

Wielkie NORDOBICIE

Stodoły i lasy opustoszały? Gościniec został wydeptany, a wszystkie szlaki przetarte? Na horyzoncie nie widać żadnej bestii, bo wszystkie ubito już na setki sposobów? Optywasz w miedziaki i sławę, Twój żywot stał się spokojny i z wolna gnuśniesz? Ale cóż to?!... Mroźny powiew z północy budzi Cię z letargu! Czas zostać prawdziwym wojownikiem, czas wykazać się bohaterskimi czynami, czas na Wielkie Nordobicie!

Ten dodatek do gry „Stwory z Obory” rozszerza wszystkie talie wersji podstawowej oraz wprowadza nową talię Bohaterskich Wyczynów. Do rozgrywki wymagana jest wersja podstawowa gry.

Twórz nowe bronie i eliksiry, wypróbuj Wrzaski Mocy, zapojuj wspólnie z innymi graczami na Giganta, zbieraj Trofea i... uważaj na strzały w kolanie!

Zawartość gry

- 2 karty postaci
- 17 kart Wioski
- 9 kart Gościńca
- 14 kart Targowiska
- 12 kart Bohaterskich Wyczynów

Karty z tego dodatku oznaczone są takim symbolem w prawym dolnym rogu.



karty
w rozmiarze
58 x 88 mm

Cel gry

Celem gry, tak samo jak w wersji podstawowej, jest zgromadzenie 7 punktów sławy. Punkty sławy zdobywa się, pokonując potwory, tworząc zlecenia lub realizując Bohaterskie Wyczyny.



Przygotowanie

Karty Wioski, Gościńca oraz Targowiska należy dodać do talii gry podstawowej i dokładnie przetasować. Rozłożenie kart na stole wygląda tak samo jak w wersji podstawowej.

Dodatkowo nad talią Targowiska należy umieścić talię Bohaterskich Wyczynów rewersem do góry i odkryć 4 wierzchnie karty.



Bohaterskie Wyczyny



Targowisko



Wioska



Gościniec

Rozgrywka

Rozgrywka wygląda niemal tak samo jak w wersji podstawowej gry, z następującymi różnicami:

6 graczy

Od tej pory możecie grać w większym gronie. Limit graczy wzrósł do 6!



Kieszenie pełne eliksirów

W ręce możesz mieć dowolną liczbę kart Elikirów i innych przedmiotów z targowiska (poza broniami). Nadal jednak obowiązuje limit 2 wyposażonych broni.

Zmienne Targowisko

W fazie Targowiska przed zakupem możesz raz na turę odłożyć 1 odkrytą kartę na spód talii Targowiska i zastąpić ją nową – z wierzchu talii kart Targowiska.

Wiejski odpoczynek

Zamiast odkrywać kartę Gościńca, możesz wziąć do ręki jeszcze 2 karty Wioski (łącznie 3 karty) i zakończyć turę.

Receptury

Możesz tworzyć nowe bronie i przedmioty, zbierając odpowiednie składniki.



Trofea

Po zabiciu bestii odkładasz jej kartę obok swojej postaci. Od tej pory jest to Twoje Trofeum, które możesz wykorzystać do realizacji Bohaterskich Wyczynów lub Receptur. Można mieć nieograniczoną liczbę Trofeów.

Tryb Valhalla

Kiedy tracisz ostatni punkt zdrowia, Twoja postać wstępuje do Valhalli. Odrzucaś wszystkie karty Wioski z ręki, a pozostawiasz miedziaki, broń oraz karty Targowiska należące do nieboszczyka. Czas pomścić nieszczęsnego! Do gry wkracza druga postać. Zamień miejscami kartę pokonanej postaci z kartą statystyk, a następnie obie odwróć. Startujesz z wszystkimi punktami zdrowia oraz 3 punktami sławy (Gienek otrzymuje 4). Karty Targowiska wraz z bronią i miedziami dziedziczysz po umarłym. Dobierasz 4 nowe karty Wioski (Ruda dobiera 6). Grając z dodatkiem, nieraz będziesz narażać się na pewną śmierć dla większej sławy.

