

SLAWIA

SŁOWIAŃSKA GRA KARCIANA

75
INTO THE
UNKNOWN

MARCIN WEŁNICKI

OPRACOWANIE

ORYGINALNY PROJEKT GRY: Marcin Wełnicki

ROZWÓJ GRY: Marcin Wełnicki

DODATKOWE PRACE NAD GRĄ: Michał Suchanek i Konrad Rekieć

OKŁADKA: Mateusz Lenart

KIEROWNICTWO GRAFICZNE: Mateusz Lenart

ILUSTRACJE: Seweryn Borkowski

PROJEKT SYMBOLIKI: Marcin Wełnicki i Bartłomiej Fedyczak

SYMBOLE ORAZ LAYOUT KART: Mateusz Lenart i Konrad Rekieć

TEKST INSTRUKCJI: Marcin Wełnicki

SKŁAD: Iga W. Grygiel

REDAKCJA: Pending ;)

WYDAWCA: Into the Unknown Sp. z o.o.



PODZIĘKOWANIA:

Dla wszystkich, którzy fanów, którzy wsparli nasz projekt na
Wspieram.to i umożliwili wydanie Slawii!

SPECJALNE PODZIĘKOWANIA:

dla Indiany Magdaleny Baraniak i Bartka Janiczeka.

WPROWADZENIE

Źle się dzieje na słowiańskich ziemiach. Poczwały wszelakie wypęłzają z leży, żerować na słabych i bezbronnych. Gościńce pułstoszej, noce mroczniej. Nad wszystkim wisi cień Czarnoboga... Któż stawi czoła mrocznej fali?

Łowcy Sławii! Za honor, za braterstwo, za ojczyste ziemie! Ściągają ze wszystkich dzielnic Pogranicza... Gładzić czarty, gromić strzygi i ubijać wiwerny!

Sławia to gra dla 2-5 słowiańskich wojów, o prostych i intuicyjnych zasadach i innowacyjnym, ergonomicznym układzie kart.



ELEMENTY GRY



61 kart łowców



60 karty potworów



30 kart kontraktów



30 kart krain



4 karty bossów



4 karty bóstw

4 karty siedlisk



6 kart wydarzeń



10 kart warowni



6 kart pomocy



5 znaczników potworów
(dwustronne)



plansza Pogranicza



30 znaczników
rodów i frakcji



1 znacznik słońca



PRZYGOTOWANIE DO GRY

1

PRZYGOTUJ PLANSZĘ: rozłóż na stole planszę Pogranicza.

2

STWÓRZ TALIE I LEŻE POTWORÓW: potasuj karty potworów i tak utworzoną talię umieść pod planszą Pogranicza. Następnie wylosuj 3 wierzchnie karty i umieść je obok talii, w rzędzie – to leże potworów.

3

PRZYGOTUJ KRAINY: potasuj talię krain, a następnie, zależnie od liczby graczy biorących udział w grze, odkryj 3 karty (dla 2 graczy), 4 karty (dla 3 graczy) lub 5 kart (dla 4-5 graczy) krain i wyłóż je poniżej talii krain.

4

ROZŁÓŻ POCZĄTKOWE POTWORY: Wylosuj po 1 karcie potwora na każdą znajdującą się w grze krainę. Losuj karty pojedynczo i umieszczaj je po jednej w każdej kranie, od góry do dołu. Jeśli wylosowałeś kartę potwora specjalnego, odłóż ją na bok, i wylosuj zamiast niej kolejną kartę. Postępuj w ten sposób, dopóki w każdej krainie nie znajdzie się 1 zwykły potwór. Odłożone wcześniej na bok karty potworów specjalnych wtasuj z powrotem do talii.

! Za każdym razem, kiedy do gry wejdzie nowa kraina, należy dla niej wylosować potwora z talii. W tym momencie nie odkładaj już na bok potworów specjalnych.

5

Każdy z graczy bierze talię jednego rodzaju łowców (6 kart o wartościach 1-6), a także odpowiadające mu 3 znaczniki. Każdy gracz umieszcza po jednym znaczniku obok planszy Pogranicza. Ten znacznik będzie służyć do zaznaczania sławy danego rodzaju.

! Podstawowe rodzaje różnią się od siebie wyłącznie ilustracjami.



TALIA POTWORÓW



TALIA KRAIN

LEŻE POTWORÓW (odkryte)

ODKRYTE KARTY POTWORÓW (po lewej od krain)

ODKRYTE KRAINY



1 Tasujemy talię potworów, odkrywamy
3 potwory i umieszczamy je po prawej.

2 Tasujemy talię krain, odkrywamy
4 krainy i umieszczamy je poniżej.

3 Umieszczamy po **1** potworze z talii
w każdej krainie.

CEL GRY

Celem gry jest zdobycie największej sławy, reprezentowanej przez punkty sławy. Punkty sławy otrzymuje się za udane łowy. Pod koniec gry gracz, który otrzymał najwięcej punktów, zostaje zwycięzcą.

PRZEBIEG GRY

W trakcie rozgrywki na stole zawsze znajdować się będzie pewna liczba odkrytych krain. Do krain będą trafiać potwory z leża potworów i łowcy zagrywani z rąk graczy. Kiedy w krainie znajdzie się odpowiednia liczba potworów, dojdzie do łowów.

Jeśli siła łowców będzie równa lub wyższa od siły potworów, łowcy zwyciężą. Następnie zwycięzcy podzielą się zdobytą chwałą: gracz, którego łowcy posiadają najwyższą sumę siły, otrzyma punkty sławy za pierwsze miejsce, gracz, którego łowcy posiadają drugą najwyższą sumę siły, otrzyma punkty za drugie miejsce itd.

Następnie do gry wejdzie nowa kraina, a znacznik słońca przesunie się po planszy Pogranicza o liczbę pół odpowiadającą wartości słońca rozstrzygniętej krainy.

Kiedy znacznik słońca dotrze na ostatnie pole, gra się skończy. Gracz z największą liczbą punktów sławy pod koniec gry zostanie zwycięzcą.



PRZEBIEG TURY

Gra składa się z serii rund podzielonych na tury poszczególnych graczy. Rozpoczyna najstarszy gracz.

Podczas swojej tury gracz zawsze musi wykonać 3 akcje.



AKCJA: WYSŁANIE ŁOWCY (lub, wyjątkowo, tropienie potwora)

Gracz musi wybrać z ręki 1 kartę łowcy i umieścić ją w jednej ze znajdujących się w grze krain, po jej prawej stronie. W wybranej krainie **musi się znajdować miejsce** (patrz ramka: „Wolne miejsca w krainie”). Jeśli w wybranej krainie znajdują się już jacyś łowcy, gracz umieszcza swojego łowcę na wierzchu ostatniej karty łowcy, tak aby pasek statystyk leżącej pod spodem karty nadal był widoczny.

Jeśli gracz nie ma na ręce kart łowców lub w krainach nie ma już dostępnych miejsc, **musi wystawić potwora zgodnie z zasadami akcji tropienia potwora**.



WOLNE MIEJSCA W KRAINIE

W każdej krainie znajduje się pewna liczba miejsc dla łowców (🦅) i potworów (💀). Każdy łowca i potwór zajmuje 1 miejsce. Jeśli wszystkie miejsca danego rodzaju w krainie są zajęte, nie można tam dołożyć danego rodzaju karty.

Niektóre krainy posiadają specjalne zdolności dodające miejsca na bohaterów (☀️ :+ 🦅) lub potwory (☀️ :+ 💀). Takie miejsca są dostępne tylko, kiedy znacznik słońca znajduje się po odpowiedniej stronie planszy Pogranicza (po jasnej stronie dla miejsc 🦅 i po ciemnej stronie dla miejsc 💀).

Wskutek przesunięcia znacznika czasu może się zdarzyć, że ostatni łowca w krainie „wypadnie” z krainy i wrócić na rękę właściciela. Wskutek przesunięcia znacznika może też dojść do samoistnego rozstrzygnięcia łowów.

2

AKCJA: WYSŁANIE DRUGIEGO ŁOWCY (lub, wyjątkowo, tropienie potwora)

Gracz musi wybrać z ręki 1 kartę łowcy i umieścić ją w jednej ze znajdujących się w grze krain, *innej niż kraina, w której umieścił kartę podczas pierwszej akcji*. W wybranej krainie *musi się znajdować miejsce* (patrz ramka: „Wolne miejsca w krainie”). Jeśli w wybranej krainie znajdują się już jacyś łowcy, gracz umieszcza swojego łowcę na wierzchu ostatniej karty łowcy, tak aby pasek statystyk leżącej pod spodem karty nadal był widoczny.

Jeśli gracz nie ma na ręce kart łowców lub w krainach nie ma już dostępnych miejsc, *musi wystawić potwora zgodnie z zasadami akcji tropienia potwora*.

