

DANELAG

Jest rok 865. Wielka Armia Pogan przekracza Morze Północne. Straszliwe drakkary zmierzają w stronę angielskiego wybrzeża. Władcy Nortumbrii, Mercji, Wessex i Anglii Wschodniej szykują obronę swych ziem. Rozlew krwi jest nieunikniony.

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

Danelag to dodatek do gry Bretwalda, którego akcja rozgrywa się 70 lat po wydarzeniach z gry podstawowej Bretwalda (dalej nazywanej „grą podstawową”). Pozwala jednemu graczowi wybrać Danów jako grywalną frakcję: Królestwo Danów.

Królestwo Danów ma takie same warunki zwycięstwa jak Królestwa innych graczy, zwane odtąd „Królestwami Anglosasów”. Podobnie jak Królestwa Anglosasów, Królestwo Danów pozyskuje Dalki poprzez kontrolowanie kluczowych obszarów. W związku z tym, że Danowie nie są chrześcijanami, ani nie mają zwyczaju prowadzenia kronik, Królestwo Danów nie otrzymuje Dalków za kontrolowanie Opactw, ani nie może wypełniać kart Kroniki. Alternatywnym sposobem na zdobywanie Dalków przez Danów jest budowanie osad zwanych Burgami oraz zabijanie anglosaskich Władców.

Pod innymi względami Królestwo Danów działa w podobny sposób jak Królestwa Anglosasów, chociaż werbowanie jednostek przebiega w nieco inny sposób.

Królestwo Danów ma własną planszę Królestwa, kafle Rozwoju i karty Przywództwa, a także nowe jednostki Danów (Władców, Jarłów i Osadników oraz ekskluzywnie dla wspierających w ramach Gamefound Berserkerów). Dodaje ponadto nowe karty Pór Roku i Kroniki, aby uwzględnić ciągłą, aktywną obecność Danów w grze, jak również dodatkowe znaczniki Grabieży i Złota.

Chociaż Danelag umożliwia grę w Bretwalde dla 5 graczy, można w nią grać także przy mniejszej liczbie graczy i z wykorzystaniem opcjonalnych zasad **ZAAWANSOWANEGO PRZYGOTOWANIA ROZGRYWKI, JESIENNEJ LICYTACJI O WPŁYWY i LOSOWYCH WŁADCÓW** z gry podstawowej (ale nie z innymi zasadami opcjonalnymi).

SPIS TREŚCI

Komponenty	2
Przygotowanie rozgrywki	4
Nowe zasady	6
Jednostki	6
Efekty Pór Roku	8
Lato: Rajdy Danów	8
Jesień: Przekupienie jednostek neutralnych Danów	9
Akcje	9
Rozwój	10
Zbiór	10
Fyrd	11
Ruch	12
Bitwy	12
Pozostałe zasady	13
Karty Przywództwa Danów	13
Karty i znaczniki Więzi	13
Zabity Władca Danów	15
Przygotowanie rozgrywki dla mniej niż 5 graczy	15
Umiejętność Królestwa Danów	16

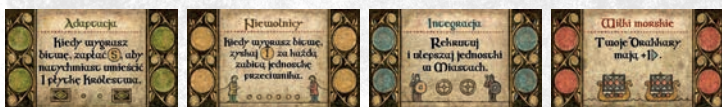
KOMPONENTY

PLANSZE



Plansza do gry

KAFLE I ZNACZNIKI



12 kafli Królestwa Danów



15 znaczników
Kontroli
Królestwa
Danów

1
znacznik
Królestwa
Danów





6 znaczników
Sojuszników



10
znaczników
Grabieży



3 znaczniki
Burgów

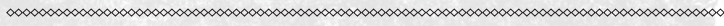


4 znaczniki Więzi



4 kafle Akcji (po 1 na każde Królestwo Anglosasów)

KARTY



8 kart Pór Roku



2x Wiosna



2x Lato



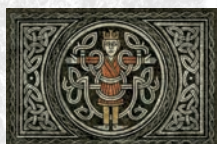
6 kart Kroniki



2x Jesień



2x Zima



4 karty Więzi



28 kart
Przywództwa
Danów



4 karty Władców
Królestw Anglo-
sasów (po jednej na
każde Królestwo)



4 karty
Władców
Danów




EXCLUSIVE
1 karta Władcy
Ragnara/
Lagerthy*



– Wszystkie karty z tego dodatku mają ikonkę Danelag, aby móc odróżnić je od kart z gry podstawowej.

