

45-60
MIN

12+
WIEK

2-4
GRACZY

INSTRUKCJA



DIVINUS

FILIP MIŁUŃSKI

Hybrydowa gra legacy dla 2-4 graczy

ELEMENTY GRY



**1 DWUSTRONNA
PLANSZA:**
Jedna strona (na ilustracji)
do gry podstawowej, a druga
do wykorzystania w dodatku
„Cień Yggdrassila”. Plansza
zawiera pola na kafelki
mapy, karty bóstw oraz misje

78 KAFELKÓW MAPY:



39 KAFELKÓW MAPY
z oznaczeniem liczby graczy
i symbolem  na rewersie.
Na awersie są różne rodzaje
terenu i symbole frakcji



39 KAFELKÓW MAPY
z oznaczeniem liczby graczy
i symbolem  na rewersie.
Na awersie są różne rodzaje
terenu oraz święte miejsca



**4 PUDEŁKA
PÓŁBOGÓW**



1 KOPERTA
z arkuszami naklejek



24 KOŚCI PÓŁBOGÓW
(po 6 w kolorze każdego gracza,
umieszczone w odpowiednich
pudełkach półbogów)



1 PUDEŁKO TARTARU
wykorzystywane do przechowywania odrzuconych elementów legacy



12 PUDEŁEK SCENARIUSZY
zawierających elementy niezbędne dla każdego scenariusza



1 INSTRUKCJA

„Divinus” wymaga darmowej aplikacji, którą można pobrać ze sklepów App Store, Google Play lub platformy Steam. Do rozgrywki wystarczy tylko jeden telefon albo tablet z zainstalowaną aplikacją. Nie ma możliwości gry bez aplikacji. Po zainstalowaniu aplikacji i aktualizacji nie trzeba utrzymywać połączenia z Internetem w trakcie gry.



Android: 5.x

iOS: 11

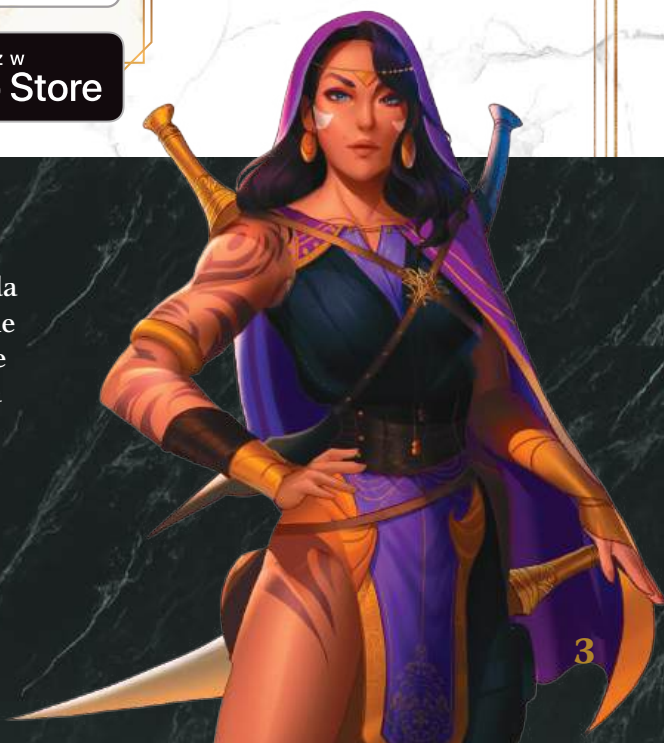
Minimalne wymagania wersji mogą ulec w przyszłości zmianie.



HYBRYDOWA GRA LEGACY

„Divinus” to hybrydowa gra typu legacy, na którą składa się kampania dwunastu scenariuszy oraz nieskończenie regrywalny tryb wiekiasty. Tryb wiekiasty wykorzystuje elementy gry, które uległy zmianom na skutek waszych wyborów w kampanii, i zapewnia nieskończoną regrywalność.

Po rozegraniu całej kampanii możecie grać dalej, w trybie wiekiastym, albo odnowić grę za pomocą „Pakietu resetującego” sprzedawanego osobno.



CEL GRY

Wcielacie się w role półbogów, którzy stają się świadkami konfliktu między bóstwami panteonu greckiego a bogami nordyckimi przybywającymi do Grecji w poszukiwaniu nowych podbojów. Będziecie rywalizować o przychyłność tych panteonów, realizując ich cele.

Na koniec kampanii złożonej z 12 scenariuszy gracz cieszący się **największą przychylnością** zostanie obwołany Divinusem – nowym bogiem i zwycięzcą gry.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

- 1** Umieść planszę na środku obszaru gry.

- 2** Odłóż część kafelków mapy do pudełka w zależności od liczby graczy:



Rozgrywka 2-osobowa:

Odłóż kafelki z symbolem  i .

Rozgrywka 3-osobowa:

Odłóż kafelki z symbolem .

Rozgrywka 4-osobowa:

Wykorzystaj wszystkie kafelki.

- 3** Przetasuj kafelki z symbolem  i umieść je w stosie rewersem do góry na odpowiednim miejscu .

Naklejka 11.10

- 4** Przetasuj kafelki z symbolem  i umieść je w stosie rewersem do góry na odpowiednim miejscu .

Naklejka 11.11

- 5** Wyłóż 12 kafelków mapy na planszę w następujący sposób:

- Dobierz 6 kafelków z lewego stosu i umieść po 1 awersem do góry na polach **1–6**.

- Dobierz 6 kafelków z prawego stosu i umieść po 1 awersem do góry na polach **7-12**.

Naklejška 9.06



Początkowe 12 kafelków **nie może zawierać naklejek lokacji**. Jeśli trafi się taki kafelek, należy zastąpić go innym, dobranym z odpowiedniego stosu. Wtusiuj kafelki z naklejkami lokacji do odpowiednich stosów. (Przed pierwszą rozgrywką na kafelkach nie ma jeszcze żadnych lokacji).

6

Przed rozpoczęciem pierwszego scenariusza otwórz I. pudełko scenariusza. W kolejnych partiach aplikacja poinstruuje cię, które pudełko lub pudełka scenariuszy należy otworzyć.



7

Każdy gracz bierze pudełko półboga w wybranym kolorze zawierające 6 kości półboga. Gracz będzie korzystał z wybranego koloru (pudełka i kości) podczas całej kampanii.

Każdy gracz odkłada część swoich kości do pudełka w zależności od liczby graczy:

- ◆ **Gra 2-osobowa:** Wszystkie 6 kości zostaje w grze.
- ◆ **Gra 3-osobowa:** Każdy gracz odkłada 1 kość (w grze zostaje 5).
- ◆ **Gra 4-osobowa:** Każdy gracz odkłada 2 kości (w grze zostają 4).



Na pudełku półboga znajdują się:

- ◆ Miejsce na imię półboga (takie samo jak w aplikacji).
- ◆ Miejsce na tytuły (zdobyte przez półboga podczas kampanii).

Naklejka 8.06

Naklejka 7.05

8

Otwórz aplikację na swoim urządzeniu i wybierz: „Rozpocznij nową grę” albo „Kontynuuj kampanię”, a potem stosuj się do wyświetlonych instrukcji.

9

Każdy gracz rzuca wszystkimi swoimi kośćmi:

◆ **Tylko w przypadku pierwszego scenariusza** kolejność graczy wyznacza się rzutem kości. Gracz, który wyrzucił najniższą sumę, zostaje pierwszym graczem i otrzymuje figurkę pierwszego gracza. Osoba z kolejnym najniższym wynikiem będzie drugim graczem i tak dalej. W przypadku remisu remisujący gracze powtarzają rzut, by rozstrzygnąć remis między sobą. Sugerujemy, by gracze zajęli miejsca przy stole zgodnie z kolejnością i według ruchu wskazówek zegara.

◆ Każdy z graczy umieszcza kości przed sobą z zachowaniem wyrzuconych wyników. Są to ich przygotowane kości. Gracze mogą używać przygotowanych kości, by podejmować różnego rodzaju akcje.

W drugim i kolejnych scenariuszach pierwszego gracza wyznacza aplikacja.

Jeśli wyrzucisz 3/6 (które aplikacja kazała nakleić podczas przygotowania), możesz wybrać, czy wykorzystać wynik jako 3, czy 6.

DOBIERANIE HEROSÓW

Naklejka 8.01

O APLIKACJI

Po przygotowaniu scenariusza w aplikacji będą do wyboru następujące funkcje: **Skanuj** albo **Wprowadź ręcznie**, **Przychylność** oraz **Misje**.



Wybierz tę opcję, jeśli eksplorowałeś kafelek z lokacją (np. ) , by zeskanować albo wprowadzić numer naklejki do aplikacji.



Wybierz tę opcję, jeśli chcesz sprawdzić aktualną punktację **przychylności** graczy.

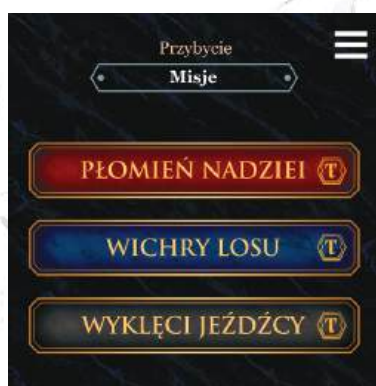


Naciśnij tutaj, aby zeskanować naklejkę.

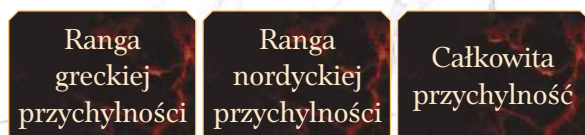
Naciśnij tutaj, aby wprowadzić numer naklejki bez jej skanowania.



Wybierz tę opcję, jeśli udało ci się wypełnić misję albo chcesz sprawdzić, jakie misje są dostępne.



Naciśnij przycisk danej misji, by przejść do okna zarządzania nią.



	Nowy dzień Przychylność bogów		
I			
II			
III			
IV			

Pozycja poszczególnych graczy

PRZYCHYLNOŚĆ I ULUBIENIEC PANTEONU

Punkty przychylności, które gracze zdobyli podczas kampanii, są śledzone w aplikacji w kolumnie „Całkowita przychylność”. Podczas rozgrywania scenariusza gracze mogą zdobyć przychylność grecką, nordycką lub całkowitą. Na koniec scenariusza, po rozdzieleniu wszystkich punktów przychylności, gracz o największej przychylności danego panteonu staje się ulubieńcem tego panteonu (teraz i na czas następnego scenariusza). Status ulubieńcy panteonu wiąże się z różnorodnymi korzyściami dla danego gracza.

Gracz **nigdy** nie może być równocześnie ulubieńcem dwóch panteonów. Jeśli na koniec scenariusza jeden z graczy prowadzi w rankingu obu panteonów, musi wybrać jeden, którego ulubieńcem chce zostać. Niewybrany panteon nie będzie miał ulubieńcy w kolejnym scenariuszu.

Aby stać się ulubieńcem danego panteonu, musisz **mieć więcej jego punktów przychylności niż pozostali gracze**. Gdy 2 lub więcej graczy ma taką samą największą liczbę punktów przychylności, nikt nie zostanie ulubieńcem danego panteonu na czas następnego scenariusza.

