



BIRTH OF EUROPE

878 • WIKINGOWIE

Inwazja na Anglię

1. Wybierz Frakcję

Każdy z graczy wybiera Frakcję, którą zagra i pobiera odpowiadające jej **jednostki** (figurki), **kości Walki** i **karty Frakcji** w wybranym przez siebie kolorze Frakcji. Po stronie Anglików są to niebiescy **Huskarlowie** i zieloni **Tenowie**, po stronie Wikingów czarni **Normanowie** i czerwoni **Berserkerzy**.

Jeżeli rozgrywka toczy się w mniej niż 4 osoby, gracze, którzy samotnie dowodzą jedną ze Stron kontrolują obie Frakcje po swojej Stronie.

W grze muszą brać udział wszystkie Frakcje.

2. Karty

Każda z czterech Frakcji przygotowuje swoją **talie Frakcji**, złożoną z kart o numerach 01-12 (karty z wyższą numeracją są używane podczas „Zaawansowanego przygotowania do gry” opisanego na następnej stronie). Każdy gracz tasuje swoją talię i dobiera z niej **3 karty** na rękę.

Każda talia Frakcji zawiera zestaw 12 kart: 6 kart Ruchu, 1 kartę Traktatu i 5 kart Wydarzeń. Na ręce każdej Frakcji musi zawsze znajdować się przynajmniej 1 karta Ruchu (może to być karta Traktatu, która jest jednocześnie kartą Ruchu). Jeżeli któraś z Frakcji posiada na ręce tylko karty Wydarzeń, należy pokazać je innym graczom, wstawić do talii i wylosować trzy nowe karty. Czynność tę należy powtarzać do momentu wylosowania przynajmniej 1 karty Ruchu/Traktatu.

Sprzymierzone Frakcje mogą w dowolnej chwili pokazywać sobie nawzajem karty w celu koordynowania działań i ustalania strategii.

3. Rozstawienie angielskich jednostek

Niektóre hrabstwa na mapie są oznaczone symbolami jednostek w kolorach odpowiednich Frakcji. To miejsca początkowego rozstawienia oddziałów, w których należy rozmieścić jednostki w odpowiadających kolorach. Po rozstawieniu te symbole nie będą już więcej używane podczas rozgrywki.

Przykład: Anglicy umieszczają 1 oddział Tenów w hrabstwie LECACÆTIR (Chester).

4. Rozmieszczanie dodatkowych jednostek

Każda z angielskich Frakcji rozmieszcza **dodatkowe 4 oddziały** w swoim kolorze, w dowolnych hrabstwach.

5. Rezerwa wsparcia

Frakcje umieszczają wszystkie pozostałe oddziały przed sobą, tworząc **rezerwę wsparcia**.

6. Fyrd

Umieść 10 jednostek **Fyrdy**, 2 żółte kości Walki i przetasowaną talię 16 żółtych kart **Fyrdy** w obszarze gry Anglików.

- 1 Huskarlowie**
12 niebieskich kart Frakcji **Huskarłów** (01-12)
20 niebieskich jednostek
2 niebieskie kości Walki **Huskarłów**



- 1 Tenowie**
12 zielonych kart Frakcji **Tenów** (01-12)
40 zielonych jednostek
3 zielone kości Walki **Tenów**



Królestwa

Anglia podzielona jest na 4 królestwa, każde oznaczone odpowiednim kolorem.





Hrabstwa

Każde pole otoczone białą linią reprezentuje hrabstwo, które może być okupowane przez jednostki. Niektóre hrabstwa zawierają miasta, a niektóre z nich zapewniają wsparcie. Kontrola nad hrabstwami warunkuje zwycięstwo w grze.

Morza

Są 4 umowne morza, oddzielone od siebie lądem lub niebieską linią. Morze, z którego atakuje armia Wikingów opisane jest na każdej z kart Wodzów.



1 Normanowie

12 czarnych kart Frakcji **Normanów** (01-12)
40 czarnych jednostek
3 czarne kości Walki **Normanów**



2



1 Berserkerzy

12 czerwonych kart Frakcji **Berserkerów** (01-12)
20 czerwonych jednostek
2 czerwone kości Walki **Berserkerów**



2



7. Znacznik Rundy

Znacznik Rundy umieść na pierwszym polu Toru Rundy.

8. Kości Inicjatywy

Kości Inicjatywy służą do oznaczania kolejności wykonywania tur przez każdą Frakcję. Czerwoną, niebieską i zieloną kość Inicjatywy (kości z pustymi ściankami) włóż do woreczka. **Normanowie zawsze zaczynają grę** i wykonują swoją turę jako pierwsi, w związku z tym czarną kość umieść na początku gry na pierwszym polu Inicjatywy.

9. Przygotowanie inwazji Wikingów

Karty Wodzów Wikingów mają na rewersach oznaczenie **A**, **B** i **C**. Potasuj trzy karty **B** i ułóż na trzech potasowanych kartach **C**, tworząc **talie Inwazji**.

Kartę Wodza z oznaczeniem **A** umieść odkrytą w obszarze gry Wikingów. W pierwszej rundzie inwazję przeprowadzi Wielka Armia Pogan dowodzona przez Halfdana, złożona z 17 **Normanów** i 8 **Berserkerów**, którzy umieszczani są na karcie Halfdana.

Umieść znacznik Wodza Halfdana obok jego karty. Zwróć uwagę, by znacznik i karta pasowały do siebie symbolem i wizerunkiem. Pozostałych Wodzów Wikingów odłóż obok talii Inwazji.

10. Alfred Wielki

Umieść kartę Alfreda Wielkiego w obszarze gry Anglików, a jego znacznik ustaw na V polu Toru Rundy.

11. Znaczniki Podboju

Umieść znaczniki Podboju na każdym polu Toru Zwycięstwa.

Przed pierwszą grą ostrożnie wsuń tekturowe znaczniki Wodzów w plastikowe podstawki.



Zaawansowane przygotowanie do gry

Gracze mogą sami przygotować swoje talie Frakcji wybierając **5 dowolnych** kart spośród kart Wydarzeń o numerach 08-19. Wybrane karty należy potasować razem z kartami 01-07, aby utworzyć talie Frakcji składającą się z 12 kart.

Na stronach 13 i 14 znajdują się także dwa krótkie, ale bardzo wymagające scenariusze, które można rozegrać zamiast całej inwazji.

WPROWADZENIE

Jest rok 865. Do brzegu wschodniej Anglii przybiła Wielka Normañska Armia Pogan, która jest gotowa do szalonego ataku na całe królestwo. Przez ostatnie 72 lata grupy najeźdźców z Norwegii i Danii terroryzowały wybrzeża Anglii swoimi szybkimi i precyzyjnymi najazdami. Grabieże i zdobyte dzięki nim skarby przyciągnęły teraz już tysiące Normanów, żądnych chwały i bogactwa. Wojownicy z północy są gotowi, aby uderzyć w samo serce skłóconych i nieprzygotowanych na atak angielskich królestw. Ale nie są już zainteresowani tylko najazdami. Zamierzają zostać, osiedlić się i po swojemu rządzić ziemiami, które podbiją... nadchodzą Wikingowie!

W grze '878: Wikingowie' gracze będą dowodzić normańską inwazją z północy lub spróbują ją powstrzymać za pomocą angielskiej szlachty i ludu. Po stronie Wikingów walczą normańscy wojownicy i nieznające strachu oddziały szturmowe Berserkerów. Anglicy mają do dyspozycji królewskie oddziały Huskarłów oraz Tenów, czyli lokalną szlachtę.

