



NIDAVELLIR

И У Ч Д Ф К М М У Р

INSTRUKCJA

W KRÓLESTWIE KRASNOLUDÓW OD TYSIĄCLECI PANOWAŁ POKÓJ.

NIESTETY, W DZIKICH I MROŻNYCH KRAINACH NIDAVELLIRU NIK NIE TRWA WIECZNIE. KRES SPOKOJU NADSZEDŁ, GDY ZAPOMNIANE ZŁO ZBUDZIŁO SIĘ PONOWNIE. STRASZLIWE DUDNIENIE WSTRZĄSNĘŁO FUNDAMENTAMI KRASNOLUDZKICH MIAST, A PIEKIELNE PŁOMIENIE ROZDAREY NIEBO. GDZIEŚ DALEKO, WŚRÓD MRO CZNYCH I NIEZNANYCH OSTĘPÓW KONTYNENTU PRZEBUDZIŁO SIĘ COŚ ZŁOWROGIEGO. NIKT NIE WIEDZIAŁ, SKĄD SIĘ WZIĘŁO.

BEZLITOSNY SMOK FAFNIR, UWIĘZIONY WSPÓLNYMI SIŁAMI KRASNOLUDÓW I CZARODZIEJÓW WIEKI TEMU, WŁAŚNIE SIĘ UWOLNIŁ, ABY DOKONAĆ ZEMSTY: GRABIĆ I PALIĆ WSZYSTKO NA SWEJ DRODZE. I JAK PRZYSTAŁO NA KAŻDEGO MĄDREGO ZŁODZIEJA, WYRUSZY TAM, GDZIE CHKIWOŚĆ DOPROWADZIŁA DO NAJWIĘKSZEGO NAGROMADZENIA ZŁOTA: DO KRÓLESTWA KRASNOLUDÓW!

JAKO CZCIGODNY ELVALAND, SZANOWANY CZŁONEK RADY I DOWÓDCA WOJENNY, ZOSTAŁEŚ WYSŁANY PRZEZ KRÓLA, ABY POWOŁAĆ ARMIE ZDOLNĄ PRZECIWSTRAWIĆ SIĘ TEMU KRWIOŻERCZEMU POTWOROWI I POKONAĆ GO. MUSISZ ODWIEDZIĆ KAŻDĄ KARCZMĘ W KRÓLESTWIE, NAJAJC NAJZDOLNIEJSZYCH KRASNOLUDÓW ORAZ ZWERBOWAĆ NAJBARDZIEJ PRESTIŻOWYCH BOHATERÓW, BY ZEBRAĆ JAK NAJLEPSZY ODDZIAŁ I POKONAĆ ŚMIERTELNEGO WROGA! DZIAŁAJ Z NALEŻYTĄ SUMIENNOŚCIĄ, A PRZEDĘ WSZYSTKIM NIE SZCZĘDŹ WYDATKÓW, BO O ILE KRÓL NAGRODZI NAJLEPSZYCH Z WAS, ZAPEWNE RÓWNIEŻ UKARZE TYCH, KTÓRYM UDAŁO SIĘ POWOŁAĆ ZALEDWIE NĘDZNĄ ZBIERANINĘ STRACENIÓW!

Cel gry

Gracze wcielają się w Elvalandów, którym Król Krasnoludów powierzył zadanie powołania **armii** zdolnej pokonać niesławnego Fafnira. Elvaland, który zgromadzi **armię** o najwyższym **Ostatecznym Poziomiu Odwagi**, wygra grę i dostąpi zaszczytu pokonania smoka.

Słowniczek na stronie 23 pomoże lepiej zapoznać się z występującymi w grze pojęciami.

Spis treści

Przygotowanie gry	♦ 4 ♦	Koniec Etapu	♦ 12 ♦
Opis planszy i kart	♦ 6 ♦	Opis Bohaterów	♦ 14 ♦
Określanie Poziomu Odwagi każdej z profesji	♦ 7 ♦	Legendy Nidavelliru	♦ 18 ♦
Przebieg rundy	♦ 8 ♦	Słowniczek	♦ 23 ♦

Elementy gry

87 kart **Krasnoludów** należących do 5 profesji:

A • 18 kart **Wojowników**,

B • 16 kart **Łowców**,

C • 16 kart **Górników**,

D • 20 kart **Kowali**,

E • 16 kart **Odkrywców**,

F • 1 karta **Wybitnego Kowala**
(Odznaka Kowala)



5 kart **Odznak**

5 kart **Królewskich Darów**



21 kart **Bohaterów**



3 karczemne szyldy



5 osobistych
plansz **Mapy Królestwa**



3 znaczniki
wymiany klejnotów



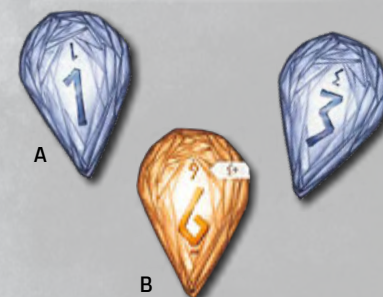
6 klejnotów:

A • 5 zwykłych klejnotów

1, 2, 3, 4, 5

B • 1 unikatowy klejnot 6

(Odznaka Górnika)



60 złotych monet:

A • 25 zwykłych monet $\diamond_{x5} | 2_{x5} | 3_{x5} | 4_{x5} | 5_{x5}$

(po 1 zestawie na Elvalanda),

B • 1 unikatowa moneta 3 (Odznaka Łowcy),

C • 34 monety z Królewskiego Skarbca:

$5_{x2} | 6_{x2} | 7_{x3} | 8_{x2} | 9_{x3} | 10_{x2} | 11_{x3} | 12_{x2} | 13_{x2} | 14_{x2} | 15_{x1} | 16_{x1}$

$17_{x1} | 18_{x1} | 19_{x1} | 20_{x1} | 21_{x1} | 22_{x1} | 23_{x1} | 24_{x1} | 25_{x1}$



1 Królewski Skarbiec


4 stojaki na karty

1 notes na punkty

Gra na 2 Elvalandów

Gra przebiega na normalnych zasadach, z wyjątkiem:

Przygotowanie gry:

Usuń po 2 monety o wartości 7, 9 oraz 11 z Królewskiego Skarbcza i odłóż je z powrotem do pudełka. 


Przybycie Krasnoludów:

Na początku każdej rundy umieść w każdej karczmie po 3 karty Krasnoludów. Po tym, jak zgodnie z kolejnością określoną w wyniku licytacji każdy Elvaland dobierze kartę Krasnoluda, odrzuć niewybraną kartę.

Gra na 3 Elvalandów

Gra przebiega na normalnych zasadach, z wyjątkiem:


Przygotowanie gry:

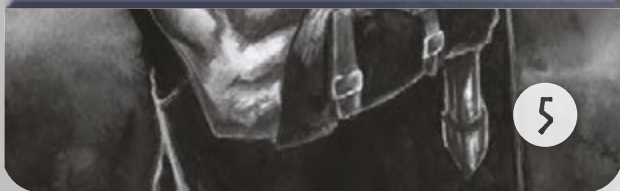
Usuń po 2 monety o wartości 7, 9 oraz 11 z Królewskiego Skarbcza i odłóż je z powrotem do pudełka. 

Gra na 5 Elvalandów

Gra przebiega na normalnych zasadach, z wyjątkiem:

Przygotowanie gry:

Dodaj karty Krasnoludów oznaczone symbolem  w prawym dolnym rogu do odpowiednich talii Etapu 1 oraz Etapu 2.



Początek przygody z Nidavellirem

Podczas pierwszej rozgrywki, dla łatwiejszego zapoznania się z zasadami najlepiej nie używać następujących kart Bohaterów:

THRUD ŁOWCA GŁÓW
YLUD NIEPRZEWIDYWALNA
ULINE WIESZCZKA





Dodatkowe zasady i zdolności powyższych Bohaterów są bardziej zaawansowane i mogą stanowić wyzwanie podczas początkowych rozgrywek. Oczywiście jest to jedynie sugestia i to od was zależy, jak chcecie grać.

Przygotowanie gry

1 • Rozdaj każdemu Elvalandowi planszę i 5 zwykłych monet.



2 • Weź odpowiednie klejnoty, zależnie od liczby Elvalandów biorących udział w rozgrywce.

5 Elvalandów Klejnoty 1, 2, 3, 4, 5	
4 Elvalandów Klejnoty 2, 3, 4, 5	
3 Elvalandów Klejnoty 3, 4, 5	
2 Elvalandów Klejnoty 4, 5	


• Losowo rozdaj każdemu po jednym klejnocie. Elvalandowie umieszczają je odkryte w gniazdach swoich plansz.

3 • Umieść na środku obszaru gry 3 karczemne szyldy (Rozbawionego Goblina, Tańczącego Smoka i Błyszczącego Konia) oraz znaczniki Wymiany Klejnotów.

4 • Umieść wszystkie karty Bohaterów na trzech stojakach, tak by lekko na siebie zachodziły, ale nie zasłaniały lewej strony żadnej z kart.

5 • Umieść karty Odznak na stojaku, tak by lekko na siebie zachodziły, ale nie zasłaniały lewej strony żadnej z kart.

6 • Wyjmij z pudełka Królewski Skarbiec  i umieść wszystkie monety w oznaczonych miejscach.

