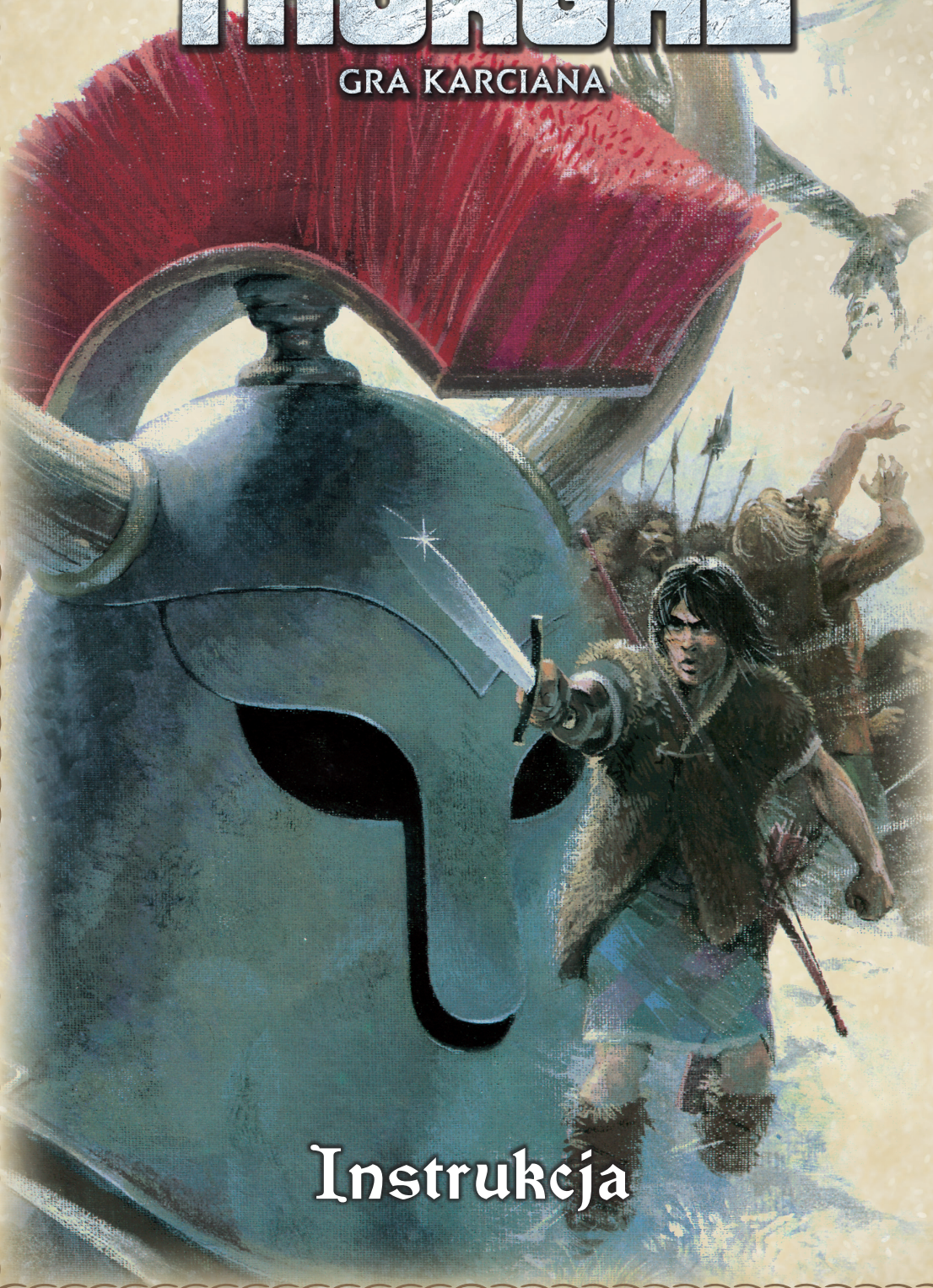


THORCAL

GRA KARCIANA

Instrukcja



THORGAL – GRA KARCIANA

Thorgal: Gra karciana to gra rywalizacyjna, przeznaczona dla 2-4 osób. Podczas rozgrywki gracze kierują postaciami, znanymi z uniwersum komiksowego *Thorgal* zagrywając karty wybranej przez siebie frakcji. Za ich pośrednictwem realizują wyprawy do tajemniczych krain, korzystając przy tym również z okrętów, broni, kosmicznych technologii czy magicznych przedmiotów.

ROLE PODCZAS ROZGRYWKI

W grze *Thorgal* występują dwie role, które przypadną graczom. W każdej rundzie jeden z graczy jest określany jako **gracz przeznaczenia** i będzie się starał z sukcesem ukończyć wyprawę. Drugi gracz określany jako **gracz zguby** będzie starał się za wszelką cenę pokrzyżować plany rywala – zablokować wyprawę, tak aby zakończyła się porażką. Gracze będą zamieniać się tymi rolami w kolejnych rundach.

ZWYCIĘSTWO I PRZEGRANA

- ❖ Gracze dążą do zdobycia 3 rogów zwycięstwa 🏹. Gdy któraś z osób osiągnie ten cel, natychmiast wygrywa grę.
- ❖ Gracz natychmiast przegrywa grę, gdy otrzyma obrażenia 💀 i nie jest w stanie zniszczyć wymaganej liczby kart ze swojej ręki lub swojej talii przeznaczenia.

JAK KORZYSCAĆ Z INSTRUKCJI

Instrukcja do gry *Thorgal* podzielona została na dwie sekcje: **zasady podstawowe** oraz **zasady zaawansowane**, umieszczone w osobnych broszurach.:

- ❖ **Zasady podstawowe** (niniejsza broszura) służą do nauczania się zasad gry. Przyswojenie tej sekcji pozwala na swobodne rozpoczęcie pierwszej rozgrywki dla 2 graczy.
- ❖ **Zasady zaawansowane** (druga broszura) składają się z dwóch części:
 - ◇ Rozgrywka wieloosobowa wprowadza zasady umożliwiające przeprowadzenie rozgrywki dla 3-4 graczy.
 - ◇ Słownik pojęć szczegółowo wyjaśnia poszczególne aspekty rozgrywki. Zalecamy, aby sięgać do niego wybiórczo w sytuacjach, które będą wymagały dodatkowych wyjaśnień.

Uwaga: Jeżeli w instrukcji podstawowej jakiś termin został wytłuszczony na niebiesko, oznacza to, że w słowniku pojęć znajduje się jego rozbudowane wyjaśnienie.

ROZGRYWKI JEDNOOSOBOWA

Pod poniższym linkiem, dostępnym poprzez skanowanie kodu QR, znajdziesz szczegółową instrukcję do pobrania, która opisuje zasady w trybie rozgrywki jednoosobowej.



