

YGGDRASIL

KRONIKI

ZASADY GRY

Yggdrasil, kosmiczny jesion, na którym wspiera się 9 Światów jest zagrożony. Rozpoczyna się Ragnarök, ostatnia bitwa zapowiadana już u zarania dziejów. Ty, potężny nordycki bóg, ścierać się będziesz z nieustającymi atakami Sił Zła. Twoim jedynym celem jest udaremnienie im zniszczenia drzewa Yggdrasil.

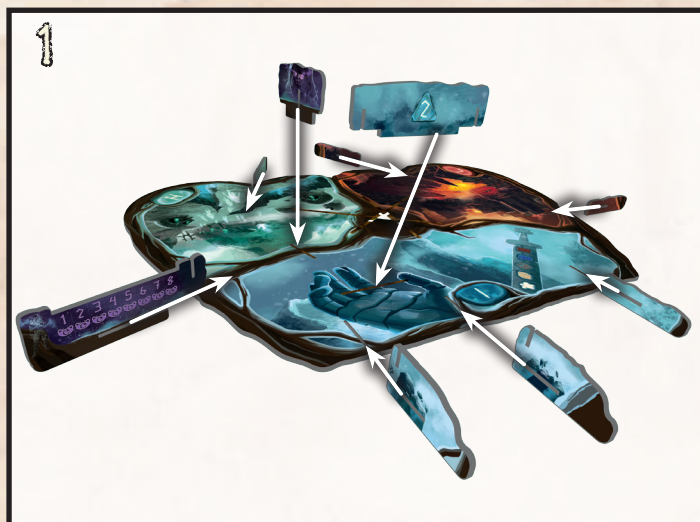
Yggdrasil Kroniki to gra kooperacyjna posiadająca wiele trybów rozgrywki.

SPIS TREŚCI

Składanie drzewa	2
Elementy gry (tryb podstawowy)	4
Przygotowanie	6
Założenia gry	8
Aktywacja Wroga	9
Jötunowie	12
Walka	13
Wykonywanie akcji	14
Ryzyko	17
Artefakty	18
Stworzenia	20
Zdolności i Moce bogów	22
Ragnarök (tryb kampanii)	25

SKŁADANIE DRZEWA (PRZED PIERWSZĄ ROZGRYWKĄ)

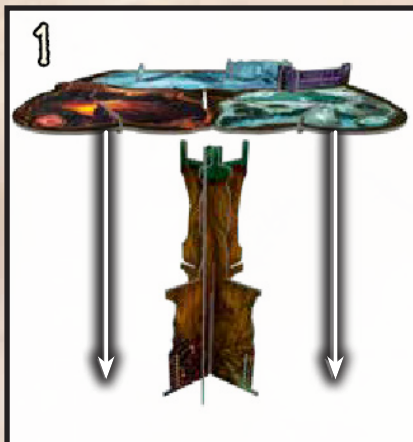
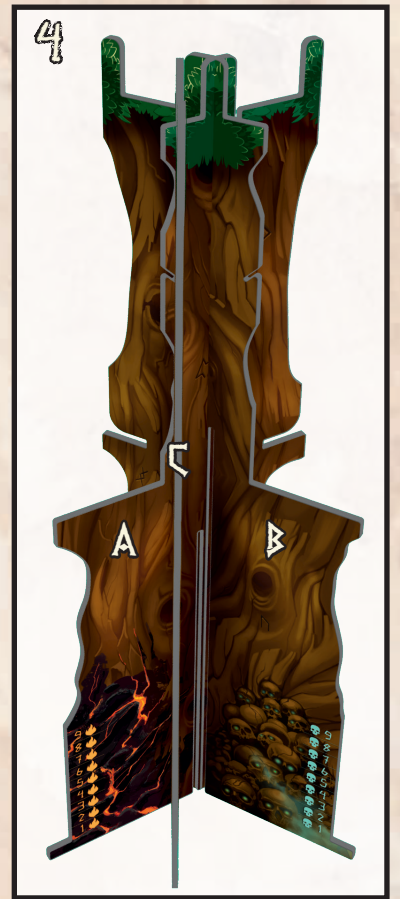
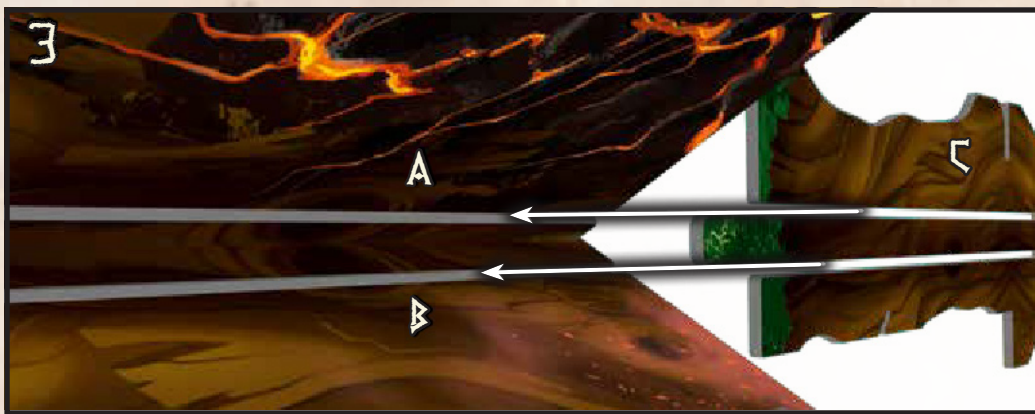
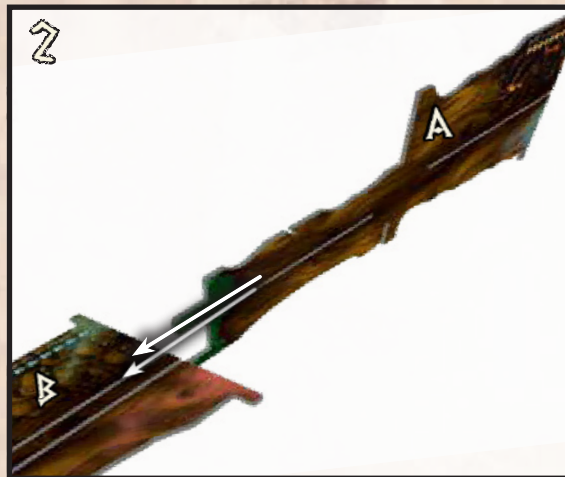
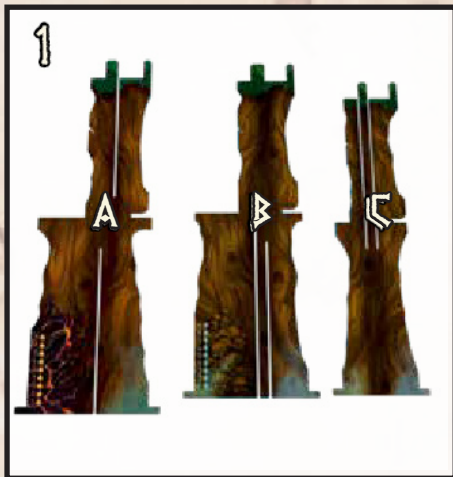
Dolny poziom



Środkowy poziom



SKŁADANIE DRZEWIA (PRZED KAŻDĄ ROZGRYWKĄ)



ELEMENTY GRY (TRYB PODSTAWOWY)

Yggdrasil, podzielony na 9 Światów, z których każdy posiada przypisany unikatowy symbol runiczny (trzy poziomowa plansza wymagająca złożenia).

Jesion podtrzymujący każdy z 9 istniejących Światów. Na jego konarach schronienie znajdują wszystkie żywe istoty.

- Górny poziom:



- Środkowy poziom:



- Dolny poziom:



Środkowy poziom może obracać się wokół pnia. Może zostać ustawiony w jednej z trzech pozycji, w której runy na wszystkich poziomach znajdują się w pionowej linii.



8 pionów Ognistych Gigantów

Synowie Muspel wraz ze swoim przywódcą Surturem, dzierżącym ognisty miecz, postawią w płomieniach wielki Jesion.



8 pionów Bezimiennych

Ludzie, którzy umrą z powodu choroby lub starości trafiają do zaświatów strzeżonych przez Modgud. Nigdy nie będzie im dane ujrzeć blasku Valhalli.



7 pionów Jötunów

Lodowi Giganci zamieszkujący Utgard. Pałają żądzą przejęcia potęgi bogów.



8 pionów Bohaterów

Eiherjerzy to żołnierze służący w boskiej armii Valhalli, szkoleni przez Odina i Freyję w Asgardzie. Po chwalebnej walce otrzymają nowe życie w Midgardzie.



13 pionów Elfów

Pomoc Elfów jest zawsze tymczasowa. Posiadają wiedzę o leczniczych roślinach i zabójczych broniach.



13 kości Wanów

Wanowie, druga boska rodzina, toczyła wojnę z Asami, ale teraz wspólnie z nimi walczy w obronie Yggdrasila. Najstynniejszymi Wanami są Niord i jego dzieci: Freyr i Freyia.



