


SAGA

Wikingowie kontra Anglosasi

Instrukcja



Saga: Wikingowie kontra Anglosasi to szybka dwuosobowa gra oparta na mechanice kontroli obszarów i aktywacji kafli. Przenieś się do brutalnej epoki najazdów wikingów na Anglię (VIII–XI wiek n.e.) i poprowadź albo bezwzględnych najeźdźców zza morza, albo wytrwałych wojowników anglosaskich!

KOMPONENTY



1 plansza do gry



4 kafle akcji



5 znaczników celu wyprawy



1 kafel inicjatywy



1 znacznik grodu



1 znacznik rundy



15 znaczników monet



5 grodów



12 wojowników Anglosasów



4 przywódców Anglosasów



12 wojowników wikingów



4 przywódców wikingów

+ ta instrukcja i 2 karty pomocy gracza

PRZYGOTOWANIE GRY

Jeden gracz przejmuje kontrolę nad Wikingami (szary), a drugi nad Anglosasami (niebieski).

- 1 Połóż planszę do gry na środku stołu.
- 2 Umieść znacznik grodu na wskazanym polu toru rund.
- 3 Umieść znacznik rundy na skrajnym prawym polu toru rund.
- 4 Umieść 1 anglosaskiego wojownika oraz 1 gród w Mercji.

- 5 Umieść wszystkie znaczniki celu wyprawy zakryte i wymieszaj je razem. Odkryj 1 losowy kafel celu wyprawy i umieść 2 wojowników wikingów w obszarze odpowiadającym jego pieczęci.
- 6 Odkryj kolejny losowy cel wyprawy i umieść 1 gród oraz 1 anglosaskiego wojownika w obszarze odpowiadającym jego pieczęci.
- 7 Umieść 1 anglosaskiego wojownika w każdym pozostałym obszarze



w Anglii, w którym nie ma żadnych anglosaskich wojowników ani wojowników wikingów.

- 8 Gracz anglosaski losowo wybiera 1 przywódcę i umieszcza go obok planszy. Pozostałych trzech przywódców, wojowników, grody oraz 3 monety umieść w zasobach tego gracza.
- 9 Umieść 1 wojownika wikingów w każdym obszarze Skandynawii.
- 10 Gracz wikingów losowo wybiera 1 przywódcę i umieszcza go obok planszy. Pozostałych trzech przywódców umieść w Skandynawii, po jednym w każdym obszarze.

- 11 Gracz wikingów umieszcza pozostałych wojowników wikingów oraz 2 monety w swoich zasobach.

- 12 Pozostałe monety umieść w zasobach ogólnych obok planszy.

- 13 Umieść kafel inicjatywy z widoczną stroną wikingów na planszy.

- 14 Umieść kafle akcji obok planszy, między graczami.





WARUNKI ZWYCIĘSTWA




Warunki zwycięstwa są inne dla każdego z graczy.

Wygrwasz, jeśli w fazie zakończenia rundy spełniony jest jeden z twoich warunków zwycięstwa. Jeśli obaj gracze spełnią swoje warunki, wygrywa gracz anglosaski.

Warunki zwycięstwa gracza anglosaskiego:

-  Znacznik rundy na torze rund znajduje się na tym samym polu co znacznik grodu lub na lewo od niego.
-  W Anglii nie ma żadnych jednostek wikingów.

Warunki zwycięstwa gracza wikingów:

-  Kontrolujesz pięć obszarów w Anglii.
-  Posiadasz 8 monet.
-  W Anglii nie ma żadnych anglosaskich jednostek.

KLUCZOWE POJĘCIA

KAFLE AKCJI

Kafle akcji są podzielone na dwie sekcje: anglosaską (niebieską) i wikingów (szarą).



- 1 Akcja dodatkowa (jeśli występuje),
- 2 Akcje, 3 Inicjatywa.

Uwaga projektanta: kafle akcji są dwustronne. Obie strony są mechanicznie identyczne, ale są inaczej zorientowane. Podczas przygotowania gry wybierz orientację, która najbardziej ci odpowiada.

