardów** (po 20 w każdym z kolorów: niebieskim, czerwonym, zielonym, żółtym i czarnym). Określają one poziom Reputacji gracza na koniec gry.



3 **żetony Ocen**. Żetony są wykorzystywane do wyłonienia zwycięzcy na koniec gry.



1 plansza Wirtualnego Gracza wraz z 3 znacznikami Wirtualnego Gracza do wykorzystania w rozgrywkach 3-osobowych.

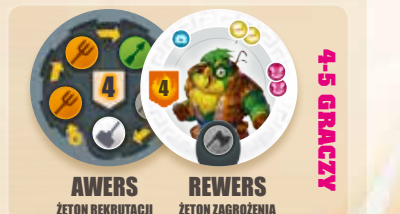


1 Plansza (jej opis znajduje się na str. 4).



39 **żetonów Miast**, w tym zestaw 18 żetonów oznaczonych symbolem używanych w rozgrywce 3-osobowej oraz zestaw 21 żetonów używanych w rozgrywkach 4 i 5-osobowych.

- Gdy żeton leży awersem ku górze, jest **żetonem Rekrutacji** informującym o możliwych do zrekrutowania Jednostkach.
- Gdy żeton leży rewersem ku górze, jest **żetonem Zagrożenia**, informującym o niebezpieczeństwie zagrażającym Miastu, o Jednostkach wymaganych do jego eliminacji i o oferowanych nagrodach.



Lords of Xidit

- 17** 1 **Bastion** (wymaga złożenia). Znaczniki Bardów zagrane w centralnym Regionie Planszy zostają umieszczone w Bastionie.



- 16** 1 (drewniany) znacznik Roku.

- 15** 2 znaczniki Pustkowie. Te znaczniki pokazują, które Regiony są niedostępne w rozgrywce 3-osobowej i rozgrywce skróconej.

- 14** 18 znaczników Punktowania (po 3 w każdym z kolorów: niebieskim, czerwonym, zielonym, żółtym, czarnym i szarym – dla Wirtualnego Gracza). Na koniec gry znaczniki służą do oznaczenia Bogactwa gracza, jego Reputacji w królestwie i poziomu Wpływów we wspólnocie magów.

- Gdy znacznik leży awerssem ku górze, jest **znacznikiem Punktowania Aktywnego Gracza**.
- Gdy znacznik leży rewerssem ku górze, jest **znacznikiem Punktowania Wyeliminowanego Gracza**.



AWERS
ZNACZNIK PUNKTOWANIA
AKTYWNEGO GRACZA



REWERS
ZNACZNIK PUNKTOWANIA
WYELIMINOWANEGO GRACZA

- 13** 5 znaczników Rozkazów. Wskazują one Rozkazy, które gracze wykonali już podczas danej rundy.



- 12** 1 znacznik Pierwszego Gracza.



- 11** 5 Plansz Planowania (wymagają złożenia). Plansza składa się z sześciu Kół Rozkazów. Za pomocą Plansz, w każdej rundzie gracze wydają swoim Idrakisom sześć Rozkazów.



- 7** 6 żetonów Tytanów. Te legendarne istoty najeżdżają królestwo Xidit, jeśli zostanie aktywowane wydarzenie Przebudzenie Tytanów.



AWERS
ŻETON ŚPIĄCEGO TYTANA

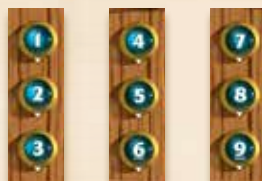
- Gdy żeton leży awerssem ku górze, jest **żetonem Śpiącego Tytana**.
- Gdy żeton leży rewerssem ku górze, jest **żetonem Rozszalałego Tytana**.



REWERS
ŻETON ROZSZALALEGO TYTANA

- 8** 5 Zasłonek. Za Zasłonkami gracze chowają swoje Jednostki, Złote Suwereny oraz Bardów.

- 9** 3 płytki Kalendarza. W skróconej wersji gry należy je umieścić na Kalendarzu nadrukowanym na Planszy.



- 10** 5 postaci Idrakisów wraz z podstawkami. Symbolizują one na Planszy bohaterów kontrolowanych przez graczy.



1 Plansza królestwa Xidit przedstawia:



- **Miasta 1**, ponumerowane od 1 do 21. W trakcie gry, w określonych Miastach gracze mogą rekrutować Jednostki, które mogą następnie wysłać do innych Miast w celu eliminacji zagrożeń.
- **Drogi 2**, w trzech różnych kolorach (czarnym, czerwonym i niebieskim). Drogi łączą Miasta umożliwiając Idrakisom graczy podróżowanie po królestwie.
- **Dziewięć Regionów 3**, wyznaczonych przez Drogi. Gracze umieszczają w Regionach swoich Bardów, aby szerzyli w królestwie wieści o ich chwalebnych wyczynach. Znaczniki Bardów zagrane w Regionie centralnym są umieszczane zawsze w Bastionie 4. Dwie liczby przy symbolu liry określają na koniec gry wzrost Reputacji graczy, którzy umieszcili w danym Regionie najwięcej Bardów. 5
- **Ścieżka Przeznaczenia 6**, podzielona na dwie części: Ścieżka Rekrutacji 7 (z polem na odrzucone żetony Zagrożenia po prawej 8) i Ścieżka Zagrożenia 9 (z polem na odrzucone żetony Rekrutacji po lewej 10).
- **Koszary 11**. Rejon Planszy, w którym umieszcza się niewykorzystane Jednostki.
- **Bank Królewski 12**. Rejon Planszy, w którym umieszcza się niewykorzystane Złote Suwereny.
- **Aleja Chwały 13**. Aleja Chwały jest wykorzystywana podczas dokonywania na koniec gry trzech Ocen mających na celu wyłonienie zwycięzcy.
- **Tor Punktacji 14**. Tor Punktacji dokumentuje Bogactwo każdego gracza, jego poziom Wpływ w wspólnocie magów i Reputację w królestwie podczas trzech Ocen dokonywanych na koniec gry.
- **Legowisko Tytanów 15**. Na początku gry w Legowisku Tytanów umieszcza się sześć żetonów Śpiących Tytanów.
- **Kalendarz**. Dłuższa wersja gry trwa 12 rund, a krótsza 9 rund 16.
 - ▶ **Znacznik Roku** pokazuje aktualną rundę. Runda w grze nosi nazwę Roku 17.
 - ▶ **Spis Wojskowy** jest przeprowadzany co cztery Lata (rundy) 18.

« Królestwo Xidit jest największą krainą na kontynencie Bel'Liz. Królestwo jest rządzone przez Izbę Lordów i Radę Arkańską i dzieli się na dziewięć Regionów, w których znajduje się dwadzieścia jeden dużych Miast. »

– Geohistoria Królestwa Xidit, Irame, Rozdział 56 –



Zasady gry

Poniższe zasady opisują dłuższą wersję gry (12 Lat). Zmiany w rozgrywce skróconej (9 Lat) oraz 3-osobowej zostały opisane na str. 17 i 18.

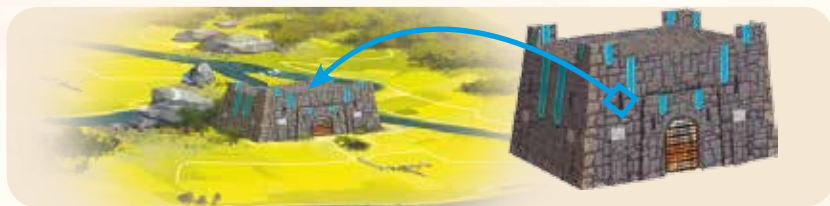


Przygotowanie gry dla 4-5 graczy

1 Każdy gracz otrzymuje w wybranym przez siebie kolorze: 1 Zasłonkę, 1 postać Idrakisa na podstawie, 1 Planszę Planowania, 20 znaczników Bardów (które chowa za Zasłonką), 3 znaczniki Punktowania, 15 Pięter Gildii Czarnoksiężników i 1 znacznik Rozkazu.

2 Połóżcie Planszę pośrodku stołu.

- Połóżcie znacznik Roku na pierwszym polu Kalendarza nadrukowanego na Planszy.
- Połóżcie Bastion w Regionie centralnym.



- Umieście 70 Jednostek w Koszarach, a Złote Suwereny w Banku Królewskim.
- Połóżcie znaczniki Punktowania wszystkich graczy w pobliżu Alei Chwały.
- Połóżcie żetony Śpiących Tytanów na Legowisku Tytanów. Połóżcie dwa żetony oznaczone 3 symbolami **2** losowo na wskazanym miejscu. Postąpcie analogicznie z żetonami oznaczonymi 4 i 5 symbolami **2**.



