Marcin Wełnicki

Slawia

2-5 graczy
30-60 minut

Wprowadzenie
Źle się dzieje na słowiańskich ziemiach. Poczwary wszelakie wypełzają z leży, żerować na słabych i bezbronnych. Gościńce pustoszeją, noce mrocznieją. Nad wszystkim wisi cień Czarnoboga... Któż stawi czoła mrocznej fali?

Łowcy Slawii! Za honor, za braterstwo, za ojczyste ziemie! Ściągają ze wszystkich dzielnic Pogranicza… Gładzić czarty, gromić strzygi i ubijać wiwerny!

Slawia to gra dla 2-5 słowiańskich wojów, o prostych i intuicyjnych zasadach i innowacyjnym, ergonomicznym układzie kart.

Elementy gry
- Ta instrukcja
- 119 kart
    - 30 kart łowców
    - 54 karty potworów
    - 30 kart krain
    - 5 kart pomocy
- 18 żetonów
- plansza Pogranicza

Cel gry
Celem gry jest zdobycie największej sławy, reprezentowanej przez punkty sławy. Punkty sławy otrzymuje się za udane łowy. Pod koniec gry gracz, który otrzymał najwięcej punktów, zostaje zwycięzcą.

Przebieg gry

W trakcie rozgrywki na stole zawsze znajdować się będzie pewna liczba odkrytych krain. Do krain będą trafiać potwory z leża potworów i łowcy zagrywani z rąk graczy. Kiedy w krainie znajdzie się odpowiednia liczba potworów, dojdzie do łowów.

Jeśli siła łowców będzie równa lub wyższa od siły potworów, łowcy zwyciężą. Następnie zwycięzcy podzielą się zdobytą chwałą: gracz, którego łowcy posiadają najwyższą sumę siły, otrzyma punkty sławy za pierwsze miejsce, gracz, którego łowcy posiadają drugą najwyższą sumę siły, otrzyma punkty za drugie miejsce itd.

Następnie do gry wejdzie nowa kraina, a znacznik słońca przesunie się po planszy Pogranicza o liczbę pół odpowiadającą wartości słońca rozstrzygniętej krainy.

Kiedy znacznik słońca dotrze na ostatnie pole, gra się skończy. Gracz z największą liczbą punktów sławy pod koniec gry zostanie zwycięzcą.

