



w skład tego rozszerzenia wchodzi 5 modułów, które mogą być ze sobą łączone w dowolny sposób:

- 5. GRACZ
- MY CHCEMY KRÓLA!
- PORY ROKU W INIS
- MORSKIE PODRÓŻE
- NOWE KARTY EPOSU

komponenty

- 1 plansza Pór Roku
- 1 znacznik Pory Roku
- 5 kart Pór Roku
- 2 zmienione karty Akcji (zastępujące te z gry podstawowej)
- 4 nowe karty Akcji (dla 5. gracza)
- 1 żeton Pretendenta (dla 5. gracza)
- 12 figurek Klanu (dla 5. gracza)
- 15 nowych kart Eposu
- 6 nowych i 1 zmieniony kafel Terenu (zastępujący ten z gry podstawowej)
- 6 odpowiadających im kart Przewagi
- 9 kaffi Portu
- 1 żeton Wyczynu
- 1 znacznik Klątwy Machy
- 1 znacznik Filiego
- 5 znaczników Banshee
- 1 żeton Króla



Uwaga: kaffe Portu, podobnie jak żetony Wyczynu, nie są limitowane. Jeśli zajdzie taka potrzeba, należy użyć dowolnego żetonu, zamiast brakującego kaffa Portu.

zmiany w zasadach

ZMIENIONE KARTY AKCJI

Podmień karty Akcji „Odkrywcy” oraz „Druid” z podstawowej wersji gry.

NOWY TERMIN: WSPÓŁDZIELONY TEREN

Współdzielony Teren to Teren, na którym obecni są co najmniej 2 gracze.

OBJAŚNIENIE MOMENTU ZAGRANIA

Podczas rozpatrywania efektu, gdy dotyczy on więcej niż jednego gracza, rozpatrywanie zaczyna się od Brana i postępuje zgodnie z kierunkiem wyznaczonym przez Stado Wron (o ile nie jest to wyraźnie inaczej napisane).

Jeśli kilku graczy chce zagrać karty w tym samym momencie, pierwszeństwo należy do aktywnego gracza; kolejne karty zagrywają gracze zgodnie z kierunkiem wyznaczonym przez Stado Wron.

Za wyjątkiem Konfliktu, aktywny gracz to ten, który rozgrywa swoją kolejkę.

Podczas Konfliktu aktywny gracz to ten, który ma wykonać/wykonuje manewr.



5 NOWYCH MODUŁÓW

moduł 1: 5. GRACZ

Podczas rozgrywki w pięciu graczy należy zastosować następujące zmiany:

- Dodać 4 karty Akcji do talii kart Akcji
- Dodać 5. żeton Pretendenta
- Dodać 12 figurek 5. Klanu

Aby czas rozgrywki nie był zbyt długi, sugerujemy używać modułu „5. Gracz” razem z modulem „My chcemy Króla!”



moduł 2: MY CHCEMY KRÓLA!

Ten moduł skraca czas rozgrywki, ograniczając liczbę nierozstrzygniętych remisów przy *Weryfikacji zwycięzców* (takich w których nie uczestniczy Bran).

Choć powstał on z myślą o 5-osobowej rozgrywce, można z niego swobodnie korzystać w rozgrywkach dla 3 i 4 graczy.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Podczas przygotowania do gry dodatkowo:

- Połóżcie żeton Króla w pobliżu obszaru gry, stroną „My chcemy Króla” ku górze.

MY CHCEMY KRÓLA!

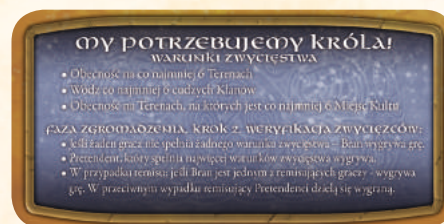
Jeśli podczas *Weryfikacji zwycięzców* żeton Króla leży tą stroną ku górze, stosujcie zasady z 10 strony instrukcji, z następującą zmianą:

- Jeśli Brana nie ma wśród remisujących graczy, każdy remisujący gracz otrzymuje 1 żeton Wyczynu. Następnie obróćcie żeton Króla na stronę „My potrzebujemy Króla!”.

MY POTRZEBUJEMY KRÓLA!