* Ragnar/Lagertha są dostępni tylko dla wspierających dodatek Danelag w ramach platformy Gamefound. Ta karta jest oznaczona symbolem .

JEDNOSTKI



2 Władców
(1 Król
i 1 Królowa)



1 Jarl



8 Osadników



1 Drakkar



2 Berserkerów*

* Berserkerzy są dostępni tylko dla wspierających dodatek Danelag w ramach platformy Gamefound. Jeśli nie posiadasz wersji Gamefound, zignoruj wszelkie odniesienia do zasad Berserkerów.

PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

PRZYGOTOWANIE PLANSZY

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

2

Nie przygotowuj kart Danów z gry podstawowej; nie są używane w grze.

Potasuj karty Przywództwa Danów i umieść je obok gracza kontrolującego Danów.

Dodaj nowe  karty Kroniki do talii Kroniki. Potasuj tę talię i umieść ją na wyznaczonym miejscu na planszy.

5

Dodaj znaczniki Złota o wartości 2 i 10 oraz znaczniki Sprzymierzeńców i Grabieży z tego dodatku do zasobów ogólnych w pobliżu planszy.

6

Dodaj nowe  karty Pór Roku do odpowiednich talii Pór Roku. Potasuj te talie 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.

8

9 Dodaj nowe  karty Władców anglosaskich do odpowiednich talii Władców (każde Królestwo zaczyna teraz z 4 kartami Władców).

PRZYGOTOWANIE KRÓLESTW ANGLOSASÓW

Wszyscy gracze kontrolujący Królestwa Anglosasów umieszczają kafle Akcji z tego dodatku na swoich planszach Królestwa* i usuwają z gry następujące kafle Królestwa: Frankijscy budowniczy, Poborcy podatków, Powszechna mobilizacja, Przywódcy Ceolów.

* Od autora: Tematycznie dodatek Danelag rozgrywa się wiele dekad po wydarzeniach z gry podstawowej. Użycie tego kafła Akcji od początku gry reprezentuje postęp technologiczny, który miał miejsce w tym okresie.



PRZYGOTOWANIE KRÓLESTWA DANÓW

Królestwo Danów nie ma Stolicy, a jego przygotowanie do rozgrywki przebiega w inny sposób niż w przypadku pozostałych Królestw. Gracz Królestwa Danów:

- 3** Umieszcza znacznik Królestwa Danów na torze Zwycięstwa.
- 8** Umieszcza w swoim obszarze gry:
 - 1** planszę Królestwa Danów;
 - 2** kafle Królestwa Danów;
 - 3** znaczniki Akcji Danów;
 - 4** znaczniki Kontroli Danów;
 - 5** 5 znaczników Złota (dowolna kombinacja);
 - 6** 1 karta Przywództwa Danów. Należy trzymać ją tak, aby inni gracze nie mogli zobaczyć, co się na niej znajduje;
 - 7** jednostki Danów;
 - 8** 3 znaczniki Burgów;
 - 9** 4 Dalki za zabicie Władców i 1 Dalka za Burgi;
 - 10** 4 karty Więzy i 4 znaczniki Więzy;
 - 11** znacznik Pretendenta. W pierwszej rundzie rozgrywki z wykorzystaniem dodatku Danelag, gracz kontrolujący Danów zawsze jest Pretendentem.
 - 12** wybiera kartę Władcy i kładzie ją odkrytą na planszy Królestwa.