3 W grze 4- i 5-osobowej użyjcie żetonów Miast ponumerowanych od 1 do 21.

Zauważcie, że żetony Miast stają się żetonami Rekrutacji, gdy są zwrócone stroną Rekrutacji ku górze **1** i żetonami Zagrożenia, gdy są zwrócone stroną Zagrożenia ku górze **2**.



« Ze wszystkich miast królestwa, stolica jest niewątpliwie najbardziej majestatyczna. Zewsząd przybywają tłumy ludzi, aby podziwiać jej strzeliste mury, które – jak głosi legenda – zostały wzniesione przez samych Starszych Bogów. »

– Przewodnik po Królestwie Xidit, Ned'Mod, Tom III –

4 Potasujcie żetony Miast i losowo utwórzcie z nich dwa stosy po 5 żetonów.

5 Weźcie jeden ze stosów i rozłóżcie tworzące go żetony (stroną Rekrutacji ku górze) na odpowiednich Miastach na Planszy (numery Miast są wskazane na tych żetonach). Następnie na każdym umieście 5 Jednostek (Chłopska Milicja / Łucznicy / Piechota / Klerycy / Magowie Bitewni odpowiadających pięciu symbolom na żetonie Rekrutacji.

Te pięć Jednostek musi odpowiadać pięciu ikonom na żetonie Rekrutacji.

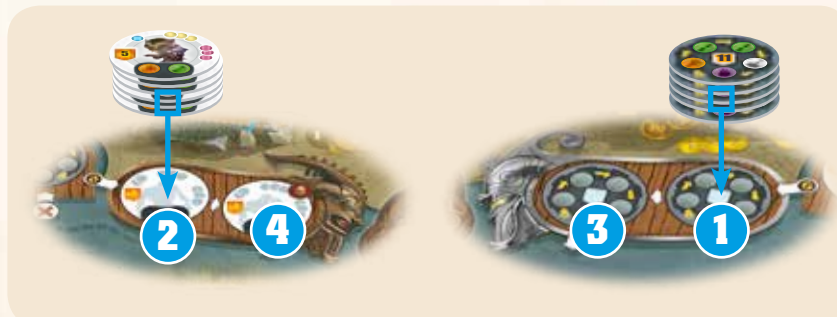


6 Weźcie drugi stos żetonów Miast i rozłóżcie tworzące go żetony (stroną Zagrożenia ku górze) na odpowiednich Miastach na Planszy (numery Miast są wskazane na tych żetonach).

W tym momencie na pięciu Miastach powinny leżeć żetony Rekrutacji wraz z pięcioma Jednostkami, a na kolejnych pięciu Miastach żetony Zagrożenia.

7 Weźcie pozostałe żetony Miast i losowo utwórzcie stos złożony z pięciu żetonów, stroną Rekrutacji ku górze, i połóżcie go na polu Rekrutacji na Planszy. Te żetony tworzą stos Rekrutacji **1**.

Pozostałe żetony ułóżcie w stos stroną Zagrożenia ku górze i połóżcie na polu Zagrożenia na Planszy. Te żetony tworzą stos Zagrożenia **2**.



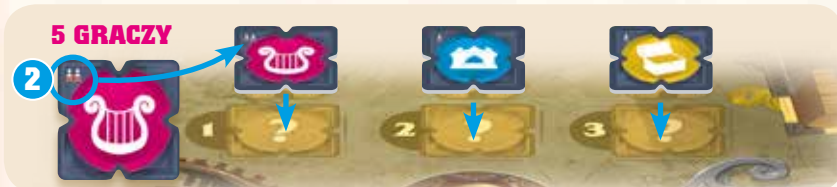
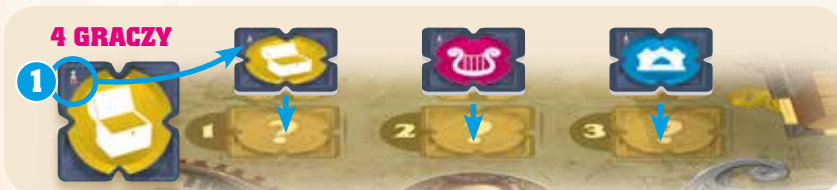
Ścieżka Rekrutacji składa się z pola Rekrutacji i pola Kolejnej Rekrutacji **3**. Ścieżka Zagrożenia składa się z pola Zagrożenia i pola Kolejnego Zagrożenia **4**.

- 8 Weźcie wierzchni żeton ze stosu Rekrutacji i połóżcie na polu Kolejnej Rekrutacji 1. Ten żeton zostaje żetonem Kolejnej Rekrutacji. Analogicznie, weźcie wierzchni żeton ze stosu Zagrożenia i połóżcie na polu Kolejnego Zagrożenia 2. Ten żeton zostaje żetonem Kolejnego Zagrożenia.



Żeton Kolejnej Rekrutacji i żeton Kolejnego Zagrożenia pokazują, które żetony Rekrutacji i Zagrożenia pojawią się jako następne na Planszy, we wskazanych na nich Miastach. Za nimi, Kolejnymi żetonami staną się następne wierzchnie żetony ze stosów Rekrutacji i Zagrożenia.

- 9 Weźcie trzy żetony Oceny i połóżcie w losowej kolejności na odpowiednich polach Alei Chwały. W rozgrywce 4-osobowej, umieśćcie wszystkie żetony stroną z [symbol] ku górze 1. W rozgrywce 5-osobowej, połóżcie pierwszy żeton stroną z [symbol] ku górze, a pozostałe żetony stroną z [symbol] ku górze 2.



- 10 Najstarszy z graczy otrzymuje znacznik Pierwszego Gracza.
- 11 Każdy gracz, począwszy od Pierwszego Gracza i dalej w kierunku zgodnym ze wskazówkami zegara, umieszcza swojego Idrakisa w wybranym przez siebie Mieście (na Mieście może, ale nie musi, leżeć żeton Miasta).

Uwaga: Tylko w tym momencie gry, gracze nie mogą umieszczać swoich Idrakisów w Mieście już zajęтым przez Idrakisa innego gracza. To ograniczenie nie obowiązuje w trakcie dalszej rozgrywki.

« Idrakis: tytuł oznaczający spadkobiercę królestwa – najczęściej najstarszego syna rodziny – wysłanego do jednego z pięciu głównych księstw: Rafa, Ombel, Ad Larian, Estoria i Xidit. Od wczesnego dzieciństwa, Idrakis otrzymuje elitarnie wykształcenie w wielu dziedzinach, w tym w dworskiej etykiecie, sztukach walki, dyplomacji i strategii. Popularne powiedzenia: Dla Idrakisa nic nie jest zbyt dobre, nawet talent. », « Czego Idrakis pragnie – otrzymuje. »

– Wielkie Księstwo Xidit – Słownik Wiedzy –

Przebieg gry

Rozgrywka trwa 12 Lat.

Podczas każdego Roku, gracze wydają swoim Idrakisom sześć Rozkazów. Rozkazy mogą dotyczyć ruchu, rekrutacji Jednostek lub eliminacji niebezpieczeństw zagrażających Miastom i w konsekwencji zdobycia nagród oferowanych przez miejscowych władców wybawionych od kłopotu. Za każdym razem, gdy gracz zwalczy zagrożenie, może wybrać dwie z trzech dostępnych nagród. Nagrody mogą zwiększyć jego Bogactwo, Reputację lub Wpływy we wspólnocie magów. Na koniec gry, te trzy kryteria są rozpatrywane w określonej kolejności, eliminując z walki o zwycięstwo kolejnych graczy do chwili, gdy zostanie tylko jeden z nich, « Wybawca królestwa », którego imię będzie przekazywane z ust od ust na wieki...



FAZA PIERWSZA: SEKRETNE ROZKAZY

Każdy gracz za pomocą swojej Planszy Planowania wybiera sześć Rozkazów, które w bieżącym Roku wyda swojemu Idrakisowi. Wszyscy gracze przeprowadzają Planowanie równocześnie, ale w taki sposób, aby pozostali gracze nie widzieli ich Rozkazów.

Plansze Planowania składają się z sześciu Kół Rozkazów. Na każdym Kole widnieją 5 symboli. Skrajnie lewe Koło służy do wydania pierwszego Rozkazu, kolejne Koła do wydawania kolejnych Rozkazów, a skrajnie prawe do wydania ostatniego, szóstego Rozkazu.

