



VIKINGS

WARRIORS OF THE NORTH

Vikingek: Észak harcosai

A Vikingek: Észak harcosai című játékban a játékosok viking vezéreket testesítenek meg, akik Észak uralmáért harcolnak és meg akarják szerezni a királyi koronát. Ezt a hatalmat az nyeri el, aki elsőként fosztja ki az összes falut és hozza el egy nemes lányát a saját kikötőjébe, hogy biztosítsa uralkodói hatalmának elismerését. A vezéreknek meg kell küzdeniük a tengeri szörnyvel is, és egymást is meg kell támadniuk az Északi-tenger vad hullámai között. Aki a legravaszabbnak, a harcban a legbátrabbnak és az istenek által leginkább kegyeltnek bizonyul, az nagy ünnepséget csaphat és ő lesz Észak Királya.

A játék összetevői

Játéktábla



106 kártya, köztük



12 kártya a nemesek lányaival, 4 színben



94 akciókártya
(49 szél kártya, 33 esemény kártya, 12 hős kártya)

4 játékos tábla 4 színben



4 hajó 4 színben



1 tengeri szörny



1 hatoldalú dobókocka



A játék előkészületei

- Tegyétek a táblát az asztal közepére!
- A tábla mellett válogassátok külön a nemesek lányai kártyákat színek szerint, készítsetek belőlük 4 paklit képpel felfelé úgy, hogy egy pakli azonos színű kártyákat tartalmazzon (1)!
- Keverjétek meg a maradék kártyákat úgy, hogy egy minden játékos számára elérhető paklit alkosson képpel lefelé! Ez az akciókártyák húzópaklija (2).
- Emellett hagyjatok helyet a dobópaklinak (3)!
- Tegyétek a dobókockát a táblához közel!



- Tegyétek a tengeri szörnyet a tábla közepére - arra a mezőre, amelyiken a tengeri szörny képe szerepel (4)!
- Mindegyik játékos választ egy színt, majd megkap egy hajót és egy játékos táblát abban a színben. A játékosok a hajóikat a táblára teszik, a saját színüknek megfelelő kikötőbe (5). A játékos táblát maguk elé helyezik (6).
- Mindegyik játékos kap kezdeként 6-6 kártyát az akciókártyák paklijából. A játékosok nem mutatják meg kártyáikat a többi játékosnak.





Az lesz a kezdőjátékos, aki legutóbb vitorlázott vagy járt hajón. A játék kezdésre kész.

A játék menete

1. TÁBLA

- A tábla a tengert ábrázolja, amelyen a játékosok hajói hajóznak, valamint a környező földeket mutatja. A tábla mezőkre oszlik.
- Mindegyik hajó és a tengeri szörny helyet foglal el. Egy mezőn bármennyi hajó tartózkodhat. Egy hajó nem lehet egy tengeri szörnyel azonos mezőn.
- Mindegyik mezőn ikonok jelölik, hogy arról a mezőről milyen irányba mozoghat tovább a hajó egy szomszédos mezőre. Ha egy mezőn nincs egy adott irányba mutató ikon, akkor a hajó abba az irányba nem hagyhatja el a mezőt.



A hajó elmozoghat az alábbi irányokba:  és ,
de nem ezekbe:  és .

- A tábla emellett mutatja a vezérek (játékosok) kikötőit és a nemesek falvait, amelyeket a játékosok a játék során kifosztanak. Ezekre a mezőkre hajóval lehet eljutni.