OBSZARY

W obszarach w Anglii, Skandynawii i na Drakkarze nie ma ograniczeń co do liczby jednostek, które można tam umieścić. Jednak w każdym obszarze w Anglii może znajdować się tylko 1 gród.

ANGLIA



Anglia składa się z siedmiu obszarów oznaczonych okręgami z kropkami.



Obszary przybrzeżne są oznaczone ikoną Drakkara i mają pieczęcie odpowiadające jednemu ze znaczników celu wyprawy. Jednostki wikingów mogą przemieszczać się do tych obszarów ze Skandynawii.



Obszary śródlądowe są oznaczone ikoną Korony. Gracz wikingów zdobywa jedną monetę za każdy obszar śródlądowy, który kontroluje, w fazie zakończenia rundy.

SKANDYNAWIA



Skandynawia składa się z trzech obszarów oznaczonych okręgiem z przerywanymi kreskami.



Miejsce na cel wyprawy: pole dla jednego ze znaczników celu wyprawy.



Drakkar: obszar, w którym umieszcza się jednostki wikingów, gdy wracają z Anglii do Skandynawii. Jednostki te automatycznie powrócą do Skandynawii w fazie zakończenia rundy.

INICJATYWA

Są dwa rodzaje inicjatywy: jedna do **wyboru kafli akcji**, a druga do **rozpatrywania akcji**.



Gracz, którego strona jest widoczna na kafelu inicjatywy (**niebieska:** Anglosasi, **szara:** wikingowie), jako pierwszy wybiera kafel akcji.



Gracz, który wybierze kafel akcji z symbolami miecza i topora, będzie jako pierwszy rozpatrywał swoje akcje.

KONTROLA

Kontrolujesz obszar, jeśli masz tam więcej jednostek niż przeciwnik. Grody **nie są** jednostkami i nie liczą się do kontroli obszaru.

JEDNOSTKI

W grze występują dwa typy jednostek: **wojownicy** i **przywódcy**. Każda jednostka ma siłę 1, z wyjątkiem niektórych przywódców, których siła może być powiązana z ich umiejętnością.



Wojownik Anglosasów



Przywódca Anglosasów



Wojownik wikingów



Przywódca wikingów

PRZYWÓDCY

Przywódcy to jednostki z umiejętnością nadrukowaną na odwrocie.

Na początku gry jeden z twoich przywódców jest niedostępny (ten odłożony podczas przygotowania gry). Za każdym razem, gdy twój przywódca zostaje usunięty, jest on trwale usuwany z gry. Przy pierwszym takim zdarzeniu umieść odłożonego wcześniej przywódcę w swoich zasobach. Jeśli stracisz kolejnego przywódcę, nie otrzymujesz zastępstwa.

Szczegółowe wyjaśnienie umiejętności wszystkich przywódców znajduje się na pomocy gracza oraz na ostatniej stronie tej instrukcji.

ROZGRYWKA – RUNDA


Każda runda jest podzielona na cztery fazy: **wyбір kafli akcji, rozpatrywanie akcji, bitwy** oraz **faza zakończenia rundy**.













Gdy gracze zakończą jedną fazę, przechodzą do następnej. Po rozpatrzeniu wszystkich czterech faz runda się kończy.

FAZA WYBORU KAFLI AKCJI



Na początku gry, gracz wikingów wybiera kafel jako pierwszy.

Gracz, którego strona jest widoczna na kafle inicjatywy, wybiera jeden kafelek akcji i przesuwa go w swoją stronę. Następnie drugi gracz wybiera dwa kafle akcji i przesuwa je w swoją stronę. Pierwszy gracz bierze ostatni kafelek.

Jeżeli gracz wybierze kafelek z ikoną inicjatywy , musi natychmiast obrócić kafelek inicjatywy na swoją stronę albo pozostawić go tak, jak jest, jeśli już jest na stronie gracza.

Wiktoria (gracz wikingów) musi wybrać pierwszy kafelek akcji w grze. Decyduje się na kafelek „1” [ruch  + zwiad ] . Następnie przychodzi kolej Adama (gracz anglosaski), który wybiera dwa kafle akcji. Bierze „2” [budowa /dochód ]  oraz „3” [fyrd  + dochód ] . Pozostawia to Wiktorii ostatni kafelek, „4” [ruch  + rekrutacja ] .