Gracze mogą wydać Idrakisom cztery typy Rozkazów:

- Ruch – poprzez wybór jednego z trzech symboli Drogi [symbol] / [symbol] / [symbol].
- Rekrutacja Jednostki w Mieście zawierającym żeton Rekrutacji – poprzez wybór symbolu Akcji [symbol].
- Eliminacja zagrożenia w Mieście zawierającym żeton Zagrożenia – poprzez wybór symbolu Akcji [symbol].
- Czekanie – poprzez wybór symbolu Czekania [symbol].



Paweł właśnie zakończył planowanie swoich Rozkazów na pierwszy Rok. Jego pierwszym Rozkazem jest ruch Idrakisa 1; drugi Rozkaz dotyczy akcji w Mieście 2; trzeci Rozkaz to ponownie ruch 3; czwarty to czekanie 4; piąty – akcja w Mieście 5; i na końcu znowu ruch Idrakisa 6.



FAZA DRUGA: WYPEŁNIANIE ROZKAZÓW

Gdy wszyscy gracze zakończą wydawanie Rozkazów na dany Rok, odkrywają swoje Plansze Planowania i wypełniają zaplanowane Rozkazy. Począwszy od Pierwszego Gracza i dalej w kierunku zgodnym z kierunkiem wskazówek zegara, każdy gracz realizuje swój pierwszy Rozkaz.

Następnie, gracze wykonują kolejne pięć Rozkazów, za każdym razem zaczynając od Pierwszego Gracza i kończąc na ostatnim gracz.

Funkcją znacznika Rozkazów jest umożliwienie graczom identyfikacji ostatniego wykonanego Rozkazu. Po tym jak gracz wykona Rozkaz, zakrywa go na swojej Planszy Planowania znacznikiem Rozkazu.



Olek wykonał właśnie swój drugi Rozkaz. Zakrywa go więc znacznikiem Rozkazu.

Ruch Idrakisa

Jeśli gracz wybrał jeden z trzech symboli Drogi na swoim Kole Rozkazów / / , musi przesunąć swoją postać Idrakisa do sąsiedniego Miasta wzdłuż Drogi wybranego koloru. Wszystkie zaplanowane Rozkazy ruchu MUSZĄ zostać wykonane.



Idrakis Olka znajduje się w Mieście numer 5. Gracz wybiera symbol Drogi , gdyż zamierza przesunąć go do Miasta numer 12 wzdłuż niebieskiej Drogi.

« Bohaterscy Idrakisowie wyruszyli w świat. Mimo iż podążali różnymi ścieżkami, dzielili ten sam cel - uratowanie królestwa... Lub, być może, okrycie swojej rodziny wieczną chwałą. »

- Annaly Barbanossy, Wielki Historyk Xidit, Rozdział 2 -

Rekrutacja Jednostki

Gracz, który wybierze symbol Akcji na swoim Kole Rozkazów musi zrekrutować Jednostkę, jeśli jego Idrakis znajduje się w Mieście zawierającym żeton Rekrutacji. Gracz zabiera nowo zrekrutowaną Jednostkę z Miasta i umieszcza ją za swoją Zasłonką.

W grze występuje pięć różnych typów Jednostek o zróżnicowanej sile. Najslabsza Jednostka to Chłopska Milicja , następni w kolejności są Łucznicy , potem Piechota , Klerycy i w końcu najsilniejsi Magowie Bitewni .

Podczas Rekrutacji Jednostki obowiązują następujące dwie zasady:

- **Gracz zawsze musi zrekrutować najslabszą Jednostkę obecną w Mieście.**
- **W każdym Mieście gracz może zrekrutować tylko jedną Jednostkę w danym Roku.**

Na przykład, jeśli gracz wydał kilka kolejnych Rozkazów dotyczących akcji w Mieście, w którym przebywa jego Idrakis i w którym obecne są Jednostki, może zrekrutować tylko jedną Jednostkę i to jak tylko wykonanie tego Rozkazu będzie możliwe.



Marzena rekrutuje Jednostkę ulokowaną w Mieście numer 5. Zabiera Chłopską Milicję, gdyż jest to najslabsza Jednostka leżąca na żetonie Rekrutacji.

« Sierżancie! Nie przekazujcie Idrakisom więcej jednostek niż potrzeba! Musimy zatrzymać jakieś oddziały w mieście na wypadek ataku! »

- Raskadur Ram, znany także jako «Srog Lord Colof» -

Uwaga: Być może rekrutowana Jednostka nie będzie tą, którą chciałeś, niemniej musisz ją wziąć.

Uwaga: Rozkaz akcji jest ignorowany, jeśli żetonu Rekrutacji nie ma już w Mieście w momencie, gdy wykonujesz swoją akcję (za wyjątkiem sytuacji eliminacji żetonu Rozszalłego Tytana, patrz: str. 13).

Eliminacja zagrożenia

Jeśli gracz wybrał symbol Akcji na swoim Kole Rozkazów, MUSI wyeliminować zagrożenie wiszące nad Miastem, jeśli jego Idrakis znajduje się w Mieście zawierającym żeton Zagrożenia i jeśli posiada niezbędne Jednostki za swoją Zasłonką.

Żetony Zagrożenia



Na żetonie Zagrożenia znajdują się następujące informacje:

- 1 Wrogo nastawione stworzenia zbliżające się do Miasta.
- 2 Jednostki, które miejscowy władca wzywa na pomoc.
- 3 Trzy rodzaje nagród, które miejscowy władca oferuje w zamian za uwolnienie Miasta od zagrożenia.



Wymagane Jednostki

Aby wyeliminować zagrożenie, gracz musi posiadać wszystkie Jednostki wskazane na żetonie Zagrożenia. Gracz bierze je za swojej Zasłonki, pokazuje pozostałym graczom i odkłada do Koszar. Za każdym razem, gdy gracz eliminuje zagrożenie, władca wyzwolonego Miasta oferuje mu nagrody.



Olek wyciąga za Zasłonki Łucznika i Maga Bitewnego, pokazuje ich współgraczom i odkłada do Koszar. Właśnie tych Jednostek wymagała obrona Miasta przed zagrożeniem.

« Sierzancie! Tylko nie mówcie mi, że wasza armia została rozgromiona przez tę pijawkę! – Ależ nie przez jedną Milordzie... ich było tysiące! »

– Rozmowa Raskadura Rama z jednym z jego pokrytych śluzem sierżantów –

Uwaga: Rozkaz akcji jest pomijany w następujących przypadkach:

- Jeśli w Mieście nie ma już żetonu Zagrożenia w momencie, gdy gracz wykonuje akcję (za wyjątkiem sytuacji eliminacji żetonu Rozszalałego Tytana, patrz: str. 13).
- Jeśli gracz nie posiada za swoją Zasłonką Jednostek wymaganych do eliminacji zagrożenia.

Gracz, który z powodzeniem wyeliminował zagrożenie może wybrać nagrody.

Trzy rodzaje nagród

Gracz wybiera dwie z trzech dostępnych nagród. Władcy Miast oferują trzy rodzaje nagród graczom, którzy ocalą je przed zagrożeniem. Te trzy nagrody są oznaczone na żetonie Zagrożenia symbolami , , .

Nagroda Złotych Suwerenów : gracz może otrzymać z Banku Królewskiego Złote Suwereny o nominale 1 w liczbie wyszczególnionej na żetonie Zagrożenia.

Gracz umieszcza je za Zasłonką i trzyma ich wartość w tajemnicy do końca gry.

Gracze mogą zamieniać monety w dowolnym momencie (na przykład, zamienić 5 monet o nominale 1 na jedną monetę o nominale 5).

Złote Suwereny służą na koniec gry określeniu stanu Bogactwa gracza.



Paweł wybiera Złote Suwereny jako jedną ze swoich dwóch nagród za wyeliminowanie zagrożenia. Otrzymuje 5 Złotych Suwerenów, tak jak pokazano na żetonie Zagrożenia.



Nagroda Bardów : Gracz bierze liczbę znaczników Bardów (w odpowiednim kolorze) wskazaną na żetonie Zagrożenia i umieszcza w jednym lub kilku Regionach sąsiadujących z miejscem pobytu swojego Idrakisa. W Regionie centralnym, znaczniki Bardów zawsze umieszcza się w Bastionie.

Bardowie służą na koniec gry określeniu poziomu Reputacji gracza, jaką cieszy się w królestwie.