- 11** Umieszcza Drakkara na dowolnym morzu, a obok niego następujące jednostki (aby pokazać, że są na nim zaokrętowane): 1 Osadnik, 1 Wiking, 1 Jarl, 1 Władca.

~~~~~  
Aby zwiększyć losowość i realizm początkowego Władcy, skorzystaj z opcjonalnej zasady **LOSOWYCH WŁADCÓW** z gry podstawowej.  
~~~~~

Teraz jesteś gotów. Załoga na drakkary.
Kurs na Anglosasów!

NOWE ZASADY

O ile poniżej nie określono inaczej, zasady dodatku Danelag są takie same jak w grze podstawowej.

Tekst na kartach i kaflach

~~~~~  
Jeśli tekst na karcie albo kaflu mówi coś, co jest sprzeczne z zasadą zawartą w niniejszej instrukcji lub instrukcji z gry podstawowej, to tekst na karcie albo kaflu ma pierwszeństwo. Jeśli tekst na karcie albo kaflu nie mówi, że „musisz” coś zrobić, efekt jest zawsze opcjonalny.  
~~~~~

JEDNOSTKI

Królestwo Danów kontroluje wszystkie jednostki w kolorze czarnym. Każda jednostka Danów została opisana przez następujące statystyki:

Wartość  (np. 5) • Ruch  (np. 2),
Zdrowie  (np. 1) • kości Bitwy  (np. beżowa)

Jednostki lądowe:



Władcy (Ruch, Zdrowie i kości Bitwy zgodnie z kartą Władcy)



Jarl



Wikingowie



Berserkerzy



Osadnicy



Jednostka morska:



Drakkary





Król



Królowa



Jarl



Wiking



Berserker



EXCLUSIVE



Osadnik



Drakkar

DALKI

Królestwo Danów nie otrzymuje, ani nie wypełnia kart Kroniki. Ponadto nie buduje Opactw. Królestwo Danów zdobywa Dalki w wyniku:



Kontrolowania obszarów na planszy, na których znajdują się Dalki – tak samo jak Królestwa Anglosasów w grze podstawowej.



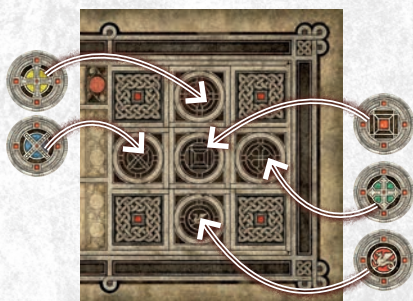
Zabijanie wrogich Władców (maks. 4) – otrzymujesz 1 Dalka, gdy jednostka Danów zabije wrogiego Władcę – maks. 1 Dalka za pierwszego zabitego



Władcę konkretnego gracza Królestwa Anglosasów podczas całej rozgrywki.



Po zabiciu Władcy umieść Dalka Danów w kolorze zabitego Władcy na wyznaczonym miejscu na planszy Królestwa Danów (zgodnie z ilustracją). Nie możesz utracić zdobytego w ten sposób Dalka.



Kontrolowanie Burgów (maks. 1) – Otrzymujesz 1 Dalka, gdy kontrolujesz co najmniej 3 obszary, na których znajduje się Burg. Działa to tak samo jak Opactwa dla Królestw Anglosasów. Umieść Dalka na środku wyznaczonego pola na planszy Królestwa Danów (zgodnie z powyższą ilustracją).



Efekty kart Pór Roku dotyczą także Królestwa Danów. Poniższe zmiany dotyczą rund Lata i Jesieni.



