



LORDS
OF
RAGNAROK
CELE ROZSZERZONE
INSTRUKCJA

ELEMENTY GRY:

Cele Rozszerzone to zbiór rozszerzeń wzbogacających podstawową wersję gry „Lords of Ragnarok”. Pozwalają one graczom na rozgrywkę, w której brać udział będzie 5 graczy, zapewniając tym samym jeszcze bardziej ekscytującą grę!

PIĄTY GRACZ

ŻETONY:



1 PLANSZA GRACZA



2 ŚWIĄTYNIE
(1 PŁASTIKOWE PODSTAWKI)



3 ŻETONY KUŹNI



3 ŻETONY CECH



6 TARCZ ARMII

KARTY:



3 KARTY ZDARZEŃ



3 KARTY POMOCY



1 KARTA ŚWIĄTYŃ

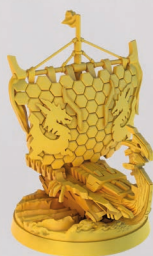
FIGURKI:



6 FIGUREK ARMII



4 FIGURKI KAPŁANÓW



1 FIGURKA DRAKKARA

INNE:



PLANSZA DODATKOWA



2 DUŻE PIERŚCIEŃ



1 PIERŚCIEŃ BOHATERA



20 ZNACZNIKÓW KONTROLI

STRAŻNIK BIFROSTU

KARTY:



1 DWUSTRONNA KARTA
BÓSTWA HEIMDALLA



KARTA BOSKIEGO
ARTEFAKTU HEIMDALLA



12 KART BOSKICH DARÓW HEIMDALLA

ŻETONY:



ŻETON DOMENY ASGARDU



6 ŻETONÓW VALKNUTA



3 ŻETONY
PRZYGOTOWANIA
ASGARDU

FIGURKI:



POSĄG HEIMDALLA (W CZĘŚCIACH)

NIDAVELLIR



8 KART ZWYKŁYCH
ARTEFAKTÓW



ŻETON DOMENY
NIDAVELLIRU

DZIECI LOKIEGO KARTY:



12 KART BOSKICH
DARÓW HEL



1 DWUSTRONNA
KARTA BÓSTWA HEL



KARTA BOSKIEGO
ARTEFAKTU HEL



KARTA ARTEFAKTU
JÖRMUNGANDRA



KARTA POTWORA JÖRMUNGANDRA



KARTA BOSSA FENRIRA

ŻETONY:



ŻETON DOMENY
HELHEIMU



ŻETON DOMENY
HELHEIMU
W WERSJI
NA 2 GRACZY

FIGURKI:



POSĄG HEL (W CZĘŚCIACH)



FIGURKA BOSSA FENRIRA



FIGURKA JÖRMUNGANDRA

POZOSTAŁE ELEMENTY: KARTY:



35 KART WALKI



2 KARTY HISTORII



4 KARTY AKCJI
(SOLO)



KARTA ARTEFAKTU
KRAKENA



KARTA POTWORA KRAKENA

ŻETONY:



2 KARTY BOHATERA

FIGURKI:





2 FIGURKI
BOHATERÓW


FIGURKA KRAKENA

ROZSZERZENIE PIĄTY GRACZ

Przygotowanie gry wygląda tak samo, jak w przypadku gry podstawowej, z następującymi zmianami:

1. Połóż na stole planszę główną w wersji dla 2 graczy (oznaczoną symbolem ) , po czym dołącz do niej planszę dodatkową (oznaczoną symbolem ) tak, aby obie plansze tworzyły jedną całość.
2. Umieść żetony Domen na ich miejscach (patrz niżej).



4. Użyj karty Świątyni w wersji dla 5 graczy, dodanej w niniejszym rozszerzeniu. W pierwszej rozgrywce sugerujemy zastosować stronę z dwoma losowaniami Darów.
5. Weź 3 żetony Kuźni dodane w tym rozszerzeniu, losowo wybierz jeden z nich i dodaj go do 6 żetonów Kuźni z gry podstawowej. Losowo rozmieść wszystkie 7 żetonów Kuźni w Regionach z ikonami Kuźni (awersem do góry). Na każdej Kuźni  umieść odpowiadający jej żeton Runy.
9. Przed wykonaniem tego kroku dodaj 3 karty Zdarzeń o numerach 22, 23 i 24 do talii Zdarzeń.
11. Użyj kart wymaganych w grze dla 3 i więcej graczy.