Uwaga: Gracz, który wykorzystał wszystkie swoje znaczniki Bardów nie może wybrać tej nagrody.



Jako jedną ze swoich dwóch nagród Paweł wybrał wysłanie Bardów do Regionów królestwa, aby opiewali jego czyny. Może umieścić cztery znaczniki w Regionach sąsiadujących z jego Idrakisem, tak jak pokazano na żetonie Zagrożenia. Jeśli zdecyduje się umieścić jakichś Bardów w Regionie centralnym, umieszcza ich w Bastionie, gdzie pozostają w ukryciu już do końca gry.

Nagroda Gildii Czarnoksiężników : Gracz bierze liczbę Pięter Gildii Czarnoksiężników wskazaną na żetonie Zagrożenia i umieszcza obok wyzwolonego Miasta, na polu oznaczonym symbolem .

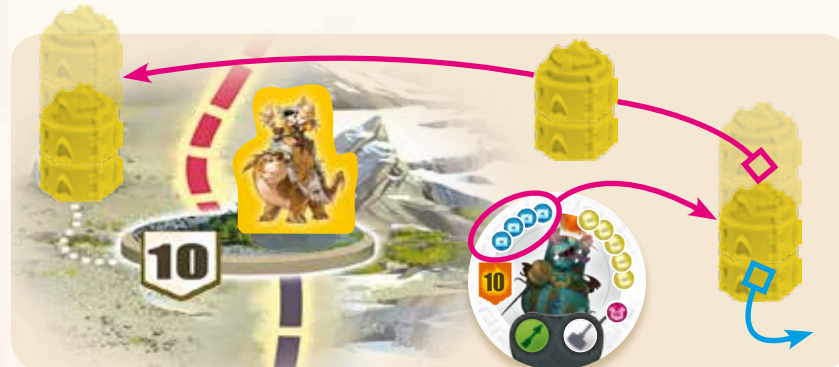


Przy budowie Gildii obowiązują następujące ograniczenia:

- Gildie nie mogą liczyć więcej niż cztery piętra.
- W każdym Mieście może znajdować się tylko jedna Gildia.
- Gracz może zwiększyć liczbę pięter zbudowanych przez swojego Idrakisa w istniejącej Gildii eliminując kolejne zagrożenie (pamiętając jednak o ograniczeniu wysokości Gildii do czterech pięter).

Innymi słowy, w Mieście nie może znajdować się więcej niż jedna Gildia, ani Gildia zbudowana z pięter różnych kolorów.

Piętra Gildii Czarnoksiężników służą na koniec gry określeniu wielkości Wpływów gracza we wspólnocie magów.




Olek decyduje się wybudować Piętra Gildii Czarnoksiężników. Żeton Zagrożenia pozwala mu zbudować do czterech pięter swojego koloru na wskazanym polu obok zajmowanego Miasta. Jako że Olek posiada już dwupiętrową wieżę w tym Mieście, może dodać do niej tylko dwa nowe piętra, aby wieża osiągnęła swój wysokościowy limit. Dwa niewykorzystane piętra pozostają w zasobach Olka.

« Dzielny Idrakisie, dzięki twojej pomocy będziemy w stanie zbudować gildię czarnoksiężników w celu obrony naszego miasta. Twoja odwaga jest dla nas źródłem inspiracji i szacunku dla wszystkich naszych adeptów magii. »

– Rastascagne, czarnoksiężnik miasta Beau Bourg –

◆ Czekanie

Wybierając symbol Czekania  nakazujesz Idrakisowi pozostać w miejscu i zaniechać jakichkolwiek akcji w jego bieżącej lokacji.

« W dzisiejszym niecierpliwym świecie, czekanie na doskonałą okazję wymaga niebywałej siły charakteru. »

– Maksyma przypisywana Arcyomagowi Ragnarowi Nelfaro, Alabastrowemu Prorokowi –





FAZA TRZECIA: ZARZĄDZANIE MIASTAMI

A - Nowe żetony Rekrutacji i Zagrożenia



► Usunąć żeton Rekrutacji lub Zagrożenia z Planszy:

- Gdy gracz rekrutuje ostatnią Jednostkę obecną w Mieście, usuńcie żeton Rekrutacji z tego Miasta i umieśćcie na stosie odrzuconych żetonów Rekrutacji **1**.
- Gdy gracz eliminuje zagrożenie (zapewniając Jednostki wymagane do obrony Miasta), usuńcie żeton Zagrożenia z tego Miasta i umieśćcie na stosie odrzuconych żetonów Zagrożenia **2**.

► Połóżcie nowy żeton Rekrutacji lub Zagrożenia na Planszy:

- Gdy żeton Rekrutacji lub Zagrożenia jest usuwany z Miasta, należy natychmiast na Planszy umieścić nowy żeton. Jeśli usunięty został żeton Rekrutacji, weźcie żeton leżący na polu Kolejnej Rekrutacji **3** i umieśćcie na odpowiednim Mieście na Planszy. Analogicznie, jeśli usunięty został żeton Zagrożenia, umieśćcie na Planszy żeton z pola Kolejnego Zagrożenia **4**.
- Gdy na Planszy zostaje umieszczony nowy żeton Rekrutacji, a w Koszarach nie ma wszystkich Jednostek na nim wskazanych, pozostawcie żeton niekompletny - nie uzupełniajcie wolnych miejsc Jednostkami innych typów.

► Uzupełnienie Ścieżki Rekrutacji i Ścieżki Zagrożenia:

- Gdy w Mieście zostaje umieszczony żeton Rekrutacji, natychmiast weźcie wierzchni żeton ze stosu Rekrutacji i połóżcie na polu Kolejnej Rekrutacji.



- Gdy w Mieście zostaje umieszczony żeton Zagrożenia, natychmiast weźcie wierzchni żeton ze stosu Zagrożenia i połóżcie na polu Kolejnego Zagrożenia.



Jeśli stos Rekrutacji lub stos Zagrożenia opustoszeje, natychmiast musi zostać uzupełniony:

- Jeśli opustoszeje stos Rekrutacji, weźcie odrzucone żetony Zagrożenia, obróćcie na stronę Rekrutacji i utwórzcie z nich nowy stos Rekrutacji **1**.
- Jeśli opustoszeje stos Zagrożenia, weźcie odrzucone żetony Rekrutacji, obróćcie na stronę Zagrożenia i utwórzcie z nich nowy stos Zagrożenia **2**.



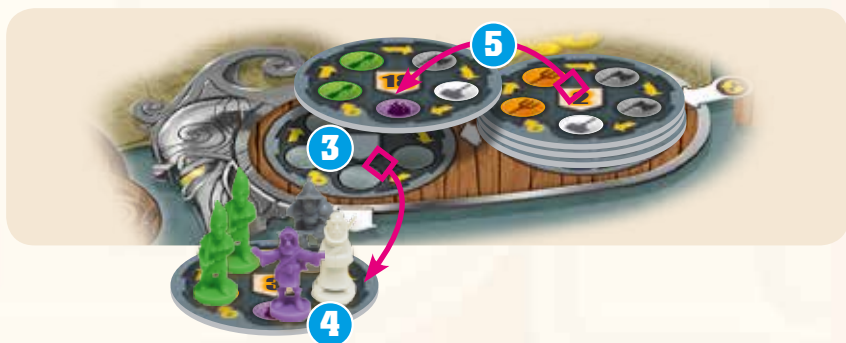
- Jeśli brakuje odrzuconych żetonów danego rodzaju, pozostawcie stos Rekrutacji lub stos Zagrożenia pusty.
- Jeśli na Ścieżce Rekrutacji zabrakło żetonów i stos Rekrutacji nie może zostać uzupełniony, weźcie wierzchni żeton ze stosu Zagrożenia i połóżcie, stroną Rekrutacji ku górze, na polu Kolejnej Rekrutacji.



- Jeśli nie ma żetonów na Ścieżce Zagrożenia i nie jest możliwe uzupełnienie stosu Zagrożenia, przeprowadź natychmiast wydarzenia Przebudzenie Tytanów i Przybycie Posiłków. W trakcie gry te wydarzenia mogą zostać aktywowane wielokrotnie.



Paweł zrekrutował ostatnią Jednostkę z żetonu Rekrutacji w Mieście numer 8 **1**. Zanim kolejny gracz wykona swój Rozkaz, żeton Rekrutacji musi zostać odłożony na stos odrzuconych żetonów Rekrutacji **2**.




