

VANISHED KINGDOMS

Brytania. Wieki ciemne.

Heptarchia. Siedem królestw pod panowaniem Bretwaldy. Cztery królestwa rozszarpują angielską ziemię, ale mniejsze również pragną zasmakować w wielkości i dążą do odegrania ważniejszej roli.

Jeżeli zmyślnie je poprowadzisz, będziesz o krok od zostania nowym Bretwaldą. Ale uważaj, ich apetyt jest nienasycony, a sojusz prędko może się zmienić, gdy tylko ktoś zaoferuje więcej.

Do rozgrywki z użyciem dodatku VANISHED KINGDOMS wymagana jest podstawowa wersja gry.

Dodatek **Vanished Kingdoms** składa się z modułów do gry Bretwalda: **Pomniejsze Królestwa**.

Dodatek dodaje także nowe karty Pór Roku i Przywództwa (dla wszystkich graczy), aby urozmaicić rozgrywkę z gry podstawowej.

Moduł Pomniejszych Królestw wprowadza 4 nowe Pomniejsze Królestwa: **Alt Clut** , **Cantware** , **Defnas**  i **Gwynedd**  oraz nowe jednostki lądowe dla każdego z nich. Każde z tych Królestw rozpoczyna grę w odpowiadających im historycznie lokalizacjach: Cantware w południowo-wschodniej Anglii, Defnas w południowo-zachodniej Anglii, Gwynedd w Walii i Alt Clut na północ od Muru Hadriana.

Pomniejsze Królestwa nie są Królestwami graczy. Na początku każdej Wiosny i Jesieni każdy gracz przejmie kontrolę nad jednym z nich, zamieniając je w swojego Wasala. Jednostek Pomniejszych Królestw można używać do wypełniania Kroniki oraz do poruszania się i walki w imieniu kontrolującego je Królestwa.

W Vanished Kingdoms można grać osobno lub razem, z wykorzystaniem dodatku Danelag, Artefacts i wszystkich opcjonalnych zasad z gry podstawowej. Nowe karty mają na celu urozmaicenie rozgrywki. Można je również dodać do rozgrywki w Bretwalde w dowolnej kombinacji i można ich używać z każdym modulem dodatków.

W tym dodatku pojawił się nowy typ jednostki, a mianowicie Łowca. Można go dodać do gry podstawowej i dowolnego dodatku.

Uwaga: Od tej chwili instrukcja będzie odnosiła się do Królestw dla 4 graczy z gry podstawowej (Anglia Wschodnia, Nortumbria, Mercja i Wessex) oraz Królestwa Danów z dodatku Danelag, używając nazwy „Królestwa graczy”. Taki zabieg jest konieczny, aby rozróżnić nowy typ Królestwa wprowadzony przez ten dodatek: Pomniejsze Królestwo. Pomniejsze Królestwo kontrolowane przez Królestwo gracza nazywane jest „Wasalem”.

SPIS TREŚCI

Komponenty	3
Pomniejsze Królestwa	5
Rozgrywka: Łowcy	5
Przygotowanie rozgrywki	6
Podstawowe pojęcia	8
Wasale, jednostki, znaczniki i obszary „macierzyste”	8
Kontrola	8
Przebieg Rozgrywki	10
Wasalizacja Pomniejszego Królestwa	10
Korzystanie z Wasala	10
Wypełnianie Kroniki	11
Efekty Pór Roku	11
Efekty kart Pomniejszych Królestw	11
Zima: Wyżywienie armii	13
Akcje	13
Zdolności Pomniejszych Królestw	16

KOMPONENTY

ZNACZNIKI

12 znaczników Pomniejszych Królestw:



3 Alt Clut



3 Cantware



3 Defnas



3 Gwynedd



5 znaczników
Wasali



5 znaczników
Produkcji
Żywności



5 znaczników
Produkcji
Złota



5 znaczników
Miasta



5 znaczników
Przystani

KARTY

Karty Kroniki, Pór Roku i Przywództwa z tego dodatku mają symbol Pomniejszych Królestw  pozwalający odróżnić je od kart z gry podstawowej. Można ich używać podczas rozgrywki z wykorzystaniem gry podstawowej i dowolnej kombinacji dodatków.