Na koniec przychylności grecka oraz nordycka zostaną dodane do całkowitej przychylności graczy, a następnie zredukowane do zera.



Przykład: Zielony gracz jest na szczycie kolumny przychylności greckiej, bo ma **najwięcej przychylności greckiego panteonu: 7**. Niebieski jest na drugiej pozycji z **5** punktami, a fioletowy jest trzeci w rankingu z **2** punktami przychylności. Zielony staje się ulubieńcem greckiego panteonu, bo jest jedynym graczem o najwyższej przychylności tego panteonu.



W rankingu przychylności nordyckiej fioletowy i zielony remisują na pierwszym miejscu z wynikiem **7** punktów przychylności, a niebieski zajmuje trzecie miejsce z **4** punktami. Jako że fioletowy i zielony remisują, panteon nordycki nie ma ulubieńcy.

Na koniec wartości greckiej i nordyckiej przychylności zostają dodane do całkowitej przychylności każdego z graczy, po czym zostają zredukowane do 0.

PRZEBIEG GRY

Gra toczy się przez kilkanaście rund. W każdej rundzie gracze będą wykonywać swoje tury w określonej przez aplikację kolejności. Pierwszą turę wykonuje gracz, który ma figurkę pierwszego gracza.

TURA GRACZA

W swojej turze **musisz** wykonać 1 akcję główną i **możesz** wykonać 1 akcję półboga (przed albo po akcji głównej).

W pierwszym scenariuszu gracze mogą wykonywać wyłącznie akcje główne. Akcje półbogów pojawią się w kolejnych scenariuszach!

KONIEC GRY

Gdy któryś z graczy zakończy budowanie swojej mapy (siatka wyznaczona przez scenariusz zostanie całkowicie wypełniona), gra kończy się wraz z końcem bieżącej rundy (wszyscy gracze wykonają tę samą liczbę tur).

Alternatywnie, jeśli wszyscy gracze wykonają akcję odpoczynku dwa razy z rzędu, gra natychmiast się skończy. Punktacja na koniec gry zostanie przeprowadzona krok po kroku według aplikacji.



AKCJA GŁÓWNA: EKSPLORACJA

Użyj swoich kości, aby wziąć kafelek mapy z planszy i dodać go do swojej mapy.

Aby eksplorować, wykonaj następujące czynności w podanej kolejności:

- 1 Wybierz 1 lub więcej spośród swoich przygotowanych kości.
- 2 **Dodaj do siebie albo odejmij** poszczególne wartości wybranych kości tak, aby uzyskać dodatnią wartość końcową.
***Przykład:** Jeśli wybierzesz 2 kości o wartościach 5 i 2, możesz przyjąć dla nich końcową wartość $7 = 5 + 2$ albo $3 = 5 - 2$.*
- 3 Weź kafelek mapy z pola na planszy, którego numer odpowiada końcowej wartości, a następnie połóż użyte kości na zwolnionym polu.
- 3 Dołóż zabrany kafelek do swojej mapy (zgodnie z zasadami dokładania kafelków opisanymi na str. 11).



Przykład: Aby wziąć kafelek mapy z pola 7, można użyć 2 kości o wartościach 6 i 1, bo $6 + 1 = 7$.

Przykład: Aby wziąć kafelek mapy z pola 10, można użyć trzech kości o wartościach 2, 6, 6, bo $6 + 6 - 2 = 10$.

UŻYTE KOŚCI

Kości umieszczone na planszy nie mogą służyć do wykonywania kolejnych akcji. Mogą zostać przygotowane poprzez wykonanie akcji odpoczynku (str. 12).

Naklejka 8.02

KAFELKI MAPY

Kafelki mapy mają kształt kwadratów i zawierają 2–3 rodzaje terenu:



Równiny
Góry
Morza

Kafelki mapy dzielą się na 2 rodzaje:



Kafelki z 1–2 symbolami frakcji.



Wikingowie



Grecy



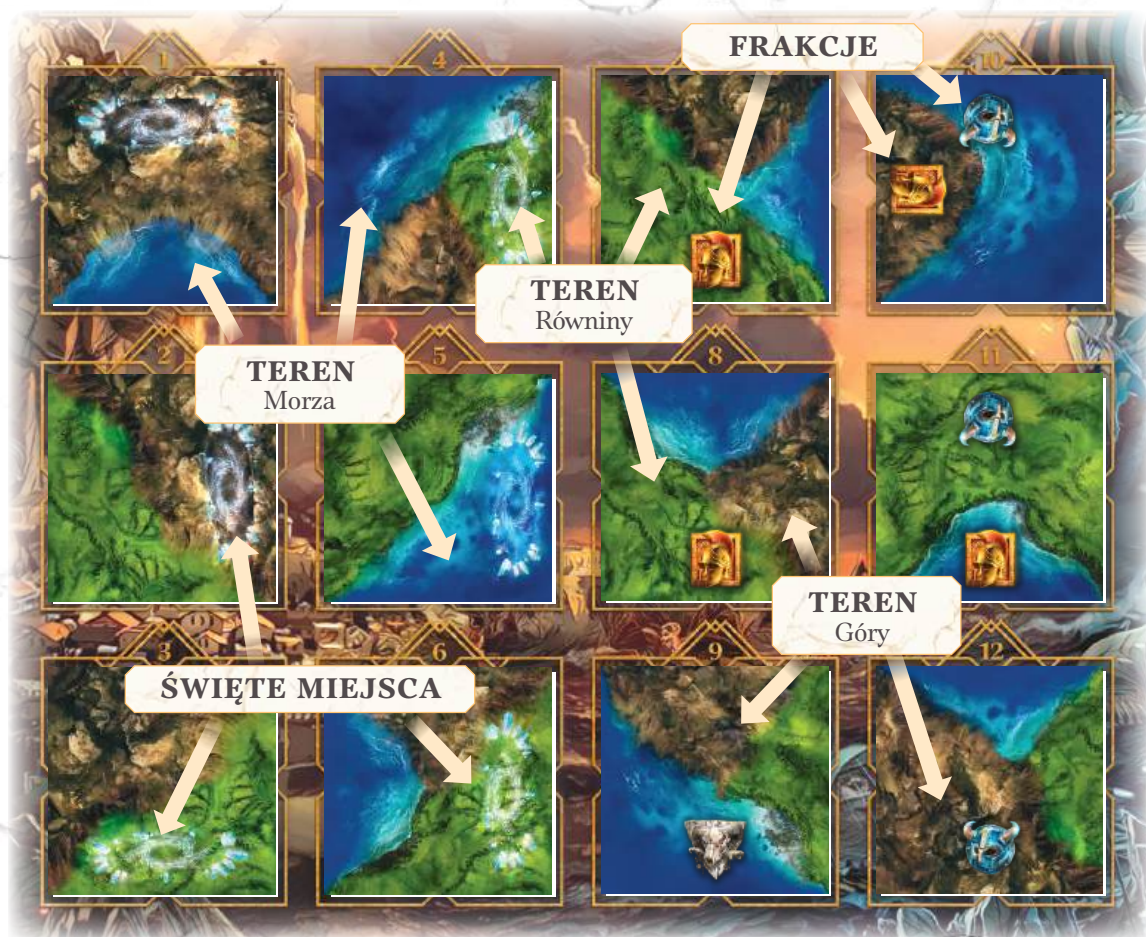
Barbarzyńcy



Kafelki ze świętymi miejscami, ale bez symboli frakcji.



Święte miejsce



TWOJA MAPA

Twoja mapa będzie składać się z maksymalnie 16 **widocznych** kafelków tworzących siatkę o wymiarach **4 na 4** pola. Aplikacja albo naklejka z dodatkowymi zasadami poinstruuje cię, jeśli konieczna będzie zmiana kształtu i rozmiarów siatki twojej mapy.

Począwszy od **drugiego** dołożonego kafelka mapy, musisz stosować się do następujących zasad dokładania kafelków:

- ❖ Każdy nowy kafelek musi sąsiadować bokiem z kafelkiem wcześniej dołożonym (a nie tylko rogami).
- ❖ Boki sąsiadujących ze sobą kafelków muszą mieć ten sam rodzaj terenu.
- ❖ Twoja mapa nie może wykraczać poza siatkę o rozmiarach 4 na 4 kafelki. Nigdy nie możesz stworzyć rzędu ani kolumny liczącej 5 kafelków, chyba że pozwolą na to zasady wprowadzone w późniejszych etapach kampanii.

Dopóki nie dołożysz drugiego kafelka, pierwszy kafelek możesz obracać w dowolnym kierunku.

NADBUDOWA



Gdy dokładasz kafelek do swojej mapy, możesz **umieścić go na wcześniej dołożonym kafelku** (który przestanie być w ten sposób widoczny):

- ❖ Sąsiadujące boki kafelków zawsze muszą pasować do siebie rodzajem terenu, ale na przykrywający kafelek nie mają wpływu rodzaje terenu i symbole na kafelku, który znajduje się pod spodem.
- ❖ Nie wolno nadbudować kafelka mapy, który został już wcześniej nadbudowany.
- ❖ Nie wolno nadbudować kafelka, na którym znajduje się jakikolwiek element gry prócz naklejek.

Przykład: Mapa Filipa składa się z 6 kafelków. Po dobraniu 7. kafelka Filip może umieścić go w jednym z miejsc oznaczonych **OK**.

A: W tym miejscu kafelek pasowałby terenem, ale znalazłby się poza siatką 4 na 4 kafelki.

B: W tych miejscach kafelek nie pasowałby terenami.

C: W tych miejscach kafelek nie sąsiadowałby z żadnym wcześniej dołożonym.

Jeśli Filip zdecyduje się na nadbudowę, może umieścić kafelek na jednym z kafelków oznaczonych **NADBUDOWA**.



Naklejka 9.02

OBSZARY

Obszar to grupa połączonych ze sobą terenów tego samego rodzaju, która rozciąga się na 2 lub więcej kafelków. Aby stworzyć obszar, gracz musi połączyć ze sobą co najmniej 2 kafelki nieprzerwanym łańcuchem tego samego rodzaju terenu.

Są 3 rodzaje obszarów:



Obszar równin



Obszar mórz



Obszar gór



Dowolny obszar: Przy niektórych misjach lub bóstwach można znaleźć symbol dowolnego obszaru. Tak oznaczone wymaganie można spełnić za pomocą dowolnego rodzaju obszaru.



Teren równin



Teren mórz



Teren gór

Teren odnosi się do terenu zarówno mieszczącego się tylko w obrębie 1 kafelka, jak i rozciągającego się na kilka.



Ta mapa ma 2-kafelkowy obszar gór, 5-kafelkowy obszar równin i dwa obszary mórz: 3- i 2-kafelkowy.

AKCJA GŁÓWNA: ODPOCZYNEK

Odpoczynek pozwala przygotować użyte kości, umożliwiając ich ponowne użycie. Aby odpocząć:

1a

Naklejka 6.02

1b

Zbierz swoje kości i rzuć **wszystkimi, zarówno użytymi, jak i przygotowanymi**, a następnie umieść je przed sobą, zachowując wyrzucone wyniki.

Możesz zdecydować się na odpoczynek niezależnie od tego, ile masz przygotowanych kości.

1c

1d

Naklejka 7.07

2

Naklejka 8.05

Uzupełnij kafelkami wszystkie puste pola, z których zabrałeś kości, w kolejności od najniższego numeru pola do najwyższego.