Bohaterskie Wyczyny

W trakcie gry możesz dokonywać Bohaterskich Wyczynów, które są aktualnie odkryte na stole. Do kart ma dostęp każdy gracz. Kto w swojej turze stwierdzi, że spełnia warunki zadania opisanego na karcie Bohaterskiego Wyczynu, ten otrzymuje nagrodę. Następnie odkłada kartę Wyczynu na stos kart odrzuconych. Puste miejsce należy zastąpić nową kartą Bohaterskiego Wyczynu z wierzchu talii (gdy talia się wyczerpie, nie dokłada się już nowych Wyczynów).



Punkt sławy zdobyty dzięki Bohaterskim Wyczynom może być punktem zwycięskim.

Remis

W sytuacjach wyjątkowych, kiedy na koniec gry 2 lub więcej graczy jednocześnie zdobywa zwycięski punkt sławy, następuje walka finałowa pomiędzy remisującymi. Walka finałowa to totalna rozwalka, więc gracze wykorzystują wszystkie dostępne premie, niezależnie od koloru. Każdy z graczy sumuje premie z punktów sławy, premie postaci, premie z wszystkich broni oraz wszystkie karty premii +1 z ręki (z wyjątkiem kart specjalnych, opisanych w instrukcji gry podstawowej). Każdy gracz rzuca kością. Wynik jest ostateczny – kości nie można przerzucać. Tylko w wypadku remisu rzucać ponownie – do skutku. Gracz z największą siłą wygrywa grę.

Jeżeli wszystko jest jasne, w tym miejscu możesz zakończyć czytanie instrukcji.

Reszta zasad jest zapisana na kartach. Dalsza część instrukcji jest po to, by rozwiązać ewentualne wątpliwości.

Co nowego w kartach piszczy?

Poniżej znajdziesz opis wybranych typów kart, które zmieniają charakter rozgrywki względem tego, co już znasz z wersji podstawowej.

Talia Targowiska

Receptury

Aby zrealizować Recepturę, należy w pierwszej kolejności nabyć ją na targowisku za kwotę zilustrowaną w prawym górnym rogu karty. By stworzyć dany przedmiot, musisz mieć składniki wypisane w górnej części karty. Przedmiot możesz wytworzyć w dowolnym momencie własnej tury, wykładając przed sobą kartę Receptury oraz wymagane składniki. Wszystkie składniki lądują na stosie kart odrzuconych. Niezrealizowane Receptury trzymamy w ręce wraz z innymi kartami.



UWAGA! Jeśli chcesz zrealizować Recepturę na przedmiot potrzebny w walce, zrób to tuż przed jego użyciem. Wykładasz Recepturę, wszystkie składniki i oznajmiasz, że używasz przedmiotu. Działanie karty zostaje zrealizowane, a wszystkie użyte karty – odrzucone.

UWAGA! Jeśli realizujesz Recepturę na nową broń, której składnikiem jest broń już przez Ciebie posiadana, wtedy starą odkładasz na stos kart odrzuconych, nową natomiast kładziesz na jej miejscu.

Wrzaski Mocy

Jest to rodzaj czarów z natychmiastowym efektem. Wrzasnąć możesz w dowolnym momencie gry. Po użyciu odkładasz kartę na stos kart odrzuconych.



Talia Wioski

Berserker (przebranie)

Są to potężne karty, które pozwalają na czas walki wpaść w szal Berserkera. Otrzymujesz wtedy premię +3, ale przed ogłoszeniem zlecenia nie możesz dodać więcej kart do potwora (standardowo można dodać 3 karty).