Na podstawie wybranych kafli, Adam będzie pierwszym graczem rozpatrującym swoje akcje (wybrał


kafelek „2” z ikoną miecza , ale to Wiktoria wybierze pierwszy kafelek akcji w następnej rundzie (posiada kafelek „4” z ikoną inicjatywy ).



FAZA ROZPATRYWANIA AKCJI

Gracz, którego wybrany kafel akcji ma ikonę miecza i topora, rozpatruje wszystkie swoje akcje jako pierwszy.

 Gracz anglosaski rozpatruje swoje akcje jako pierwszy.

 Gracz wikingów rozpatruje swoje akcje jako pierwszy.

Zawsze rozpatrujesz oba kafle akcji, jeden po drugim. Podczas rozpatrywania swoich akcji wybierz jeden z wybranych kafli akcji i rozpatrz akcję dodatkową (jeśli występuje) oraz dowolną liczbę akcji z tego kafla. **Nie musisz rozpatrywać akcji dodatkowej ani żadnej akcji, jeśli nie chcesz.**

Drugi kafel akcji możesz rozpatrywać dopiero po rozpatrzeniu akcji z pierwszego kafla.

Akcje z jednego kafla możesz rozpatrywać w dowolnej kolejności, ale musisz w pełni rozpatrzeć jeden kafel, zanim przystąpisz do rozpatrywania drugiego. Jedynym wyjątkiem jest kafel anglosaski, gdzie akcje są oddzielone znakiem „/”. Rozpatrując ten kafel, musisz wybrać jedną z akcji i pominąć drugą.



Po rozpatrzeniu kafla przenieś go na środek stołu, aby zaznaczyć, że został już rozpatrzony. Po tym gdy gracz rozpatrzy swoje kafle akcji jako pierwszy, przeciwnik rozpatruje swoje akcje. Gdy drugi gracz rozpatrzy swoje kafle akcji przejdziesz do następnej fazy – bitwy.

AKCJE OGÓLNE

REKRUTACJA

Rekrutacja oznacza wzięcie jednostek ze swoich zasobów i umieszczenie ich na planszy. Gracz anglosaski rekrutuje tylko w obszarach z grodami i może umieścić tylko **jedną jednostkę w każdym grodzie**. Gracz wikingów może rekrutować tylko w trzech obszarach Skandynawii, a podczas rekrutacji musi umieszczać swoje jednostki tak, aby na koniec rekrutacji wszystkie trzy obszary miały, jeżeli to możliwe, równą liczbę jednostek.

PRZYWÓDCY

Gdy są rekrutowani, zawsze kładzie się ich stroną nadrukowaną zwróconą w stronę gracza, który ich kontroluje; innymi słowy, ich umiejętność jest ukryta przed przeciwnikiem.


RUCH

Ruch pozwala na przesunięcie dowolnej liczby swoich jednostek z jednego obszaru do przyległego obszaru. Jeśli w obszarze, z którego się przemieszczasz, znajdują się jednostki przeciwnika, możesz przesunąć tylko jednostki przekraczające liczbę jednostek przeciwnika. **Liczba jednostek równa liczbie jednostek przeciwnika uznawana jest za jednostki związane bitwą.**

Dodatkowo jednostki wikingów mogą poruszać się między przyległymi obszarami w Skandynawii, ze Skandynawii do Anglii, a także mogą być umieszczone na Drakkarze (zob. *Akcje wikingów* i *Faza Bitwy*).

AKCJE ANGLOSASÓW


RUCH

 Przesuń swoje jednostki z jednego obszaru do przyległego obszaru. Nie możesz przesuwać jednostek związanych walką. Nie możesz przesuwać jednostek na Drakkar ani do Skandynawii.



W swojej turze Wiktoria przesunęła swoje siły do Essex i Kent. Widząc to, Adam postanawia pozostawić Essex siłom wikingów i wzmocnić swoją pozycję w grodzie w Kent. Przesuwa swoje jednostki, które nie są związane walką do Kent, a 2 jednostki musi pozostawić w Essex.