7 • W przypadku gry z udziałem mniej niż 5 Elvalandów, odłóż do pudełka karty oznaczone  w prawym dolnym rogu.

8 • Potasuj karty Etapu 1 i umieść tak utworzoną talię obok Królewskiego Skarbcza.

9 • To samo zrób z kartami Etapu 2.



Królewski Skarbiec

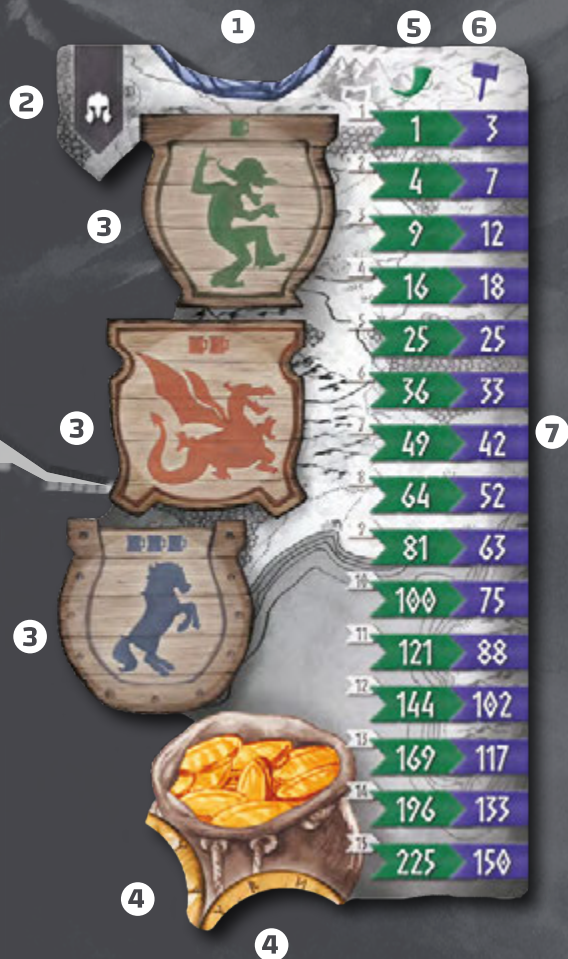
Pamiętaj, by przed pierwszą rozgrywką złożyć go, kierując się numerami przy nacięciach.





Przygotowanie gry dla 4 Elvalandów

Opis planszy



- 1 Gniazdo
- 2 Strefa dowodzenia
- 3 Pole karczmy
- 4 Sakiewka
- 5 Ostateczny Poziom Odwagi – łowcy
- 6 Ostateczny Poziom Odwagi – kowale
- 7 Armia

Opis kart

Karta Krasnoluda

- 1 Profesja
- 2 Ranga oraz Punkty Odwagi
- 3 Karta używana w rozgrywce z 5 Elvalandami



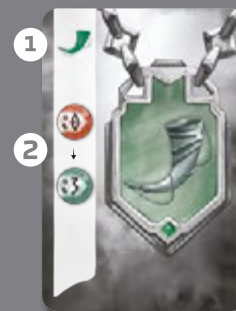
Karta Bohatera

- 1 Imię
- 2 Profesja
- 3 Ranga oraz Punkty Odwagi
- 4 5 Zdolności karty Bohatera



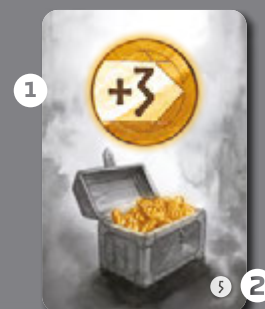
Karta Odznaki

- 1 Profesja powiązana z tą odznaką
- 2 Efekt karty



Karta Królewskich Darów

- 1 Efekt karty
- 2 Karta używana w rozgrywce z 5 Elvalandami



Określanie Poziomu Odwagi każdej z profesji



WOJOWNIKY



Ich **Poziom Odwagi** jest równy sumie ich **Punktów Odwagi**, do której Elvaland o największej liczbie **rang** w kolumnie **Wojowników** dodaje wartość swojej najcenniejszej **monety**. W przypadku remisu wszyscy remisujący Elvalandowie dodają wartość swojej najcenniejszej **monety** do **Poziomu Odwagi** swoich Wojowników.



ŁOWCY

Ich **Poziom Odwagi** jest równy liczbie rang łowców do kwadratu. Aby usprawnić liczenie, wystarczy sprawdzić pole na swojej planszy odpowiadające ostatniej randze w ich kolumnie.



GÓRNIKY



Ich **Poziom Odwagi** jest równy sumie ich **Punktów Odwagi** pomnożonej przez liczbę **rang** w ich kolumnie.



KOWALE

Ich **Poziom Odwagi** stanowi ciąg matematyczny (+3, +4, +5, +6, ...). Aby usprawnić liczenie, wystarczy sprawdzić pole na swojej planszy odpowiadające ostatniej randze w ich kolumnie.



ODKRYWCY

Ich **Poziom Odwagi** jest równy sumie ich **Punktów Odwagi**.



Punkty Odwagi Kowali i Łowców

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	
	3	7	12	18	25	33	42	52	63	75	88	102	117	133	150	168	187	207	228	250	273	297	322	348	375	
	1	4	9	16	25	36	49	64	81	100	121	144	169	196	225	256	289	324	361	400	441					

Przebieg rundy

Początek rundy

1. PRZYBYKIE KRASNOLUDÓW

- * Umieść w każdej karczmie X odkrytych kart obecnego Etapu. X jest równe liczbie Elvalandów biorących udział w grze (z wyjątkiem gry na **2 Elvalandów**, patrz strona 4).

ELVALANDOWIE ZAPOZNAJĄ SIĘ Z GOŚCIAMI KAŻDEJ KARCZMY, BY OKREŚLIĆ ODPowiednią OFERTĘ, W ZALEŻNOŚCI OD TEGO, CZEGO POTRZEBUJĄ ORAZ NA CO MOGĄ POSTAWIĆ POZOSTALI.

2. LIKYTACJA

Wszyscy Elvalandowie rozgrywają ten krok jednocześnie.

- * Każdy z nich zbiera swoje **5 monet**, a następnie umieszcza po 1 wybranej zakrytej **monecie** na każdym **polu karczmy** swojej planszy.
- Dwie niewykorzystane **monety** należy umieścić zakryte w **sakiewce** swojej planszy.

Wartość zaoferowanej **monety** określa kolejność, w jakiej Elvalandowie będą rozgrywali swoje tury przy rozpatrywaniu każdej z karczm.

Rozpatrywanie karczm

Każda karczma jest rozpatrywana po kolei, zaczynając od **Karczmy pod Rozbawionym Goblinem**. Po rozpatrzeniu **Karczmy pod Rozbawionym Goblinem**, Elvalandowie przechodzą do **Karczmy pod Tańczącym Smokiem**, a potem do **Karczmy pod Błyszczącym Koniem**.

1. ODKRYKIE OFERT

Ten krok jest rozgrywany jednocześnie.

- * Elvalandowie odkrywają swoje **monety** umieszczone na ich planszy na **polu karczmy**, która jest obecnie rozpatrywana – i tylko na tym polu.

Moneta o najwyższej wartości określa, kto zostaje aktywnym Elvalandem. Jeżeli kilku Elvalandów zaoferowało **monetę** o takiej samej wartości, remis rozstrzyga się za pośrednictwem **klejnotów** – posiadacz **klejnotu** o wyższej wartości wygrywa (patrz **Rozstrzygnięcie remisów**).



Olek (klejnot 3) postawił swoją **monetę** o wartości 5, Aga (klejnot 5) i Janek (klejnot 1) postawili **monety** o wartości 2. Olek zostaje aktywnym Elvalandem. Po rozegraniu przez niego swojej tury nastąpi kolej Agi, a na końcu Janka.

Gra składa się z **dwóch Etapów**.

2 lub 3 Elvalandów:
Każdy Etap trwa **4 rundy**.

4 lub 5 Elvalandów:
Każdy Etap trwa **3 rundy**.



Rozstrzygnięcie remisów

W przypadku zagrania na daną karczmę **monet** o takiej samej wartości, kolejność rozgrywania tur jest określana przez wartość **klejnotów** remisujących Elvalandów. Aktywnym Elvalandem zostaje posiadacz **klejnotu** o najwyższej wartości.

Remisujący Elvalandowie rozgrywają tury zgodnie z malejącą wartością swoich **klejnotów**.



2. TURA AKTYWNEGO ELVALANDA

W następującej kolejności:

- * Wybierz kartę z obecnie rozpatrywanej karczmy. W zależności od swojego wyboru umieść kartę **Krasnoluda** w swojej **armii** lub natychmiast rozpatrz **Królewskie Dary** (patrz **Przekuwanie monet** na str. 11).
- * Dobierz kartę **Bohatera**, jeżeli zostały spełnione warunki werbunku.
- * Wymień **monetę**, jeżeli postawiłeś **monetę** o wartości 0 (patrz **Wymiana monet** na str. 11).

Zgodnie z malejącą wartością zaoferowanych **monet** (lub **klejnotów** w przypadku remisu), następny Elvaland zostaje aktywnym Elvalandem i rozgrywa swoją turę.