Uzupełnij pola **1–6**, dobierając kafelki ze stosu



Uzupełnij pola **7–12**, dobierając kafelki ze stosu



Jeśli stos, z którego powinieneś dobrać kafelek, jest pusty, dobierz go z drugiego stosu.

Za każdym razem, gdy uzupełniasz kafelki na pustych polach planszy albo gdy zamieniasz kafelek na planszy z dobranym ze stosu, musisz dobrać nowy kafelek z odpowiedniego stosu. Możesz dobrać kafelek z drugiego stosu wyłącznie, gdy odpowiedni stos jest pusty. Odpowiedni stos to taki, z którego wyłożony był kafelek na to pole na początku scenariusza. Na przykład w pierwszym scenariuszu będzie to stos dla pól 1–6.



Naklejka 8.04

NAKLEJKI NA KOŚCI

Gdy w trakcie rozgrywki zostaniesz poinstruowany, aby przykleić naklejkę na kość:

Przyklej ją do **dowolnej** ścianki **dowolnej** z twoich kości (przygotowanej albo użytej). Jeśli na ścianie jest już naklejka, usuń ją, a potem przyklej nową na jej miejsce.

- ❖ **Nie przerzucaj** kości po przyklejeniu naklejki (odłóż kostkę z takim samym wynikiem, jaki był na niej wyrzucony). Jeśli przykleisz naklejkę na wierzchnią ściankę kości (innymi słowy na ściankę z wynikiem rzutu), ta wartość będzie od teraz dla ciebie dostępna zamiast tej przykrytej.

AKCJE PÓŁBOGA

Podczas swojej tury **możesz** wykonać 1 akcję półboga. Musisz to zrobić przed albo po swojej akcji głównej. Nie wolno przerwać wykonywanej akcji inną akcją. Niektóre akcje półboga można wykonać wyłącznie w połączeniu z konkretną akcją główną.

DOSTĘPNE AKCJE PÓŁBOGA

Naklejka 11.01

Niektóre zdolności pozwalają odświeżać użyte kości. Aby odświeżyć kości znajdujące się na planszy, zbierz je i przerzuć, a potem dodaj do swojej puli przygotowanych kości. Następnie uzupełnij nowymi kafelkami mapy wszystkie puste pola, z których je zabrałeś.

Jeśli kilku graczy ma odświeżyć kości w tym samym momencie, pierwszy powinien zrobić to gracz, który obecnie rozgrywa swoją turę, a potem po kolei, zgodnie z porządkiem rundy.

Uzupełnij kafelki na pustych polach natychmiast, gdy kości zostaną zdjęte z planszy. Dzieje się tak w przeciwieństwie do akcji odpoczynku, w ramach której puste pola uzupełnia się w kolejności numerycznej po tym, jak wszystkie kości zostaną odświeżone.

Naklejka 10.03

Naklejka 6.04

MISJE

Karty misji są odsłaniane na początku każdego scenariusza. Wypełnienie wymogów danej misji zapewnia przychyłność wskazanego panteonu. Każdy gracz może dążyć do wykonania każdej misji, ale tylko pierwszy gracz, który wykona misję, otrzyma za nią nagrodę.



Jeśli pokazany jest symbol obu panteonów , możesz wybrać, którego panteonu przychyłność chcesz otrzymać, albo określić to sposób wykonania misji (nie można otrzymać przychyłności obu panteonów).

Symbol tytułu: Jeśli wykonasz misję z symbolem , stajesz się zdobywcą tytułu danej lokacji! Więcej informacji o tytułach jest na stronie 16.

Wybory fabularne dokonywane podczas rozpatrywania misji bezpowrotnie zmieniają świat gry!

GDY GRACZ WYKONA MISJĘ

- 1 Naciśnij przycisk misji na dole ekranu w aplikacji.
- 2 Wybierz wykonaną misję.
- 3 Wybierz gracza, który ją wykonał.
- 4 Postępuj zgodnie z instrukcjami aplikacji.
- 5 Jeśli aplikacja nie poleci inaczej, odrzuć kartę wykonanej misji do pudełka Tartaru (zostaje usunięta z gry).

*Jeśli wykonasz równocześnie 2 lub więcej misji (albo równocześnie eksplorujesz lokację i wykonasz 1 lub więcej misji), **wybierasz kolejność**, w jakiej chcesz je rozpatrzeć. Rozpatrz całkowicie 1 wykonaną misję albo eksplorację, nim przejdiesz do rozpatrywania kolejnej.*

NAKLEJKI

Jest kilka rodzajów naklejek, które przykleja się do elementów gry podczas rozgrywki:



FRAKCJE



LOKACJE I TYTUŁY



Naklejka 7.04



ARTEFAKTY

FRAKCJE

Poniższe symbole oznaczają frakcje występujące w świecie „Divinusa”:



Wikingowie



Grecy



Barbarzyńcy

LOKACJE



Te naklejki służą do oznaczania różnych lokacji, które odwiedza się podczas eksplorowania kafelków mapy. Za każdym razem, gdy eksplorujesz kafelek, na którym znajduje się naklejka lokacji, musisz ją zeskanować (albo wpisać jej numer w aplikacji), a następnie przeczytać tekst fabularny.

Lokację można zeskanować tylko, gdy jej kafelek jest **eksplorowany**, a nie w chwili przyklejenia naklejki.

Naklejki lokacji mogą znaleźć się na kafelkach z różnych powodów (zwykle na skutek decyzji fabularnych albo po wykonaniu misji).

Tytuły i ich zdobywcy

Wiele lokacji jest powiązanych z tytułem . Gdy przyklejasz na kafelek lokację, która jest powiązana z tytułem, stajesz się zdobywcą tytułu danej lokacji do końca kampanii. Zdobywca tytułu ma szczególną więź ze swoją lokacją. Za każdym razem, gdy eksploruje kafelek z tą lokacją, zdobywa specjalną nagrodę. Więzy między lokacją i zdobywcą tytułu jest tak silna, że nawet jeśli jakiś inny gracz odwiedzi daną lokację, zarówno odwiedzający, jak i zdobywca tytułu otrzymają nagrodę (w turze odwiedzającego gracza). Gdy otrzymasz tytuł, przyklej naklejkę tego tytułu na odpowiednim miejscu z przodu swojego pudełka półboga.



Miejsce na naklejki tytułów

10.01

ARTEFAKTY



Symbol
ulepszenia

Ulepszalna
część
artefaktu

Artefakty można otrzymać w warsztacie Wolundra i jako nagrodę z lokacji lub misji.

Na początku kampanii każdy gracz ma 2 dostępne miejsca na artefakty na odwrocie swojego pudełka półboga. Gdy weźmiesz artefakt z warsztatu Wolundra, **musisz** go

przykleić na swoje pudełko, na puste miejsce na artefakt albo na artefakt, który został naklejony wcześniej (całkowicie zakrywając starą naklejkę). Jeśli otrzymasz artefakt jako nagrodę, **możesz** przykleić go na swoje pudełko (według opisanych powyżej zasad).

Niektóre artefakty można ulepszyć. Ulepszalny artefakt ma w górnej połowie symbol okręgu. Ulepszenie polega na naklejeniu nowego tekstu – słowa wyróżnione na złoto ulegają zmianie.

Możesz użyć artefaktu zawsze, gdy wykonujesz opisane na nim działanie (czy to z akcji, czy nagrody z misji, lokacji itd.). Zawsze **możesz** użyć tylko części zdolności artefaktu. Np. zdolność „Przerzuc 2 kości” może być użyta do przerzucenia tylko 1 kości.



PRZYKLEJANIE NAKLEJEK NA KAFELKI

Każdy kafelek ma 3 sloty na symbole. (Sloty nie są fizycznymi polami na kafelkach. Należy je rozumieć jako limit symboli, które mogą znaleźć się na kafelku).

 Każdy symbol **frakcji** zajmuje **1** slot.

 Każde **święte miejsce** zajmuje **2** sloty.

 **Naklejka 9.03**

 Każda **naklejka lokacji** zajmuje **1** slot i może być umieszczona tylko na kafelku z **widocznym** świętym miejscem.

 **Naklejka 9.04**

 **Naklejka 7.01**

Przykłady:



Na tym kafelku można przykleić jeszcze 1 symbol frakcji (świątyni ani lokacji nie można, bo wymagają świętego miejsca).



Na tym kafelku można przykleić jeszcze 2 symbole frakcji.



Na tym kafelku nie ma już wolnego slotu na frakcję. Na święte miejsce nie można przykleić świątyni, bo jest już na tym kafelku lokacja.

Naklejka 11.05

Przyklejanie naklejek

Naklejka musi całkowicie zawierać się w obrębie **jednego rodzaju terenu** danego kafelka mapy. Nie może zachodzić za krawędź kafelka ani znaleźć się na kilku rodzajach terenu.

Gdy otrzymasz polecenie zastąpienia naklejki nową naklejką:

Usuń starą naklejkę, a potem przyklej nową w tym samym miejscu, w którym znajdowała się stara.

*Nie skanuj naklejki lokacji, gdy ją przyklejasz. Lokację skanujesz dopiero, gdy **eksplorujesz** kafelek, na którym się znajduje.*

Nie wolno **przykryć** jakiegokolwiek części innego symbolu ani naklejki (chyba że wskazano inaczej).

Brak możliwości przyklejenia naklejki

Jeśli nie da się zgodnie z zasadami przykleić naklejki na żaden kafelek twojej mapy, musisz przykleić go na wybrany przez siebie kafelek mapy innego gracza (przestrzegając zasad). Jeśli nie ma takiego, przyklej ją na kafelek znajdujący się na planszy. Jeśli wciąż nie ma takiego kafelka, dobieraj kafelki ze stosu, aż dobierzesz taki, na który można przykleić naklejkę. Następnie przetasuj stos i umieść kafelek z przyklejoną naklejką na jego spodzie.

POTWORY

Naklejka 11.02

Naklejka 6.01

Naklejka 9.01

HEROSI

Naklejka 7.09

Naklejka 6.03

KARTY BÓSTW



Podczas kampanii natraficie na różne bóstwa wywodzące się z dwóch zwaśnionych panteonów. Każde bóstwo ma własne motywacje odzwierciedlone osobistymi celami. Mądrze będzie realizować je z równym zaangażowaniem, jakby były to wasze własne ambicje, pomoc bóstwom bowiem z pewnością zapewni przychylność i wpływy u ich panteonu.

Każda karta bóstwa należy do jednego z dwóch walczących panteonów. W pierwszym scenariuszu natraficie na Gaję i Ymira. Podczas rozgrywki możecie realizować cele bóstw, by zaskarbić sobie ich przychylność. Zwykle będzie się to wiązało z rywalizacją o obszary terenu albo symbole frakcji. Karty bóstw punktuja na koniec scenariusza. Cel każdego bóstwa jest punktowany osobno.

Najwięcej: Posiadaj **największą liczbę obszarów** wyznaczonego rodzaju. Pamiętaj, że obszar musi rozciągać się na 2 lub więcej kafelków.

Największy: Posiadaj **największy obszar** wyznaczonego rodzaju (rozciągający się na największą liczbę kafelków). Możesz mieć dowolną liczbę obszarów, ale liczy się tylko największy.

Nagrody za cele różnią się w zależności od liczby graczy:

W grze 3- lub 4-osobowej gracz, który zrealizuje cel, otrzyma nagrodę **I**, a gracz na 2. miejscu – **II**.