BUDOWA


 Wydadz 1 monetę i umieść 1 gród w obszarze, który kontrolujesz. **Za każdym razem, gdy umieszczasz gród, przesun znacznik grodu na torze rund o jedno pole w prawo.**

Przypomnienie: w każdym obszarze w Anglii może znajdować się tylko 1 gród.



Adam chce zbudować gród, aby wzmocnić swoją gospodarkę i przybliżyć się do zwycięstwa w grze. Decyduje, że gród w Nortumbrii będzie dobrze chroniony, ponieważ przylega tylko do jednego obszaru, a jednocześnie może być dobrym miejscem do generowania monet. Upewnia się, że ma więcej jednostek w Nortumbrii niż wikingowie, wydaje 1 monetę **1** i umieszcza gród w tym obszarze **2**. Następnie przesun znacznik grodu na torze rund o jedno pole w prawo **3**.


FYRD

 W każdym obszarze z twoim grodem możesz zapłacić dowolną liczbę monet do zasobów ogólnych, aby usunąć taką samą liczbę wojowników wikingów (**nie przywódców**). Nie musisz kontrolować tych obszarów ani mieć w nich jednostek, aby wykonać tę akcję.



W swojej turze Wiktoria przesunęła swoje siły do Nortumbrii i Mercji. Na szczęście dla Adama, każdy z tych obszarów zawiera gród. Wydadz on 3 monety, aby usunąć 2 wojowników z Nortumbrii i 1 wojownika z Mercji (wracając do zasobów Wiktorii). Adam nie może zapłacić dodatkowej monety, aby usunąć przywódcę – akcja fyrd pozwala usuwać tylko wojowników.

DOCHÓD

 W każdym ze swoich grodów możesz wykonać jedno z poniższych:

- Weź 1 monetę z zasobów ogólnych **ALBO**
- Wydaj 1 monetę i zrekrutuj jedną jednostkę w obszarze z tym grodem.



Adam ma 2 grody i 3 monety. Mógłby wziąć 2 monety z zasobów ogólnych, ale obawia się, że będzie potrzebował wielu jednostek do obrony swojego wybrzeża przed wikingami. Nie chce jednak wydawać wszystkich monet na jednostki już teraz, ponieważ mogą być potrzebne później w grze. Decyduje się wziąć 1 monetę z pierwszego grodu **1**, a następnie używa tej monety, aby zrekrutować jedną jednostkę w drugim grodzie **2**. Adam może teraz wybrać wojownika lub przywódcę, obaj są dostępni w jego zasobach. Decyduje się zrekrutować przywódcę, który ma dodatkową siłę w obszarach z grodem.

TRYBUT



W jednym obszarze, w którym znajduje się co najmniej jedna twoja jednostka oraz jednostki wikingów, przekazaj 1 monetę graczowi wikingów i umieść **wszystkie** jednostki wikingów z tego obszaru na Drakkarze. Pamiętaj, że nie jest to ruch, dlatego jednostki wikingów związane walką również muszą zostać umieszczone na Drakkarze.

Uwaga projektanta: dzięki tej akcji możesz wypchnąć wrogie jednostki ze swoich obszarów, ale może to kosztować cię przekazanie graczowi wikingów monety. Jeśli nie będziesz wystarczająco ostrożny, mogą oni wygrać, mając 8 monet na koniec rundy.



W Anglii Wschodniej znajdują się jednostki zarówno Adama, jak i Wiktorii. Liczba jednostek jest równa, ale Adam chce uwolnić swoje jednostki, aby wystać je do innego obszaru. Decyduje się zapłacić Wiktorii 1 monetę, zmuszając ją do umieszczenia jej **wszystkich** jednostek na Drakkarze.

AKCJE WIKINGÓW

RUCH



Przesuń swoje jednostki z jednego obszaru do przyległego lub ze Skandynawii do Anglii. Nie możesz przesuwać jednostek związanych walką. Aby przenieść jednostki ze Skandynawii do Anglii, musisz mieć znacznik celu wyprawy w polu celu wyprawy. Możesz wtedy przenieść jednostki z takiego obszaru do obszaru w Anglii, który ma taką samą pieczęć jak znacznik celu wyprawy.