A sárga játékos kikötője



A sárga nemes faluja

- A tábla mind a négy sarkában egy-egy mező jelképezi a vezérek harci táborát. A játékosok ide teszik le a nemesek lányainak kártyáit, akiket kikötőikbe hoznak és akiknek ünnepséget tartanak. A táborban elhelyezett kártyák biztonságban vannak, és nem érinti őket a játék további menete.
- A tengeri szörny a játékot a legnagyobb mezőn kezdi (ahol a szörny rajza is látható) a tábla közepén. Egy játékos hajója sosem fejezhet be mozgást azon a mezőn, ahol a tengeri szörny található. Egy játékos behajózhat a tengeri szörny mezőjére, de azonnal meg is kell támadnia. A játékos nem evezhet be a tengeri szörny mezőjére. A játékban semmilyen hatás révén nem fejezheti be egy hajó a mozgását a tengeri szörny mezőjén.
- Ahogy a játék előre halad, a tengeri szörny mezőről mezőre mozog.

2. KÁRTYÁK

A játékosok legtöbb akciójukat kártyák kézből való kijátszásával hajtják végre. A játékban 3 féle kártya van:

- **Szél kártyák**



A szél kártyák a hajókat mozgatják a táblán. Egy szél kártya kijátszásával a játékos egy mezővel mozgathatja a hajóját a kártyán jelölt irányba, amennyiben a hajó olyan mezőn van, ahonnan abba az irányba el lehet mozdulni.



Az ezzel a jellel jelölt szél kártyák univerzálisak és lehetővé teszik az összes megengedett irányba való mozgást.

A hajó egy mezővel való mozgatása után a kártyát el kell dobni.

• Esemény kártyák



Az eseménykártyák révén különféle események válthatók ki a játék során. Az esemény kártya kijátszása és hatásának kiváltása után el kell azt dobni. Néhány esemény kártya hatása ellentmondhat a játék általános szabályainak. Ilyen esetekben a kártyán lévő hatások elsőbbséget élveznek a játék általános szabályaival szemben. Egy játékos kijátszhat esemény kártyát nemcsak a saját körében, de egy másik játékos köre alatt is.



Az ezzel a jellel jelölt kártyák reakció kártyák. Egy a kártyán jelölt feltétel bekövetkezésére reakcióként játszhatók ki, bármikor a játék során, ha az a feltétel bekövetkezik, tipikusan akkor, amikor egy másik játékos akciókártyát játszik ki vagy dob a dobókockával.

A legtöbb eseménykártyán van egy szélirány jel a bal felső sarokban. Az ilyen eseménykártya szél kártyaként is kijátszható, hogy a játékos a jelölt szélirányba induljon vele. Ezután a kártyát el kell dobni. Egy ilyen módon kijátszott esemény kártya ettől még esemény kártyának számít, ezért a szél kártyákat érintő kártyák erre a kártyára nem hatnak. Egy esemény kártya kijátszásakor a játékosnak el kell döntenie, hogy a kártya különleges hatását játssza ki vagy szél kártyaként használja azt fel.

• Hős kártyák



A hős kártyák a viking világ erős karaktereit jelenítik meg. Egy játékos kijátszhat egy hős kártyát és a hajóját jelképező játékos tábláján lévő 3 hely egyikére teheti azt. Az így letett hősök a játékos táblán a hajó legénységének tagjai. Egy hajónak sosem lehet több, mint 3 tagú legénysége. A játékos adhat új hőst a játékos táblájához, ha a 3 hely már betelt, ekkor azonban a három közül az egyik hős kártyát azonnal el kell dobnia.

Egy játékos hős kártyáját a tengerbe lehet vetni (el lehet dobni a dobópaklira) a játékos köre során bármikor, ha a hajó tele van és új hőst kell hozzáadni.

A hős kártyák csak akkor működnek, ha a játékos tábláján vannak (tehát amikor egy hajó legénységének tagjai). Mindegyik hős kártya leírja a hős hatását.



Az ezzel a jellel jelölt hős kártyák a leírt helyzetben folyamatos hatást fejtenek ki.



Az ezzel a jellel jelölt hős kártyák egy körben csak egyszer használhatók fel.