4 karty
Pomniejs-
szych
Królestw:



Alt Clut



Cantwere



Defnas



Gwynedd



13 kart
Przywództwa



6 kart Kroniki



4 karty pomocy
Pomniejszych Królestw

4 
 karty
 Pór
 Roku:



1x Wiosna



1x Lato



1x Jesień



1x Zima

JEDNOSTKI

4 Ealdormanów
 (po 1 na każde
 Pomniejsze
 Królestwo):

Alt Clut



Cantware



Defnas



Gwynedd



8 Tanów
 (po 2 na każde
 Pomniejsze
 Królestwo):



8 Ceorlów
 (po 2 na każde
 Pomniejsze
 Królestwo):



8 Łowców
 (po 2 na Królestwo
 gracza)



Ealdorman



Tan

POMNIEJSZE KRÓLESTWA

ROZGRYWKA: ŁOWCY



Łowcy to nowa jednostka lądowa, którą można wykorzystać w grze podstawowej z dowolnym dodatkiem. Reprezentują wolnych ludzi wprawnych w polowaniu z użyciem łuków, które w języku anglosaskim nazywano „boga”. Każde Królestwo niebędące Danami posiada dwóch Łowców.

W kolejności przydzielania ran, Łowcy znajdują się po Ceorlach:

- a) Ceorlowie,
- b) Łowcy,**
- c) Tanowie,
- d) Biskup,
- e) Ealdormani,
- f) Władca



Łowcy



Atak Dystansowy: Podczas bitwy Łowca rzuca swoją kością Bitwy przed wszystkimi innymi jednostkami (niebędącymi Łowcami) w każdej rundzie bitwy. Wszelkie rany wynikające z rzutu kością Bitwy Łowców zadaje się wrogim jednostkom przed ich rzutem (tj. przed krokiem 2: Rzut kością Bitwy w sekwencji bitwy). Może to spowodować, że wrogie Jednostki zostaną zabite, zanim zdążą rzucić kością Bitwy.



Ceorl



Łowca

PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

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

- 2** Dodaj karty Przywództwa i Kroniki z tego dodatku do odpowiednich talii i przetasuj każdą z nich.
- 4** Umieść jednostki (1 Ealdorman, 1 Tan, 1 Ceorl) i znaczniki Pomniejszych Królestw na planszy zgodnie z ilustracją na następnej stronie. Pozostałe jednostki Pomniejszych Królestw umieść obok planszy. Usuń wszystkie jednostki neutralne z podstawowej z obszarów zawierających znaczniki Pomniejszych Królestw.
- 6** Dodaj 4  karty Pór Roku do odpowiednich talii Pór Roku z podstawowej gry. Następnie przetasuj 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.
- 7** Umieść 5 znaczników Wasali na każdej Wiosnie i Jesieni na torze Rund z wyjątkiem pierwszej Wiosny (rundy III, V, VII, IX i XII).
- 8**  Umieść jednostki Łowców wraz z innymi jednostkami z Królestw na odpowiednim obszarze gry poza planszą.
- 11** Umieść 4 karty Pomniejszych Królestw odkryte obok planszy. Gracze mogą przeglądać te karty w dowolnym momencie rozgrywki.

~~~~~  
Jeśli chcesz mieć pewność, że nowe karty Pór Roku będą w grze, nie tasuj ich z pozostałymi kartami Pór Roku podczas przygotowywania rozgrywki, ale dodaj do każdej z nich 2 karty Pór Roku z gry podstawowej, a następnie je przetasuj. Dzięki temu masz pewność, że nowe karty pojawią się podczas rozgrywki.  
~~~~~

Zgodnie z zasadami przygotowania rozgrywki z gry podstawowej po wyłonieniu Pretendenta w pierwszej rundzie określa on kierunek gry. Następnie, **począwszy od ostatniego gracza**, w kolejności odwrotnej do kierunku wybranego przez Pretendenta (i na Pretendencie kończąc) każdy gracz wybiera 1 kartę Pomniejszego Królestwa **11**. Następnie umieszcza jednostki tego Pomniejszego Królestwa (te, które nie zostały jeszcze umieszczone na planszy **4**) w swoim obszarze gracza.