Gracze po każdej ze stron muszą ze sobą współpracować i uzgadniać swoje strategię. Zarówno Wikingowie, jak i Anglicy by zwyciężyć, będą próbować przejąć kontrolę nad miastami na mapie. Anglicy zaczynają grę posiadając władzę w całym kraju, jednak kolejni wodzowie Wikingów będą atakować z morza w każdej rundzie. Szlachta otrzymuje regularne wsparcie z kontrolowanych przez siebie warowni, Wikingowie, by otrzymać pomoc, muszą czekać na kolejną inwazję. Gra kończy się, gdy zostaje podpisany pokojowy Traktat z Wedmore. Strona kontrolująca więcej miast wygrywa.



SPIS TREŚCI

Przygotowanie do gry (str. 1-2)

Aby łatwiej było wam przyswoić zasady, sugerowane jest najpierw rozłożenie gry. Niektóre pojęcia występujące w grze wyjaśniane są podczas przygotowania do rozgrywki, zatem ważne jest, by przeczytać wszystkie objaśnienia w ramach na stronie 1-2.

Zasady (str. 4-10)

W sekcji Rozgrywka znajdziecie opis podstawowego przebiegu rozgrywki oraz faz rundy. Pozostałe zasady podzielono na rozdziały poświęcone poszczególnym fazom.

Towarzyszące zasadom przykłady wyróżnione będą kolorem czerwonym.

Uwagi i wyjaśnienia szczególnie ważnych zasad wyróżniono kolorem niebieskim.

Objaśnienia kart (str. 11-12)

Szczegółowe objaśnienia kart występujących w grze.

Dodatkowe scenariusze (str. 13-14)

W grze znajdziecie dwa dodatkowe scenariusze.

Tło historyczne (str. 15-19)

Szczegółowe informacje historyczne, rzucające światło na ciekawe postaci i wydarzenia z tego okresu.

ROZGRYWKA

1.0 Rundy i tury

Gra rozgrywana jest w maksymalnie **7 rundach**. Podczas każdej z nich wszystkie cztery Frakcje będą rozgrywać swoją turę w losowej kolejności.

Na początku każdej rundy 4 kości Inicjatywy są umieszczane w woreczku. Dalej następuje wylosowanie jednej z nich oraz położenie jej na pierwszym polu Inicjatywy. Kolor kości determinuje, która Frakcja zacznie swoją turę. Zanim kolejna kość zostanie wylosowana i umieszczona na następnym polu Inicjatywy, Aktywna Frakcja musi skończyć swoją turę.

Uwaga: W podstawowej rozgrywce, pierwszą rundę zawsze rozpoczynają Normanowie, a więc podczas przygotowania do gry czarna kość Inicjatywy powinna zostać umieszczona na pierwszym polu Inicjatywy. Dalej kości są wyciągane z woreczka losowo.

Runda kończy się, gdy wszystkie kości zostały wylosowane oraz każda Frakcja ukończyła swoją turę. Kości Inicjatywy należy ponownie umieścić w woreczku oraz przesunąć znacznik Rundy o jedno pole na Torze Rundy. Rozpoczyna się kolejna runda.

1.1 Sprawdzanie warunków zwycięstwa

Na koniec każdej rundy należy sprawdzić, czy zostały spełnione warunki zwycięstwa (7.0).

1.2 Przebieg tury

Kolor wylosowanej kości Inicjatywy określa, która Frakcja będzie wykonywać swoją turę. Gracz dowodzący Aktywną Frakcją jest **Aktywnym Graczem** i kolejno wykonuje poniższe fazy:

- 1) Faza Wsparcia (2.0)
- 2) Faza Wodków (5.0)
- 3) Faza Ruchu (3.0)
- 4) Faza Bitwy (4.0)
- 5) Faza Dobierania (6.0)

Uwaga: Mimo, że faza Wodków następuje przed fazami Ruchu i Bitwy, najpierw konieczne jest zrozumienie podstawowych zasad ruchu i walki, dlatego faza Wodków objaśniona zostanie na końcu.

Uwaga: Jeżeli Wikingowie lub Anglicy nie posiadają na planszy Wodków, pomijają tę fazę. Anglicy nie będą mieli dostępnego Wodza do momentu, kiedy w piątej rundzie do gry wejdzie Alfred Wielki (2.2).

INDEKS

Aktywny Gracz/Frakcja	1.2, 3.0	Karty Traktatu	7.1	Rundy	1.0, 6.1
Alfred Wielki	2.2	Karty Wydarzeń	8.0	Talia Frakcji	6.0, 8.0
Armia	3.0, 5.0	Koniec gry	7.0	Talia Inwazji	2.0
Bitwy	4.0, 5.2	Miasta	4.6	Tury	1.0, 1.2
Berserkerzy	4.5	Mokradła	3.2	Wodkowie	3.3, 5.0
Fyrd	4.7	Odwrót	4.4, 5.2	Wsparcie	2.0
Karty Ruchu	2.4, 3.1	Rozbite Jednostki	2.3, 4.3	Znaczniki Podboju	2.1, 4.4

SŁOWNIK

Aktywny gracz – gracz dowodzący Frakcją, której kość Inicjatywy została wylosowana i której tura przebiega obecnie (1.2).

Armia – jedna lub więcej jednostek tej samej Strony, zgromadzonych na mapie lub ułożonych na karcie Wodza.

By przemieścić armię, Aktywna Frakcja musi posiadać w tej armii przynajmniej jedną swoją jednostkę (3.0).

Miasto – hrabstwo, w którym znajduje się miasto (4.6).

Kontrola obszaru – puste lub okupowane przez Anglików hrabstwa są kontrolowane przez Stronę angielską. Hrabstwo pozostaje pod kontrolą Wikingów, jeśli znajduje się na nim przynajmniej 1 ich jednostka bądź Wódz. Jeśli Wikingowie opuszczą hrabstwo z jakiegoś powodu, kontrolę nad nim przejmują Anglicy.

Frakcja – po stronie Anglików są Frakcje **Huskarłów** i **Tenów**.

Po stronie Wikingów Frakcje to **Berserkerzy** i **Normanowie**.

Fyrd – oddziały angielskich wieśniaków, zwoływane gdy miasto jest atakowane przez Wikingów (4.7).

Wódz – reprezentuje armię składającą się z jednostek znajdujących się na karcie tego Wodza.

Okupacja – Jedna ze Stron posiada jednostki w hrabstwie. Oddziały mogą przemieszczać się na sąsiadujące pola (na podstawie wyniku rzutu kośćmi Odwrót), gdy zajmowane są one przez przyjazne jednostki tej samej Strony (4.4).

Strona – są dwie Strony w grze – Anglicy i Wikingowie. Każda z nich składa się z dwóch Frakcji.

Jednostka/oddział – pojedyncza figurka, reprezentująca 100-250 zbrojnych.

FAZA WSPARCIA

2.0 Wsparcie Wikingów

Tylko i wyłącznie pierwsza Frakcja Wikingów, rozpoczynając turę w rundzie, dobiera z wierzchu talii Inwazji kartę Wodza, który będzie atakował w tej rundzie. Wymienione na karcie figurki wsparcia należy umieścić na karcie Wodza, a znacznik Wodza obok niej.

Uwaga: W pierwszej turze nie następuje dobranie karty Wodza „A”, ponieważ zostaje ona wyłożona podczas przygotowania do gry.