A hős hatásának kiváltása után fordítsd el a kártyát, hogy jelezd: ebben a körben már felhasználták a hatását. Egy játékos körének kezdetén a játékos összes hős kártyáját vissza kell fordítani függőleges állásba, annak jelölésére, hogy újra felhasználhatók a körben. Néhány hős kártya más játékos köre alatt használható fel. Ezeket szintén el kell fordítani felhasználás után, hogy jelöljük: már használták a hatását. A kártya birtokosa saját újabb körének kezdete után ismét fel fogja tudni használni a kártyát, amikor a kártyát ismét függőleges helyzetbe forgatja vissza.

A lányokat ábrázoló kártyák helyi nemesek lányainak képei. A játék során a játékosok ezeket a kártyákat fogják megszerezni, és hozzáadni őket a hajóik legénységéhez. Ezek a nemeslány kártyák hős kártyák, tehát a hős kártyákra és a hajó legénységére vonatkozó szabályok rájuk is vonatkoznak. Például ők is beleszámítanak abba a korlátozásba, hogy 3 fő lehet csak egy legénységben.

Amikor a játékos hajója visszatér saját kikötőjébe egy vagy több nemes lányával, a játékos ünnepséget tarthat és a nemeslány kártyákat a harci táborába teheti. A játéktáblán külön hely van a nemesek lányainak kártyái számára. Mindegyik játékos harci tábora saját színével van jelölve. Amint ide kerültek, a nemeslány kártyákra tovább már semmi nem hat, itt maradnak a játék végéig.

Megjegyzés: *Egy játékosnak sosem lehet egynél több nemeslány kártyája egy adott színből, sem a legénységében, sem a harci táborában. Viszont ha egy játékosnak van egy adott színű nemeslány kártyája a hajóján vagy a harci táborában, attól még elvehet egy ugyanilyen színű kártyát egy másik játékostól, de az egyiket azonnal a vízbe kell dobnia (el kell dobnia a kártyát). Eszerint egy játékosnak egy adott színből csak egy nemeslány kártyája lehet egy adott időpontban.*

A játékosoknál mindig van egy saját színű nemeslány kártya.

Megjegyzés: A nemesek lányai kártyák sosem kerülnek a dobópaklira. Amikor egy játékos megszabadul egy nemeslány kártyától, az visszakerül az azonos színű nemesek lányai kártyapakliba.

Siker



Néhány esemény vagy hős kártyán a siker szó szerepel. Ez mindig egy 4-es vagy annál nagyobb eredményű módosított kockadobást jelent.

3. EGY JÁTÉKOS KÖRE

- Minden játékos a köre elején (kivéve a játékosok első körében) 2 kártyát húz az akciókártyák húzópaklijából.
- Majd a játékos kijátszhat egy hős kártyát a kezéből, rátéve azt képpel felfelé a játékos táblája megfelelő helyére. Ez az egyetlen pont, amikor a játékos hős kártyát játszhat ki a kezéből.
- Ezt követően a játékos annyi akciót hajt végre, amennyire képes és amennyit akar.

Köre alatt egy játékos akármennyi akciókártyát kijátszhat a kezéből és végrehajthat még legfeljebb egyet a lehetséges 5 standard akció közül (körönként csak egyszer), ami nem igényli kártya kijátszását (lásd lentebb). Ezeket az akciókat bármilyen sorrendben végre lehet hajtani.

Egyszer a körében a játékos evezhet, amivel a köre mindig véget is ér.

Egy akciókártya kijátszásakor a játékosnak ki kell jelentenie, hogy ki lesz a kártya hatásának célzottja. Ezután a játékos az asztalra teszi a kártyát, ahol az a lehetséges akciókártyák kupacát alkotja. Hatását nem hajtjuk végre azonnal, a lehetséges reakciók miatt. Ekkor az összes többi játékos, kezdve az aktív játékostól balra ülővel, az óramutató járása szerinti sorrendben, sorra kerül és kijátszhat egy reakció kártyát (vagy passzol) a játékbeli helyzetre reagálva. Minden így kijátszott reakció kártya ennek az akciókártya kupacnak a tetejére kerül.

