



BRIAN BORU



wielki król irlandii

AUTOR GRY: PEER SYLVESTER

ILUSTRACJE: DEIRDRE DE BARRA

*Irlandia jest zalana przez niedoszłych królów, głodnych władzy samozwańców i samo-zadeklarowanych władców.
W prowincjach pełno jest zamętu, czego konsekwencje ponoszą prości ludzie.
Kraj potrzebuje przywódcy.*

W *Brian Boru* będziesz dążyć do zjednoczenia Irlandii na swoich włościach, w czym pomogą potęga, spryt i zaślubiny. Dołącz do oddziałów, aby odeprzeć ataki najeźdźców Wikingów, buduj klasztory, by poszerzać swoje wpływy i zgromadzić wsparcie w miastach i wioskach w całym kraju. Jeśli chcesz zostać Wielkim Królem Irlandii, musisz przebrnąć przez sieć niestałych sojuszy, przechrzyć swoich wrogów i napisać historię po swoim.

NOTA HISTORYCZNA OD AUTORA

Brian Boru (Brian Śmiały) był Wielkim Królem Irlandii, żyjącym około 1000 r.n.e. Wstąpił się jako wojownik, odpierając liczne inwazje Wikingów i pokonując na polu bitwy wielu wrogów wśród swoich krewnych. Nie tylko jego mistrzowska taktyka wojskowa zapewniła mu ten status, ale również smykałka do polityki. Wprawnie swatał różnych członków swojej rodziny, by zawierać ważne sojusze - praktyka, której nie akceptuję i nie polecam! Odbudował również wiele klasztorów, które zostały zniszczone w wyniku najazdów, czym zapewnił sobie przychylność Kościoła. Zmarł w 1014 roku w Bitwie pod Clontarf przeciwko Duńczykom, choć jego wojska zwyciężyły.

Możecie pomyśleć, że gra o zdobywaniu przewagi w regionach wzięła się z bardzo nowoczesnego oblicza demokracji lub teorii gier, ale coś bardzo podobnego istniało w czasach Briana Śmiałego. Irlandia podzielona była na klany. Dobrze usytuowani członkowie każdego z klanów wybierali przywódcę swojej rady, zwanego Ri, który w czasach wojny sprawował władzę absolutną. Każdy Ri (który odnosi się do miast w grze) był wierny królowi - Ruirí (nie przedstawione w grze). Ponad Ruirí stał władca regionu - Ri Ruirech. Różni Ri Ruirechowie walczyli ze sobą o tytuł Wielkiego Króla Irlandii. Ri oraz Ri Ruirechowie nie zostali odwzorowani w grze, by uniknąć nieporozumień.

Duńczycy lubili osiedlać się na terenach, które wcześniej plądrowali jako "Wikingowie" (tak siebie nazywali podczas grabieży). Współpracowali również z lokalnymi władzami, by zdobyć polityczną siłę i prowadzić interesy, dzięki czemu mogli zapewnić sobie spokój w nowej osadzie.

Zauważcie, że osoby na kartach Zaślubin nie przedstawiają prawdziwych irlandzkich ani duńskich członków rodzin królewskich.

KOMPONENTY



25 kart Akcji

Kolor: odpowiada konkretnym akcjom i miastom na planszy.

Karty Bitew (czerwone) są używane do walki z Wikingami.

Karty Kościoła (niebieskie) są używane do zdobywania przychylności Kościoła.

Karty Załotów (żółte) są używane do zawierania politycznych powiązań.

Karty Królewskie (białe) są uniwersalne i mogą być użyte do zdobycia miast w dowolnym kolorze.

Wartość: decyduje, czy próba powiodła się, czy nie.

Akcja Główna: akcja, którą możesz wykonać po udanej próbie. Zawsze zapewnia przejęcie kontroli w mieście.

Akcje Dodatkowe: akcje, które możesz wykonać, jeśli przegrasz próbę. Sam wybierasz jedną z opcji, którą w pełni rozpatrzyć. Niektóre karty mają tylko jedną akcję Dodatkową.



9 kart Zaślubin

Nagroda: bonusy, które otrzymasz, gdy zdobędziesz kartę podczas zaślubin.

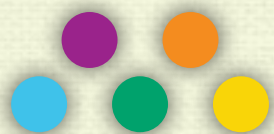
Księżniczka Danii jest specjalną, dwustronną kartą Zaślubin, która przedstawia przymierze z Wikingami.

7 kart Wikingów

Siła ataku: liczba znaczników najeźdźców Wikingów umieszczonych na Obszarze Bitwy podczas fazy Przygotowania.