3 Kamienie Runiczne (biały, zielony i czerwony)



7 znaczników Spustoszonych Światów

18 kart Artefaktów podzielonych na trzy poziomy



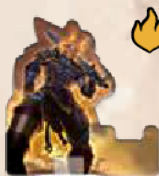
18 kart Stworzeń



18 kart Jötunów



6 tekturowych figur Wrogów, które należy umieścić w okrągłych podstawkach



SURTUR



HEL



JORMUNGAND



FENRIR



LOKI



NIDHÖGG

42 karty Wrogów (7 zestawów, po 6 kart Wrogów dla każdego z bogów)



7 plansz bogów: z jednej strony do gry na poziomie łatwym, z drugiej do gry na poziomie trudnym lub w trybie kampanii



Gra łatwa w trybie podstawowym



Gra trudna w trybie podstawowym / tryb kampanii

7 tekturowych figur bogów, które należy umieścić w prostokątnych podstawkach



1 Koło Wrogów



5 Kości Bogów

1 Księga Sag



25 żetonów Punktów Życia

PRZYGOTOWANIE GRY

PRZYGOTOWANIE DRZEWIA YGGDRASILA

Złóż drzewo Yggdrasil i umieść na środku stołu.

Umieść 7 znaczników Spustoszonych Światów w wycięciach na górnym poziomie, tworząc w ten sposób Klatkę.

Potasuj 18 kart Stworzeń i umieść je w zakrytym stosie w Svarthalfheimie ♪.

Umieść 8 pionów Bohaterów i 8 pionów Bezimiennych w rezerwach w Midgardzie M.

Umieść 7 pionów Jötunów na wskaźniku siły Lokiego w taki sposób, aby widoczna była tylko cyfra «1».

Potasuj 18 kart Jötunów i umieść je w zakrytym stosie w Jötunheimie |.



Umieść odpowiednią liczbę pionów Elfów w Alfheimie F i taką samą liczbę kości Wanów w Vanaheimie L zgodnie z tabelką.

Liczba graczy	Liczba pionów Elfów i kości Wanów
1	6
2	7
3	9
4	11
5	13

Podziel karty Artefaktów zgodnie z ich poziomem na 3 stopy po 6 kart. Potasuj je oddzielnie. Umieść stopy odkryte w odpowiednie miejsca w Nidavellirze N, w kolejności rosnącej od lewej do prawej.

Umieść 8 pionów Ognistych Gigantów w rezerwie w Muspelheimie <.

Umieść 3 żetony Kamieni Runicznych w Jötunheimie |.

PRZYGOTOWANIE WROGÓW

Umieść figury Wrogów:



1 Surtura w Muspelheimie <



2 Hel w Nilfheimie H



3 Lokiego w Vanaheimie L



4 Jormunganda na pierwszej od lewej wyspie Midgardu (z tęczą) M



5 Fenrira w Klatce




6 Nidhögga na pierwszym od lewej polu ⚙, na odpowiedniej stronie Księgi Sag (na stronie 2. w przypadku łatwej gry w trybie podstawowym, na stronie 3. w przypadku gry trudnej, albo na innej stronie w trybie kampanii).

Umieść Koło Wrogów w pobliżu Drzewa.



ELEMENTY GRACZY

Każdy gracz otrzymuje:

- Wybraną planszę boga, umieszczoną stroną do góry, zgodnie z wybranym poziomem trudności lub grą w trybie kampanii. (Wszyscy gracze używają tej samej strony.)
- Odpowiadającą bogowi figurę, którą należy umieścić w Asgardzie . Reprezentuje ona gracza podczas rozgrywki.



- 1 kość boga.



- 6 kart Wrogów (Hel, Surtur, Iormungand, Loki, Fenrir, Nidhogg) z portretem wybranego boga na odwrocie. Karty te należy potasować i położyć w zakrytym stosie na planszy boga.




- Odpowiednią liczbę Punktów Życia wskazaną w tabelce poniżej.

Liczba graczy	Punkty Życia na gracza
1	9
2	8
3	7
4	6
5	5



Ważne - Bóg nigdy nie może posiadać więcej Punktów Życia niż na początku rozgrywki. Żetony Punktów Życia, które nie zostały rozdane na początku gry należy odłożyć do pudełka, nie będą już potrzebne.


- W grze 2-osobowej:

Z pozostałych bogów wybierzcie jednego. Zostaje on **bogiem Wspierającym**. Umieście jego figurę w Asgardzie , a jego planszę w pobliżu Yggdrasila.

Umieście 5 Punktów Życia na arkuszu boga Wspierającego.

Każdy gracz dobiera 3 losowe karty Wrogów należące do boga Wspierającego i wtasowuje je do własnego stosu kart, który teraz będzie składał się z 9 kart zamiast z 6. Stos kart gracza może więc zawierać dwie kopie karty tego samego Wroga.

- W grze jednoosobowej:

Z pozostałych bogów wybierz 2. Będą to bogowie Wspierający. Umieść ich figury w Asgardzie .

Umieść 5 Punktów Życia na planszy każdego boga Wspierającego.

Potasuj swoje karty Wrogów z kartami Wrogów bogów Wspierających aby utworzyć jeden stos składający się z 18 kart (po trzy kopie karty każdego Wroga).

Jeśli prowadzicie grę w trybie kampanii, dokończcie przygotowanie zgodnie z instrukcjami zawartymi na stronie 25. Umieście Nidhögga na pierwszym od lewej polu, na pierwszej stronie sagi, którą rozgrywacie.

CEL GRY

Yggdrasil Kroniki to gra kooperacyjna. Wszyscy gracze współpracują ze sobą aby pokonać wrogów zagrażających Drzewu.

PRZEBIEG GRY

Gra rozgrywana jest w rundach.

Na początku każdej rundy, gracze jednocześnie dobierają wierzchnią kartę ze swojego stosu Wrogów i kładą ją **zakrytą** bez podglądania na Kole Wrogów.

Następnie gracze ustalają między sobą kolejność, w jakiej chcą rozgrywać tury. W każdej rundzie **kolejność graczy może być inna**, w zależności od przyjętej strategii.

W każdej turze gracz wykonuje trzy fazy w **następującej kolejności**:

- 1. Odkrycie Wroga (obowiązkowe)
- 2. Ruch (opcjonalny)
- 3. Akcja (opcjonalna)

Kiedy każdy gracz rozegrał już swoją turę (czyli kiedy na Kole Wrogów nie ma już żadnej karty) rozpoczyna się nowa runda.

KOŃCIEC GRY

Gra kończy się zwycięstwem **wszystkich graczy** kiedy Nidhöggr dotrze do pola z symbolem  w Księdze Sag.

Wszyscy gracze **przegrywają**, jeśli **nastąpi** chociaż jedna z poniższych sytuacji:

- Jeden z bogów utraci swój ostatni Punkt Życia.
- Wróg zostanie aktywowany, a jego efekt nie może zostać zrealizowany.

1. ODKRYCIE WROGA (OBOWIĄZKOWE)

Aktywny gracz odkrywa kartę, umieszczoną na Kole Wrogów na początku rundy.

Jeśli odkrytego Wroga **nie ma jeszcze** na Kole, umieść jego kartę w odpowiadającym mu miejscu. Nie powoduje to żadnego dodatkowego efektu (z wyjątkiem specjalnych przypadków w trybie kampanii, które opisane są w Księdze Sag).

Jeśli na Kole znajduje się już taka sama karta i w momencie odkrycia widoczne są **dwie identyczne ilustracje**, wskazany Wróg zostaje aktywowany (opis na następnej stronie). Rozpatrz aktywację Wroga a następnie oddaj obie karty ich właścicielom. Gracze umieszczają zwrócone karty **na spodzie** swojego stosu wrogów (**bez tasowania**).



Jeśli uda Ci się zapamiętać kolejność kart Wrogów w swoim stosie, planowanie kolejnych akcji i przewidywanie ruchów przeciwnika będzie dla Ciebie łatwiejsze.

- W grze 2-osobowej

Jeśli jedna z dwóch takich samych kart należy do boga Wspierającego, otrzymuje ją ten gracz, który nie jest właścicielem drugiej karty. W ten sposób karty Wrogów boga Wspierającego przechodzą z rąk do rąk.

- W grze 2-osobowej i w grze jednoosobowej

Jeśli karta, która **aktywowała** Wroga (czyli druga odkryta karta z tą samą ilustracją) należy do boga Wspierającego, możesz poruszyć figurę boga Wspierającego zgodnie z zasadami wyjaśnionymi na stronie 12.

- W grze jednoosobowej

Kiedy wróg zostaje aktywowany, dwie przedstawiające go karty pozostają na Kole. Kiedy odkryta zostanie trzecia identyczna karta, umieść ją w odpowiednim miejscu na kole a dwie pozostałe odłóż **na spód** swojego stosu (**bez tasowania**). Odkrycie trzeciej karty **nie aktywuje** tego Wroga.


AKTYWACJA WROGA

Kiedy wróg zostaje aktywowany, porusza się, a następnie realizuje swój efekt. Dodatkową konsekwencją ruchu Wroga może być Spustoszenie Świata, do którego ten wróg się poruszył.

Spustoszony Świat

Kiedy w **jednym Świecie znajduje się dwóch Wrogów**, ten Świat zostaje Spustoszony.