Przygotowanie do gry

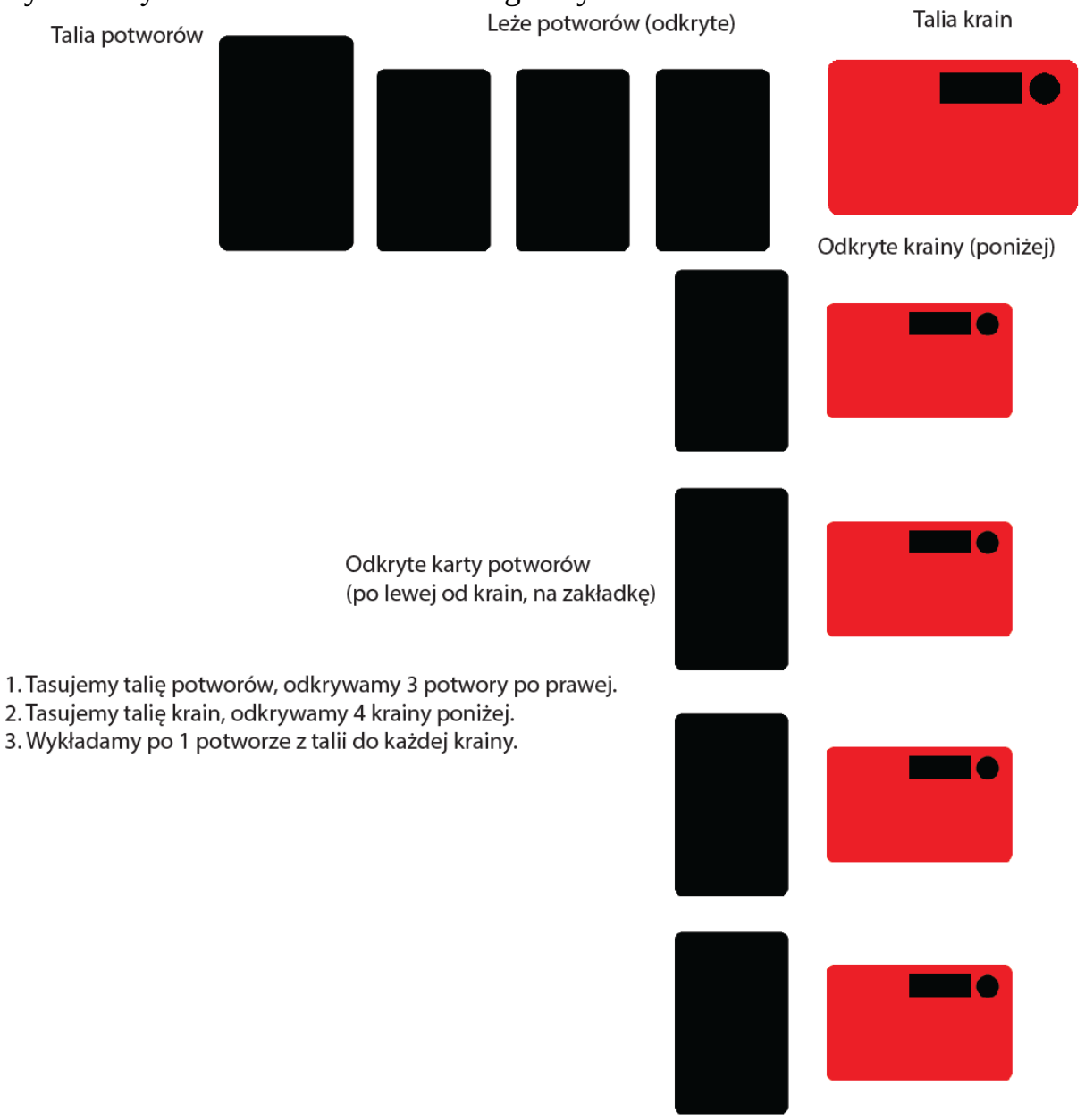
1. **Przygotuj planszę:** rozłóż na stole planszę Pogranicza, obok pola „1" umieść znacznik słońca.
2. **Stwórz talię i leże potworów:** potasuj karty potworów i tak utworzoną talię umieść pod planszą Pogranicza. Następnie wylosuj 3 wierzchnie karty i umieść je obok talii, w rzędzie – to leże potworów.
3. **Przygotuj krainy:** potasuj talię krain, a następnie, zależnie od liczby graczy biorących udział w grze, odkryj 3 karty (dla 2 graczy), 4 karty (dla 3 graczy) lub 5 kart (dla 4-5 graczy) krain i wyłóż je poniżej talii krain.
4. **Rozłóż początkowe potwory:** Wylosuj po 1 karcie potwora na każdą znajdującą się w grze krainę. Losuj karty pojedynczo i umieszczaj je po jednej w każdej kranie, od góry do dołu. Jeśli wylosowałeś kartę potwora specjalnego, odłóż ją na bok, i wylosuj zamiast niej kolejną kartę. Postępuj w ten sposób, dopóki w każdej krainie nie znajdzie się 1 zwykły potwór. Odłożone wcześniej na bok karty potworów specjalnych wtasuj z powrotem do talii.

Uwaga: Za każdym razem, kiedy do gry wejdzie nowa kraina, należy dla niej wylosować potwora z talii. W tym momencie nie odkładaj już na bok potworów specjalnych.

5. Każdy z graczy bierze talię jednego rodu łowców (6 kart o wartościach 1-6), a także odpowiadające mu 3 znaczniki. Każdy gracz umieszcza po jednym znaczniku obok planszy Pogranicza. Ten znacznik będzie służyć do zaznaczania sławy danego rodu.

Uwaga: Podstawowe rody różnią się od siebie wyłącznie ilustracjami.

Rys. 1 Przykład rozłożenia kart dla 4 graczy



Przebieg tury

Gra składa się z serii rund podzielonych na tury poszczególnych graczy. Rozpoczyna najstarszy gracz.

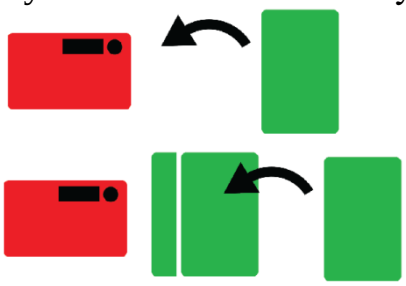
Podczas swojej tury grac **zawsze musi wykonać 3 akcje**.

1. Akcja: Wysłanie łowcy (lub, wyjątkowo, tropienie potwora).

Gracz musi wybrać z ręki 1 kartę łowcy i umieścić ją w jednej ze znajdujących się w grze krain, po jej prawej stronie. W wybranej krainie **musi się znajdować miejsce** (patrz ramka: „Wolne miejsca w krainie"). Jeśli w wybranej krainie znajdują się już jacyś łowcy, gracz umieszcza swojego łowcę na wierzchu ostatniej karty łowcy, tak aby pasek statystyk leżącej pod spodem karty nadal był widoczny.

Jeśli gracz nie ma na ręce kart łowców lub w krainach nie ma już dostępnych miejsc, **musi wystawić potwora zgodnie z zasadami akcji tropienia potwora**.

Rys. 2 Umieszczanie łowcy w krainie



WOLNE MIEJSCA W KRAINIE

W każdej krainie znajduje się pewna liczba miejsc dla łowców ( ) i potworów ( ). Każda postać i potwór zajmuje 1 miejsce. Jeśli wszystkie miejsca danego rodzaju w krainie są zajęte, nie można tam dołożyć danego rodzaju karty.