A játékosok addig játsszák ki reakció kártyáikat (adott esetben többször is sorra kerülve), amíg mindenki nem passzol. Ha egy játékos passzol, de a reakciók köre újra visszakerül hozzá (mivel egy másik játékos őt követően reagált egy helyzetre), akkor a korábban passzoló játékos újra reagálhat ebben a későbbi helyzetben. Amint mindenki egymás után passzol (ezáltal vége a reakcióknak), az összes kijátszott akciókártya hatását végrehajtjuk, kezdve a legfelső kártyával, a legalsóig haladva. Végül az összes kijátszott akciókártya a dobópaklira kerül.

Példa: Jack kijátssza a Lázadás kártyát és célpontja Magda. Lerakja a kártyát az asztalra, elkezdve ezzel egy akciókártya kupacot. Jacktől balra Luke ül, aki passzol. Tőle balra Magda ül, aki a Loki a tréfamester kártyát játssza ki, amelyik semlegesíti a Lázadás kártya hatását. Ráteszi a kártyáját a Lázadás kártyára, A következő a sorban Agnes, aki szintén egy Loki a tréfamester kártyát játszik ki, azért, hogy semlegesítse Magda kártyájának hatását, majd ráteszi a kártyát a kupac tetejére. Ezután mindegyik játékos sorban passzol. Ekkor a kártyák hatásai kiváltódnak, sorban fentről lefelé a kupacban. Az Agnes által kijátszott legfelső Loki a tréfamester kártya semlegesíti Magda Loki a tréfamester kártyáját, amelyik alatta van, ezért Jack Lázadás kártyájának hatása érvényesül (Magda semlegesítő szándékaival ellentétben).

Ugyanez az eljárás érvényesül, amikor valaki kijelenti, hogy egy standard akciót akar végrehajtani. Az akció bejelentése után mindegyik játékos órajárás szerint, a soron lévő játékostól balra ülővel kezdve, kijátszhat reakció kártyákat vagy passzolhat, ahogy fentebb írtuk.

Példa: Magda támadást jelent be Jack ellen. Agnes Magdától balra ül. Agnes passzol. Ekkor Jack kijátssza a Thor hatalma kártyát, és kijelenti, hogy 1-et levon Magda támadó kockadobásából. A Thor hatalma kártya az asztalra kerül, hogy ezzel induljon az akciókártya kupac. Aztán Luke passzol, majd Magda játssza ki a Loki a tréfamester kártyát, hogy semlegesítse Jack Thor hatalma kártyáját. Most újra Agnesre kerül a sor, de ekkor úgy dönt, hogy nem passzol, hanem kijátszik egy újabb Thor hatalma kártyát, és kijelenti, hogy 1-et hozzáad Magda támadó kockadobásához. Ezután minden játékos sorban passzol, és elkezdődik a kártyák hatásának kiváltódása, a kupac tetejétől az alja felé haladva. Agnes Thor hatalma kártyája érvényesül és 1-et ad Magda támadó kockadobásához. Ezután Magda Loki a tréfamester kártyája törli Jack Thor hatalma kártyáját. A végeredmény az, hogy Magda Jacket egy +1 kockadobás eredmény módosítóval támadhatja.

Miután a soron lévő játékos végrehajt egy akciót (azaz a reakciók és az eredeti akció is végrehajtásra kerültek), a játék ismét félbeszakad, mert a játékosok, a kártyát kijátszó játékostól balra ülővel kezdve és órajrás szerint egy esélyt kapnak (legfeljebb) egy válasz akció végrehajtására.

Amikor a játékosok az aktív játékos akciójára válaszolnak, az alábbiakat tehetik:

- Kijátszanak egy esemény kártyát a kezükből (ez célozhat másik játékosra vagy lehet egyéb hatása, pl. a tengeri szörnyre). Ezt a kártyát csak az eseménye szerint lehet kijátszani ekkor, tehát nem mint szél kártyát.