Następnie, Paweł bierze żeton Kolejnej Rekrutacji **3**, umieszcza go na wskazanym Mieście, a na nim kładzie pięć wyszczególnionych na żetonie Jednostek **4**. Na koniec, przekłada wierzchni żeton ze stosu Rekrutacji na pole Kolejnej Rekrutacji **5**.



Żetony Miast – Planowanie z wyprzedzeniem

Gracze widząc żetony na Ścieżce Rekrutacji i Ścieżce Zagrożenia mogą przewidzieć pojawienie się konkretnego żetonu Rekrutacji lub Zagrożenia w Mieście i wydać odpowiednie do tej sytuacji Rozkazy.



- 1** Na polu Kolejnego Zagrożenia leży żeton numer 12, który tym samym będzie następnym żetonem, jaki zostanie umieszczony na Planszy. Marzena jest przekonana, że Paweł lub Olek wyeliminują jakieś zagrożenie w trakcie bieżącego Roku i żeton numer 12 znajdzie się na Planszy.
- 2** Planując z wyprzedzeniem, w swoim szóstym Rozkazie nakazuje swojemu Idrakisowi wyeliminować zagrożenie w Mieście numer 12 .
- 3** Tak jak przewidziała Marzena, żeton numer 12 zostaje umieszczony na Planszy. Szósty Rozkaz staje się więc obowiązujący i umożliwia dziewczynie wyeliminowanie zagrożenia z Miasta numer 12.

B – Przebudzenie Tytanów i Przybycie Posiłków

Żetony Tytanów



AWERS
ŻETON ŚPIĄCEGO
TYTANA

REWERS
ŻETON ROZSZALAŁEGO
TYTANA

Żetony Tytanów są dwustronne:

- Gdy widoczny jest awers żetonu, jest to żeton Śpiącego Tytana, który nie ma żadnego efektu.
- Gdy żeton zostaje odwrócony na drugą stronę, staje się żetonem Rozszalałego Tytana. Żetony Rozszalałych Tytanów działają jak nowe zagrożenia, które gracze mogą wyeliminować.

Przebudzenie Tytanów

- 1 Wydarzenie Przebudzenie Tytanów zostaje aktywowane natychmiast, gdy nie jest możliwe umieszczenie nowego żetonu Zagrożenia na Planszy.



- 2 Należy odwrócić żetony Śpiących Tytanów znajdujące się na wierzchu stosów Tytanów na stronę Rozszalałych Tytanów.

- Jeśli na wierzchu jakichś stosów pozostały żetony Rozszalałych Tytanów, zostawcie je na miejscu. Należy odwrócić jedynie żetony Śpiących Tytanów znajdujące się na wierzchu stosów 1.
- Jeśli w jednym lub kilku stosach w Legowisku Tytanów nie ma już żetonów, to w tych stosach nie budzi się żaden Tytan 2.

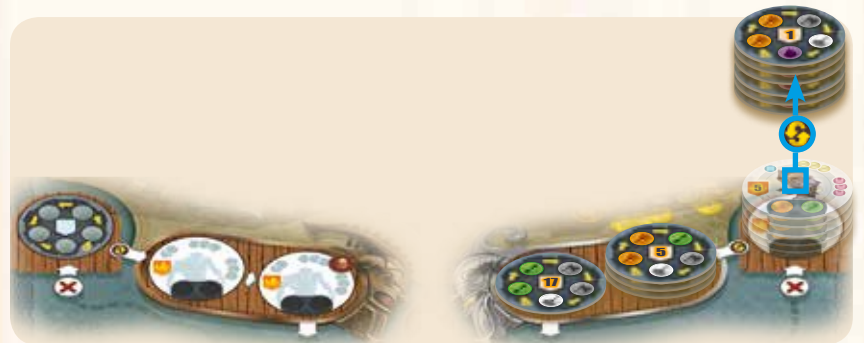


Uwaga: Wydarzenie Przybycie Posiłków jest także aktywowane automatycznie, bez względu na stan stosów z żetonami Tytanów.

Przybycie Posiłków

Za każdym razem, gdy aktywowane jest wydarzenie Przebudzenie Tytanów, przybywają również Posiłki:

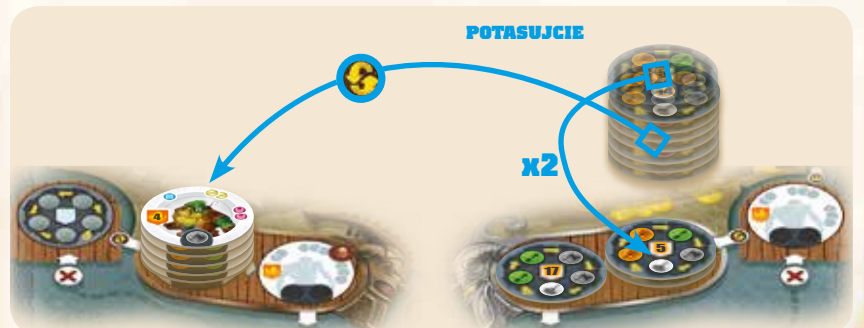
- 1 Zbierzcie wszystkie żetony ze stosu odrzuconych żetonów Zagrożenia i obróćcie na drugą stronę.



- 2 Połóżcie żetony pozostałe na stosie Rekrutacji na wierzchu tych żetonów.



- 3 Weźcie dwa pierwsze żetony z nowo powstałego stosu, aby utworzyć nowy stos Rekrutacji, który następnie umieśćcie na polu Rekrutacji.
- 4 Potasujcie pozostałe żetony i obróćcie, aby utworzyć nowy stos Zagrożenia, który następnie umieśćcie na polu Zagrożenia.





- 5 Weźcie wierzchni żeton Zagrożenia ze stosu i połóżcie na polu Kolejnego Zagrożenia.



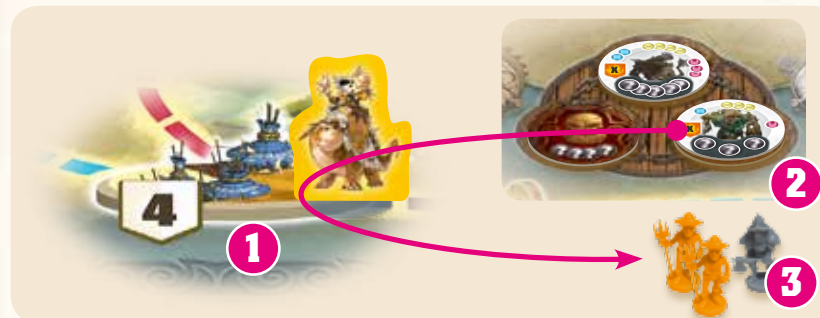
Eliminacja żetonu Rozszalałego Tytana

« Niektórzy wciąż twierdzą, że olbrzymy śpią, wygnane i uwięzione w czeluściach ziemi od zarania dziejów. Żaden czarnoksiężnik, nawet sam Arus Upadły, nie zdołał ich wybudzić. Jeśli one naprawdę istnieją, jakież straszliwy wpływ musiały na nich mieć Mroczny Pan Południa! »

– Eolis na spotkaniu Rady Arkańskiej –

Żeton Rozszalałego Tytana działa jak nowe zagrożenie. Gracze mogą je wyeliminować w ten sam sposób jak żeton Zagrożenia. Obowiązują jednak pewne różnice:

- Żetony Rozszalałych Tytanów nie są powiązane z żadnym konkretnym Miastem. Mogą być zatem wyeliminowane z każdego Miasta, które nie zawiera już żetonu Rekrutacji ani Zagrożenia.
- Do eliminacji żetonu Rozszalałego Tytana nie są wymagane żadne określone typy Jednostek. Za każdy symbol 2 widniejący na żetonie, gracz odkłada do Koszar jedną dowolną Jednostkę z za swojej Zastłonki.
- W jednym Roku, w tym samym Mieście, nie jest możliwe wyeliminowanie żetonu Zagrożenia i żetonu Rozszalałego Tytana, jak i wyeliminowanie wielu żetonów Rozszalałych Tytanów.
- Gdy żeton Rozszalałego Tytana zostaje wyeliminowany, należy usunąć go z gry i odłożyć do pudełka.
- Jeśli w Mieście nie ma już żetonu Rekrutacji ani Zagrożenia w momencie, gdy gracz przeprowadza swoją akcję, ale dostępny jest żeton Rozszalałego Tytana, to gracz nie ma obowiązku go eliminować.