W grze 2-osobowej zwycięzca otrzymuje **III** (nikt nie otrzymuje **I**).

Rozstrzygnięcie remisów

Wszystkie remisy punktowania bóstw rozstrzyga się w ten sam sposób:

- ❖ Jeśli gracze remisują na 1. miejscu, każdy remisujący gracz otrzymuje pełną nagrodę za 1. miejsce i nikt nie otrzymuje nagrody za 2. miejsce.
- ❖ Jeśli wyłoniono jednego zwycięzcę, ale 2 lub więcej graczy remisuje na 2. miejscu, każdy z tych remisujących graczy otrzymuje pełną nagrodę za 2. miejsce.

Naklejka 7.08

Naklejka 8.03

KONIEC GRY

Gdy którykolwiek z graczy całkowicie wypełni siatkę swojej mapy (podczas eksploracji dołoży ostatni kafelek), gra dobiegnie końca wraz z końcem bieżącej rundy (każdy gracz rozegra tyle samo tur). **Alternatywnie**, jeśli wszyscy gracze wykonają akcję odpoczynku dwa razy z rzędu, gra natychmiast się skończy.

Rozgrywka może się zakończyć w chwili, gdy część graczy nie posiada kompletnej mapy. Niewykonane misje nie zapewniają żadnych nagród, nawet jeśli są na nich jakieś znaczniki półbogów.

Wybierz „Zakończ scenariusz” w aplikacji, a następnie przeprowadź punktację. Na koniec zapoznajcie się z epilogiem scenariusza, który wyświetli się w aplikacji.

PUNKTACJA

1

Kompletna mapa

◆ Każdy gracz, który kompletnie wypełnił swoją siatkę mapy 4 na 4 kafelki, zdobywa 1 punkt całkowitej przychylności.

2

Naklejka 7.02

2a

Naklejka 7.03

3

Bóstwa

◆ Każde bóstwo ma inne cele (patrz str. 23). Gracz, który zajął 1. miejsce w rywalizacji o cel, otrzymuje 2 punkty przychylności panteonu, do którego to bóstwo należy.

W pierwszym scenariuszu tylko 2 bóstwa punktują. W każdym kolejnym scenariuszu bóstw będzie 4 albo więcej. Aplikacja poinstruuje, w jakiej kolejności należy punktować bóstwa.

❖ Gracz, który zajął 2. miejsce w rywalizacji o cele bóstw, otrzymuje 1 punkt przychylności odpowiedniego panteonu (nie ma nagrody za 3. i 4. miejsca).

W grze 2-osobowej nagrodę otrzymuje **tylko** gracz na 1. miejscu. Otrzymuje on 1 punkt przychylności.

Remis: Jeśli gracze remisują na 1. miejscu, każdy z remisujących otrzymuje 2 punkty przychylności, ale **nikt nie otrzymuje nagrody za 2. miejsce**.

W grze 2-osobowej obaj gracze zdobywają po 1 punkcie przychylności.

Jeśli wyłoniono jednego zwycięzcę, ale dwóch lub więcej graczy remisuje o 2. miejsce, każdy z tych remisujących graczy otrzymuje 1 punkt przychylności.

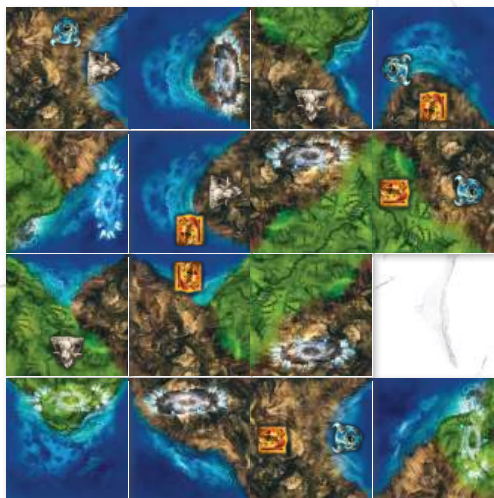
Gracz musi wypełnić przynajmniej jeden z warunków, aby otrzymać przychylność przy punktowaniu bóstw.

❖ 1 Przykład punktowania mapy:

Zosia zakończyła grę, dokładając ostatni kafelek do swojej mapy i zamykając siatkę 4 na 4 kafelki. W nagrodę za ukończenie mapy otrzymuje **1** punkt całkowitej przychylności.

Mapa Zosi zawiera:

- ❖ 3 obszary mórz (o rozmiarach 9, 2 oraz 2)
- ❖ 3 obszary równin (o rozmiarach 6, 3 oraz 2)
- ❖ 3 obszary gór (o rozmiarach 3, 3 oraz 2)



Anna nie ukończyła swojej mapy (nie otrzymuje więc dodatkowego **1** punktu całkowitej przychylności).
Mapa Anny zawiera:

- ❖ 4 obszary mórz (o rozmiarach 6, 2, 2 oraz 2)
- ❖ 2 obszary równin (o rozmiarach 4 oraz 2)
- ❖ 4 obszary gór (o rozmiarach 5, 4, 2 oraz 2)



Filip nie ukończył swojej mapy (nie otrzymuje więc dodatkowego **1** punktu całkowitej przychylności).
Mapa Filipa zawiera:

- ❖ 2 obszary mórz (o rozmiarach 4 oraz 3)
- ❖ 1 obszar równin (o rozmiarze 9)
- ❖ 3 obszary gór (o rozmiarach 5, 2 oraz 2)



Naklejka 10.02

3

Przykład punktowania Gai i Ymira (w grze 3-osobowej)

Gaja:

Za **najwięcej** obszarów mórz Anna otrzymuje **2** punkty przychylności greckiej, a Zosia otrzymuje **1** punkt.

Za **najwięcej** obszarów gór Anna otrzymuje **2** punkty przychylności greckiej. Zosia i Filip remisują na drugim miejscu, więc otrzymują po **1** punkcie przychylności greckiej.

Ymir:

Za **największy** obszar morza Zosia otrzymuje **2** punkty przychylności nordyckiej, a Anna **1** punkt.

Za **największy** obszar gór Anna i Filip otrzymują po **2** punkty przychylności nordyckiej. Jako że gracze remisują na pierwszym miejscu, nikt nie otrzymuje przychylności nordyckiej za drugie miejsce.

Podsumowanie punktacji bóstw:



Anna otrzymuje **4** punkty przychylności greckiej i **3** nordyckiej.
Zosia otrzymuje **2** punkty przychylności greckiej i **2** nordyckiej.
Filip otrzymuje **1** punkt przychylności greckiej i **2** nordyckiej.

Po zakończeniu punktacji gracze mogą natychmiast przejść do kolejnego scenariusza albo spakować elementy gry do pudełka. Aplikacja automatycznie zapisze stan kampanii, więc nie trzeba martwić się o zapisywanie czegokolwiek. Jeśli gracze postanowią zakończyć grę, każdy gracz powinien zebrać wszystkie elementy gry, które należą do niego na koniec scenariusza, i umieścić je w swoim pudełku półboga (o ile jakieś dodatkowe zasady nie stwierdzą inaczej, kafelki mapy nie są własnością graczy pomiędzy scenariuszami).

Gdy wrócicie do gry, aplikacja wznowi ją od ostatniego zapisanego stanu rozgrywki. Co więcej, aplikacja automatycznie rozpocznie kolejny scenariusz w kampanii.

NIE CZYTAJ DALEJ, DOPÓKI APLIKACJA NIE ODEŚLE CIĘ DO KONKRETNEGO AKAPITU!

1 ARTEFAKTY



Naklejki artefaktów dostępne w niektórych scenariuszach zapewniają specjalne, niepowtarzalne moce i zdolności dla graczy, którzy je zdobędą. Artefakty można zdobyć, odwiedzając warsztat Wolundra w ramach akcji półboga, a także otrzymać jako nagrodę za wykonanie niektórych misji albo po starciu bogów.

Niektóre artefakty można ulepszyć w późniejszym etapie kampanii. Ulepszalny artefakt jest oznaczony żółtym okręgiem i można go ulepszyć zdolnością „Ulepszenie artefaktu”, która pojawia się w formie nagrody za eksplorację kafełka z lokacją albo wykonanie misji.

Artefakty przykleja się na przeznaczone do tego celu dostępne miejsca na odwrocie pudełka półboga.

X→Y oznacza, że możesz użyć każdego X jako Y.

Przykład: → oznacza, że możesz traktować jako albo , albo .

X = Y oznacza, że możesz używać X i Y zamiennie.

Przykład: = oznacza, że możesz traktować jako albo , albo .

2 LOKACJE



Lokacje pojawiają się w grze, gdy wspomni o nich aplikacja. Każda lokacja przybiera postać naklejki z numerem, którą można skanować w aplikacji. Numer pozwala na wykorzystanie naklejki bez potrzeby skanowania, a równocześnie stanowi przypomnienie, który „tytuł lokacji” jest powiązany z daną naklejką.

3 OTRZYMYWANIE I SKANOWANIE NAKLEJEK LOKACJI

Gdy otrzymasz naklejkę lokacji, musisz natychmiast przykleić ją na kafelek swojej mapy. Musisz zastosować się do wszystkich zasad przyklejania (patrz str. 18–19). Każdą lokację można skanować tylko raz na scenariusz, gdy któryś z graczy eksploruje kafelek z tą lokacją (**nie skanuj naklejki, gdy przyklejasz ją na kafelek**). Po zeskanowaniu lokacji gracz, który eksplorował kafelek zawierający tę lokację, będzie musiał dokonać wyboru fabularnego. Skutkiem podejmowanych przez graczy decyzji lokacje mogą zmieniać się albo nawet ulec zniszczeniu!

Eksploracja kafełka z lokacją może zapewnić różnego rodzaju nagrody, jak na przykład dodatkowe rzuty kośćmi, odświeżenie kości, ulepszenie artefaktu, naklejki na kostki i wiele innych.

4 KAFELKI MAPY



Wyróżnia się dwa rodzaje kafełków mapy: kafełki ze świętymi miejscami oraz kafełki z symbolami frakcji . Każdy z tych dwóch rodzajów ma swój własny stos na planszy. Gdy kafelek zostanie dobrany w ramach akcji głównej eksploracji, gracz musi umieścić go w siatce swojej mapy zgodnie z zasadami eksploracji.

5 PIERWSZY KAFELEK MAPY

Pierwszy kafelek mapy może być dowolnie obracany.

6 KAFELEK PÓLBOGA

W trakcie kampanii każdy gracz może zdobyć 1 specjalny kafelek półboga. Gdy zdobędziesz kafelek półboga, umieść go w swoim pudełku półboga. W każdej kolejnej grze, przed wykonaniem pierwszej tury, eksploruj swój kafelek półboga i umieść na nim swojego herosa. Eksplorowanie kafelka półboga jest darmowe (nie zużywa kości).

7 TYTUŁY



Niektóre lokacje (wprowadzone do gry poprzez misje z symbolem **T** oraz specjalne wydarzenia, jak starcie bogów) zapewniają graczowi tytuł. Tytuł to naklejka z tym samym numerem co naklejka lokacji, z którą jest powiązana. Kiedy gracz otrzyma tytuł, aplikacja poinformuje, gdzie go znaleźć i jak przykleić. Gracze mogą posiadać dowolną liczbę tytułów. Gracz posiadający tytuł danej lokacji będzie nazywany zdobywcą tytułu. Gdy kafelek zawierający tę lokację zostanie eksplorowany, zdobywca tytułu będzie skanował naklejkę i podejmował decyzje fabularne związane z lokacją.

