

created by Luis Brüh

DWARFS

Spring



VESUVIUS
MEDIA



Krasna7e Wiosna

Mijająca zima była ciężka i nasz lud ledwie przetrwał jej lodowy horror. Szczęśliwie, wraz z topniejącymi śniegami budzą się smoki. Czas, by zgromadzić nasze wojska, wygnać potwory z dziczy i poszerzyć wpływy naszych kolonii. Wiosna nadchodzi i podobnie jak kwiaty, nasze imperia rozkwitną!



Opracowanie:

PROJEKT GRY I SZATA GRAFICZNA: Luis Brüh

PRODUCENT:: Constantine Kevorque

FIGURKI: Para-bellum

SPECJALNE PODZIĘKOWANIA DLA: André Teruya, Amy Werneck, Igor Knop, Evellyn Bruehmüller, Fernando Celso Jr., Ferdinand Andrew Capitulo, John Paul Decosse, José Geraldo Freire, Livia Matias, Manu Quariguasi, Rodrigo Deus, Sami Bena.

PRAWA AUTORSKIE: ©2019 VESUVIUS MEDIA LTD, 38 PIONEER AVE, HALIFAX, NOVA SCOTIA, B3M 1W8, KANADA. WSZELKIE PRAWA ZASTRZEŻONE. WYPRODUKOWANO W CHINACH.

UWAGA: Ryzyko zadławienia! Nie do użytku dla dzieci poniżej trzeciego roku życia.

WSPARCIE: W razie jakichkolwiek problemów z zawartością gry, skontaktuj się proszę ze Wsparciem na poniższy adres mailowy: support@vesuviusmedia.com

W celu przyspieszenia procesu dostarczenia brakujących/uszkodzonych elementów, dołącz do wiadomości zdjęcia oraz pełny adres wysyłkowy.

Świat peSeN krasnali:

Wszystkie gry z serii Krasna7e są kompletnie innym pozycjami, połączone jedynie wspólnym światem i historią. Więcej na www.vesuviusmedia.com



**RYWALIZACYJNY TILE LAYING
WORKER PLACEMENT DLA 2-8
GRACZY**



**KOOPERACYJNY TOWER
DEFENSE Z FIGURKAMI
DLA 1-4 GRACZY**

Plansza Imperium:



karty:



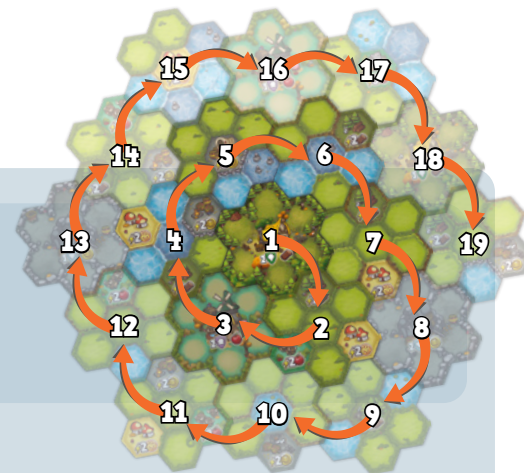
plątki



figurki:



Przygotowanie Gry



Mapa Świata:

- 1.1) Pomieszaj Płatki Dzikie, weź jeden i połóż odkryty na środku stołu.
- 1.2) Wymieszaj razem pozostałe Płatki (zarówno Dzikie jak i Łąk) i umieść je losowo, zataczając spiralę wokół centralnego Płatka, tak, jak pokazano na rysunku obok.

Obszar Wyprawy:

- 2.1) Potasuj wszystkie karty Potworów, a następnie ujawnij trzy z nich. Umieść figurki Potworów we wskazanym przez ich karty lokacjach. Jeśli ten obszar jest już zajęty przez inne monstrum, umieść figurkę na najbliższym Płatku Dzikim.
- 2.2) Dobierz 6 kart z talii Potworów i potasuj je razem ze wszystkimi kartami Misji, tworząc Talię Wyprawy. Pozostałe karty Potworów odłóż do pudełka.
- 2.3) Ujawnij 3 wierzchnie karty z Tali Wyprawy i umieść je pod wystawionymi wcześniej kartami Potworów. Jeśli w ten sposób został ujawniony nowy Potwór, postępuj zgodnie z wcześniejszymi zasadami.
- 2.4) Umieść zakrytą Talię Wyprawy obok sześciu odsłoniętych kart.

3 Znacznik Pierwszego Gracza:

Najmłodszy gracz otrzymuje znacznik pierwszego gracza.

Imperia:

- 4.1) Rozpoczynając od pierwszego gracza, każdy z graczy otrzymuje własną planszę Imperium i następujące komponenty: 12 Osad, Fortecę, 7 żetonów Krasnali oraz 7 Startowych Herosów wybranego koloru.