ELEMENTY GRY

260 KART:

144 karty
przeznaczenia



96 kart zguby



4 zestawy planszetek
GRACZA



20 dwustronnych
kart krain



58 ZNACZNIKÓW



15 znaczników
wyczerpania



2 znaczniki gracza zguby (używane tylko
w rozgrywce wieloosobowej)



1 znacznik gracza
przeznaczenia



1 znacznik
gracza zguby



13 mocy



13 waleczności



13 podstępu



instrukcje

OMÓWIENIE ELEMENTÓW:

Karty

W grze występują trzy rodzaje kart: **przeznaczenia**, **zguby** oraz **krain**.

Karty **przeznaczenia** mają brązowy rewers. Tworzą one talie przeznaczenia poszczególnych graczy i dzielą się na trzy typy:

1. **Stronnicy**  reprezentują postacie znane ze świata Thorgala. Posiadają unikatowe efekty i umieszczane są w drużynie gracza.
2. **Wsparcie**  to różnego rodzaju ekwipunek, broń, magiczne artefakty, zwierzęcy towarzysze czy potężne okręty. Karty te zapewniają dodatkowe korzyści i umieszczane są w drużynie gracza.
3. **Zdarzenia**  oferują różnorodne efekty, inspirowane historiami ze świata Thorgala. Można zagrywać je wyłącznie we wskazanych fazach. Są to karty jednorazowe, najczęściej usuwane z gry natychmiast po ich zagraniu i rozpatrzeniu.

ANATOMIA KART PRZEZNACZENIA:

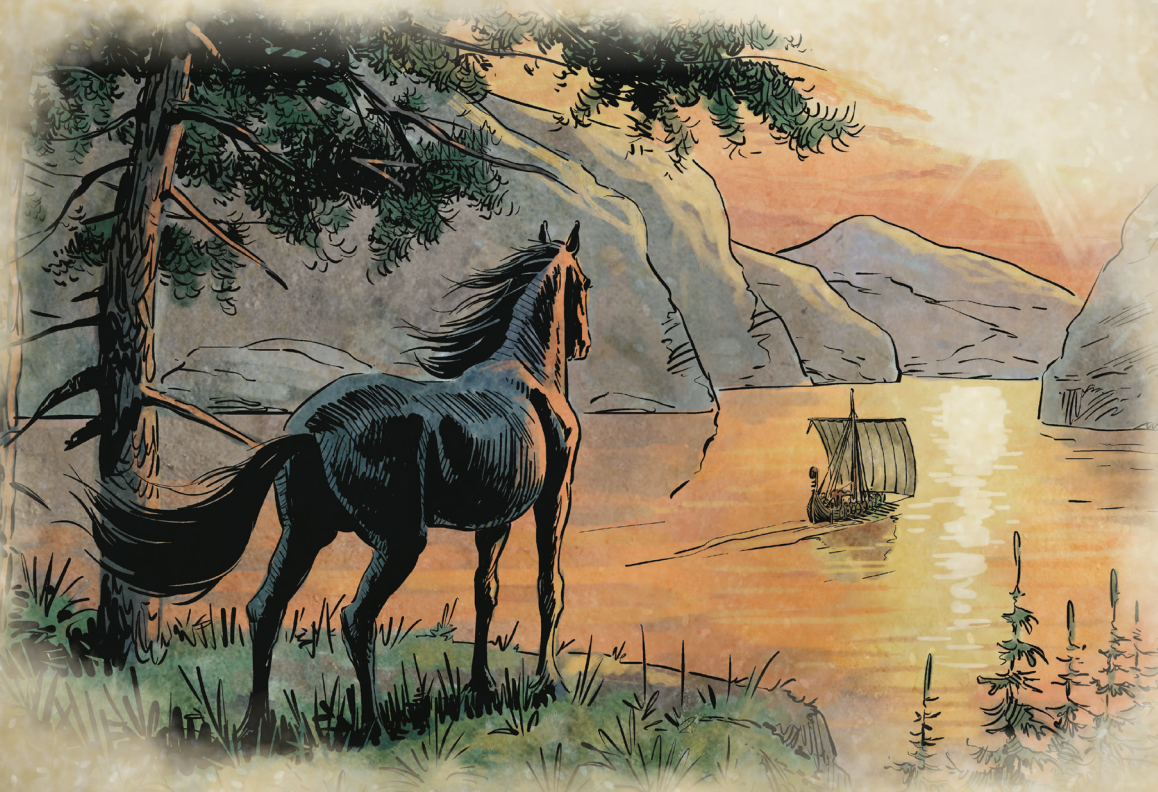
1. Nazwa karty.
2. Oznaczenie typu karty.
3. Oznaczenie podtypu (lub podtypów) karty.
4. Koszt zagrania karty (wyrażony w punktach przeznaczenia od 0 do 3).
5. Efekt karty.
6. Warunek utrzymania stronnika w drużynie.
7. Symbol atrybutu – Waleczność , Podstęp , Moc .
8. Symbol frakcji i numer karty.
9. Wskazanie fazy, w której możliwe jest użycie karty.
10. Symbol żywiołów .
11. Rewers kart przeznaczenia.



Karty **zguby**  mają ciemny rewers. Tworzą one talie zguby poszczególnych graczy. Są to karty jednorazowe, najczęściej usuwane z gry natychmiast po ich zagranie i rozpatrzeniu.

ANATOMIA KART ZGUBY:

1. Nazwa karty.
2. Oznaczenie typu karty.
3. Koszt zagrania karty (wyrażony w punktach zguby od 0 do 3).
4. Efekt karty.
5. Symbol atrybutu – Waleczność , Podstęp , Moc .
6. Symbol frakcji i numer karty.
7. Wskazanie fazy, w której możliwe jest użycie karty.
8. Symbol intrygi .
9. Symbol obrażeń .
10. Rewers kart zguby.



Karty **krain** to dwustronne karty miejsc, do których gracze będą wysyłać swoje drużyny. Karty krain nie są częścią żadnej z talii. Awers karty (w układzie poziomym) przedstawia cel wyprawy. Rewers karty (w układzie pionowym) oznacza zdobytą krainę i jest ujawniana, gdy gracz przeznaczenia z sukcesem zakończył wyprawę.

ANATOMIA KART KRAIN:

AWERS:

1. Nazwa karty.
2. Symbol rogu zwycięstwa  oznaczający Punkt Zwycięstwa oraz wskazujący efekt dla gracza przeznaczenia.
3. Symbol wilka Fenrira  wskazujący efekt dla gracza zguby.



Rewers:

1. Nazwa karty.
2. Oznaczenie typu karty.
3. Atrybuty, wymagane do zakończenia wyprawy sukcesem.
4. Podtypy stronników, którzy mogą bez wydawania zasobów oponować w tej krainie. Pierwszy z symboli informuje także o przynależności karty do frakcji.

Znaczniki i planszетки

W grze występuje kilka rodzajów znaczników:



Znaczniki wyczerpania: służą do oznaczania kart **wyczerpanych**. Znaczniki te wykorzystuje się umieszczając je na odpowiednich kartach – więcej na stronie 12 (*Aktywowanie efektów kart znajdujących się w grze*).