Klatka nie znajduje się w Asgardzie . Nie jest Światem, ale oddzielnym miejscem. Klatka nigdy nie może zostać Spustoszona.

Iormungand nigdy nie opuszcza Midgardu . Kiedy inny Wróg porusza się do Midgardu, Midgard zostaje Spustoszony.

Aby oznaczyć Spustoszony Świat, należy wyjąć z Klatki kratę o najniższej wartości (znacznik Spustoszonego Świata) i zakryć nią runę Spustoszonego Świata.

Za każdym razem, gdy Wielki Jesion zostaje zraniony, Fenrir rośnie w siłę. Ignorowanie Spustoszonych Światów sprawia, że Fenrir robi się silniejszy i bardziej wściekły.



Tak długo jak Spustoszony Świat nie zostanie wyleczony, akcja tego Świata nie jest dostępna. Nawet, jeśli nie ma w nim już Wrogów. Jediną możliwą do wykonania akcją w Spustoszonym Świecie jest Leczenie Drzewa (opisana na stronie 16).



Hel

Kiedy Hel zostaje aktywowana:



1 - Porusz Hel do Świata znajdującego się bezpośrednio **nad** Światem, w którym stoi.

Jeśli w momencie aktywacji Hel znajduje się na górnym poziomie, przegrywacie grę.

Jeśli w docelowym Świecie znajduje się inny Wróg, ten Świat zostaje Spustoszony.

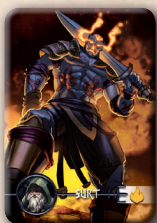


2 - Obróć środkowy poziom o jedną pozycję w kierunku **zgodnym** z ruchem wskazówek zegara.



3 - **Aktywny gracz** traci 1 jeden Punkt Życia. Odrzuca żeton z planszy swojego boga i umieszcza go w pobliżu planszy. Po odrzuceniu ostatniego Punkty Życia jednego z bogów, **przegrywacie grę.**

Hel jest boginią śmierci. Pozbawia was siły życiowej.



Surtur

Kiedy Surtur zostaje aktywowany:



1 - Porusz Surtura do Świata znajdującego się bezpośrednio **nad** Światem, w którym stoi.

Jeśli Surtur znajduje się w momencie aktywacji na górnym poziomie, przegrywacie grę.

Jeśli w docelowym Świecie znajduje się inny Wróg, ten Świat zostaje Spustoszony.



2 - Obróć środkowy poziom o jedną pozycję w kierunku **zgodnym** z ruchem wskazówek zegara.



3 - Porusz **dwóch Ognistych Gigantów** z rezerwy w Muspelheimie **<** na wskaźnik siły Surtura.

Jeśli w rezerwie nie ma wystarczającej liczby Ognistych Gigantów, przegrywacie grę.

Ogniści Giganci tworzą armię Surtura. Zwiększają jego siłę w walce.



Loki

Kiedy Loki zostaje aktywowany:



1 - Porusz Lokiego do Świata, w którym znajduje się figura Twojego boga.

Jeśli w docelowym Świecie znajduje się inny Wróg, ten Świat zostaje Spustoszony.



2 - Obróć środkowy poziom o jedną pozycję w kierunku **zgodnym** z ruchem wskazówek zegara

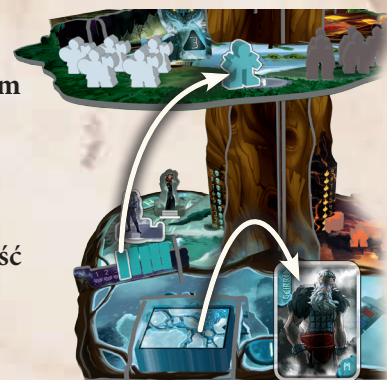


3 - Aktywuj jednego Jötuna:

- Dobierz wierzchnią kartę Jötunów ze stosu w Jötunheimie | .
- Zdejmij Lodowego Giganta ze wskaźnika siły Lokiego (tak, aby odsłonić wartość wyższą o 1) i umieść go we wskazanym przez kartę miejscu.
- Odrzuć do pudełka dobraną kartę Jötunów.

Jeśli na wskaźniku siły Lokiego nie ma piona Jötuna, którego miałbyś zdjąć, przegrywacie grę.

Sztuczki Lokiego zapewniły mu wsparcie Lodowych Gigantów. Dzięki manipulacji skłania ich do czynów, dzięki którym rośnie w siłę.





Iormungand

Kiedy Iormungand zostaje aktywowany:

➡ 1 - Porusz Iormunganda w Midgardzie **M** o jedną wyspę w prawo.

Jeśli Iormungand znajduje się w momencie aktywacji na ostatniej wyspie, przegrywacie grę.



Następnie umieść wskazaną na tej wyspie liczbę Bezimiennych (1, 2 lub 3) na wskaźniku siły Hel w Nilfheimie **H**.



Jeśli w rezerwie nie ma wystarczającej liczby Bezimiennych, przegrywacie grę.

Iormungand nigdy nie opuszcza Midgardu. Zatapia jedynie wyspy wysyłając w ten sposób Bezimiennych w objęcia Hel, co zwiększa siły jej armii.



Fenrir

Kiedy Fenrir zostaje aktywowany:

➡ 1 - Zabierz Fenrira z Klatki i umieść go w Asgardzie .

Jeśli w Asgardzie znajduje się inny Wróg, Asgard zostaje Spustoszony.



Jeśli w momencie aktywacji Fenrir już znajduje się w Asgardzie, nie porusza się a Ty (aktywny gracz) tracisz trzy Punkty Życia.



Twoja tura dobiega końca. Nie poruszasz się, nie wykonujesz akcji, ani nie walczysz. Zamiast tego **wtasuj kartę przedstawiającą Fenrira** do swojego stosu kart Wrogów, zamiast odkładać ją na spód według normalnych zasad. (Inne należące do Ciebie karty Wrogów znajdujące się na Kole pozostają na swoim miejscu.)



Uwaga: gracz, do którego należy druga zwracana karta przedstawiająca Fenrira umieszcza ją normalnie na spodzie swojego stosu, bez tasowania.

Wściekłość Fenrira sprawia, że bogowie stają się bezsilni.



Nidhogg

Kiedy Nidhogg zostaje aktywowany:

➡ 1 - Porusz go w prawo, na następne pole, na stronie w Księdze Sag.



2 - W niektórych przypadkach mogą zostać rozpatrzone dodatkowe efekty.

- Jeśli Nidhogg dotrze do pola z symbolem Drzewa , wygrywacie grę.
- Jeśli Nidhogg dotrze do pola z symbolem Martwego Drzewa , przegrywacie grę (sagi w trybie kampanii).
- Jeśli Nidhogg dotrze do pola z symbolem Efektu , można rozpatrzyć opisany w Księdze Sag efekt.



Świt przełamuje burzowe niebo. Każdy ruch Nidhögga przybliży was do zwycięstwa... lub porażki.



Jötunowie

Jötunowie są aktywowani w momencie aktywacji Lokiego (oraz w trakcie niektórych sag w trybie kampanii). Efekt związany z Jötunem znajdującym się na planszy trwa do momentu, kiedy zostanie on pokonany w walce.

THJAZI ⚔, BAUGI F, SKADI ⚔, GEIRRÖD M, GREIP N,
GJALP J, STARKADR H, BELI <

Ci Jötunowie blokują wskazany przez kartę Świat. Umieść pion Jötuna w Świecie będącym celem jego ataku. Dopóki Jötun blokujący Świat nie zostanie pokonany, w tym Świecie nie można wykonywać żadnej akcji (akcji podstawowej, Leczenia Drzewa, ani specjalnej akcji związanej z sagą). Gracze mogą walczyć w tym świecie z Wrogiem, Jötunem lub przeciwnikiem.

ANGRBODA 👁, GERDA 🔥, HYRROKKIN 💀, HYMIR 🐉,
VAFTHRÚDNIR 🐾

Ci Jötunowie są przypisani do konkretnego Wroga, wskazanego przez kartę. Umieść pion tego Jötuna na figurze tego Wroga. Dopóki Jötun znajdujący się na Wrogu nie zostanie pokonany, nie można walczyć z tym Wrogiem.

Kiedy Vafthrúdnir zostaje umieszczony na figurze Fenrira, a Fenrir znajduje się w Klatce, aby go pokonać musisz poczekać aż Fenrir ją opuści. Tak samo działają Angrboda i Loki.

SUTTUNG 🧝, SKYRMIR 🧑, THRYM 📖, HRUNGNIR 🎲,
UTGARDLOKI 🎲

Ci Jötunowie sprawiają, że gracze nie mogą używać pewnych zasobów. Umieść pion tego Jötuna na Mieczu Przeszkód w Jötunheimie |. Dopóki Jötun znajdujący się na Mieczu nie zostanie pokonany, związany z nim element nie może być wykorzystywany.