Strzała w kolano

Ratuje z każdej opresji. W dowolnym momencie gry możesz strzelić w kolano sobie lub swojemu przeciwnikowi, także poza swoją turą. Nieszczęśnik otrzymuje -1 punkt do siły w walce. Jest to karta jednorazowa. Po użyciu należy ją odrzucić.



Dobić dziada

Po odkryciu tej karty możesz dodać jeszcze jedną dowolną pasującą kartę do potwora w ramach walki lub zlecenia. W efekcie zlecenie na potwora będzie mogło zawierać 4 dodane karty, a jeśli użyjesz tej karty w trakcie walki innego gracza, dorzucisz mu łącznie 2 karty.



Talia Gościńca

Giganci

UWAGA! W grze 2-osobowej odrzuć lub po prostu ignoruj karty Gigantów.



W talii znajdziesz 3 karty potężnych Gigantów. Na Gigantów nie można tworzyć zleceń, trzeba z nimi walczyć. Ich siła wynosi aż 16 punktów. Choć wydaje się to niemożliwe, ten jeden raz musisz współpracować z innymi graczami i wspólnie z nimi wyruszyć na wyprawę przeciwko Gigantowi. Bo jak mawia stare przysłowie: „W kupie siła”. Jeśli wylosujesz kartę Giganta, ogłaszasz wyprawę, której jesteś organizatorem. Ty decydujesz, kogo z ochotników przyjmiesz do drużyny. Gigant strzeże wielkiego skarbu i jeszcze przed walką należy ustalić, jak podzielicie zdobycz pomiędzy uczestników wyprawy. Podział nie musi być sprawiedliwy, ważne, żeby się dogadać. Standardowo każdy uczestnik wyprawy otrzymuje 1 punkt sławy w przypadku wygranej, a traci 1 punkt zdrowia w przypadku przegranej. Pozostały skarb, zilustrowany w lewym górnym rogu karty, rozdziela organizator. Nikt nie chce pomóc? Musisz radzić sobie sam.

Walka z Gigantem, choć trudna, nie jest skomplikowana. Każdy z uczestników, rozpoczynając od organizatora, rzuca kością. W tym wypadku ikona niszczenia karty ma wartość 6 zamiast standardowego efektu. Do rzutu kością można dodać karty premii z ręki – w odpowiednim kolorze. Następnie rzuca kolejny uczestnik wyprawy. Sumujemy wszystkie rzuty wraz z premiami postaci oraz premiami kart z ręki. Jeśli wspólny wynik graczy wynosi 16 punktów lub więcej, drużyna wygrywa. Każdy uczestnik walki otrzymuje 1 punkt sławy. Organizator rozdziela łupy według wcześniejszych ustaleń.

UWAGA! W tym wypadku nie wolno blefować ani zmieniać przydzielonych skarbów.

W walce z Gigantami nie można przerzucać kości. Pokonanego Giganta jako Trofeum otrzymuje organizator wyprawy. Może się zdarzyć, że dwóch lub więcej graczy otrzyma jednocześnie ostatni zwycięski punkt sławy. Wtedy należy przeprowadzić ostateczną bitwę. Patrz: REMIS.

Jak to wygląda w praktyce?

Przy stole mamy 4 graczy. Gracz wcielający się w postać Falgrima bimbrownika wylosował kartę Ognistego Giganta z siłą 16, w kolorze czerwonym. Oprócz sławy dla każdego uczestnika wyprawy można zdobyć 3 karty ekwipunku oraz 3 miedziaki. Falgrim posiada premię postaci +1 w tym kolorze. Niestety nie ma czerwonej broni ani innych premii w ręce w tym kolorze.

Gracz ogłasza: „Tak że tego... Organizuję wyprawę! Kto mi pomoże?”. Reszta graczy analizuje sytuację i ocenia, czy warto wesprzeć kolegę, czy może zostawić go na pastwę potwora. Najlepiej, jeśli to pozostali gracze przedstawiają, co mają do zaoferowania i za jaką zapłatą.