KAŻDY Z GRACZY OTRZYMUJE STARTOWYCH HEROSÓW W WYBRANYM PRZEZ SIEBIE KOLORZE



Smoki:

- 5.1) Potasuj karty Smoków 1. poziomu i rozdaj po jednym każdemu graczowi. Pozostałe umieść zakryte na stole. Przetasuj osobno karty Smoków 2. i 3. poziomu i umieść je zakryte obok talii Smoków 1. poziomu.

Wróżki:

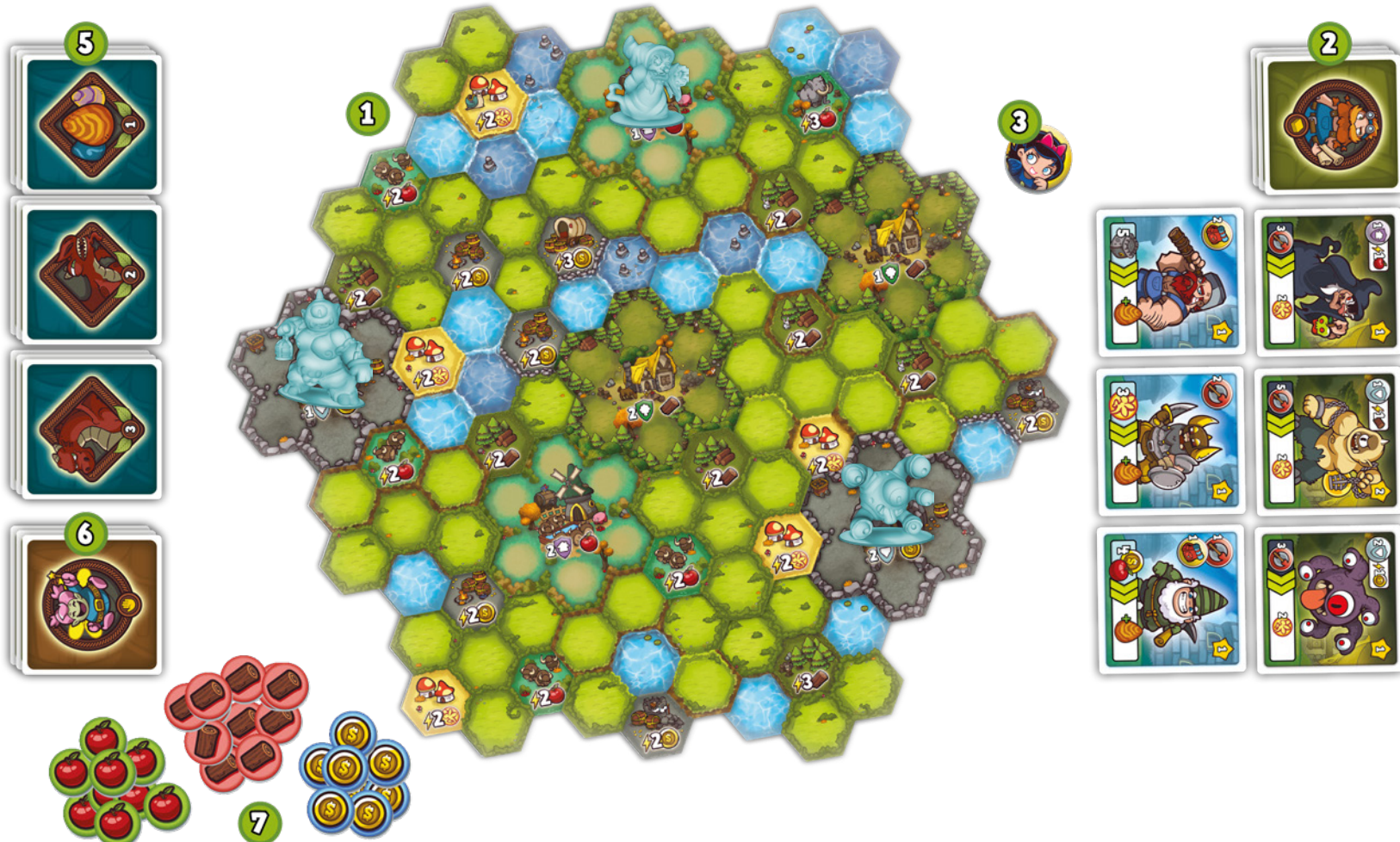
- 6.1) Potasuj karty Wrózek i rozdaj po jednej każdemu graczowi. Pozostałe umieść zakryte na stole, obok talii Smoków.

Zasoby:

- 7.1) Umieść żetony Drewna, Żywności i Złota w osobnych stosach w pobliżu Mapy Świata, tak aby każdy gracz miał do nich łatwy dostęp. Te stosy tworzą wspólne Zasoby. Kiedykolwiek Surowiec jest odrzucany, wraca on na właściwy stos Zasobów. Kiedykolwiek Surowiec jest zdobywany, zostaje on pobrany z właściwego stosu Zasobów (chyba, że zaznaczono inaczej).