- 🧝 Suttung: gracze nie mogą wykorzystywać Elfów po rzucie na ryzyko.
- 🧑 Skymir: gracze nie mogą wykorzystywać Bohaterów do minimalizowania ryzyka.
- 📖 Thrym: gracze nie mogą korzystać ze zdolności Artefaktów.
- 🎲 Hrungnir: gracze nie mogą wykorzystywać kości Wanów podczas rzutu na ryzyko.
- 🎲 Utgardloki: gracze nie mogą używać kości swojego boga podczas rzutu na ryzyko.

2. RUCH (OPCJONALNY)

Możesz poruszyć figurę swojego boga ze Świata, w którym się znajduje:

- do jednego z pozostałych dwóch Światów na tym samym poziomie Drzewa;
- do jednego z dwóch światów znajdujących się bezpośrednio nad lub pod tym Światem.

Odin znajduje się w Jötunheimie |. Może w nim pozostać lub poruszyć się do Muspelheimu < albo Nilfheimu H (na tym samym poziomie). Może też poruszyć się do Midgardu M albo Asgardu ⚔ (zmienić poziom).



3. AKCJA (OPCJONALNA)

Możesz wybrać tylko jedną z dwóch poniższych opcji:

- Stocz walkę z Wrogiem, Jötunem lub innym przeciwnikiem (w trybie kampanii), znajdującym się w tym samym Świecie co Ty (zasady walki opisano poniżej).
- Wykonaj akcję związaną ze Światem, w którym się znajdujesz (opisane na stronie 14).

Walka i wykonywanie niektórych akcji niesie ze sobą ryzyko (opisane na stronie 17).

WALKA



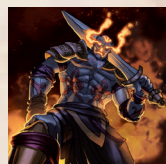
Aby stoczyć walkę, **musisz** znajdować się w tym samym Świecie, co Twój przeciwnik. Jeśli w tym Świecie znajduje się kilku przeciwników, wybierz z którym chcesz walczyć.

Możesz walczyć z Wrogiem, Jötunem lub przeciwnikiem związanym z sagą w trybie kampanii. Zawsze odnosisz zwycięstwo w każdej walce, zmuszając przeciwnika do ucieczki.



Jednak podczas każdej walki musisz podjąć ryzyko tyle razy, ile wynosi siła tego przeciwnika. Jeśli nie uda Ci się zminimalizować całego podjętego ryzyka, stracisz Punkty Życia.

(Zasady podejmowania ryzyka opisane są na stronie 17.)



SURTUR

- Ucieczka: Muspellheim <
- Siła: Wartość wskazywana przez wskaźnik siły Surtura (liczba Ognistych Gigantów na wskaźniku +1)



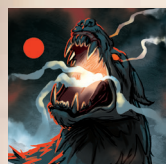
HEL

- Ucieczka: Niflheim H
- Siła: Wartość wskazywana przez wskaźnik siły Hel (liczba Bezimiennych na wskaźniku +1)



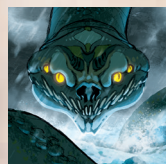
LOKI

- Ucieczka: Klatka
- Siła: Wartość wskazywana przez wskaźnik siły Lokiego (liczba aktywowanych Jötunów +1)



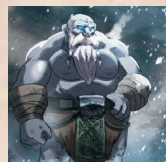
FENRIR

- Ucieczka: Klatka
- Siła: Najwyższa wartość przy pustym wycięciu wokół Klatki (liczba Spustoszonych Światów +1)



JORMUNGAND

- Ucieczka: Porusza się o jedną wyspę w lewo (o ile to możliwe)
- Siła: 3



JÖTUNOWIE

- Ucieczka: Wskaźnik siły Lokiego w Jötunheimie |
- Siła: 2



Pokonanie Jötuna powoduje, że jego efekt przestaje działać, a siła Lokiego spada.



INNI PRZECIWNICY

Zasady opisane w Księdze Sag.



WYKONYWANIE AKCJI

Kiedy wykonujesz akcję związaną ze Światem, możesz wykonać ją 1) normalnie, 2) ze wsparciem, 3) z karą.

- Jeśli w tym samym Świecie wraz z Tobą znajduje się przynajmniej jeden inny bóg, wykonaj akcję ze wsparciem (2) (ikona po prawej).
- Jeśli w tym samym Świecie wraz z Tobą znajduje się Wróg, wykonaj akcję z karą (3) (ikona po lewej).
- Jeśli w tym samym Świecie wraz z tobą znajduje się Wróg ORAZ przynajmniej jeden inny bóg, ALBO znajdujesz się w tym Świecie samotnie, wykonaj normalną akcję (1) bez wsparcia ani bez kary (środkowa ikona).
- Uwaga: jeśli w jakimś Świecie znajduje się dwóch lub więcej Wrogów, ten Świat jest Spustoszony, a związanej z nim akcja nie można wykonać.



F Alfheim (Świat Elfów)



Akcja: Zabierz do dwóch Elfów z rezerwy i umieść ich w swojej puli na arkuszu swojego boga. (trzech Elfów gdy akcja ze wsparciem, jednego Elfa gdy akcja z karą.)

Jeśli w rezerwie Elfów w Alfheimie nie ma już pionów, nie możesz wykonać tej akcji.

Waleczne i srogie Elfy zawsze służą pomocą.

⌘ Vanaheim (Świat Wanów)



Akcja: Zabierz do dwóch Wanów z rezerwy i umieść ich w swojej puli na arkuszu swojego boga (trzech Wanów gdy akcja ze wsparciem, jednego Wana gdy akcja z karą.)

Jeśli w rezerwie Wanów w Vanaheimie nie ma już kości, nie możesz wykonać tej akcji.

Władający naturą Wanowie czasem kontrolują też przypadek i szczęście.

⚔ Asgard (Świat Bogów)



Ryzykowna akcja: Leczenie Drzewa (usuń znacznik Spustoszonego Świata z wybranego Świata i umieść go w Klatce w pustym wycięciu o najwyższej wartości). Usuwanie znaczników sprawia, że akcja związana z tym Światem staje się znowu dostępna, a siła Fenrira spada o 1.

Aby wykonać tę akcję musisz podjąć ryzyko trzy razy (dwa razy gdy akcja ze wsparciem, cztery razy gdy akcja z karą) (zasady dotyczące ryzyka znajdują się na stronie 17).

Tę akcję wykonuje się tak samo jak akcję «Leczenie Drzewa», ale wykonuje się ją w Asgardzie, a nie w Spustoszonym Świecie. Jeśli uda Ci się zminimalizować całe ryzyko, nie tracisz Punktów Życia w przeciwieństwie do akcji «Leczenia Drzewa».

Białe błoto ze studni Urda pozwala na Leczenie Drzewa, ale kosztem Twojego życia.

M Midgard (Świat Ludzi)



Akcja: Zabierz do dwóch Bohaterów z rezerwy i umieść ich w Valhalli, w Asgardzie (trzech Bohaterów gdy akcja ze wsparciem, jednego Bohatera gdy akcja z karą).

W Midgardzie przez cały czas obecny jest Iormungand. W związku z tym aby wykonać akcję ze wsparciem, wymagane jest użycie odpowiedniego Artefaktu (opis na stronie 19).

Bohaterowie polegli na polu bitwy są witani w Valhalli w Asgardzie, gdzie szkolą się aby zostać Einheriarami.

⚔ Nidavellir (Świat Krasnoludów)



Akcja: Dobierz wierzchnią kartę Artefaktu:

- ze stosu po lewej lub ze środkowego stosu, jeśli wykonujesz normalną akcję;
- z dowolnego stosu, jeśli wykonujesz akcję ze wsparciem;
- ze stosu po lewej, jeśli wykonujesz akcję z karą.

Umieść dobraną kartę Artefaktu na planszy swojego boga. Od tej pory należy do Ciebie i możesz korzystać z jego zdolności do końca gry (z wyjątkiem sytuacji, kiedy aktywowany został Jötun Thrym).

Odkryjcie kolejną kartę na stosie tak by stała się widoczna dla wszystkich.

Wykute przez Krasnoludy artefakty są bezcennym źródłem potęgi bogów.

Opis zdolności Artefaktów znajduje się na stronie 18.

🎵 Svartalfheim (Świat Nocnych Stworzeń)



Akcja: Dobierz do dwóch kart Stworzeń (do trzech kart, gdy akcja ze wsparciem, jedną kartę gdy akcja z karą).

Obejrzyj dobrane karty i rozpatrz efekt jednej z nich. Następnie odrzuć poza grę wszystkie dobrane karty.

Jeśli w stosie nie ma już kart Stworzeń, nie można wykonać akcji związanej ze Svartalfheimem.

Stworzenia żyjące w konarach Wielkiego Jesionu również walczą o przetrwanie Yggdrasila, niosąc bogom pomoc i oparcie.

Opis zdolności Stworzeń znajduje się na stronie 20

🗡 Jötunheim (Świat Jötunów)



Akcja: Wykonaj rzut Kamieniami Runicznymi

- białym i zielonym kamieniem, jeśli wykonujesz normalną akcję;
- wszystkimi trzema kamieniami, jeśli wykonujesz akcję ze wsparciem;
- tylko białym kamieniem, jeśli wykonujesz akcję z karą.

Możesz wykorzystać efekt zgodny z wyrzuconymi na Kamieniach Runicznych symbolami.



Wykonaj ruch figurą dowolnego boga (swojego lub innego gracza) stosując się do normalnych zasad ruchu opisanych na stronie 12.