PUNKTY ZA
ZWYCIĘSTWO

ZDOLNOŚĆ

LICZBA
POTWORÓW

NAZWA

UPŁYW
CZASU

LICZBA
BOHATERÓW



3

AKCJA: TROPIENIE POTWORA

Gracz musi wybrać 1 odkrytego potwora z leża potworów lub zakrytego potwora z wierzchu talii potworów i umieścić go w jednej ze znajdujących się w grze krain, po lewej stronie. W wybranej krainie **musi się znajdować miejsce oraz nie może to być kraina, w której gracz umieścił łowcę lub potwora poprzednimi akcjami.**

UWAGA! Jeśli gracz losował potwora z wierzchu talii, nie może już cofnąć swojego ruchu i musi wystawić tego potwora.



ZASADA JEDNEJ KARTY NA KRAINĘ

Umieszczając karty na stole gracze muszą pamiętać o jednej prostej zasadzie. Podczas danej tury mogą umieścić w danej krainie tylko jedną kartę (łowcę lub potwora).

Uwaga: Krainy zastępujące krainy, w których doszło do łowów, są uważane za nowe krainy.



Po wykonaniu swoich 3 akcji gracz musi jeszcze:

- a) uzupełnić leże potworów, odkrywając 1, 2 bądź 3 nowe karty potworów;
- b) umieścić po 1 potworze z wierzchu talii w każdej krainie, w której nie ani jednego potwora.

Jeśli w dowolnym momencie gry wyczerpie się talia potworów, należy przetasować stos kart odrzuconych i utworzyć z niego nową talię potworów.

ŁOWY

Wystawienie do krainy potwora może spowodować rozpoczęcie się łowów.

Łowy rozpoczynają się natychmiast po wypełnieniu wszystkich miejsc na potwory danej krainy, przerywając turę gracza. Gracz wznowi swoją turę po zakończeniu łowów.

Może się zdarzyć, że zakończenie jednych łowów wywoła kolejne łowy. W takim wypadku gracze rozpatrują te kolejne łowy. Dopiero kiedy wszystkie łowy zostaną rozpatrzone, aktualny gracz może wznowić swoją kolejkę.

FAZA ZMAGAŃ: Gracze sumują osobno siłę potworów i siłę łowców, uwzględniając wszystkie aktywne zdolności.



+



2

FAZA WALKI: Gracze porównują oba wyniki. Jeśli siła łowców jest niższa, łowcy **przegrywają**. Jeśli siła łowców jest równa lub wyższa, łowcy **wygrywają**.



3a

PRZEGRANA (faza rozstrzygnięcia):

Bohaterowie przegrali, pobici wracają do swoich warowni, lizać rany.

- A) gracze nie otrzymują punktów sławy;
- B) wszystkie potwory z tej krainy trafiają na **zakryty** stos odrzuconych kart potworów;
- C) znacznik słońca należy przesunąć o tyle pól, ile wynosi wartość słońca danej krainy (wartość sławy za pierwsze miejsce);

Postęp znacznika słońca może spowodować rozpoczęcie się kolejnych łowów lub zmusić jednego z graczy do zabrania niektórych łowców z powrotem na rękę.



- D) sama kraina zostaje odrzucona i trafia na stos odrzuconych kart krain;
- E) wszyscy łowcy biorący udział w łowach wracają na ręce swoich właścicieli;
- F) gracze losują nową krainę z wierzchu talii i umieszczają ją na miejscu poprzedniej karty (ważne: nie losują jeszcze nowego potwora).



3b

WYGRANA (faza rozstrzygnięcia):

Bohaterowie pokonali potwory i w radosnym nastroju wracają do swych warowni, obładowani trofeami.

A) każdy z graczy sumuje swoją prywatną siłę w danej krainie, uwzględniając wszystkie aktywne zdolności;



W tym momencie działają zdolności „Przechery” i „Leszego”, które zmniejszają siłę łowców w momencie wygranej.



B) gracz z najwyższą prywatną siłą otrzymuje punkty za pierwsze miejsce (oznaczone symbolem słońca), gracz z drugą najwyższą siłą otrzymuje punkty za drugie miejsce, ewentualnie trzeci gracz otrzymuje punkty za trzecie miejsce; gracze zaznaczają zdobyte punkty sławy i **przesuwają swoje znaczniki sławy na planszy Pogranicza**;



REMISY

Uwaga: W przypadku remisu zwycięża gracz posiadający łowcę fizycznie bliżej krainy (bardziej na lewo).

Uwaga: Wszystkie remisy w grze, także te wynikające ze zdolności specjalnych, rozpatruje się w ten sam sposób.

C) wszystkie potwory należy zakryć, potasować i rozdać każdemu z graczy po 1 zakrytej karcie (jeśli graczy w krainie było więcej niż kart potworów, należy dobrać karty z wierzchu talii, tak aby dla każdego gracza starczyło po jednej karcie); nadmiarowe karty trafiają na **zakryty** stos odrzuconych kart potworów;

D) znacznik słońca należy przesunąć o tyle pól, ile wynosi wartość słońca danej krainy (wartość sławy za pierwsze miejsce);



Postęp znacznika słońca może spowodować rozpoczęcie się kolejnych łowów lub zmusić jednego z graczy do zabrania niektórych łowców z powrotem na rękę.

E) sama kraina trafia zakryta do gracza, który zajął pierwsze miejsce;

F) wszyscy łowcy biorący udział w łowach wracają na ręce swoich właścicieli;

G) gracze losują nową krainę z wierzchu talii i umieszczają ją na miejscu poprzedniej karty (ważne: nie losują jeszcze nowego potwora).

Po rozpatrzeniu wszystkich ewentualnych łowów aktywny gracz wznowia swoją turę.

PRZYKŁAD

Gracz Sowy umieścił w krainie stryżę, zapelniając ostatnie miejsce na potwory i rozpoczynając łowy.

Wpierw gracze sumują siłę potworów. Bójca Sowy zmniejszył siłę bazyliuszka do 0, dlatego gracze ją pomijają ($3+1+0=4$) i siłę łowców ($5+6+1=11$). Całkowita siła łowców jest wyższa od całkowitej siły potworów, dlatego łowy kończą się sukcesem i wygraną łowców.

Gracze przechodzą do fazy wygranej i sprawdzają, który z nich ma najwyższą indywidualną siłę. Gracz Dzika ma siłę 5. Gracz Niedźwiedzia miałby siłę 6, ale spoczywa na nim znacznik przechery Sowy, a to oznacza, że podczas fazy wygranej jego siła jest równa 0. Gracz Sowy sumuje siłę swoich łowców ($1+4=5$).

Gracz Dzika i gracz Sowy mają taką samą siłę, ale gracz Dzika jest bliżej krainy (bardziej po lewej), więc to on zwycięża remis.

Ostatecznie gracz Dzika otrzyma 3 punkty sławy, gracz Sowy 2 punkty, a gracz Niedźwiedzia tylko 1 punkt. Gracze przesuwają swoje znaczniki na planszy Pogranicza o odpowiednią wartość.

Następnie gracze zakrywają potwory, tasują je i rozdają każdemu z nich po 1 karcie. Może któremuś z nich trafi się skarb!

Gracz Dzika przesuwa znacznik czasu o 3 pola (wartość słońca) i zabiera kartę krainy.

Wreszcie, gracze zabierają swoich łowców na ręce i umieszczają na stole nową kartę krainy z wierzchu talii krain.



KONIEC TURY I ZWYCIESTWO

Kiedy tylko znacznik czasu znajdzie się na polu 24, gracze zakończą rozgrywkę po dokończeniu tury obecnego gracza.

Do swoich punktów sławy gracze dodają po 1 punkcie za każdy skarb na posiadanych kartach potworów.

Wygrywa gracz, który zdobył więcej punktów sławy. W przypadku remisu, wygrywa gracz posiadający przed sobą więcej zakrytych krain. Jeśli dalej występuje remis, gracze dzielą się zwycięstwem.

ŁOWCY I POTWORY

W grze występuje 5 klas łowców: przechera , guślarz , tropiciel , bójca  i woj . Łowcy pierwszych czterech klas zawsze posiadają specjalną zdolność, natomiast woj musi radzić sobie z samą siłą.

Łowcy z różnych dodatków i rozszerzeń zawsze będą należeć do tych 5 klas, mogą mieć jednak inne zdolności.

W grze występują 2 klasy potworów: zwyczajne i specjalne. Potwory zwyczajne posiadają jedynie siłę, natomiast potwory specjalne posiadają również specjalną zdolność. Siła specjalnych potworów wynosi zazwyczaj 0.

ZDOLNOŚCI

Zdolności dzielą się na **natychmiastowe (I)**, aktywowane w momencie, w którym łowca lub potwór zostaną umieszczeni w krainie, oraz **trwale (T)** działające od momentu umieszczenia karty w krainie do **zakończenia łowów** włącznie.

Przesunięcia ani zamiany kolejności łowców nie uważa się za ich umieszczenie.