Kowal **Łowca** **Odkrywca** **Górnik** **Wojownik**

Pierwszy szereg

W ramach rozpatrywania pierwszych czterech karczm Olek powołał do swojej **armii Kowala, Łowcę, Odkrywcę i Górnika.**

W trakcie drugiej rundy, podczas piątego rozpatrywania karczmy, powołał jeszcze **Wojownika**, tym samym wypełniając szereg złożony z jednej **rangi** każdej z profesji.

Natychmiast werbuje **Bohatera**. Dobiera Tarę i dodaje ją do swojej kolumny **Wojowników**.

Pierwszy szereg
Drugi szereg

W trakcie trzeciej rundy, podczas dziewiątego rozpatrywania karczmy, Olek powołał **Łowcę** do swojej **armii**. W ten sposób uzupełnił wszystkie **rangi** w drugim szeregu. Werbuje Idunn i dodaje ją do swojej kolumny **Odkrywców**.

Umieszczanie karty Krasnoluda w swojej armii

Kiedy z obecnie rozpatrywanej karczmy dobierasz kartę **Krasnoluda**, natychmiast dodaj ją do twojej **armii**:

- Jako pierwszą w nowej kolumnie, jeżeli to pierwsza karta **Krasnoluda** danej profesji,
- Jako kolejną w kolumnie kart danej profesji, jeżeli jakieś już posiadasz.

Karty należy układać tak, by ich **rangi** zawsze były widoczne.

Werbowanie Bohatera

Kiedy w wyniku dołożenia karty **Krasnoluda** do twojej **armii** utworzysz szereg złożony z jednej **rangi** każdej z profesji, musisz natychmiast dobrać jedną spośród dostępnych kart **Bohaterów**.



- Dodaj kartę **Bohatera** będącego przedstawicielem jednej z 5 profesji do odpowiedniej kolumny twojej **armii**. Jeżeli w efekcie dołożenia tej karty wypełnisz kolejny szereg, natychmiast zwerbuj kolejnego **Bohatera**. Dokładając kartę **Bohatera**, możesz wypełnić kilka szeregów jednocześnie.

- Umieść kartę **Neutralnego Bohatera** w **strefie dowodzenia** po lewej stronie twojej planszy. Jeżeli zdolność **Neutralnego Bohatera** temu zaprzecza, zastosuj się do jej zasad (patrz **Opis Bohaterów** na str. 14). Umieszczenie go w twojej **armii** może doprowadzić do utworzenia nowego szeregu 5 różnych profesji i werbunku kolejnego **Bohatera**.

UWAGA!

Aby móc w trakcie gry dobrać nową kartę Bohatera, liczba pełnych szeregów w danej armii musi zawsze być równa liczbie już zwerbowanych do niej Bohaterów +1.

Kilka szeregów wypełnionych dzięki karcie Bohatera lub karcie Wybitnego Kowala

Szereg z 5 rangami

Olek dodaje kartę **Kowala** do swojej **armii**, w efekcie wypełniając szereg złożony z **rangi** każdej z profesji.

Następnie werbuje Aegura, co, dzięki wypełnieniu dwóch szeregów jednocześnie, pozwala mu zwerbować dwóch kolejnych **Bohaterów**.

3. WYMIANA KLEJNOTÓW

Po tym, jak każdy rozegrał swoją turę, Elvalandzi, którzy zaoferowali **monety** o tej samej wartości, wymieniają się **klejnotami**. Następnie rozpoczyna się rozpatrywanie kolejnej karczmy.

Wróć do 1. ODKRYCIE OFERT.

Wymiana Klejnotów

Po rozpatrzeniu każdej karczmy Elvalandzi, którzy zaoferowali **monety** o tej samej wartości, wymieniają się między sobą **klejnotami**. Po wymianie Elvalandzi umieszczają nowe **klejnoty** w **gniazdach** swojej planszy.

Remis między 2 Elvalandami:

- Elvalandzi wymieniają się swoimi **klejnotami**.



Remis między 3 Elvalandami:

- Tylko właściciele **klejnotów** o najwyższej i najniższej wartości wymieniają się między sobą.
- Środkowy **klejnot** pozostaje u właściciela.



Remis między 4 Elvalandami:

- Właściciel **klejnotu** o najniższej wartości wymienia się z właścicielem **klejnotu** o najwyższej wartości.
- Właściciele pozostałych dwóch **klejnotów** wymieniają się między sobą.



Remis między 5 Elvalandami:

- Wymiana przebiega jak w przypadku 4 Elvalandów.
- Środkowy **klejnot** pozostaje u właściciela.



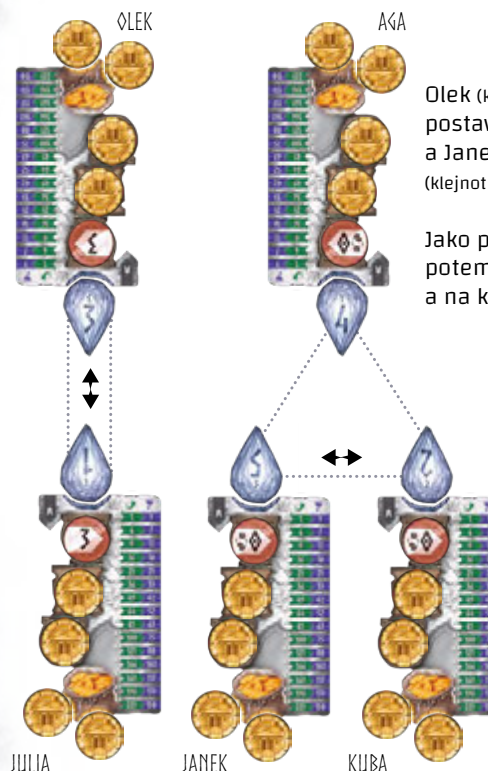
Unikatowy klejnot o wartości 6 (Odznaka Górnika)

Ten klejnot nie podlega wymianie.

Oznacza to, że wymianę **klejnotów** należy przeprowadzić tak, jakby właściciel tego **klejnotu** nie brał w niej udziału.



Wymiana **klejnotów** następuje po rozpatrzeniu każdej z karczm, by dać remisującym Elvalandom możliwość rozgrywania tur w różnej kolejności.



Olek (klejnot 3) i Julia (klejnot 1) postawili swoje **monety** o wartości 3, a Janek (klejnot 5), Aga (klejnot 4) i Kuba (klejnot 2) **monety** o wartości 0.

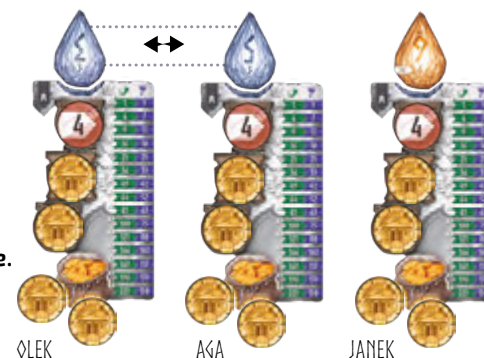
Jako pierwszy turę rozgrywa Olek, potem Julia, Janek, Aga, a na końcu Kuba.

Po rozpatrzeniu karczmy:

- Olek i Julia przeprowadzają **wymianę** między 2 remisującymi Elvalandami.
- Janek, Aga i Kuba przeprowadzają **wymianę klejnotów** między 3 remisującymi Elvalandami. Aga zachowuje swój **klejnot**.

Olek (klejnot 3), Aga (klejnot 5) i Janek (klejnot 6) remisują, ponieważ wszyscy postawili **monetę** o wartości 4.

Janek nie bierze udziału w wymianie, ponieważ ma **unikatowy klejnot o wartości 6, który nie podlega wymianie**. Olek i Aga przeprowadzają **wymianę** jak w przypadku remisu 2 Elvalandów.



Kolejna runda

Po rozpatrzeniu wszystkich karczm Elvalandzi zbierają swoje **monety** i rozpoczynają kolejną rundę.

Wymiana monet

Kiedy zaoferujesz **monetę** o wartości 0:

- Odkryj **monety** znajdujące się w twojej **sakiewce**,
- Zsumuj wartość obu tych **monet**,
- Odrzuć z **sakiewki monetę** o najwyższej wartości,
- Weź z **Królewskiego Skarbcza monetę** o wartości równej uzyskanej sumie i umieść ją w twojej **sakiewce**.
- Z powrotem zakryj **monety** znajdujące się w twojej **sakiewce**.



Odrzucanie monet



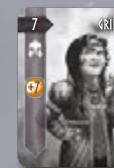
Monetę należy odrzucić w następstwie wymiany lub przekucia.

- W przypadku **zwykłych monet** (czerwone), odłóż daną **monetę** z powrotem do pudełka, nie będzie już wykorzystywana podczas tej rozgrywki.
- W przypadku **monet z Królewskiego Skarbcza** (żółte), odłóż daną **monetę** na odpowiadające jej wartości miejsce w **Królewskim Skarbcu**.



Przekuwanie monet

Kiedy rozpatrujesz kartę oznaczoną symbolem przekucia monety +X (**patrz Królewskie Dary, Królewski Namiestnik, GRID**):



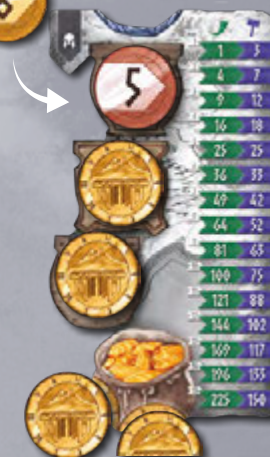
- Natychmiast dodaj X do wartości jednej z **monet** na twojej planszy (niezależnie czy znajduje się na już rozpatrzonej, właśnie rozpatrywanym lub czekającym na rozpatrzenie **polu karczmy** czy też w **sakiewce**).
- Odrzuć daną **monetę** i weź **monetę** o nowej wartości z **Królewskiego Skarbcza**.