- Használják a legénység hős tagjának képességét, ha a játék körülményei azt megengedik.

A többi játékos is reagálhat ezekre a kártya kijátszásokra vagy hős akciókra az aktív játékos köre akciója után, akárcsak egy sima kártya kijátszásra vagy hős akcióra adott reakciónál, amikor az aktív játékos volt soron, ahogy fentebb leírtuk.

Miután az összes játékos reagált vagy passzolt az aktív játékos akciója után, az aktív játékos folytatja a körét további akciókkal, amíg az aktív játékos nem passzol, és már nem hajt végre további akciót.

Példa: Jack, aki a kék játékos, elkezdte a körét. 5 kártya van a kezében. 2 kártyát húz és egy hőst (Dühödöt harcos) tesz a hajója legénységébe. Ezután Jack kijátszik egy szél kártyát, hogy vitorlázzon. Senki nem játszik ki reakcióként kártyát, ezért a mozgás megtörténik és Jack hajója egy mezővel elmozdul. Miután ezt az akciót végrehajtotta, a többi játékos, órajrás szerint, végrehajthat egy-egy akciót egy kártya kijátszásával vagy egy hős felhasználásával, Magdával kezdve, aki Jacktől balra ül. Magda úgy dönt, hogy az Átveszem az irányítást kártyát játssza ki, hogy mozgassa Jack hajóját. Vissza akarja mozgatni Jack hajóját arra a mezőre, ahonnan az indult. De a többi játékosnak is lehetősége van erre reagálni, órajrás szerint, Magdától kiindulva. Csak Jack lép, kijátszva a Loki a tréfamester kártyát, törölve Magda akcióját. Senki nem reagál Magda akciójára, tehát vége a sornak (ahol semmi nem történt, mert Jack semlegesítette az akciót). Amikor senki nem reagál az aktív játékos Jack szél akciójára, akkor Jack folytatja a körét és bejelenthet egy újabb akciót.

MOZGÁS

• Vitorlázás

Egy játékos mozgathatja a hajóját egy mezővel abba az irányba, amit a hajó által elfoglalt mező mutat. Ehhez a játékosnak egy szél kártyát kell kijátszani a kezéből, és a szél kártyának a kiválasztott mozgási irányt kell mutatnia. Ekkor (ha az akciót nem blokkolta vagy módosította egy másik játékos) a hajó a kiválasztott szomszédos mezőre mozog.

Egy játékos annyi szél kártyát játszik ki a körében, amennyit akar. A szél kártyákat egyéb akciók előtt vagy után is ki lehet játszani.

Egy olyan esemény kártya, amelyiken egy megfelelő szélirány ikon van, szintén kijátszható a vitorlázáshoz.



• Evezés

Egy körben egyszer a játékos evezhet. Az evezés megengedi, hogy egy hajó egy mezőt mozogjon bármilyen irányba, amit a jelenlegi mezője mutat, szél kártya kijátszása nélkül. A többi játékos nem reagálhat az evezésre; az evezés automatikusan végrehajtodik.

FONTOS: Az evezéssel mindenképpen véget ér a játékos köre. Nem megengedett a hajót a tengeri szörnyel azonos mezőre evezni.

STANDARD AKCIÓK

A köre során a játékos egyet és csak egyet hajthat végre az alábbi standard akciók közül. A standard akciók nem igénylik kártya kijátszását, de a játékos csak egy ilyen akciót kísérelhet meg a köre során. Ha egy megkísérelt standard akció kudarcot vall (egy másik játékos reakciója miatt), a játékos körében már nem próbálhat meg új standard akciót. Az elérhető standard akciók az alábbiak:

- **Egy másik játékos hajójának megtámadása** - Egy játékos megtámadhatja egy másik játékos hajóját, ha azok ugyanazon a mezőn vannak. Az aktív játékos bejelenti a támadást és megvárja az összes többi játékos reakcióját, a fent leírtak szerint. Ezt követően az aktív játékos kijátszhatja a támadáshoz illeszkedő esemény kártyákat a másik hajójával szemben, pl. Thor hatalma.