! Efekty zdolności natychmiastowych „odrywają się” od zdolności, które je wywołały, i istnieją samoistnie. Np. nawet jeśli bójca opuści krainę, jego znacznik pozostaje na jednym z potworów.

Trzecim rodzajem zdolności są zdolności rozstrzygnięcia () , aktywne jedynie podczas fazy rozstrzygnięcia łowów (przegranej bądź wygranej).

ZDOLNOSCI SPECJALNE ŁOWCÓW



PRZECHERA (I, ): Kiedy umieszczasz go w krainie, umieść na łowcy po lewej swój znacznik. Podczas fazy rozstrzygnięcia siły tego łowcy nie bierze się pod uwagę (spada do 0).



GUŚLARZ (T): Otrzymuje +2 do siły za każdego wojownika w tej samej krainie.



(I) Kiedy umieszczasz go w krainie, zamień kolejność łowców w tej krainie.



TROPICIEL (I): Kiedy umieszczasz go w krainie, możesz nim podmienić jednego ze swoich łowców już znajdującego się w tej krainie. Podmieniony łowca wraca na Twoją rękę. Uwaga: Korzystając z tej zdolności musisz przestrzegać zasady jednej karty na krainę.

Uwaga: Podmieniając innego łowcę, możesz umieścić tropiciela w zapełnionej krainie.



BÓJCA: (I) Kiedy umieszczasz go w krainie, umieść znacznik na sile znajdującego się w tej krainie potwora. Ten potwór posiada od teraz siłę 0.

Uwaga: Każdy gracz posiada 2 znaczniki. Jeśli miałby wyłożyć trzeci znacznik, musi wpierw usunąć jeden z pozostałych.

ZDOLNOŚCI SPECJALNE POTWORÓW



MIMIK (T): Kiedy umieszczasz mimika w krainie, jeśli możesz, umieść go po stronie łowców. Od tej pory tego potwora traktuje się jak neutralnego łowcę z siłą 0. ***Uwaga:** Mimik jest uważany za łowcę, wpływają na niego więc zdolności wpływające na łowców (a nie potwory).*



LICHO (T): Siła wszystkich znajdujących się w tej krainie wojowników spada do 2.



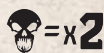
BIES (I): Kiedy umieszczasz biesa w krainie, umieść jego znacznik na sile jednego ze znajdujących się w tej krainie łowców. Ten łowca posiada od teraz siłę 0. Uwaga: W grze mogą się znajdować tylko 2 znaczniki biesa naraz. Jeśli z jakiegoś powodu musisz umieścić 3 znacznik, musisz usunąć jeden ze starych znaczników.



UTOPIEC (I): Kiedy umieszczasz utopca w krainie, usuń ostatniego łowcę z tej krainy i oddaj go jej właścicielowi.



WIŁA (T): W krainie, w której znajduje się wiła, nie działają specjalne zdolności łowców.



STOLEM (T): W krainie, w której znajduje się stolem, siła wszystkich potworów ulega podwojeniu.

ZDOLNOŚCI SPECJALNE KRAIN



NIEZNANE TERYTORIUM (T): W tej krainie możesz umieszczać tylko potwory z talii potworów (a nie leża potworów).



NAGŁĄC ZAGROŻENIE (T): Jeśli swoją pierwszą akcją możesz wyłożyć tu łowcę, musisz to zrobić.



ZMIERZCH/ŚWIT (T): Kiedy znacznik czasu spoczywa na polu dnia, limit łowców w tej krainie wzrasta o 1. Kiedy znacznik czasu spoczywa na polu nocy, limit potworów w tej krainie wzrasta o 1.

SLAWIA ZAAWANSOWANA

Dzięki hojnemu wsparciu naszych fanów moglibyśmy wzbogacić Sławię o wiele nowych elementów i mechanik! Każdy dodatek oznaczyliśmy też poziomem zaawansowania zasad, od „I” (łatwe) do „III” (skomplikowane). Dołożyliśmy starań, aby każdy dodatek współgrał z każdym innym dodatkiem, jednakże ostatecznie nie wszystkie dodatki są w pełni kompatybilne.



NOWI ŁOWCY

(20 KART)

1

Ten dodatek wprowadza do gry nowych łowców z rodów Niedźwiedzia, Sowy, Wilka, Jelenia i Dzika. Łowcy ci należą do tych samych klas, co łowcy podstawowi. Gracze mogą wprowadzać tych łowców do gry na szereg sposobów:

- 1** Wszyscy gracze zamieniają podstawowych łowców (, , , i ) na ich nowe warianty.
- 2** Gracze wybierają jedną (lub więcej) klasę łowcy i wymieniają tylko te karty.
- Każdy z graczy wybiera przed rozpoczęciem rozgrywki, które wersje łowców klas (, , , i ) znajdują się w jego talii. W ten sposób każdy z graczy będzie mieć ciut inną, asymetryczną rękę łowców.



PRZECHERA (I, ): Podczas wygranej fazy rozstrzygnięcia dodaje do swojej siły siłę najsilniejszego potwora w krainie.

+3



GUŚLARZ (T): Otrzymuje +3 do siły za każdego specjalnego potwora w tej samej krainie. (I) Kiedy umieszczasz go w krainie, zamień kolejność łowców w tej krainie.



TROPICIEL (I): Kiedy umieszczasz go w krainie, odrzuć 1 potwora z tej krainy i umieść na jego miejsce jednego z potworów z leża potworów.

+1



BÓJCA: (I) Otrzymuje +1 do siły za każdego potwora z siłą 4+ w tej samej krainie.

ASYMETRYCZNI ŁOWCY

(5 KART)

Ten dodatek wprowadza do gry po jednym nowym łowcy z rodów Niedźwiedzia, Sowy, Wilka, Jelenia i Dzika. Każda z tych postaci jest inna i uwypukla mocne strony swojego rodu. Aby wprowadzić tych łowców do gry, gracze zastępują nową postacią łowcę odpowiadającej jej klasy.



PRZECHERA JELENIA (I, ): Kiedy umieszczasz go w krainie, **zamień kolejność łowców w krainie, a następnie** umieść na łowcy po lewej swój znacznik. Podczas wygranej fazy rozstrzygnięcia siły tego łowcy nie bierze się pod uwagę (spada do 0).



GUŚLARZ SOWY (T): **Otrzymuje** +3 do siły za każdego wojownika w tej samej krainie. (I) Kiedy umieszczasz go w krainie, zamień kolejność łowców w tej krainie.



TROPICIEL WILKA (I): Kiedy umieszczasz go w krainie, możesz nim podmienić jednego ze swoich łowców już znajdującego się w tej krainie. **Możesz też podmienić znajdującego się w krainie tropiciela dowolnym ze swoich łowców.** Podmieniony łowca wraca na Twoją rękę.



BÓJCA DZIKA: (I) Kiedy umieszczasz go w krainie, umieść znacznik na sile znajdującego się w tej krainie potwora. Ten potwór posiada od teraz siłę 0. **Możesz umieścić w ten sposób 2 znaczniki.**



WOJ NIEDŹWIEDZIA: Posiada Siłę 7.



POTĘŻNE POTWORY SPECJALNE

1

(6 KART)

Ten dodatek wprowadza do gry po jednym alternatywnym specjalnym potworze każdego rodzaju. Potwory te posiadają te same zdolności, ale wyższą siłę. Aby wprowadzić te potwory do gry, gracze zastępują nową po 1 potworze danego rodzaju jego alternatywną wersją (należy usunąć z tali wersję karty ze skarbem).

ALTERNATYWNA WERSJA PLANSZY

2

Ten dodatek wprowadza do gry nową planszę. Aby wprowadzić ją do gry, wystarczy podczas przygotowania do gry umieścić planszę stroną B ku górze.

Alternatywna wersja planszy różni się znacząco od planszy podstawowej. Posiada 30 pól (zamiast 24), a także jedną długą noc (zamiast 2 krótkich). Najważniejsze są jednak pola łowów oznaczone symbolem X. Jeśli znacznik czasu wylądaje na takim polu, należy natychmiast rozpatrzyć łowy we wszystkich krainach (nawet jeśli limit potworów nie został osiągnięty), w których znajdują się łowcy. Czas należy przesunąć tylko o jedną, najniższą wartość.

ZASTĘP SŁAWII

3

(6 KART + KARTA POMOCY)

Ten dodatek wprowadza do gry nową frakcję łowców, która posiada odmienne cele od łowców rodowych i zdobywa punkty sławy w inny sposób. Księżniczka Sławia i jej elitarni rycerze wyruszają na szlak, werbować łowców do swoich szeregów.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Aby zagrać z Zastępem Sławii, podczas przygotowania do gry jeden z graczy bierze talię Zastępu Sławii (zamiast talii łowców). Gracz Zastępu Sławii stosuje się do wszystkich normalnych zasad gry (w tym wykładania potworów i łowców), ale zdobywa punkty sławy w inny sposób

ZDOBYWANIE PUNKTÓW

Gracz Zastępu Sławii może zdobyć punkty za:

- 1 Werbunki (patrz poniżej).
- 2 Udane łowy, ale **tylko**, jeśli jest **jedynym graczem** w krainie. Jeśli znajduje się tam inny gracz, Zastęp nie zdobywa punktów, ale „zajmuje miejsce” w kolejce przyznawania punktów.
- 3 Skarby.