Nową **monetę** umieść w miejscu odrzuconej **monety**:

Odkrytą
w przypadku rozpatrzonego
lub rozpatrywanego
polu karczmy.



Zakrytą
w przypadku **sakiewki**
lub nierozpatrzonego **polu**
karczmy.



Remisy i przekuwanie monet podczas rozpatrywania karczmy

Do remisów dochodzi po odkryciu ofert. Przekucie **monety** umieszczonej na właśnie rozpatrywanym **polu karczmy** nie zmienia tej sytuacji i po rozpatrzeniu karczmy remisujący Elvalandowie muszą wymienić się **klejnotami**.

- Jeżeli **moneta** o danej wartości nie jest dostępna, weź pierwszą dostępną w **Królewskim Skarbcu monetę** o wyższej wartości. W rzadkich przypadkach, gdy nie ma już **monet** o wyższej wartości, weź pierwszą dostępną w **Królewskim Skarbcu monetę** o niższej wartości (o wartości najbliższej do wymaganej).

- Nie możesz zabrać z **Królewskiego Skarbcza monety** odrzuconej w ramach właśnie przeprowadzanej wymiany lub przekucia.



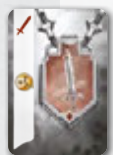
- **Monety o wartości 0 nie można przekuć.**



Koniec Etapu 1: Przegląd wojsk

Na końcu rundy, w której skończyła się talia **Etapu 1**, król dokonuje przeglądu wojsk. Elvaland o największej liczbie **rang** danej profesji zdobywa odpowiadającą jej **odznakę**. W przypadku remisu nikt nie zdobywa danej karty **Odznaki**. **Klejnoty** nie rozstrzygają remisów podczas przeglądu wojsk.

Karty Odznak są przyznawane w następującej kolejności:



Królewski Namiestnik **Większość Wojowników**

Natychmiast przekazuj jedną z twoich **monet** o **+5** (patrz **Przekuwanie monet** na str. 11). Umieść tę kartę **Odznaki** w twojej **strefie dowodzenia**.



Wielki Łowczy **Większość Łowców**

Natychmiast wymień swoją **monetę** o wartości 0 na **unikatową monetę** o wartości 3. **Unikatowa moneta** również umożliwia wymianę monet i nie może zostać przekazana. Umieść tę kartę **Odznaki** w twojej **strefie dowodzenia**.



Złotnik Koronny **Większość Górników**

Umieść **unikatowy klejnot** o wartości 6 na swoim obecnym klejnocie. Na końcu gry dodaj 3 punkty do twojego **Ostatecznego Poziomu Odwagi**. Tego **klejnotu** nie można wymieniać, nawet w przypadku remisu z innym Elvalandem. Podczas rozpatrywania karczm wszystkie remisy z twoim udziałem będą rozstrzygane dzięki niemu na twoją korzyść. Umieść tę kartę **Odznaki** w twojej **strefie dowodzenia**.



Naczelnny Zbrojmistrz **Większość Kowali**

Natychmiast dodaj do twojej **armii** kartę **Wybitnego Kowala** o 2 rangach. Umieszczenie tej karty może doprowadzić do zwerbowania **Bohatera**. Umieść tę kartę **Odznaki** w twojej **strefie dowodzenia**.



Pionier Królestwa **Większość Odkrywców**

Dobierz 3 karty z talii **Etapu 2** i rozpatrz 1 z nich:

- Jeżeli to karta **Krasnoluda**, natychmiast dodaj ją do twojej armii. Umieszczenie tej karty może doprowadzić do zwerbowania **Bohatera**.
- Jeżeli to karta **Królewskich Darów**, przekazuj jedną z twoich **monet**.

Wtasuj pozostałe dwie karty z powrotem do talii **Etapu 2**.

Umieść tę kartę **Odznaki** w twojej **strefie dowodzenia**.

Jeżeli nikt nie zdobył tej Odznaki, odrzuć bez rozpatrywania wierzchnią kartę z talii Etapu 2.

Potasuj karty **Etapu 2** i rozpocznijcie kolejną rundę. Dalsza rozgrywka przebiega na takich samych zasadach jak **Etap 1**.



UWAGA

Większość jest określana na podstawie największej liczby **rang** danej profesji w armii, a nie sumy ich **Punktów Odwagi** czy liczby kart.

1 Ranga

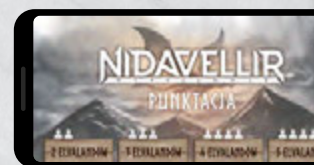
2 Rangi

3 Rangi

Koniec Etapu 2 i koniec gry

Na końcu rundy, w której skończyła się talia **Etapu 2**, Elvalandowie podliczają **Ostateczny Poziom Odwagi** swoich armii, sumując:

- Poziom Odwagi każdej z profesji w armii (patrz **Określanie Poziomu Odwagi każdej z profesji** na str. 7),
- **Poziom Odwagi** zwerbowanych **Neutralnych Bohaterów**, znajdujących się w **strefie dowodzenia**,
- wartość wszystkich posiadanych **złotych monet**.



Dla szybszego podliczania punktów skorzystaj z naszej aplikacji, dostępnej w App Store i Google Play

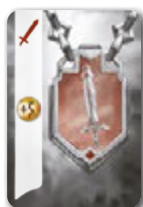
Olek			
52			
16			
20			
12			
34			
17			
53			
204			

Elvaland posiadający **unikatowy klejnot** o wartości 6 dodaje 3 **Punkty Odwagi** przy podliczaniu wartości swoich **złotych monet**.



W tym przykładzie Olek ma największą liczbę **rang Wojowników**. W związku z tym dodaje wartość swojej najcenniejszej **monety** do **Poziomu Odwagi** swoich **Wojowników**.

17 Punktów Odwagi



1	3
4	7
9	12
16	18
25	25
36	33
49	42
64	52
81	63
100	75
121	88
144	102
169	117
196	133
225	150

Poziom Odwagi:
3 rangi = 12 punktów



Poziom Odwagi:
4 rangi = 16 punktów



Poziom Odwagi:
34 punkty



Poziom Odwagi:
4 Punkty Odwagi
x 5 rang = 20 punktów



Poziom Odwagi:
28 pkt + 24 pkt =
52 punkty



53 Punkty Odwagi

Ostateczny Poziom Odwagi Olka wynosi 204 punkty.

Elvaland, który osiągnął najwyższy **Ostateczny Poziom Odwagi**, wygrywa grę i to jemu przypada zaszczyt poprowadzenia swoich wojsk przeciwko smokowi. W przypadku remisu zwycięstwo i zaszczyt stawienia czoła Fafnirowi przypada wszystkim remisującym Elvalandom.

Elvaland o największej liczbie **rang Wojowników** dodaje wartość swojej najcenniejszej **monety** do **Poziomu Odwagi** swoich **Wojowników**. Dany Elvaland dodaje wartość tej **złotej monety** zarówno przy sumowaniu wartości posiadanych **monet**, jak i przy podliczaniu punktów za **Wojowników**.

Jeżeli kilku Elvalandów remisuje przy określaniu tej większości, każdy z nich dodaje wartość swojej najcenniejszej **monety** do **Poziomu Odwagi** **Wojowników**.

UWAGA

Tak jak w przypadku **Odznak**, większość jest określana na podstawie **największej liczby rang** danej profesji, a nie sumy ich **Punktów Odwagi** czy liczby kart.

Opis Bohaterów



Karty

Neutralnych Bohaterów

Umieść je w twojej strefie dowodzenia, o ile opis karty nie stanowi inaczej.

DWERGOWIE PIĘCIU BRACI

Dodaj X punktów do twojego **Ostatecznego Poziomu Odwagi**. Wartość X jest zależna od liczby zwerbowanych braci:

13	40	81	108	135

Kilku graczy może skusić się na tą strategię.

POWIADA SIĘ, ŻE ZEBRANIE WSZYSTKICH 5 BRACI W JEDNEJ ARMII GRANICZY Z NIEMOŻLIWOŚCIĄ.

Olek zwerbował dwóch braci. Dodaje **40 punktów** do swojego **Ostatecznego Poziomu Odwagi**.

SKAA NIEPOJĘTA

Dodaj 17 punktów do twojego **Ostatecznego Poziomu Odwagi**.

ASTRID ZAMOŻNA

Dodaj X punktów do twojego **Ostatecznego Poziomu Odwagi**. Wartość X jest równa najcenniejszej **monecie**, jaką posiadasz.



Jeżeli posiadasz **monetę** o wartości 25, zdobędziesz dzięki Astrid 25 punktów.

GRID PRZEDSIĘBIORCZA

Dodaj 7 punktów do twojego **Ostatecznego Poziomu Odwagi**. Po jej zwerbowaniu natychmiast przekuj jedną z twoich **monet** o +7 (patrz **Przekuwanie monet** na str. 11).