Jeżeli chcesz przenieść jednostki z obszaru bez znacznika celu wyprawy, musisz odkryć jeden losowy, zakryty znacznik celu wyprawy i umieścić go w polu celu wyprawy w wybranym obszarze. Następnie **musisz** przenieść co najmniej 1 swoją jednostkę do obszaru w Anglii z taką samą pieczęcią.

Jeżeli chcesz przenieść jednostki z obszaru z odkrytym znacznikiem celu wyprawy, ale chcesz zmienić cel, wylosuj nowy znacznik celu wyprawy i zastąp nim obecny w tym obszarze. Następnie **musisz** przenieść co najmniej 1 swoją jednostkę do obszaru w Anglii z taką samą pieczęcią.



W poprzedniej rundzie Wiktoria użyła akcji zwiadu, aby ustawić cel wyprawy na Nortumbrię (znacznik celu wyprawy jest zakryty, więc Adam nie zna jego lokalizacji). Teraz, gdy jej jednostki są gotowe, Wiktoria odkrywa znacznik i przesuwa swoje siły. Może przenieść dowolną liczbę jednostek z północnego obszaru w Skandynawii do Nortumbrii i decyduje się przesuwać je wszystkie.



Wiktoria chce wprowadzić trochę zamieszania i zaatakować inny obszar, aby wyrzucić presję na Adama. Planuje przenieść jednostki ze środkowego obszaru Skandynawii. Nie ma tam znacznika celu wyprawy, więc losowo odkrywa jeden znacznik celu wyprawy. Na jej szczęście celem jest Essex, czyli obszar, w którym ona i Adam mają po 1 wojownika. Przesuwa obu swoich wojowników ze Skandynawii i teraz kontroluje Essex.

ZWIAD



Sprawdź wszystkie znaczniki celu wyprawy, wybierz jeden i umieść go zakryty na dowolnym z trzech pól celu wyprawy. Jeżeli na tym polu jest już znacznik, usuń go, a wybrany połącz zakryty w jego miejsce.

Usunięty znacznik umieść razem z pozostałymi znacznikami celu wyprawy poza planszą, a następnie pomieszaj je wszystkie.



Wiktoria planuje najazd, ale najpierw chce się upewnić, że zaatakuje gród, aby przeprowadzić szybki rajd. Widzi, że Adam właśnie zbudował gród w Nortumbrii. Decyduje się tam przesuwać, więc wybiera znacznik

celu wyprawy Nortumbria i kładzie znacznik zakryty w północnym obszarze Skandynawii, ponieważ z tego obszaru chce rozpocząć inwazję.

REKRUTACJA



Wykonując tę akcję wybierz jedno z poniższych:

- Wydadz 1 monetę i zrekrutuj 1 jednostkę **ALBO**
- Wydadz 2 monety i zrekrutuj 3 jednostki.



Wiktoria decyduje się zrekrutować jednostki, aby przygotować pełnoskalową inwazję. W północnym obszarze nie ma jednostek, w środkowym ma 1 wojownika, a w południowym 1 wojownika i 1 przywódcę. W zasobach ma 1 przywódcę i 2 wojowników. Wydaje 2 monety, aby zrekrutować 3 jednostki. Pierwsza jednostka musi zostać umieszczona

w najbardziej północnym obszarze (ponieważ ma tam najmniej jednostek w Skandynawii), umieszcza więc tam wojownika. Następna jednostka może być umieszczona w centralnym lub północnym obszarze, więc umieszcza przywódcę w centralnym obszarze. Ostatni wojownik trafia do północnego obszaru.

GRABIEŻ



Usuń dowolną liczbę grodów z obszarów, które kontrolujesz. Za każdy usunięty gród weź 2 monety z zasobów ogólnych. Następnie **musisz umieścić na Drakkarze wszystkie swoje jednostki niezwiązane walką** z obszarów, z których właśnie usunąłeś gród.

Za każdym razem, gdy gród zostaje usunięty, przesun znacznik grodu na torze rund o jedno pole w lewo.

Uwaga projektanta: ta akcja, choć potężna, zmusza twoje jednostki do powrotu z Anglii do Skandynawii. Może to spowodować, że na koniec rundy nie będziesz mieć żadnych jednostek w Anglii, co może prowadzić do przegranej, dlatego należy zachować ostrożność przy wykonywaniu tej akcji.