5 kart Pomocy



125 drewnianych dysków graczy
(po 25 w każdym kolorze)



16 znaczników
Klasztoru



60 monet



10 znaczników kontroli
Wikingów



30 znaczników
Najeźdźców Wikingów



14 znaczników
Poważania



1 znacznik
Aktywnego
Miasta



8 znaczników
Roszczenia

Dyski i znaczniki należy traktować
jako nieograniczone.

Plansza

- Regiony:** Irlandia podzielona jest na 8 regionów. Każdy region ma wartość progową i wartość punktową, które widnieją również na odpowiadającym znaczniku roszczenia.



wartość progowa



wartość punktowa

- Miasta:** każde miasto ma kolor, który odpowiada kolorom kart Akcji.



Czerwony odpowiada kartom Bityw.



Niebieski odpowiada kartom Kościoła.



Żółty odpowiada kartom Złotów.

- Drogi:** łączą kilka miast, co ułatwia poszerzanie swoich zasięgów na sąsiednie miasta.
- Miejsce na znaczniki Roszczenia:** na tych polach należy umieścić znaczniki Roszczenia.
- Tor Zaślubin:** śledzi wasze starania do zwania politycznych przymierzy poprzez zaślubiny.
- Obszar Bitwy:** przedstawia starania w odpięciu najazdów Wikingów.
- Obszar Kościoła:** przedstawia starania w zdobywaniu przychylności Kościoła.
- Tor punktacji:** wskazuje wasze punkty.
- Tabela punktacji Regionów:** przypomnienie o punktach, które zdobędziecie na koniec gry za kontrolowanie miast na wielu obszarach.



PRZYGOTOWANIE DO GRY

1. Połóżcie planszę na środku obszaru gry.
2. Rozdzielcie monety, znaczniki Poważania, znaczniki Klasztoru, Najeźdźców Wikingów oraz znaczniki kontroli Wikingów i połóżcie je obok planszy. To będzie **pula zasobów**.
3. Każdy z graczy bierze wszystkie drewniane dyski w jednym kolorze. Nieużyte dyski odłóżcie do pudełka.
4. Każdy z graczy otrzymuje 3 monety i 1 znacznik Poważania.
5. Każdy z graczy umieszcza po 1 dysku w swoim kolorze na pierwszym polu toru Zaślubin oraz na polu 10 toru punktacji.
6. Połóżcie wszystkie znaczniki Roszczenia zakryte (stroną srebrną ku górze) na dedykowanych polach.
7. Rozdzielcie karty Akcji, Wikingów, Zaślubin oraz karty Pomocy i połóżcie obok planszy.
8. Wśród kart Zaślubin odnajdźcie Księżniczkę Danii i połóżcie ją obok toru Zaślubin.
9. Potasujcie pozostałe karty Zaślubin. Następnie połóżcie podaną liczbę kart Zaślubin w zakrytej talii na karcie Księżniczki Danii. Pozostałe karty odłóżcie do pudełka bez oglądania.
Trzech graczy: 2 karty Zaślubin.
Czterech lub pięciu graczy: 3 karty Zaślubin.
10. Potasujcie karty Wikingów. Następnie połóżcie je zakryte obok obszaru Bitwy.
11. Każdy z graczy bierze po karcie Pomocy.
12. Połóżcie zakrytą talię kart Akcji obok planszy.
13. Losowo wybierzcie gracza rozpoczynającego. Otrzymuje on znacznik Aktywnego Miasta.
14. Zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, zaczynając od gracza ze znacznikiem Aktywnego Miasta, każdy z graczy umieszcza dysk w swoim kolorze na polu wybranego Miasta. Nie możesz umieścić dysku w regionie, w którym znajduje się już dysk innego gracza.



JAK GRAĆ

Gra toczy się przez określoną liczbę rund. Po trzech (w grze trzyosobowej) lub czterech rundach (w grze cztero- i pięciosobowej) gra kończy się, a gracz z największą liczbą punktów zostaje zwycięzcą.

Każda runda składa się z czterech faz: Przygotowania, Wyboru kart, Akcji oraz Utrzymania.

W **fazie Przygotowania** odkrywacie nowe karty Wikingów i Zaślubin.

W **fazie Wyboru** kart dobieracie na rękę karty do wykorzystania w fazie Akcji.

W **fazie Akcji** zagrywacie karty w trakcie próby oraz wykonujecie akcje Główne i Dodatkowe.

W **fazie Utrzymania** zawieracie powiązania, walczyacie z Wikingami, budujecie Klasztory oraz zdobywacie władzę w regionach.