Wykonaj **normalną** akcję związaną z wybranym Światem. Może to być Świat, w którym Cię nie ma. Jeśli wybrany Świat jest Spustoszony, jedyną możliwą akcją jest Leczenie Drzewa, albo specjalna akcja związana z sagą (w trybie kampanii).



Możesz obrócić środkowy poziom Drzewa o 0, 1 lub 2 pozycje w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara.



Odzyskaj jeden Punkt Życia.

W zamian za swoje oko, Odin mógł napić się ze studni Mimira, dzięki czemu dowiedział się wszystkiego o runach.

H Nilfheim (Świat Umarłych)



Ryzykowna akcja: Usuń do trzech Bezimiennych ze wskaźnika siły Hel i umieść ich w rezerwie w Midgardzie.

Aby wykonać tę akcję musisz **podjąć ryzyko dwa razy** (jeden raz gdy akcja ze wsparciem, trzy razy gdy akcja z karą) (zasady dotyczące ryzyka znajdują się na stronie 17).

Hel jest straszliwą strażniczką Świata, do którego trafiają wszyscy zmarli z powodu choroby lub starości.

Przywracanie ich do Midgardu osłabia Hel.

< Muspelheim (Świat Ognia)



Ryzykowna akcja: Usuń do trzech Ognistych Gigantów ze wskaźnika siły Surtura i umieść ich w rezerwie w Muspelheimie.

Aby wykonać tę akcję musisz **podjąć ryzyko dwa razy** (jeden raz gdy akcja ze wsparciem, trzy razy gdy akcja z karą) (zasady dotyczące ryzyka znajdują się na stronie 17).

Gigant Surtur prowadzi armię swoich synów z Muspel. Zabijanie Ognistych Gigantów osłabia Surtura.



Akcja: Leczenie Drzewa



Jedyną akcją, jaką możesz wykonać w Spustoszonym Świecie jest **Leczenie Drzewa**, które zastępuje akcję związaną z tym Światem.

Lecząc Drzewo **tracisz dwa Punkty Życia**, a następnie usuwasz znacznik Spustoszonego Świata i umieszczasz go w Klatce w pustym wycięciu o najwyższej wartości.

Akcja Asgardu również pozwala Ci na usunięcie znacznika Spustoszonego Świata (zasady na stronie 14), jednak w tamtym wypadku robisz to zdalnie.

Wykonanie akcji Leczenie Drzewa w Świecie, w którym znajduje się dwóch lub więcej Wrogów jest bezcelowe. Obecność dwóch Wrogów spowoduje ponowne Spustoszenie tego Świata.

Akcja wyleczonego Świata staje się znowu dostępna do wykorzystania, a siła Fenrira spada o 1.

RYZYKO

Zawsze wygrasz walkę, którą rozpoczynasz i **zawsze** możesz wykonać ryzykowną akcję. Jednak w obu tych wypadkach ryzykujesz utratę Punktów Życia.



Za każdym razem gdy podejmujesz ryzyko, możesz minimalizować je w celu uniknięcia kary wykorzystując do tego Bohaterów w Valhalli i rzuty kośćmi. Możesz również korzystać ze swoich Artefaktów.

MINIMALIZACJA RYZYKA PRZY POMOCY BOHATERÓW

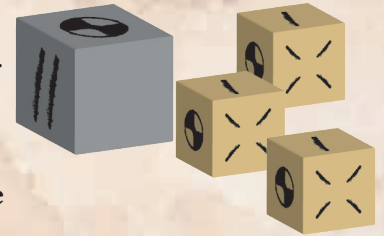
Bohaterów używasz **przed** rzutem na ryzyko.



Zabierz z Valhalli dowolną liczbę dostępnych **Bohaterów** i umieść ich w rezerwie w Midgardzie **M**. Każdy Bohater powracający do Midgardu pozwala zminimalizować jedno podjęte ryzyko.







RZUT NA RYZYKO



Po wykorzystaniu Bohaterów, rzuć kością boga i **dowolną** liczbą kości Wanów z Twojej puli.



Każdy wyrzucony  lub  to sukces, który pozwala zminimalizować **jedno podjęte ryzyko**.

Symbole , , ,  oraz puste ścianki to tymczasowe porażki, które można zmienić w sukcesy. Za każdy symbol, który chcesz zmienić w sukces odłóż **pionek Elfa** ze swojej puli do rezerwy w Alfheimie **F**. Każdy uzyskany w ten sposób sukces pozwala zminimalizować **jedno podjęte ryzyko**.










Po rzucie na ryzyko i rozpatrzeniu akcji zwróć do rezerwy w Vanaheimie wszystkie kości Wanów, na których wypadły wyniki  i . Nigdy nie możesz stracić kości boga, niezależnie od wyrzuconego wyniku.

Jeśli przy użyciu Bohaterów, kości boga, Wanów i Elfów (oraz Artefaktów) nadal nie udało Ci się zminimalizować całego podjętego podczas walki lub akcji ryzyka, tracisz Punkty Życia. **Za każde podjęte ryzyko, którego nie udało Ci się zminimalizować tracisz jeden Punkt Życia.** Utracone punkty życia należy odłożyć do rezerwy w pobliżu planszy. Jeśli stracisz ostatni Punkt Życia, przegrywacie grę.



Bohaterowie znajdujący się w Valhalli mogą być wykorzystywani przez każdego boga. Jednak Elfy i Wanowie mogą być wykorzystywani jedynie przez boga, który ich zrekrutował i umieścił w swojej puli za pomocą akcji Alfheimu i Vanaheimu.

Odin chce wykonać ryzykowną akcję wymagającą podjęcia ryzyka cztery razy. Odin wysłał Bohatera z Valhalli do Midgardu, minimalizując w ten sposób jedno podjęte ryzyko. Zostały jeszcze trzy. Odin wykonuje rzut swoją kością i trzema kośćmi Wanów, które znajdują się w jego puli. Wyniki to: ,  i  na kościach Wanów. Odin ma w puli Elfa, którego używa do zmiany  na sukces. Ten rzut na ryzyko zminimalizował dwa podjęte ryzyka. Ostatnie ryzyko nie może zostać zminimalizowane, więc Odin traci jeden Punkt Życia. Dwie kości Wanów (z symbolami  i ) muszą wrócić do rezerwy w Vanaheimie .

ARTEFAKTY

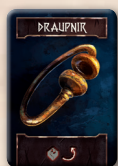
Poziom 1



ANDVARINAUT   

Po rzucie na ryzyko, możesz jeden raz przerzucić dowolną liczbę kości Wanów.

Andvarinaut to zaklęty pierścień pomagający przy poszukiwaniach złota.



DRAUPNIR  

Po rzucie na ryzyko możesz jeden raz przerzucić kość boga.

Draupnir to niekończące się źródło bogactwa. Co dziewięć nocy dzieli się na dziewięć nowych, identycznych pierścieni.



GJALLARHORN    

Podczas fazy ruchu w swojej turze możesz poruszyć się do dowolnego Świata na środkowym poziomie (Midgardu, Nidavelliru, Svartalfheimu) niezależnie od Świata, w którym się znajdujesz.

Gjallarhorn to róg używany przez Heimdalla do przesyłania wiadomości bogom i ludziom.



HRINGHORN   

Podczas fazy ruchu w swojej turze możesz poruszyć się do dowolnego Świata na dolnym poziomie (Jötunheimu, Nilfheimu, Muspelheimu) niezależnie od Świata, w którym się znajdujesz.

Hringhorni to najwspanialszy ze wszystkich statków.



MEGINGJORD    =   

Twoje artefakty, które pozwalają na zminimalizowanie jednego podjętego ryzyka pozwalają teraz na zminimalizowanie dwóch podjętych ryzyk.

Meginjard to pas Thora, źródło jego siły.



SKIDBLADNIR    

Podczas fazy ruchu w swojej turze możesz poruszyć się do dowolnego Świata na górnym poziomie (Asgardu, Vanaheimu, Alfheimu) niezależnie od Świata, w którym się znajdujesz.

Skidbladnir może przewozić bogów zarówno po morzach, jak i po łądach. Ten statek może również zostać złożony i schowany w kieszeni.

Poziom 2




GLEIPNIR  =   

Gleipnir pozwala zminimalizować jedno ryzyko podjęte podczas walki z Fenrirem.

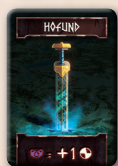
Sznur upleciony przez Mrocznych Elfów z sześciu niemożliwych komponentów jest trwalszy od każdego łańcucha.



GUNGNIR  =   

Gungnir pozwala zminimalizować jedno ryzyko podjęte podczas walki z Hel.

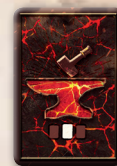
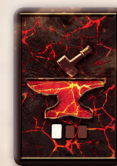
Włócznia Odyna nigdy nie chybia celu i zawsze powraca do miotającego.



HOFUND  =   

Hofund pozwala zminimalizować jedno ryzyko podjęte podczas walki z Lokim.

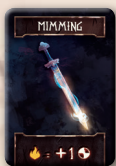
Hofund to miecz Heimdalla.