Pierwszy do pomocy zgłasza się gracz kierujący Helgą. Ta postać jest o krok od zwycięstwa, brakuje jej ostatniego punktu sławy. Falgrim natomiast oznajmia, że woli szczerząc niż pozwolić wygrać innemu, i nie przyjmuje Helgi do drużyny (ach, ta przyjacielska atmosfera w „Stworach z Obory”). Pozostali dwaj gracze, Otto i Gienek, także są chętni do pomocy. Otto nie posiada żadnych widocznych premii przeciwko czerwonej bestii, ale przekonuje, że w ręce ma 2 karty premii +1 w kolorze czerwonym (może kłamać). W zamian chce 1 miedziaka i 1 kartę ekwipunku ze skarbu potwora. Gienek natomiast posiada 2 czerwone bronie oraz wcześniej zakupiony eliksir Dzik (o czym inni gracze pamiętają). Za tak potężną pomoc domaga się pozostałych 2 kart ekwipunku oraz 2 miedziaków. W przeciwnym razie niech Falgrim idzie sam na wyprawę (z wątpliwą pomocą Otta).

Falgrim analizuje sytuację. Pomoc Otta faktycznie wydaje się niepewna. Natomiast jeśli wyruszą w trójkę, on sam nie otrzyma żadnego skarbu oprócz miedziaka i Trofeum. O dziwo, taki układ mu odpowiada. Zgadza się i wyprawa rusza na Giganta.

Każdy gracz, rozpoczynając od Falgrima i idąc dalej zgodnie z ruchem wskazówek zegara, rzuca kością i dodaje do wyniku pozostałe premie. W tym wypadku gracze otrzymali wspólnie 16 punktów, w sam raz! Gigant poległ. Każdy otrzymuje punkt sławy. Falgrim rozdziela skarb według wcześniej ustalonego podziału. Sam zabiera kartę pokonanego Giganta jako Trofeum.



CIĘKAWOSTKA. Mimo że wydaje się to niemożliwe, istnieją co najmniej trzy sposoby, aby pokonać Giganta w pojedynkę. Zachowamy jednak tę tajemną wiedzę dla siebie, odkryj ją sam!

Floki

Jest to szalony kundel, który upodobał sobie najmniej sławnych bohaterów. Jego karta zawsze towarzyszy graczowi, który ma najmniej punktów sławy. Remisy rozstrzyga aktualny właściciel lub osoba, która wylosowała kartę. Floki dodaje premię +1 do każdej walki. Połóż kartę obok własnej broni, aby nie zapomnieć o premii. Floki jest towarzyszem, nie bronią. Nie zajmuje miejsca w ekwipunku.



Ragnarok

Legendarne wydarzenie, które może nieźle namieszać. Kiedy zaczyna działać, najpierw zostają wymienione wszystkie karty Bohaterskich Wyczynów. Stare lądują na stosie kart odrzuconych. Jeśli gracz, którego tura trwa, spełnia warunki nowego Bohaterskiego Wyczynu, otrzymuje nagrodę już teraz. Następnie każdy gracz odkrywa 1 kartę z talii Gościńca, rozpoczynając od gracza, który wylosował Ragnarok. Kolejność odkrywania kart jest zgodna z ruchem wskazówek zegara. Każdy indywidulanie realizuje kartę. Jeśli wylosowana podczas Ragnaroku karta to potwór – musisz walczyć. Nie możesz tworzyć zleceń. Żaden gracz nie może ingerować w Twoją walkę, nie może dodawać żadnych kart do potwora. Wyjątkiem są tutaj karty Gigantów. Z Gigantami walczymy standardowo w drużynie według zasad opisanych wcześniej.



muduko.com

Wydawnictwo Muduko

Autor & ilustracje: Tomasz Bolik
Kierownik projektu: Marek Chołostiakow
Redakcja: Sławomir Czuba
Opracowanie graficzne: Paweł Niziołek
Korekta: Ewa Popielarz