ROZSZERZENIE DZIECI LOKIEGO

Hel możesz dodać do gry, zastępując nią Posąg Odyna lub Thora z podstawowej wersji gry. W czasie przygotowania do gry należy wprowadzić zmiany w następujących krokach:

6. Umieść podstawę Posągu Hel w Regionie oznaczonym symbolem Siły lub Posłuchu (zależnie od tego, które Bóstwo będzie ona zastępować). Następnie połóż obok planszy kartę Bóstwa Hel, stroną reprezentującą wybraną Cechę do góry. Kartę Artefaktu Hel połóż obok jej Posągu.
9. Karty Darów zastępowanego Bóstwa zastąp kartami Darów Hel (oznaczonymi skrótem CHoL).

JÖRMUNGANDR (POTWÓR MORSKI) – Aby użyć Jörmungandra w grze, dodaj jego kartę i figurkę do gry podstawowej. W kroku 7 przygotowania do gry wybierz lub wylosuj Potwory, które pojawiają się w rozgrywce.

Uwaga! Pamiętaj, że na początku gry na planszy zawsze musi znajdować się 6 Potworów (3 pary, każda oznaczona innym symbolem Runy).

FENRIR – Możesz dodać Fenrira do gry, zastępując nim kartę Lokiego. Wszystkie zasady odnoszące się do Bossa znajdują zastosowanie także w przypadku Fenrira. Przed rozpoczęciem gry zapoznaj się z zasadami na karcie Fenrira.

HELHEIM – Możesz dodać Domenę Helheimu do gry, zastępując nią Domenę Nilfheimu.

POTWORY MORSKIE

Rozszerzenia zawarte w tym pudełku wprowadzają Potwory Morskie (Krakena i Jörmungandra), które będą się pojawiać na Morzach. Kiedy gracz musi umieścić na planszy Potwora Morskiego, umieszcza go na Morzu sąsiadującym z Regionem, którego numer został wydrukowany na dobranej karcie Zdarzeń. Jeżeli z Regionem takim sąsiaduje więcej niż jedno Morze, wybierz Morze wewnętrzne (takie, które nie dotyka brzegów planszy). Kiedy należy przesunąć Potwora Morskiego, przenosi się on na sąsiednie Morze. Aby móc rozpocząć Łowy na Morskiego Potwora lub przejąć nad nim kontrolę, Bohater gracza musi znajdować się w Regionie sąsiadującym z Morzem, na którym znajduje się ten Potwór.

ROZSZERZENIE STRAŻNIK BIFROSTU

Możesz dodać Heimdalla do gry, zastępując nim Posąg Frei lub Thora. Podczas przygotowania do gry należy zastosować zmiany w następujących krokach:

6. Umieść podstawę Posągu Heimdalla w Regionie oznaczonym symbolem Siły lub Mądrości (zależnie od tego, które Bóstwo będzie on zastępować). Następnie połóż obok planszy kartę Bóstwa Heimdalla, stroną reprezentującą wybraną Cechę do góry. Kartę Artefaktu Heimdalla połóż obok jego Posągu.
9. Karty Darów zastępowanego Bóstwa zastąp kartami Darów Heimdalla (oznaczonymi skrótem GoB).

DOMENA ASGARDU

Asgard jest potężną Domeną znajdującą się na szczycie Yggdrasilu. Zawarcie z nią sojuszu pozwala graczom otrzymywać runiczne żetony Valknuta po wybraniu Akcji Specjalnej Budowy Posągu (przed jej wykonaniem).

Domenę Asgardu można dodać do gry, nie usuwając żadnej z innych Domen. W tym celu należy położyć żeton Asgardu obok planszy podczas kroku 2. przygotowania do gry. Na żetonie Asgardu połóż wszystkie żetony Valknuta. Spośród 3 Żetonów Przygotowania Asgardu losowo wybierz jeden i połóż go na żetonie Domeny Asgardu obrazkiem Runy do góry. Pozostałe dwa żetony odłóż do pudełka, nie będą one już potrzebne w tej rozgrywce.

Gracze mogą zawrzeć sojusz z Asgardem w ramach Akcji Runicznej, jeżeli ich Bohater znajduje się w dowolnym Regionie sąsiadującym z Yggdrasilem (Kolem Akcji). Aby zawrzeć sojusz, muszą oni wydać Runę, której rodzaj odpowiada Runie na wylosowanym Żetonie Przygotowania Asgardu. Gracz, który zawrze taki sojusz jako pierwszy, otrzymuje, jak zwykle, 1 kartę Walki. Sojusz zaznaczany jest przez położenie znacznika Kontroli na żetonie Asgardu (nie na samym Kole Akcji). Asgard traktowany jest jak każda inna Domena i mają do niego zastosowanie wszystkie zasady dotyczące Domen (np. związane z Darami).

Premia Domeny Asgardu jest stosowana za każdym razem, gdy dowolny gracz wykonuje akcję Budowy Posągu (przed jej zakończeniem) i pod każdym względem jest zwykłą premią Domeny.