FAZA PRZYGOTOWANIA

Odkryjcie wierzchnią kartę talii Wikingów. Na obszarze Bitwy połóżcie tyle znaczników Najeźdźców Wikingów, ile wskazuje siła ataku na karcie. Odrzućcie tę kartę.

Następnie odkryjcie wierzchnią kartę talii Zaślubin i połóżcie na szczycie toru Zaślubin.

Jeśli w stosie kart Zaślubin nie ma już kart, jest to ostatnia runda w grze.

W ten sposób Książniczka Danii jest zawsze ostatnią kartą Zaślubin.

Przejdźcie do fazy Wyboru Kart.

FAZA WYBORU KART

Potasujcie wszystkie karty Akcji. Rozdajcie karty w zależności od liczby graczy:

Trzech graczy: rozdajcie każdemu z graczy po 8 kart.

Czterech graczy: rozdajcie każdemu z graczy po 6 kart.

Pięciu graczy: rozdajcie każdemu z graczy po 5 kart.

Jeśli gracze w trzech lub czterech graczy, pozostałą kartę odłóżcie zakrytą obok Planszy bez podglądania.

Spośród kart, które otrzymaliście, wybierzcie dwie i połóżcie je zakryte przed sobą. Będzie to wasza ręka używana w fazie Akcji. Gdy wszyscy gracze wybiorą swoje karty, podajcie pozostałe karty do gracza po swojej lewej.

Wybierzcie dwie karty spośród kart które otrzymaliście i połóżcie zakryte razem z kartami wybranymi wcześniej. Znowu podajcie pozostałe karty do gracza po swojej lewej.

Powtórzcie ten proces, aż wszystkie rozdane karty zostaną umieszczone zakryte przed graczami. Kiedy otrzymacie tylko jedną lub dwie karty od gracza po prawej, natychmiast połóżcie je zakryte na waszym stosie.

Weźcie wszystkie leżące przed wami karty na rękę i przejdźcie do fazy Akcji.

Podczas wybierania kart, możecie patrzeć na wybrane wcześniej karty, ale nie możecie ich wymieniać z otrzymanymi kartami.

FAZA AKCJI

Faza Akcji toczy się przez określoną liczbę prób.

Rozgrywajcie próby tak długo, aż każdemu z graczy zostanie jedna karta akcji na ręce.

Następnie przejdźcie do fazy Utrzymania, odrzucając ostatnią kartę z ręki.

PRÓBY

Na początku każdej próby gracz, który posiada znacznik Aktywnego Miasta, umieszcza go na dowolnym mieście na planszy, na którym nie ma jeszcze żadnego dysku. Staje się ono Aktywnym Miastem.

Następnie zagrywa kartę z ręki. Kolor karty musi być zgodny z kolorem Aktywnego Miasta lub być kartą Królewską (białą).

Zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara pozostali gracze zagrywają po 1 karcie z ręki. Mogą zagrać dowolną kartę, bez względu na wartość i kolor. Nie ma konieczności zagrywania kart w kolorze czy wartości zagranych wcześniej kart.

Gracz, który zagrał kartę o najwyższej wartości w kolorze Aktywnego Miasta, wygrywa próbę. Pozostali gracze przegrywają próbę. Królewskie (białe) karty są uniwersalne i liczą się tak, jak karty w kolorze Aktywnego Miasta.

Gracz, który zagrał kartę o najniższej wartości (bez względu na kolor), wykonuje akcję opisaną na jego karcie:

Jeśli wygrał próbę, wykonuje **akcję Główną**.

Akcja Główna jest widoczna na górze karty.

Jeśli gracz nie wygrał próby, wykonuje wybraną **akcję Dodatkową**.

Akcje Dodatkowe widoczne są na dole karty. Niektóre karty mają tylko jedną akcję Dodatkową.

Akcje są opisane kolejnej stronie.

Po wykonaniu akcji karta Akcji zostaje odrzucona na wspólny stos kart odrzuconych i gracz z aktualnie najniższą wartością zagranej karty rozgrywa swoją akcję w ten sam sposób.

Gdy wszyscy gracze wykonają swoją akcję, próba się kończy.

Nie wolno przeglądać stosu kart odrzuconych.

Jeśli w tym momencie gracze mają na ręce tylko po 1 karcie, faza Akcji kończy się. W innym wypadku gracz, który posiada znacznik Aktywnego Miasta, rozpoczyna kolejną próbę.

AKCJE

Każda z Głównych i Dodatkowych akcji posiada jeden lub kilka symboli. Podczas wykonywania akcji trzeba rozpatryć **wszystkie** symbole w kolejności od lewej do prawej.