Wolno ci domagać się, aby inni gracze zwracali się do ciebie po twoim tytule.

8 ZDOBYWCY TYTUŁU

Zdobywca tytułu ma naklejkę tytułu (z odpowiednim numerem) na swoim pudełku półboga. Kiedy lokacja powiązana z tytułem zostanie eksplorowana, zdobywca tytułu otrzyma nagrodę. Zdobywca tytułu otrzyma nagrodę niezależnie od tego, który z graczy eksploruje jego lokację. Nagrody mogą się różnić zależnie od tego, czy to zdobywca tytułu eksplorował swoją lokację, czy też dokonał tego inny gracz.

9 KOŚCI



9.1 Kości panteonu:

Na koniec drugiego scenariusza pojawi się 1 kość greckiego panteonu i 1 kość nordyckiego panteonu. Gracz, który na koniec scenariusza zostanie obwołany ulubieńcem panteonu, otrzyma kość danego panteonu i będzie mógł z niej korzystać w kolejnym scenariuszu. Jeśli panteon nie ma ulubieńcy, jego kość

naależy odłożyć do pudełka z grą. (Pamiętaj, że w przypadku remisu w punktach przychylności ulubieniec nie zostaje wyróżniony). Kości panteonu przerzuca się podczas akcji odpoczynku razem z pozostałymi. Przerzucić kość panteonu pozwala także zdolność kości panteonu. Kości panteonu można użyć wyłącznie w ramach akcji półboga „Użycie kości panteonu”.

Jeśli panteon nie ma ulubieńcy i jego kość została odłożona, będzie wciąż wybierał ulubieńcy na koniec kolejnego scenariusza według normalnych zasad.

Nie da się utracić kości panteonu podczas rozgrywania scenariusza i nigdy nie można przykleić na niej żadnej naklejki, chyba że jakiś efekt wyraźnie tak wskaże (może się to zdarzyć tylko na skutek starcia bogów).

Kości panteonu nie mogą być wybierane za cel jakichkolwiek zdolności z wyjątkiem „Ustawienia kości panteonu”.



9.2 Kości półboga:

Zależnie od liczby graczy każdy gracz ma od 4 do 6 kości półboga. Kości półboga to główny zasób, z którego gracze korzystają podczas rozgrywki. Można ich używać, aby płacić za akcje główne i akcje półboga. Można je ulepszać naklejkami.



9.3 Kość Pytii:

Jest to specjalna kość, która może pojawić się na końcu każdego scenariusza, począwszy od drugiego. Kość Pytii to zwykła kość sześciościenna z wartościami 1/2/3/4/5/6. Kość Pytii jest traktowana jak kość półboga na potrzeby wszelkich akcji i zdolności z jednym wyjątkiem: nie wolno przyklejać na niej naklejek. Na koniec każdego scenariusza gracze powinni sprawdzić, kto spełnia warunki do otrzymania kości Pytii. Jeśli jeden (i tylko jeden) z graczy ma najmniej punktów całkowitej przychylności, a równocześnie różnica w punktach przychylności między nim a graczem z największą liczbą punktów wynosi 5 lub więcej, ten gracz otrzymuje kość Pytii.

Na początku następnego scenariusza gracz ten rzuca kością Pytii wraz ze swoimi kośćmi półboga.

W przypadku remisu przy wyznaczaniu najniższej całkowitej przychylności, a także w przypadku, gdy różnica między pierwszym a ostatnim miejscem wyniesie mniej niż 5 punktów przychylności, żaden z graczy nie otrzyma kości Pytii (odłóż ją do pudełka).

10 AKCJE PÓLBOGA

Podczas swojej tury musisz wykonać 1 akcję główną (eksploracja albo odpoczynek) i możesz wykonać 1 akcję półboga (przed albo po akcji głównej). Niektóre akcje półboga trzeba wykonać wraz z akcją odpoczynku. Wszystkie pozostałe akcje półboga można wykonać z dowolną akcją główną.

10.1 ZDOBĄDŹ ARTEFAKT ALBO NAKLEJKĘ NA KOŚĆ

W turze, w której wykonujesz akcję odpoczynku, możesz w ramach akcji półboga użyć 1 przygotowanej kości, by odwiedzić Wolundra albo Hefajstosa i zdobyć 1 naklejkę.

Przyklej naklejkę zgodnie z poniższymi zasadami:

10.1.A ZDOBĄDŹ ARTEFAKT OD WOLUNDRA

Jeśli wybierzesz artefakt z warsztatu Wolundra, musisz przykleić go na swoje pudełko półboga. Nie możesz kupić artefaktu tylko po to, by odrzucić go z gry.

Niektóre artefakty można ulepszyć. Jeśli przykryjesz ulepszony artefakt nowym artefaktem, stracisz ulepszenie poprzedniego artefaktu!

Naklejka artefaktu: Przyklej ją do swojego pudełka półboga na pustym miejscu na artefakt albo na artefakt, który znajduje się już na twoim pudełku (całkowicie zakrywając stary).

10.1.B ZDOBĄDŹ ULEPSZENIE KOŚCI OD HEFAJSTOSA

Jeśli zdecydujesz się zdobyć naklejkę na kość **przed** akcją odpoczynku (i przerzuceniem kości), połóż ją gdzieś pod ręką. Musisz przykleić ją **po** przerzuceniu kości (przerucasz też kość użytą do zdobycia naklejki).

Jeśli zdecydujesz się zdobyć naklejkę **po** akcji odpoczynku (i przerzuceniu kości), nie przerzucaj ponownie kości użytej do zdobycia naklejki.

Naklejka na kość: Przyklej ją do dowolnej ścianki dowolnej ze swoich kości (w tym na ściankę, która ma już naklejkę). Możesz przykleić naklejkę do dowolnej ścianki (w tym do ścianki, która stanowi aktualny wynik), a kość może być przygotowana albo użyta na dowolnym polu. W każdym przypadku nie zmieniaj ułożenia kości (innymi słowy nie przerzucaj jej). Zachowuje ona też swój stan (przygotowany albo użyty).

10.2 UŻYCIE KOŚCI PANTEONU

Możesz użyć swojej kości panteonu w ramach akcji półboga, aby skorzystać z jej zdolności. Po rozpatrzeniu efektu kości panteonu umieść ją na obszarze użytych kości na planszy.

Za każdym razem, gdy zamieniasz kafelki mapy z dobranym ze stosu, umieść wszystkie dobrane, ale niewykorzystane kafelki oraz zamieniony kafelek na spodzie odpowiedniego stosu w dowolnej kolejności.

Kość panteonu nie może być celem żadnej zdolności z wyjątkiem „Ustawienia kości panteonu”.

Obróć: Obróć 1 ze swoich przygotowanych kości na przeciwległą ściankę (tak aby spodnia była teraz skierowana ku górze).

Odśwież: Weź 1 ze swoich użytych kości panteonu albo kość Pytii (jeśli ją masz), przerzuc tę kość, a następnie dodaj ją do swojej puli przygotowanych kości.

Odświeżanie nie jest tożsame z wykonywaniem akcji odpoczynku i nigdy nie można odświeżyć kości panteonu.

Reaktywuj: Weź 1 ze swoich użytych kości półboga albo kość Pytii i umieść ją w swojej puli przygotowanych kości, nie zmieniając jej wyniku i nie przerzucając jej.

Ustaw: Zmień wynik tej kości panteonu, ustawiając dowolną ściankę. Kość pozostaje przygotowana.

Zamień: Zamień miejscami 2 kafelki na planszy sąsiadujące ze sobą bokiem, o ile nie ma na nich żadnych elementów gry prócz naklejek.

Przemieść: Weź ze swojej mapy taki kafelek, który nie rozdzieli jej na niesąsiadujące ze sobą kafelki. Możesz dowolnie obrócić zabrane kafelki, a potem dodać go w dowolne miejsce swojej mapy zgodnie z zasadami dokładania kafelków.

Niedozwolone jest:

- ◆ Przemieszczenie nadbudowanego kafelka.
- ◆ Nadbudowanie za pomocą tego kafelka.
- ◆ Przemieszczenie kafelka, na którym są jakieś elementy gry prócz naklejek (np. figurki, znaczniki albo inne kafelki).

10.2.A

KOŚĆ PANTEONU GRECKIEGO:



Przerzuć 2 kości. Użyj tej kości, aby przerzucić maksymalnie 2 różne kości (każdą tylko raz) spośród swoich przygotowanych kości półboga.



Obróć 1 kość. Użyj tej kości, aby obrócić 1 spośród swoich przygotowanych kości półboga na przeciwległą ściankę.



Odswież 1 kość. Użyj tej kości, aby przerzucić 1 swoją użytą kość półboga i dodać ją do swojej puli przygotowanych kości.



Obróć 2 kości. Użyj tej kości, aby obrócić na przeciwległą ściankę maksymalnie 2 spośród swoich przygotowanych kości półboga.



Odswież 2 kości. Użyj tej kości, aby przerzucić do 2 swoich użytych kości i dodać je do swojej puli przygotowanych kości.



Odswież kolumnę albo rząd kafelków. Odswież kości wszystkich graczy, które znajdują się w wybranym rzędzie albo kolumnie ponumerowanych pól na planszy. Gracze nie mogą się na to nie zgodzić. Uzupełnij puste pola nowymi kafelkami.



Reaktywuj 1 kość. Weź 1 ze swoich użytych kości półboga i dodaj ją do swojej puli przygotowanych kości, nie zmieniając wyniku (nie przerzucaj tej kości).



Przerzuć dowolną liczbę swoich przygotowanych kości półboga. Wybierz, które kości przerzucić, a następnie rzuć nimi równocześnie.



Ustaw tę kość na wybraną ściankę. Kość pozostaje przygotowana.

10.2.B

KOŚĆ PANTEONU NORDYCKIEGO:



Zamień miejscami 2 sąsiadujące ze sobą kafelki mapy na planszy.



Zamień miejscami wybrany kafelek na planszy z wierzchnim kafelkiem odpowiedniego stosu (jeśli odpowiedni stos jest pusty, dobierz wierzchni kafelek z drugiego stosu, ale kafelek z planszy odłóż na miejsce odpowiedniego stosu).



Przenieść kafelek swojej mapy (możesz zmienić jego pozycję i obrócić go). Przemieszczony kafelek musi znaleźć się w miejscu zgodnym z zasadami eksploracji.



Zamień miejscami 2 kafelki mapy na planszy będące w tym samym wierszu lub kolumnie. Nie muszą być sąsiadujące.



Zastąp kafelek na planszy 1 z 2 kafelków dobranych z odpowiedniego stosu. Zastąpiony oraz niewybrany kafelek umieść na spodzie tego stosu. (Jeśli w stosie został tylko 1 kafelek, dobierz tylko 1. Jeśli stos jest pusty, dobierz kafelek z drugiego stosu, ale kafelek z planszy odłóż na miejsce odpowiedniego stosu).