Dwustronne **znaczniki atrybutów:** służą do oznaczania kart, którym dodano , ,  lub usunięto posiadany atrybut .



waleczność



podstęp



moc



Znaczniki graczy:

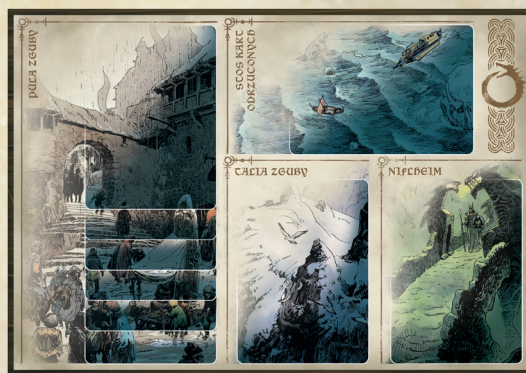


Znacznik gracza przeznaczenia otrzymuje gracz aktualnie pełniący tę rolę. Znacznik ten służy również do oznaczania, do której z karty krainy podejmowana jest wyprawa.



Znacznik gracza zguby otrzymuje gracz aktualnie pełniący tę rolę. Pozostałe znaczniki gracza zguby (o wartości -1 oraz +1) są używane w rozgrywce wieloosobowej (patrz: *Zasady zaawansowane: rozgrywka wieloosobowa*).

Każdy z graczy korzysta również z zestawu dwóch planszetek porządkujących obszar gry i ułatwiających rozgrywkę.



FRAKCJE

W grze występują cztery **frakcje**: Banici ♠, Przybysze ♣, Moźnowładcy ♠ i Wikingowie ♠.

Na każdej z kart przeznaczenia i zguby w lewym dolnym rogu widnieje oznaczenie frakcji – dzięki temu łatwo przyporządkować je do właściwych talii. Na każdej z **kart krainy** pierwszy z symboli informuje o przynależności karty do frakcji. Numer karty ułatwia jej identyfikację, ale nie ma żadnego wpływu na rozgrywkę.



Dwie talie dla każdego gracza

Każdy gracz przez całą rozgrywkę używa zarówno swojej **talii przeznaczenia** jak i swojej **talii zguby** (przypisanych do wybranej frakcji). We wszystkich fazach rozgrywki, kiedy gracze dobierają, zagrywają, czy odpłacają zagranie kart lub aktywują ich efekty, zawsze korzystają ze swoich kart, talii i pul.

PIERWSZA ROZGRYWKA

Poniższe zasady prezentują przygotowanie i przebieg rozgrywki dla 2 graczy. Wszelkie różnice dotyczące gry dla 3-4 graczy opisujemy w sekcji *Zasady zaawansowane: rozgrywka wieloosobowa*. Zalecamy, aby przed rozpoczęciem gry w trybie wieloosobowym gracze rozegrali najpierw kilka partii rozgrywki dwuosobowej.

PRZYGOTOWANIE GRY

1. Wybór frakcji i przygotowanie planszetek

Każdy gracz wybiera jedną frakcję, którą będzie **kontrolował** i prowadzi do końca rozgrywki oraz otrzymuje przypisane do niej karty:

- ❁ 36 kart talii przeznaczenia
- ❁ 24 karty talii zguby
- ❁ 5 kart krain

Następnie bierze odpowiedni zestaw planszetek i umieszcza je przed sobą – planszatkę zguby po prawej stronie, planszatkę przeznaczenia po lewej stronie. Między planszетkami należy pozostawić nieznaczną wolną przestrzeń – będzie to **obszar drużyny**. Karty oraz planszетки niewykorzystanych frakcji są odkładane do pudełka.

2. Przygotowanie drużyny

Każdy z graczy w tajemnicy wybiera 1 lub 2 **stronników**  ze swojej **talii przeznaczenia**. Łączny koszt zagrania tych stronników do drużyny nie może przekraczać 3 punktów przeznaczenia (patrz: *Anatomia kart przeznaczenia*, strona 4). Następnie kładzie ich (bez ujawniania) w wyznaczonym miejscu w obszarze drużyny.



W trakcie pierwszej rozgrywki zalecamy skorzystanie z rekomendowanych stronników, oznaczonych symbolem frakcji w kolorze złotym (zamiast białym).



3. Przygotowanie talii przeznaczenia

Po wybraniu drużyny, każdy z graczy tasuje swoje pozostałe karty przeznaczenia a następnie tworzy z nich zakrytą talię i umieszcza ją po lewej stronie na planszетce przeznaczenia.

4. Przygotowanie talii zguby

Każdy z graczy tasuje swoje **karty zguby** a następnie tworzy z nich zakrytą talię i umieszcza ją po prawej stronie na planszетce **talii zguby**.

5. Wybór krain oraz gracza rozpoczynającego

Każdy z graczy w tajemnicy wybiera 2 ze swoich 5 kart krain , po czym obie strony jednocześnie ujawniają wybrane krainy i wybranych wcześniej stronników.

Następnie uczestnicy rozgrywki losowo wyłaniają **gracza przeznaczenia** – otrzymuje on znacznik gracza przeznaczenia i będzie rozpoczynał rozgrywkę. Drugi gracz staje się graczem zguby – otrzymuje znacznik **gracza zguby**. Pozostałe znaczniki gracza zguby odkładane są do pudełka.

Teraz gracz zguby wybiera jeszcze 2 ze swoich pozostałych 3 kart krain i je również ujawnia. Wszystkie ujawnione karty krain (2 należące gracza przeznaczenia i 4 należące gracza zguby) należy umieścić na środku stołu, tak aby każdy miał do nich swobodny dostęp. Każdy gracz w dowolnym momencie może zapoznać się z treścią na obu stronach kart krain. Przed rozpoczęciem rozgrywki karty powinny być ułożone w układzie poziomym (niezdobytej krainy). Po zakończeniu przygotowania do gry rozmieszczenie tych kart i ich przynależność do frakcji nie ma znaczenia.

Niewykorzystane karty krain każdego z graczy należy odłożyć poza obszar gry – w niektórych przypadkach mogą okazać się potrzebne w dalszej części rozgrywki.

6. Znaczniki wyczerpania i atrybutów

Należy umieścić je w taki sposób, aby każdy gracz miał do nich swobodny dostęp.



ZŁOTA ZASADA: Jeśli tekst karty stoi w sprzeczności z zasadami niniejszej instrukcji, karta ma zawsze pierwszeństwo.

PRZEBIEG ROZGRYWKI

Rozgrywka podzielona jest na rundy, z których każda dzieli się na cztery następujące po sobie fazy. Liczba rund nie jest określona z góry: rozgrywka toczy się do momentu, w którym któryś z graczy spełni warunek zwycięstwa lub warunek przegranej.

W każdej z faz gracze wykonują opisane poniżej kroki dokładnie w podanej kolejności:

I. Los Bogów

- ✿ Dobieranie kart i tworzenie puli zasobów.