WERBUNEK

Głównym celem Zastępu Sławii jest werbunek nowych wojowników do swoich szeregów. Gracz werbuje łowcę, jeśli zostaną spełnione następujące warunki:

- 1 Łowy w danej krainie się powiodły.
- 2 Łowca Zastępu sąsiaduje z łowcy innego gracza.
- 3 Podczas wygranej fazy rozstrzygnięcia siła tego łowcy Zastępu jest przynajmniej o 1 wyższa od siły tego łowcy.

Za werbunek gracz otrzymuje tyle punktów, ile wynosi **wartość w symbolu słońca** krainy, w której do niego doszło.

Uwaga: Werbunek nie wywiera żadnego innego efektu prócz przyznania graczowi Zastępu punktów sławy.

ZDOLNOŚCI ZASTĘPU SLAWII



PRZECHERA (I, ): Kiedy umieszczasz go w krainie, umieść na łowcy po lewej swój znacznik. Kopiujesz zdolność i bazową siłę tego łowcy.

+1

W ≥ 3



GUŚLARZ (T): Otrzymuje +1 do siły za każdego łowcę w tej krainie o bazowej sile 3 lub więcej. **(I)** Kiedy umieszczasz go w krainie, zamień kolejność łowców w tej krainie.



TROPICIEL (I): Możesz umieścić go w krainie, w której wszystkie miejsca są już zajęte. **Uwaga:** Ten tropiciel nie zapewnia dodatkowego miejsca innym łowcom.



BÓJCA: (I) Kiedy umieszczasz go w krainie, umieść swój znacznik na tej krainie. W tej krainie limit potworów spada o 1. Może to doprowadzić do natychmiastowych łowów.



Ten dodatek wprowadza do gry niezwykle potężne, legendarne potwory (oznaczone symbolem X). Każdy taki potwór posiada własne specjalne zdolności i mechanik, jednak wszystkie podlegają pewnym ogólnym zasadom.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Po potasowaniu talii potworów, ale przed stworzeniem leża, talię potworów należy podzielić na 2 mniej więcej równe stosy. Do jednego ze stosów należy wstawić 1 kartę bossa (lub 2 karty, jeśli gracze pragną prawdziwego wyzwania!). Stos z bossem należy umieścić na wierzchu drugiego stosu. Następnie gracze kontynuują normalne przygotowanie do gry.

OGÓLNE ZASADY BOSSÓW

- 1** Każdy pokonany boss zapewnia graczom pewną liczbę dodatkowych punktów sławy.
- 2** Jeśli łowy w krainie z bossem się nie powiedą, boss pozostaje na stole i trafia do nowo umieszczonej krainy.
- 3** Bossowie są odporni na wszystkie zdolności specjalne łowców.
- 4** Zdolności bossów działają w całej grze, a nie tylko w danej krainie (chyba że zdolność mówi co innego).



WĄPIERZ (PRZEGRANA): Kiedy łowy zakończą się przegraną, umieść na nim żeton najsłabszego gracza z tej krainy. Każdy taki żeton to +1 do siły Wąpierza.

Kiedy wąpierz zostanie pokonany, żetony wracają do graczy.



(KONIEC GRY): Pod koniec gry gracz traci tyle punktów sławy, ile jego żetonów wciąż znajduje się na wąpieerzu.



CZARNOBIES (PRZEGRANA): Kiedy łowy zakończą się przegraną, gracz o najwyższej sile w tej krainie traci 1 punkt sławy.



(NOC): Otrzymuje +3 do siły.



ŻERCA CZARNOBOGA: (NOC): Siła wszystkich wojowników w grze spada do 0.

Kiedy wąpierz zostanie pokonany, żetony wracają do graczy



(DZIEŃ): Wszystkie potwory specjalne w grze otrzymują +2 siły.



KOŚCIEJ (PRZEGRANA): Kiedy łowy zakończą się przegraną, najsławniejszy gracz (gracz posiadający najwięcej punktów w grze) traci 1 punkt sławy.



(KOŚCIEJ): Kiedy łowy zakończą się wygraną, wtasuj Kościeja do talii potworów.

BÓSTWA

(4 KARTY)

3

Ten dodatek wprowadza do gry słowiańskie bóstwa, które wpływają globalnie na całą rozgrywkę. Przed rozpoczęciem rozgrywki gracze albo losują, albo wybierają 1 bóstwo i umieszczają je obok planszy Pogranicza (lub, w przypadku Peruna, na pierwszej karcie krainy).

CZARNOBÓG: Każdy gracz zaczyna z 2 punktami sławy (znacznikiem na polu „2” planszy Pogranicza). W trakcie rozgrywki zagranie woja (X) kosztuje 1 punkt sławy X, chyba że zagrasz go jako splugawionego.

Splugawionego woja umieszcza się w krainie rewersem ku górze. Taki woj nie zapewnia siły ani klasy, ani udziału w wygranej, jedynie zajmuje miejsce.

SWAROŻYC: (PRZEGRANA): Kiedy łowy zakończą się przegraną, najśławniejszy gracz traci 1 punkt sławy.

(WYGRANA): Kiedy łowy zakończą się wygraną, najmniej sławny gracz (gracz posiadający najmniej punktów w grze) otrzymuje 1 punkt sławy (o ile miał łowcę w danej krainie).

PERUN: Na początku rozgrywki umieść Peruna na pierwszej krainie. Pod koniec tury gracz przesuwa Peruna o jedną krainę w dół (lub na pierwszą krainę, jeśli dotarł do końca kolumny krain).

(DZIEŃ): Nie możesz tu dołożyć łowcy.

(NOC): Musisz tu dołożyć potwora.

ZORZA: Na początku rozgrywki umieść Zorzę na pierwszej krainie. Pod koniec tury gracz przesuwa Zorzę o jedną krainę w dół (lub na pierwszą krainę, jeśli dotarł do końca kolumny krain). Jeśli gracz chce umieścić w tej krainie łowcę, musi zapłacić 1 punkt sławy najmniej sławnemu graczowi (chyba że to on nim jest).

SIEDLISKA

(4 KARTY)

3

Ten dodatek wprowadza do gry niebezpieczne miejsca, całkowicie opanowane przez potwory. Każde takie miejsce posiada własne specjalne zdolności i mechaniki, jednak wszystkie podlegają pewnym ogólnym zasadom.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Po potasowaniu talii krain należy ją podzielić na 2 mniej więcej równe stosy. Jeden stos należy odłożyć do pudełka, nie będzie potrzebny podczas tej rozgrywki. Do drugiego stosu należy wstawić 2 losowe karty siedlisk. To nowa talia krain. Następnie gracze kontynuują normalne przygotowanie do gry.

OGÓLNE ZASADY SIEDLISK

- 1 Jeśli łowy w siedlisku się nie powiedą, każdy z uczestniczących w tych łowach graczy traci po 1 punkcie sławy.
- 2 Jeśli łowy w siedlisku się nie powiedą, czas upływa zgodnie z normalnymi zasadami, ale siedlisko pozostaje w grze (nie umieszcza się nowej karty krainy).
- 3 Oprócz zwykłych punktów, siedlisko daje graczowi, które je zabierze, 1 skarb.
- 4 Jeśli w momencie wykładania karty potwora (z dowolnego powodu) istnieje możliwość wyłożenia odpowiedniego rodzaju potwora do jego siedliska, należy to zrobić.
- 5 Jeśli co innego nie wynika z treści zdolności, zdolności siedlisk działają w całej grze, nie tylko w danej krainie

 **=+2 WILKOWYJE:** Wilkoszczury w grze mają +2 do siły

=+2 ĆMOCZY ŁAN: Ćmoki w grze mają +2 do siły.

=+2 KOŚCIANA CZELUŚĆ: Strzygi w grze mają +2 do siły.

  **PRZEKŁĘTA GRZĘDA:** Po zakończeniu łowów wiwerny pozostają w grze (trafiają do nowej krainy).

WYDARZENIA (6 KART)

Ten dodatek wprowadza do gry niespodziewane wydarzenia, które mogą wpłynąć na przebieg rozgrywki. Aby wprowadzić wydarzenia do gry, podczas przygotowania do gry, po odkryciu początkowych krain, wtasuj wydarzenia do talii krain.

OGÓLNE ZASADY WYDARZEŃ

 Kiedy po rozpatrzeniu łowów nowoodkrytą kartą krainy okaże się karta wydarzenia, aktywny gracz rozpatruje jej efekt, a potem odrzuca ją i odkrywa kolejną kartę krainy.