Jeśli żeton Króla leży tą stroną ku górze, rozgrywacie do końca obecną rundę i następnie przechodzicie do ostatniej fazy Zgromadzenia z następującą zmianą podczas Weryfikacji zwycięzców:

- Jeśli żaden gracz nie spełnia żadnego warunku zwycięstwa – Bran wygrywa grę.
- Jeśli Brana nie ma wśród remisujących graczy, remisujący gracze wspólnie wygrywają grę.



moduł 3: PORĘ ROKU W INIS

Ten moduł wprowadza do fazy Zgromadzenia nowy krok „Uświęcone obrządki” oraz zmienia fazę Porę Roku.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Podczas przygotowania do gry zastosujcie następujące zmiany:

- Umieście planszę Pór Roku w pobliżu obszaru gry
- Losowo ustalcie początkową Porę Roku i połóżcie przy niej znacznik Pory Roku
- Każdy gracz dobiera kartę Pory Roku

UŚWIĘCONE OBRZĄDKI

Do fazy Zgromadzenia dochodzi 7-my krok: „Uświęcone Obrządki”.

Działanie każdego Obrządku opisane jest na planszy Pory Roku.

W czasie fazy Pory Roku stosujcie się do zasad obecnej Pory Roku. Na końcu tej fazy przesuniecie znacznik Pory Roku na planszy Pór Roku na kolejną Porę Roku zgodnie z ruchem wskazówek zegara.



moduł 4: morskie podróże

Ten moduł dodaje nowy rodzaj Terenu: Wyspy, które odróżnia od pozostałych Terenów niebieskie obramowanie. Dodatkowo wprowadza do gry Porty, które pozwalają na ruch przez morze.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Podczas przygotowania do gry zastosujcie następujące zmiany:

- Zastąpcie kafel Terenu „Zatoka” z gry podstawowej, tym z tego dodatku
- Oddzielcie kafle Wysp od pozostałych Terenów
- Dobierzcie i ułóżcie tyle wierzchnich kafli Terenu, ilu jest graczy. Przestrzegajcie zasady umieszczania Portu, jeśli zachodzi taka potrzeba.
- Po wybraniu przez Brana obszaru stołecznego, oprócz figurek Stolicy i Miejsca Kultu dołóżcie do kafła tego Terenu kafel Portu (chyba, że już się tam znajduje).
- Następnie potasujcie kafle Wysp z pozostałymi kafłami Terenu.

NOWE ZASADY

1. UMIESZCZANIE TERENU

Umieszczanie nowego Terenu wymaga teraz umieszczenia go w taki sposób, by sąsiadował z co najmniej 2 Terenami (o ile Teren ten nie jest Wyspą).

2. UMIESZCZANIE WYSPY

Kiedy gracz dobierze kafel Wyspy, umieszcza go tak, by nie sąsiadował z żadnym innym Terenem, tworząc obszar gry reprezentujący morze. Wyspa nigdy nie może sąsiadować z innym Terenem.

Ta zasada umieszczania ma pierwszeństwo zarówno nad zasadami z gry podstawowej jak i tekstem na kartach.

3. UMIESZCZANIE KAFLA PORTU

Gdy gracz umieszcza kafel Portu przy Terenie, wykonuje co następuje:

- 1 Wybiera jedno z dostępnych miejsc przy kaflu Terenu.
- 2 Jeśli tylko jest to możliwe, gracz musi umieścić kafel Portu, tak by nie sąsiadował z żadnym innym kaflem Terenu. W przeciwnym wypadku Port może sąsiadować z innym kaflem Terenu.
- 3 Od momentu umieszczenia, kafel Portu musi zawsze mieć dostęp do morza, co oznacza, że nie można go otoczyć innymi Terenami.
- 4 Przy 1 kaflu Terenu może znajdować się maks. 1 kafel Portu.

4. MORSKIE PODRÓŻE

Gdy gracz zagrywa kartę, która pozwala mu na ruch, lub kiedy wycofuje się z Konfliktu, jeden (i tylko jeden) z tych ruchów może być wykonany z wykorzystaniem morza.

Przy rozpatrywaniu ruchu przez morze Tereny z kafłami Portu są uważane za sąsiadujące ze sobą.



3 miejsca, w których można umieścić kafel Portu.



Kafel Portu należy umieścić tak, by nie sąsiadował z żadnym innym Terenem (o ile to możliwe).



Uwaga: kafel Portu na powyższej ilustracji styka się z trzema kafłami Terenu, ale sąsiaduje tylko z jednym - środkowym.

moduł 5: 15 NOWYCH KART EPOSU

Dodajcie 15 nowych kart Eposu do talii Eposu.