Ikona	Akcja
	Weź znacznik Aktywnego Miasta i umieść dysk na Aktywnym Mieście. Od teraz kontrolujesz to miasto. Ten symbol widnieje tylko w akcjach Głównych.
	Weź z puli 1 monetę. Liczbę monet należy traktować jak nieograniczoną.
	Zwróć 1 monetę do puli. Jeśli nie posiadasz monet, zamiast tego utrac 2 punkty zwycięstwa. Jeśli nie masz żadnych punktów, ten symbol nie daje żadnego efektu. <i>To jedyna sytuacja, w której punkty są wydawane zamiast monet.</i>
	Weź z puli znacznik Poważania. Liczbę znaczników Poważania należy traktować jak nieograniczoną.
	Położ dysk w swoim kolorze na obszarze Kościoła. Możesz wydać dowolną liczbę monet, aby za każde 2 wydane w ten sposób monety umieścić jeden dysk więcej na obszarze Kościoła. Liczbę kolorowych dysków graczy należy traktować jak nieograniczoną.
	Weź znacznik Najeźdźców Wikingów z obszaru Bitwy. Możesz wydać dowolną liczbę monet, aby za każde 2 wydane w ten sposób monety zabrać jeden znacznik Najeźdźców więcej z obszaru Bitwy. Jeśli na obszarze Bitwy nie ma Najeźdźców Wikingów, ten symbol nie daje żadnego efektu.
	Przesuń swój dysk o 1 pole do przodu na torze Zaślubin. Możesz wydać dowolną liczbę monet, aby za każde 2 wydane w ten sposób monety poruszyć się o 1 pole dalej. Jeśli znajdujesz się na najwyższym polu toru Zaślubin, ten symbol nie daje żadnego efektu. Jeśli na koniec rozpatrywania akcji twój dysk miałby zatrzymać się na polu, na którym leży już dysk innego gracza, przesuń swój dysk na pierwsze pole poniżej, na którym nie ma żadnego dysku lub na pierwsze pole toru Zaślubin.
	Możesz wydać 5 monet, aby poszerzyć swoje zasięgi do nowego miasta. Najpierw wybierz miasto, które kontrolujesz. Następnie wybierz miasto, które jest z nim połączone drogą i nie ma na nim żadnego dysku ani znacznika Aktywnego Miasta . Umieść swój dysk na tym mieście. Od teraz kontrolujesz to miasto. Możesz poszerzać zasięgi tylko do miast, które są bezpośrednio połączone z miastem, które kontrolujesz, nie może być między nimi żadnych innych miast (kontrolowanych lub nie).
	Usuń znacznik kontroli Wikingów z planszy, aby odkryć znajdujący się pod nim dysk. To miasto jest teraz kontrolowane przez gracza, którego dysk został odkryty.

**SZUKASZ GIER Z POJEDYNKIEM WŁADCÓW?
SPRAWDŹ TE TYTUŁY!**

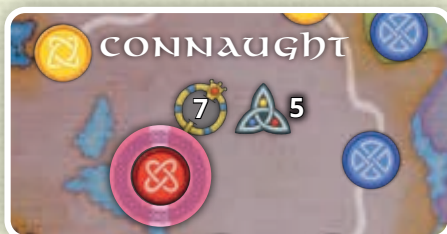


Plakaty gier: Class of Cultures, A Rising Sun, Oath, Virtù, Root.

PRZYKŁAD FAZY AKCJI

Daria, Kasia, Jerzy i Piotr są w trakcie Fazy Akcji. Właśnie zakończyli próbę.

Na początku kolejnej próby Daria ma znacznik Aktywnego Miasta, więc umieszcza go na niezajętym mieście w Connaught. Jako że jest to miasto czerwone, musi zagrać kartę czerwoną (lub białą). Zagrywa czerwoną 11.



Kasia decyduje, że nie zależy jej na zwycięstwie w tej próbie, więc zagrywa czerwoną 2.

Jerzy chce wygrać próbę, więc zagrywa białą 13.

Na koniec Piotr, który nie ma na ręce kart, które pozwoliłyby mu wygrać próbę, zagrywa żółtą 17.

Jerzy wygrywa próbę, ponieważ zagrał kartę o najwyższej wartości w pasującym kolorze (karty Królewskie są uniwersalne).



Daria

Kasia

Jerzy

Piotr



Wykonują teraz akcje, rozpoczynając od gracza, który zagrał kartę o najniższej wartości, więc zaczyna Kasia. Nie wygrała próby, więc musi wybrać jedną z akcji Dodatkowych. Wybiera górną akcję, bierze zatem 3 monety. Ma również możliwość poszerzenia zasięgu do nowego miasta, poprzez wydanie 5 monet. Decyduje, że chce to zrobić, ale jako że fioletowy dysk Jerzego blokuje drogę w jednym z kierunków, ma tylko jedno miasto, do którego może poszerzyć swoje zasięgi. Wydaje monety i umieszcza swój niebieski dysk w mieście połączonym drogą z jednym z jej miast w Leinster.