ULINE WIESZCZKA

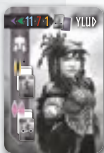
Dodaj 9 punktów do twojego **Ostatecznego Poziomu Odwagi**. W każdej rundzie, podczas licytacji, zatrzymaj **monety** w dłoni, zamiast umieszczać je na planszy. Podczas rozpatrywania **karczmy** zaczekaj, aż pozostali Elvalandowie odkryją swoje **monety**, a następnie umieść wybraną, odkrytą monetę na odpowiednim **polu karczmy**. Dalszy ciąg rozpatrywania **karczmy** przebiega normalnie. W przypadku **wymiany monet** musisz wybrać na końcu tury, które **monety** z ręki zsumujesz, by przeprowadzić wymianę. Wymiana przebiega na normalnych zasadach, z tą różnicą, że nową **monetę** również schowaj w dłoni. Nie umieszczaj żadnych **monet** w **sakiewce**.

W przypadku **przekuwania monet**:

- Jeżeli wybierzesz **monetę** z ręki, nową **monetę** również schowaj w dłoni.
- Jeżeli wybierzesz **monetę** z już rozpatrzonego lub właśnie rozpatrywanego **polu karczmy**, wymień ją na nową **monetę**.

Trzymane w dłoni **monety** możesz później umieścić na **polu karczmy**, która dopiero będzie rozpatrzona. **Monety** znajdujące się na twojej planszy pozostają na swoim miejscu do końca trwającej rundy.

Zdolność Uline aktywuje się od razu, gdy zdobędziesz jej kartę. Oznacza to, że gdy tylko zwerbujesz Uline i umieścisz ją w twojej **strefie dowodzenia**, natychmiast zbierasz do ręki twoje **monety** z jeszcze nierozpatrzonych **pól karczmy** oraz **sakiewki**.



YLUD NIEPRZEWIDYWALNA

Umieść ją w twojej **strefie dowodzenia**.

Zaraz po rozpatrzeniu ostatniej karczmy **Etapu 1**, ale jeszcze przed **przeoglądem wojsk**, umieść Ylud w dowolnej kolumnie twojej **armii**. **Rangę** na karcie Ylud dolicza się podczas przyznawania **Odznaki** dla danej profesji.

Ylud pozostanie na tym miejscu do końca **Etapu 2**.

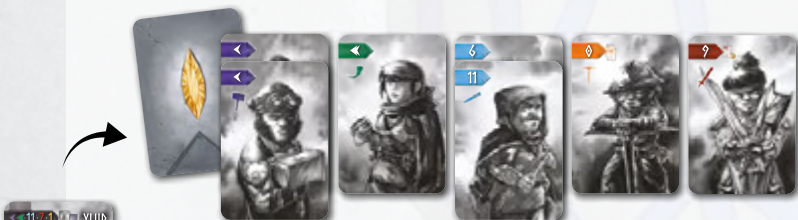
W przypadku zwerbowania Ylud w trakcie **Etapu 2**, umieść ją w twojej **strefie dowodzenia**.

Zaraz po rozpatrzeniu ostatniej karczmy **Etapu 2**, ale jeszcze przed podliczeniem **Poziomów Odwagi**:

- Jeżeli znajduje się w twojej **strefie dowodzenia**, umieść ją w dowolnej kolumnie twojej **armii**,
- Jeżeli znajduje się w twojej **armii**, możesz ją zabrać i ponownie umieścić w dowolnej kolumnie twojej **armii**.

Ylud jest traktowana jako **krasnolud** należący do danej profesji. Jej wartość punktowa zależy od profesji, jaką reprezentuje na końcu **Etapu 2** (**Kowal i Łowca**: zależnie od umiejscowienia, **Odkrywca**: 11, **Wojownik**: 7, **Górnik**: 1), a jej **ranga** liczy się przy określaniu większości Wojowników, o ile znajduje się w ich kolumnie.

Umieszczenie Ylud w armii może doprowadzić do zwerbowania **Bohatera**.



Na końcu **Etapu 1** Elvaland, który zwerbował Ylud, przenosi ją ze swojej **strefy dowodzenia** do jednej z kolumn w swojej **armii**.



Na końcu **Etapu 2**, przed podliczeniem **Ostatecznych Poziomów Odwagi**, Elvaland, który zwerbował Ylud, może ją przenieść do innej kolumny w swojej **armii**.

Kolejność aktywacji Yuld i Thrud

Kolejność aktywacji zdolności jest w tym przypadku istotna. Ylud jest umieszczana lub przesuwana w **armii** Elvalanda, który ją zwerbował, zaraz po rozpatrzeniu ostatniej karczmy **Etapu 2**. Dołożenie jej karty może doprowadzić do werbunku **Bohatera**, jeżeli zostaną spełnione warunki (patrz **Werbowanie Bohatera** na str. 9). Następnie Thrud jest usuwana z **armii** danego gracza i umieszczana w jego **strefie dowodzenia**.



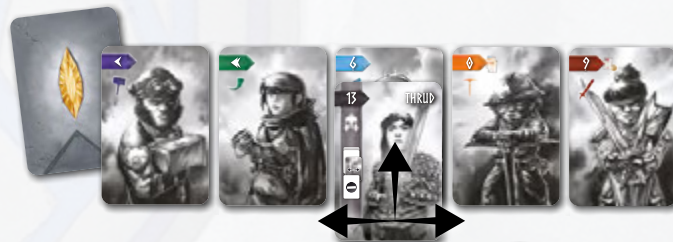
THRUD ŁOWCA GŁÓW

Umieść ją w dowolnej kolumnie twojej **armii**.

Thrud nie wolno zakrywać. Jeżeli jakaś karta **Krasnoluda** lub **Bohatera** miałaby być umieszczona na Thrud, weź Thrud do ręki, dodaj do kolumny kartę **Krasnoluda** lub **Bohatera**, a następnie umieść Thrud w dowolnej kolumnie (tej samej lub innej). Umieszczenie jej w armii może doprowadzić do zwerbowania **Bohatera**.

Ranga na karcie Thrud dolicza się podczas przyznawania **Odznaki** dla profesji, w której kolumnie się znajduje. Po rozpatrzeniu ostatniej karczmy **Etapu 2**, ale jeszcze przed podliczeniem twojego **Ostatecznego Poziomu Odwagi**, przenieś ją do twojej **Strefy dowodzenia**.

Dodaje 13 **punktów** do twojego **Ostatecznego Poziomu Odwagi**.



Tej karty **Odkrywcy** nie można umieścić bezpośrednio. Elvaland musi najpierw wziąć Thrud do ręki, dołożyć kartę **Odkrywcy**, a następnie umieścić Thrud w dowolnej kolumnie.



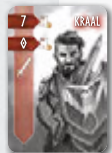
Na końcu **Etapu 2** Thrud zostaje przeniesiona do **strefy dowodzenia**.



Karty

Bohaterów Wojowników

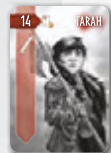
Umieść je w kolumnie **Wojowników** twojej armii.



KRAAL PRZEKUPNY

Ma 2 rangi.

Dodaj 7 i O punktów do twojego **Poziomu Odwagi Wojowników**.



TARAH ZABÓJCZY CIOS

Ma 1 rangę.

Dodaj 14 punktów do twojego **Poziomu Odwagi Wojowników**.



Karty

Bohaterów Łowców

Umieść je w kolumnie **Łowców** twojej armii.



ARAL ORLE SZPONY

Ma 2 rangi.



AĒGUR STALOWA PIĘŚĆ

Ma 2 rangi.



DAGDA WYBUCHOWA

Ma 3 rangi.

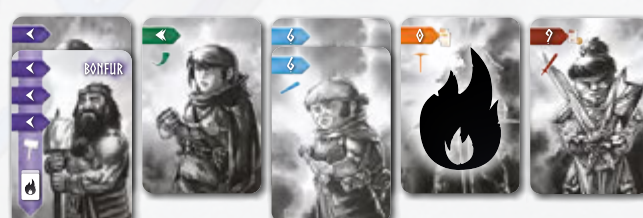
Dodaj Dagdę do twojej kolumny **Łowców**, a następnie natychmiast odrzuć ostatnią kartę **Krasnoluda** z dwóch innych, wybranych kolumn twojej armii. Muszą to być dwie różne kolumny.



BONFUR TYRAN

Ma 3 rangi.

Dodaj Bonfura do twojej kolumny **Kowali**, a następnie natychmiast odrzuć ostatnią kartę **Krasnoluda** z innej wybranej kolumny twojej armii.



Bonfur i Dagda

Bonfur i Dagda zmuszają do odrzucania kart **Krasnoludów**, kiedy pojawiają się w grze. Nie możesz zwerbować nowego **Bohatera**, dopóki nie uzupełnisz odrzuconych kart i nie utworzysz kolejnego szeregu 5 **rang** różnych profesji.

Dla przypomnienia: aby móc w trakcie gry dobrać nową kartę **Bohatera**, liczba pełnych szeregów w danej **armii** musi zawsze być równa liczbie już zwerbowanych do niej **Bohaterów** +1.

UWAGA!

Przy rozpatrywaniu zdolności Dagdy i Bonfura możesz odrzucić wyłącznie karty **Krasnoludów**, nigdy karty **Bohaterów**. Jeżeli nie ma takiej możliwości, nie możesz dobrać Dagdy ani Bonfura.



Karty

Bohaterów Górników

Umieść je w kolumnie **Górników** twojej armii.



ZORAL SZTYGAR

Ma **3 rangi**.