Miejsca z symbolem ( ) w tle są dostępne tylko, kiedy znacznik słońca znajduje się po jasnej stronie Pogranicza, a miejsca z symbolem ( ) tylko, kiedy znajduje się po ciemnej stronie Pogranicza.

Wskutek przesunięcia znacznika może się zdarzyć, że ostatni łowca w krainie „wypadnie" z krainy i wrócić na rękę właściciela. Wskutek przesunięcia znacznika może też dojść do samoistnego rozstrzygnięcia łowów.

2. Akcja: Wysłanie drugiego łowcy (lub, wyjątkowo, tropienie potwora).

Gracz musi wybrać z ręki 1 kartę łowcy i umieścić ją w jednej ze znajdujących się w grze krain, **innej niż kraina, w której umieścił kartę podczas pierwszej akcji**. W wybranej krainie **musi się znajdować miejsce** (patrz ramka: „Wolne miejsca w krainie"). Jeśli w wybranej krainie znajdują się

już jacyś łowcy, gracz umieszcza swojego łowcę na wierzchu ostatniej karty łowcy, tak aby pasek statystyk leżącej pod spodem karty nadal był widoczny.

Jeśli gracz nie ma na ręce kart łowców lub w krainach nie ma już dostępnych miejsc, **musi wystawić potwora zgodnie z zasadami akcji tropienia potwora**.

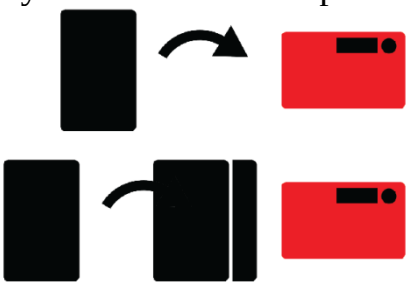
3. Akcja: Tropienie potwora.

Gracz musi wybrać 1 odkrytego potwora z leża potworów lub zakrytego potwora z wierzchu talii potworów i umieścić go w jednej ze znajdujących się w grze krain, po lewej stronie. W wybranej krainie **musi się znajdować miejsce** oraz **nie może to być kraina, w której gracz umieścił postać lub potwora poprzednimi akcjami**.

Uwaga! Jeśli gracz losował potwora z wierzchu talii, nie może już cofnąć swojego ruchu i musi wystawić tego potwora.

ZASADA JEDNEJ KARTY NA KRAINĘ
Umieszczając karty na stole gracze muszą pamiętać o jednej prostej zasadzie. Podczas danej tury mogą umieścić w danej krainie tylko jedną kartę (łowcę lub potwora).
Uwaga: Krainy zastępujące krainy, w których doszło do łowów, są uważane za nowe krainy.

Rys. 3 Umieszczanie potwora w krainie



Po wykonaniu swoich 3 akcji gracz musi jeszcze:
a) uzupełnić leże potworów, odkrywając 1, 2 bądź 3 nowe karty potworów;
b) umieścić po 1 potworze z wierzchu talii w każdej krainie, w której nie ani jednego potwora.

Uwaga: Jeśli w dowolnym momencie gry wyczerpie się talia potworów, należy przetasować stos kart odrzuconych i utworzyć z niego nową talię potworów.

Łowy

Wystawienie do krainy potwora może spowodować rozpoczęcie się łowów.

Łowy rozpoczynają się natychmiast po wypełnieniu wszystkich miejsc na potwory danej krainy, przerywając turę gracza. Gracz wznowi swoją turę po zakończeniu łowów.

Uwaga: Może się zdarzyć, że zakończenie jednych łowów wywoła kolejne łowy. W takim wypadku gracze rozpatrują te kolejne łowy. Dopiero kiedy wszystkie łowy zostaną rozpatrzone, aktualny gracz może wznowić swoją kolejkę.

1. **Faza zmagań:** Gracze sumują osobno siłę potworów i siłę łowców, uwzględniając wszystkie aktywne zdolności.

2. **Faza walki:** Gracze porównują oba wyniki. Jeśli siła łowców jest niższa, dochodzi do **zasadzki**. Jeśli siła łowców jest równa lub wyższa, łowcy **triumfują**.

3A. **Zasadzka (faza rozstrzygnięcia):**

Bohaterowie przegrali, pobici wracają do swoich warowni, lizać rany.

a) gracze nie otrzymują punktów sławy;

b) wszystkie potwory z tej krainy trafiają na stos odrzuconych kart potworów;

c) znacznik słońca należy przesunąć o tyle pól, ile wynosi wartość słońca danej krainy (wartość sławy za pierwsze miejsce);

Uwaga: Postęp znacznika słońca może spowodować rozpoczęcie się kolejnych łowów lub zmusić jednego z graczy do zabrania niektórych postaci z powrotem na rękę.

d) sama kraina zostaje odrzucona i trafia na stos odrzuconych kart krain;

e) wszyscy łowcy biorący udział w łowach wracają na ręce swoich właścicieli;

Uwaga: W tym momencie gracz z pierwszego miejsca krainy może skorzystać ze zdolności „Ścieżki przepatrywaczy”.

f) gracze losują nową krainę z wierzchu talii i umieszczają ją na miejscu poprzedniej karty (ważne: nie losują jeszcze nowego potwora).