Skarbiec:

- 8.1) Każdy gracz otrzymuje 4 żetony Wyczerpania i umieszcza je obok swojej planszy Imperium tworząc własny Skarbiec. Kiedykolwiek gracz zdobywa Surowiec, umieszcza go w swoim Skarbcu. Kiedykolwiek gracz musi odrzucić/wydać Surowiec, odrzuca go ze swojego Skarbcu (chyba, że zaznaczono inaczej).



9 Bastion:
Umieść swoje Krasnale na pustych polach Bastionu.

10 Linie Produkcyjne:
Twoja plansza ma 3 Linie Produkcyjne, po jednej na każdy typ Surowca. Umieść Osadę na każdym oznaczonym polu Linii Produkcyjnych.

11 Stolica:
Umieść Fortecę na oznaczonym polu Stolicy.

12 Smocze Gniazdo:
Umieść swoją odkrytą kartę Smoka 1. poziomu obok planszy Imperium by stworzyć Smocze Gniazdo.

13 Talia Herosów:
Potasuj swoich Startowych Herosów i umieść ich zakrytych obok planszy Imperium tworząc talię Herosów.

Przygotowanie Planszy Imperium:



Początkowe Umieszczanie Osad:

14

Rozpoczynając od pierwszego gracza, zgodnie ze wskazówkami zegara, każdy gracz umieszcza zgodnie z poniższymi zasadami na Mapie Świata pierwszą, wysuniętą najbardziej na lewo Osadę wybranej przez siebie Linii Produkcyjnej. Kiedy wszyscy gracze umieszczają pierwszą Osadę, rozpoczynając od ostatniego gracza, przeciwnie do ruchu wskazówek zegara, wszyscy w analogiczny sposób umieszczają na Mapie Świata drugą Osadę.



NIE MOŻESZ UMIEŚCIĆ OSADY NA JAKIMKOLWIEK POLU DZICZY



NIE MOŻESZ UMIEŚCIĆ OSADY NA POLU WODY



NIE MOŻESZ UMIEŚCIĆ OSADY NA POLU NA KTÓRYM ZNAJDUJE SIĘ INNA OSADA



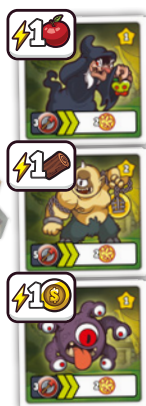
MOŻESZ UMIEŚCIĆ OSADĘ NA POLU TRAWY



JĘŚLI UMIEŚCISZ OSADĘ NA POLU SUROWCA, OD RAZU OTRZYMASZ WSKAZANE ZASOBY



... ALE PAMIĘTAJ, O AKTYWNYCH POTWORACH, KTÓRE MODYFIKUJĄ ILOŚĆ ZDOBYTYCH SUROWCÓW.



Przykład początkowego rozmieszczenia:

Pierwszy gracz (niebieski) umieszcza swoją pierwszą Osadę na polu z 2 Wrózkami. Jako, że żaden z Potworów nie modyfikuje Wrózek, gracz zdobywa 2 karty Wrózek. Następnie, zgodnie z ruchem wskazówek zegara pozostali gracze umieszczają swoje Osady i zdobywają surowce, wliczając ewentualne modyfikatory Potworów. Zielony gracz jako ostatni położył pierwszą Osadę, dlatego jako pierwszy dokłada drugą, a następnie, przeciwnie do ruchu wskazówek zegara pozostali gracze dokładają drugie Osady. Na koniec fazy przygotowania: Niebieski gracz ma 5 kart Wrózek; Czerwony 1 Drewno, 1 Żółto i 1 kartę Wrózek; Żółty ma 1 Drewno i 1 kartę Wrózek; Zielony ma 1 Żywność i 1 kartę Wrózek.



Gra została przygotowana. Przejdź do fazy Rozpoczęcia Nowej Ery.

Rozgrywka w Krasna7e Wiosna trwa 4 Ery, a każda z nich podzielona jest na 4 fazy: Rozpoczęcia Nowej Ery, Produkcji, Akcji oraz Zakończenia Ery. Wszyscy gracze muszą wykonać każdą fazę przed przejściem do kolejnej.

Rozpoczęcie Nowej Ery

- A Powrót krasnali do Bastionu:** W tej fazie wszystkie Krasnale (nawet te z Mapy Świata!) wracają na wyznaczone miejsca Bastionu każdego z graczy.
- B Odpoczynek smoków:** Przenieść wszystkie Znaczniki Wyczerpania ze swoich smoków do Skarbca. Twoje smoki są gotowe do ponownego użycia!

faza Produkcji

- C Produkcja surowców:** Pod każdą Osadą na Liniach Produkcyjnych znajdują się Surowce, które po odkryciu (wybudowaniu Osady) będą generowane podczas tej fazy. Pobierz tyle Surowców ile masz ich odkrytych.