2.1 Wsparcie Anglików

Niektóre hrabstwa na mapie posiadają **warownie**, które zapewniają wojskowe wsparcie Anglikom w tym hrabstwie. **Tylko Aktywna Frakcja** umieszcza jedną jednostkę w hrabstwie za każdy narysowany w ramce symbol swojej jednostki. Jeżeli hrabstwo jest zajmowane przez Wikingów, **żadna** angielska jednostka nie może być tam umieszczona.

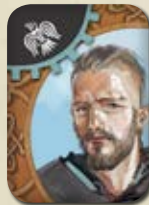
Przykład: Podczas fazy Wsparcia **Huskarłów**, 2 jednostki **Huskarłów** są umieszczane w Winchester.

2.2 Alfred Wielki

Pierwsza angielska Frakcja, rozpoczynając swoją turę w **piątej rundzie**, otrzymuje jako wsparcie króla Alfreda Wielkiego. Należy umieścić go w dowolnym, kontrolowanym przez Anglików hrabstwie, na terenie którego znajduje się miasto. Wymienione na karcie Wodza jednostki układane są na karcie Alfreda.

Kontrola obszaru Anglicy kontrolują wszystkie miasta na początku rozgrywki. Miasto jest kontrolowane przez Wikingów, jeśli są na nim umieszczone ich oddziały lub Wódz. Jeżeli Wikingowie opuszczą teren z jakiegokolwiek powodu, wraca on pod kontrolę Anglików, którzy **nie potrzebują** oddziału w hrabstwie, by sprawować w nim władzę.

Rezerwa jednostek Każda Frakcja ma ograniczoną rezerwę wsparcia. Jeśli Frakcja Wikingów nie posiada w rezerwie wystarczającej liczby jednostek wsparcia, może użyć w grze tylko pozostałych na planszy posiadanych oddziałów. Jeśli Frakcja Anglików nie posiada wystarczającej liczby jednostek wsparcia, może dowolnie wybrać hrabstwa, w których rozmieści swoje wszystkie pozostałe oddziały.



znacznik Wodza



karta Wodza



warownia ze wsparciem



2.3 Rozbite jednostki

Przy rozmieszczaniu jednostek wsparcia do gry wracają również wszystkie jednostki Aktywnej Frakcji, znajdujące się na obszarze Rozbitych Jednostek (4.3).

Rozbite jednostki Wikingów są umieszczane na dowolnej karcie Wodza pozostającej w grze, lub w dowolnym, kontrolowanym przez Wikingów, **przybrzeżnym** mieście.

Rozbite jednostki Anglików są umieszczane w dowolnej, kontrolowanej przez nich **warowni** lub na karcie Alfreda Wielkiego, po tym, jak został on aktywowany w piątej rundzie.

Rozbite jednostki zostają na swoim polu, jeśli **Strona** Aktywnej Frakcji nie kontroluje żadnego hrabstwa i nie posiada w grze żadnego Wodza, na którym można te jednostki umieścić.

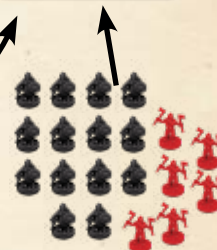
2.4 Zagranie karty Ruchu

Na końcu fazy Wsparcia Aktywna Frakcja **musi** zagrać jedną (i tylko jedną) kartę Ruchu.



Pole Rozbitych Jednostek

Przykład fazy Wsparcia Wikingów



Jest trzecia runda. Kość Inicjatywy **Normanów** została wylosowana jako pierwsza z Frakcji Wikingów w tej rundzie. **Normanowie** dobierają kartę Wodza ze stosu kart Inwazji (w tej rundzie nie będą już dobierane inne karty Wodków). Dobrano Iwara Bez Kości. Gracz kierujący **Normanami** umieszcza wymienione oddziały na karcie Wodza -

- 14 **Normanów** i 6 **Berserkerów** - i dobiera odpowiedni znacznik Wodza. Gracz posiada także 2 rozbite jednostki **Normanów** na polu Rozbitych Jednostek i decyduje się dodać je do karty Iwara, zamiast umieszczać je w kontrolowanym przez Wikingów przybrzeżnym hrabstwie.

FAZA RUCHU

3.0 Armie

Armie mogą być formowane z części bądź wszystkich oddziałów danej Strony, znajdujących się w hrabstwie. Aby przemieścić armię, Aktywna Frakcja **musi posiadać** przynajmniej jedną swoją jednostkę w armii.

Przykład: Aktywna Frakcja Anglików – **Tenowie** – formuje armię w hrabstwie B (obrazek poniżej), która składa się z 4 jednostek **Huskarłów** i 1 **Tenów**. **Tenowie** mogą teraz przemieścić wszystkie te oddziały razem, jako armię, do hrabstwa C.



Przykład: Przy zagraniu czerwonej karty Ruchu **Berserkerów** numer 02, Aktywny Gracz może przemieścić maksymalnie 2 różne armie, każdą o maksymalnie 4 hrabstwa.

Armie przemieszczają się z hrabstwa do hrabstwa, przekraczając białe granice tych terenów. Armia **musi się zatrzymać**, gdy wkroczy na pole zajmowane przez wrogie jednostki. Armie nie mogą **zostawiać** lub **zbierać** po drodze oddziałów. Oddziały nie mogą poruszać się kilkakrotnie w ciągu tej samej tury, z inną armią ani z innym Wodzied.

Gracz nie ma obowiązku przemieszczenia tylu armii, bądź poruszenia ich o tyle hrabstw, ile wskazuje karta Ruchu. Karta pokazuje maksymalne możliwości ruchu.



3.2 Mokradła

Armie nie mogą wchodzić na mokradła, chyba, że scenariusz wyraźnie na to pozwala.

3.3 Wodzowie

Wszystkie oddziały znajdujące się na karcie Wodza formują jedną armię i są reprezentowane przez znacznik Wodza na mapie. Wodzowie przesuwają się tak, jak inne armie i wliczają się do liczby armii mogących wykonać ruch, wymienionej na karcie Ruchu. Jednak Wodzowie mogą wykonać swój ruch podczas fazy Wodzów (5.0), **zanim jakiegokolwiek inne armie** przesuną się podczas fazy Ruchu.



3.1 Karty Ruchu

Karty Ruchu umożliwiają armiom przemieszczanie się po lądzie, z jednego hrabstwa do drugiego. Aktywny Gracz wybiera armie, które chce przemieścić, na podstawie zagranej karty Ruchu (2.4).

Każda karta Ruchu posiada dwie cyfry po lewej stronie. Górna oznacza maksymalną liczbę armii, jakimi Aktywna Frakcja może się poruszyć. Dolna określa, o ile hrabstw może się przemieścić **każda** z armii. Armia, wliczając w to należące do niej oddziały, **może się poruszyć tylko raz na turę**.