II. Świt

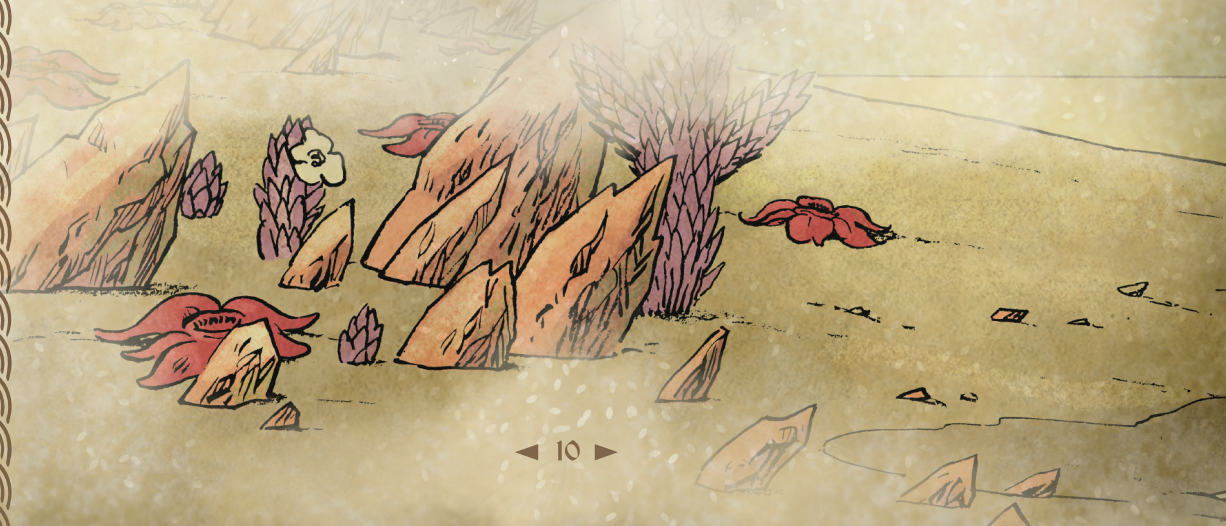
- ✿ Zagrywanie i aktywowanie kart.

III. Wyprawa

- ✿ Podjęcie wyprawy.
- ✿ Zagrywanie i aktywowanie kart.
- ✿ Rozstrzygnięcie wyprawy.
- ✿ Powrót z wyprawy.
- ✿ Zakończenie wyprawy.

IV. Zmierzch

- ✿ Zagrywanie i aktywowanie kart.
- ✿ Utrzymanie stronników.
- ✿ Porządkowanie obszaru gry.
- ✿ Zakończenie rundy.



SZCZEGÓŁOWY PRZEBIEG GRY

I. LOS BOGÓW

W tej fazie gracze dobierają na **rękę** karty z właściwych talii, zależnie od tego, czy grają jako gracz przeznaczenia czy zguby. Tworzą tym samym pulę zasobów, którymi będą dysponować podczas kolejnych faz bieżącej rundy.

Gracze rozgrywają tę fazę równocześnie. Każdy z nich dysponuje 7 **punktami losu**, które wykorzystuje według własnego uznania na dobranie kart i/albo stworzenie puli zasobów. Gracze, jeśli tylko mogą, **muszą** wykorzystać wszystkie punkty losu. Niewykorzystane w tej fazie punkty losu nie przechodzą do kolejnej fazy LOSU BOGÓW. Każda karta warta jest 1 punkt losu.

KROK 1: Dobieranie kart i tworzenie puli zasobów.

W tym kroku kartami z talii przeznaczenia można dysponować dwojako: **dobrać je na rękę** aby móc zagrać je w przyszłości bądź przeznaczyć na pulę **zasobów**, aby opłacać nimi koszt zagrywanych z ręki kart.

Gracz przeznaczenia decyduje, co robi z wierzchnią kartą z talii przeznaczenia – czy trafi ona na jego rękę czy do **puli przeznaczenia**.

- ❁ Jeśli zdecyduje się dobrać ją na rękę, zachowuje ją. Może się z nią zapoznać, nie ujawnia jej jednak przeciwnikowi.
- ❁ Jeśli zdecyduje się umieścić ją w puli przeznaczenia przekłada ją **zakrytą** na właściwe miejsce planszетки gracza tworząc w ten sposób pulę przeznaczenia.

Gracz zguby wykonuje identyczne czynności posługując się swoją talią zguby.

Punkty losu wydaje się najpierw na dobieranie kart na rękę, a dopiero następnie na stworzenie puli zasobów. Kroków tych nie można wykonywać naprzemiennie! Oznacza to, że jeśli gracz umieścił kartę w puli zasobów, nie może już w tej fazie dobrać kart na rękę.

Pula przeznaczenia oraz pula zguby nie są limitowane. Mogą znaleźć się tam dowolne ilości zasobów.



Gracz przeznaczenia decyduje się wydać 3 punkt przeznaczenia na dobranie 3 karty ze swojej talii przeznaczenia.



Gracz przeznaczenia postanawia wykorzystać pozostałe 4 punkty losu do stworzenia puli przeznaczenia.

II. ŚWIT

W tej fazie gracz przeznaczenia zagrywa karty, tworząc w ten sposób swoją drużynę. Wystawiając stronników i wyposażając ich przygotowuje się do podjęcia wyprawy w kolejnej fazie.

Gracz zguby będzie w tej fazie zagrywał karty zguby, utrudniające graczowi przeznaczenia wykonanie wyprawy.

We wszystkich fazach pierwszeństwo zagrywania karty oraz aktywowanie kart znajdujących się w grze ma zawsze gracz przeznaczenia. Gracze wykonują naprzemiennie po jednej akcji.

KROK 1: Zagrywanie kart oraz aktywowanie efektów kart znajdujących się w grze.

Są to kluczowe dla przebiegu rozgrywki rodzaje **akcji**. Gracze mogą teraz naprzemiennie **zagrywać kartę** lub aktywować efekt karty znajdującej się w grze.

Dostępne akcje:

✿ Gracz przeznaczenia:

- ◇ Zagrywanie kart stronników  i wsparcia  do swojej drużyny.
- ◇ Zagrywanie kart zdarzeń .
- ◇ Aktywowanie efektów kart znajdujących się w drużynie.
- ◇ Spasowanie.

✿ Gracz zguby:

- ◇ Zagrywanie kart zguby .
- ◇ Aktywowanie efektów kart krain  (patrz str. 19 *Zakończenie wyprawy*).
- ◇ Spasowanie.

Aby zagrać kartę z ręki do drużyny gracz przeznaczenia musi opłacić jej **koszt**, przenosząc tyle zakrytych kart z puli przeznaczenia na **stos odrzuconych kart przeznaczenia**, ile wynosi koszt danej karty i umieszcza ją w obszarze drużyny. Zagrane karty stronników i wsparcia pozostają w drużynie.

*Jeżeli jakkolwiek efekt pozwala lub nakazuje graczowi **umieścić kartę** w grze, gracz robi to bez opłacania kosztu.*

Podczas rozgrywki u każdego z graczy może znajdować się równocześnie tylko jedna kopia unikatowej karty (z symbolem ♦ poprzedzającym nazwę) o takiej samej nazwie. Oznacza to, że np. Thorgal Aegirsson może znajdować się w tym samym czasie w każdej drużynie, ale dwie kopie Thorgal Aegirsson nie mogą równocześnie znajdować się w jednej drużynie.