 W turze danego gracza może dość tylko do jednego wydarzenia. Kolejne odkryte wydarzenia należy odrzucać bez rozpatrywania ich efektów i kontynuować odkrywanie kart krain, dopóki nie zostanie odkryta karta krainy.

 **DECYDUJĄCE STARCIE: (PRZEGRANA):** Jeśli łowy zakończyły się przegraną, aktywny gracz traci 1 punkt sławy.

 **():** Jeśli łowy zakończą się wygraną, aktywny gracz otrzymuje 1 punkt sławy.

  **POGOŃ: (DZIEŃ):** Zostaw 1 ze swoich łowców w nowej krainie.



(NOC): Umieść 1 ze swoich łowców z tej krainy pod nową krainą. Odzyskasz go dopiero po rozstrzygnięciu tej krainy.



WIELKIE ŁOWY: Przeprowadź łowy w 1 innej krainie (nawet jeśli limit potworów nie został osiągnięty). Nie przesuwaj znacznika czasu.

WAROWNIE

(10 KART)

2

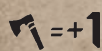
Ten dodatek wprowadza do gry rodowe siedziby łowców i innych ugrupowań Pogranicza. Każde takie miejsce posiada własne specjalne zdolności i mechaniki, jednak wszystkie podlegają pewnym ogólnym zasadom.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Po potasowaniu talii krain należy ją podzielić na 2 mniej więcej równe stosy. Jeden stos należy odłożyć do pudełka, nie będzie potrzebny podczas tej rozgrywki. Do drugiego stosu należy wstawić warownię każdego rodu i frakcji, które biorą udział w rozgrywce. To nowa talia krain. Następnie gracze kontynuują normalne przygotowanie do gry.

OGÓLNE ZASADY WAROWNI

- 1 Kiedy warownia znajduje się w grze, daje premię danemu graczowi (rodowi/frakcji).
- 2 Oprócz zwykłych punktów, warownia daje graczowi, które ją zabierze, 1 skarb.
- 3 Jeśli łowy w warowni się nie powiedą, gracz-właściciel warowni traci tyle punktów sławy, ile wskazano na polu słońca.



TWIERDZA KODIAK (RÓD NIEDŹWIEDZIA): Twój wojowie w grze otrzymują +1 do siły.



ODWET (RÓD DZIKA): Kiedy łowy, w których brałeś udział, zakończą się wygraną, każdy potwór, na którym znajduje się znacznik, zapewnia ci +1 punkt sławy.



PODLIN (RÓD WILKA): Wszyscy twoi łowcy otrzymują zdolność podmiany łowcy podstawowego tropiciela.



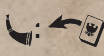
TWIERDZA ZŁOTOGÓRA (RÓD JELENIA): Twój guślarz, tropiciel i bójca otrzymują zdolność podstawowego przechery.



MĘTNOGĘSTWA (RÓD SOWY): Wszyscy twoi łowcy otrzymują zdolność zmiany szyku łowców w krainie podstawowego guślarza.



KORONA (ZASTĘP SLAWII): Możesz dokonać werbunku, jeśli siła twojego łowcy jest równa lub wyższa sile werbowanego łowcy (a nie tylko wyższa).



SŁAWOUJŚCIE (RÓD BOCIANA)*: Kiedy w grze pojawia się nowa kraina, możesz wyłożyć tam łowcę z ręki (poza swoją turą).



CZERŃCHRON (RÓD TURA)*: Nie obowiązuje cię limit postaci w krainie.



MATNIA (WYKŁĘCI)*: Kiedy łowy, w których brałeś udział, zakończą się wygraną, zabierasz wszystkie skarby.



IGLICA (DAWNI ŁOWCY)*: Traktuj sąsiadujące po prawej potwory jak swoich łowców.

* Te warownie należą do rodów i frakcji dostępnych w dodatku „Dziki rubież”.

BOHATEROWIE NIEZALEŻNI 1

Bohaterowie niezależni to łowcy i inne postacie nie będące potworami, ale nie kontrolowane przez innych graczy. Bohaterowie niezależni zaczynają grę w talii potworów. Niektórych bohaterów niezależnych wystawia się po stronie łowców, innych po stronie potworów, a jeszcze inni mogą znaleźć się tu bądź tu.



1 Bohatera niezależnego zawsze wystawia się akcją wystawienia potwora.



Zależnie od tego, po której stronie karty znajduje się siła BN-a i jego zwój zdolności, można go wyłożyć po stronie łowców, potworów lub po dowolnej z nich.



3 BN-ów po stronie potworów nie uważa się za potwory, chociaż zapewniają im swoją siłę.

4 BN-i po stronie łowców stanowią odrębny ‘ród’ i mogą zajmować miejsce w kolejce przyznawania punktów.

5 Po rozpatrzeniu krainy znajdujący się w niej BN-i trafiają na stos odrzuconych kart potworów.



-2

KRONIKARKA (T): Zmniejsza siłę każdego potwora w krainie o 2 (do minimum 0).



Ten dodatek wprowadza do gry łowieckie kontrakty, które ***zastępują mechanikę skarbów.***

1 Podczas przygotowania do gry należy kontrakty potasować, a następnie odkryć o 1 kontrakt więcej niż w grze bierze udział graczy.

2 Za każdym razem, kiedy jeden kontrakt zostanie wykonany, należy odkryć kolejny.

Jeśli łowy zakończą się wygraną, wszystkie potwory z danej krainy należy zakryć, potasować i rozdać graczom w kolejności punktacji. Jeśli kart potworów jest więcej niż graczy, należy kontynuować rozdawanie, począwszy od gracza zdobywającego najwięcej sławy itd. Jeśli kart jest mniej, dla kogoś może nie starczyć...

4 Kiedy tylko gracz może spełnić kryterium wypełnienia kontraktu, ogłasza to (nawet poza swoją turą), odrzuca wskazane karty potworów na stos odrzuconych kart potworów i zabiera zdobyty kontrakt.

5 W przypadku gdy dwóch graczy zgłosi chęć wykonania tego samego kontraktu jednocześnie, pierwszeństwo ma aktywny gracz, a następnie następny gracz po jego lewej i tak dalej.

6 Gracz trzyma swoje kontrakty zakryte. Punkty sławy z kontraktów dolicza się do punktów na planszy dopiero pod koniec gry.

Ten dodatek pozwala ci samotnie zmierzyć się z hordami potworów nękającymi Pogranicze. Celem gry jest zdobycie jak największej liczby punktów sławy przed zakończeniem rozgrywki.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

- 1** Wybierz dla siebie jeden z rodów podstawowych. Weź wszystkie karty łowców danego rodu oraz 4 alternatywne karty łowców tego rodu. To twoja talia rodu. Potasuj ją i dobierz na rękę 6 kart.
- 2** Wybierz inny ród i utwórz z niego taką samą talię. To ród zwaśniony, który będzie próbował ci przeszkodzić w zdobyciu sławy.
- 3** Przeprowadź przygotowanie do gry zgodnie z normalnymi zasadami dla 2 graczy, ale nie twórz leża potworów.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

- 1** Gra toczy się zgodnie z normalnymi zasadami, z poniższymi wyjątkami.

Tura gracza ulega modyfikacja. Akcje wystawiania potworów zostają zastąpione akcjami wystawiania łowców rodu zwaśnionego. Kiedy gracz musiałby wystawić potwora (np. jako 3 kartę w turze), zamiast tego dobiera łowcę z wierzchu talii rodu zwaśnionego i umieszcza ją w krainie, w której w tej turze nie umieścił jeszcze żadnej karty.
- 2** Kiedy gracz wykona wszystkie akcje, umieszcza po 1 karcie potwora z wierzchu talii potworów w każdej krainie.
- 3** Do łowów dochodzi zgodnie z normalnymi zasadami. Nie bierze się pod uwagę skarbów. Ród zwaśniony nie zapewnia podczas łowów swojej siły.
- 4** Potwory z rozpatrzonej krainy trafiają na stos odrzuconych kart potworów. Łowcy z rozpatrzonej krainy trafiają na stos kart odrzuconych odpowiedniego rodu (nie wracają na rękę).
- 5** Pod koniec tury gracz dobiera 2 karty z wierzchu swojej talii. Jeśli talia się wyczerpie, gracz tasuje swój stos kart odrzuconych.

- 6** Podczas łowów ród zwaśniony nie zdobywa punktów, ale może zajmować miejsce w kolejce punktacji.
- 7** Ród zwaśniony używa wszystkich swoich zdolności przeciwko graczowi (przechera, guślarz, alternatywny bójca), ale nie używa zdolności przeciwko potworom ani zdolności neutralnych (bójca, tropiciel).
- 8** Im więcej sławy udało się graczowi zgromadzić podczas gry, tym lepszy wynik!