Przykład ruchu

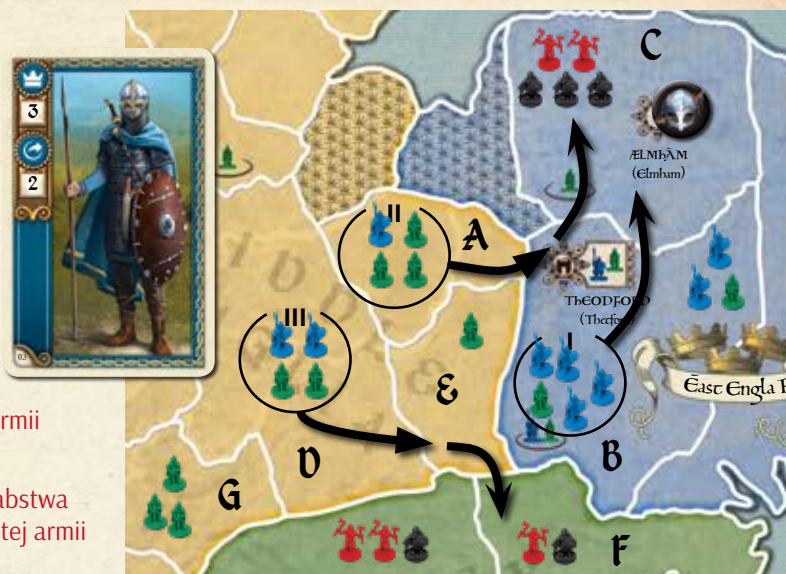
Jest początek nowej rundy, jako pierwszą wylosowano kość inicjatywy **Huskarłów**. Podczas fazy Wsparcia, gracz dowodzący **Huskarłami** umieszcza swoje jednostki wsparcia na planszy – 1 oddział **Huskarłów** w hrabstwie B. Dodatkowo umieszcza tam także 1 rozbitą jednostkę **Huskarłów**. Na koniec fazy Wsparcia, gracz zagrywa kartę Ruchu, pozwalającą na przesunięcie maksymalnie 3 armii, każdej o maksymalnie 2 hrabstwa.

W trakcie fazy Ruchu, gracz formuje w hrabstwie B pierwszą armię składającą się z 5 oddziałów i przesuwa ją do hrabstwa C. Trzy oddziały nie zostały dołączone do tej armii i pozostały w hrabstwie B.

W hrabstwie A gracz formuje drugą armię i przesuwa ją do hrabstwa B, a następnie do C, tym samym zużywając cały dostępny dla tej armii ruch o 2 hrabstwa.

Na koniec gracz tworzy trzecią armię w hrabstwie D i przemieszcza ją do hrabstwa E, a następnie do hrabstwa F. Ta armia, przechodząc przez hrabstwo E, nie może z niego zabrać jednostki **Tenów**, ponieważ tylko przechodzi przez hrabstwo E.

Uwaga: W tym przykładzie każda z poruszonych armii zawiera



przynajmniej jeden oddział **Huskarłów**. Grający **Huskarłami** nie może przemieścić armii znajdującej się w hrabstwie G, gdyż na tym terenie nie ma żadnej jednostki **Huskarłów**.

Gracz przesunął maksymalną liczbę armii, więc jako Aktywny Gracz zaczyna fazę Bitwy.

FAZA BITWY

4.0 Bitwy

Do bitwy dochodzi, gdy wrogie jednostki (lub Wodzowie - 5.2) spotkają się na terenie tego samego hrabstwa. Jeżeli naraz wybucha kilka bitew w różnych hrabstwach, Aktywny Gracz ustala kolejność ich rozegrania.

Strona Aktywnej Frakcji jest **atakującym**, natomiast przeciwnik – **broniącym**. Zawsze rozpoczynają broniące się Frakcje – równocześnie rzucają kośćmi Walki i rozpatrują wyniki rzutu. Jeżeli po rzucie na polu bitwy pozostaną jednostki obu Stron, przychodzi czas na taki sam rzut ze strony Frakcji atakujących. Bitwa trwa w ten sposób do momentu, w którym w hrabstwie zostaną jednostki tylko jednej Strony.

Każda Frakcja rzuca swoimi kośćmi Walki i podejmuje decyzje dotyczące własnych jednostek. Liczba kości, którymi rzucają Frakcje, zależy od liczby ich jednostek w danej bitwie. **Maksymalna liczba kości, którymi można rzucać, jest ograniczona do łącznej liczby kości w puli kości danej Frakcji.**

Przykład: Angielscy **Huskarlowie** mogą rzucać maksymalnie 2 kośćmi, a Frakcja z tej samej Strony – **Tenowie** – może rzucać maksymalnie 3 kośćmi Walki.

4.1 Wyniki rzutu kośćmi Walki

Kości Walki każdej Frakcji posiadają charakterystyczne kombinacje symboli Trafienia, Odwrotu i Ucieczki.

Berserkerzy 2 Kości						
Normanowie 3 Kości						
Huskarlowie 2 Kości						
Tenowie 3 Kości						
Fyrd 2 Kości						

4.2 Wynik Trafienia

Za każdy wyrzucony symbol Trafienia, jedna jednostka przeciwnika jest usuwana z pola bitwy i odkładana do rezerwy. Jeśli w bitwie bierze udział więcej niż jedna Frakcja przeciwnej Strony, zaatakowani gracze decydują między sobą o tym, którą jednostkę zdjąć z planszy.



4.3 Wynik Ucieczki

Za każdy wyrzucony symbol Ucieczki, gracz usuwa **swoją** jednostkę i odkłada ją na obszar Rozbitych Jednostek.

4.4 Wynik Odwrotu



Za **każdy** wyrzucony symbol Odwrotu, Frakcja może przesunąć **swoją** jednostkę z pola bitwy na wybrane, sąsiadujące pole, na którym **znajdują się przyjazne jednostki** (dowolne jednostki Strony). Za pomocą Odwrotu można także przemieścić swój oddział do hrabstwa, w którym znajdują się zarówno przyjazne, jak i wrogie jednostki (i dołączyć je do nadchodzącej bitwy).

Najpierw rozpatrywane są Trafienie i Ucieczka, a na końcu Odwrot.

4.5 Berserker

Jeżeli Anglicki, przy **pierwszym** rzucie kośćmi Walki, uzyskają Trafienie, Wikingowie muszą w pierwszej kolejności usunąć z planszy jedną jednostkę **Berserkerów**. **Przy następnych rzutach w tej bitwie nie ma już takiego wymogu.**

Uwaga: Berserkerzy rzucali się do walki na oślep, chronieni tylko przez „magię”.

4.6 Miasta

Hrabstwa, na których terenie znajdują się miasta, są na początku pod kontrolą Anglików. Jeżeli Wikingowie zajmują hrabstwo posiadające miasto, a nie ma tam angielskich oddziałów, Wikingowie pobierają **znacznik Podboju** z pola o najniższym numerze na Torze Zwycięstwa i kładą go w tym hrabstwie.



miasto



warownia ze wsparciem

Jeśli na terenie takiego hrabstwa nie będzie później jednostek Wikingów ani ich Wodza (gdyż został przemieszczony podczas fazy Ruchu lub zdjęty z planszy podczas bitwy), znacznik Podboju Wikingów jest usuwany z planszy i umieszczany na najwyższym dostępnym pustym miejscu na Torze Zwycięstwa. Miasto ponownie przechodzi pod kontrolę Anglików. Kontrola nad miastami decyduje o zwycięstwie w grze (7.0).

4.7 Fyrd

Gdy Anglicki bronią miasta przynajmniej jedną jednostką **Huskarłów** lub **Tenów**, na początku bitwy mogą dobrać jedną kartę **Fyrd**. Określa ona ile jednostek **Fyrd** zostanie dołączonych do angielskiej Strony w bitwie.



Fyrd rzuca własnymi kośćmi Walki. Gdy w wyniku rzutu kośćmi następuje ich Ucieczka, są **usuwani** z pola bitwy i trafiają do swojej rezerwy wsparcia (nie są odkładani na obszar Rozbitych Jednostek). Na koniec każdej bitwy pozostałe jednostki **Fyrd** są usuwane z planszy i umieszczane w rezerwie wsparcia. **Kości Walki Fyrd nie posiadają symbolu Odwrotu, zamiast tego na kości jest puste pole. Jeśli zostanie ono wyrzucone oznacza to, że nic się nie dzieje.**

Przykład bitwy

Normanowie podczas fazy Ruchu przesunęli armię (2 jednostki **Berserkerów** i 3 jednostki **Normanów**) na zajmowane przez Anglików pole ÆLMHĀM (Elham). Z racji tego, że Anglicy bronią w tym hrabstwie miasta, dociągają kartę **Fyrdu**, która pozwala im na umieszczenie 5 figurek **Fyrdu** na początku bitwy.