Przygotowanie rozgrywki dla różnej liczby graczy

Podczas rozgrywek, w których nie używasz wszystkich 4 Królestw graczy niebędących Danami, Pomniejsze Królestwa znajdujące się na obszarach wyłączonych z gry również nie są używane.

Przygotowanie Królestwa Danów

Jeśli korzystasz z dodatku **Danelag**, gracz Królestwa Danów rozpoczyna rozgrywkę jako Pretendent zgodnie z zasadami tego dodatku, ale nie może wybrać karty Pomniejszego

Królestwa na końcu przygotowania rozgrywki. W kolejnych rundach gracz kontrolujący Królestwo Danów będzie mógł wybrać kartę Pomniejszego Królestwa, podobnie jak Królestwa innych graczy.

PODSTAWOWE POJĘCIA

WASALE, JEDNOSTKI, ZNACZNIKI I OBSZARY „MACIERZYSTE”

Niniejszy dodatek wprowadza 4 Pomniejsze Królestwa: Cantware , Defnas , Gwynedd  i Alt Clut . Każdy gracz przejmuje kontrolę nad jednym z tych Królestw podczas każdej Wiosny i Jesieni. Kontrolowane przez gracza Pomniejsze Królestwo jest jego Wasalem.

Uwaga: Jednostki 4 Pomniejszych Królestw nie są jednostkami neutralnymi, dopóki ich Królestwo nie zostanie podbite (patrz strona 14). W tym momencie stają się jednostkami neutralnymi i tak są traktowane (np. mogą zostać przekupione podczas Jesieni).

Cztery Pomniejsze Królestwa mają tę samą liczbę i taki sam rodzaj jednostek: Ealdorman (1), Tan (2) i Ceorl (2). Powyższe jednostki mają te same statystyki co odpowiadające im jednostki Królestw graczy.

Każde z 4 Pomniejszych Królestw ma 3 „macierzyste” obszary. Te „macierzyste” obszary są oznaczone odpowiednim znacznikiem Pomniejszego Królestwa. Pomniejsze Królestwa nie mają Stolic.

KONTROLA

Królestwo gracza kontroluje wszystkie jednostki i obszary kontrolowane przez swojego Wasala, w tym obszary zawierające Dalki, a także znaczniki Żywności i budynki na tych obszarach.

Jeśli jednostka Pomniejszego Królestwa zostanie poruszona na obszar ze znacznikiem Kontroli Królestwa gracza lub zwycięży w bitwie na obszarze ze znacznikiem Kontroli, usunie ten znacznik Kontroli, chyba że jest Wasalem tego Królestwa.

Jednostki Pomniejszych Królestw nie umieszczają znaczników Kontroli.

Domyślnie uważa się, że Pomniejsze Królestwo kontroluje:

- ◆ Dowolny obszar, na którym znajdują się jego jednostki i na którym nie ma żadnego znacznika Kontroli;
- ◆ Swoje „macierzyste” obszary, chyba że znajdują się na nich jednostki Królestw graczy, jednostki neutralne lub Danowie.

Jednostki Królestwa graczy nie umieszczają znaczników Kontroli na obszarach macierzystych Pomniejszego Królestwa. Jeżeli posiadasz jednostkę na obszarze macierzystym Pomniejszego Królestwa, domyślnie kontrolujesz ten obszar. Nie usuwaj znacznika Pomniejszego Królestwa z tego obszaru. Znaczniki Pomniejszego Królestwa należy usunąć dopiero wtedy, gdy to Królestwo zostanie podbite.

Pomniejsze Królestwo uważa się za podbite, gdy na wszystkich jego obszarach macierzystych znajdują się wrogie jednostki (po rozpatrzeniu wszystkich ewentualnych bitew na tych obszarach).