Inwazja przebiega w dużej mierze zgodnie z planem – Wiktoria kontroluje Nortumbrię i Essex, a w każdym z tych obszarów znajduje się gród. Nie udało jej się przejąć kontroli nad Mercją, w której również znajduje się gród. Chce zdobyć monety z obu kontrolowanych obszarów, więc usuwa grody z obu tych obszarów, wykonując akcję grabieży. Za każdy usunięty gród zdobywa 2 monety (łącznie 4 monety). Następnie musi umieścić wszystkie niezwiązane walką jednostki z tych obszarów na Drakkarze.

AKCJE DODATKOWE

Niektóre kafle akcji zawierają złote ikony akcji dodatkowej. Jeśli na kafle znajduje się taka ikona, możesz ją rozpatrzeć, ale **musisz to zrobić przed rozpatrzeniem** jakichkolwiek innych akcji z tego kafła.

AKCJE DODATKOWE ANGLOSASÓW



Przesuń 1 swoją jednostkę **ALBO** weź 1 monetę z zasobów ogólnych.



Weź 1 monetę z zasobów ogólnych.

AKCJE DODATKOWE WIKINGÓW



Zrekrutuj 1 wojownika w Skandynawii.



Przesuń swoje jednostki. Nie możesz przesuwać jednostek związanych walką.

FAZA BITWY

Bitwy są rozpatrywane po tym, jak obaj gracze zakończą wykonywanie swoich akcji. Bitwy mają miejsce we wszystkich obszarach, w których znajdują się jednostki obu stron. Jeśli dochodzi do więcej niż jednej bitwy, gracz wikingów decyduje o kolejności ich rozpatrywania. Każda bitwa musi zostać w pełni rozpatrzona, zanim rozpocznie się następna.

Jeżeli w bitwie są obecni przywódcy, gracze mogą zdecydować się ujawnić ich umiejętności i je wykorzystać. Zaczynając od wikingów, każdy gracz może ujawnić swoich przywódców obecnych w bitwie. Aby to zrobić, umieść przywódcę na planszy tak, aby umiejętność była widoczna dla obu graczy (możesz położyć figurkę przywódcy na boku, z widoczną stroną z umiejętnością). Gracze na przemian ujawniają swoich przywódców, po jednym na raz. Kontynuują, dopóki obaj gracze nie zdecydują się spasować lub nie pozostaną już żadni przywódcy do ujawnienia. Po zakończeniu obecnej bitwy ustaw swoich przywódców w pozycji

cji pionowej, z nadrukowaną stroną zwróconą do siebie.

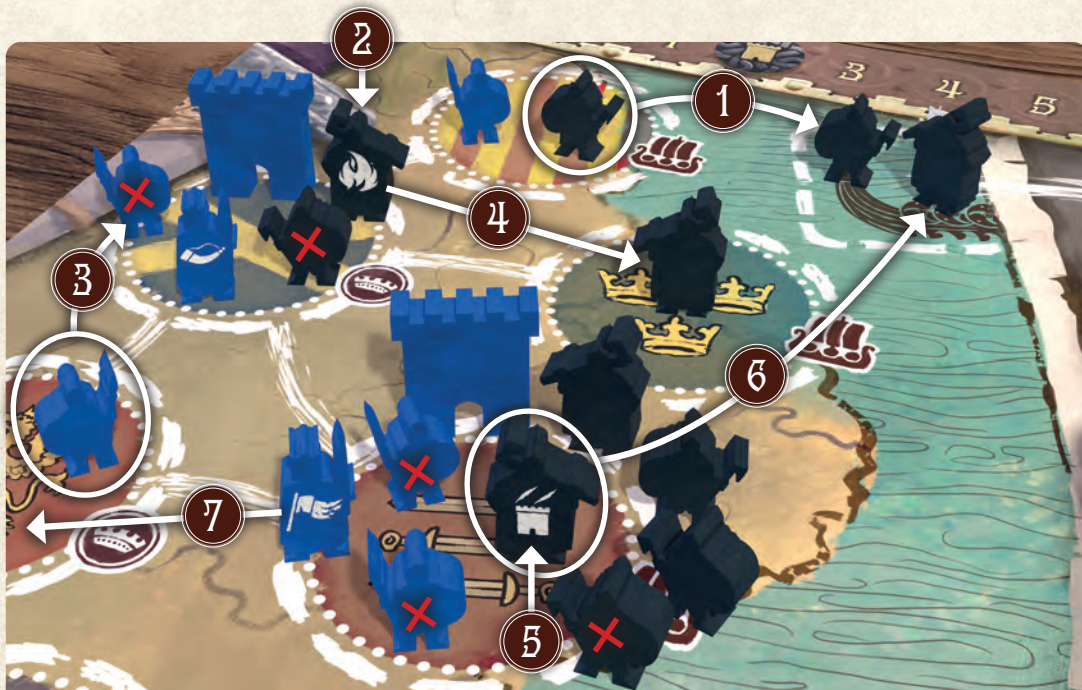
Gdy spasujesz, nie możesz już ujawniać kolejnych przywódców w tej bitwie. Nieujawnieni przywódcy nadal biorą udział w bitwie i mają siłę 1 (tyle samo co wojownicy).