LATO: RAJDY DANÓW

Grając Królestwem Danów, zamiast rozpatrywać etap **licytacji o wpływy**, gracz Królestwa Danów umieszcza Drakkar na dowolnym

morzu. Następnie umieszcza Wikingów w liczbie wskazanej na karcie Lata obok tego Drakkaru (co oznacza, że są zaokręgowani na tym Drakkarze). Jeśli w zasobach nie ma wystarczającej liczby Wikingów, zamiast tego umieszcza na Drakkarze Osadników. Jeśli nie ma wystarczającej liczby Osadników, nie umieszcza na Drakkarze brakujących jednostek. Jeśli na wybranym morzu znajduje się Statek Królestwa Anglosasów, należy rozstrzygnąć bitwę.

Grabież: Znaczniki Grabieży umieszcza się na obszarach sąsiadujących z obszarami, na których znajdują się jednostki lądowe Danów, i usuwa z obszarów, z którymi jednostka Danów już nie sąsiaduje.

WAŻNE: W przeciwieństwie do gry podstawowej Królestwa Anglosasów mogą zbierać Żywność i Złoto z obszarów ze znacznikami Grabieży, jeśli posiadają na tym obszarze swoją jednostkę.



PRZYKŁAD: Po odkryciu karty Lata Dawid (gracz kontrolujący Danów) umieszcza 1 Drakkar na morzu Thaemese Sea **1** i 2 Wikingów na tym Drakkarze **2**.



JESIEŃ: PRZEKUPIENIE JEDNOSTEK NEUTRALNYCH DANÓW

Gracze mogą przekupić jednostki neutralne, ale nie mogą przekupywać jednostek Danów.

AKCJE



Królestwa Anglosasów rozpoczynają grę z kaflem Akcji ze zmienionymi wersjami standardowych Akcji z gry podstawowej.



ROZWÓJ

Kafle Królestwa: Królestwo Danów zyskuje dostęp do 12 unikalnych kafli Królestwa.

Podkreślają one rozbieżności kulturowe, administracyjne i technologiczne między Królestwem Danów a Królestwami Anglosasów. Z punktu widzenia mechaniki gry są one umieszczane tak samo jak w przypadku Królestw Anglosasów.

Budynki: Królestwo Danów zyskuje dostęp do nowego budynku – Burg. Reprezentuje on twierdzę lub osadę Danów. Burgi zastępują Królestwu Danów Opactwa. Jako niechrześcijanie Danowie nie mogą budować Opactw (mogą kontrolować obszar, na którym znajduje się Opactwo, ale nie odnoszą z tego żadnych korzyści). Żadne inne Królestwo nie może zbudować Burgu. Królestwo Danów może zbudować dowolny inny budynek, taki jak Królestwa Anglosasów.



Burg – można go zbudować tylko na obszarze Wsi. Zapewnia następujące efekty:

- ◆ Pozwala Królestwu Danów na werbunek na tym obszarze.
- ◆ Gracz kontrolujący Królestwo Danów rzuca 1 dodatkową szarą kością podczas bitew na obszarach z Burgiem.
- ◆ Królestwo Danów otrzymuje 1 Dalka, jeśli kontroluje 3 Burgi.
- ◆ Jeśli Królestwo Anglosasów przejmie kontrolę nad obszarem z Burgiem podczas bitwy na tym obszarze gracz kontrolujący Królestwo Anglosasów rzuca 1 dodatkową szarą kością. Niemniej kontrola 3 Burgów nie zapewnia Królestwu Anglosasów Dalka.



ZBIÓR

Królestwo Danów zbiera Złoto i Żywność ze wszystkich obszarów z symbolami Żywności i Złota, na których znajduje się co najmniej jedna jednostka lądowa Danów.

Grabież

Jeśli Królestwo Danów rozwinęło kafel Rozwoju „Grabież”, podczas wykonywania akcji Zbioru może zbierać Żywność i Złoto z maksymalnie 2 obszarów ze znacznikami Grabieży (ilość odpowiadająca symbolom na tych obszarach). Zebrane w ten sposób znaczniki Żywności umieszcza się na dowolnych obszarach kontrolowanych przez Królestwo Danów, sąsiadujących ze znacznikami Grabieży.