Następnie Daria wykonuje dolną akcję Dodatkową - bierze 2 znaczniki Najeźdźców Wikingów z obszaru Bitwy. Decyduje się na wydanie czterech monet, aby wziąć dwa dodatkowe znaczniki (ponieważ grozi jej utrata miasta w przypadku najazdu Wikingów).



Jako że Jerzy wygrał próbę, wykonuje akcję Główną ze swojej karty. Umieszcza jeden ze swoich fioletowych dysków na Aktywnym Mieście i bierze znacznik Aktywnego Miasta, co oznacza, że rozpocznie kolejną próbę. Bierze również 1 monetę.



Na końcu Piotr wykonuje akcję Dodatkową ze swojej karty. Decyduje się poruszyć na torze Zaślubin o 3 pola do przodu. Dociera do pola, na którym znajduje się dysk Kasi. Musi wybrać: wydaje 2 monety, aby poruszyć się na kolejne pole albo porusza się o jedno pole w tył. Jako że dysk Jerzego znajduje się na polu poniżej, Piotr musiałby poruszyć się w tył o kolejne pole. Decyduje się więc wydać 2 monety, aby poruszyć się o 1 pole dalej od pola, na którym znajduje się Kasia.



Jako że wszyscy gracze wykonali swoje akcje, próba się kończy. Wszyscy mają po 1 karcie na ręce, więc karty te są odrzucane i gracze przechodzą do fazy Utrzymania.

FAZA UTRZYMANIA

Rozpatrzenie poniższe cztery kroki w podanej kolejności.

1. Zaślubiny.
2. Bitwa.
3. Kościół.
4. Zdobywanie władzy w regionach.




Następnie, jeśli w talii Zaślubin nie ma już kart, gra się kończy. W innym wypadku przejdźcie do fazy Przygotowania następnej rundy.

ZAŚLUBINY

Jeśli twój dysk znajduje się najwyżej na torze Zaślubin, udało ci się zaaranżować polityczne przymierze! *Nie musisz dotrzeć do najwyższego pola, wystarczy, że będziesz najwyżej spośród wszystkich graczy.*

Weź odkrytą kartę Zaślubin, umieść ją przed sobą i natychmiast zdobądź widoczne bonusy. Następnie przesun swój dysk na pierwsze pole na torze Zaślubin.

W rzadkiej sytuacji może się zdarzyć, że wszyscy gracze znajdują się na pierwszym polu toru, należy wtedy usunąć wierzchnią kartę z talii Zaślubin z gry i przejść do kroku Bitwy.

Ikona	Bonus
	Zdobądź wskazaną liczbę punktów.
	Weź z puli znacznik Poważania. Liczbę znaczników Poważania należy traktować jak nieograniczoną.
	Umieść swój kolorowy dysk na dowolnym, niezajętym mieście we wskazanym regionie. Od teraz kontrolujesz to miasto. Jeśli we wskazanym regionie nie ma miast bez dysków, ten symbol nie daje żadnego efektu.

Zaślubiny to polityczne przymierza zawierane pomiędzy członkami twojej dynastii i innymi irlandzkimi szlachciami i członkami rodziny królewskiej.

KSIĘŻNICZKA DANII

Zawarcie przymierza z Księżniczką Danii rozpoczyna przymierze z Wikingami. Natychmiast wybierz jeden z poniższych bonusów.



1. **Wsparcie Wojskowe:** Umieść kartę Księżniczki Danii stroną wskazującą wsparcie wojskowe ku górze. Podczas Zdobywania władzy w regionach wszystkie miasta kontrolowane przez Wikingów liczą się tak, jakby były kontrolowane przez ciebie.

Dodatkowo, na koniec gry wszystkie miasta kontrolowane przez Wikingów liczą się jak twoje podczas punktacji za odkryte znaczniki Roszczenia na planszy, ale **nie** podczas punktacji za liczbę regionów, w których kontrolujesz miasta.






2. **Ustanowienie handlu:** Umieść kartę Księżniczki Danii stroną wskazującą ustanowienie handlu ku górze. Na koniec gry miasta kontrolowane przez Wikingów liczą się jak twoje podczas punktacji za liczbę regionów, w których kontrolujesz miasta.