Uwaga projektanta: powodem, dla którego możesz nie chcieć ujawniać przywódcy, jest to, że jego umiejętność nie wpłynie na bitwę albo że chcesz na razie zachować jego umiejętność w tajemnicy.

Szczegółowe wyjaśnienie umiejętności wszystkich przywódców znajduje się na pomocy gracza oraz na ostatniej stronie tej instrukcji.

Obaj gracze sumują swoje punkty siły, a gracz z wyższą łączną siłą wygrywa.

W przypadku remisu zwycięża gracz anglosaski.



Do rozpatrzenia są trzy bitwy. Wiktoria, jako gracz wikingów, może wybrać kolejność ich rozpatrywania. Decyduje się najpierw rozpatrzyć bitwę w Nortumbrii i, ponieważ kończy się remisablem, wycofuje swojego wojownika na Drakkar ❶. Następnie rozpatruje bitwę w Mercji i postanawia ujawnić swojego przywódcę, ponieważ zamierza złupić gród po wygranej bitwie ❷. Adam również ujawnia swojego przywódcę, którego umiejętność pozwala mu przesunąć jedną ze swoich jednostek z sąsiedniego obszaru, więc przenosi swojego wojownika z Wessex ❸. Obaj gracze mają siłę równą 2, co sprawia, że bitwa kończy się remisablem, a każdy musi usunąć jedną ze swoich jednostek; obaj usuwają po jednym wojowniku. Ponieważ bitwa skończyła się remisablem, Wiktoria musi wycofać swojego przywódcę, a następnie ukryć jego umiejętność ❹.

Czas na bitwę w Essex. Wiktoria ujawnia jednego ze swoich przywódców, którego umiejętność zapewnia 2 punkty siły w obszarze z grodem ❺. Adam może teraz ujawnić swojego przywódcę i decyduje się to zrobić. Jego umiejętność pozwala Adamowi natychmiast umieścić jedną z jednostek Wiktorii na Drakkarze; wybiera przesunąć ujawnionego przywódcę ❻. Wiktoria może ujawnić kolejnego przywódcę, ale decyduje się tego nie robić. Obaj gracze sumują teraz swoją siłę: Wiktoria ma 4, Adam 3, więc Wiktoria wygrywa. Wiktoria musi usunąć 1 swoją jednostkę, więc usuwa 1 wojownika, a Adam musi usunąć 2 swoje jednostki i wycofać ostatnią. Wybiera, aby usunąć 2 wojowników i wycofać swojego przywódcę ❼.

STRATY

Obaj gracze muszą usunąć 1 swoją jednostkę za każde 2 punkty siły, które posiada przeciwnik.

Wszyscy usunięci wojownicy wracają do zasobów swojego właściciela, z wyjątkiem przywódców, którzy są na trwałe usuwani z gry. Następnie przegrany musi się wycofać.

WYCOFANIE

Podczas wycofywania się po bitwie, wszystkie twoje jednostki wycofujące się z tej bitwy muszą wycofać się do jednego obszaru, przy czym należy przestrzegać następujących ograniczeń.