3B. **Triumf (faza rozstrzygnięcia):**

Bohaterowie pokonali potwory i w radosnym nastroju wracają do swych warowni, obładowani trofeami.

a) każdy z graczy sumuje swoją prywatną siłę w danej krainie, uwzględniając wszystkie aktywne zdolności;

Uwaga: W tym momencie działają zdolności „Przechery" i „Leszego", które zmniejszają siłę łowców w momencie triumfu.

b) gracz z najwyższą prywatną siłą otrzymuje punkty za pierwsze miejsce (oznaczone symbolem słońca), gracz z drugą najwyższą siłą otrzymuje punkty za drugie miejsce, ewentualnie trzeci gracz otrzymuje punkty za trzecie miejsce; gracze zaznaczają zdobyte punkty sławy i **przesuwają swoje znaczniki sławy na planszy Pogranicza**;

REMISY
Uwaga: W przypadku remisu zwycięża gracz posiadający łowcę fizycznie bliżej krainy (bardziej na lewo).
Uwaga: Wszystkie remisy w grze, także te wynikające ze zdolności specjalnych, rozpatruje się w ten sam sposób.

c) wszystkie potwory z tej krainy trafiają na stos odrzuconych kart potworów;

d) znacznik słońca należy przesunąć o tyle pól, ile wynosi wartość słońca danej krainy (wartość sławy za pierwsze miejsce);

Uwaga: Postęp znacznika słońca może spowodować rozpoczęcie się kolejnych łowów lub zmusić jednego z graczy do zabrania niektórych postaci z powrotem na rękę.

e) sama kraina trafia zakryta do gracza, który zajął pierwsze miejsce;

f) wszyscy łowcy biorący udział w łowach wracają na ręce swoich właścicieli;

Uwaga: W tym momencie gracz z pierwszego miejsca krainy może skorzystać ze zdolności „Ścieżki przepatrywaczy".

g) gracze losują nową krainę z wierzchu talii i umieszczają ją na miejscu poprzedniej karty (ważne: nie losują jeszcze nowego potwora).

Po rozpatrzeniu wszystkich ewentualnych łowów aktywny gracz wznawia swoją turę.

Koniec gry i zwycięstwo

Ostatnia runda gry rozpoczyna się, kiedy znacznik słońca znajdzie się na polu „24" lub je przekroczy.

Gracze dogrywają ostatnią rundę do końca, tzn. gra kończy się wraz z końcem tury gracza siedzącego na prawo od pierwszego gracza.

Wygrywa gracz, który zdobył więcej punktów sławy. W przypadku remisu, wygrywa gracz posiadający przed sobą więcej zakrytych krain. Jeśli dalej występuje remis, gracze dzielą się zwycięstwem.

Zdolności

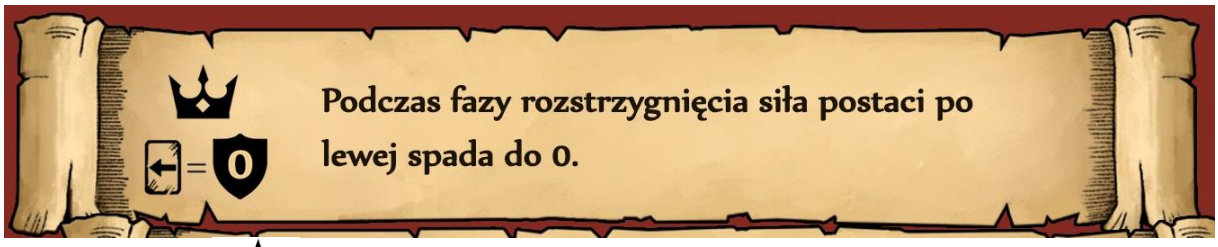
Zdolności dzielą się na **natychmiastowe (I),** aktywowane w momencie, w którym łowca lub potwór zostaną umieszczeni w krainie, **oraz trwałe (T**) działające od momentu umieszczenia karty w krainie do **zakończenia łowów** włącznie.

Uwaga: Przesunięcia ani zamiany kolejności postaci nie uważa się za jej umieszczenie.