Pierwszy rzut Anglików

Broniący się Anglicy wykonują rzut jako pierwsi. **Huskarlowie** rzucają jedną ze swoich kości Walki, a **Tenowie** dwiema. Dowolny z graczy po Stronie angielskiej rzuca dwiema kośćmi **Fyrdu**.

Uwaga: Mimo że w bitwie bierze udział 5 jednostek **Fyrdu**, rzut następuje jedynie dwiema kośćmi Walki, gdyż tylko tyle posiada **Fyrd** w swojej puli kości.

Anglicy wyrzucają: 2 Trafienia, 2 Uciezki i 1 Odwrót. Wikingowie muszą usunąć 1 **Berserkera** jako swoją pierwszą trafioną jednostkę (4.5). Potem dobrowolnie wybierają 1 oddział **Normanów** do usunięcia z pola bitwy.

Zgodnie z wynikiem rzutu jedna jednostka **Tenów** i jedna jednostka **Fyrdu** uciekają z pola bitwy. Jednostka **Tenów** zostaje umieszczona na polu Rozbitych Jednostek, **Fyrd** natomiast trafia do swojej rezerwy wsparcia.

Tenowie nie mogą zarządzić Odwrotu wynikającego z rzutu ostatnią kością, ponieważ pole bitwy nie sąsiaduje z żadnym hrabstwem zawierającym przyjazne oddziały.

Pierwszy rzut Wikingów

Berserkerzy rzucają jedną kością Walki, a **Normanowie** dwiema. Wyniki rzutów to: 1 Trafienie, 1 Uciezka i 1 Odwrót.

Anglicy decydują się zdjąć z planszy 1 oddział **Fyrdu**, aby w kolejnym rzucie nadal mieć maksymalną liczbę kości. **Normanowie** uciekają i trafiają na obszar Rozbitych Jednostek. Pozostały oddział **Normanów** może zarządzić Odwrót do sąsiadującego, przyjaznego hrabstwa, jednak gracz decyduje się tego nie robić.

Drugi rzut Anglików

Każda z angielskich Frakcji rzuca ponownie swoimi kośćmi Walki, a jeden z graczy tej Strony rzuca także za **Fyrd**. Wyniki rzutów to: 1 Trafienie, 2 Uciezki i 1 Odwrót. Wikingowie wybierają jednostkę **Normanów** do usunięcia z planszy.

Uwaga: Jednostka **Berserkerów** musi być usunięta jako pierwszy trafiony oddział, ale tylko i wyłącznie przy pierwszym rzucie Anglików w danej bitwie.

Dwie jednostki **Fyrdu** uciekają. **Huskarlowie** nie mogą zarządzić Odwrotu, gdyż z polem bitwy nie sąsiaduje żadne, zajmowane przez Anglików hrabstwo.

Drugi rzut Wikingów

Tylko **Berserkerzy** mogą wykonać rzut, ponieważ **Normanowie** nie posiadają już żadnych jednostek na polu bitwy. Wynik rzutu to Odwrót. Gracz dowodzący **Berserkerami** decyduje się przenieść swój jedyny oddział na sąsiadujące, przyjazne pole – THEODFORD (Theoford).

W bitwie nie zostały żadne jednostki Wikingów, więc Anglicy zwyciężają! Pozostały na planszy oddział **Fyrdu** zostaje z niej usunięty, ponieważ nastąpił koniec bitwy.



FAZA WODZÓW

5.0 Armia Wodza

Armia Wodza składa się ze wszystkich oddziałów, znajdujących się na karcie Wodza. Należy pamiętać, by symbol i wizerunek Wodza na mapie odpowiadał temu na karcie.

Wszyscy Wodzowie przesuwają się i walczą podczas fazy Wodzów, a więc przed fazami Ruchu i Bitwy, w których poruszają się i stają do walki armie bez Wodza.

5.1 Ruch Wodza

Gracz może przemieszczać jednostki między kartą Wodza a hrabstwem zajmowanym przez danego Wodza w **dowolnym momencie** fazy Ruchu.

Aktywna Frakcja musi posiadać przynajmniej jeden oddział na karcie Wodza, aby móc się nim ruszyć.

Wódz może **zabierać lub zostawiać** jednostki, zanim się ruszy, w trakcie ruchu lub po wykonaniu ruchu. Przesunięte i zostawione oddziały **nie mogą się ruszyć ponownie** w trakcie tej samej tury Aktywnego Gracza.

Wodzowie Wikingów rozpoczynają inwazję poza mapą, więc pierwszy ruch Wodza musi odbyć się na pole hrabstwa graniczącego z morzem wyszczególnionym na karcie Wodza.

Przykład: Podczas pierwszych 4 rund (karty Wodzów A i B), Wikingowie mogą atakować tylko z Morza Północnego, które jest oddzielone od Kanału Angielskiego niebieską linią.

5.2 Bitwa Wodza

Wódz rozpoczyna walkę **natychmiast**, gdy wkroczy na teren hrabstwa zajmowanego przez wrogie oddziały. Jeśli zwycięży, a dodatkowo posiada jednostki aktywnej Frakcji na swojej karcie oraz przysługują mu jeszcze punkty ruchu, **może dalej się przemieszczać**. Jeżeli atakujący Wódz nie wyeliminuje obrońców w **pierwszym** rzucie kośćmi Walki, zużywa **jeden** ze swoich pozostałych punktów ruchu. W dalszej części tej bitwy nie musi już poświęcać ruchu na kolejne ataki.

Wszystkie oddziały każdej Frakcji, znajdujące się w hrabstwie, biorą udział w bitwie, zarówno te na karcie Wodza, jak i znajdujące się na mapie w danym hrabstwie. Wyniki rzutu kośćmi Walki mogą być użyte przeciw oddziałom Frakcji w hrabstwie lub jednostkom na karcie Wodza.

Oddziały znajdujące się na karcie Wodza mogą użyć wyniku Odwrót na kości Walki, by uciec z pola bitwy (4.4). **Jeżeli z tej opcji skorzysta ostatni oddział na karcie Wodza, Wódz może uciec wraz z nim.**

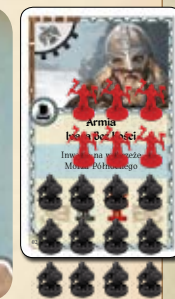
Jeżeli Wódz nie posiada żadnych **przyjaznych jednostek** na swojej karcie oraz w hrabstwie, w którym się znajduje – zostaje pokonany i jest **usuwany z rozgrywki**.

Przykład ruchu i bitwy Wodza

Zagrana karta Ruchu pozwala **Normanom** przemieścić maksymalnie 2 armie i/lub Wodzów o maksymalnie 4 hrabstwa każdą z nich. Ivar Bez Kości może przepłynąć na dowolne, graniczące z Morzem Północnym hrabstwo.