Wybierz kolumnę albo rząd. Wybierz dowolną liczbę kafelków w tym rzędzie albo kolumnie, a następnie zastąp każdy wybrany kafelek nowym, dobranym z odpowiedniego stosu. Następnie umieść zastąpione kafelki na spodzie odpowiedniego stosu w dowolnej kolejności (musisz wybrać wszystkie kafelki, które chcesz zastąpić, zanim zaczniesz to robić).



Wybierz kafelek mapy na jednym z ponumerowanych pól na planszy. Wybrany kafelek **nie może zawierać lokacji**. Następnie wybierz jeden rodzaj symbolu występujący na kafelkach (tj. frakcję Greków, Wikingów, Barbarzyńców, święte miejsce, świątynię, lokację). Dobieraj kafelki pojedynczo z odpowiedniego stosu, aż odsłonisz kafelek, który zawiera wybrany symbol. Zamień ten dobrany kafelek z wybranym kafelkiem na planszy. Wtasuj wszystkie pozostałe dobrane kafelki oraz zamieniony kafelek do odpowiednich stosów. Jeśli nie ma kafełka z wybranym rodzajem, przetasuj odkryte kafelki i nic więcej się nie dzieje.



Dobierz 2 kafelki z wierzchu dowolnie wybranego stosu. Możesz użyć 1 z dobranych kafelków, by nadbudować kafelek na swojej mapie (zgodnie z zasadami dokładania kafelków). Odłóż niewykorzystany kafelek albo kafelki na spód tego samego stosu.



Ustaw tę kość na wybraną ściankę. Kość pozostaje przygotowana.

10.3

RUCH HEROSA

Użyj kości półboga albo kości Pytii, aby poruszyć swojego herosa o tyle obszarów na swojej mapie, ile wynosi wynik użytej kości. Umieszczaj herosa na konkretnym rodzaju terenu (niezależnie od tego, ile innych rodzajów terenu znajduje się na kafelku).

Heros musi zakończyć ruch na innym kafelku mapy niż ten, na którym zaczynał. Innymi słowy nie można poruszyć herosa tylko po to, by zmienić zajmowany przez niego rodzaj terenu w obrębie jednego kafełka.

10.4 WALKA Z POTWOREM

Użyj 1 lub więcej kości o dokładnie takiej samej wartości końcowej co numer pustego pola walki na karcie potwora i umieść na tym polu swój znacznik półboga. Na 1 polu walki może znajdować się tylko 1 znacznik.

10.5 SYMBOL NEKTARU



3

Możesz użyć kości półboga, na której widoczny jest symbol nektaru, aby odświeżyć 2 spośród **innych** twoich kości. (Kości nektaru można również użyć w ramach eksploracji jako zwykłą kość półboga z widocznym obok symbolu wynikiem).

11 HEROSI

Każdy gracz może używać tylko 1 herosa podczas scenariusza (chyba że jakakolwiek zasada powie inaczej).



11.1 PROMETEUSZ

Frakcja Prometeusza **zmienia się** za każdym razem, gdy się poruszy. Kiedy Prometeusz wejdzie do gry (umieszczony na pierwszym eksplorowanym przez ciebie kafelku), umieść znacznik półboga nad wybranym przez siebie symbolem frakcji na karcie Prometeusza, aby wyznaczyć jego bieżącą frakcję. Za każdym razem, gdy Prometeusz się poruszy (niezależnie od liczby obszarów), musisz przenieść swój znacznik półboga na inną frakcję.

Prometeusz jest liczony jako symbol frakcji (do której aktualnie należy) na potrzeby rozpatrywania misji, konsekracji świątyń oraz punktowania bóstw.



11.2 ATALANTA

Wybierz 1 kafelek sąsiadujący bokiem lub rogami z figurką Atalanty, a następnie dowolnie obróć go i umieść na pustym miejscu sąsiadującym bokiem lub rogami z figurką Atalanty. Wykorzystując tę zdolność, nie możesz nadbudować kafelka ani wybrać nadbudowanego kafelka. Musisz stosować się do wszystkich zasad dokładania kafelków (str. 11).



11.3 PERSEUSZ

Za każdym razem, gdy do obszaru, na którym znajduje się figurka Perseusza, zostają dodane symbole frakcji (1 lub więcej), odśwież 1 kość.

Przykład: Przyklejasz naklejkę frakcji na obszar Perseusza, więc odświeżasz 1 kość. W kolejnej turze dokładasz do obszaru Perseusza kafelek mapy zawierający kilka symboli frakcji, więc znów odświeżasz 1 kość.

To działa również, gdy połączysz 2 oddzielne obszary tego samego rodzaju, tworząc jeden duży obszar.



11.4 HERAKLES

Gdy podczas eksploracji umieścisz kafelek sąsiadujący z Heraklesem (bokiem lub rogami), możesz podnieść albo obniżyć koszt tego kafelka o wartość równą liczbie **wszystkich** pokazanych na nim symboli. Jeśli obniżony koszt wynosiłby mniej niż 1, nie możesz obniżyć kosztu. Na potrzeby tej zdolności liczą się wszystkie widoczne symbole, zarówno nadrukowane, jak i naklejone na kafelek, łącznie z symbolem frakcji, świętymi miejscami, świątyniami i lokacjami.

Przykład: Chcesz eksplorować kafelek z pola **10** i umieścić go obok Heraklesa. Wybrany kafelek ma 3 symbole, więc możesz wybrać, czy chcesz zapłacić **7**, **10** czy **13**, by eksplorować ten kafelek.

Święte miejsca przykryte naklejkami świątyń nie są widoczne i nie liczą się. Każde święte miejsce lub świątynia liczą się jako 1 symbol, choć zajmują 2 sloty.



11.5 TEZEUSZ

Za każdym razem, gdy konsekrujesz świątynię sąsiadującą z Tezeuszem (bokiem lub rogami), odśwież 1 kość.

Za każdym razem, gdy konsekrujesz świątynię na kafelku z Tezeuszem, odśwież 2 kości.



11.6 ODYSEUSZ

W ramach akcji głównej (ale tylko wtedy, gdy żaden kafelek na planszy nie pozwoliłby ci zgodnie z zasadami rozbudować obszaru morza, na którym znajduje się Odyseusz), możesz przeszukać wybrany stos i wybrać dowolny kafelek, który pozwoli ci rozbudować obszar mórz Odyseusza. Następnie eksploruj ten kafelek, używając dwóch dowolnych kości (umieść je na obszarze użytych kości na planszy). Jeśli to zrobisz, musisz dołożyć ten kafelek w taki sposób, by rozbudować obszar morza Odyseusza. Jeśli w wybranym stosie nie ma żadnego odpowiedniego kafelka, **nie możesz**

przeszukać w tej turze drugiego stosu. Zamiast tego musisz natychmiast wykonać inną, wybraną przez siebie akcję główną.

Jeśli **dowolny** kafelek na planszy mógłby posłużyć do rozbudowania obszaru morza, na którym jest Odyseusz (niezależnie, czy twoje przygotowane kości pozwalają na eksplorację tego kafelka), nie możesz wykonać akcji głównej Odyseusza.

12 ŚWIĄTYNIE



Niektóre kafelki zawierają święte miejsce. Naklejki świątyni można umieszczać wyłącznie na świętych miejscach, przykrywając je. Świątynie mogą być poświęcone bogom nordyckiego albo greckiego panteonu, a nawet Barbarzyńcom. Każda świątynia zajmuje 2 sloty na kafelku. Kiedy eksplorujesz kafelek ze świętym miejscem, możesz przykleić na nie odkrytą naklejkę świątyni jako darmową część akcji eksploracji. Jeśli nie ma odkrytej naklejki świątyni, zignoruj tę opcję.

◆ Gdy w dowolnym momencie spełnisz warunki wyznaczone na widocznej naklejce świątyni na swojej mapie, świątynia ta zostaje konsekrowana. Umieść na niej znacznik półboga.

◆ Jeśli w jednym momencie spełnisz warunki konsekracji więcej niż 1 świątyni, wybierz kolejność, w jakiej będziesz je konsekrował.

◆ Jeśli konsekrowanie świątyni aktywuje kilka zdolności, wybierz kolejność ich rozpatrywania.

KONSEKROWANA ŚWIĄTYNIA

Aby konsekrować świątynię, musisz wypełnić jej wymogi. Naklejka świątyni musi także być naklejona na kafelek w momencie konsekrowania oraz musi być widoczna (niezabudowana ani niezakryta). Po spełnieniu warunków natychmiast oznacz świątynię swoim znacznikiem półboga. Kafelek z konsekrowaną świątynią nie może zostać nadbudowany ani przemieszczony. Na koniec scenariusza otrzymujesz 1 punkt przychylności za każdą konsekrowaną świątynię na swojej mapie (przychylność nordycka za konsekrowanie świątyni nordyckiej, przychylność grecka za świątynię grecką, przychylność całkowita za świątynię barbarzyńską).

Gdy świątynia zostanie konsekrowana, pozostanie konsekrowana do końca scenariusza, nawet jeśli później jej warunki konsekracji przestaną być spełnione.

13 PRZYKLEJANIE NAKLEJEK

Nie możesz zakryć innej naklejki albo nadrukowanego symbolu, chyba że inne zasady stwierdzą inaczej.

Naklejka na kość półboga – Możesz nakleić ją na dowolną ściankę kości półboga (również taką, na której jest już naklejka). Jeśli zdecydujesz się przykleić naklejkę na ściankę, na której jest już naklejka, najpierw usuń starą. Nie wolno przyklejać naklejek na kość Pytii.

Naklejka na kość panteonu – Możesz nakleić ją na dowolną ściankę kości panteonu (również taką, na której jest już naklejka). Jeśli zdecydujesz się przykleić naklejkę na ściankę, na której jest już naklejka, najpierw usuń starą.

Naklejka lokacji – Musisz nakleić ją na kafelek mapy, na którym jest nieprzykryte święte miejsce. Nie naklejaj jej na święte miejsce. Każdy kafelek może zawierać tylko 1 lokację. Lokacja nie może znajdować się na jednym kafelku ze świątynią. Naklejka lokacji musi znaleźć się w granicach jednego rodzaju terenu.

Naklejka frakcji – Możesz nakleić ją na kafelek mapy na wybrany rodzaj terenu. Naklejka frakcji zajmuje 1 z 3 dostępnych slotów na kafelku. Naklejki frakcji muszą znaleźć się w granicach jednego rodzaju terenu.

14 POTWORY Z FIGURKAMI



14.1 CERBER

◆ Figurka Cerbera rozpoczyna grę na planszy na skrzyżowaniu pól **8, 9, 11** oraz **12**.

◆ Cerber blokuje sąsiadujące z nim pola. Gracze nie mogą eksplorować kafelków z tych pól. Na początku Cerber blokuje 4 pola (8, 9, 11 oraz 12), ale to zmienia się, gdy zostanie **osłabiony**.

◆ Za każdym razem, gdy gracz walczy z Cerberem, musi poruszyć figurkę Cerbera na inne skrzyżowanie 4 pól, blokując je. Nowo zablokowane pola mogą zawierać kafelki mapy albo użyte kości. Gdy Cerber zostanie **osłabiony**, sposób jego ruchu się zmienia.

◆ Gdy zostaną wykonane wszystkie 3 misje Cerbera, zostaje on pokonany i usunięty z planszy.

Oslabienie – Cerber staje się osłabiony, gdy zostaje wykonana 1 z jego misji.