Olek przebywa w Mieście numer 4, w którym nie ma żetonu Miasta 1. W obecnym Roku nie przeprowadził w tym Mieście jeszcze żadnej akcji. Aktualnie rozpatrywany Rozkaz dotyczy wykonania akcji 2. W Legowisku Tytanów znajdują się dwa żetony Rozszalałych Tytanów. Olek decyduje się wyeliminować Tytana wymagającego jedynie trzech Jednostek 2. Bierze z za Zastłonki trzy wybrane przez siebie Jednostki i odkłada do Koszar 3. Wyeliminowany żeton Tytana usuwa z gry i odkłada do pudełka.



FAZA CZWARTA: SPIS WOJSKOWY

Spis jest przeprowadzany na koniec 4., 8. i 12. Roku. Izba Lordów nagradza graczy posiadających najwięcej Jednostek danego typu.

« Aby zapewnić równy podział obowiązków w kwestii obrony ojczyzny, niniejszym ogłasza się, że Izba Lordów wraz z Radą Arkańską udzieli wsparcia tym Idrakisom, którzy z poświęceniem strzegą armii, które wokół siebie zebrali. »

– Dekret 1.5 AC/DC –

Każdy z pięciu typów Jednostek (Chłopska Milicja 4 / Łucznicy 3 / Piechota 2 / Klerycy 1 / Magowie Bitewni 1) podlega spisowi.

Każdy z graczy w sekrecie umieszcza w zamkniętej dłoni liczbę Jednostek pierwszego rodzaju (Chłopska Milicja), jakie chce ujawnić współgraczom. Gracze nie mają obowiązku ujawniać wszystkich posiadanych Jednostek.

Wszyscy gracze otwierają dłonie równocześnie. Gracz, który ujawni najwięcej Jednostek danego typu otrzymuje nagrodę.

Taka sama procedura obowiązuje przy spisie pozostałych czterech typów Jednostek.

Uwaga: Po przeprowadzeniu każdego Spisu, gracze chowają ujawnione Jednostki z powrotem za swoje Zastłonki.





- Gracz z największą liczbą Jednostek Chłopskiej Milicji otrzymuje 1 Złotego Suwerena o nominale 1.
- Gracz z największą liczbą Łuczników otrzymuje 2 Złote Suwereny o nominale 1.
- Gracz z największą liczbą Jednostek Piechoty może umieścić 1 Barda w Regionie sąsiadującym ze swoim Idrakisem.
- Gracz z największą liczbą Kleryków może umieścić 2 Bardów w jednym lub dwóch Regionach sąsiadujących ze swoim Idrakisem.
- Gracz z największą liczbą Magów Bitewnych może dodać jedno Piętro do swojej dowolnej istniejącej Gildii Czarnoksiężników, przestrzegając limitu wysokości.

Uwaga Jeśli nagrodę za Magów Bitewnych zdobędzie gracz, który nie wybudował jeszcze Gildii Czarnoksiężników, umieszcza otrzymane Piętro za swoją Zastłoką. Jak tylko będzie miał możliwość, musi dodać to Piętro do Gildii Czarnoksiężników zbudowanej przez swojego Idrakisa.

Jeśli dwóch lub więcej graczy remisuje pod względem największej liczby Jednostek, każdy z nich otrzymuje 1 Złotego Suwerena lub umieszcza 1 Barda lub buduje 1 Piętro Gildii, zależnie od typu nagrody gwarantowanej przez Izbę Lordów.

Uwaga Remisujący gracze mający możliwość umieszczenia na Planszy Bardów umieszczają ich w kolejności rozgrywania (gracz siedzący najbliżej Pierwszego Gracza umieszcza swojego Barda jako pierwszy).



Stefan, Paweł, Marzena i Olek przeprowadzają spis Kleryków. Stefan i Paweł ujawniają po jednym Kleryku, Olek nie ujawnia żadnego, a Marzena dwóch. Marzena posiada większość i może umieścić dwóch Bardów w jednym lub dwóch Regionach sąsiadujących ze swoim Idrakisem.



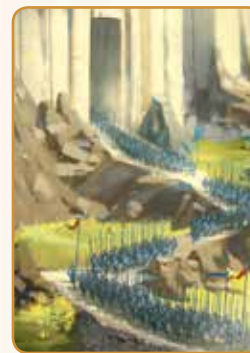
FAZA PIĄTA: KONIEC ROKU

Gdy wszyscy gracze wykonają wszystkie swoje Rozkazy zaplanowane na bieżący Rok i po przeprowadzeniu Spisu Wojskowego na koniec 4. i 8. Roku przesuniecie znacznik Roku o jedno pole do przodu. Pierwszy Gracz przekazuje swój znacznik Pierwszego Gracza graczowi siedzącemu po swojej lewej stronie. Możecie rozpocząć pierwszą fazę kolejnego Roku.



FAZA SZÓSTA: KONIEC GRY

Grą dobiega końca po Spisie Wojskowym odbywającym się na zakończenie 12. Roku.



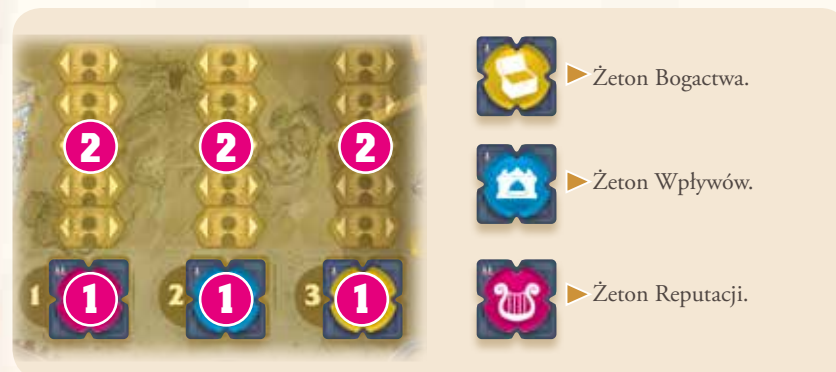
Na koniec gry przeprowadzane są trzy Oceny dorobku. Każda Ocena klasyfikuje graczy pod względem ich Bogactwa, Wpływu we wspólnocie magów lub Reputacji w królestwie. Podczas pierwszej Oceny, jeden z graczy (lub dwóch w rozgrywce 5-osobowej) zostaje wyeliminowany. Podczas drugiej Oceny, kolejny z pozostałych graczy zostaje wyeliminowany. Wreszcie, podczas trzeciej Oceny zostaje wyeliminowany jeden z dwóch pozostałych jeszcze w grze graczy. Ten, który pozostał na placu boju zostaje zwycięzcą.



Trzy żetony Oceny

Aleja Chwały jest podzielona na trzy kolumny, z których każda zawiera jeden żeton Oceny **1**.

W grze występują trzy żetony Oceny:



Nad każdym żetonem znajduje się pięć pól **2**. Służą one klasyfikacji graczy podczas każdej z trzech Ocen.

Uwaga Kolejność przeprowadzania Ocen została losowo określona na początku rozgrywki.



Pierwsza Ocena

Żeton Oceny określa kryterium pierwszej Oceny. Przeprowadźcie ją zgodnie z poniższymi wskazówkami. Jeśli jest to:

Ocena Bogactwa:

Bogactwo gracza to suma wartości posiadanych Złotych Suwerenów.



Każdy gracz używa jednego ze swoich trzech znaczników Punktowania (stroną Aktywnego Gracza ku górze) do wskazania wartości swojego Bogactwa na Torze Punktacji.

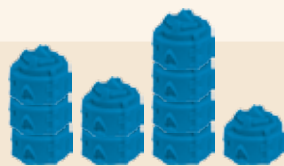
« System monetarny królestwa obejmuje: cynowy grosz, szklaną ćwiartkę, kryształową gałę i suwerena o trzech nominalach. Jeden złoty suweren jest wart 1000 groszy. »

– Arkańska Ekonomia – Dostawanie i wydawanie w Xidit –

Ocena Wpływów:

Wielkość Wpływów gracza we wspólnocie magów określana jest przez liczbę Pięter Gildii Czarnoksiężników jego koloru wybudowanych na Planszy.

Uwaga: Podczas Oceny ignoruje się Piętra, które gracz posiada za swoją Zastłonką, ale nie zdołał ich wprowadzić na Planszę (ponieważ wszystkie jego Gildie posiadały już maksymalną wysokość).



GILDIE NIEBIESKIEGO GRACZA NA PLANSZY



10

WYNIK NIEBIESKIEGO GRACZA

Każdy gracz używa jednego ze swoich znaczników Punktowania (stroną Aktywnego Gracza ku górze) do zaznaczenia wielkości swoich Wpływów na Torze Punktacji.