Dodaj **1, 0 i 0 Punktów Odwagi** przy podliczaniu **Górników**.

Uwaga: Innymi słowy, przy podliczaniu **Poziomu Odwagi** Zoral podnosi **sumę Punktów Odwagi Górników** o 1, a mnożnik o 3 (3 rangi).



LOKDUR CHKIWE SERCE

Ma **1 rangę**.

Dodaj **3 Punkty Odwagi** przy podliczaniu **Górników**.

Uwaga: Innymi słowy, przy podliczaniu **Poziomu Odwagi** Lokdur podnosi **sumę Punktów Odwagi Górników** o 3, a mnożnik o 1 (1 ranga).

Karty

Bohaterów Odkrywców

Umieść je w kolumnie **Odkrywców** twojej armii.



HOURYA NIELCHWYTNA

Ma **1 rangę**.

Dodaj **20 punktów** do twojego **Poziomu Odwagi Odkrywców**. Aby ją zwerbować, kolumna **Odkrywców** twojej armii musi się składać z co najmniej 5 rang.

Uwaga: Jeżeli Thrud lub Ylud znajdują się w kolumnie **Odkrywców**, ich **rangi** liczą się na potrzeby zwerbowania Houryi.



IDUNN KIKHOIEMNA

Ma **1 rangę**.

Dodaj **7 punktów** do twojego **Poziomu Odwagi Odkrywców** i dodatkowe **2 punkty** za każdą **rangę** w tej kolumnie, wliczając jej własną.

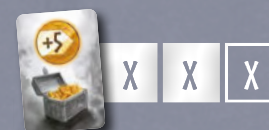
Karty w grze

KARTY UŻYWANE W GRZE NA 2, 3 I 4 GRACZY

KARTY DODAWANE W ROZGRYWKĘ NA 5 GRACZY



	3	4	5	6	6	7	8	9	10	
	X	X	X	X	X	X	X	X	X	
	0	0	1	1	2	2	0	1		
	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	5	6	7	8	9	10	11	12		



LEGENDY NIDAVELLIRU



BRACIA DWERG

Technika zwana „tańcem pięciu” jest jedną z najgroźniejszych formacji bojowych. Grupa 5 wojowników walczy razem z takim zgraniem, jakby wszyscy byli palcami tej samej ręki. Doskonale opanowana, formacja ta pozwala oprzeć się przeważającej liczbie wrogów, wymierzając śmiertelne ciosy tym, którzy ośmielają się zbliżyć do „ręki”. Bracia Dwergr znani są daleko poza krainami Nidavelliru ze swej wyjątkowej wirtuozerii w kwestii tej techniki.

Aby wygrać korzystając z tej strategii w rozgrywkach na 4 i 5 graczy, musisz postarać się zwerbować co najmniej 3 braci. Będzie to wymagało 3 zestawów po 5 **Krasnoludów**, czyli 15 kart. Jednak gwarantowane w ten sposób 81 punktów nie wystarczy do wygranej. Ciekawym rozwiązaniem może być skupienie się w pierwszych kilku rundach gry, gdy nie interesuje Cię jeszcze żadna konkretna profesja (i tak będziesz potrzebować wszystkich z nich), na wymienianiu swoich najcenniejszych monet, aby wypracować przewagę nad przeciwnikami i na stałe zapewnić sobie najlepsze możliwości licytacyjne. Gdy nadejdzie odpowiedni moment, pozwoli to zgarnąć ostatniego z potrzebnych Ci **Krasnoludów** i/lub przyblokować graczy dążących do zmonopolizowania **Krasnoludów** należących do konkretnej profesji. Dodatkowo, jeżeli postarasz się, by kolejne **Krasnoludy** – spoza 3 potrzebnych zestawów – były **Wojownikami**, masz szansę zapunktować na premii większościowej tej profesji.

SKAA NIEPOJĘTA



Skaa jest przybraną córką jednego z najbogatszych kupców w królestwie, przez co jej prawdziwe pochodzenie od zawsze było źródłem wielu plotek. Niektóre złe języki twierdzą nawet, że w jej żyłach może płynąć elficka krew... Zmuszona do ciągłego dawania z siebie wszystkiego, by tylko odciąć się od niekończących się plotek, Skaa od zawsze wykazywała się wyjątkową walecznością. Nikt w jej obecności nie odważyłby się jej urazić.

Jako że Skaa nie posiada żadnych zdolności, jest idealną **Bohaterką** na koniec gry, gdy priorytetem staje się zdobycie dodatkowych **Punktów Odwagi**.

GRID PRZEDSIĘBIORCZA

Prześlągnięta od najmłodszych lat atmosferą najbardziej kolorowych karczm królestwa Grid stała się mistrzynią w sztuce wynajdywania najlepszych interesów w promieniu setek kilometrów! Mówi się, że kiedyś pracowała ramię w ramię z Astrid Zamożną i że udało im się zgromadzić niesamowitą fortunę!

Posiada wyjątkowo mocną zdolność i jeśli uda Ci się zwerbować ją pod początek gry, uzyskasz sporą przewagę w kwestii **złotych monet**, która pozwoli Ci w znacznym stopniu kontrolować licytację.



ASTRID ZAMOŻNA



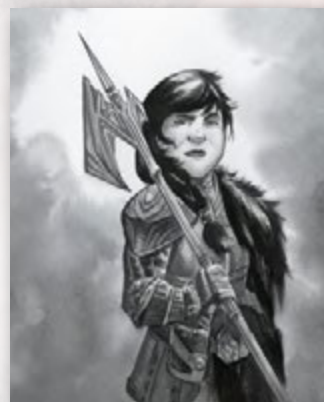
Kupiec z ojca, dziada i pradziada – źródło jej majątku ginie w mrokach dziejów. Jedno jest jednak pewne: jeśli w jakimś momencie zdecyduje się zrobić z Ciebie pomnik w swoim salonie, na pewno wyłoży na to odpowiednią kwotę!

Werując ją, musisz się oczywiście nastawić na częste wymienianie monet z użyciem **monety** o wartości 0. Twoim celem jest pozyskanie **monety** o nominale 25 i musisz sprawnie zarządzać wymianami, aby zdobyć ją jak najszybciej, nim zrobi to któryś z przeciwników.

ULINE WIESZCZKA

Już od najmłodszych lat Uline była nietypowym dzieckiem. Ponadprzeciętny wzrost, zamiłowanie do wykwintnego jedzenia, pociąg do ziół zamiast minerałów czy zainteresowanie magią – wszystko to uczyniło ją osobistością wzbudzającą zarówno strach, jak i podziw. Powiada się, że potrafi dostrzec przyszłość i w ten sposób przewidzieć ruchy swoich wrogów.

Im szybciej ją zwerbujesz, tym skuteczniejsza będzie jej zdolność. Możliwość chowania monet w dłoni i zagrywania ich w ostatniej chwili da Ci znaczną przewagę i pozwoli szybko opanować sztukę korzystania z „wymiennej” monety w odpowiednim momencie.



TARAH ZABÓJCZY CIOS

Jest archetypem idealnego Wojownika: szybka jak błyskawica, precyzyjnym gnomi zegarmistrz, potężna jak róg wojenny. Uderza tylko raz, nie pozostawiając przeciwnikowi żadnych szans. Opracowała tajną technikę, której żaden inny wojownik nie był w stanie odtworzyć, ponieważ używa jej z szybkością, za którą wzrok nie nadąża!

Jej **Poziom Odwagi** może i nie jest wyjątkowy, ale jeśli jej obecność pozwoli uzyskać premię większościową, to warto zdecydować się na Tarę!

YLUD NIEPRZEWIDYWALNA

Jako dalsza kuzynka króla, Ylud spędziła znaczną część swojego życia w zamku. Jej nieokiełznany charakter i zwyczaj działania w najbardziej niespodziewany sposób sprawiły, że stała się jedną z ulubionych osobistości całego dworu.

Ylud jest idealną **Bohaterką**, gdy gra toczy się niepewnie i czas na kluczowe wybory przyjdzie później. Warto pamiętać, że czasami może się przydać już pod koniec **pierwszego Etapu** do zgarnięcia nieoczekiwanej nagrody.



KRAAL PRZEKUPNY

Kraal, awansowany na generała podczas Wojen Orków, zasłużył się przede wszystkim wzmocnieniem królewskiej armii, ściągając w jej szeregi rzesze rekrutów. Czy to dzięki jego charyzmie? A może rzeczywistym powodem była jego najstarsza córka – jak twierdzą niektórzy krytycy i zazdrośnicy...

Jednak wyłudaczenie jest najpewniej znacznie prostsze. Wszystko dzięki jego ogromnemu majątkowi!

Kraal jest kluczowym **Bohaterem** do uzyskania premii większościowej **Wojowników**. Dobrze zaplanuj jego dobranie, jeżeli chcesz z zaskoczenia zgarnąć zwycięstwo dla siebie. Uważaj jednak na zbytnią pewność siebie, kiedy premia wydaje się zbyt łatwa do zdobycia i wydaje Ci się, że sięgasz po pozornie pewne zwycięstwo!

THRUD ŁOWCA GŁÓW

Kiedy jej ojciec, generał Kraal, miał powołać armię, aby stawić czoła inwazji orków, chcąc zadowolić Króla, wpadł na pomysł skorzystania z wdzięków swej najstarszej córki w celu wzmocnienia poczucia patriotyzmu wśród przyszłych rekrutów. Zraniona tym, że została w oczach ojca zredukowana do swojego wyglądu, opuściła jego armię, by zorganizować własną. Niektórzy twierdzą, że w decydującej bitwie Wojen Orków przewyższyła swego ojca.