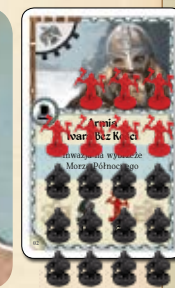


Pierwszy ruch Ivara to przemieszczenie się do hrabstwa A, gdzie jego armia natychmiast rozpoczyna walkę z Anglikami zajmującymi to hrabstwo oraz dwiema dociągniętymi jednostkami **Fyrdu**. Broniący się Anglicy rzucają kośćmi Walki jako pierwsi – w wyniku otrzymując 2 Odwróty. Nie mogą jednak z nich skorzystać, gdyż z hrabstwem nie graniczy żadne pole zajęte przez przyjazne jednostki. Następnie Ivar eliminuje angielskie jednostki w swoim pierwszym rzucie, więc nie zużywa w bitwie dodatkowego punktu ruchu. Umieszcza znacznik Podboju Wikingów w Mieście w tym hrabstwie. Ivar decyduje się zostawić 2 oddziały **Normanów** ze swojej karty na polu hrabstwa A, aby zachować kontrolę nad tym terenem, podczas gdy sam będzie poruszał się dalej.



Uwaga: Oddział Wikingów musi zajmować hrabstwo, by mieć nad nim kontrolę.

Drugim ruchem Ivara jest udanie się do hrabstwa B, skąd zabiera **Berserkera** i kładzie go na swojej karcie.



W trzecim ruchu Ivar przemieszcza się do hrabstwa C, gdzie natychmiast rozpoczyna walkę. Wygrywa, ale potrzebuje na to dwóch rzutów kośćmi Walki. Drugi rzut zużywa jego czwarty i ostatni punkt ruchu. Ivar zostaje w hrabstwie C oraz umieszcza na nim znacznik Podboju. **Normanowie** nie mają więcej Wodzów na mapie, więc gracz wykorzystuje drugą akcję Ruchu do przemieszczenia drugiej armii, bez Wodza (3.1).

FAZA DOBIERANIA

6.0 Karty Frakcji

Na koniec tury Aktywnej Frakcji **tylko ta Frakcja** dobiera karty z talii Frakcji, aby mieć 3 na ręce. Jeśli nie ma wystarczającej liczby kart w talii, dobiera tyle, ile zostało.

Przykład: Berserkerzy zagrywają kartę Fort Wikingów w trakcie tury **Tenów**. Nie mogą jednak dobrać żadnych kart, dopóki nie nastąpi koniec tury **Berserkerów**. Tylko Aktywna Frakcja dobiera karty ze swojej talii.

Jeżeli Aktywna Frakcja po dobraniu nie posiada na ręce karty Ruchu (a jedynie karty Wydarzeń), musi pokazać swoje karty, wtasować je do talii Frakcji i dobrać 3 nowe karty. Aktywna Frakcja wykonuje to działanie do momentu, kiedy dobierze na rękę przynajmniej **jedną kartę Ruchu lub kartę Traktatu**. Następuje koniec tury Aktywnej

Frakcji. Z woreczka losuje się kolejną kość Inicjatywy – turę zaczyna następna Frakcja.

6.1 Nowa runda

Jeżeli wszystkie kości Inicjatywy zostały już wylosowane i wszystkie Frakcje wykonały swoje tury, runda kończy się i następuje sprawdzenie warunków zwycięstwa (7.0). Jeśli gra się nie kończy, rozpoczyna się nowa runda. Znacznik Rundy jest przesuwany do przodu o jedno pole na Torze Rundy, a wszystkie kości Inicjatywy umieszczane są z powrotem w woreczku (7.1).

Uwaga: W 5 rundzie do gry dołącza król Alfred Wielki oraz powstaje możliwość wcześniejszego zakończenia rozgrywki przez podpisanie Traktatu (7.1).



SPRAWDZANIE WARUNKÓW ZWYCIĘSTWA

7.0 Zakończenie gry przez podbój

Jeżeli na koniec **dowolnej** rundy w miastach znajduje się **14 lub więcej** znaczników Podboju Wikingów, Wikingowie automatycznie wygrywają. Jeżeli na mapie na koniec dowolnej rundy nie ma **ani jednego** znacznika Podboju Wikingów, wygrywają Anglicy.

7.1 Zakończenie przez podpisanie Traktatu

Każda Frakcja ma w swojej talii jedną kartę Traktatu, która może zostać zagrana jako karta Ruchu. Po jej zagraniu, kartę Traktatu należy położyć odkrytą przy planszy. Koniec gry poprzez podpisanie Traktatu z Wedmore jest rozpatrywany na koniec rundy 5, 6 i 7. Rozgrywka kończy się, **jeżeli obie Frakcje jednej lub obydwu Stron zagrały**

swoje karty Traktatu.

Przykład: W pierwszej rundzie Berserkerzy (Wikingowie) zagrali kartę Traktatu. W czwartej rundzie to Tenowie (Anglicy) wyłożyli swoją kartę Traktatu. W piątej rundzie Normanowie (Wikingowie) rozpoczynają turę i zagrywają kartę Traktatu. Obie Frakcje Strony Wikingów zagrały swoje karty Traktatu, więc gra kończy się na koniec bieżącej rundy, gdy wszystkie Frakcje zakończą swoje tury.

W przypadku zakończenia gry przez podpisanie Traktatu, Wikingowie wygrywają, jeśli posiadają **9 lub więcej** znaczników Podboju na mapie. W przeciwnym razie zwycięstwo należy do Anglików.

KARTY WYDARZEŃ

8.0 Karty wydarzeń

Każda Frakcja w swojej talii posiada unikatowe karty Wydarzeń. Te karty posiadają specjalne efekty, które wpływają na ruch lub bitwę. Każda karta Wydarzenia posiada informację, kiedy może zostać zagrana. Turę Frakcji, podczas której można zagrać kartę Wydarzenia, określa jeden lub więcej kolorów na lewej krawędzi karty. Frakcje mogą zagrać **dowolną liczbę** kart Wydarzeń z ręki, ale dany typ Wydarzenia może zostać użyty podczas bitwy **tylko raz**.

Przykład: Berserkerzy i Normanowie nie mogą zagrać 2 kart Wydarzenia "Fort Wikingów" podczas tej samej bitwy.

Jeżeli w tym samym momencie kilka Frakcji chce zagrać swoją kartę Wydarzenia, Aktywny Gracz decyduje o kolejności ich rozpatrywania.

Karty, które można zagrać podczas fazy Ruchu lub Bitwy, można użyć podczas jednej z nich lub w czasie fazy Wodzów, kiedy również Wódz porusza się lub podejmuje walkę.

8.1 Rozgrywka zaawansowana

W grze znajdują się specjalne karty Wydarzeń. Podczas przygotowania do zaawansowanej rozgrywki, zamiast grać kartami 01-12, gracze mogą wybrać dowolne 5 kart z kart 08-19 i wtasować je do kart 01-07, by utworzyć talię Frakcji składającą się z 12 kart.

Karta Wydarzenia

W turze której Frakcji może być zagrana

Tekst historyczny

Numer karty



Nazwa karty

Faza, w której może być zagrana

Efekt karty

Przykład: Huskarlowie mogą zagrać kartę Wydarzenia Saksońska flota podczas fazy Ruchu Berserkerów lub Normanów.

OBJAŚNIENIA KART

Uwaga: Wszystkie zasady na karcie Wydarzenia odnoszące się do armii, odnoszą się także łącznie do Wodźów i ich armii.

Przykład: Przemieszczenie „armii” oznacza także przemieszczenie „Wodza”.



Karty Ruchu (karty Frakcji 02-07)

Każda karta określa, ile maksymalnie armii może się przemieścić i o ile maksymalnie hrabstw.