JARNGREIPR = + 1

Jarngreipr pozwala zminimalizować jedno ryzyko podjęte podczas walki z dowolnym Jötunem.
Jarngreipr to żelazne rękawice Thora, niezbędne aby dzierżyć młot Mjöllnir.



MIMMING = + 1

Mimming pozwala zminimalizować jedno ryzyko podjęte podczas walki z Surturem.
Żywy miecz Frejra zdolny jest do samodzielnej walki.



MJÖLLNIR = + 1

Mjöllnir pozwala zminimalizować jedno ryzyko podjęte podczas walki z Iormungandem.
Młot Thora jest najpotężniejszą bronią wszystkich Światów.

Poziom 3



BRISINGAMEN ()

Po rzucie na ryzyko możesz zachować jedną z kości Wanów, na której wypadł symbol lub . Nie musisz odkładać jej do rezerwy w Vanaheim.

Ten naszyjnik został подарowany Freyi przez Krasnoludy, a potem skradziony przez Lokiego.



GULLINBURSTI +

Podczas swojej tury możesz w wybranej kolejności zarówno wykonać akcję związaną ze Światem, w którym się znajdujesz, jak i walczyć z przeciwnikiem w tym Świecie.

Gullinbursti to złoty dzik wykonany przez Krasnoludy. Włosy z jego grzywy świecą w ciemności.



IDUNN ÉPLÉ =

Wykonując akcję «Leczenie Drzewa» w Spustoszonej Świecie tracisz jeden Punkt Życia zamiast dwóch.

Jabłka Idunn czynią Cię silniejszym.



ÓDRÖERIR =

Jeśli znajdujesz się w Świecie, w którym nie ma Wrogów ani innych bogów możesz wykonać akcję ze wsparciem. W innym wypadku obowiązują normalne zasady.

Odroerir to kociołek, w którym krasnoludy uwarzyły miód poezji.



SVALINN ()

Po rzucie na ryzyko możesz zachować jeden **pion Elfa** użyty do zmiany wyniku na kości. Nie musisz odkładać go do rezerwy w Alfheim.

Svalinn to tarcza umieszczona pomiędzy Ziemią a Słońcem w celu ochrony tej pierwszej przez szkodliwymi promieniami Sol.



VALSHAMR = ()

Możesz wykonać normalną akcję w Świecie, w którym znajduje się Wróg, lub akcję ze wsparciem w świecie, w którym znajduje się Wróg i inny bóg. Ignorujesz obecność Wroga podczas tej akcji.

Plaszcz z piór należący do Freyi. Umożliwia jej zamianę w sokoła w celu dyskretnego poruszania się po dziewięciu Światach.

STWORZENIA

Wszystkie zdolności Stworzeń i decyzje z nimi związane odnoszą się do aktywnego gracza (który wykonał akcję związaną z Svartalheimem), chyba że zdolność wprost mówi inaczej.



DAIN, DUNEYR, DURATHOR AND DVALIN + ❤️

Możesz odzyskać jeden stracony wcześniej Punkt Życia.

Jelenie biegają po gałęziach Wielkiego Jesionu, karmiąc się jego liśćmi.



EIKTHYRNIR ☒ ❤️

Usuń dowolny znacznik Spustoszonego Świata i umieść go w Klatce w pustym wycięciu o najwyższej wartości. Nie tracisz Punktów Życia.

Eikthyrnir to jelenń stojący nad Valhallą, podgryzający konary Drzewa.



GERI AND FREKI ➡ ☒ + 1 🌀

Możesz poruszyć się do dowolnego świata (ignorując normalne zasady ruchu) i rozpocząć walkę, automatycznie minimalizując jedno podjęte ryzyko.

Geri i Freki to wielkie wilki, karmione przez Odina w Valhalli.



GULLFAXI ☒ 🧑

Pokonaj dowolnego aktywowanego Jötuna i umieść go na wskaźniku siły Lokiego. Efekt związany z tym Jötunem przestaje działać.

Gullfaxi jest tak samo szybki na lądzie, jak i w powietrzu i na wodzie. Jednak nie jest tak szybki jak Sleipnir, rumak Odyna.



GULLINKAMBI 🧑 🗡️

Przenieś jednego Bohatera z rezerwy w Midgardzie ☒ do Valhalli ☒.

Gullinkambi, kogut o złotym grzebieniu, żyje w Valhalli budząc Einheriarów każdego ranka.



GULLTOPP 🗡️ 🗡️ 🗡️ 🗡️ 🗡️ 🗡️ 🗡️

Wszyscy gracze mogą w dowolny sposób wymienić się posiadаныmi pionami Elfów, kośćmi Wanów i Artefaktami.

Gulltopp to dziesiąty rumak Asów, własność Heimdalla.



HEIDRUN + ❤️ ❤️

Możesz odzyskać do dwóch straconych wcześniej Punktów Życia.

Ta koza daje codziennie tyle miodu, że z napełnionego przez nią wielkiego kotła wszyscy Einheriarzy mogą napić się do syta.



HILDISVÍNI 🗡️ 🗡️ 🗡️

Zabierz do trzech Elfów z Alfheimu ☒ i umieść je w swojej puli.

Hildisvini to złoty dzik wykonany przez Krasnoludy Daina i Nabbiego. Jest on wierzchowcem Freyi.



HUGIN I MUNIN 🗡️ 🗡️

Zabierz do dwóch kości Wanów z Vanaheimu ☒ i umieść je w swojej puli.

Hugin i Munin to kruki Odyna, które przemierzają nieboskłon wszystkich 9 Światów przynosząc ojcu bogów istotne informacje.



RATATOSK ➔ A

Możesz poruszyć się do dowolnego Świata (ignorując normalne zasady ruchu), a następnie wykonać akcję tego Świata, o ile nie jest on Spustoszony.

Ratatosk to wiewiórka biegnąca wzdłuż pnia Yggdrasila, przynosząc wiadomości pomiędzy orłem gnieźdzącym się na jego szczycie a wężem Nidhöggem.



SAEHRÍMNIR 👤 + ❤️

Wybrany bóg (nawet należący do innego gracza) odzyskuje jeden stracony wcześniej Punkt Życia.

Saehrimnir to stworzenie, na które polują i którym żywią się Einheriarzy. Co noc bestia jest przywracana do życia, aby kolejnego dnia znów pożywić mieszkańców Valhali.



SKULD 👤 👤 👁️ 📄 📄

Każdy gracz, łącznie z graczem aktywnym, dobiera dwie wierzchnie karty ze stosu Wrogów swojego boga. Gracze mogą odsłonić dobrane karty i po dyskusji odłożyć je na wierzch swoich stosów w wybranej kolejności.

Skuld jest najmłodszą z Norn, tą która decyduje o losie mieszkańców wszystkich dziewięciu Światów.



SLEIPNIR 👤 👤 ➔

Każdy gracz, łącznie z graczem aktywnym, może poruszyć figurę swojego boga do dowolnego Świata (ignorując normalne zasady ruchu).

Sleipnir to ósmionogi rumak Odina i dziecko Lokiego. Może pędzić galopem po ziemi, po morzu i w powietrzu.



TANNGRISNIR I TANNGRJOSTR 👤 + ❤️ - 👤 + ❤️

Wybrany bóg może odzyskać jeden stracony wcześniej Punkt Życia. Następnie Wybrany bóg (nawet ten sam) może odzyskać jeden stracony wcześniej Punkt Życia.

Thor pożywia się pieczenią z mięsa swoich kozłów, a następnie przywraca je do życia za pomocą swojego młota, Mjöllnira.



URD 📄 👉 📄 - 📄 👉 📄

Wybierz do dwóch kart znajdujących się na Kole Wrogów. Właściciele tych kart odkładają je na spód swojego stosu bez tasowania. Jeśli wybrana została karta boga Wspierającego (gra 2-osobowa), sami decydujecie kto otrzymuje kartę.

Urd jest najstarszą z Norn. Wraz z siostrami splata nici życia.



VEDRFÖLNIR 📄 📄 📄

Zabierz do dwóch Bohaterów z Midgardu i umieść ich w Valhalli .

Vedrfolnir to jastrząb siedzący pomiędzy oczami orła gnieźdzącego się na szczycie Yggdrasila.



VERDANDI 👤 👤 🔄 ❤️

Wszyscy gracze mogą dowolnie wymieniać się żetonami Punktów Życia. Żaden z bogów nie może posiadać więcej punktów życia niż na początku gry.

Verdandi jest Norną terażniejszości. Wraz z Urd zajmują miejsce głęboko pod Wielkim Drzewem.



VIDOFNIR 📄 📄 📄 📄

Zabierz do trzech Bohaterów z Midgardu i umieść ich w Valhalli .

Vidofnir jest orłem gnieźdzącym się na szczycie Yggdrasila i posiada niemal nieograniczoną wiedzę.



Jeśli rozgrywacie łatwą, grę podstawową (strona 2 w Księdze Sag), zasady gry kończą się w tym miejscu. W takim wypadku bogowie nie posiadają żadnych specjalnych Mocy, ani Zdolności.