Thrud z oczywistych względów jest **Bohaterką**, którą warto pozyskać jak najwcześniej, by znacznie ułatwić wszelkie kolejne werbunki. Jej zdolność do zmiany profesji pozwala na większą elastyczność przy rekrutacji w karczmach, umożliwiając pozyskiwanie potrzebnych **Krasnoludów** w dowolnej kolejności. Zawsze wpasuje się jako piąta postać w szeregu, doprowadzając do werbunku kolejnych **Bohaterów**.





ARAL ORLE SZPONY

W całym Królestwie Krasnoludów nie ma lepszego tropiciela. Jego sława jest tak wielka, że doprowadziła do powstania powiedzenia: „Nie ma miejsca, w którym Aral Cię nie znajdzie!”.

Idealny do znacznego wydłużenia kolumny swojej profesji bez destrukcyjnych konsekwencji, jakie wiążą się z użyciem Dagdy.



DAGDA WYBUCHOWA

Dagda jest wyśmienitym łowcą i może pochwalić się najwspanialszą kolekcją trofeów w całym królestwie! Z drugiej strony, o ile nie można kwestionować jej skuteczności, o tyle jej metody są już kwestią o wiele bardziej dyskusyjną, a niechlubne plotki na ten temat pojawiają się regularnie.

Dobranie Dagdy może zagwarantować zwycięstwo dzięki **Łowcom**, musisz jednak uważać, by zwerbować ją we właściwym momencie. Utrata postaci należących do dwóch innych profesji może uniemożliwić werbunek kolejnego **Bohatera** w późniejszym etapie gry.



LOKDUR CHCIWE SERCE

Lokdur był zarządcą głównych szybów w bogatych górach na północy. Powiada się, że jego chciwość nie zna granic i że zmuszał Krasnoludów do kopania zbyt głęboko, aż po najciemniejsze otchłanie Góry Przeznaczenia. Niektórzy twierdzą nawet, że to jego nierozwaga doprowadziła do przebudzenia Fafnira, jednak nikt dotąd nie był w stanie udowodnić tych zarzutów.

Lokdur jest idealnym **Bohaterem**, jeśli udało Ci się pozyskać wielu **Górników**, ale o niskich **Poziomach Odwagi** (0 lub 1).



ZORAL SZTYGAR

Zoral jest całkowitym przeciwieństwem swojego przełożonego. Zawsze trzymał blisko ze swoimi ludźmi i ostrożnie podchodził do eksploataowania nowych żył – to on przez lata dbał o jedność Północnej Gildii Górników.

W przeciwieństwie do Lokdura, Zoral przyda się najbardziej, jeśli pozyskałeś małą liczbę **Górników** o dobrych **Poziomach Odwagi** (1 lub 2), ponieważ dzięki liczbie swoich **rang** zwiększa mnożnik dużej sumy bazowej.



AËGUR STALOWA PIĘŚĆ

Wytwórca wielu wspaniałych broni i zbroi, został mianowany przez samego króla na naczelnego kowala królestwa. Plotka głosi, że ukrywa fakt posiadania brata bliźniaka, który nocami potajemnie mu pomaga, dzięki czemu pracuje po dwakroć skuteczniej niż jakikolwiek inny Kowal. Nigdy nie udało się jednak zweryfikować tych pogłosek.

Idealny do znacznego wydłużenia kolumny swojej profesji bez destrukcyjnych konsekwencji, jakie wiążą się z użyciem Bonfura.

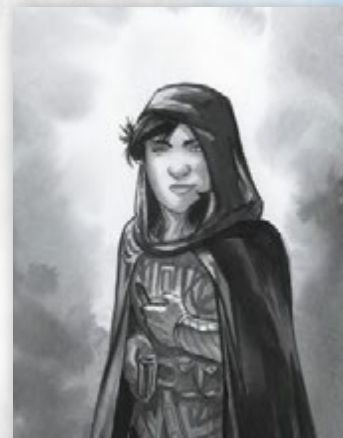


BONFUR TYRAN

Prawdziwym mistrz kowalstwa, którego ambicje od zawsze były niepokonane, przez co Krasnoludów w swojej kuźni zapracowywał do wyczerpania, a własnego syna aż na śmierć. Jego renoma jest wielka, acz już na zawsze skażona okrutnym losem jego potomka.

Dobranie Bonfura może zagwarantować zwycięstwo dzięki **Kowalom**, musisz jednak uważać, by zwerbować go we właściwym momencie.

Utrata postaci należącej do innej profesji może uniemożliwić werbunek kolejnego **Bohatera** w późniejszym etapie gry.



IDUNN CIKHOXIEMNA

Legenda głosi, że króla i Idunn łączył za młodu romans. Ich losy mogłyby się potoczyć wspaniale, gdyby tylko król nie był królem, a dworskie obyczaje nie były tak skostniałe. Niestety, w Królestwie Krasnoludów tradycje są święte i król nie mógł poślubić wybranki swego serca. Zrozpaczona Idunn została odkrywczynią i spędziła większość życia z dala od królestwa i swej utraconej miłości.

Idunn jest niezwykle cennym wyborem w przypadku armii złożonej ze sporej ilości **Odkrywców!**



HOURLYA NIEUKHWYTNA

W czasach natarczywych potyczek z elfami, Hourya zdołała schwytać elfickiego księcia, którego potem puściła wolno w zamian za jego magiczny płaszcz. Peleryna ta sprawia, że jest niemal niewidzialna w naturalnym otoczeniu, przez co to jej powierzane są najgroźniejsze misje w obcych krainach. Jest jednym z najbardziej szanowanych Odkrywców swojej kasty.

Poza ogromną liczbą **Punktów Odwagi**, Hourya nie daje żadnej szczególnej przewagi. Może się jednak okazać kluczowa pod koniec gry, o ile udało Ci się pozyskać co najmniej 5 **Odkrywców!**



WOJOWNIKY

Prawdziwe gwiazdy, Wojownicy są wychwalani niczym starożytni bogowie. Choć nawet w pojedynkę potrafią zmienić oblicze bitwy, każdy wie, że ich największą motywacją jest żądza bogactwa. Wielu twierdzi, że ich renoma jest niezastąpiona, zwłaszcza od kiedy wieki temu zniknęły największe niebezpieczeństwa, których widmo wisiało nad Nidavellirem.

Jak sugerują krążące po królestwie plotki, ich dawny splendor przeminął i nie wydają się już tak groźni... Jednak posiadanie ich w zastępach swojej **armii** nadaje jej prestiżu, który mocno przemawia do króla, przywołując wspomnienia o jego przodkach walczących w ciemnościach z demonami. To dlatego Elvaland, który w swojej armii zgromadzi najwięcej **Wojowników**, zostanie przez króla dodatkowo nagrodzony. A przecież złoto również przyczyni się do wyłonienia ostatecznego zwycięzcy.



ŁOWCY

Po wielkim pożarze podczas ostatniej bitwy ze smokiem, w wyniku którego spłonęła większość lasów królestwa, wymarło wiele gatunków zwierząt... Polowanie stało się rzadkim zajęciem, którym nadal para się tylko garstka Krasnoludów w Nienazwanej Dolinie graniczącej ze skalistymi grzbiętami królestwa. Choć zepchnięci na ubocze, dzięki swoim umiejętnościom tropienia i znajomości broni oraz pułapek, łowcy są potężnymi sojusznikami. Ich wytrzymałość sprawia, że są szczególnie wartościowi pod koniec bitew.

Poziom Odwagi łowców jest równy liczbie ich **rang** do kwadratu. Nie są może najliczniejszą ani najsilniejszą grupą we wczesnej fazie rekrutacji, ale im więcej ich pozyskasz, tym skuteczniej poprowadzą Cię do zwycięstwa.



GÓRNIKY

Uprawiana od tysiącleci profesja, która na przestrzeni wieków straciła swój prestiż. Choć każdy Krasnolud w królestwie jest bezpośrednim potomkiem jakiegoś Górnika, niewielu o tym wspomina. Górnicy wciąż są postrzegani tak samo, jak w czasach starożytnych – jako brudasy z obsesją na punkcie cennych minerałów. Niektórzy uważają jednak, że Elvaland, który zdecyduje się w nich zainwestować, zyska znaczną przewagę podczas bitwy dzięki odkryciom dokonany w głębinach kopalni.

Poziom Odwagi Górników jest równy ich **randze** pomnożonej przez ich **Punkty Odwagi**. Ich wartość bojowa jest niska, jednak ich liczebność może w każdym momencie odwrócić nieciekawą sytuację. Nigdy nie zapominaj, że każdy problem da się rozwiązać celnym uderzeniem kilofa!

KOWALE

Jest to wielce szanowana profesja, głównie za swoją wiedzę w dziedzinie metali i niebagatelną pomysłowość. Kowale stanowią cenne wsparcie każdej armii. Jak niby planujesz wygrać bez broni i odpowiedniego pancerza? Co więcej, ich przystosowanie do pracy w ekstremalnie wysokich temperaturach zapewni im przewagę pod koniec bitwy, gdy wszystko będzie stało płomieniami!