Przykład: Grający angielskimi **Tenami** może przesunąć maksymalnie 3 armie, każdą o maksymalnie 2 hrabstwa. Armia musi się zatrzymać i walczyć, gdy wchodzi na teren okupowany przez wrogie oddziały. Wodzowie natomiast także muszą natychmiast rozpocząć bitwę, ale będą mogli się poruszać, jeśli zwyciężyli i jeśli posiadają jeszcze dostępne punkty ruchu.



Karty Traktatu (karta Frakcji 01)

Karty Traktatu są zagrywane jako karty Ruchu. Po zagraniu karty Traktatu nie odrzuca się jej, a kładzie odkrytą przy planszy.

Przykład: **Berserkerzy** zagrywają kartę Traktatu i mogą przemieścić maksymalnie 2 armie, każdą o maksymalnie 4 hrabstwa.

Gdy obie Frakcje jednej Strony zagrały swoje karty Traktatu, gra kończy się pod koniec tej rundy (rozpatrywanie tej zasady zaczyna się od 5 rundy).

Uwaga: Jeżeli Aktywny Gracz posiada na ręce dwie karty Wydarzeń i jedną kartę Traktatu, może nie mieć wyboru i będzie musiał zagrać kartę Traktatu (jako kartę Ruchu).



Karty Fyrdy

Gdy armia Wikingów atakuje hrabstwo, w którym znajduje się miasto, bronione przez minimum 1 jednostkę **Huskarłów** lub 1 jednostkę **Tenów**, Anglicy dobierają przed bitwą 1 kartę **Fyrdy** i umieszczają w hrabstwie tyle jednostek **Fyrdy**, ile jest wymienione na karcie. Wszystkie jednostki **Fyrdy** są usuwane z planszy na koniec bitwy.

Przykład: Anglicy bronią miasta i dociągają jedną kartę **Fyrdy**, która informuje, że mogą umieścić na terenie tego hrabstwa 2 jednostki **Fyrdy**.



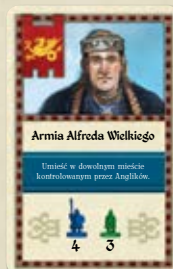
Karty Wodźów (karty 01-03 i 05-07)

W każdej rundzie pierwsza Frakcja Wikingów dobiera wierzchnią kartę Wodza z talii Inwazji i umieszcza na niej wyszczególnione jednostki. Przyporządkowany do tej karty Wódz, może atakować przybrzeżne hrabstwa z morza wymienionego na swojej karcie.

Przykład: Grający Wikingami dobiera kartę Björna Żelaznobokiego i umieszcza na niej 11 **Normanów** i 4 **Berserkerów**. Björn i jego armia mogą zaatakować Anglię tylko z Morza Północnego. Na wybrane hrabstwo należy przesunąć odpowiedni znacznik Wodza.



Wsparcie (karta 04) Żaden nowy Wódz nie atakuje w rundzie, w której Wikingowie dobrali tę kartę. Zamiast tego na dowolnej karcie Wodza znajdującego się na mapie bądź w dowolnym, przybrzeżnym hrabstwie zajmowanym przez Wikingów, umieszczane jest 9 figurek **Normanów** i 2 **Berserkerów**. Jednostki mogą być dowolnie rozdzielone między Wodźów lub hrabstwa na wybrzeżu.



Armia Alfreda Wielkiego

Król Alfred dołącza do gry w czasie pierwszej tury Anglików w 5 rundzie. Może on być umieszczony w dowolnym, kontrolowanym przez Anglików hrabstwie z miastem podczas fazy Wsparcia Frakcji. Karta Armii Alfreda jest umieszczana obok angielskiej Strony i należy na niej położyć 4 jednostki **Huskarłów** i 3 jednostki **Tenów**. Jeżeli nie ma hrabstwa z miastem, na którym można umieścić króla Alfreda, umieszcza się go na mapie w późniejszej rozgrywce, gdy takie hrabstwo będzie pod kontrolą Anglików.



Podstępny atak

(Wydarzenia **Berserkerów** 10 i 16)

Berserkerzy mogą zagrać to Wydarzenie w czasie swojej fazy Bitwy, jeśli mają jednostkę uczestniczącą w walce. Dzięki temu obie Frakcje Wikingów mogą wykonać dodatkowy rzut kośćmi Walki, zanim rozpocznie się właściwa bitwa. Dodatkowy rzut, wynikający z tej karty, nie jest liczony jako zużycie kolejnego punktu ruchu Wodza (5.2).

Uwaga: Normanowie w wyniku dodatkowego rzutu kośćmi Walki mogą zostać zmuszeni do ucieczki.



Fort Wikingów (Wydarzenia **Berserkerów** 12 i 18, Wydarzenia **Normanów** 13 i 19)

Obie Frakcje Wikingów posiadają kartę Wydarzenia Fort Wikingów. Może być ona zagrana przez Wikingów, jeśli posiadają jednostkę uczestniczącą w bitwie. Karta ta może zostać zagrana na początku jednej, dowolnej bitwy Anglików. Wikingowie ignorują jeden wynik Trafienia z każdego rzutu kośćmi Walki Anglików. W bitwie może zostać zagrana tylko jedna karta Fort Wikingów.

Przykład: Obie Frakcje Wikingów posiadają na ręce kartę Fort Wikingów. Tylko jedna Frakcja może ją zagrać w tej bitwie.



Pozorowany odwrót (Wydarzenia **Normanów** 08 i 14)

Normanowie mogą zagrać to Wydarzenie na początku dowolnej bitwy, jeżeli ich jednostki biorą w niej udział. Wówczas **obie angielskie Frakcje** muszą wykonać dodatkowy rzut kośćmi Walki przed właściwą bitwą. Anglicy rozpatrują **jedynie wyniki Ucieczki**. Po tych działaniach rozpoczyna się normalna bitwa. Pierwsi będą rzucać broniący się.



Ściana tarcz (Wydarzenia **Normanów** 10 i 16)
Normanowie mogą zagrać tę kartę przed dowolną bitwą Anglików, jeśli posiadają przynajmniej jedną jednostkę uczestniczącą w bitwie. Efekt Ściany tarcz ma zastosowanie we **wszystkich** bitwach w tej turze, dopóki przynajmniej jeden oddział **Normanów** będzie brał w nich udział.

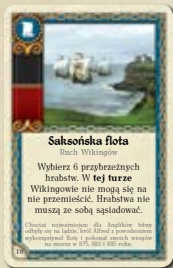
W każdej bitwie zignoruj pierwsze Trafienie Anglików w wyniku rzutu kośćmi Walki, przy zachowaniu zasady ignorowania tylko jednego Trafienia na bitwę. Jeżeli Wikingowie w pierwszym rzucie kośćmi Walki wykonanym przez Anglików i tak otrzymują Trafienie, w dalszym ciągu należy w pierwszej kolejności usunąć jednostkę **Berserkerów**.



Łodzie Wikingów (Wydarzenia **Normanów** 12 i 18)
Normanowie mogą zagrać to Wydarzenie podczas swojej fazy Ruchu, by przemieścić swoją armię z przybrzeżnego hrabstwa na inne, dowolne hrabstwo graniczące z tym samym morzem. Ale muszą posiadać swoją jednostkę w tej armii. To działanie kosztuje armię lub Wodza jeden punkt ruchu tak, jak w przypadku przejścia na sąsiadujące hrabstwo. Armia może kontynuować poruszanie się, jeśli ma jeszcze wolne punkty ruchu.