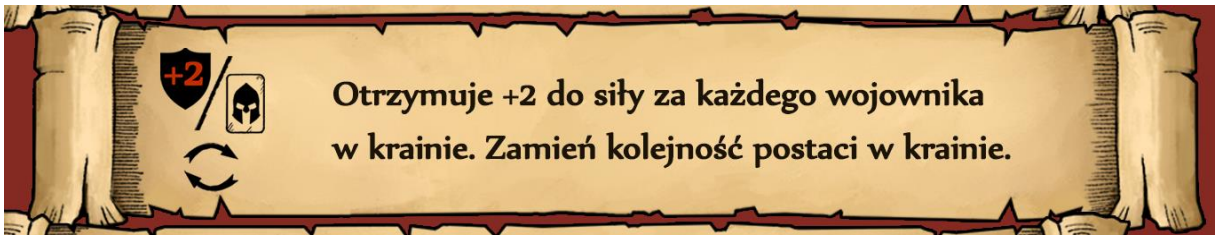
Uwaga: Efekty zdolności natychmiastowych „odrywają się" od zdolności, które je wywołały, i istnieją samoistnie. Np. nawet jeśli bójca opuści krainę, jego znacznik pozostaje na jednym z potworów.

Trzecim rodzajem zdolności są zdolności **rozstrzygnięcia (** **),** aktywne jedynie podczas fazy rozstrzygnięcia łowów (zasadzki bądź triumfu).

Zdolności specjalne łowców

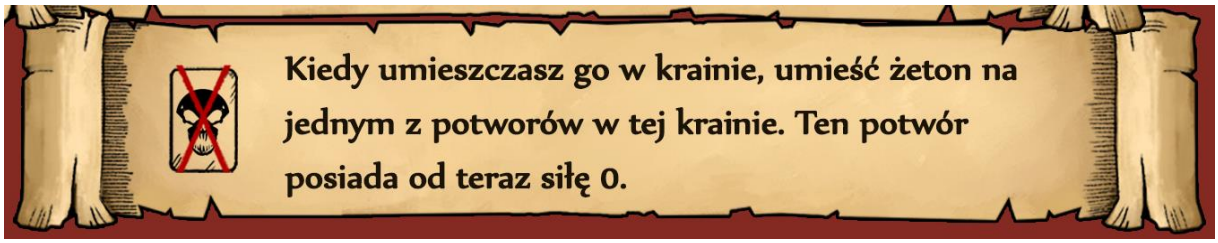


Przechera (I,): Kiedy umieszczasz go w krainie, umieść na łowcy po lewej swój znacznik. Podczas fazy rozstrzygnięcia siły tego łowcy nie bierze się pod uwagę (spada do 0).



Guślarz (T): Otrzymuje +2 do siły za każdego wojownika w tej samej krainie. **(I)** Kiedy umieszczasz go w krainie, zamień kolejność łowców w tej krainie.

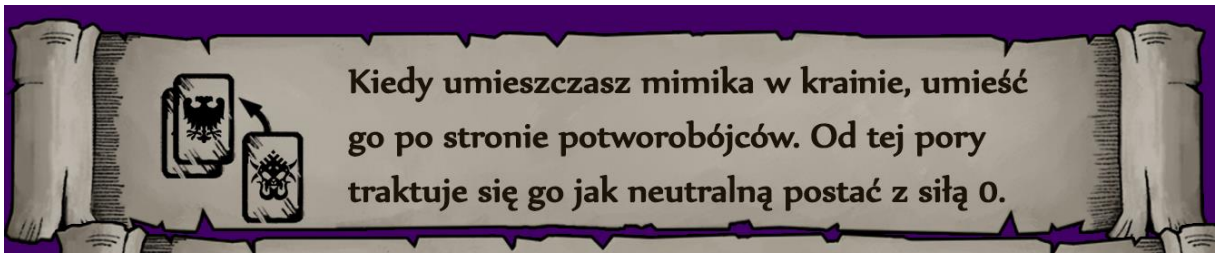
Tropiciel (I): Kiedy umieszczasz go w krainie, możesz nim podmienić jednego ze swoich łowców już znajdującego się w tej krainie. **Uwaga:** Korzystając z tej zdolności musisz przestrzegać **zasady jednej karty na krainę**. **Uwaga:** Podmieniając inną postać, możesz umieścić tropiciela w zapełnionej krainie.



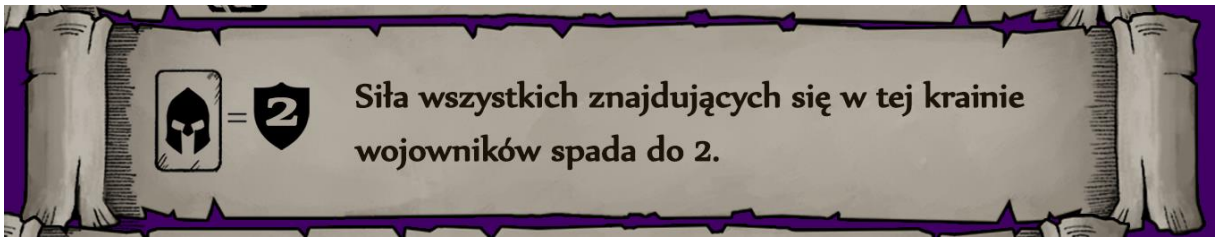
Bójca: (I) Kiedy umieszczasz go w krainie, umieść znacznik na sile jednego ze znajdujących się w tej krainie potworów. Ten potwór posiada od teraz siłę 0.