Przykład: Pomniejsze Królestwo Cantware jest Wasalem Anglii Wschodniej. Ponieważ Cantware kontroluje obecnie Cantwareburg (obszar macierzysty Cantware), Anglia Wschodnia kontroluje Dalka na tym obszarze ①. Cantware, a w konsekwencji Anglia Wschodnia, nie kontroluje Lundenwic, mimo że jest to obszar macierzysty Cantware, ponieważ znajduje się tam Wiking ②. W ramach akcji Ruchu Anglii Wschodniej Zosia (gracz kontrolujący Anglię Wschodnią) przesuwa Ceorla Cantware z Rofaesceaster do Cerotesege i usuwa znacznik kontroli Czarka (gracza kontrolującego Wessex) ③. Jednostki Pomniejszego Królestwa nie umieszczają znaczników Kontroli, ale obecnie uważa się, że Cantware kontroluje Cerotesege, ponieważ ma tam swoją jednostkę. W związku z tym Anglia Wschodnia kontroluje kolejnego Dalka, a Wessex traci jednego ④.

Następnie przenosi Ealdormana Cantware z Cantwareburg do Lundenwic, aby walczyć z Wikingami i odzyskać Miasto ⑤. Dzięki zdolności wynikającej z karty Pomniejszego Królestwa Cantware Zosia przed każdą bitwą dobiera kartę Przywództwa ⑥. Mogłaby wydać 3 sztuki Złota, aby dobrać dodatkową kartę, ale zdecydowała się tego nie robić. Pokonuje Wikinga i na końcu bitwy dobiera jedną kartę Przywództwa ⑦. Chociaż obecnie w Cantwareburg nie ma jednostki Cantware, pozostaje pod kontrolą tego Pomniejszego Królestwa, ponieważ jest jego obszarem macierzystym. Jeśli podczas kolejnej Pory Roku kontrola nad Cantware ulegnie zmianie, nowy gracz kontrolujący to Pomniejsze Królestwo zdobędzie 2 Dalki za obszary pod kontrolą Cantware, a Anglia Wschodnia je utraci.

PRZEBIEG ROZGRYWKI

WASALIZACJA POMNIEJSZEGO KRÓLESTWA

Na początku fazy Pory Roku ze znacznikiem Wasala  wszyscy gracze odkładają swoje aktualne karty Pomniejszego Królestwa odkryte obok planszy (tam, gdzie te karty zostały umieszczone podczas przygotowania rozgrywki).

Następnie, **począwszy od gracza, który ma najmniejszą liczbę Dalków** (remisy w Dalkach rozstrzyga Pretendent), możesz wybrać dostępną kartę Pomniejszego Królestwa i umieścić ją w swoim obszarze gracza. To Pomniejsze Królestwo zostaje twoim Wasalem aż do następnej Wiosny/Jesieni albo do czasu, gdy to Pomniejsze Królestwo zostanie podbite. Może to być ta sama karta Pomniejszego Królestwa, którą posiadałeś wcześniej, jeśli nadal jest dostępna do wyboru. Umieść wszystkie jednostki tego Pomniejszego Królestwa, które są poza planszą, w swoim obszarze gracza.

Należy pamiętać, że podczas rozgrywki dla 5 graczy (z wykorzystaniem dodatku Danelag) ostatni gracz w kolejności nie będzie mógł wybrać karty Pomniejszego Królestwa, chyba że któryś z poprzednich graczy zrezygnuje w tej turze z możliwości wyboru karty.

KORZYSTANIE Z WASALA

Jednostki Wasala są do dyspozycji gracza kontrolującego to Pomniejsze Królestwo. Ten gracz może używać ich jako jednostek lądowych podczas rozpatrywania Ruchu (patrz Ruch poniżej). Ponadto każda karta Pomniejszego Królestwa ma unikatową zdolność, z której może skorzystać kontrolujący to Królestwo gracz (patrz strona 16).

WYPEŁNIANIE KRONIKI

Obszary, jednostki i znaczniki Żywności twojego Wasala mogą zostać wykorzystane do wypełnienia karty Kroniki.



Przykład: Zosia posiada kartę Kroniki „Kraina mlekiem i miodem płynąca” 1. Aby wypełnić tę Kronikę, musi kontrolować 5 obszarów z symbolem Żywności i 2 Spichlerze. Cantware jest jej Wasalem.

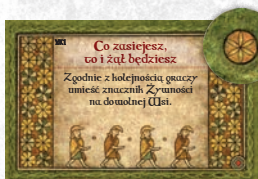
Kontroluje 4 obszary z symbolem Żywności i 1 Spichlerz w swojej Stolicy 2. Jej Wasal kontroluje Cereotesegę, obszar z symbolem Żywności i Spichlerzem 3. Dzięki temu Zosia może wypełnić kartę Kroniki „Kraina chleba i miodu”.