◆ Gdy Cerber zostanie osłabiony po raz pierwszy, blokuje już tylko 2 pola. Gdy poruszasz jego figurkę, umieść ją na wspólnej krawędzi dwóch sąsiadujących pól.

◆ Gdy Cerber zostanie osłabiony po raz drugi, blokuje już tylko 1 pole. Gdy poruszasz jego figurkę, umieść ją na dowolnym polu.



14.2 CHIMERA

◆ Chimera rozpoczyna grę na kafelku mapy znajdującym się na polu **12**

zwrócona w kierunku pola **11**. Za każdym razem, gdy gracz walczy z Chimera, musi poruszyć jej figurkę na dowolny inny kafelek mapy na planszy i zwrócić ją w kierunku kolumny albo rzędu pól. Następnie Chimera spala po 1 kości z każdego pola w kierunku, w którym została zwrócona. Przenieść spalone kości na kartę Chimery. Jeśli na polu znajduje się więcej niż 1 kość, ich właściciel decyduje, która zostanie spalona.

W przypadku spalonych kości zasady odpoczynku zostają zmodyfikowane w następujący sposób:

I. Zbierz swoje kości i przerzuć je jak zwykle - oprócz **spalonych kości** z karty Chimery.

II. Następnie przenieść wszystkie swoje spalone kości na obszar użytych kości na planszy.

◆ Spalone kości znajdujące się na karcie Chimery nie mogą stać się celem żadnych zdolności (z artefaktów, nektaru, kości panteonu, nagród lokacji itp.).

◆ Kiedy ostatnia karta Chimery zostanie pokonana, odłóż jej figurkę do pudełka z grą i umieść wszystkie spalone kości na obszarze użytych kości.



14.3 HYDRA

◆ Hydra rozpoczyna grę na polu **8** na planszy.

◆ Hydra blokuje kafelek, na którym się znajduje, i zwiększa koszt 4 sąsiadujących z nią bokiem kafelków o 4.

Przykład: Gdy Hydra jest na polu **8**, eksplorowanie kafelków na polach **5, 7, 9** oraz **11** kosztuje odpowiednio **9, 11, 13** i **15**.

◆ Za każdym razem, gdy walczysz z Hydram, **musisz wykonać obie** następujące czynności:

- I.** Poruszyć figurkę Hydry na **dowolne inne** pole na planszy;
- II.** Poruszyć figurkę statku Odyseusza na swojej mapie na jeden z sąsiednich kafelków (nie na ukos).

◆ Kiedy ostatnia karta Hydry zostanie pokonana, odłóż jej figurkę do pudełka Tartaru.



14.4 ECHIDNA

◆ Każdy gracz bierze 1 kartę Echidny (Legendarny heros) i umieszcza 1 figurkę potwora na pierwszym eksplorowanym przez siebie kafelku (rozłóżcie między sobą figurki Echidny, Hydry, Chimery i Cerbera).

◆ Kiedy gracz eksploruje swój **drugi kafelek mapy**, natychmiast umieszcza na nim figurkę swojego herosa.

Potwór każdego gracza podlega takim samym zasadom niezależnie od tego, jaka figurka go reprezentuje (Echidna, Hydra, Chimera czy Cerber).

◆ Potwór na kafelku blokuje całą jego zawartość (efekty nadrukowanych symboli, naklejek, zdolności herosów itd. nie liczą się). Dopóki znajduje się na nim potwór, kafelek jest traktowany, jakby nie miał żadnych naklejek. Każdy gracz może walczyć wyłącznie z własnym potworem.

◆ Za każdym razem, gdy walczysz ze swoim potworem (i umieszczasz znacznik półboga na polu walki), musisz natychmiast poruszyć jego figurkę **o jeden kafelek mapy** w kierunku wyznaczonym przez pole walki. Symbol „/” oznacza „**albo**”. Każde pole walki można przykryć tylko raz.

← / ↓		↑ / →	
5	6	7	8
12	11	10	9

Przykład: Wartość 7 zmusza gracza do poruszenia potwora w górę (na północ) na sąsiedni kafelek mapy albo w prawo (na wschód), jak pokazano na powyższym schemacie.

Jeśli na kafelku zawierającym **świątynię** znajdzie się potwór, nie można jej konsekrować (potwór anuluje wszystkie właściwości kafelka).

Zasady poruszania potworów

Potwór każdego gracza funkcjonuje i porusza się w taki sam sposób. Potwory nie mogą wkraczać na kafelki zawierające konsekrowaną świątynię ani na puste miejsca, na których nie ma kafelków.

Pokonanie potwora

Kiedy zakryjesz wszystkie pola na karcie swojego potwora, zostaje on pokonany. Usuń go ze swojej mapy. Nie można wybrać wartości walki, która poruszyłaby potwora na puste miejsce albo na kafelek zawierający konsekrowaną świątynię.

SYMBOLE I NAKLEJKI

15 FRAKCJE: GRECY, WIKINGOWIE I BARBARZYŃCY



Symbole frakcji reprezentują 3 frakcje występujące w „Divinusi”. Większość symboli frakcji jest już wydrukowana na kafelkach mapy, ale dzięki wydarzeniom i misjom kolejne zostaną dodane w formie naklejek. Naklejka frakcji funkcjonuje dokładnie tak samo jak nadrukowany symbol frakcji. Symbole frakcji umożliwiają graczom realizowanie celów bóstw oraz wykonywanie misji.

16 FRAKCJE: UNIWERSALNY SYMBOL



Na kafelkach półbogów można znaleźć uniwersalny symbol. Taki symbol można traktować jako dowolny rodzaj frakcji (Grecy, Wikingowie, Barbarzyńcy), ale tylko jeden naraz. Przykładowo, jeśli potrzebujesz 3 symboli Wikingów i 3 symboli Greków, aby konsekrować świątynię, możesz wykorzystać uniwersalny symbol jako symbol Wikingów albo symbol Greków (ale nie oba równocześnie). Za każdym razem, gdy wykorzystujesz do czegoś uniwersalny symbol (np. do spełniania wymagań świątyni albo misji), możesz wybrać inny rodzaj frakcji, nawet w tej samej turze.

17 ŚWIĘTE MIEJSCE



Niektóre kafelki mapy zawierają święte miejsce. Zajmuje ono 2 z 3 slotów na kafelku. Naklejka świątyni może zostać przyklejona wyłącznie na świętym miejscu (zakrywając je). W ten sposób święte miejsce zmienia się w świątynię i przestaje liczyć się jako święte miejsce.

18 SYMBOL TYTUŁU



Misje mogą nagrodzić gracza, który je wykona, naklejką tytułu. Numer tytułu wskazuje, z którą lokacją jest on powiązany.

19 OBSZAR I RODZAJE TERENU



Teren – Poszczególne części kafelka mapy. Wśród rodzajów terenu wyróżnia się:



morza ▲, **równiny** ▲, **góry** ▲

oraz **uniwersalny** ▲ (który można traktować jako morza, równiny albo góry).



Obszar – Połączony ciąg tego samego rodzaju terenu na mapie gracza, który rozciąga się na dwa lub więcej kafelków.



Wyróżnia się obszary **mórz** ◆,

równin ◆, **gór** ◆ oraz

uniwersalne ◆ (dowolny rodzaj).

Obszary nie muszą być „zamknięte”. Mogą mieć krawędzie bez sąsiadującego kafelka.



Obszar rozciągający się na X lub więcej kafelków.



Znacznik półboga

Każdy gracz ma 16 znaczników półboga w swoim kolorze.

Znaczniki półboga umieszcza się na kartach herosów, potworów,

bóstw i misji, aby zaznaczyć postępy w realizowaniu osiągnięć. Znaczniki nie są ograniczone liczbą elementów. Gdyby zdarzyło się, że gracz wykorzysta wszystkie 16 swoich znaczników, może użyć zamienników.



Symbol artefaktu  – oznacza miejsce na artefakt, otrzymanie artefaktu jako nagrodę itp.



Najwięcej i największe – zarówno greckie, jak i nordyckie bóstwa mogą zapewniać punkty za „najwięcej X” albo „największe X”.

Najwięcej oznacza największą liczbę jakiegoś elementu. Przykład: Gaja punktuje za najwięcej obszarów mórz i najwięcej obszarów gór. Gracz, który ma 3 różne obszary mórz, wygrywa rywalizację z graczem, który ma tylko 2 morza (nie ma znaczenia, jak duże są te obszary).

Największy oznacza obszar liczący największą liczbę kafelków. Przykład: Gracz z obszarem morza rozciągającym się na 5 kafelków wygrywa rywalizację z graczem, który ma 2 obszary mórz po 4 kafelki każdy (nie ma znaczenia, ile obszarów mórz mają gracze).

ŚWIĄTYNIE

Świątynia może być poświęcona bóstwu nordyckiemu, greckiemu albo barbarzyńskiemu. Świątynie mogą być dostępne od początku scenariusza, co umożliwi graczom przyklejanie naklejek świątyń na kafelki mapy (podczas scenariusza albo na jego koniec). Każda świątynia ma wymagania do konsekracji. Jeśli spełnisz wymagania konsekracji świątyni, umieść na niej znacznik półboga. Każda świątynia zajmuje 2 sloty na kafelku.

POTWÓR

Potwory przybierają formę specjalnych kart misji, a niekiedy również figurki. Specjalna karta misji wyznacza wymagania potrzebne do walki z potworem i pokonania go, a także nagrodę za zabicie go. Jeśli potwór ma figurkę, będą się z nią wiązać dodatkowe zasady i zdolności.

NAKLEJKA NA KOŚĆ PÓŁBOGA

Jest to okrągła naklejka przyklejana na kość półboga celem jej ulepszenia. Naklejki na kości mogą mieć jedną wartość: **3, 5, 11** itd. albo kilka: **3/5, 2/11, 1/3/5** itp. Symbol „/” oznacza, że używając tego wyniku, możesz wybrać jedną z wartości. Naklejka na kość może też zawierać symbole specjalnej akcji.

SPECJALNE NAKLEJKI NA KOŚCI



Ogień: Kiedy go wyrzucisz, obróć tę kość na przeciwną ściankę. **Nie naklejaj symbolu ognia na dwie przeciwległe ścianki!**



Miecze: Tego wyniku możesz użyć na dowolnym polu walki z potworem. Na potrzeby innych zasad liczy się jako **2/4**.



Nektar: Tego wyniku możesz użyć w ramach akcji półboga „Odśwież 2 kości”. Na potrzeby innych zasad liczy się jako **3**.

NAKLEJKA NA KOŚĆ PANTEONU

Jest to kwadratowa naklejka przyklejana na kość panteonu celem jej ulepszenia. Wszystkie aktywne zdolności kości panteonu opisano na kartach kości panteonu.

STARCIE BOGÓW: OPIS SCENARIUSZY

W każdym scenariuszu pojawiają się 2 nowe bóstwa. Od drugiego scenariusza bóstwa będą się ze sobą ścierać. Straszliwy pojedynek będzie rozpatrywany na koniec scenariusza, a sami gracze będą mieli wpływ na jego rezultat. Każde starcie przebiega według nieco innych zasad i kończy się w inny sposób. Za każdym razem, gdy jeden z panteonów zwycięży w starciu, kość tego panteonu zyska nową zdolność (w formie nowej naklejki). Ostatni ulubieniec tego panteonu może przykleić nową naklejkę w maksymalnie dwóch egzemplarzach.