Limity magazynowe: Na koniec tej fazy gracz nie może posiadać więcej niż 7 jednostek danego Surowca (Żywności, DREWNA, Złota). W przypadku przekroczenia tego limitu należy odrzucić nadwyżkę.



Faza Akcji

Podczas tej fazy, rozpoczynając od pierwszego gracza i idąc zgodnie z ruchem wskazówek zegara, gracze będą w turach wykonywać akcje. Są dwa rodzaje akcji: akcje Krasnala, które do wykonania wymagają użycia Krasnala oraz akcje darmowe. W swojej turze musisz wykonać jedną akcję Krasnala i dowolną ilość darmowych akcji. Faza akcji trwa 7 rund.

Akcją Krasnala może być: Wybudowanie Osady, Wybudowanie Fortecy, Eksploracja, Przywołanie Wróżki, Wydanie Rozkazu Smokom, Pójście Na Misję. W swojej turze możesz wykonać również dowolną ilość darmowych akcji, takich jak: Trenowanie Smoków, Zagranie karty Wrózek.

Kiedy wszyscy gracze wykorzystają swoje Krasnale do wykonywania akcji, przejdźcie do fazy Zakończenia Ery.

Wybuduj Osadę:

Umieszczając jednego ze swoich Krasnali na pustym polu wybranej Linii Produkcyjnej możesz wybudować pierwszą Osadę z lewej tej Linii. Przenieść Osadę ze swojej planszy i umieść ją na Mapie Świata zgodnie z poniższymi zasadami.

aPrzyleganie: Osadę możesz zbudować tylko w sąsiedztwie Twojego innego budynku lub Krasnala. Krasnal umieszczony na Płtku Dzikim uważany jest za sąsiadującego z każdym polem otaczającym ten Płatek.

Pamiętaj: pod ostatnią Osadą każdej Linii produkcyjnej znajdują się bonusowe Surowce i Punkty Zwycięstwa.



NIE MOŻESZ UMIEŚCIĆ OSADY W DZICZY



NIE MOŻESZ UMIEŚCIĆ OSADY NA POLU WODY



MOŻESZ UMIEŚCIĆ OSADĘ NA POLU TRAWY STOSUJĄC SIĘ DO REGUŁ PRZYLEGANIA



MOŻESZ UMIEŚCIĆ OSADĘ NA POLU SUROWCA STOSUJĄC SIĘ DO REGUŁ PRZYLEGANIA, NATYCHMIASTOWO ZYSKUJĄC DANE SUROWCE



DZICZ UWAŻANA JEST ZA PRZYLEGAJĄCĄ DO WŚSYSTKICH OTACZAJĄCYCH JĄ PÓL TRAWY

Nie możesz umieścić Osady na polu, na którym znajduje się inna Osada lub Krasnal.

Wybuduj Fortecę:

Umieszczając jednego ze swoich Krasnali na wyznaczonym w przykładzie miejscu, możesz wydać 7 jednostek każdego Surowca aby postawić na Mapie Świata swoją Fortecę, stosując takie same zasady jak przy budowaniu Osady.

Wybudowanie Fortecy zwiększa pojemność Smoczego Gniazda o 1.

Forteca nie może być celem kart Wrózek, a Potwory nie mają na nią żadnego wpływu. Przykładowo, Forteca nie może zostać przemieszczona przy użyciu karty Wróżki i zawsze otrzymasz całą ilość Surowców, niezależnie od tego, czy jakiś Potwór wpływa na ich ilość.

UMIEŚĆ KRASNALA NA POLU BUDOWANIA FORTECY...



... I WYDAJ 7 JEDNOSTEK KAŻDEGO SUROWCA BY JĄ ZBUDOWAĆ!

eksploracja:

Możesz umieścić Krasnala na Mapie Świata na polu sąsiadującym z Twoją Osadą bądź innym Krasnalem. Nie możesz umieścić Krasnala na polu, na którym znajduje się inna Osada lub Krasnal.

Umieszczanie Krasnali na polach trawy lub wody służy jedynie do zdobywania odległych terenów lub przekraczania rzek.

Umieszczenie Krasnala na polu odludzia umożliwia wykonanie jednej z dwóch akcji: Walki lub Zbierania.



MOŻESZ UMIEŚCIĆ
KRASNAŁA NA POLU
TRAWY



MOŻESZ UMIEŚCIĆ
KRASNAŁA NA
POLU WODY



MOŻESZ UMIEŚCIĆ KRASNAŁA
NA POLU SUROWCA, ALE NIE
OTRZYMASZ WSKAZANYCH
SUROWCÓW

Walka: Za każdym razem kiedy gracz umieści Krasnala na Płatk Dzikim na którym znajduje się Potwór, może z nim natychmiast walczyć. Aby to uczynić, gracz przetasowuje swoją Talię Herosów i odkrywa tyle kart ile posiada Krasnali na tym Płatk. Dodatkowo gracz może odkryć jedną kartę za każdą jego sąsiadującą z tym Płatkem Osadę oraz dwie karty, jeśli przyległa jest jego Forteca.