Aby zagrać w tej fazie **kartę zdarzenia** gracz przeznaczenia musi przede wszystkim upewnić się, że wskazana na karcie faza pokrywa się z bieżącą fazą gry (w tym przypadku: ŚWIT). Następnie musi opłacić jej **koszt**.

Kartę zdarzenia rozpatruje się w następującej kolejności:

1. Symbole na belce po lewej stronie karty (każdy symbol pojedynczo od góry do dołu).
2. Efekt karty.

Efekt na kartach zdarzeń jest **natychmiastowy** – rozpatruje się go od razu po zagranii karty.

Po rozpatrzeniu karta zdarzenia zostaje natychmiast **zniszczona**, czyli umieszczona odkryta na wierzchu stosu kart zniszczonych gracza przeznaczenia.

Aby zagrać w tej fazie **kartę zguby** gracz zguby musi przede wszystkim upewnić się, że wskazana na karcie faza pokrywa się z bieżącą fazą gry (w tym przypadku: ŚWIT). Następnie musi opłacić jej **koszt** przenosząc tyle kart z **puli zguby** na **stos odrzuconych kart zguby**, ile wynosi koszt danej karty.

Kartę zguby rozpatruje się w następującej kolejności:

1. Symbole na belce po lewej stronie karty (każdy symbol pojedynczo od góry do dołu).
2. Efekt karty

Efekt na kartach zguby jest **natychmiastowy** – rozpatruje się go od razu po zagranii karty.

Po rozpatrzeniu karta zguby zostaje natychmiast **zniszczona**, czyli umieszczona odkryta na wierzchu stosu kart zniszczonych gracza zguby.

Rozpatrywanie efektów kart dotyczy kart znajdujących się w drużynie gracza przeznaczenia. Efekty kart znajdujących się w drużynie dzielą się na dwie kategorie:

- ⊗ stałe,
- ⊗ aktywowane ⊕.

Efekty stałe nie wymagają aktywacji. Efekt stały wywiera nieprzerwany wpływ na rozgrywkę, dopóki karta znajduje się w grze i (w niektórych przypadkach) wskazana na karcie faza pokrywa się z bieżącą fazą gry.

Aktywować można efekty poprzedzone symbolem . Aby to zrobić, gracz musi przede wszystkim upewnić się, że wskazana na karcie faza pokrywa się z bieżącą fazą gry (w tym przypadku: ŚWIT). Następnie może wyczerpać kartę, czyli umieścić na niej **znacznik wyczerpania**. Od tego momentu efekt karty zaczyna działać i wywiera wpływ na grę do końca aktualnej fazy.

Nie można aktywować efektu, jeśli karta wymaga wyczerpania, a znajduje się już na niej przynajmniej 1 **znacznik wyczerpania**.

Jeśli gracz nie chce lub nie może zagrać ani aktywować kolejnych kart musi **spasować**.

 *Spasowanie to jedna z akcji dostępnych w grze. Nie kończy ona jednak tury gracza!*
Po spasowaniu następuje akcja przeciwnika, po której gracz znowu może wykonać akcję. 

Jeżeli obaj gracze spasują (jeden po drugim) faza (w tym przypadku: ŚWIT) kończy się i następuje kolejna.



Gracz przeznaczenia wydaje 2 zasoby ze swojej puli przeznaczenia, przenosząc dwie zakryte karty na stos odrzuconych kart przeznaczenia i w ten sposób opłaca koszt zagrania karty „Broń improwizowana”.

Zagrana karta jest kartą wsparcia, więc zostaje ona umieszczona w drużynie gracza przeznaczenia.

III. WYPRAWA

Wyprawa to dla gracza przeznaczenia sposób zdobywania rogów zwycięstwa stanowiących o wygranej. Gracz zguby będzie dążył do pokrzyżowania planów przeciwnika, używając do tego kart zguby.

Ta faza jest podzielona na pięć kroków, które należy realizować zawsze w podanej kolejności:

KROK 1: Podjęcie wyprawy i oponowanie.

Gracz przeznaczenia wybiera kartę krainy, do której chce odbyć wyprawę. Jest to dowolna spośród wybranych w przygotowaniu rozgrywki i nadal niezdobytych kart – w tym również z frakcji przeciwnika. Po wybraniu krainy gracz przeznaczenia umieszcza na niej swój znacznik. Cała drużyna gracza przeznaczenia bierze udział w wyprawie (wszyscy stronnicy oraz wsparcia). Niezdobyte krainy umieszczone są w orientacji poziomej, z widocznymi symbolami atrybutów.

Gracz zguby decyduje, czy będzie **oponował** w tej wyprawie. Aby to zrobić, wybiera jednego stronnika ze swojej drużyny i umieszcza pod kartą krainy w taki sposób, aby atrybuty jego karty były widoczne.

Koszt oponowania:

- ❁ Jeżeli **podtyp** karty stronnika (symbol w prawym górnym rogu karty) odpowiada przynajmniej jednemu z podtypów na karcie krainy oponowanie jest darmowe.
- ❁ W innym wypadku gracz musi wydać tyle kart ze swojej puli zguby, ile wynosiłby koszt zagrania oponującego stronnika.

Dodanie stronnika do krainy zwiększa **trudność wyprawy**. Jest to jedyna sytuacja, w której gracz zguby posługuje się w czasie rundy swoimi kartami przeznaczenia.



Gracz zguby wybiera „Thorgala Aegrissona”, jednego ze swoich stronników, który będzie oponował podczas tej wyprawy.

Jeden z podtypów „Thorgala Aegrissona” zgadza się z jednym z podtypów krainy „Ufortyfikowany port”, co oznacza, że gracz zguby nie musi ponosić żadnych kosztów oponowania.

KROK 2: Zagrywanie i aktywowanie kart.

Wykonywanie akcji przebiega analogicznie jak w fazie Świt.

Dostępne akcje:

❁ Gracz przeznaczenia:

- ◇ Zagrywanie kart zdarzeń ,
- ◇ Aktywowanie efektów kart znajdujących się w drużynie.

❁ Gracz zguby:

- ◇ Zagrywanie kart zguby ,
- ◇ Aktywowanie efektów kart krain.

Dołączanie kart zdarzeń oraz kart zguby do krainy:

Każda karta zdarzenia oraz zguby, która posiada przynajmniej 1 (dowolny) symbol atrybutu, zagrana podczas tej fazy zostaje – po rozpatrzeniu jej efektu – **dołączona do karty krainy**, stanowiącej cel wyprawy. Dołączone karty zdarzeń zwiększają siłę drużyny, a karty zguby – trudność wyprawy. Pozostałe karty zdarzeń i zguby (bez symboli atrybutów) po rozpatrzeniu zostają natychmiast zniszczone.