ZDOLNOŚCI I MOCE BOGÓW

Jeśli rozgrywacie trudną grę podstawową (strona 3 w Księdze sag) lub sagę w trybie kampanii, bogowie mogą korzystać ze swoich Zdolności i Mocy (przedstawionych na odwrocie arkusza boga).



Zdolności i Moce opisane są poniżej.

ZDOLNOŚCI

Bogowie posiadają trzy rodzaje zdolności: Zasoby startowe, Zdolności walki i Relacje z innymi bogami.

W trudnej grze podstawowej i na początku trybu kampanii każdy z bogów posiada inne Zdolności początkowe.

W kampanii możecie wydawać zdobyte Punkty Doświadczenia na zakup nowych Zdolności.

Zdolności początkowe




FREYR +  



Frejr rozpoczyna grę z dwoma Elfami w swojej puli.



FREYIA 

Freya jest Przypadkowym Towarzyszem  dla wszystkich innych bogów (Relacje opisane są na kolejnej stronie).



FRIGG  → / = 


Symbol / wyrzucony przez Frigg na kościach Wanów liczy się jako sukces.




HEIMDALL  → / =  &  → / = 

Symbol / wyrzucony przez Heimdalla na kościach Wanów lub kości boga liczy się jako sukces.



ODIN 

Odin jest Towrzyszem Broni  dla wszystkich innych bogów (Relacje opisane są na kolejnej stronie).



THOR

Thor nie posiada Zdolności początkowej.



TYR  → / & // = 

Symbole / i // wyrzucone przez Tyra na kości boga liczą się jako sukcesy.

Relacje pomiędzy bogami

Relacje mogą działać w różny sposób, w zależności od tego czy chodzi o boga innego gracza czy o boga Wspierającego. **Ważne:** relacje to zdolności **jednostronne**. Bóg posiadający Zdolność będącą Relacją zyskuje korzyść związaną z tą Zdolnością, podczas gry drugi z bogów nie otrzymuje nic w zamian.

TOWARZYSZ BRONI

Jeśli w jednym świecie znajdują się Towarzysz Broni i inny związany z nim bóg, ten drugi bóg może dodać swoją kość boga do rzutu na ryzyko Towarzysza Broni. Może również podczas tego rzutu używać Elfów i Artefaktów (tylko na swojej kości). W ten sposób związany bóg może zminimalizować maksymalnie jedno podjęte przez Towarzysza Broni ryzyko.

Ten związek działa tak samo w przypadku boga Wspierającego. Towarzysz Broni rzuca dodatkową kością boga.

Frigg jest Towarzyszką Broni Freyra i razem znajdują się w Asgardzie. Frigg wykonuje rzut na ryzyko związany z akcją Asgardu i musi wyrzucić dwa sukcesy aby nie stracić Punktów Życia. Freyr rzuca swoją kością boga w tym samym czasie, kiedy Frigg rzuca kością boga i kością Wanów. Freyr wyrzuca sukces. Frigg wyrzuca sukces i porażkę. Sukces Freyra jest dodawany, dzięki Związki, do sukcesu Frigg, dzięki czemu całe podjęte przez nią ryzyko zostaje zminimalizowane.

Jednak kiedy to Freyr w swojej turze podejmuje ryzyko podczas walki z Fenrirem, Frigg nie może dodać swojej kości do jego rzutu pomimo przebywania z nim w tym samym Świecie. Freyr nie jest Towarzyszem Broni Frigg.

KREWNY

Krewny może, za zgodą związanego z nim boga, zabrać z jego puli dowolną liczbę Elfów, Wanów i Artefaktów, o ile obaj bogowie znajdują się w tym samym Świecie.

Z tej zdolności można korzystać w trakcie tur innych graczy.

Bóg Wspierający związany z Krewnym może tracić za Krewnego Punkty Życia po nieudanym rzucie na ryzyko, o ile obaj bogowie znajdują się w tym samym Świecie. **Ważne:** jeśli bóg Wspierający straci ostatni Punkt Życia, przegrywacie grę.

PRZYPADKOWY TOWARZYSZ

Przypadkowy Towarzysz może zabrać jednego Elfa lub jednego Wana wykorzystanego przez związanego z nim boga podczas rzutu na ryzyko i umieścić w swojej puli, o ile obaj bogowie znajdują się w tym samym Świecie.

Jeśli jesteś Przypadkowym Towarzyszem boga Wspierającego, po swoim rzucie na ryzyko możesz zachować jednego wykorzystanego Elfa lub Wana, o ile obaj bogowie znajdują się w tym samym Świecie.

Freyr i Odin znajdują się w Midgardzie. Freyr jest Przypadkowym Towarzyszem Odina. Odin wykonuje rzut na ryzyko po walce z Iormungandem. Odin minimalizuje całe podjęte ryzyko, ale musi odłożyć do rezerwy dwóch Elfów i jednego Wana. Freyr postanawia zatrzymać dla siebie kość Wana. Odin zwraca do rezerwy w Alfheimie jedynie dwóch Elfów.

TOWARZYSZ PODRÓŻY

Towarzysz Podróży może w swojej turze, **tuż przed ruchem**, przemieścić się do Świata, w którym znajduje się związany z nim bóg, ignorując normalne zasady ruchu.

Ta Relacja działa tak samo w przypadku boga Wspierającego.

Frigg jest Towarzyszem Podróży Freyi i znajduje się w Asgardzie. Freya znajduje się w Alfheimie. Frigg przemieszcza się do Alfheimu, a następnie do Muspelheimu, który znajduje się dwa poziomy niżej.

MOCE BOGÓW

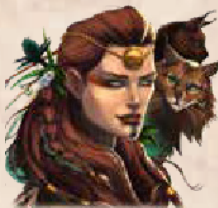
Każdy z bogów posiada unikalną Moc, która jest przedstawiona na odwrocie arkusza tego boga. Z tej Mocy można korzystać dowolną liczbę razy podczas jednej rozgrywki.



FRÉYR

Po wykonaniu rzutu na ryzyko Freyr może zwrócić do rezerwy dowolną liczbę Elfów. Każdych dwóch zwróconych Elfów pozwala zminimalizować jedno podjęte ryzyko.

Syn Niorda i Skadi, brat Freyi. Freyr jest najbardziej chwalebny z bogów. Władza żywiołami, deszczem i światłem słońca. Będąc oblubieńcem Ziemi, przynosi jej mieszkańcom bogactwo i dostatek. Mieszka w Alfheimie i posiada zaklętą łódź: Skidbladnir. Jego zaprzęg ciągnięty jest przez dziką Gullinburstiego.



FRÉYIA

Freyia może korzystać z pionów Bohaterów **po** wykonaniu rzutu na ryzyko.

Freyia jest córką Niorda i siostrą Freyra. Jest boginią miłości, tą która przynosi pokój i zwycięstwo. Podróżuje zaprzęgiem ciągniętym przez dwa koty, poszukując swojego męża Orda. Władza magią i posiada wiedzę o losie i przyszłości.



FRIGG

Raz na turę, zamiast wykonywać akcję, Frigg może odzyskać jeden stracony wcześniej Punkt Życia albo pozwolić innemu, znajdującemu się w tym samym Świecie bogowi, na odzyskanie jednego utraconego wcześniej Punktu Życia.

Frigg jest ulubioną żoną Odyna i matką Baldra. Ta ukochana kobieta wie wszystko o dziewięciu Światach, ponieważ siedzi u boku Odyna na zaklętym tronie o nazwie Hlidskialf.



HEIMDALL

Heimdall zawsze może wykonać ruch do Midgardu , niezależnie od tego gdzie się znajduje. Kiedy porusza się do Midgardu ignoruje normalne zasady ruchu.

Syn dziewięciu dziewczyn, Heimdall, stoi na straży mostu prowadzącego do Asgardu. Chroni go przed Gigantami i popija boski miód. Biały As śpi krócej niż ptak, a jego wzrok sięga na setki mil, zarówno w dzień jak i w nocy. Potrafi usłyszeć nawet rosnące źdźbła trawy i runo rosnące na grzbietach owiec.



ODIN

Odin zawsze może wykonać ruch do Asgardu , niezależnie od tego gdzie się znajduje. Kiedy porusza się do Asgardu ignoruje normalne zasady ruchu.

Ojciec bogów i ludzi nosi na palcu zaklęty pierścień Draupnir, nosi włócznię o nazwie Gungnir i dosiada ośmionogiego wierzchowca o imieniu Sleipnir. Wszchemocny wie o wszystkim i posiada wiedzę o runach i poezji. Siedzące na jego ramionach kruki przynoszą mu informacje o wszystkim co dzieje się w dziewięciu Światach.



THOR

Każdy sukces na kości boga Thora (nawet uzyskany w wyniku wykorzystania Elfa) liczony jest podwójnie.

Thor posiada pas, który jest źródłem jego siły i żelazne rękawice potrzebne do dzierżenia młota Mjöllnira, którym rozłupuje głowy Lodowych Gigantów.



TYR

Kiedy podczas swojej tury Tyr odkrywa drugą kartę przedstawiającą Fenrira powodując jego aktywację, nie traci reszty swojej tury. Nadal może się poruszyć i wykonać akcję.

Tyr jest najodważniejszym z bogów. Podczas Ragnaröku będzie walczył z Garmem, ogarem należącym do Hel.