Ocena Reputacji:

Do określenia poziomu Reputacji, jaką gracz zaskarbił sobie w królestwie niezbędne jest przeliczenie znaczników Bardów umieszczonych w Regionach na Planszy. W tym momencie ujawniana jest także zawartość Bastionu. W każdym Regionie: gracz posiadający w nim najwięcej Bardów zyskuje tyle punktów Reputacji, ile wynosi większa z dwóch liczb widniejących przy symbolu liry. Gracz posiadający w Regionie drugą co do wielkości reprezentację Bardów otrzymuje punkty odpowiadające mniejszej z dwóch liczb.

- Jeśli dwóch lub więcej graczy remisuje na pierwszym miejscu, wszyscy oni otrzymują punkty Reputacji odpowiadające większej liczbie przy symbolu liry. W takim przypadku nie przyznaje się punktów za drugie miejsce.
- Jeśli dwóch lub więcej graczy remisuje na drugim miejscu, każdy z nich otrzymuje punkty Reputacji odpowiadające mniejszej liczbie przy symbolu liry.



Poziom Reputacji gracza w królestwie jest sumą punktów Reputacji zebranych w różnych Regionach.

Każdy gracz używa jednego ze swoich znaczników Punktowania (stroną Aktywnego Gracza ku górze) do zaznaczenia poziomu swojej Reputacji na Torze Punktacji.

Klasyfikacja graczy podczas pierwszej Oceny

Gracz, którego znacznik Punktowania znajduje się najwyżej na Torze Punktacji przesuwają go na górne pole pierwszej kolumny w Alei Chwały. Gracz, którego znacznik Punktowania zajmuje drugie miejsce na Torze punktacji, umieszcza go na następnym polu w tej samej kolumnie. Tę procedurę należy powtórzyć dla wszystkich graczy w celu ustalenia ostatecznego rankingu. W przypadku remisu, remisujący gracze umieszczają swoje znaczniki Punktowania na tym samym polu kolumny.

Rozstrzyganie remisów

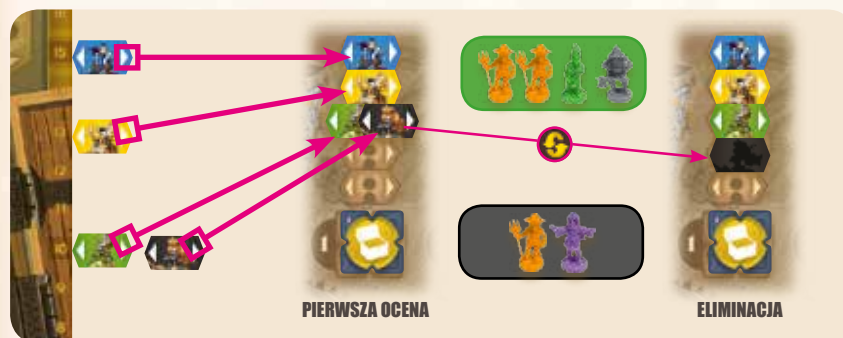
Jeśli dwóch lub więcej graczy remisuje w Alei Chwały, remis jest rozstrzygany poprzez porównanie całkowitej liczby Jednostek, jakie remisujący gracze posiadają za swoimi Zasłonkami. Gracz posiadający więcej Jednostek wygrywa remis. Znaczniki Punktowania tych graczy znajdujące się na tym samym polu kolumny można teraz rozdzielić. Jeśli gracze nadal remisują, remis wygrywa gracz siedzący dalej na prawo od Pierwszego Gracza.

Eliminacja gracza

Po sklasyfikowaniu wszystkich graczy, gracz znajdujący się najniżej w kolumnie odpada z dalszego procesu wyłaniania zwycięzcy. Jego znacznik Punktowania w Alei Chwały należy odwrócić na stronę Wyliminowanego Gracza.



Ważne: W rozgrywce 5-osobowej, podczas pierwszej Oceny eliminowanych jest DWÓCH graczy.



Podczas Oceny stanu Bogactwa Marzena i Paweł remisują na ostatnim miejscu ze stanem 18 Złotych Suwerenów. Aby rozstrzygnąć remis porównują liczbę Jednostek za swoimi Zasłonkami. Marzena posiada w sumie 2 Jednostki, a Paweł 4. Marzena zostaje wyliminowana i jej znacznik Punktowania zostaje odwrócony na stronę Wyliminowanego Gracza.

Druga i trzecia Ocena

Podczas drugiej i trzeciej Oceny postępujcie tak samo jak w przypadku pierwszej Oceny, z tą różnicą, że znaczniki Punktowania graczy wyliminowanych w poprzednich Ocenach są odwrócone na stronę Wyliminowanego Gracza i należy je ignorować podczas wyłaniania gracza zajmującego ostatnią pozycję w aktualnej Ocenie.

Po trzeciej Ocenie, jedyny gracz którego znacznik Punktowania nadal jest obrócony stroną Aktywnego Gracza ku górze zostaje ogłoszony « Wybawcą królestwa ».



Podczas drugiej Oceny Paweł, Marzena, Olek i Stefan posiadają następujące wielkości Wpływów: 12, 11, 9 i 8. Paweł umieszcza swój znacznik Punktowania na pierwszym polu od góry, za nim Marzena, potem Olek i na końcu Stefan. Wszystkie znaczniki, za wyjątkiem znacznika Marzeny, są zwrócone stroną Aktywnego Gracza ku górze. Marzena została wyliminowana podczas pierwszej Oceny i jej znacznik ukazuje stronę Wyliminowanego Gracza. Tym razem to Stefan zajmuje ostatnie miejsce w rankingu spośród trzech Aktywnych graczy i teraz to on musi obrócić swój znacznik na drugą stronę.

Podczas trzeciej Oceny Marzena, Paweł, Olek i Stefan posiadają następującą poziom Reputacji: 18, 16, 15 i 12. Marzena i Stefan, w przeciwieństwie do Pawła i Olka, kładą swoje znaczniki stroną Wyliminowanego Gracza ku górze, gdyż oboje zostali wyliminowani podczas wcześniejszych Ocen. Jako że Paweł plasuje się wyżej od Olka podczas tej ostatniej Oceny, to on zostaje ogłoszony « Wybawcą królestwa ».

« Po 12 długich latach walki, Mroczny Pan Południa zniknął tak nagle jak się pojawił. Idrakisowie otrzymali wezwanie powrotu do domów i zakończyli swoją podróż po nowo odzyskanych ziemiach królestwa. Miejscowe stworzenia odzyskały zaś zmysły i powróciły do swojego poprzedniego życia na wsi lub na służbę u czarnoksiężników. Ale historia jest okrutną panią i z wszystkich Idrakisów tylko jeden został zapamiętany po dziś dzień – Wybawca, najzaciejszy z obrońców Xidit. A co do Pana Południa... jeśli trapią Cię pytania Jak, Kto i Dlaczego – to musisz posłuchać zupełnie innej historii... »

– Kroniki Zapomnianego Pana, Pykatrix, Epilog, Część I –



Warianty

Uwaga: Poniżej zostały opisane dwa warianty gry, które gracze mogą rozgrywać oddzielnie lub ze sobą połączyć.



Rozgrywka 3-osobowa z Wirtualnym Graczem

- Regiony **1** i **2** są niedostępne: umieście znaczniki Pustkowiec na symbolach liry w tych Regionach.





Uwaga: Gracze mogą poruszać się do i z Miast sąsiadujących z Regionami oznaczonymi znacznikami Pustkowiec. Mogą podróżować przez wszystkie Miasta, nawet jeśli żeton danego Miasta nie jest używany w grze (np. Miasto numer 21). To oznacza, że gracze mogą przechodzić przez wszystkie 21 Miast na Planszy i przebywając w nich eliminować Rozszalałych Tytanów. Zauważcie, że gdy Tytan jest eliminowany, gracze nie mogą umieszczać Bardów w niedostępnych Regionach, ale mogą budować Gildie Czarnoksiężników w Miastach sąsiadujących z tymi Regionami.



PRZYGOTOWANIE

Przygotowanie rozgrywki 3-osobowej:

- W rozgrywce 3-osobowej użyjcie 18 żetonów Miast oznaczonych symbolem .
- Na żetonach Rekrutacji połóżcie cztery Jednostki, zamiast pięciu umieszczanych w grze 4 i 5-osobowej).