ZAAWANSOWANE SOLO **2**

Jeśli tryb solo wydaje się zbyt łatwy, gracz może spróbować swoich sił z zaawansowanym solo.

- 1** Kiedy gracz ma umieścić potwory w krainach, dobiera wszystkie 3 karty jednocześnie, a następnie umieszcza je w krainach w taki sposób, aby najbardziej sobie zaszkodzić.
- 2** Kiedy gracz ma umieścić łowcę rodu zwaśnionego, dobiera 3 karty jednocześnie, a następnie umieszcza 1 z nich w krainie, w której nie umieścił jeszcze żadnej karty, 1 w dowolnej innej krainie, a ostatnią kartę odrzuca.
- 3** Gracz umieszcza łowców w taki sposób, aby najbardziej sobie zaszkodzić.
- 4** Ród zwaśniony nadal nie zapewnia podczas łowów swojej siły, ale zdobywa punkty sławy (a nie tylko zajmuje miejsce w punktacji). Pod koniec gry sławę rodu zwaśnionego odejmuje się od sławy gracza, aby uzyskać ostateczny wynik.
- 5** Jeśli sława rodu zwaśnionego jest wyższa od twojej, przegrałeś z kretelem!



DZIKIE RUBIEŻE

ELEMENTY GRY

24 karty łowców

14 kart potworów

2 karty siedlisk

6 kart krain

2 karty bossów

2 karty bóstw

5 kart pomocy

NOWE POTWORY SPECJALNE

(14 KART)

1

Ten dodatek wprowadza do gry nowe potwory specjalne. Gracze mogą wprowadzać te potwory do gry na szereg sposobów:

- 1 Zamienić wszystkie rodzaje potworów specjalnych z gry podstawowej 6 nowymi rodzajami potworów specjalnych.
- 2 Zamienić tylko część rodzajów potworów.
- 3 Potasować wszystkie potwory specjalne i losowo dodać 12 z nich do talii.



SZEPTUCHA (I/T): Kiedy umieszczasz ją w krainie, umieść jej żeton na jednym ze znajdujących się w tej krainie potworów. Szeptucha kopiuje siłę i zdolność tego potwora. **Uwaga:** Jeśli skopiowany potwór posiada zdolność (I), natychmiast ją aktywuje. **Uwaga:** Szeptucha nie może skopiować innych Szeptuch.



LESZY (Crown): Podczas wygranej fazy rozstrzygnięcia siła najsilniejszej postaci spada do 0.



RUSALKA (T): Siła dwóch pierwszych łowców w krainie spada do 0.



OGNIKI (I): Kiedy umieszczasz je w krainie, zamień kolejność łowców i rozłożenie żetonów w krainie. **Uwaga:** Żetony nadal muszą trafić na dozwolone cele.



POŁUDNICA (T): Kiedy umieszczasz ją w krainie, zajmuje 2 miejsca w krainie. **Uwaga:** Nadal wystarczy 1 wolne miejsce, aby móc go umieścić w krainie.



BABA CMENTARNA (Crown): Podczas wygranej fazy rozstrzygnięcia szczyk punktacji ulega odwróceniu.



BEZKOST (I): Kiedy umieszczasz go w krainie, zakryj ostatnią postać w krainie. Zajmuje ona miejsce, ale poza tym nie uważa się jej za łowcę (nie zapewnia siły, zdolności ani obecności gracza).

NOWE KRAINY

(6 KART +KARTA POMOCY)

Ten dodatek wprowadza do gry 6 nowych krain posiadających 2 nowe zdolności. Gracze mogą wprowadzać te krainy do gry, dodając je do talii krain bądź podmieniając 6 kart krain z gry podstawowej nowymi krainami.

ŚCIEŻKI PRZEPATRYWACZY: () Po rozparzeniu krainy gracz, który zajął pierwsze miejsce w tej krainie, może umieścić 1 łowcę w nowoodkrytej krainie.

TRUDNE WARUNKI: () Po rozparzeniu krainy gracz, który zajął ostatnie miejsce w tej krainie, musi umieścić 1 łowcę pod nowoodkrytą krainą. Odzyska ją dopiero, kiedy ta kraina zostanie rozpatrzona.

RÓD BOCIANA

(6 KART +KARTA POMOCY)

Ten dodatek wprowadza do gry nowy ród, posiadający te same cele, co rody z gry podstawowej, ale odmienne zdolności. Ród Bociana jest sprytny i zwinny.

PRZECHERA (I ): Kiedy umieszczasz go w krainie, umieść na łowcy po lewej swój znacznik. Podczas fazy rozstrzygnięcia zamień się z tym łowcą siłą.

+2
 **GUŚLARZ** (T): Otrzymuje +2 do siły za każdego łowcę z nieparzystą bazową siłą w tej krainie. (I) Kiedy umieszczasz go w krainie, zamień kolejność łowców w tej krainie.



 **TROPICIEL:** (I): Kiedy umieszczasz łowców w krainie, możesz podmienić znajdującego się w krainie tropiciela dowolnym ze swoich łowców. Tropiciel wraca na Twoją rękę.


 **BÓJCA** (T): Kiedy umieszczasz go w krainie, umieść znacznik na najsłabszym potworze znajdującym się w tej krainie. Dodajesz siłę tego potwora do swojej.

RÓD TURA

(6 KART +KARTA POMOCY)

2

Ten dodatek wprowadza do gry nowy ród, posiadający te same cele, co rody z gry podstawowej, ale odmienne zdolności. Ród Tura jest powolny, ale potężny.



PRZECHERA (I) (I): Kiedy umieszczasz go w krainie, możesz zamienić nim łowcę **innego** gracza. Podmieniony łowca wraca na rękę właściciela. **Uwaga:** Korzystając z tej zdolności **musisz przestrzegać zasady jednej karty na krainę.**



GUŚLARZ (T): Otrzymuje +2 do siły za każdego łowcę w tej krainie znajdującą po jego lewej. Zamień rozłożenie żetonów w krainie.



TROPICIEL (I): Kiedy umieszczasz go w krainie, zajmuje dwa miejsca w krainie. **Uwaga:** **Nadal wystarczy 1 wolne miejsce, aby móc go umieścić w krainie.**



BÓJCA (T): Kiedy znajduje się w krainie, obniża **bazową** siłę wszystkich łowców i potworów do 4.

WYKLĘCI

(6 KART +KARTA POMOCY)

2

Ten dodatek wprowadza do gry nową frakcję, która posiada odmienne cele od łowców i zdobywa punkty sławy w inny sposób. Wyklęci to łowcy, którzy posunęli się za daleko i zostali wygnani ze swoich rodów... a może to tajna organizacja działająca na rzecz całego Pogranicza? Tak czy siak, Wyklęci nie boją się pobrudzić sobie rąk.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Aby zagrać z Wyklętymi, podczas przygotowania do gry jeden z graczy bierze talię Wyklętych (zamiast talii łowców). Gracz Wyklętych stosuje się do wszystkich normalnych zasad gry (w tym wykładania potworów i łowców), ale zdobywa punkty sławy w inny sposób.

ZDOBYWANIE PUNKTÓW

Gracz Wyklętych może zdobyć punkty za:

- 1 Żetony graczy i potworów.
- 2 Udane łowy, ale tylko, jeśli jest jedynym graczem w krainie. Jeśli znajduje się tam inny gracz, Wyklęci nie zdobywają punktów, ale „zajmują miejsce” w kolejce przyznawania punktów.
- 3 Skarby.

ŻETONY

Głównym celem Wyklętych jest pozyskanie zasobów i zdobycie informacji. Gracz otrzymuje punkty za żeton, jeśli zostaną spełnione następujące warunki:

- 1 Łowy w danej krainie się powiodły.
- 2 Wyklęci posiadają w danej krainie łowcę.
- 3 W krainie znajduje się żeton.

Za 1 żeton gracz otrzymuje punkty za 3 miejsce, za 2 żetony za drugie miejsce, a za 3 żetony wartość w symbolu słońca krainy (pierwsze miejsce). Żetony wracają do swoich właścicieli.

DODATKOWE ZASADY

Podczas rozgrywki z Wyklętymi żetony, które w wyniku usunięcia karty zostałyby usunięte z gry, trafiają na kartę krainy, z której usuwano kartę. Dodatkowo, jeśli zdolność przechery lub bójcy nie wymaga wykładania żetonu, gracz musi mimo wszystko umieścić swój żeton na karcie krainy.

ZDOLNOŚCI WYKLĘTYCH



PRZECHERA (I) (👑): Kiedy umieszczasz go w krainie, umieść na łowcy po lewej swój znacznik. Podczas wygranej fazy rozstrzygnięcia traktuj tego łowcę jako cudzą oraz własną postać. **Uwaga:** Ewentualny remis wygrywa oryginalny właściciel łowcy.