Wartość **Poziomu Odwagi Kowali** stanowi ciąg matematyczny. Jako najliczniej reprezentowana profesja w Nidavellirze, ich pozyskiwanie stopniowo daje coraz większą przewagę w miarę rozwoju gry.



ODKRYWCY

To stosunkowo nowa profesja w królestwie i opinie na jej temat są podzielone. Jedni dopatrują się w niej zgubnego wpływu elfów, inni z kolei traktują ją jako znak otwartości Krasnoludów, do tej pory zbyt skupionych tylko na sobie. Jednak archetyp szybkiego i silnego Krasnoluda kusi wielu, nawet jeśli nieliczni się do tego przyznają. To właśnie Odkrywczy pierwsi donieśli o powrocie Fafnira i stanie jego armii.

Odkrywczy mają zróżnicowaną wartość **Punktów Odwagi**, dodawanych bezpośrednio do **Poziomu Odwagi** armii. Dzięki niektórym, wartym sporo **Punktów Odwagi** Krasnoludom, grupa ta może wydać się wyjątkowo atrakcyjna. Pamiętaj jednak, że armia złożona z samych **Odkrywców** nie wygra w bitwie, a bez prawdziwego **Bohatera**, który poprowadzi ich w polu, nie uda Ci się zwyciężyć.



SŁOWNIKZEK

Etap 1 Pierwsza część rozgrywki, trwająca 4 rundy przy 2-3 Elvalandach i 3 rundy przy 4-5 Elvalandach.

Etap 2 Druga część rozgrywki, trwająca 4 rundy przy 2-3 Elvalandach i 3 rundy przy 4-5 Elvalandach.

Armia Obszar po prawej stronie planszy danego Elvalanda, w którym w odpowiednich kolumnach należy umieszczać karty **Krasnoludów** oraz karty **Bohaterów** należących do konkretnej profesji.

Punkty Odwagi Punkty wskazane na **randze**, podliczane w celu określenia **Poziomu Odwagi** każdej z profesji. Sposób podliczania i określenia Poziomu Odwagi **jest różny dla każdej** z profesji (patrz **Określanie Poziomu Odwagi każdej z profesji** na str. 7).

Gniazdo Wycięcie w górnej części planszy danego Elvalanda, w którym należy umieścić swój **klejnot**.

Strefa dowodzenia Obszar po lewej stronie planszy danego Elvalanda, w którym należy umieszczać karty **Neutralnych Bohaterów** oraz **Odznak**.

Odznaka Karta zdobywana podczas przeglądu wojsk na końcu **Etapu 1** dzięki największej liczbie **rang** wśród Krasnoludów należących do danej profesji.

Krasnolud Postać rekrutowana w karczmie. Reprezentują 5 różnych profesji:

WOJOWNIK ŁOWCA GÓRNIK KOWAL ODKRYWKA

Elvaland Krasnoludzki tytuł oznaczający dowódców wojennych i członków rady królestwa. W instrukcji termin ten odnosi się do graczy.

Ostateczny Poziom Odwagi Końcowy wynik punktowy danej armii. Suma **Poziomów Odwagi** każdej z profesji.

Klejnoty Kamienie szlachetne określające kolejność tur w przypadku remisu podczas licytacji. Umieszcza się je w **gnieździe** planszy danego Elvalanda.

Znaczniki Wymiany Klejnotów Znaczniki przypominające Elvalandom, którzy zaoferowali **monety** o tej samej wartości, o konieczności wymiany **klejnotów** przed przejściem do rozpatrywania kolejnej karczmy.

Bohater Potężna postać werbowana po utworzeniu szeregu złożonego z **rang** każdej z profesji. Aby móc w trakcie gry dobrać nową kartę **Bohatera**, liczba pełnych szeregów w danej **armii** musi zawsze być równa liczbie już zwerbowanych do niej **Bohaterów +1**.



Sakiewka Dwa wycięcia w dolnej części planszy danego Elvalanda, w których należy umieścić dwie **monety** niewykorzystane podczas licytacji.



Ranga Oznaczenie w lewej części każdej karty **Krasnoluda** i **Bohatera** określające wartość **Punktów Odwagi**.

Królewskie Dary Karty, które razem z kartami **Krasnoludów** tworzą talie **Etapu 1** i **Etapu 2**. Pozwalają Elvalandom na szybsze ulepszenie **złotych monet** dzięki ich przekuwaniu.



Królewski Skarbiec Stojak, na którym znajdują się **złote monety** króla. Elvalandzi sięgają po **monety** z **Królewskiego Skarbcza** za każdym razem, gdy wymieniają lub przekuwają **monetę**.

Karczmy 3 miejsca, w których rekrutuje się **Krasnoludów**. Karczmy „Pod Rozbawionym Goblinem”, „Pod Tańczącym Smokiem” i „Pod Błyszczącym Koniem” są oznaczone **szyldami** na obszarze gry oraz **polami karczmy** na planszy każdego Elvalanda.

Przeгляд wojsk Określanie na końcu **Etapu 1** większości na potrzeby przyznania kart **Odznak**.

• Twórcy •



Autor	Serge Laget
Ilustracje	Jean-Marie Minguez
Opracowanie graficzne	Valériane Holley
Aplikacja mobilna	Nicolas Normandon
Font NØRSE	Joël Carrouché
Font NØRD	Tugcu Design CO.
Legendy Nidavelliru	Serge Laget i Florian Grenier

• Wydanie polskie •



Wydawca	GALAKTA
Tłumaczenie	Łukasz Chełmecki
Korekta	Aleksandra Misza
Skład	Krzysztof Bernacki

• Podziękowania od twórców gry •

Dziękujemy licznym testerom, którzy poświęcili swój czas, aby ta gra miała szansę spodobać się odbiorcom, zwłaszcza rodzinie Ruiz za ich ogromny wkład i niezachwiany dobry nastrój!

Serdeczne podziękowania dla wspaniałego zespołu, który pracował nad tym projektem: Céline, Valériane, Florian i Jean-Marie. To dzięki ich zaangażowaniu i talentowi gra stała się tym, czym jest dzisiaj.

Przebieg gry

Zmiany dotyczące rozgrywki na 2, 3 i 5 Elvalandów opisano na str. 4.

Początek rundy

1. PRZYBYKIE KRASNOLUDÓW

* Umieść w każdej karczmie X kart obecnego Etapu. X = liczba Elvalandów.

2. LIKYTACJA

* Umieść zakryte **monety** na każdym **polu karczmy**.

Rozpatrywanie karczm

1. ODKRYCIE OFERT

* Odkryj swoją **monetę** na odpowiednim **polu karczmy**.

* **Moneta** o najwyższej wartości określa aktywnego Elvalanda.

Remisy rozstrzyga się za pośrednictwem **klejnotów**.

2. TURA AKTYWNEGO ELVALANDA

* Wybierz kartę z obecnie rozpatrywanej karczmy.

* Dobierz kartę **Bohatera** (jeżeli zostały spełnione warunki werbunku).

* Wymień **monety**, jeżeli postawiłeś **monetę** o wartości 0.

Zgodnie z malejącą wartością postawionych **monet**, lub **klejnotów** w przypadku remisu, następny Elvaland rozgrywa swoją turę.

3. WYMIANA KLEJNOTÓW

Po tym, jak każdy rozegrał swoją turę, Elvalandzi, którzy zaoferowali **monety** o tej samej wartości, wymieniają się **klejnotami**. Następnie rozpoczyna się rozpatrywanie kolejnej karczmy.

Wróć do 1. ODKRYCIE OFERT.

Kolejna runda

Po rozpatrzeniu wszystkich karczm Elvalandzi zbierają swoje **monety** i rozpoczynają kolejną rundę.



Określanie Poziomu Odwagi każdej z profesji



WOJOWNIKY

Ich **Poziomu Odwagi** jest równy sumie ich **Punktów Odwagi**, do której Elvaland o największej liczbie **rang** w kolumnie **Wojowników** dodaje wartość swojej najcenniejszej **monety**. W przypadku remisu wszyscy remisujący Elvalandowie dodają wartość swojej najcenniejszej **monety** do **Poziomu Odwagi** swoich Wojowników.



ŁOWCY

Ich **Poziomu Odwagi** jest równy liczbie **rang** Łowców do kwadratu. Aby usprawnić liczenie, wystarczy sprawdzić pole na swojej planszy odpowiadające ostatniej **randze** w ich kolumnie.

(patrz **Punkty Odwagi Kowali i Łowców** na str. 5)



GÓRNIKY

Ich **Poziomu Odwagi** jest równy sumie ich **Punktów Odwagi** pomnożonej przez liczbę **rang** w ich kolumnie.



KOWALE

Ich **Poziomu Odwagi** stanowi ciąg matematyczny (+3, +4, +5, +6, ...). Aby usprawnić liczenie, wystarczy sprawdzić pole na swojej planszy odpowiadające ostatniej **randze** w ich kolumnie. (patrz **Punkty Odwagi Kowali i Łowców** na str. 5)



ODKRYWCY

Ich **Poziomu Odwagi** jest równy sumie ich **Punktów Odwagi**.

Karty w grze

KARTY UŻYWANE W GRZE
NA 2, 3 I 4 GRACZY

KARTY DODAWANE
W ROZGRYWKĘ NA 5 GRACZY



	3	4	5	6	6	7	8	9	10
	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	0	0	1	1	2	2	0	1	
	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	5	6	7	8	9	10	11	12	