Miasta kontrolowane przez Wikingów **nie** liczą się jako twoje podczas punktacji za odkryte znaczniki Roszczenia na planszy.



3. **Odrząć ją:** Odrzuć kartę Księżniczki Danii i zdobądź 4 punkty.

Gdy karta Zaślubin zostanie rozpatrzona, każdy z graczy zdobywa bonusy widoczne przy polu toru Zaślubin, na którym znajduje się jego dysk. Gracz, który rozpatrzył kartę Zaślubin, przesunął swój dysk na początek toru Zaślubin, więc nie zdobywa już dodatkowych bonusów.

Ikona	Bonus
	Umieść swój dysk na dowolnym mieście na planszy, na którym nie ma dysku. Od teraz kontrolujesz to miasto.
	Weź z puli znacznik Poważania. Liczbę znaczników Poważania należy traktować jak nieograniczoną.
	Weź z puli 1 monetę. Liczbę monet należy traktować jak nieograniczoną.



BITWA

Jeśli na obszarze Bitwy nie ma znaczników Najeźdźców Wikingów, atak Wikingów został odparty. W innym wypadku rozpoczyna się najazd Wikingów.

Jeśli na obszarze Bitwy znajduje się co najmniej jeden znacznik Najeźdźców Wikingów, gracz, który ma najmniej znaczników Najeźdźców, traci miasto na rzecz Wikingów. Gracz, który posiada najwięcej znaczników Najeźdźców Wikingów wybiera jedno miasto, które przegrywający gracz straci na rzecz Wikingów i kładzie znacznik kontroli Wikingów na kolorowym dysku znajdującym się w tym mieście. Od teraz Wikingowie kontrolują to miasto.

Jeśli dwóch lub więcej graczy ma najmniej znaczników Najeźdźców Wikingów, każdy z remisujących graczy traci miasto na rzecz Wikingów.

Jeśli dwóch lub więcej graczy ma najwięcej znaczników Najeźdźców Wikingów, gracz lub gracze, którzy tracą miasto, sami wybierają, które stracą.

Następnie zwróćcie wszystkie znaczniki Najeźdźców Wikingów z obszaru Bitwy do puli i rozdzielcie łupy wojenne.

ŁUPY WOJENNE

Łupy wojenne są rozdzielane bez względu na to, czy atak Wikingów został odparty, czy nie.

Najpierw gracz z największą liczbą znaczników Najeźdźców Wikingów bierze z puli znacznik Poważania. Otrzymuje 1 punkt za każdy znacznik Poważania i zwraca wszystkie znaczniki Najeźdźców Wikingów do puli. Jeśli dwóch lub więcej graczy posiada największą liczbę znaczników Najeźdźców Wikingów, nie otrzymują żadnych znaczników Poważania, punktów i nie zwracają znaczników Najeźdźców do puli. Przejdźcie do kolejnej nagrody.

Następnie gracz lub gracze, którzy **w tym momencie** mają najwięcej znaczników Najeźdźców Wikingów zdobywają po 1 punkcie i zwracają po jednym znaczniku Najeźdźców Wikingów do puli.

Nie otrzymujesz żadnej nagrody, jeśli nie masz żadnego znacznika Najeźdźców Wikingów.



KOŚCIÓŁ

Otrzymujecie nagrody za wspieranie Kościoła.

Najpierw gracz z największą liczbą dysków na obszarze Kościoła umieszcza Klasztor wokół miasta, które kontroluje, jeśli ma taką możliwość. W mieście nie może znajdować się więcej niż jeden Klasztor. Następnie gracz bierze znacznik Aktywnego Miasta i odzyskuje wszystkie swoje dyski z obszaru Kościoła. Jeśli dwóch lub więcej graczy remisuje pod względem największej liczby dysków na obszarze Kościoła, te efekty nie są rozpatrywane. Przejdźcie do kolejnej nagrody.

Następnie gracz lub gracze, którzy **w tym momencie** mają najwięcej dysków na obszarze Kościoła zdobywają po 1 punkcie. Odzyskują po 1 swoim dysku z obszaru Kościoła.

Na koniec zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, rozpoczynając od gracza posiadającego znacznik Aktywnego Miasta, każdy z graczy posiadający co najmniej 4 dyski na obszarze Kościoła, umieszcza Klasztor wokół miasta, które kontroluje, jeśli ma taką możliwość. Każdy z graczy, który umieścił Klasztor, odzyskuje wszystkie swoje dyski z obszaru Kościoła.



ZDOBYWANIE WŁADZY W REGIONACH

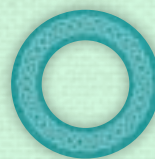
Zdobywacie władzę w regionach, w których kontrolujecie najwięcej miast.