EFEKTY PÓR ROKU

EFEKTY KART POMNIEJSZYCH KRÓLESTW

Karty Pór Roku z modułu Pomniejszych Królestw pozwalają graczom na umieszczenie na planszy dodatkowego znacznika zawartego w tym dodatku, reprezentującego rozwój tych obszarów.

Pamiętaj: Tych znaczników można użyć do wypełnienia karty Kroniki.



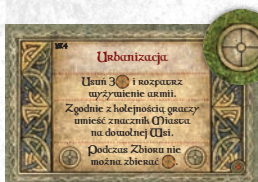
Co zasiejesz, to i żąć będziesz
Dodaj znacznik Żywności zgodnie z opisem. Kiedy podczas akcji Zbioru zbierasz Żywność z obszaru ze znacznikiem Żywności, umieść 1 dodatkowy znacznik Żywności na tym obszarze.



Handel morski
Dodaj znacznik Przystani zgodnie z opisem. Każdy obszar ze znacznikiem Przystani jest traktowany jako obszar, na którym znajduje się Port.



Kraj mlekiem i miodem płynący
Dodaj znacznik Złota zgodnie z opisem. Kiedy podczas akcji Zbioru zbierasz Złoto z obszaru ze znacznikiem Złota, dobierz jedną dodatkową sztukę Złota i umieść ją w swoich zasobach.



Urbanizacja
Dodaj znacznik Miasta zgodnie z opisem. Każdy obszar ze znacznikiem Miasta jest traktowany jako Miasto, a nie Wieś.



Przykład: Odkryta zostaje karta Pory Roku „Co zasiejesz, to i żąć będziesz” 1. Zosia może umieścić znacznik Produkcji



Żywności na obszarze Wsi. Decyduje się na umieszczenie go w Norwic **2**. Podczas swojej tury rozpatruje akcję Zbioru **3** i umieszcza 2 znaczniki Żywności w swojej Stolicy (w której znajduje się Spichlerz), 1 znacznik Żywności w Steanford, gdzie znajduje się jej Ealdorman, 2 znaczniki Żywności w Cerotesege, gdzie znajduje się Ceorl Wasala (i która zawiera również Spichlerz), oraz 2 znaczniki Żywności w Norwic, gdzie znajduje się jej Król i gdzie umieściła znacznik Produkcji Żywności **4**.

ZIMA: WYŻYWIENIE ARMII

Jednostki twojego Wasala muszą być karmione tak samo jak jednostki twojego Królestwa. Możesz wydawać Żywność z obszarów kontrolowanych przez twoje Królestwo, aby wyżywić jednostki Wasala, a żywność z obszarów kontrolowanych przez Wasala może zostać wykorzystana do wyżywienia jednostek twojego Królestwa. Gracz decyduje o kolejności karmienia swoich jednostek.

AKCJE

Uwaga: Wszelkie efekty kafli Królestwa z odmianą słowa „twój” w odniesieniu do „jednostek” nie mają zastosowania do jednostek Wasala kontrolowanego przez to Królestwo gracza.



ROZWÓJ

Możesz zapłacić i umieścić budynek na obszarze ze swoim znacznikiem Kontroli tak jak w grze podstawowej. Alternatywnie możesz zapłacić i umieścić budynek na obszarze macierzystym swojego Wasala albo na dowolnym obszarze, na którym znajduje się jednostka twojego Wasala. Jeśli jednak kontrola nad Pomniejszym Królestwem ulegnie zmianie podczas kolejnej Wiosny/Jesieni, utracisz kontrolę nad tym budynkiem.



ZBIÓR

Obszary macierzyste twojego Wasala
Możesz zbierać Złoto i Żywność* ze **wszystkich obszarów macierzystych swojego Wasala**, na których nie ma wrogich jednostek (nie musisz mieć na tych obszarach żadnych jednostek, aby zbierać towary z obszarów macierzystych swojego Wasala). Możesz także rozpatrywać akcję

Zbioru na obszarach, które kontrolujesz za pomocą jednostek swojego Wasala (podczas akcji Zbioru jednostki Wasala są traktowane tak jak jednostki Królestwa gracza). Dodaj Złoto do swoich zasobów i umieść znaczniki Żywności na odpowiednich obszarach z symbolem Żywności. Możesz w dowolnym momencie wydać wybraną przez siebie liczbę znaczników Żywności na tych obszarach.