Gracz przeznaczenia zagrywa kartę zdarzenia „Nieznane moce”. Karta ta ma koszt 0 zasobów, więc gracz przeznaczenia nie przenosi żadnych kart z puli przeznaczenia na stos odrzuconych kart przeznaczenia.

Gracz przeznaczenia najpierw rozpatruje symbole na boku karty (w tym wypadku brak symboli), a następnie efekt karty, który mówi, że gracz przeznaczenia otrzymuje 2 obrażenia, które natychmiast musi rozpatrzyć (patrz: Otrzymywanie obrażeń).

Po rozpatrzeniu efektu karty „Nieznane moce”, gracz przeznaczenia dołącza tę kartę do karty krainy, która jest celem wyprawy, ponieważ „Nieznane moce” posiadają przynajmniej 1 symbol dowolnego atrybutu.

Otrzymywanie obrażeń:

Gracz, który **otrzyma obrażenia**  musi natychmiast **zniszczyć** tyle swoich kart (z ręki, z wierzchu swojej talii przeznaczenia lub z obu – dowolnie), ile otrzymał obrażeń. Zniszczone karty umieszczane są odkryte na wierzchu stosu zniszczonych kart przeznaczenia gracza.

Karty zguby nigdy nie ulegają zniszczeniu z powodu otrzymanych obrażeń .

Poza symbolami czaszek na kartach zguby źródło obrażeń stanowią efekty kart oraz warunki utrzymania stronników.

Jeśli gracz przeznaczenia otrzyma obrażenia nie posiadając na ręce i/albo w talii wystarczającej liczby kart do zniszczenia – przegrywa grę.



Gracz zguby zagrywa kartę zguby „Ogłuszenie”. Karta ta ma koszt 0 zasobów, więc gracz zguby nie przenosi żadnych kart z puli zguby na stos odrzuconych kart zguby.

Gracz zguby najpierw rozpatruje symbole na boku karty, w tym wypadku są to 2 obrażenia  dla gracza przeznaczenia, a następnie efekt karty (w tym wypadku karta nie posiada efektu).

Gracz przeznaczenia niszczy dwie karty ze swojej talii przeznaczenia i umieszcza je odkryte na swoim stosie zniszczonych kart przeznaczenia.

Karta zguby „Ogłuszenie” jest bez symboli atrybutów. Po rozpatrzeniu zostaje zniszczona.

Symbole występujące na kartach zdarzeń oraz zguby:

 **Żywioty** – gracz może natychmiast usunąć 1 znacznik wyczerpania z dowolnej karty.

 **Intryga** – gracz może natychmiast umieścić 1 znacznik wyczerpania na dowolnej karcie (również na takiej, na której znajduje się już znacznik wyczerpania).

 **Obrażenie** – gracz przeznaczenia natychmiast otrzymuje obrażenie.

Zniszczona a odrzucona karta:

Pomiędzy kartami zniszczonymi a odrzuconymi (poza umieszczaniem na osobnych stosach) istnieje kluczowa różnica: karty zniszczone nie wracają do gry. Karty odrzucone będą w pewnym momencie wsuwane pod odpowiednią talię, istnieje więc szansa na ich powrót do gry.

KROK 3: Rozstrzygnięcie wyprawy.

Aby rozstrzygnąć wyprawę, gracze muszą ustalić:

- Siłę drużyny,
- Trudność wyprawy.

Aby ustalić **siłę swojej drużyny**, gracz przeznaczenia zlicza wszystkie atrybuty stronników, wsparć oraz dołączonych do krainy kart zdarzeń. W ten sposób określa siłę drużyny dla 3 atrybutów: Aby ustalić **trudność wyprawy**, gracz zguby zlicza wszystkie atrybuty dołączonych do krainy kart zguby oraz dodaje atrybuty krainy i oponującego stronnika (jeśli został wystawiony). W ten sposób określa trudność wyprawy dla 3 atrybutów: Waleczności (♣), Podstępu (♠) i Mocy (♠).



Gracz przeznaczenia ustala siłę drużyny w trzech kategoriach:

- Waleczność $5 \times \text{♣}$ – Sigwald Sparzony $3 \times \text{♣}$, Kriss De Valnor $1 \times \text{♣}$, Broń Improwizowana $1 \times \text{♣}$ (w wyniku aktywacji efektu tej karty).
- Podstęp $3 \times \text{♠}$ – Kriss De Valnor $1 \times \text{♠}$, Broń Improwizowana $2 \times \text{♠}$ (w wyniku aktywacji efektu tej karty).
- Moc $3 \times \text{♠}$ – Nieznane moce $3 \times \text{♠}$.

Gracz zguby ustala trudność wyprawy w trzech kategoriach:

- Waleczność $5 \times \text{♣}$ – kraina Ufortyfikowany port $4 \times \text{♣}$, oponujący Thorgal $1 \times \text{♣}$.
- Podstęp $1 \times \text{♠}$ – oponujący Thorgal Aegirson $1 \times \text{♠}$.
- Moc $1 \times \text{♠}$ – oponujący Thorgal $1 \times \text{♠}$.

Siła drużyny gracza przeznaczenia jest w każdej kategorii równa lub większa od trudności wyprawy, więc wyprawa kończy się sukcesem.

Porównanie siły drużyny z trudnością wyprawy dla każdego z 3 atrybutów: jeżeli siła gracza przeznaczenia jest w każdej kategorii równa lub większa od trudności wyprawy, wyprawa kończy się **sukcesem**. Jeżeli nie, wyprawa kończy się **porażką**. W przypadku sukcesu wyprawy oponujący stronnik zostaje zniszczony. W przypadku porażki wyprawy wraca on do swojej drużyny.

KROK 4: Powrót z wyprawy.

Gracz przeznaczenia cofa swój znacznik z karty krainy. Wszystkie karty zdarzeń oraz zguby, które zostały dołączone do karty krainy, zostają zniszczone i odłożone na odpowiednie stosy: **Niflheim** – stos zniszczonych kart zguby oraz **Walhall** – stos zniszczonych kart przeznaczenia.

Uwaga! Znaczniki atrybutów oraz wyczerpania nadal pozostają na kartach.

KROK 5: Zakończenie wyprawy.

Jeżeli wyprawa zakończyła się porażką w niniejszym kroku nie wykonuje się żadnych czynności. Kraina nie została zdobyta i może być wybrana ponownie jako cel kolejnych wypraw.

Jeżeli wyprawa zakończyła się sukcesem, gracz przeznaczenia zdobywa **róg zwycięstwa** 🐉. Gracz odwraca kartę i układa ją na środku obszaru gry, pomiędzy graczami – symbolem rogu w swoją stronę.

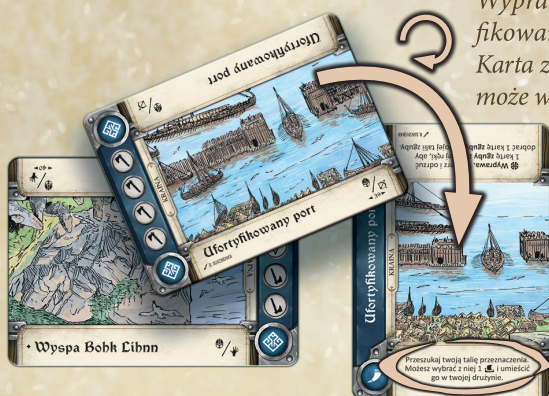
Krainę, do której wyprawa zakończyła się sukcesem uznaje się za zdobytą. Niektóre efekty kart mogą się odnosić do tego terminu.