PRZYKŁAD: Dawid gra Królestwem Danów. Najpierw dokonuje Zbioru na obszarach, na których znajdują się jego jednostki lądowe, dobierając w ten sposób jedną sztukę Złota do swoich zasobów i umieszczając jeden żeton Żywności w Hestingas ①. Ponieważ rozwinął Grabież, dodatkowo bierze dwie sztuki Złota z Lundenwic i umieszcza 1 znacznik Żywności w Rofaesceaster, ponieważ ten obszar jest kontrolowany przez Królestwo Danów i sąsiaduje ze znacznikiem Grabieży w Ceroteseg ②. W sumie Dawid otrzymuje 3 znaczniki Złota i 2 znaczniki Żywności.



FYRD

Werbunek: Królestwo Danów może werbować na pokładzie Drakkarów lub na obszarach z Burgami. W przeciwieństwie do Królestw Anglosasów jednostki można werbować do wielu Drakkarów lub Burgów w ramach tej samej akcji (tzn. nie tylko do jednego obszaru Miasta, jak w Królestwach Anglosasów).

Na pokładzie Drakkara można zwerbować nie więcej niż dwie jednostki lądowe, a na obszarze z Burgiem maks. jedną jednostkę.

Dodatkowo w ramach tej samej akcji Królestwo Danów może zwerbować Drakkar w kontrolowanej przez siebie Przystani lub na morzu sąsiadującym z kontrolowaną przez Danów Przystańią. **Jednostek lądowych nie można werbować na pokład Drakkara w tej samej akcji, w której ten Drakkar został zwerbowany.**

Ulepszenie: Jednostkę lądową Danów można ulepszyć tylko w Burgu. Każdy Burg może ulepszyć albo zwerbować jednostkę. W jednym Burgu nie można zwerbować jednostki i ulepszyć jej w ramach tej samej akcji. Aby ulepszyć jednostkę, zamień Osadnika na Wikinga lub Berserkera ze swoich zasobów albo Wikinga lub Berserkera na Jarla ze swoich zasobów. Zapłać 2 sztuki Złota do zasobów ogólnych.



PRZYKŁAD: Dawid przeprowadza akcję Fyrdu. Werbuje jednego Wikinga na Drakkarze za 3 sztuki Złota **1**. W Hestingas znajduje się Burg, więc może tam również werbować/ulepszać. Ulepsza swojego Wikinga, więc po zapłaceniu dwóch sztuk Złota zamienia go na Jarla **2**.



RUCH

Wszystkie jednostki Danów mogą poruszać się indywidualnie.



Kolejność przydzielania ran jest następująca:

1. Osadnicy
2. Berserkerzy
3. Wikingowie
4. Jarl
5. Władca

POZOSTAŁE ZASADY

KARTY PRZYWÓDZTWA DANÓW

Królestwo Danów korzysta wyłącznie z kart Przywództwa Danów. Żadne inne Królestwo nie może używać tych kart. Działają w taki sam sposób jak standardowe karty Przywództwa z gry podstawowej.

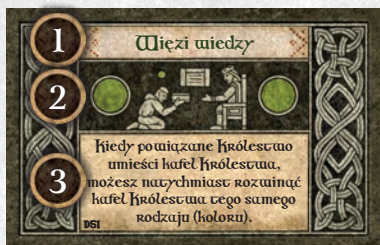
Na końcu swojej tury gracz Królestwa Danów musi odrzucić z ręki tyle kart Przywództwa, aby mieć ich maksymalnie 8.

Wyjątek: Jeśli karta Przywództwa zagrana przez Królestwo Anglosasów pozwala kontrolującemu je graczowi dobrać kartę Danów – lub odwrotnie – wówczas taka karta może zostać użyta przez to Królestwo. Po zagraniu daną kartę należy odrzucić na stos kart odrzuconych odpowiedniej talii.