Obszary macierzyste wrogiego Wasala

Możesz zbierać Złoto i Żywność* z obszarów macierzystych Wasala przeciwnika, jeśli posiadasz na tym obszarze swoje jednostki lub jednostki swojego Wasala. Dodaj Złoto do swoich zasobów i umieść znaczniki Żywności na odpowiednich obszarach z symbolem Żywności. Możesz wydać dowolne znaczniki Żywności na tych obszarach w dowolnym momencie, o ile posiadasz na nich swoje Jednostki.

** Jeśli na danym obszarze znajduje się Opactwo albo Spichlerz, otrzymujesz odpowiednio 1 dodatkowy znacznik Złota albo Żywności.*



FYRD

Możesz bezpłatnie zwerbować do 2 dostępnych jednostek dowolnego typu swojego Wasala. Można je umieszczać wyłącznie na obszarach macierzystych tego Wasala. Na tych obszarach nie mogą znajdować się wrogie jednostki. Dodatkowo dobierz 1 kartę Przywództwa za każdą Salę Miodową na obszarach kontrolowanych przez twojego Wasala.

Nie możesz werbować jednostek swojego Królestwa na obszarach kontrolowanych przez twojego Wasala.



RUCH

Podczas akcji Ruchu korzystaj ze standardowych zasad ruchu dla jednostek swojego Wasala. *Wyjątek: Ceorlowie Wasali mogą od początku gry poruszać się indywidualnie.*

Pamiętaj: Jednostki Wasali nie umieszczają znaczników Kontroli. Jednostki twojego Wasala mogą poruszyć się na obszary z twoimi znacznikami Kontroli lub jednostkami. Jednostki twojego Królestwa mogą poruszyć się na obszary kontrolowane przez twojego Wasala.

Jeśli kontrola nad Pomniejszym Królestwem ulegnie zmianie na początku rundy Wiosny albo Jesieni, a twoje jednostki będą na tym samym obszarze co jednostki tego

Pomniejszego Królestwa, natychmiast dochodzi do bitwy. Rozstrzygaj wszelkie bitwy zgodnie z kolejnością graczy.

BITWY

Bitwy z udziałem jednostek Wasala opierają się o standardowe zasady przebiegu bitwy. Możesz zagrywać karty Przywództwa, aby wesprzeć swojego Wasala w bitwie i dobrać kartę Przywództwa po bitwie.

PODOBÓJ POMNIEJSZYCH KRÓLESTW

Jeśli w dowolnym momencie dane Pomniejsze Królestwo nie kontroluje już żadnego ze swoich obszarów macierzystych – tj. w każdym z obszarów macierzystych tego Pomniejszego Królestwa znajdują się wrogie jednostki – zostaje ono „podbite” i nie bierze już udziału w grze. Gracz, który aktualnie kontroluje to Pomniejsze Królestwo, usuwa z gry jego kartę, znaczniki Pomniejszego Królestwa i wszystkie jednostki spoza planszy. Jednostki podobitego Pomniejszego Królestwa, które znajdują się na planszy, należy do końca rozgrywki traktować jako jednostki neutralne.

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

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

Tłumaczenie: Michał Włóczko

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



ZOOLNOŚCI POMNIEJSZYCH KRÓLESTW



ALT CLUT – ziarno w złoto

Podczas akcji Fyrdu użyj Żywności, aby werbować/ulepszać jednostki. 1 żeton Żywności jest wart 2 sztuki Złota.



CANTWARE – pieśń bojowa

Przed bitwą dobierz 1 kartę Przywództwa i kup 1 kartę Przywództwa za 3 sztuki Złota.



DEFNAS – budowniczy królestwa

Podczas akcji Rozwoju nie płacisz 3 sztuk Złota za wzniesienie budynku.



GWYNEDD – królestwo pionierów

Ruch przez Puszczę kosztuje jednostki lądowe jedynie 1 punkt Ruchu.