KAMPAANIA RAGNARÖK

W trybie kampanii rozegracie serię gier (co najmniej sześć) których wyniki będą miały wpływ na kolejne partie w tej samej kampanii.

Przez całą kampanię każdy z graczy będzie wcielał się w jednego boga, rozwijając jego Zdolności z każdą ukończoną sagą.

DODATKOWE ELEMENTY

W zależności od rozgrywanej sagi, konieczne może być wykorzystanie nowych komponentów. W każdej sadze wykorzystywana będzie Tabela Doświadczenia.



SAGA 1: ZABÓJSTWO BALDRA

9 żetonów Obietnic (3 Kłamstwa i 6 Przystań)



SAGA 2: FIMBULVINTER

3 przeciwników na okrągłych podstawkach:
synowie Bergelmira



SAGA 3: MANAGARMY

2 przeciwników na okrągłych podstawkach:
wilki Hati i Skoll



SAGA 4: WYPŁYNIECIE NAGELFARA

1 przeciwnik na okrągłej
podstawce: Nagelfar



4 kafelki Sługusów Hel



JAK ROZGRYWAĆ KAMPAINIĘ?

Rozpocznijcie od pierwszej sagi: Zabójstwo Baldra.

Przed każdą rozgrywką przygotujcie grę w sposób opisany na stronie 6.

Następnie dobraćcie zasoby startowe swoich bogów (Elfów i Wanów), zgodnie z Tabelką Doświadczenia.

Każdy z bogów posiada unikalną Moc, która jest przedstawiona na odwrocie planszy tego boga. Z tej Mocy można korzystać dowolną liczbę razy podczas jednej rozgrywki.


Te zasady mogą ulec pewnym zmianom w zależności od rozgrywanej sagi.

Zmiany zasad w kampanii opisane są w Księdze Sag.

Podczas rozgrywania sagi waszym celem jest realizowanie zadań opisanych w Księdze Sag.

TABELKA DOŚWIADCZENIA

Przed rozpoczęciem kampanii, wybierzcie bogów, w których chcecie się wcielić. Każdy gracz otrzymuje planszę wybranego boga i Tabelkę Doświadczenia, którą należy zachować w pobliżu.

Każdy gracz wpisuje do Tabelki swoje imię oraz imię swojego boga. Zakreśla również tyle symboli  ilu graczy bierze udział w kampanii.

Zdobyte w trakcie kampanii doświadczenie będzie zapisywane w Tabelce. Dzięki niemu rozwiniecie Zdolności i Związki swoich bogów.





W kampanii 4-osobowej zakreślcie ostatnie pole (4 XP) w wierszu każdego Związku.



W kampanii 3-osobowej zakreślcie pola 2 XP i 4 XP w wierszu każdego Związku.



W kampanii 2-osobowej zakreślcie pola 1 XP i 2 XP w wierszu każdego Związku.




W kampanii solo zakreśl pola 1 XP i 3 XP w wierszu każdego Związku.



Niektórzy bogowie posiadają Zdolności początkowe, które przed pierwszą grą należy nanieść w Tabelce.



 Freyr - zakreśl pola 1 XP i 2 XP w wierszu .

 Freya - wpisz imiona pozostałych bogów biorących udział w kampanii w puste pola w wierszu Przewodnikowy Towarzysz .

 Frigg - zakreśl pole I (3 XP) w kolumnie .

 Heimdall - zakreśl pola I (3 XP) w kolumnach  i .

 Odin - wpisz imiona pozostałych bogów biorących udział w kampanii w puste pola w wierszu Towarzysz Broni .

 Tyr - zakreśl pola I i II (3 XP i 4 XP) w kolumnie .

The diagram shows the Experience Table (Tabela Doświadczenia) with the following labels and their corresponding fields:

- Imię gracza**: Points to the top-left input field.
- Imię boga**: Points to the top-middle input field.
- Liczba graczy**: Points to the top-right input field.
- Rozgrywana saga**: Points to the top row of dice icons (1, 2, 3, 4, 5).
- Liczba startowych kości Wanów**: Points to the first row of dice icons (1, 2, 4).
- Liczba startowych pionów Elfów**: Points to the second row of dice icons (1, 2, 4).
- Związki z innymi bogami:**: Points to the third row of dice icons (1, 2, 4).
- Towarzysz Broni**: Points to the fourth row of dice icons (1, 2, 4).
- Krewny**: Points to the fifth row of dice icons (1, 2, 4).
- Przewodnikowy Towarzysz**: Points to the sixth row of dice icons (1, 2, 4).
- Towarzysz Podróży**: Points to the seventh row of dice icons (1, 2, 4).
- Punkty Doświadczenia zachowane z poprzedniej rozgrywki**: Points to the XP input field.
- Wyniki oznaczające sukces na kości boga**: Points to the first column of success markers (I, II, III).
- Wyniki oznaczające sukces na kościach Wanów**: Points to the second column of success markers (I, II, III).

KSIĘGA SAG



Ten symbol oznacza zmiany w przygotowaniu do gry lub konieczność wykorzystania dodatkowych komponentów.



Ten symbol występuje w parze z symbolem Wroga. Jeśli na Kole nie ma karty wskazanego Wroga, to odsłonięcie jej aktywuje opisany w Księdze Sag efekt.



Kiedy Nidhögg przesunie się na pole z tym symbolem, aktywuje on związany z nim efekt.



Kiedy Nidhögg przesunie się na pole z tym symbolem, aktywuje on związany z nim efekt.

Następnie należy przewrócić Księgę Sag na następną stronę i umieścić Nidhögga na jej pierwszym polu.



Ten symbol oznacza, że dostępna jest akcja sagi.

Akcja sagi jest zawsze dostępna do wykonania, nawet jeśli związany z nią Świat jest Spustoszony. Jednak Jötun blokujący akcję Świata blokuje również wykonywanie akcji sagi.

Możesz wykonać akcję sagi w swojej turze zamiast zwykłej akcji lub walki.




Ten symbol oznacza, że dostępna jest związana z sagą walka lub zmieniają się zasady walki.



Ten symbol oznacza, że istnieje specjalny warunek porażki.

KONIEC GRY

Poza opisanymi wcześniej przypadkami, przegrywacie grę gdy:

- Nidhögg poruszy się na pole z symbolem Martwego Drzewa , albo
- jakiegokolwiek polecenie zawarte w Księdze Sag nie może zostać wykonane (koniec rezerwy, koniec stosu kart, brak możliwości ruchu Wroga).





Po porażce każdy bóg otrzymuje 3PD. Jednak aby przejść do kolejnej sagi musicie rozegrać ponownie i wygrać tę, która skończyła się niepowodzeniem.


Sagę zakończoną porażką musicie powtarzać do skutku.

Po zakończeniu gry, **niezależnie od zwycięstwa lub porażki**, gracze mogą zyskiwać nowe Zdolności wydając na nie otrzymane i zachowane z poprzednich partii Doświadczenie.

Aby zyskać nową Zdolność i zakreślić związane z nią pole należy wydać tyle PD, ile wskazuje zakreślone pole.

PD można wydawać na:

- zwiększanie szans podczas rzutów na ryzyko. Zakreślanie pól w kolumnach  i  sprawia, że wskazane symbole na tych kościach liczą się jako sukcesy.
- tworzenie nowych Relacji. Wpisz w pierwsze z lewej, puste pole w wierszu danej Relacji imię innego boga, który bierze udział w kampanii.
- zdobywanie Elfów i Wanów na początku gry, dzięki zakreślaniu pól w wierszach  i .

Jeśli na właśnie odwróconej stronie widnieje symbol Drzewa , wygrywacie grę. Rozegrajcie kolejną sagę w Księdze, aż do dotarcia do Ostatniej Bitwy..

Po wygranej, każdy za każdy nieutracony Punkt Życia bóg zyskuje 1PD.

Niewydane PD możesz zachować na kolejną rozgrywkę, notując je w Tabelce w odpowiednim miejscu.

TWÓRCY GRY

Grafiki

MAËVA DA SILVA
CHRISTINE DESCHAMPS

Produkcja

BRUNO CHEVALIER

WYDAWCA



Ludonaute

www.ludonaute.fr
contact@ludonaute.fr
Copyright 2019 Ludonaute.
All rights reserved.

Autor gry

CÉDRIC LEFEBVRE

Oryginalny pomysł

CÉDRIC LEFEBVRE
FABRICE RABELLINO

Tłumaczenie na język polski

MACIEJ (CIUNIEK) POLESZAK

Korekta

MICHAŁ SZEWczyk

Edycja polska

CZACHA GAMES



CZACHA
GAMES

www.czachagames.pl
biuro@czachagames.pl
2020 Czacha Games.
Wszystkie prawa zastrzeżone.

Podziękowania

W pierwszej kolejności chciałbym podziękować mojemu przyjacielowi Fabrice, z którym zaprojektowałem pierwsze dzieło, a z którym nie mogłem współpracować teraz przez inne zobowiązania. Jos i Thierry - dziękuję za wiele testów. Szczególnie dziękuję też Anne C, która wytrzymywała ze mną, nawet kiedy goniły nas terminy.