Uwaga: Każdy gracz posiada 2 znaczniki. Jeśli miałby wyłożyć trzeci znacznik, musi wpierw usunąć jeden z pozostałych.

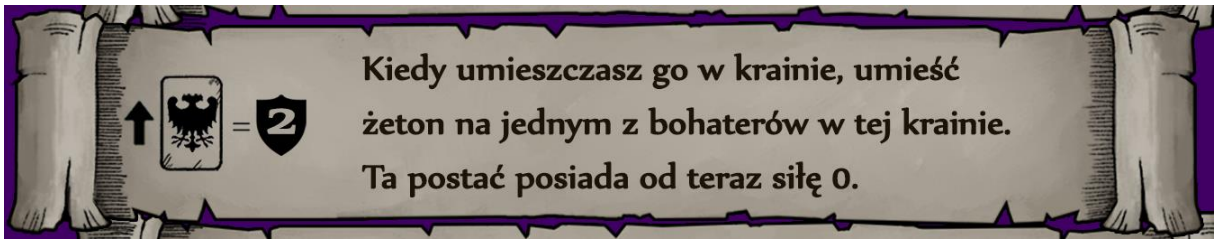
Zdolności specjalne potworów



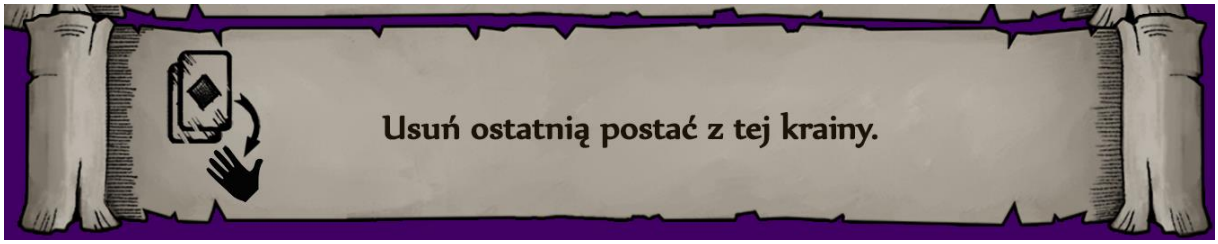
Mimik (T): Kiedy umieszczasz mimika w krainie, jeśli możesz, umieść go po stronie łowców. Od tej pory tego potwora traktuje się jak neutralnego łowcę z siłą 0. **Uwaga:** Mimik jest uważany za łowcę, wpływają na niego więc zdolności wpływające na łowców (a nie potwory).



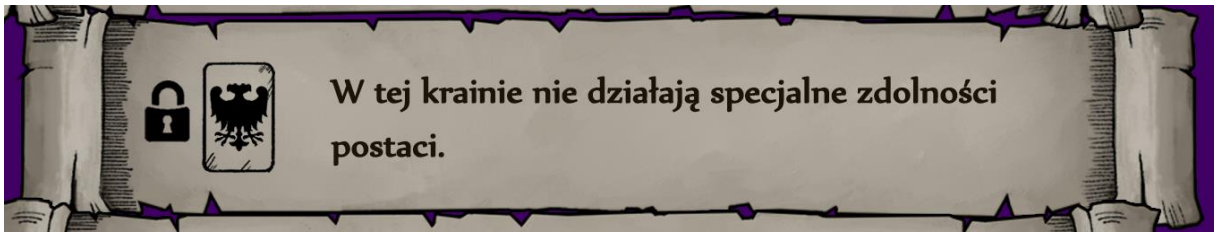
Licho (T): Siła wszystkich znajdujących się w tej krainie wojowników spada do 2.



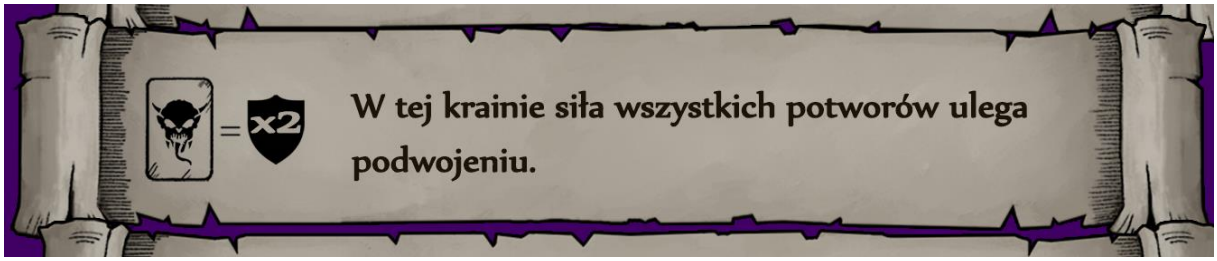
Bies (I): Kiedy umieszczasz biesa w krainie, umieść jego znacznik na sile jednego ze znajdujących się w tej krainie łowców. Ta postać posiada od teraz **siłę 0**. **Uwaga:** W grze mogą się znajdować tylko 2 znaczniki biesa naraz. Jeśli z jakiegoś powodu musisz umieścić 3 znacznik, musisz usunąć jeden ze starych znaczników.