GRACZ ANGLOSASKI

- Nie możesz wycofać się do obszaru z jednostkami Wikinga.


- Jeśli nie możesz się wycofać, twoje jednostki zostają usunięte.

GRACZ WIKINGÓW

- Nie możesz wycofać się do obszaru z jednostkami Anglosasów ani z grodem.
- Musisz wycofać się do obszaru, w którym znajdują się twoje jednostki. Jeśli nie jest to możliwe, musisz wycofać się do niekontrolowanego obszaru lub, jeśli bitwa miała miejsce w obszarze przybrzeżnym, możesz wycofać się na Drakkar.
- Jeśli nie możesz się wycofać, twoje jednostki zostają usunięte.

FAZA ZAKOŃCZENIA RUNDY

Po tym, jak wykonacie swoje akcje i rozpatrzyć wszystkie możliwe bitwy, przechodzicie do fazy zakończenia rundy. Rozpatrzyć ją w następujący sposób:

1. Sprawdźcie, czy któryś z warunków zwycięstwa został spełniony.
2. Przesuńcie znacznik rundy o jedno pole w lewo.
3. Jeśli gracz wikingów kontroluje któryś z obszarów śródlądowych , zdobywa 1 monetę za każdy taki obszar.

4. Gracz wikingów przesuwa wszystkie swoje jednostki z Drakkaru do Skandynawii (pamiętaj, żeby rozmieścić je tak, aby wszystkie trzy obszary miały, jeśli to możliwe, równą liczbę jednostek).
5. Ustaw kafle akcji na stole tak, aby wszystkie tworzyły jedną linię.
6. Rozpocznij nową rundę.



TWÓRCY

Autor gry: Maciej Stepień

Deweloper: Mariusz Rosik

Produkcja: Waldemar Gumienny

Dyrektor kreatywny: Jaro Andruszkiewicz

Ilustracje: Mihajlo Dimitrievski (The Mico),
Bartłomiej Jędrzejewski, Katarzyna Jasińska

Kształt drewnianych figurek: Natalia
Turzańska

Edycja i korekta wersji angielskiej: Mariusz
Rosik, Srdjan Jovanovski

Tłumaczenie wersji polskiej: Mariusz Rosik

DTP: Katarzyna Jasińska

Testerzy: Rafał Ciesielski,
Marcin Drzewiecki, Wojtek Frelich,
Jarosław Kadecki, Joanna Kijanka,
Jasiek Łuszczki, Alina Rajewska,
Paweł Samborski, Adrian Stefaniak,
Kamil Styczeń, Łukasz Włodarczyk,
Przemysław Wojtkowiak, Maciej Ziółkowski

**Specjalne podziękowania, dla wyjątkowych
osób – bez Was gra nie byłaby najlepszą
wersją siebie:**

Aleksander Biela, Robert Plesowicz,
Mateusz Śliwiński oraz Wrocławska
grupa testerska FATAMORGANA



PHALANX LTD

Ealing Cross, 1st Floor,
85 Uxbridge Road, London,
W5 5TH | United Kingdom
<https://phalanx.co.uk/>

Jeśli w Państwa egzemplarzu brakuje jakiegokolwiek elementu, prosimy o kontakt pod adresem: customercare@phalanxgames.co.uk

Anglosasi

umiejętności przywódców



Na obszarze **z** grodem, siła tego przywódcy wynosi **2**.



Przesuń 1 niezwiązaną bitwą jednostkę z przyległego obszaru do obszaru z tym przywódcą.



Gracz Anglosasów umieszcza na **Drakkarze** 1 wojownika wikingów (może być związany bitwą).



Na obszarze **bez** grodu, siła tego przywódcy wynosi **3**.



Na obszarze **z** grodem, siła tego przywódcy wynosi **2**.



Przesuń 1 jednostkę ze Skandynawii do przybrzeżnego obszaru z tym przywódcą.



Gracz wikingów usuwa swojego przywódcę i do **2 jednostek przeciwnika** z tego obszaru.



Po wygranej bitwie rozpatrz akcję Grabieży na tym obszarze.

Wikingowie

umiejętności przywódców