VALKNUTY – Dodatkowe żetony runiczne, które są traktowane jak Runa dowolnego rodzaju. Ponadto nie wlicza się ich do limitu posiadanych Run. Gracze mogą je uzyskać wyłącznie jako premię za sojusz z Asgardem. Liczba żetonów Valknuta jest ograniczona, co oznacza, że żaden z graczy nie może mieć ich więcej niż 1 (w grze na 4 lub 5 graczy) lub 2 (w grze na 2 lub 3 graczy). Jeżeli gracz miałby dostać kolejny żeton Valknuta, ale posiada już ich maksymalną liczbę, ignoruje tę premię.

MINI-ROZSZERZENIE NIDAVELLIR

Możesz dodać Nidavellir do gry, zastępując nim Domenę Svartalfheim podczas kroku 2. przygotowania do gry. Ponadto przetasuj wszystkie karty Zwykłych Artefaktów i umieść je obok planszy. Każdy Artefakt otrzymany przez gracza jest Naładowany, a efekty jego działania opisane są na jego karcie. Kiedy gracz musi odrzucić Zwykły Artefakt, należy zwrócić go do talii i przetasować ją.

INNE ROZSZERZENIA CR

NOWE HISTORIE I BOHATEROWIE:

Aby dodać nowe Historie do gry, należy dołączyć je do pozostałych kart Historii.

Aby dodać nowych Bohaterów, należy dołączyć ich karty do pozostałych kart Bohaterów.

NOWE KARTY WALKI:

Aby dodać nowe karty Walki do gry, należy zastąpić standardową talię kart Walki 35-kartową talią kart Walki z tego dodatku.

Można również połączyć obie talie, wtasowując karty Walki z rozszerzenia do podstawowej talii kart Walki.

NOWY POTWÓR:

KRAKEN (POTWÓR MORSKI) – Aby wykorzystać Krakena w grze, należy dodać jego kartę i figurkę Potwora do gry podstawowej. W czasie kroku 7. przygotowania do gry należy wybrać lub wylosować karty Potworów, które będą brały udział w rozgrywce.

Zasady dotyczące Potworów Morskich znajdziesz w ramce „Potwory Morskie” na tej stronie.

Uwaga! Pamiętaj, że na początku gry, na planszy zawsze musi znajdować się 6 Potworów (3 pary, każda oznaczona innym symbolem Runy).

Zgodność z rozszerzeniami: Wszystkie rozszerzenia znajdujące się w tym pudełku są kompatybilne ze wszystkimi innymi rozszerzeniami gry „Lords of Ragnarok”.

PROJEKT GRY: Adam Kwapiński

KIEROWNIK OPRACOWANIA GRY: Ernest Kiedrowicz

OPRACOWANIE I TESTY: Krzysztof Belczyk, Wojciech Frelich, Adrian Krawczyk, Łukasz Krawiec, Michał Lach, Paweł Samborski, Filip Tomaszewski, Jan Truchanowicz

INSTRUKCJA: Wojciech Frelich, Ernest Kiedrowicz, Adam Kwapiński

KONCEPCJA GRAFICZNA: Patryk Jędraszek, Marcin Świerkot

ILUSTRACJE: Dominik Mayer, Ewa Labak, Patryk Jędraszek, Jakub Dzikowski, Pamela Łuniewska, Piotr Foksowicz, Piotr Orleański

PROJEKT GRAFICZNY: Adrian Radziun, Michał Lechowski, Klaudia Wójcik, Karolina Łaski, Patrycja Marzec

DTP: Patrycja Marzec, Rafał Janiszewski, Jędrzej Cieślak

GRAFIKA 3D: Mateusz Modzelewski, Piotr Gacek, Michał Lisek, Marek Kondratowicz, Jędrzej Chomicz

REDAKCJA: Tyler Brown

KOREKTA: Tyler Brown, Justin Nnorom

PRODUKCJA: Olga Baraniak, Adrianna Kocięcka, Anna Czajka, Jacek Szczypiński, Dawid Przybyła, Michał Matosz, Witold Chudy

SPECJALNE PODZIĘKOWANIA: Ken Cunningham i CodedCardboard za przygotowanie prototypu TTS, oraz wszyscy, którzy poświęcili swój czas i energię na udział w opracowaniu i testowaniu gry

TLUMACZENIE NA JĘZYK POLSKI: Cezar Matkowski

REDAKCJA WERSJI POLSKIEJ: Wiktoria Ślusarczyk

KOREKTA WERSJI POLSKIEJ: Dominika Rycerz-Jakubiec

SKŁAD WERSJI POLSKIEJ: Patrycja Marzec

KOORDYNACJA TLUMACZENIA: Jakub Molendowicz, Łukasz Potoczny, Adrianna Kocięcka