Utopiec (I): Kiedy umieszczasz utopca w krainie, usuń ostatniego łowcę z tej krainy i oddaj go jej właścicielowi.

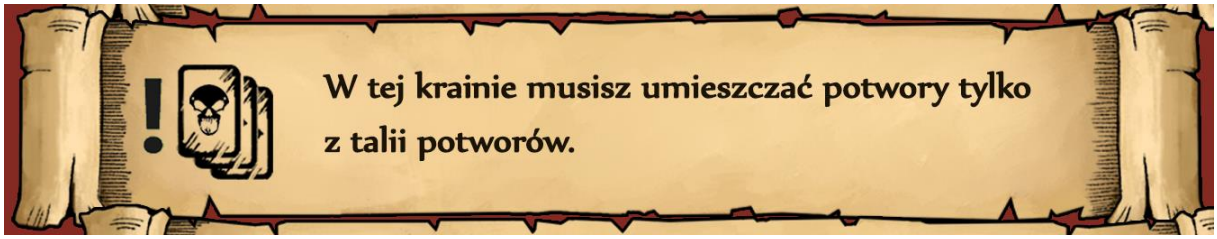


Wiła (T): W krainie, w której znajduje się wiła, nie działają specjalne zdolności łowców.



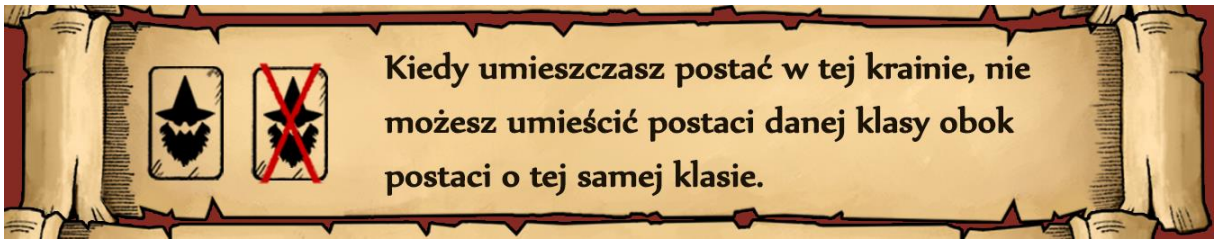
Stolem (T): W krainie, w której znajduje się stolem, siła wszystkich potworów ulega podwojeniu.

Zdolności specjalne krain

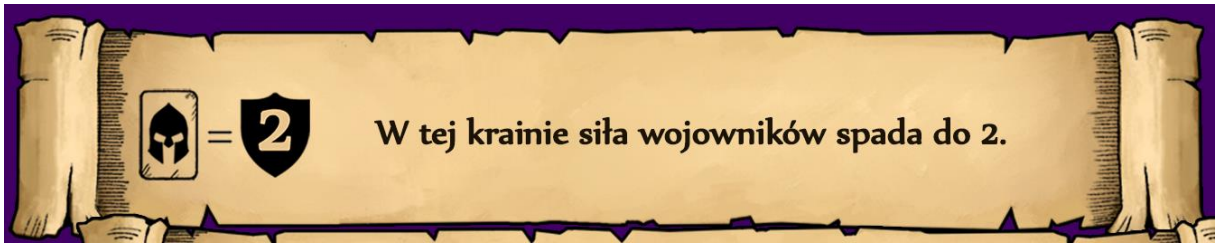


Nieznane terytorium: W tej krainie możesz umieszczać tylko potwory z talii potworów (a nie leża potworów).

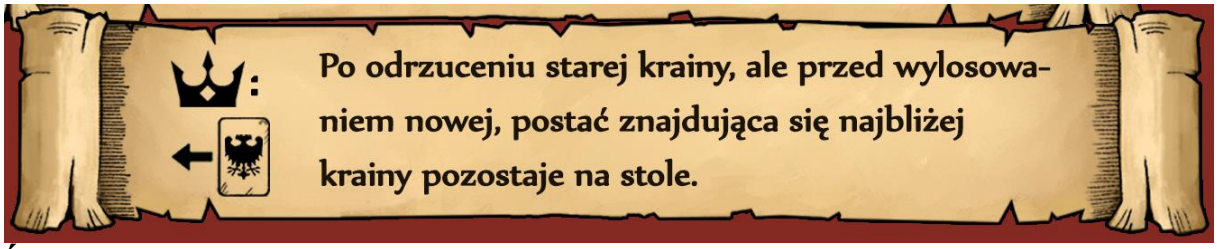
Piętno Czarnoboga: Potwory specjalne mają tu siły równą 2 (zamiast normalnego 0).



