

KOLEJNOŚĆ ROZCZYWKI



PRETENDENT

- 1 :: Najwięcej Dalków
- 2 :: Kontrolowane obszary lądowe
- 3 :: Kontrolowane Stolicę
- 4 :: Kontrolowane Miasta
- 5 :: Żywność na kontrolowanych obszarach
- 6 :: Złoto w zasobach gracza
- 7 :: Obecny Pretendent

PRZEBIEG BITWY

Bitwa trwa maksymalnie 2 rundy.

- ⚔ :: Zagranie karty Przywództwa
- ♦ :: Rzut kośćmi Bitwy
- ⌚ :: Zagranie karty Przywództwa dla efektu "Za Króla!"
- 🔴 :: Przypisanie ran
- ⬅ :: Deklaracja wycofania się
- ⚔ :: Wyłonienie zwycięzcy

Dobierz po bitwie kartę Przywództwa.



Akcje



ARKUSZ POMOCY GRACZA

JEDNOSTKI

Jednostki	koszt/ wartość	punkty ruchu	zdrowie	kość
Władca 	5		Sprawdź na karcie Władcy	
Jarl 	5	▶▶	3	
Wiking 	3	▶▶	2	
Berserker 	3	▶▶		
Osadnik 	1	▶▶	1	
Orakkar 	3	▶▶▶	2	

TRYBUT

Kiedy przejmujesz kontrolę nad obszarem, otrzymujesz  i  zapewniane przez ten obszar (umieść  na tym obszarze).

BUDYNKI

Koszt umieszczenia
1 budynku

3

1 budynek
na obszar

Nie możesz
umieszczać Opactwa

BURGA

Można go umieścić wyłącznie na Wsi

Podczas bitwy na obszarze z Burgiem rzucić 1 dodatkową .

Jeśli kontrolujesz 3 Burgi, umieść 1 Dalka na swojej planszy Królestwa.



+  x3 = 

SPICHLERZ

Można go umieścić wyłącznie na obszarze z symbolem Żywności

Podczas twojego Zbioru otrzymujesz 1 dodatkową  z każdego obszaru ze Spichlerzem, na którym rozpatrujesz Zbiór.



+ 

PORT

Można go umieścić wyłącznie na obszarze z symbolem Przystani

Podczas twojej tury lub dowolnej fazy Pory Roku możesz wymienić każdą  na 2 i odwrotnie. Możesz to zrobić raz na fazę dla każdego Portu, który kontrolujesz.



 : 2

SALA MIODOWA

Można ją umieścić tylko w Mieście

Podczas twojego Cyklu dobierz za darmo kartę Przywództwa za każdą Salę Miodową, którą kontrolujesz. Następnie możesz kupić dowolną liczbę kart Przywództwa po 2 za każdą.



+  2 



Miasto



+