Jeżeli aktualny **gracz przeznaczenia** zdobył właśnie 3 róg zwycięstwa 🐉, gra natychmiast kończy się jego wygraną.

W innym wypadku gracz przeznaczenia może użyć **specjalnego efektu karty krainy**, którą właśnie zdobył. Jej treść znajduje się przy symbolu rogu 🐉. Jest to efekt jednorazowy, który gracz przeznaczenia może aktywować wyłącznie w tym momencie. Jeżeli z tego zrezygnuje, nie będzie mógł aktywować go później.

Ilekoć gracz przeznaczenia kończy wyprawę sukcesem, **gracz zguby** otrzymuje w zamian dostęp do **efektu krainy**, która padła łupem przeciwnika. Jego opis znajduje się na zdobytej karcie krainy obok symbolu wilka **Fenrira** 🐺. Może on zostać wykorzystany tylko przez tego gracza w każdej rundzie, w której pełni on rolę gracza zguby. Efekt krainy można wykorzystywać wielokrotnie, ale **tylko raz na rundę** gracza zguby, o ile treść karty nie stanowi inaczej. Im więcej rogów posiada jeden z graczy, tym więcej jego przeciwnik otrzyma narzędzi, pozwalających na przeciwdziałanie dalszym sukcesom.

Wyprawa zakończyła się sukcesem, a karta krainy „Ufortyfikowany port” zostaje zdobyta przez gracza przeznaczenia. Karta zostaje odwrócona na drugą stronę, a gracz przeznaczenia może w tym momencie skorzystać ze specjalnego efektu zdobycia tej krainy.



IV. ZMIERZCH

W tej fazie gracz przeznaczenia będzie podejmował decyzje, którzy stronnicy pozostaną w jego drużynie na kolejne rundy. Obaj gracze będą decydować, co zrobią z kartami, które pozostały na ich rękach.

KROK 1: Zagrywanie i aktywowanie kart.

Wykonywanie akcji przebiega analogicznie jak w fazie Świtu.

Dostępne akcje:

❁ Gracz przeznaczenia:

- ◇ Zagrywanie kart zdarzeń .
- ◇ Aktywowanie efektów kart znajdujących się w drużynie.
- ◇ Spasowanie.

❁ Gracz zguby:

- ◇ Zagrywanie kart zguby .
- ◇ Aktywowanie efektów kart krain .
- ◇ Spasowanie.

Gdy obaj gracze spasują należy przejść do kroku 2.

KROK 2: Utrzymanie stronników.

Gracz przeznaczenia musi kolejno sprawdzić i spełnić **warunek utrzymania** każdego ze stronników, znajdujących się w jego drużynie. **Jeżeli to możliwe gracz musi spełnić warunek utrzymania.** Jeżeli gracz nie może spełnić warunku utrzymania, gracz przeznaczenia decyduje, czy niszczy kartę tego stronnika czy otrzymuje 2 obrażenia . Gracz sam decyduje, w jakiej kolejności utrzymuje swoich stronników – jest to kluczowe w sytuacji, gdy nie jest on w stanie utrzymać wszystkich z nich.

Warunek utrzymania:

Na wszystkich kartach stronników widnieje symbol mieszk , a po nim określony jest warunek, jaki gracz musi spełnić, aby utrzymać danego stronnika w drużynie. Najczęściej warunkiem utrzymania jest posiadanie lub nieposiadanie w swojej drużynie kart o konkretnych podtypach. Warunek utrzymania musi zawsze zostać spełniony w całości.



Przy niektórych warunkach utrzymania kluczowa jest czynność, którą należy wykonać, a nie stan gry po wykonaniu tej czynności, co wyjaśniają poniższe przykłady:

Przykład 1. Varth

Warunek utrzymania: odrzuć wszystkie karty z twojej puli przeznaczenia, gdy masz w niej przynajmniej 1 kartę.

Gracz nie posiada żadnych kart w swojej puli przeznaczenia, więc nie jest w stanie wykonać czynności pozwalającej na utrzymanie Vartha. Gdyby w puli przeznaczenia znajdowała się przynajmniej 1 karta, gracz musiałby ją odrzucić i tym samym spełniłby warunek utrzymania.



Przykład 2. Aaricia

Warunek utrzymania: odłóż wszystkie karty z twojej ręki na spód twojej talii przeznaczenia.

Gracz posiada 1 kartę na ręce. Musi zatem odłożyć ją na spód talii, spełniając w ten sposób warunek utrzymania. Gdyby gracz nie posiadał żadnej karty na ręce, nie byłby w stanie wykonać czynności pozwalającej na utrzymanie Aaricii, a zatem warunek nie zostałby spełniony.



Przykład 3. Galathorn

Warunek utrzymania: nie masz innego  w twojej drużynie.

W drużynie oprócz Galathorna znajduje się Veronar, którego warunek utrzymania brzmi Masz przynajmniej 1  w twojej drużynie.

Obaj stronnicy nie spełniają warunku utrzymania – ponieważ Veronar ma symbol , wyklucza spełnienie warunku utrzymania Galathorna; w drużynie nie ma również , który jest wymagany dla spełnienia warunku utrzymania Veronara.

Gracz sam decyduje o kolejności rozpatrywania warunku utrzymania. Może zatem najpierw rozpatrzeć warunek utrzymania Veronara i zniszczyć tego stronnika. Następnie przechodzi do Galathorna – po zniszczeniu Veronara jego warunek utrzymania zostaje spełniony.

Gracz mógłby utrzymać Veronara kosztem 2  ale wtedy nie spełniłby warunku utrzymania Galathorna. Gracz musiałby zniszczyć Galathorna albo przyjąć kolejne 2 . W powyższym przykładzie aby utrzymać obu stronników gracz musiałby przyjąć w sumie 4 .



KROK 3: Porządkowanie obszaru gry.

Jeśli na koniec fazy **ZMIERZCHU** graczowi przeznaczenia pozostały jakieś karty na ręce, musi on (osobno dla każdej z kart) zdecydować, czy umieszcza je na wierzchu swojej puli przeznaczenia (aby uiszczać nimi koszt w kolejnych turach kiedy będzie pełnił rolę gracza przeznaczenia) czy na wierzchu talii przeznaczenia (aby ponownie dobrać je na rękę w swojej kolejnej turze kiedy będzie pełnił rolę gracza przeznaczenia). Następnie wsuwa **stos odrzuconych kart przeznaczenia** pod spód swojej talii przeznaczenia.