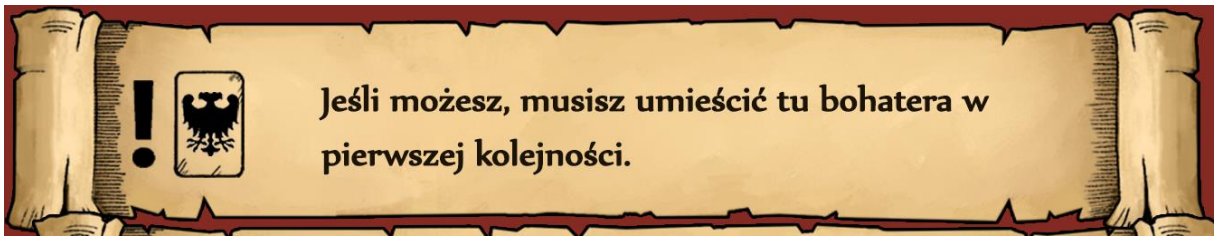
Waśnie rodów: W tej krainie nie możesz umieszczać łowców tych samych klas obok siebie.



Znaki Starszych: W tej krainie siła wojowników spada do 2.

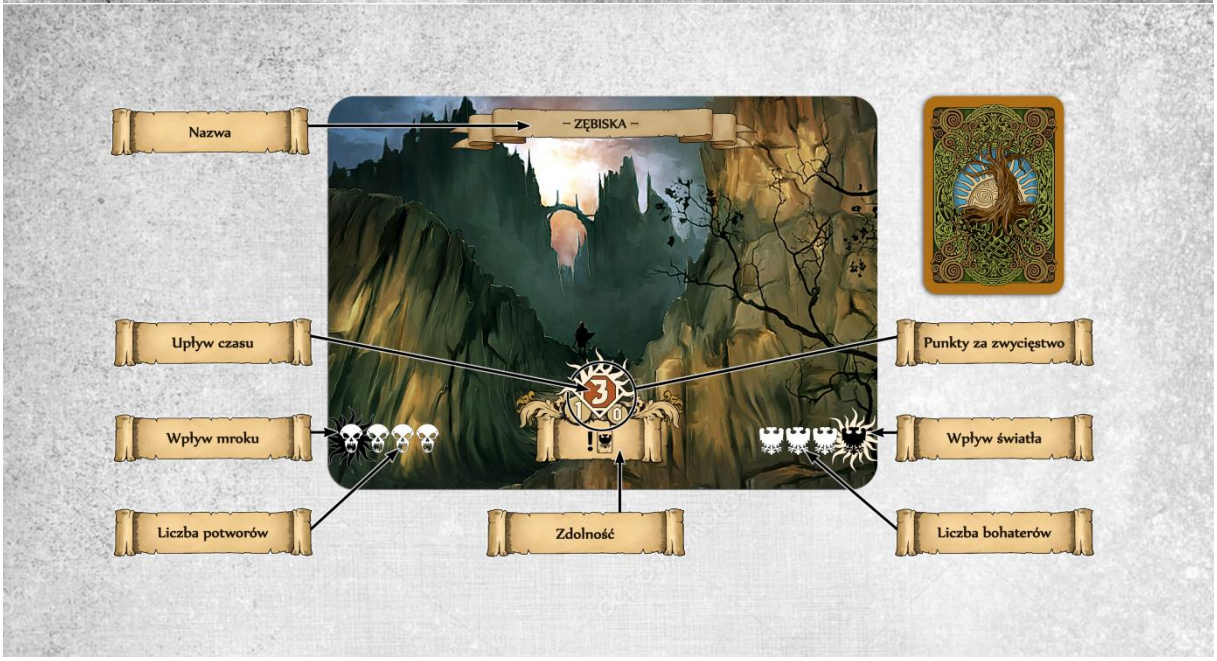


Ścieżki przepatrywaczy: (R) Podczas fazy rozstrzygnięcia, po usunięciu starej krainy, ale przed wylosowaniem nowej, łowca znajdujący się najbliżej krainy (najbardziej po lewej) może pozostać na stole (nie wraca na rękę właściciela).



Naglące zagrożenie: Jeśli swoją pierwszą akcją możesz wyłożyć tu łowcę, musisz to zrobić.

Klasa
Nazwa
Kolor (ród)
Siła
Zdolność
Portret
– BOLĄCZKA –


Nazwa
– ZĘBISKA –
Upływ czasu
Punkty za zwycięstwo
Wpływ mroku
Wpływ światła
Liczba potworów
Zdolność
Liczba bohaterów

Opracowanie

Oryginalny projekt gry: Marcin Wełnicki
Wydawca: Into the Unknown Sp. z o.o.