Celem gracza podczas walki jest odkrycie możliwie wielu toporów na kartach Herosów. Jeśli liczba odkrytych toporów jest równa lub większa ilości toporów na karcie Potwora z którym gracz walczy, Potwór został pokonany!

Kiedy Potwór został pokonany: Gracz, który zgładził bestię dodaje jej kartę do swojej Tali Herosów, usuwa figurkę Potwora z Mapy Świata, dociąga dwie karty Wróżek i odkrywa nową kartę z Tali Wyprawy. Uwalnianie Wróżek z łap Potworów jest wyczerpującym zadaniem i ma swój koszt: karty pokonanych Potworów będą zapychać Talię Herosów, dodatkowo jednak nagrodzą graczy Punktami Zwycięstwa na koniec gry.



PRZYKŁADOWO, NIEBIESKI GRACZ ODKRYWA
TRZY KARTY (JEDNĄ ZA KAŻDEGO KRASNAŁA),
DODATKOWO JEDNĄ ZA SĄSIADUJĄCĄ OSADĘ I
DWIE ZA SĄSIADUJĄCĄ FORTECĄ



KIEDY WALCZYSZ TWOIM CELEM JEST
ZDOBYĆ TAK WIELU TOPORÓW JAK
TO MOŻLIWE. W PRZYKŁADZIE GRACZ
ODKRYŁ CZTERY TOPORY.



SPRAWDŹ CZY IŁOŚĆ TOPORÓW JEST WYSTARCZAJĄCĄ
DO POKONANIA POTWORA I JEŚLI WYGRAŁEŚ, DODAJ
JEGO KARTĘ (RAZEM Z ODKRYTymi PRZED CHWILĄ
KARTAMI) DO TALII HEROSÓW...



...UZUPEŁNIJ OBSZAR WYPRAWY...



...USUŃ FIGURKĘ POTWORA Z
MAPY ŚWIATA...



... I DOBIERZ DWIE KARTY WRÓŻEK!

Zbieranie: Za każdym razem kiedy gracz umieści Krasnala na Płatku Dzikim na którym nie ma Potwora, może zebrać Surowce. Mechanika jest podobna jak przy walce, ale tym razem celem gracza jest odkrycie jak największej liczby plecaków! Za każdy odkryty plecak gracz zdobywa 1 jednostkę wskazanego na Płatku surowca.

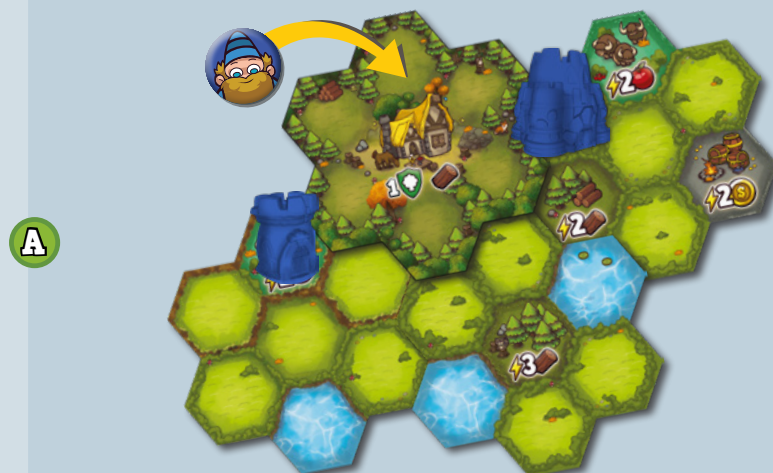


ZBIERZ DREWNO

ZBIERZ ZŁOTO

ZBIERZ ŻYWNOSĆ

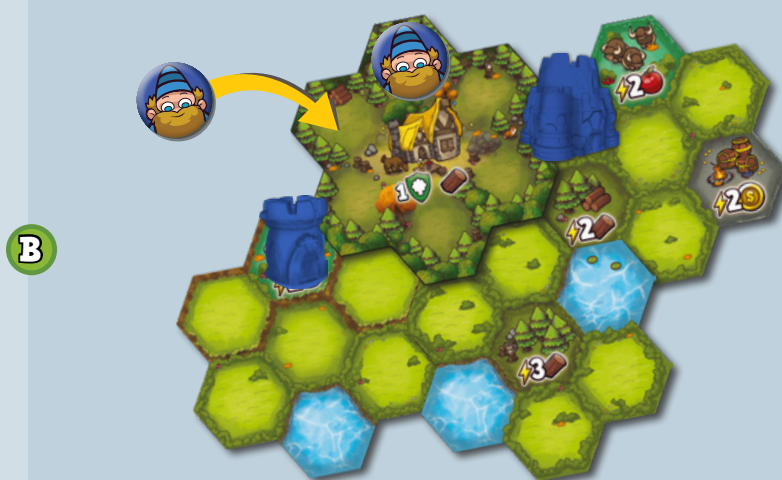
Przykłady zbierania:



W TYM PRZYKŁADZIE NIEBIESKI GRACZ ODKRYWA JEDNĄ KARTĘ ZA KRASNAŁA W DZICZY, DODATKOWO JEDNĄ ZA JEGO PRZYŁĘGLĄ OSADĘ ORAZ DWIE ZA PRZYŁĘGLĄ FORTECĘ



PODCZAS ZBIERANIA TWOIM CELEM JEST ODKRYCIE JAK NAJWIEKSZEJ LICZBY PLECAKÓW. W TYM PRZYKŁADZIE GRACZ ODSŁONIŁ TRZY PLECAKI. JAKO, ŻE NIEBIESKI GRACZ ZNAJDUJE SIĘ W LESIE, ZBIERA 3 DREWNA.



W KOLEJNEJ TURZE NIEBIESKI GRACZ PONOWNIE DECYDUJE SIĘ NA ZBIERANIE SUROWCÓW WYSYŁAJĄC W TO SAMO MIEJSCE KOLEJNEGO KRASNAŁA. GRACZ PRZETASOWUJE TALIE HEROSÓW I TYM RAZEM ODSŁANIA PIĘĆ KART ZAMIAST CZTERECH.



TYM RAZEM NIEBIESKI GRACZ ODSŁANIA 2 PLECAKI I ZDOBYWA 2 DREWNA.

Przywołanie Wróżki:

Umieszczając jednego ze swoich Krasnali na polu Przywołania Wróżki na Planszy Imperium gracz może pobrać 1 kartę z Talii Wrózek. Gracz nie może posiadać więcej niż 5 kart Wrózek na ręce.



Moc Wróżki: Początkowo Wróżki każdego z graczy mają Moc Wróżki równą 1, ale można ją zwiększyć, aktywując oba pola Wydania Rozkazu Smokom.

Zagrywanie kart Wrózek: zagranie karty Wróżki jest darmową akcją i gracz może ją wykonać w dowolnym momencie swojej tury. Do ich użycia nie jest wymagane wykorzystanie Krasnala i gracz może użyć tyle kart Wrózek ile zechce. Każda karta Wróżki posiada specjalną umiejętność, którą gracz może użyć tyle razy, ile wynosi obecnie jego Moc Wróżki. Przykładowo, jeśli Moc Wróżki gracza jest równa 2, używając karty "Przemieszcz jednego ze swoich Krasnali" możesz albo przesunąć jednego Krasnala o dwa pola, lub dwa różne Krasnale po jednym polu.



Gracz nie zdobywa Surowców poprzez zamianę miejscami Osad. Podobnie, przesuwając lub zamieniając miejscami Krasnali nie można walczyć lub zbierać.

Wyдай rozkaz smokom:

Umieszczając jednego ze swoich Krasnali na polu Wydania Rozkazu Smokom gracz może aktywować swoje Smoki. Każde pole Wydania Rozkazu Smokom pozwala graczowi na aktywowanie do dwóch Smoków umieszczając Żeton Wyczerpania na wybranych Smokach w Smoczym Gnieździe, które takiego Żetonu nie posiadają. Aktywowany Smok natychmiast nagradza gracza Surowcami i/lub w przyszłości bonusem do walki/zbierania. Drugie pole Wydania Rozkazu Smokom (to z niebieskim Smokiem) zwiększy Moc Wróżki o 1 na czas trwania Ery, ale może zostać użyte dopiero kiedy pierwsze pole zostało aktywowane.



Trenowanie Smoków: Trenowanie Smoków jest darmową akcją i gracz może ją wykonać w dowolnym momencie swojej tury. Do trenowania nie jest wymagane użycie Krasnala i gracz może wytrenować tyle Smoków ile zechce, dopóki ma na to Surowce.

Kiedy gracz wyda wymaganą liczbę Surowców, należy poszukać danego Smoka w Talii Smoków następnego poziomu i umieścić ją na karcie trenowanego Smoka. Gracz może trenować Wyczerpanego Smoka, ale Żeton nie znika po treningu.



Idź na Misję:

Umieszczając jednego ze swoich Krasnali na jednym z pól Pójścia na Misję gracz może zdobyć karty Misji z Obszaru Wyprawy. Gracz nie musi wydawać Surowców aby spełnić cele na kartach Misji, wystarczy, że je posiada. Kiedy gracz wykona Misję, dobiera on wierzchnią kartę Smoka 1. poziomu i umieszcza w swoim Smoczym Gnieździe, a zdobytą kartę Misji umieszcza w Talii Herosów. Smocze Gniazdo może pomieścić tylko 5 Smoków (6, jeśli gracz wybudował Fortecę). W przypadku przepełnienia, gracz może zdecydować się na wymianę starego Smoka (dowolnego poziomu) na nowego, którego właśnie zdobył. Drugie pole Pójścia na misję dodatkowo umożliwia graczowi usunięcie jednej niechcianej karty z Talii Herosów. Usunięte karty wracają do pudełka gry.