Gracz zguby podejmuje analogiczną decyzję – czy umieszcza pozostałe mu na ręce karty na wierzchu swojej puli zguby (aby uiszczać nimi koszt w kolejnych turach kiedy będzie pełnił rolę gracza zguby) czy na wierzchu talii zguby (aby ponownie dobrać je na rękę w swojej kolejnej turze kiedy będzie pełnił rolę gracza zguby). Następnie wsuwa **stos odrzuconych kart zguby** pod spód swojej talii zguby.

Pule przeznaczenia i zguby obydwu graczy przechodzą na kolejne rundy gry i będą mogli z nich korzystać kiedy ponownie będą pełnić odpowiednie role.

Na sam koniec ze wszystkich kart usuwane są wszystkie znaczniki atrybutów oraz **po jednym** znaczniku wyczerpania z każdej karty aktualnego gracza przeznaczenia oraz z każdej karty krainy używanych przez aktualnego gracza zguby.



Gracz przeznaczenia decyduje się odłożyć kartę „Łucznicy” na wierzch talii przeznaczenia zamiast do puli przeznaczenia.

Gracz przeznaczenia wsuwa stos kart odrzuconych pod talie przeznaczenia i usuwa po jednym znaczniku wyczerpania z swoich kart przeznaczenia.

KROK 4: Zamiana ról i koniec rundy.

W następnej rundzie obecny gracz przeznaczenia będzie graczem zguby, a obecny gracz zguby – graczem przeznaczenia. Oznacza to, że w kolejnej rundzie każdy z graczy będzie używał innej talii swojej frakcji.

Gracze przekazują sobie swoje znaczniki. Następnie rozpoczyna się nowa runda gry (patrz str. 11 faza *Los Bogów*).

KONIEC GRY

Gra kończy się natychmiast w momencie, gdy w trakcie rundy jeden z graczy spełni warunek zwycięstwa lub warunek przegranej.



Autor gry: Marcin Tomczyk

Rozwój gry: Lucrum Studio (Marcin Tomczyk, Jan Jewuła, Sebastian Oliwa, Marcin Podsiadło)

Ilustracje: Grzegorz Rosiński, Roman Surzhenko, Giulio de Vita

Opracowanie graficzne: Bartosz Guzy, Artur Mikucki, Kamila Styra, Maciej Mazurek

Skład DTP: Artur Mikucki

Instrukcja: Jan Jewuła, Magdalena Włodarczyk

Wydawca:

LUCRUM GAMES SP. Z O.O.

ul. Gazownicza 21A, 43-300 Bielsko-Biała, Polska

Licencja:

MEDIATOON LICENSING SAS

57 Rue Gaston Tessier, 75019 Paris, France

Thorgal - Rosinski - Van Hamme © Le Lombard (Dargaud Lombard S.A.), 2024. All rights reserved.

SKRÓTOWY PRZEBIEG ROZGRYWKI

GRACZ PRZEZNACZENIA



I. LOS BOGÓW

Dobieranie kart i tworzenie puli zasobów.

Graczy otrzymuje 7 punktów losu, które wykorzystuje według własnego uznania na dobranie kart przeznaczenia i/albo stworzenie puli zasobów przeznaczenia.

Graczy otrzymuje 7 punktów losu, które wykorzystuje według własnego uznania na dobranie kart zguby i/albo stworzenie puli zasobów zguby.

II. ŚWIT

Zagrywanie i aktywowanie kart.

- ⊗ Zagrywanie kart stronników ♀ i wsparcia ♂ do swojej drużyny (akcja dostępna tylko w fazie Świtu).
- ⊗ Zagrywanie kart zdarzeń ⚡.
- ⊗ Aktywowanie efektów kart znajdujących się w drużynie.

Spasowanie

- ⊗ Zagrywanie kart zguby ☹.
- ⊗ Aktywowanie efektów kart krain ⚡.

Spasowanie

III. WYPRAWA

Podjęcie wyprawy i oponowanie.

Gracz wybiera kartę krainy ⚡, do której chce odbyć wyprawę i umiesza na niej swój znacznik.

Gracz decyduje, czy będzie oponował w tej wyprawie.

Zagrywanie i aktywowanie kart.

- ⊗ Zagrywanie kart zdarzeń ⚡.
- ⊗ Aktywowanie efektów kart znajdujących się w drużynie.

Spasowanie

- ⊗ Zagrywanie kart zguby ☹.
- ⊗ Aktywowanie efektów kart krain ⚡.

Spasowanie

Rozstrzygnięcie wyprawy.

- ⊗ Ustalenie siły drużyny.
- ⊗ Ustalenie trudności wyprawy.
- ⊗ Porównanie siły drużyny z trudnością wyprawy dla każdego z 3 atrybutów: Waleczności ♂, Podstępności ♀ i Mocy ⚡.
- ⊗ W przypadku sukcesu wyprawy ewentualny oponujący stronnik zostaje zniszczony.

Powrót z wyprawy.

- ⊗ Gracz przeznaczenia cofa swój znacznik z karty krainy.
- ⊗ Wszystkie karty zdarzeń oraz zguby, które zostały dołączone do karty krainy, zostają zniszczone.

Zakończenie wyprawy.

- ⊗ Jeżeli wyprawa zakończyła się sukcesem, gracz przeznaczenia zdobywa róg zwycięstwa 🐂.
- ⊗ Gracz przeznaczenia może użyć specjalnego efektu karty krainy, którą właśnie zdobył.

IV. ZMIERZCH

Zagrywanie i aktywowanie kart.

- ⊗ Zagrywanie kart zdarzeń ⚡.
- ⊗ Aktywowanie efektów kart znajdujących się w drużynie.

Spasowanie

- ⊗ Zagrywanie kart zguby ☹.
- ⊗ Aktywowanie efektów kart krain ⚡.

Spasowanie

Utrzymanie stronników.

Gracz przeznaczenia musi kolejno sprawdzić i spełnić warunek utrzymania ♀ każdego ze stronników, znajdujących się w jego drużynie.

Porządkowanie obszaru gry.

- ⊗ Jeśli graczom pozostały jakieś karty na ręce, muszą zdecydować dla każdej karty z osobna, czy umieszczają je na wierzchu odpowiednich talii czy na wierzchu odpowiednich pull.
- ⊗ Gracze wsuwają stosy odrzuconych kart pod spód odpowiednich talii.
- ⊗ Ze wszystkich kart usuwane są wszystkie znaczniki atrybutów oraz po jednym znaczniku wyczerpania z każdej karty aktualnego gracza przeznaczenia oraz z każdej karty krainy używanych przez aktualnego gracza zguby.

Zamiana ról i koniec rundy.

Gracze przekazują sobie swoje znaczniki. Następnie rozpoczyna się nowa runda gry.

ZWYCIĘSTWO I PRZEGRANA

- ⊗ Gracze dążą do zdobycia 3 rogów zwycięstwa 🐂. Gdy któraś z osób osiągnie ten cel, natychmiast wygrywa grę.
- ⊗ Gracz natychmiast przegrywa grę, gdy otrzyma obrażenia ⚡ i nie jest w stanie zniszczyć wymaganej liczby kart ze swojej ręki lub swojej karty przeznaczenia.