Jeśli starcie bogów wygra panteon, który nie wybrał ulubieńca na następny scenariusz, o przyklejaniu naklejek panteonu decyduje gracz, który ostatnim razem był ulubieńcem (jest to śledzone przez aplikację). Jeśli nie było dotychczas ulubieńca, nie przykleja się żadnych naklejek.

Starcie bogów należy rozpatrzyć według metod punktowania konkretnego scenariusza, jak opisano poniżej. Najczęściej wymaga to wyznaczenia graczy, którzy zdobyli najwięcej wyznaczonego przez scenariusz elementu dla każdej z frakcji. Na przykład mogą to być symbole frakcji. Jeśli frakcje remisują, starcie wygra ta frakcja, która przegrała poprzednie starcie. Jeśli gracze remisują, należy wyznaczyć tego spośród remisujących graczy, który znajduje się najwcześniej w porządku tury. Jeśli ten sam gracz ma najwięcej elementów nordyckich i greckich, gracz ten może wybrać, która frakcja zwycięży starcie (nawet jeśli między samymi frakcjami nie ma remisu!).

SCENARIUSZ 2

Rozpatrz starcie, porównując gracza z największą liczbą symboli frakcji nordyckiej z graczem, który ma największą liczbę symboli frakcji greckiej.

SCENARIUSZ 3

Rozpatrz starcie, porównując gracza z największą liczbą świątych miejsc na obszarach z greckimi świątyniami oraz gracza z największą liczbą świątych miejsc na obszarach z nordyckimi świątyniami. Świąte miejsca na obszarach zawierających świątynie obu panteonów nie liczą się.

SCENARIUSZ 4

Starcie zwycięża bóstwo, którego misja została ukończona jako pierwsza.

SCENARIUSZ 5

Starcie zwycięża bóstwo, którego misja została ukończona jako pierwsza.

SCENARIUSZ 6

Rozpatrz starcie, porównując całkowitą liczbę znaczników półboga wszystkich graczy na nordyckich potworach z całkowitą liczbą znaczników półboga wszystkich graczy na greckich potworach. Bóstwo, którego frakcja ma więcej znaczników na swoich potworach, zwycięży w starciu.

SCENARIUSZ 7

Rozpatrz starcie, porównując gracza z największym wynikiem punktacji Hadesa (symbole barbarzyńskie minus greckie) i gracza z największym wynikiem punktacji Hel (symbole barbarzyńskie minus nordyckie).

SCENARIUSZ 8

Rozpatrz starcie, porównując gracza z największą liczbą równin z symbolami frakcji greckiej i gracza z największą liczbą symboli frakcji nordyckiej na jednym obszarze.

SCENARIUSZ 9

Rozpatrz starcie, porównując gracza z największą liczbą symboli Barbarzyńców i Greków na lewej połowie (pierwsze dwie kolumny od lewej) jego mapy i gracza z największą liczbą symboli Barbarzyńców i Wikingów na prawej połowie jego mapy.

SCENARIUSZ 10

Rozpatrz starcie, porównując gracza z największą liczbą obszarów mórz zawierających święte miejsce lub frakcję Greków i gracza z największą liczbą świątych miejsc i frakcji Wikingów na jednym obszarze morza.

SCENARIUSZ 11

Sprawdźcie, który gracz ma najwięcej obszarów zawierających przynajmniej 3 symbole dowolnych frakcji i który gracz ma najwięcej obszarów zawierających przynajmniej 1 świątynię lub święte miejsce. Porównajcie liczby tych obszarów. Jeśli wyższa jest pierwsza liczba, zwycięży bóstwo greckie. Jeśli wyższa jest druga liczba, zwycięży bóstwo nordyckie.

SCENARIUSZ 12

Rozpatrz starcie, porównując całkowitą liczbę poparcia wszystkich graczy dla Zeusa i dla Odyna.

ZASADY TRYBU WIEKUISTEGO ZDRADZAJĄ FABULĘ KAMPANII! NIE CZYTAJ PONIŻSZYCH REGUŁ, DOPÓKI NIE ZAKOŃCZYSZ KAMPANII.

TRYB WIEKUISTY

Chcecie grać dalej po ukończeniu kampanii gry podstawowej „Divinus”? Przedstawiamy tryb wiekuisty, który pozwala na rozegranie niezależnych, pojedynczych scenariuszy. W tym trybie gracze tworzą własny scenariusz poprzez losowanie (albo wybór) misji i bóstw.

W trybie wiekuistym nie używa się lokacji i nie ma żadnych elementów fabularnych. Misje, bóstwa i świątynie zapewniają jedynie punkty przychylności bez narracyjnego wprowadzenia i epilogu.

Możecie zacząć grę w trybie wiekuistym zaraz po ukończeniu kampanii.

Jak grać?

- 1 Wybierzcie zestaw bóstw i misji do wykorzystania podczas rozgrywki. Musicie wybrać 4 bóstwa oraz 4–6 misji. Im więcej misji wybierze, tym bardziej złożona będzie rozgrywka.

- Możecie wybrać jedynie bóstwa i misje, które mają symbol  na rewersie.
- Jeśli trafi się misja walki z potworem, musicie wziąć wszystkie karty misji tego potwora.
- Nie możecie wybrać więcej niż 1 potwora, który ma figurkę.

Przykład: Jeśli wybierze misję walki z Cerberem, użyjcie wszystkich 3 kart misji Cerbera (liczą się one za 3 z waszych 4–6 kart misji).

- 2 Nie usuwajcie naklejek naklejonych podczas kampanii! Każdy z graczy otrzyma inny zestaw kości, które przeszły przez kampanię. Podczas rozkładania gry gracze powinni uzgodnić, których kości danego koloru powinien użyć każdy z graczy, tak aby każdy zestaw kości był równie silny. W razie konieczności możecie przykleić więcej naklejek na niektóre kości, aby stworzyć zrównoważone zestawy.

- 3 Gracze dobierają herosów, kafelki początkowe (wprowadzone w scenariuszu 9 gry podstawowej) oraz artefakty (o ile grają z dodatkiem „Puszka Pandory”).

- Każdy z graczy rzuca swoimi kośćmi. Gracz z najniższą sumą rozpoczyna. Wybiera 1 herosa, po czym to samo robią kolejni gracze zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Następnie, począwszy od ostatniego gracza, wszyscy wybierają kafelki początkowe w kolejności przeciwnej do ruchu wskazówek zegara.

- Artefakty możecie wybrać metodą opisaną wyżej albo w formie draftu: Każdy z graczy otrzymuje zestaw 4 losowych artefaktów. Następnie każdy gracz wybiera jeden, który zatrzyma, po czym podaje pozostałe artefakty graczowi po swojej lewej. Należy zrobić to dwukrotnie. Na koniec każdy gracz odkłada swój ostatni (niewybrany) artefakt do pudełka z grą. W ten sposób każdy z graczy wybierze 2 artefakty do użycia podczas scenariusza.

- 4 Jesteście teraz gotowi do gry!

Podczas gry wszystko działa tak samo, z wyjątkiem części fabularnej – jest pominięta. Nie skanujcie lokacji, nie używajcie kości panteonu ani Pytii i nie rozpatrujcie starcia bogów na koniec scenariusza.

Propozycja przygotowania gry w trybie wiekuistym:

Bóstwa: Hades, Hermes, Tyr, Posejdon

Misje: Empusa, Kościane moczary, Uczennica Hestii, Odzyskanie ziem

ROZPATRYWANIE MISJI

Pierwszy z graczy, który ukończy misję, zabiera ją z planszy i umieszcza przy swojej mapie. Przychylność z misji zostanie dodana do ostatecznej punktacji.

MISJE WALKI Z POTWORAMI

Każda misja walki z potworem zapewnia następujące punkty:

W grze 4-osobowej: 3/2/1 punkty przychylności.

W grze 2- lub 3-osobowej: 2/1 punkty przychylności.

W trybie wiekuistym gracze nie otrzymują za misje żadnych nagród prócz punktów przychylności (nie otrzymują np. naklejek na kości, lokacji, tytułów itp.).

KONIEC GRY

Gra kończy się tak samo jak scenariusz kampanii: gdy jeden z graczy wypełni siatkę swojej mapy (po dokończeniu rundy, aby każdy z graczy rozegrał taką samą liczbę tur).

Gra kończy się też natychmiast, gdy wszyscy gracze wykonają akcję odpoczynku 2 razy z rzędu.

Gracze sumują całą przychylność uzyskaną z bóstw, misji oraz świątyń. Zwycięzcą jest gracz, który zdobył najwięcej punktów przychylności. W przypadku remisu zwycięża gracz, który jest później w porządku tury.



Od autora: Pragnę zadedykować tę grę mojemu synowi, Feliksowi: jednemu z najlepszych testerów gier, z jakimi miałem okazję pracować podczas mojej kariery. Dzięki, synu! Ta gra to trzeci największy projekt mojego życia, zaraz po tobie i twojej siostrze. Twoja pomoc i wnikliwe uwagi były na wagę złota!

Pragnę również wyrazić wdzięczność dla całej ekipy Lucky Duck Games. Ta gra to bez wątpienia owoc wspólnej pracy wielu niesamowitych osób wypisanych poniżej. Jesteście super, Kaczuchy!

OPRACOWANIE

Projekt gry:	Filip Miłtuński
Dyrektor projektu:	Tomasz Napierała
Rozwój gry:	Michał „Gołąb” Gołębiowski, Tomasz Napierała, Grzegorz Szczepański
Tekst i implementacja:	Maksymilian Mrozowski, Rafał Wojda-Wołkowycki
Rozwój tekstu:	Grzegorz A. Nowak
Główny programista:	Marcin Musiał
Programowanie:	Paweł Bogusławski, Simon Fournier, Macéo Vivier
Opracowanie interfejsu:	Esfir Kanievska, Katarzyna Kosobucka, Mateusz Komada, Maksymilian Mrozowski, Rafał Wojda-Wołkowycki
Edycja aplikacji:	Maksymilian Mrozowski, Rafał Wojda-Wołkowycki
Kierownictwo artystyczne:	Matijos Gebreselassie, Cezary Szymański, Urszula Markuszewska-Siwek
Ilustracje:	Matijos Gebreselassie, Ferdinand Ladera, Karolina Nakazato, Wilson Nugraha, Anna Perci, Rio Sabda, Cezary Szymański
Projekt graficzny:	Marek Baranowski, Matijos Gebreselassie, Aga Jakimiec, Mateusz Komada, Katarzyna Kosobucka, Magdalena Płoszaj, Cezary Szulc, Cezary Szymański
Producent:	Vincent Vergonjeanne
Kierownik projektu:	Marta Borowska, Łukasz Cyran, Hubert Czerski
Koordynator projektu:	Gabriela Kuśmierkiewicz
Kierownik produkcji:	Radosław Milewski
Redakcja instrukcji:	Jonathan Bobal, Giacomo Maltagliati, Tomasz Napierała
Korekta:	Russ Williams
Wyłapywanie błędów:	Łukasz Zep

POLSKA EDYCJA

Tłumaczenie:	Krzysztof Kowalczyk
Korekta:	Marta Kania
Skład:	Marek Baranowski
Redakcja:	Patryk Blok
Wydawca:	Michał Herman