UMIEŚĆ KRASNALĄ NA PIERWSZYM
POLU ABY WYKONAĆ MISJĘ



JEŚLI ZBUDOWAŁEŚ 5 LUB WIĘCEJ OSAD NA MAPIE
ŚWIATA MOŻESZ ZDOBYĆ TĘ KARTĘ I DOBRAĆ
KARTĘ SMOKA 1. POZIOMU

WTASUJ KARTĘ MISJI DO TALII
HEROSÓW.



Posiadasz Smoka
drugiego poziomu



Posiadasz Smoka
trzeciego poziomu



Posiadasz 2 Smoki



Pokonałeś
Potwora



Pokonałeś 2
Potwory



Posiadasz 5 Osad
na Mapie Świata



Wybudowałeś
wszystkie Osady z
linii Złota



Wybudowałeś
wszystkie Osady z
linii Żywności



Wybudowałeś
wszystkie Osady z
linii DREWNA



Posiadasz 5 Żywności



Posiadasz 5 DREWNA



Posiadasz 5 Złota



Posiadasz 3
Żywności, 3
DREWNA i 3 Złota



Posiadasz 3
Wróżki i 3 Złota



Posiadasz 3 Osady
na Mapie Świata i 3
Wróżki



Posiadasz 4
Żywności i 4 DREWNA



Posiadasz 3 Wróżki i
3 Żywności



Posiadasz 4 Osady
na Mapie Świata i 4
DREWNA



Posiadasz 4 Żywności i 4 Złota



Posiadasz 3 Wróżki i 3 Złota



Posiadasz 4 Osady na Mapie Świata i 4 Żywności



Posiadasz 3 Wróżki



Posiadasz 4 Wróżki



Posiadasz 4 Osady na Mapie Świata i 4 Złota



Posiadasz 4 Drewna i 4 Złota

Wymieszane karty Misji i Potworów razem tworzą talię Wyprawy. W obszarze Wyprawy zawsze musi się znajdować 6 odsłoniętych kart. Za każdym razem kiedy gracz pokona Potwora lub wykona Misję, należy natychmiast odsłonić nową kartę. Jeśli odsłonięto Potwora, należy umieścić jego figurkę na wskazanym przez jego kartę Płatku Dzikiej, lub, jeśli jest on już zajęty przez inne Monstrum, na najbliższym wolnym Płatku Dzikiej. Dopóki któryś z graczy nie pokona Potwora, jego zdolność będzie wpływać na dalszą rozgrywkę.



Pojawi się w Lesie 1 lub 2

Umieść Żetony Pajęczyny na najbliższych polach Surowców. Póki gracze nie pokonają Potwora, nie mogą tam wybudować Osady.



Pojawi się na Nizinach 1 lub 2

Po wybudowaniu Osady na polu Żywności, gracz otrzyma tylko 1 Żywność (zamiast 2 lub 3)



Pojawi się na Górze 1 lub 2

Po wybudowaniu Osady na polu Złota, gracz otrzyma tylko 1 Złoto (zamiast 2 lub 3)



Pojawi się w Lesie 1 lub 2

Po wybudowaniu Osady na polu Wróżki gracz, otrzyma tylko 1 kartę Wróżki (zamiast 2 lub 3)



Pojawi się na Nizinach 1 lub 2

Kiedy ten Potwór jest w grze, gracze nie mogą wykonywać drugiej Misji.



Pojawi się na Górze 1 lub 2

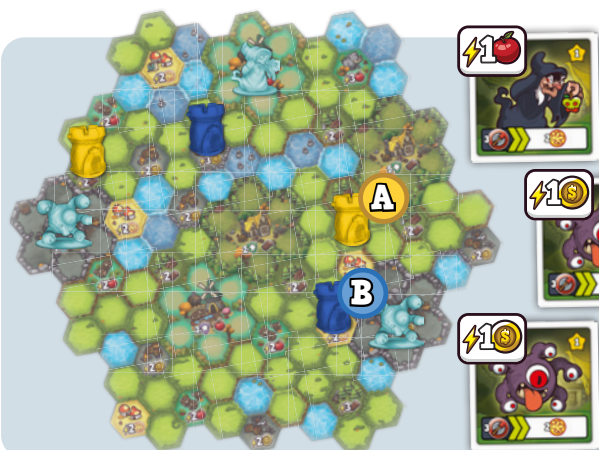
Po wybudowaniu Osady na polu Drewna, gracz otrzyma tylko 1 Drewno (zamiast 2 lub 3)



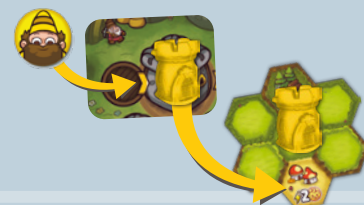
Przykład fazy Akcji:

W tym przykładzie omówimy sytuację w dwuosobowej grze, na początku pierwszej Ery, po zakończeniu Fazy Produkcji. Żółty Gracz posiada: 2 Drewna, 2 Żywności oraz 1 kartę Wróżki. Niebieski natomiast posiada: 4 Złota, 3 kart Wrózek oraz 1 Jedzenia.