KARTY I ZNACZNIKI WIĘZI

Karty Więzi to nowy typ kart wprowadzony przez dodatek Danelag. Reprezentują lojalność nowego Władcy anglosaskiego wobec prowadzącego podbój Brytanii władcy Danów. Królestwo Danów rozpoczyna rozgrywkę z czterema kartami Więzi. Każda karta odpowiada jednemu z czterech rodzajów akcji.



- 1 Nazwa karty
- 2 Akcja, z którą jest powiązana
- 3 Korzyść dla Królestwa Danów

Otrzymanie karty Więzi

Jeśli anglosaski Władca Królestwa zostanie zabity przez jednostkę Danów, gracz Królestwa Danów wybiera jedną z dostępnych kart Więzi i przekazuje odpowiedni znacznik Więzi graczowi, którego anglosaski Władca został zabity. Gracz anglosaski umieszcza znacznik na planszy swojego Królestwa przy odpowiedniego rodzaju akcji.

Kiedy Królestwo Anglosasów wykona tę akcję, Królestwo Danów otrzymuje korzyść wskazaną na karcie Więzi. Efekt

Korzyści z kart:

-
- The map shows a network of paths connecting various locations. A red 'X' is placed on a path leading to 'The Temple of the Sun'. A white arrow points to a location marked with a '1', which is near 'The Temple of the Moon' and 'The Temple of the Earth'. Other locations include 'The Temple of the Wind', 'The Temple of the Water', and 'The Temple of the Fire'.



14

i w efekcie bitwy zabija tego Władcę ❶. Następnie Dawid daje Zosi (Anglia Wschodnia) znacznik Więzi z akcją Rozwoju, a ona umieszcza go na planszy swojego Królestwa obok akcji Rozwoju ❷. Dawid umieszcza kartę Więzi dla akcji Rozwoju w swoim obszarze gracza ❸. Od tej chwili aż do zabicia nowego Władcy Zosii, ilekroć Zosia umieści kafel Królestwa w ramach akcji Rozwoju, Dawid może umieścić kafelek Królestwa tego samego koloru na planszy swojego Królestwa.

ZABITY WŁADCA DANÓW

Jeśli Władca Danów zostanie zabity, na początku następnej Pory Roku zostaje zastąpiony przez nowego Władcę. Nowego Władcę można umieścić na Drakkarze albo na dowolnym obszarze lądowym kontrolowanym przez Królestwo Danów.



W dodatku Daneląg można grać w mniej niż 5 graczy. Aby to zrobić, przygotuj rozgrywkę zgodnie z zasadami przygotowania dla 2 lub 3 graczy z gry podstawowej:

- ◆ **Rozgrywka dla 4 graczy** (3 Królestwa Anglosasów i 1 Królestwo Danów) – przygotuj rozgrywkę zgodnie z zasadami przygotowania dla 3 graczy kontrolujących Królestwa Anglosasów z gry podstawowej.
- ◆ **Rozgrywka dla 3 graczy** (2 Królestwa Anglosasów i 1 Królestwo Danów) – przygotuj rozgrywkę zgodnie z zasadami przygotowania dla 2 graczy kontrolujących Królestwa Anglosasów z gry podstawowej.

UMIĘTNOŚĆ KRÓLESTWA DANÓW



DANOWIE – *Trybut*

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

Twórcy gry

Projekt gry: Lew Sołowiej, Mariusz Rosik

Grafika: Lew Sołowiej

Opracowanie: Mariusz Rosik

DTP: Krzysztof Klemiński, Artur Bartos,
Katarzyna Jasińska

Produkcja: Agata Jurczyszyn

Koordynator Gamefound: Adrian Turzański

Redakcja: James Buckley

Korekta: Rijnur van Putten, David Martin,
Mikolaj Sobocinski, Srdjan Jovanovski,
Andy Down, Adrian Turzański

Tłumaczenie: Michał Włóczko

Testerzy: Ola Brzyska, Neil Bunker, Ben Ell,
Peter Faling, Diarmuid Farrelly, Waldemar Gumieny,
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 | info@phalanx.co.uk