Dla każdego **zakrytego** znacznika Roszczenia na planszy policzcie, ile miast jest kontrolowanych w odpowiadającym regionie (włączając miasta kontrolowane przez Wikingów). Jeśli liczba jest równa lub wyższa wartości progowej (widocznej w regionie i na znaczniku), odkryjcie znacznik. W innym wypadku pozostawcie zakryty.

Dla każdego **odkrytego** znacznika, zarówno na planszy jak i przed graczami, sprawdźcie, kto kontroluje najwięcej miast w odpowiadającym regionie. Gracz z największą liczbą miast w regionie bierze znacznik Roszczenia i umieszcza odkryty przed sobą.

Jeśli dwóch lub więcej graczy kontroluje najwięcej miast w regionie, znacznik pozostaje tam, gdzie był.

*Zatem jeśli gracz zdobywa znacznik Roszczenia, straci go tylko wtedy, gdy inny gracz będzie kontrolował w danym regionie **więcej** miast od niego.*



KLASZTORY

Jeśli miasto posiada Klasztor, liczy się jako 2 miasta podczas odkrywania znaczników Roszczenia oraz Zdobywania władzy w regionach.

WIKINGOWIE I KSIĘŻNICZKA DANII

Jeśli gracz związał się z Księżniczką Danii i wybrał **wsparcie Wojskowe**, wszystkie miasta kontrolowane przez Wikingów liczą się tak, jakby były kontrolowane przez tego gracza.

W innym wypadku, jeśli Wikingowie kontrolują najwięcej miast w regionie, pozostaw znacznik Roszczenia na planszy (lub zwróć go tam, jeśli odebrali kontrolę nad regionem innemu graczowi).

KONIEC GRY

Jeśli na koniec fazy Utrzymania nie ma już kart w talii Zaślubin, gra się kończy i podliczane są punkty końcowe.

PUNKTACJA



Gracz z **największą liczbą** monet otrzymuje 1 punkt.
Jeśli kilkoro graczy remisuje pod względem największej liczby monet, żadne punkty za monety nie są przyznawane.



Gracz, który ma znacznik Aktywnego Miasta, otrzymuje 1 punkt.



Gracze otrzymują po 1 punkcie za każdy posiadany przez siebie znacznik Poważania.



Gracze otrzymują liczbę punktów wskazanych na odkrytych znacznikach Roszczenia leżących przed danym graczem.

Za każdy odkryty znacznik Roszczenia na planszy, wszyscy gracze, którzy remisują pod względem największej liczby kontrolowanych miast w danym regionie, otrzymują po połowie widocznych na znaczniku punktów, zaokrąglając w dół.

*Jeśli masz przed sobą kartę Księżniczki Danii odkrytą na stronie **wsparcia Wojskowego**, miasta kontrolowane przez Wikingów liczą się jak miasta kontrolowane przez ciebie.*

Zakryte znaczniki Roszczenia nie zapewniają punktów.



Gracze otrzymują liczbę punktów wskazaną w tabeli poniżej, w zależności od liczby **różnych** regionów, w których kontrolują co najmniej jedno miasto.

*Jeśli masz przed sobą kartę Księżniczki Danii odkrytą na stronie **ustanowienia handlu**, miasta kontrolowane przez Wikingów liczą się jak miasta kontrolowane przez ciebie.*

Liczba regionów	1–2	3–4	5	6	7	8
Punkty	0	1	3	5	7	10

Gracz z największą liczbą punktów zostaje zwycięzcą.

W przypadku remisu, wygrywa gracz z największą liczbą znaczników Roszczenia.

Jeśli nadal jest remis, wygrywa gracz z największą liczbą kart Zaślubin.

Jeśli nadal jest remis, remisujący gracze dzielą się zwycięstwem.



Projekt Gry: Peer Sylvester
Rozwój gry: Filip Hartelius and Anthony Howgogo
Ilustracje: Deirdre de Barra
Oprawa graficzna: James Hunter
Tłumaczenie: Agnieszka Mazur
Wersja Polska: Zespół Portal Games
Pierwsze wydanie: Wielka Brytania 2021 przez OSPREY GAMES
Bloomsbury Publishing Plc
Kemp House, Chawley Park, Cumnor Hill, Oxford OX2 9PH, UK
29 Earlsfort Terrace, Dublin 2, Ireland
1385 Broadway, 5th Floor, New York, NY 10018, USA
OSPREY GAMES jest znakiem towarowym Osprey Publishing Ltd
© Peer Sylvester, 2021. Ta edycja © 2021 Osprey Publishing Ltd
Wszelkie prawa zastrzeżone.

