



Odkryj legendarne artefakty, uzbroj swojego władcę w słynne miecze, tarcze i inne przedmioty o ogromnej mocy, a następnie udowodnij, że jesteś godzien władania nimi!

Do rozgrywki z użyciem dodatku ARTEFACTS wymagana jest podstawowa wersja gry.

W Artefacts można grać osobno albo razem, z wykorzystaniem dodatku Danelag, Vanished Kingdoms i wszystkich opcjonalnych zasad z gry podstawowej. Wprowadza potężne przedmioty oparte na celtyckim, anglosaskim i nordyckim folklorze. Artefakty te zapewniają kontrolującemu je Władcy różnego rodzaju bonusy.

PLANSZA



EXCLUSIVE 1 plansza Artefaktów



Plansza Artefaktów jest wyłącznie w wersji gamefoundowej dodatku Artefacts. Jeśli nie posiadasz wersji Gamefound, zignoruj wszelkie odniesienia do planszy Artefaktów w tej instrukcji (w moduł Artefakty można grać bez planszy, jak opisano poniżej).



KOMPONENTY

ZNACZNIKI



19 dwustronnych
znaczników
Artefaktów



1 znacznik
Helmu
Raedwalda

KARTY

Karty Pór Roku i Artefakty z tego dodatku mają symbol Artefaktów , pozwalający odróżnić je od kart z gry podstawowej.

20 kart Artefaktów



4  karty Pór Roku:



1x Wiosna



1x Lato



1x Jesień



1x Zima

ARTEFAKTY

Ten moduł dodatku wprowadza 20 kart Artefaktów i odpowiadające im znaczniki. Karty Artefaktów reprezentują elementy wyposażenia, z których mogą korzystać Władcy. Wzmacniają zdolności Władcy i zapewniają unikatowe efekty wpływające na rozgrywkę. Karty te można zdobyć na różne sposoby, na przykład odkrywając je w trakcie gry, kupując je albo zdobywając jako nagrodę za pokonanie przeciwników.

KARTA I ZNACZNIK ARTEFAKTU



- 1 Nazwa karty.
- 2 Ilustracja.
- 3 Efekt karty.
- 4 Znacznik odpowiadający karcie Artefaktu.



Zakryty
znacznik
Artefaktu



Odkryty
znacznik
Artefaktu



PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

Przygotuj planszę, korzystając z zasad przygotowania rozgrywki z gry podstawowej, z następującymi zmianami:

4

Wymieszaj zakryte znaczniki Artefaktów (z wyjątkiem znacznika Hełmu Raedwalda). Umieść 5 z nich na planszy, jak pokazano obok. Resztę umieść zakrytą w stosie obok planszy.

Usuń kartę Hełmu Raedwalda z talii Artefaktów. Umieść tę kartę i odpowiadający jej znacznik obok planszy. Umieść talię kart Artefaktów odkrytą obok planszy. Nie tasuj jej*.

** Jeśli posiadasz planszę Artefaktów dołączaną do wersji gry  **EXCLUSIVE** (dla wspierających w ramach Gamefound), umieść ją obok planszy i umieść na niej talię kart Artefaktów.*

6

Dodaj nowe  karty Pór Roku do odpowiednich talii Pór Roku* z gry podstawowej. Następnie postępuj zgodnie ze standardowymi zasadami tworzenia talii Pór Roku. Potasuj talię i umieść 3 wierzchnie karty z każdej talii na wyznaczonych miejscach na planszy. Pozostałe karty Pór Roku odłóż z powrotem do pudełka. Nie będą one używane w grze.

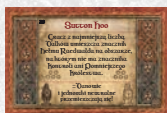
** Nowe karty Pór Roku można dodać do talii TYLKO podczas gry z wykorzystaniem modułu Artefaktów.*



Umieść kartę pod albo obok karty Władcy. Należy pamiętać, że na obszarze może znajdować się więcej niż jeden znacznik Artefaktu. W takim przypadku Władca może wziąć wszystkie te znaczniki. Władca otrzymuje w ten sposób zdolności wszystkich zdobytych Artefaktów do końca gry albo do momentu swojej śmierci.

Jeśli Władca zostanie zabity, połóż obok planszy odkryte wszystkie karty Artefaktów, które posiadał. Weź znaczniki Artefaktów z karty Władcy i umieść je odkryte na obszarze, na którym zabito Władcę. Jeśli inny Władca zakończy swój ruch na tym obszarze, może przejąć znajdujące się tam Artefakty.

HEŁM RAEDWALDA



Hełm Raedwalda to Artefakt, który zapewnia 1 Dalka, jeśli posiada go twój Władca. Ten Artefakt wchodzi do gry tylko wtedy, gdy zostanie wylosowana karta Jesieni „Sutton Hoo” (jest to nowa  karta Pory Roku wprowadzona przez ten dodatek). Kiedy karta „Sutton Hoo” zostanie odkryta, gracz z najmniejszą liczbą Dalków (remisy w Dalkach rozstrzyga Pretendent) wybiera dowolny obszar na planszy, na którym nie ma żadnego znacznika Kontroli i który nie jest obszarem macierzystym żadnego

Pomniejszego Królestwa, i umieszcza tam znacznik Hełmu Raedwalda. Jeśli nie ma dostępnego obszaru spełniającego te warunki, efekt tej karty należy pominąć i przejść do przekupienia jednostek neutralnych i Danów.

Twórcy gry

Projekt: Mariusz Rosik, Lew Sołowiej

Grafika: Lew Sołowiej

Opracowanie: Mariusz Rosik

DTP: Krzysztof Klemiński, Katarzyna Jasińska

Koordynator Gamefound: Adrian Turzański

Redakcja: James Buckley

Tłumaczenie: Michał Włóczko

Korekta: Rijnyr van Putten, David Martin, Mikołaj Sobocinski,
Srdjan Jovanovski, Adrian Turzański

Playtesterzy: Ola Brzyska, Neil Bunker, Ben Ell,
Peter Faling, Diarmuid Farrelly, Waldemar Gumienny,
Bartłomiej Jędrzejewski, Agata Jurczyszyn,
Maciej Krasuń, Marcin Kryślak, Horacy Muszyński,
Filip Olejniczak, Igor Patynek, Mariusz Promis,
Joanna Rosik, Bartosz Rudkowski, Adrian Turzański,
Cyprian Sala, Jędrzej Wiński, Joanna Witt.



PHALANX LTD

Ealing Cross, 1st Floor,
London W5 5TH, United Kingdom
www.phalanx.co.uk