- Na Planszy należy umieścić tylko cztery żetony Rekrutacji i cztery żetony Zagrożenia (zamiast pięciu).
- Trzy żetony Oceny są umieszczane stroną z  ku górze.
- Wirtualny Gracz nie bierze udziału w Spisie Wojskowym i nie porusza się po Planszy.
- Połóżcie planszę Wirtualnego Gracza obok Planszy głównej.
- Połóżcie znacznik Wirtualnego Gracza na polu 6 na planszy Wirtualnego Gracza, w kolumnie z symbolem odpowiadającym żetonowi pierwszej Oceny. Drugi znacznik umieśćcie na polu 5 w kolumnie z symbolem odpowiadającym żetonowi drugiej Oceny, a trzeci znacznik na polu 4 w kolumnie z symbolem odpowiadającym żetonowi trzeciej Oceny.



Uwaga: Jeśli pragniecie zwiększyć poziom trudności, możecie przyznać Wirtualnemu Graczowi 7 punktów w pierwszej Ocenie, 6 punktów w drugiej i 5 punktów w trzeciej.

- Reszta przygotowań pozostaje taka sama jak w rozgrywce 4- i 5-osobowej.



JAK GRA WIRTUALNY GRACZ

Na początku gry Wirtualny Gracz posiada już pewną ilość Wpływów we wspólnocie magów, trochę Bogactwa i poziom Reputacji w królestwie. Te wartości są symbolizowane przez znaczniki na planszy Wirtualnego Gracza. W trakcie gry, za każdym razem, gdy któryś z graczy wyeliminuje zagrożenie, musi przesunąć jeden ze znaczników Wirtualnego Gracza na jego planszy o jedno pole w górę, zwiększając tym samym jego Wpływy, Bogactwo lub Reputację.



Marzena wyeliminowała zagrożenie i zdecydowała się zwiększyć Bogactwo Wirtualnego Gracza.

Zwycięzca zostaje wyłoniony na tej samej zasadzie stopniowej eliminacji jak w grze 4-osobowej. Przy czym bierze się pod uwagę punkty zebrane przez Wirtualnego Gracza. Może on więc wyeliminować ludzkich graczy. Jeśli jednak Wirtualny Gracz remisuje w którymś kryterium z ludzkim graczem, to Wirtualny Gracz zostaje wyeliminowany.




Skrócona wersja – Dziewięć Lat walki

Jeśli chcecie rozegrać krótszą grę, trwającą 9 Lat, zastosujcie poniższe zmiany:

- Połóżcie płytki Kalendarza na Kalendarzu nadrukowanym na Planszy, aby ograniczyć długość rozgrywki do dziewięciu Lat.
- Spis Wojskowy jest przeprowadzany na koniec 3., 6. i 9. Roku.

Należy zmniejszyć liczbę dostępnych Miast i Regionów:

- W rozgrywce 5-osobowej, usuńcie żetony Miast o numerach 20 i 21 oraz umieśćcie żeton Pustkowiec w Regionie **1**.
- W rozgrywce 4-osobowej, usuńcie żetony Miast o numerach 19, 20 i 21 oraz umieśćcie żeton Pustkowiec w Regionach **1** i **2**.
- W rozgrywce 3-osobowej, usuńcie żetony Miast o numerach 14 i 18 (pamiętajcie, aby użyć żetonów z symbolem ) oraz umieśćcie żeton Pustkowiec w Regionach **1** i **2**.

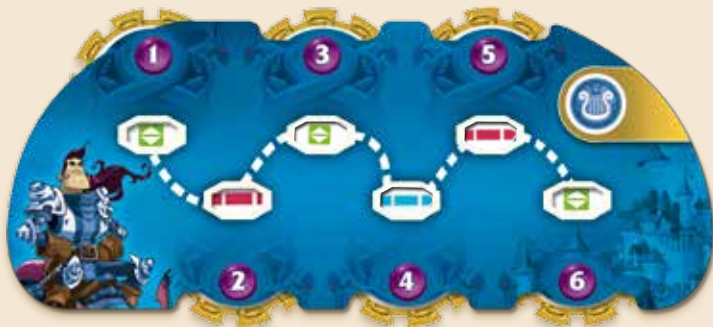
Pozostałe zasady pozostają bez zmian w stosunku do podstawowej wersji gry.



Przykładowa runda

Niebieski gracz został właśnie Pierwszym Graczem i rozpoczyna swoją turę w Mieście numer 7. Posiada już 2 członków Chłopskiej Milicji, 2 Łuczników i 1 Kleryka.

Gracz wybrał następujące sześć Rozkazów na bieżący Rok:



Wykonywanie Rozkazów:

1 Tura 1: – Na żetonie Rekrutacji w Mieście numer 7 znajdują się jeszcze trzy Jednostki: 1 Łucznik, 1 Piechota i 1 Mag Bitewny. Gracz rekrutuje Łucznika (gdyż jest najsłabszą dostępną Jednostką) i umieszcza za swoją Zasłonką.

► Pozostali gracze wykonują swoje pierwsze Rozkazy.

2 Tura 2: – Niebieski gracz przesuwa swojego Idrakisa z Miasta numer 7 do Miasta numer 6 wzdłuż czerwonej Drogi.

► Pozostali gracze wykonują swoje drugie Rozkazy.

3 Tura 3: – W Mieście numer 6 stacjonuje pięć Jednostek: 1 Chłopska Milicja, 2 Łuczników, 1 Piechota i 1 Mag Bitewny. Niebieski gracz rekrutuje najsłabszą Jednostkę (tj. Chłopską Milicję) i umieszcza za swoją Zasłonką.

► Pozostali gracze wykonują swoje trzecie Rozkazy.

4 Tura 4: – Niebieski gracz przesuwa swojego Idrakisa z Miasta numer 6 do Miasta numer 11 wzdłuż niebieskiej Drogi.

► Pozostali gracze wykonują swoje czwarte Rozkazy.

5 Tura 5: – Niebieski gracz przesuwa swojego Idrakisa z Miasta numer 11 do Miasta numer 17 wzdłuż czerwonej Drogi.

► Pozostali gracze wykonują swoje piąte Rozkazy.

6 Tura 6: – Niebieski gracz dostarcza władcy Miasta numer 17 Jednostki niezbędne do wyeliminowania zagrożenia, czyli 1 Chłopską Milicję, 1 Łucznika i 1 Kleryka. Gracz bierze Jednostki zza swojej Zasłonki i odkłada do Koszar. Jako nagrodę wybiera wybudowanie trzypiętrowej Gildii Czarnoksiężników w tym Mieście oraz umieszczenie trzech Bardów w Regionach z nim sąsiadujących (rezygnując tym samym z nagrody w postaci Złotych Suwerenów). Jednego z Bardów umieszcza w śnieżnym Regionie, a pozostałych dwóch w Bastionie, w Regionie centralnym.

Następnie usuwa żeton Zagrożenia z Miasta numer 17 i odkłada na stos odrzuconych żetonów Zagrożenia. Na Planszy umieszcza żeton Kolejnego Zagrożenia (w Mieście numer 14). Na koniec, bierze wierzchni żeton ze stosu Zagrożenia i umieszcza na polu Kolejnego Zagrożenia.

► Pozostali gracze wykonują swoje ostatnie, szóste Rozkazy na ten Rok.

► Niebieski gracz przekazuje znacznik Pierwszego Gracza graczowi po swojej lewej stronie.



Czy podobała Ci się przygoda w królestwie Xidit?

Teraz możesz zostać także następnym Arcymagiem królestwa grając w...

Seasons™



Jako mag wykorzystaj pierwotną energię żywiołów, rzucaj zaklęcia i zbieraj kryształy, aby wygrać turniej Dwunastu Pór Roku!

Libellud

Projekt gry : Libellud

Autor : Régis Bonnesée

Ilustracje : Naïade & Stéphane Gantiez

Tłumaczenie : Monika Żabicka

Korekta : Artur Jedliński, Hubert Bartos

Podziękowania :

Alexis, Arnaud, François, Paul, Etienne, Quentin, Anna, Mathieu, Oriane, Clément, Catalina, Hélène, Emmanuel, Nicolas, Amélie, Maxime, Chloé, Victor, Barbora, Yves, Cathy, Adrien, Pascal, Ghislain, Guillaume.

www.libellud.com

Dystrybucja w Polsce:
Rebel Sp. z o.o.
Matejki 6,
80-232 Gdańsk

REBEL.PL
Centrum gier

www.wydawnictwo.rebel.pl

2014-1/LOX01PL/CHP001