Ha a támadást nem semlegesítette egy reakció, az aktív játékos dobja a kockával, hozzáadja a lehetséges módosítókat, és ellenőrzi az eredményt.

A 3 vagy annál kisebb eredmény azt jelenti, hogy a játékos kudarcot vallott. A védekező egy lapot véletlenszerűen elvesz a támadó kezéből és húz 1 kártyát az akciókártyák paklijából. Ezután a védekező elmozdítja a támadó hajóját egy mezővel a kiválasztott irányba (amit az a mező lehetővé tesz). Ekkor nem mozgatható a hajó a tengeri szörny mezőjére.

4 vagy 5 eredmény esetén a támadó nyer. A támadó egy lapot véletlenszerűen elvesz a védekező kezéből és húz 1 kártyát az akciókártyák paklijából. Ezután a támadó elmozdítja a védekező hajóját egy mezővel a kiválasztott irányba (amit az a mező lehetővé tesz). Ekkor nem mozgatható a hajó a tengeri szörny mezőjére.

6 vagy annál nagyobb eredmény döntő győzelmet jelent a támadó számára. A támadó először azt a hatást alkalmazza, mint a 4 vagy 5 eredményénél. Majd a támadó elvesz egy legénység tagja kártyát is (ha van olyanja) a védekező hajójának legénységéből, és vagy beteszi a támadó hajó legénységébe, vagy a vízbe veti (eldobja a dobópaklira).

Vannak kártyák, amik módosítják a kockadobás eredményét. Az összes ilyen módosítót alkalmazni lehet, amikor egy kockadobás eredményét meghatározzuk.

Példa: Jack úgy dönt, hogy elégtételt vesz Magdán azért, mert megpróbálta elmozdítani a hajóját. Következő akcióként standard akciót választ és megtámadja Magda hajóját. Az ellenfelek reakciója során Magda a Thor hatalma kártyát használja, amellyel 1-et levon Jack kockadobásának eredményéből. Jack kék hajójának legénységében a Dühödt harcos 1-et hozzáad Jack kockadobásának eredményéhez, tehát a két módosító kioltja egymás hatását. Jack dobja a kockával és 5-öt dob, ami azt jelenti, hogy Jack támadása győzelmet hozott. Elvesz egy kártyát Magda kezéből és húz egy kártyát az akciókártyák paklijából. Majd elmozdítja Magda piros hajóját egy mezővel.

- **A tengeri szörny megtámadása** - Ha egy játékos olyan szél kártyát játszik ki, amelyikkel a tengeri szörnyel azonos mezőre lép a hajójával, és a szél kártya hatása érvényesül (az ellenfelek nem reagálnak, hogy azt megváltoztassák), a játékosnak ezt a standard akciót kell végrehajtania, és meg kell támadnia a tengeri szörnyet. Azaz ha a játékos körében már bejelentett standard akciót korábban, többet ebben a körben nem hajózhat a tengeri szörny mezőjére. A játékos bejelenti a támadást, tehát a többi játékos reagálhat erre a fent leírtak szerint.

Ha a támadásra sor kerül, a játékos dobja a dobókockával, alkalmazza a lehetséges módosítókat, és meghatározza az eredményt.

3 vagy annál kevesebb eredmény a támadó kudarcát jelenti. A játékos hajója visszatér arra a mezőre, ahonnan belépett a tengeri szörny mezőjére. Ezután a játékos folytathatja a körét. Azonban ez a kudarc a játékos körében a standard akciójának számít, tehát több standard akciót a köre során már nem hajthat végre.