Ta gra jest produktem wysokiej jakości. Została skompletowana z wielką starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj o nich nasz Dział Obsługi Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie: portalgames.pl/pl/reklamacje/



Wspieramy każdą naszą grę - także po jej wydaniu. Choć nasi redaktorzy i współpracownicy pieczołowicie sprawdzają i szlifują materiały z gry, czasem - nieraz po miesiącach czy wręcz latach od premiery - pojawia się konieczność wprowadzenia drobnych korekt, zmian czy ulepszeń. Zobowiązujemy się wprowadzać do instrukcji niezbędne zmiany, bazując na opiniach społeczności graczy i doświadczeniu autorów. Aktualną instrukcję, a często także dodatkowe materiały (np. mini-rozszerzenia, FAQ), znajdziesz na naszej stronie internetowej: <https://portalgames.pl/pl/brian-boru/>

SKRÓT ZASAD

FAZA UTRZYMANIA

ZAŚLUBINY



1. **Najdalej na torze:** weź kartę Zaślubin i przesun swój dysk na pierwsze pole toru.
2. **Pozostali gracze:** zdobywają bonus widoczny obok pola zajmowanego przez ich dyski.

BITWA



1. **Najeźdźcy Wikingów na obszarze Bitwy:** gracz z najmniejszą liczbą znaczników Najeźdźców Wikingów traci miasto na rzecz Wikingów. Gracz z największą liczbą znaczników Najeźdźców Wikingów wybiera miasto.
2. **Usuń wszystkie znaczniki Najeźdźców Wikingów z obszaru Bitwy.**
3. **Najwięcej znaczników Najeźdźców Wikingów:** zdobądź 1 znacznik Poważania, zdobądź 1 punkt za każdy posiadany znacznik Poważania i zwróć wszystkie znaczniki Najeźdźców Wikingów do puli. *Pomiń w przypadku remisu.*
4. **Najwięcej znaczników Najeźdźców Wikingów po 3. kroku:** zdobądź 1 punkt i zwróć 1 znacznik Najeźdźcy. *Wszyscy remisujący gracze zdobywają ten bonus.*

KOŚCIÓŁ



1. **Najwięcej dysków na obszarze Kościoła:** umieść Klasztor, weź znacznik Aktywnego Miasta, odzyskaj wszystkie swoje dyski z obszaru Kościoła. *Pomiń w przypadku remisu.*
2. **Najwięcej dysków na obszarze Kościoła po 1. kroku:** zdobądź 1 punkt i odzyskaj 1 swój dysk z obszaru Kościoła. *Wszyscy remisujący gracze zdobywają ten bonus.*
3. **Cztery lub więcej dysków na obszarze Kościoła:** umieść Klasztor i odzyskaj wszystkie swoje dyski z obszaru Kościoła.

ZDOBYWANIE WŁADZY W REGIONACH



1. **Każdy zakryty znacznik Roszczenia:** odkryj, jeśli liczba kontrolowanych miast w danym regionie jest równa lub większa od wartości progowej na znaczniku tego regionu.
2. **Każdy odkryty znacznik Roszczenia:** daj graczowi, który kontroluje najwięcej miast w danym regionie. W przypadku remisu znacznik zostaje tam, gdzie był.

Miasta z **Klasztorami** liczą się jako dwa miasta.

SYMBOLE

Ikona

Akcja



Przejmij kontrolę w Aktywnym Mieście.



Otrzymujesz monetę.



Wydadz monetę. *Jeśli nie posiadasz monet, utrac 2 punkty zwycięstwa.*



Otrzymujesz znacznik Poważania.



Zdobywasz wskazaną liczbę punktów.



Umieść dysk na obszarze Kościoła. Możesz wydać 2 monety za każdy dodatkowy dysk, który chcesz umieścić.



Weź znacznik Najeźdźcy Wikingów z obszaru Bitwy. Możesz wydać 2 monety za każdy dodatkowy znacznik, który chcesz zabrać.



Przesun się o 1 pole do przodu na torze Zaślubin. Możesz wydać 2 monety za każde dodatkowe pole o które chcesz się przesunąć. *Nie możesz skończyć ruchu na polu, na którym znajduje się inny dysk. Jeśli pole jest zajęte, przesun się w dół na pierwsze wolne pole.*



Możesz wydać 5 monet, aby natychmiast przejąć kontrolę w mieście połączonym drogą z innym kontrolowanym przez siebie miastem.



Usuń znacznik Kontroli Wikingów.



Przejmij kontrolę w dowolnym mieście.



Przejmij kontrolę w dowolnym mieście we wskazanym regionie.