Pierwsza Tura:



Żółty Gracz: Rozpoczyna grę od wybudowania przy użyciu Krasnala Osadę na polu z Żywnością. Jako, że w grze jest Wiedźma, otrzymuje on 1 Żywność, zamiast 2.



Niebieski Gracz: Umieszcza Krasnala na polu sąsiadującym z jego Osadą, by utorować sobie drogę do najbliższego pola Surowca.

Druga Tura:



Żółty Gracz: Wysyła Krasnala do walki z Potworem. W tym celu przetasowuje swoją Talię Herosów i odkrywa dwie karty (jedną za Krasnala i jedną za przyległą Osadę). Wyciągnął 2 Topory, ale jako, że Potwór do pokonania wymagał co najmniej trzech, gracz przegrywa walkę.



Niebieski Gracz: W ramach darmowej akcji, używa karty Wróżki by zamienić miejscami jego Osadę z Osadą przeciwnika. Następnie umieszcza Krasnala by walczyć z Potworem. Przetasowuje swoją Talię Herosów, odkrywa trzy karty, które dają mu 3 Topory, co skutkuje pokonaniem Potwora. Własowuje kartę pokonanego Potwora do swojej talii Herosów i dobiera 2 karty Wrózek. Na koniec usuwa figurkę Potwora z Mapy Świata i odkrywa nową kartę w Obszarze Wyprawy.



Trzecia Tura:



A



B

Żółty Gracz: W ramach darmowej akcji używa Karty Wróżki by zamienić miejscami 2 Krasnale. Mając teraz w zasięgu pole Surowca, używa Krasnala do zbudowania nowej Osady na polu Drewna, otrzymując 2 Drewna (Posiada teraz 4!). Jako kolejną darmową akcję wydaje swoje 4 Drewna by wytrenować Smoka na drugi poziom, umieszczając kartę Smoka 2. poziomu na karcie Smoka 1. poziomu.



B

Niebieski Gracz: Używa Krasnala by zdobyć kartę Wróżki. Ma ich teraz 4.

Czwarta Tura:



A



B

Żółty Gracz: Używa Krasnala aby pójść na Misję. Jako, że posiada Smoka 2. poziomu, jest w stanie spełnić jedną z dostępnych Misji. Umieszcza odpowiednią kartę w swojej Talii Herosów. Dodatkowo dobiera nową kartę Smoka 1. poziomu i umieszcza ją w Smoczym Gnieździe. Na koniec uzupełnia Obszar Wyprawy.

A



Niebieski Gracz: Również zdecydował się na użycie Krasnala celem wykonania Misji. Jako, że posiada 4 karty Wróżek, jest w stanie spełnić jedną z dostępnych Misji. Umieszcza odpowiednią kartę w swojej talii Herosów. Dodatkowo dobiera nową kartę Smoka 1. poziomu. Na koniec uzupełnia Obszar Wyprawy.

B



Gracze kontynuują grę w turach wykonując akcje dopóki wszyscy nie użyją wszystkich swoich Krasnali.

Koniec Ery

Jeśli w Obszarze Wyprawy znajduje się mniej niż 6 kart LUB jest to koniec 4. Ery, następuje koniec gry.
Jeśli tak nie jest, Znacznik Pierwszego Gracza zostaje przekazany kolejnej osobie po lewej, po czym następuje faza Rozpoczęcia Nowej Ery.



Koniec Gry

Grę wygrywa gracz z największą liczbą Punktów Zwycięstwa. Gracze otrzymują Punkty Zwycięstwa za:



Wykonane Misje: Każda karta Misji w Talii Herosów jest warta wskazaną liczbę Punktów Zwycięstwa.



Pokonane Potwory: Każda karta Potwora w Talii Herosów jest warta wskazaną liczbę Punktów Zwycięstwa.



Wytrenowane Smoki: Każdy Smok 2. lub 3. Poziomu jest wart wskazaną liczbę Punktów Zwycięstwa.



Plansza Imperium:
Każda ukończona (wolna od Osad) Linia Produkcyjna jest warta 2 Punkty Zwycięstwa. Wybudowanie Fortecy warte jest 5 Punktów Zwycięstwa.



Nadmiarowe Zasoby: Każde 7 Surowców jest warte 1 Punkt Zwycięstwa. Przykładowo, jeśli gracz posiada 5 Drewna, 3 Złota oraz 7 Żywności, co łącznie daje 15 Surowców, otrzymuje 2 Punkty Zwycięstwa.

W przypadku remisu, gracz z największą liczbą kart Potworów zwycięża. Jeśli dalej jest remis, wygrywa gracz z największą ilością Nadmiarowych Zasobów.