(I): Zamiast wykładać łowcę, jeśli przechera zajmuje ostatnie miejsce w krainie, weź go na rękę. **Uwaga:** To działanie uważa się za wykonanie akcji wyłożenia łowcy.

+2



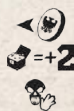
GUŚLARZ (T): Otrzymuje +2 do siły za każdy skarb w tej krainie. (I) Kiedy umieszczasz go w krainie, zamień kolejność łowców w tej krainie.



TROPICIEL: (I): Kiedy umieszczasz go w krainie, możesz umieścić go po dowolnej stronie. Jeśli umieszczasz go po stronie potworów, umieść go akcją wystawienia potwora. Jeśli łowy zostały przegrane, ale twój tropiciel znajdował się po stronie potworów, otrzymujesz punkty za żetony (tak jakby łowy były udane). **Uwaga:** Tej postaci nie uważa się za potwora.



(I): Zamiast wykładać łowcę, jeśli tropiciel zajmuje ostatnie miejsce w krainie, weź go na rękę. **Uwaga:** To działanie uważa się za wykonanie akcji wyłożenia łowcy.



BÓJCA (T): Kiedy umieszczasz go w krainie, umieść znacznik na znajdującym się w tej krainie potworze. Jeśli posiada skarb, otrzymujesz +2 do siły. Podczas wygranej fazy rozstrzygnięcia zabierasz tę konkretną kartę potwora (a nie losujesz kartę).

DAWNI ŁOWCY

(6 KART + KARTA POMOCY)

Ten dodatek wprowadza do gry nową frakcję, która posiada odmienne cele od łowców i zdobywa punkty sławy w inny sposób. Dawni Łowcy to pierwsza generacja pogromców potworów. W ich żyłach płynie domieszka czarnej krwi... Cele Dawnych Łowców nie są jasne, czasem walczą po stronie łowców, a czasem opowiadają się za potworami.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Aby zagrać z Dawnymi Łowcami, podczas przygotowania do gry jeden z graczy bierze talię Dawnych Łowców (zamiast talii łowców). Gracz Dawnych Łowców stosuje się do wszystkich normalnych zasad gry (w tym wykładania potworów i łowców), ale zdobywa punkty sławy w inny sposób.

ZDOBYWANIE PUNKTÓW

Gracz Dawnych Łowców może zdobyć punkty za:

- 1 Nieudane łowy (patrz poniżej).
- 2 Udaane łowy.
- 3 Skarby.

NIEUDANE ŁOWY

Gracz Dawnych Łowców otrzymuje punkty za nieudane łowy (przegrana), jeśli opowiedział się po stronie potworów. W takim przypadku należy porównać indywidualną siłę Dawnych Łowców oraz potworów. Jeśli Dawni Łowcy są silniejsi, otrzymują punkty za pierwsze miejsce. Jeśli nie, za drugie.

DODATKOWE ZASADY

Dawni Łowcy muszą stosować się do szeregu zasad i ograniczeń:

- 1** Każdy Dawny Łowca posiada dwie wartości siły. Gracz korzysta tylko z tej wartości, która odpowiada stronie krainy, po której się znalazł.
- 2** Dawni Łowcy to samotnicy i **nie mogą z własnej woli ze sobą sąsiadować**.
- 3** Wyłożenie łowcy po stronie potworów kończy część tury gracza poświęconą wykładaniu łowców. Innymi słowy, jeśli gracz w pierwszej akcji zagra łowcę po stronie potworów, od razu przechodzi do wyłożenia potwora (pomija drugą akcję).
- 4** Dawnych Łowców po stronie potworów uważa się za potwory.

ZDOLNOŚCI DAWNYCH ŁOWCÓW

 **PRZECHERA (I ):** Kiedy umieszczasz go w krainie, umieść na potworze po prawej swój znacznik. Kopiujesz siłę i zdolność tego potwora. **Uwaga:** Jeśli skopiowany potwór posiada zdolność (I), natychmiast ją aktywuje. **Uwaga:** Przechera nie może kopiować Szeptuch.

+2

 **GUŚLARZ (T):** trzymuje +2 do siły za innego gracza w krainie. **(I)** Kiedy umieszczasz go w krainie, zamień kolejność łowców lub potworów w tej krainie.


 **TROPICIEL: (I):** Kiedy umieszczasz go w krainie, możesz nim podmienić jednego potwora. Podmieniony potwór trafia na twoją rękę. Możesz go w przyszłości zagrać (akcją zagrywania potwora). **Uwaga:** Korzystając z tej zdolności musisz przestrzegać **zasady jednej karty na krainę i zasadę samotników**.

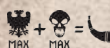

 **BÓJCA (T):** Kiedy umieszczasz go w krainie, umieść znacznik na znajdującym się w tej krainie łowcy. Ten łowca posiada od teraz siłę 0.

BÓSTWA (2 KARTY)

(2 KARTY)



WELES: Przygotowanie do gry: Talię potworów należy podzielić na potwory zwykłe i specjalne. Potwory specjalne należy odwrócić awersami ku górze. Oba stosy należy następnie potasować. Podczas rozgrywki zakrytych kart potworów nie należy odkrywać - zagrywa się je zakryte.
(Łowy): Zakryte karty należy odkryć dopiero, kiedy w danej krainie dojdzie do łowów.



ŚWIĘTOWID: Do łowów dochodzi tylko, jeśli zostanie osiągnięty limit potworów oraz limit łowców. Każde łowy przesuwają znacznik czasu o 1 dodatkowe pole.

BOSSOWIE

(2 KARTY)



KARMAZYNOWY SMOK: (Przegrana): Kiedy łowy zakończą się przegraną, umieść pod nim najsłabszego łowcę z tej krainy. Pod smokiem mogą się znajdować maksymalnie 2 postacie tego samego gracza.



(Koniec gry): Pod koniec gry gracz traci tyle punktów, ile siły mają znajdujący się tu jego łowcy.



WIJ: Póki znajduje się w grze, zawsze trwa noc.



(Przegrana): Dwaj najbardziej sławni gracze tracą tyle punktów, ile zdobyliby za 1 i 2 miejsce.

SIEDLISKA

(2 KARTY)



SZYB MGIEŁ: W krainach, w których przebywa lamia, siła wojowników spada do 1.



BAZYLI TRON: Przeszukaj talię potworów i umieść tu bazylijska. Zdolności łowców w grze nie działają.



CIEŻKE CZASY

ELEMENTY GRY



16 kart potworów 3-6



7 kart potworów 7-9



2 karty Meluzyny

Ciężkie czasy wprowadzają do gry naprawdę silne potwory! Gracze mogą wprowadzać te potwory do gry na szereg sposobów:

- 1 GRA TRUDNA:** Należy dodać do talii potworów karty potworów z siłą 7, 8 i 9 oraz meluzynę.
- 2 GRA BARDZO TRUDNA:** Należy dodać do talii potworów karty potworów z siłą 7, 8 i 9 oraz meluzynę, jednocześnie usuwając z gry wilkoszczury.
- 3 INDYWIDUALNY POZIOM TRUDNOŚCI:** Gracze zastępują karty potworów z gry podstawowej dowolną liczbą kart z tego dodatku, pamiętając jednak, aby talia potworów liczyła 54 karty, w tym 12 kart potworów specjalnych.

TRYB PRZETRWANIA

3

Tryb przetrwania to nowy wariant rozgrywki. Potwory zalewają krainę mroczną falą, nie liczy się już wygrana, ale samo przetrwanie!

PRZYGOTOWANIE DO GRY

- 1 Z talii potworów należy usunąć wszystkie Wilkoszczury (12) i Ćmoki (10). Do talii należy dodać dołączone do tego dodatku Strzygi (4), Lamie (4), Wiwerny (4), Bazyliuszki (4) oraz nowe karty potworów (9).
- 2 Swoje znaczniki gracze umieszczają na polu „12” toru Pogranicza.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

- 1 Gra toczy się normalnie, ale za każdym razem, kiedy kraina zostanie przegrana, gracze tracą punkty. Najsilniejszy gracz traci 0 punktów, drugi najsilniejszy gracz traci 1 punkt, trzeci najsilniejszy gracz traci 2 punkty. Pozostali gracze (w tym nieobecni) również tracą po 2 punkty.
- 2 Jeśli sława gracza spadnie do 0 lub mniej, gracz zostaje wyeliminowany z rozgrywki.
- 3 Pod koniec gry zwycięża gracz, który posiada najwięcej punktów sławy.
- 4 Gra może się zakończyć przegraną wszystkich graczy.

MELUZYNA (2 KARTY)



MELUZYNA (T): Kiedy umieszczasz ją w krainie, umieść znacznik na tej krainie. W tej krainie limit bohaterów spada o 1. Może to doprowadzić do wypchnięcia łowcy z krainy.