4 vagy annál nagyobb eredmény győzelmet jelent a támadó számára. A támadó játékos 2 kártyát húz az akciókártyák paklijából és mozgatja a tengeri szörnyet. A tengeri szörnyet bármelyik olyan mezőre kell mozgatni, legyen az bármilyen távolságban, amelyiken nincs hajó és nem kikötő.

- **Fosztogatás** - A játékos csak akkor fosztogathat, ha hajója falu mezőn áll és annak más a színe, mint a játékos saját színe. A játékos bejelenti a szándékát a fosztogatásra, lehetőséget adva a többieknek a reagálásra a szokásos módon. Ha az akció még mindig lehetséges a reakciók után, a játékos elvesz egy nemes lánycsapat kártyát a faluval azonos színűek közül és a játékos táblájára helyezi. A nemes lánycsapat most már a legénység része. A játékos kidobhat egy másik tagot a tengerbe (eldobhatja a dobópaklira), hogy helyet csináljon az újonnan jött nemeslányoknak.



- **Ünnepség** - Amikor a játékos hajója a játékos kikötőjében van és legalább egy nemes lánya a hajó legénységének tagja, a játékos tarthat egy ünnepséget. Ekkor a nemes lányát a játékos a hajó legénységéből átteszi a játékos harci táborába a táblán, majd az akciókártyák paklijából húzva 6-ra egészíti ki a kezében tartott kártyák számát.

Megjegyzés: Egy olyan nemes lánya, aki tengeribeteg lett, nem vehet részt az ünnepségen, ezért nem lehet a játéktáblára tenni a kártyáját. Egy ünnep megtartásához szükség van egy egészséges nemeslányra.



- **Áldozat** - A játékos áldozatot mutathat be az isteneknek. A játékos eldobhatja 2 kezben tartott kártyáját és húzhat helyettük 1 új akciókártyát, ezt többször is megismételheti.

4. KÖR VÉGE

Egy kör végén, ha a játékosnak több, mint 6 kártyája van, annyit el kell dobnia, hogy legfeljebb 6 kártya legyen a kezében.

Játék vége

A játéknak azonnal vége, ha a játékos 3 eltérő színű nemeslányt megszerzett a harci táborába, de egyik sem a játékos saját színe. Abban a pillanatban, amikor ez teljesül (az ünnepség végén), a játéknak vége, és ez a játékos lesz Észak Királya, és ezáltal megnyeri a játékot.

A KÖRÖD SORÁN:

1. Húzz 2 kártyát az akciókártyák paklijából!
2. Játssz ki 1 hős kártyát a kezedből!
3. Hajts végre akciókat (bármilyen sorrendben)!
 - Játssz ki egy szél kártyát (körönként egynél több is kijátszható)!
 - Játssz ki egy akció kártyát (körönként egynél több is kijátszható)!
 - Játssz ki egy standard akciót (körönként csak egyet)!
 - támadj meg egy másik játékost!
 - támadd meg a tengeri szörnyet!
 - fossz ki egy falut!
 - tarts ünnepséget!
 - mutass be áldozatot!
4. Evezz (mindig befejezi a körödet)!
5. Kör vége (dobj el kártyákat, hogy legfeljebb 6 kártya legyen a kezeden!).

A MÁSIK JÁTÉKOS KÖRE SORÁN:

1. Játssz ki egy esemény kártyát a kezedből (amelyik bármelyik játékost célozhatja vagy egyéb hatása lehet pl. a tengeri szörnyre)!
2. Használd egy hős képességét a legénység tagjai közül, ha a játék körülményei megengedik!

Tervező: Tomasz Kaznocha, Tomasz Kaźmierski
 Grafikus: Jarek Nocoń
 Illusztrációk: Bartek Fedyczak, Jarek Nocoń
 Szervező és szabály-szerző: Maciej Teległow
 Tesztelés szervező: Michał Pepliński
 Magyar fordítás: drkiss



© 2013 Rebel.pl Publishing

Matejki 6, 80-232 Gdańsk, Poland
 www.wydawnictwo.rebel.pl