WAŻNE: Jeśli nie korzystacie z modułu: „Morskie podróże”, usuńcie z gry kartę Eposu „Synowie Mila Espaine”.

Każda karta Eposu nawiązuje do konkretnej celtyckiej legendy, które opisano poniżej:

Wymiana Pwylla - Pwyll był władcą walijskiego królestwa Dynes. Pewnego dnia na polowaniu rozsierdził Arawna, Pana Zaświatów. W ramach rekompensaty Pwyll zobowiązał przybrać przez rok postać Arawnai zabić jego rywala Havgan.

Święte wzgórze Tary - wzgórze w środkowej Irlandii będące siedzibą druidów i arcykrólów. Na nim znajdują się kamień Fal i cytadela królów wzniesiona przez Cormaca Mac Airt.

Kłątwa Machy - Macha rzuciła kłatwę na Ulaíd, która zmusiła Cúchulainna do samotnej walki przeciwko armiom królowej Mebd.

Przepowiednia Cethlenn - Cethlenn wróżbitka, przepowiedziała swojemu mężowi Balorowi z Fomorian, że jego wnuk Lug, będzie sprawcą jego śmierci. Balor sądził, że pozbył się go zaraz po jego narodzinach.

Wyprawa Maelduna - Maeldun pragnąc pomścić śmierć ojca wyruszył w podróż, podczas której odkrył wiele mitycznych wysp, zamieszkałych przez niezwykle stwory i nadzwyczajne postacie.

Miecz Nuady (Fragarach) - miecz ze światła, jeden z czterech skarbów Tuatha. Pozostałe to: Kamień Fal, Włócznia Przeznaczenia i Kocioł Odrodzenia.

Féth Fiadha - mistyczna, druidyczna mgła Tuathy.

Podróż Brana - Bran zachęcony przez tajemniczego nieznajomego wyruszył w podróż, na której spotkał Manannan mac Liri dotarł do wysp w Zaświatach, pełnych niecodziennych zwyczajów.

Niall od dziewięciu zakładników - król Tary, według legendy zyskał swój przydomek po tym jak uwięził synów dziewięciu królów sąsiednich królestw.

Opowieści Fintana - druid i doradca arcykrólów, brał udział w pierwszej bitwie z Fir Bolgami na Mag Tured, żył kilka tysięcy lat. Opuścił świat ludzi na koniec ery mi-

stycznej, po tym jak opowiedział swą historię.

Cormac mac Airt - jeden z najznamienitszych arcykrólów, znany ze swej hojności poczucia sprawiedliwości. Został królem dzięki wsparciu mieszkańców Tary.

Riannon córka Hefeydda - po tym jak Pwyll zobaczył ją po raz pierwszy, wysłał za nią swoich najlepszych jeźdźców, ale żaden nie mógł się z nią równać. Sama jednak postanowiła się z nim spotkać i ostatecznie poślubić. Podczas swego życia przetrwała wiele kłatw.

Gniew Fionna - mówi się, że Fionn mac Cumhail, wódz Fianny, czasami przeistaczał się w olbrzyma.

Synowie Mila Espaine - Milecjanie jako ostatni najechali Irlandię. To ludzie, przodkowie Gaelów. Udało im się wylądować na brzegu Irlandii mimo rozposcierającej się Féth Fiadha.

Wycie Banshee - Banshee to posłaniec z Zaświatów, bywa odpychającą brzydka jak i nieopisanie piękna. Jej wycie oznacza zbliżającą się śmierć...



TWÓRCY

Autor gry: Christian Martinez

Okladka i ilustracje: Jim Fitzpatrick – Territory Art; Dimitri Biela

Projekt graficzny: Camille Durand-Kriegel, Sabrina Tobal

Tekst polski: Grzegorz Polewka

Skład wersji polskiej: Maciej Mutwil

PORTAL GAMES, ul. św. Urbana 15, 44-100 Gliwice, tel./fax +48 32 334 85 38
portal@portalgames.pl, www.portalgames.pl

Gra, instrukcja, ani ich fragmenty nie mogą być reprodukowane w jakiegokolwiek postaci bez pisemnej zgody Wydawcy.

Szanowny Kliencie, nasze gry kompletowane są ze szczególną starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj nas o tym: portal@portalgames.pl.