ZDRĄDZIECKI GOŚCINEC

ELEMENTY GRY

12 kart mieszkańców Sławii

12 kart bohaterów niezależnych

Ciężkie czasy wprowadzają do gry bohaterów niezależnych oraz mieszkańców Sławii. Oba rodzaje kart trafiają do talii potworów. Bohaterowie niezależni mogą nieznacznie ułatwić rozgrywkę, natomiast mieszkańcy wprowadzają element zysku i ryzyka!

BOHATEROWIE NIEZALEŻNI

 **ZBÓJ** (): Podczas wygranej fazy rozstrzygnięcia rabuje wszystkie skarby (gracze nie dostają kart potworów).

 **STRAŻNICZKA** (): Podczas wygranej fazy rozstrzygnięcia daje  +  1 punkt najmniej sławnemu graczowi z krainy.

  **CUDZOZIEMSKI SZPIEG (T)**: Kiedy umieszczasz go w krainie, umieść znacznik na łowcy/potworze po lewej/prawej. Ten zdolność tego łowcy lub potwora nie działa.

MIESZKAŃCY SLAWII

Mieszkańcy Sławii wprowadzają nową mechanikę, **bezbронnych**. Kiedy z talii potworów zostanie odkryta karta mieszkańca Sławii, aktywny gracz natychmiast umieszcza ją pod jedną z krain. Następnie odkrywa kolejną kartę potworów.



CHŁOPKA (): Kiedy łowy zakończą się wygraną, najsilniejszy gracz w krainie otrzymuje 1 skarb.



(Przegrana): Kiedy łowy zakończą się przegraną, najsławniejszy gracz w grze traci 1 punkt sławy.



HANDLARKA (): Kiedy łowy zakończą się wygraną, najsilniejszy gracz w krainie otrzymuje 2 skarby.



(Przegrana): Kiedy łowy zakończą się przegraną, najsławniejszy gracz w grze traci 2 punkty sławy.

INDEX

ZASADY PODSTAWOWE	1
Elementy gry	1
Cel gry	1
Przebieg gry	1
Przygotowanie do gry	1
Przebieg tury	1
Łowy	1
Koniec gry i zwycięstwo	1
Zdolności	1
ZASADY SZCZEGÓŁOWE	1
Alternatywna wersja planszy	1
Asymetryczni łowcy	1
Dawni Łowcy	1
Bohaterowie niezależni	1
Bohaterowie niezależni ze Zdradzkiego gościńca	1
Bossowie	1
Bóstwa	1
Kontrakty	1
Krainy z Dzikich rubieży	1
Mieszkańcy Sławii	1
Nowe potwory specjalne	1
Nowi łowcy	1
Potężne potwory specjalne	1
Ród Bociana	1
Ród Tura	1
Siedliska	1
Tryb przetrwania	1
Tryb solo	1
Warownie	1
Wydarzenia	1
Wykłęci	1
Zastęp Sławii	1
Zdolności specjalne podstawowych krain	1
Zdolności specjalne podstawowych łowców	1
Zdolności specjalne podstawowych potworów	1

SPIS KART

KARTY Z REWERSEM ORŁA

ŁOWCY NIEDŹWIEDZIA

Częstoleń	Guślarz
Głodzimir	Przechera
Grozimir	Woj.
Miedźwiedź	Bójca
Pożar	Woj.
Požoga	Tropiciel
Srogosz	Przechera
Stosław Żar	Tropiciel
Śnieżka	Guślarz
Żar Starszy	Bójca

ŁOWCY DZIKA

Bolączka	Przechera
Bolibór	Woj.
Boromira	Tropiciel
Bólesław	Bójca
Bórskra	Guślarz
Czarka	Tropiciel
Len Artycha	Przechera
Odyń	Bójca
Stary Kędychod	Guślarz
Strachbór	Woj.

ŁOWCY WILKA

Borko	Przechera
Jagoda	Guślarz
Szalej	Bójca
Szarka	Przechera
Tęgi Odwód	Tropiciel
Tęgosz	Woj.
Wadra	Tropiciel
Wojtan	Woj.
Wuj Suchomir	Guślarz
Żyrborka	Bójca

ŁOWCY SOWY

Duchacz	Przechera
Duszyczka	Guślarz
Myślisław	Bójca
Puchacz	Guślarz
Sóweczka	Przechera
Sych Czuby	Bójca
Świętożyń	Woj.
Uszanna	Tropiciel
Zamysł	Woj.
Zamysław	Tropiciel

ŁOWCY JELENIA

Białowarga	Przechera
Damroka	Tropiciel
Dobromira	Guślarz
Migot	Przechera
Nadgorlimir	Tropiciel
Nestor	Guślarz
Niechętek	Bójca
Pama	Woj.
Pamir Biały	Woj.
Trzepiń	Bójca

ŁOWCY ZASTĘPU SLAWII

Częstowojna	Woj.
Kapturek	Bójca
Slawika	Woj.
Szprot	Tropiciel
Zachęcik	Przechera
Żagiew	Guślarz

ŁOWCY BOCIANA

Bociawka	Bójca
Boć Silny	Woj.
Czarny Bocian	Woj.
Podstęp Młodszy	Przechera
Posep z Chwaszczy	Guślarz
Zasep	Tropiciel

ŁOWCY TURA

Chleb i Sól	Tropiciel
Dwurożec	Woj.
Pratur	Bójca
Pusztą	Guślarz
Sędzislav Mściwy	Przechera
Turo	Woj.

ŁOWCY WYKŁĘCI

Kościan Kęs	Bójca
Męczykij	Przechera
Przerost Dziki	Woj.
Reszko i Reszka	Guślarz
Utarg	Tropiciel
Zły Książę	Woj.

DAWNI ŁOWCY

Częstowojna	Woj.
Kapturek	Bójca
Slawika	Woj.
Szprot	Tropiciel
Zachęcik	Przechera
Żagiew	Guślarz

ŁOWCY BOCIANA

Borsan	Tropiciel
Koźlarz	Woj.
Ojcym Win	Woj.
Słodkogorzka	Guślarz
Spląsztych	Przechera
Zefir	Bójca

BOHATEROWIE NIEZALEŻNI

Cudzoziemski szpieg (Zdradziecki gościniec)

Kronikarka

Lewan (promo)

Slawia (promo)

Strażniczka (Zdradziecki gościniec)

Zbój (Zdradziecki gościniec)

MIESZKAŃCY SLAWII

Chłopka

Handlarka

KARTY Z REWERSEM CZASZKI

POTWORY SPECJALNE

Baba cmentarna (Dzikie rubieże)
Bezcost (Dzikie rubieże)
Bies
Leszy (Dzikie rubieże)
Licho
Meluzyna (Ciężkie czasy)
Mimik
Ogniki (Dzikie rubieże)
Południca (Dzikie rubieże)
Rusalka (Dzikie rubieże)
Stolem
Szeptucha (Dzikie rubieże)
Utopiec
Wiła

POTWORY ZWYKŁE

Bazyliśzek
Burobies (Ciężkie czasy)
Ćmok
Lamia
Latawiec (Ciężkie czasy)
Smok bagienny (Ciężkie czasy)
Strzyga
Wilkoszczur
Wiwerna
Bossowie
Wąpierz
Czarnobies
Żerca Czarnoboga
Kościej
Karmazynowy smok (Dzikie rubieże)
Wij (Dzikie rubieże)

KARTY Z REWERSEM DRZEWA

KRAINY

Biadobure (Dzikie rubieże)
Błade Szczyty (Dzikie rubieże)
Błądnia
Błękitnik
Całusy (Dzikie rubieże)
Czarcia Wieżycza
Czarna Dola
Czerepsk (Dzikie rubieże)
Dolina Warków
Głębnia
Głuchociemnie
Jezioro Mglacz
Kłęt
Krasnale Kazamaty
Książęce Jaskinie
Ostatnie Sioło

Podpuszcz Wschodnia

Solnica
Stare Gore
Starogród
Stolemowe Turnie
Szkieletnia
Ścież
Trójród (Dzikie rubieże)
Trupie Moczary
Wyspa Zatoczna (Dzikie rubieże)
Wronie Stepy
Zielone Czuby
Złoziem
Zam

SIEDLISKA

Ćmoczy Łan
Kościana Czeluść
Przekłeta Grzęda
Szyb Mgieł (Dzikie rubieże)
Bazyli Tron (Dzikie rubieże)
Wydarzenia
Decydujące starcie
Pogoń
Wielkie łowy

WAROWNIE

Twierdza Kodiak (Ród Niedźwiedzia)
Odwet (Ród Dzika)
Podlin (Ród Wilka)
Twierdza Złotogóra (Ród Jelenia)
Mętnogęstwa (Ród Sowy)
Korona (Zastęp Sławii)
Sławoujście (Ród Bociana)
Czerichron (Ród Tura)
Matnia (Wyklęci)
Iglica (Dawni Łowcy)

BÓSTWA

Czarnobóg
Swarożyc
Perun
Zorza
Weles (Dzikie rubieże)
Świętowid (Dzikie rubieże)