Rebelia (Wydarzenia **Huskarłów** 09 i 15)
W czasie fazy Wsparcia **Huskarłów** mogą oni usunąć jednostkę Wikingów z dowolnego hrabstwa. Następnie dobierają kartę **Fyrdy** i umieszczają wymienione jednostki w tym właśnie hrabstwie. Dwie Strony natychmiast rozpoczynają walkę, już podczas fazy Wsparcia. Po bitwie pozostałe jednostki **Fyrdy** zostają usunięte z mapy. Jeżeli polem bitwy było hrabstwo z warownią i wszyscy Wikingowie zostali usunięci, **Huskarlowie** mogą tam umieścić wsparcie i swoje rozbite jednostki.



Saksońska flota (Wydarzenia **Huskarłów** 10 i 16)
Na początku Ruchu dowolnej Frakcji Wikingów, **Huskarlowie** mogą zablokować armiom Wikingów dostęp do sześciu hrabstw na wybrzeżu. Tyczy się to także Wodzów Wikingów, którzy atakują z morza. Armie Wikingów mogą wyjść z zablokowanych hrabstw, ale nie mogą na nie wejść. Wybrane hrabstwa nie muszą ze sobą graniczyć.



Danegeld (Wydarzenia **Huskarłów** 11 i 17)
Huskarlowie mogą zagrać tę kartę przed dowolną bitwą Wikingów, jeśli posiadają w niej swoją jednostkę. Przed każdą bitwą, do końca tej tury, Wikingowie muszą usunąć 1 **Berserkera** lub maksymalnie do 2 **Normanów**.
Przykład: armia Wikingów składa się z 1 **Berserkera** i 1 **Normana**. Wikingowie mogą usunąć tylko 1 **Normana**, ponieważ nie posiadają więcej ich jednostek w bitwie.



Łucznicy (Wydarzenia **Huskarłów** 13 i 19)
Huskarlowie mogą zagrać tę kartę w czasie fazy Bitwy dowolnej angielskiej Frakcji, jeżeli posiadają w walce przynajmniej 1 swoją jednostkę. W efekcie wszystkie angielskie oddziały (**Huskarlowie**, **Tenowie**, **Fyrd**) wykonują przed bitwą jeden dodatkowy rzut kośćmi Walki. **Anglicy ignorują wynik Ucieczki**. Walka z pomocą Łuczników nie jest liczona do zużycia punktu ruchu Alfreda (5.2).



Nawrócenie (Wydarzenia **Tenów** 08 i 14)
W czasie fazy Wsparcia **Tenów**, mogą oni usunąć maksymalnie 2 jednostki **Normanów** z dowolnego hrabstwa, a następnie w ich miejsce postawić 2 oddziały **Tenów**. Jeżeli na tym terenie zostanie jakakolwiek jednostka Wikingów, należy natychmiast rozegrać bitwę, w której Wikingowie są broniącymi się.



Szpieg (Wydarzenia **Tenów** 12 i 18)
Na początku dowolnej bitwy Wikingów, **Tenowie** mogą przemieścić armię o maksymalnie dwa hrabstwa, by dołączyć do tej bitwy. Armia ta musi zawierać przynajmniej jeden oddział **Tenów** i nie może przejść przez hrabstwa znajdujące się pod kontrolą Wikingów.



Zasadzka (Wydarzenia **Tenów** 13 i 19)
Tenowie mogą zagrać tę kartę na początku bitwy Wikingów, jeżeli posiadają jednostkę uczestniczącą w tej bitwie. Wszystkie angielskie oddziały (**Huskarłów**, **Tenów**, **Fyrd**) wykonują dodatkowy rzut kośćmi Walki przed właściwą bitwą. Po tym rzucie rozpoczyna się normalna bitwa i angielska armia rzuca ponownie, jako broniący się.
Uwaga: Angielskie jednostki muszą wykonać Ucieczkę podczas dodatkowego rzutu kośćmi jeśli wypadnie taki wynik na kostkach.



SCENARIUSZ: NAJAZDY NA NORTUMBRIĘ

Wikingowie najeżdżali Wyspy Brytyjskie od dziesięcioleci, zanim Wielka Armia Pogan Halfdana wtargnęła do Anglii w 865 roku. Jest rok 794. Wikingowie napadają i plądrują Nortumbrię, rabując kościoły oraz zrównując wioski z ziemią. Anglicy stają w obronie swoich rodzin i wiary. Jeśli Wikingowie odkryją bogactwa Anglii, ich najazdy mogą nigdy się nie skończyć.



Przygotowanie do gry

Przygotuj grę jak opisano na stronach 1 i 2, z następującymi zmianami:

2. Stwórz talie poszczególnych Frakcji używając jedynie kart 02, 03, 04, 08 i 09. Pozostałe karty, łącznie z kartami Traktatu, nie będą używane.
3. Anglicy ustawiają początkowe jednostki tylko w Nortumbrii.
6. Stwórz talię **Fyrdu** z kart 07-14.
9. W tym scenariuszu nie będą używane karty ani znaczniki Wodzów.
11. Umieść tylko 7 znaczników Podboju na pierwszych siedmiu polach Toru Zwycięstwa.

Zasady specjalne

W tym scenariuszu zastosowanie ma kilka zasad specjalnych:

- Armie mogą przemieszczać się jedynie w granicach Nortumbrii, nie mogą przekraczać granic innych królestw.
- Podczas **każdej** fazy Wsparcia Anglików, Aktywna angielska Frakcja umieszcza dodatkową jednostkę wsparcia w każdym hrabstwie posiadającym miasto, kontrolowanym przez Anglików. Są to dodatkowe jednostki, oprócz wsparcia otrzymywanego w Carlisle i York.

• Podczas **każdej** fazy Wsparcia Wikingów, otrzymują oni armię składającą się z 2 **Berserkerów** i 4 **Normanów**. W czasie fazy Ruchu ta armia musi najpierw przemieścić się do hrabstwa znajdującego się na wybrzeżu Morza Północnego lub Morza Irlandzkiego.

• Wikingowie muszą zgromadzić dostateczną ilość łupów, by wygrać grę. Nie umieszczaj znaczników Podboju na mapie, gdy Wikingowie kontrolują miasta. Zamiast tego, na koniec każdej rundy pobierz jeden znacznik Podboju z Toru Zwycięstwa za **każde** miasto, które kontrolują Wikingowie.

Przykład: Wikingowie kontrolują Durham i Carlisle na koniec pierwszej rundy, więc pobierają dwa znaczniki Podboju. Na koniec drugiej rundy tracą Carlisle, ale mają pod kontrolą Durham i York, więc dobierają kolejne dwa znaczniki. Mają zatem cztery znaczniki Podboju.

Koniec scenariusza

Scenariusz kończy się z końcem trzeciej rundy, lub jeśli Wikingowie dobrali wszystkie siedem znaczników Podboju.

Warunki zwycięstwa

Jeśli Wikingom udało się zdobyć siedem znaczników Podboju do końca trzeciej rundy – wygrywają. W przeciwnym wypadku zwycięstwo przypada Anglikom.



3. Zostaje pokonany któryś z Wodzów – Alfred lub Guthrum – i nie znajduje się on już na mapie. Wówczas gra kończy się natychmiast, a wygrywa Strona, której Wódz wciąż żyje.

“Tęgo roku straszne ukazały się znaki nad królestwem Nortumbrii, wzbudzając trwogę wśród jego mieszkańców: światła nieziemskie pędziły przez niebo, i wiry powietrzne, i smoki ogniste na firmamencie niebieskim. A tuż za nimi postępował głód ogromny: a zaraz za nim, szóstego dnia przed styczniową idą, potworna horda dzikich pogan gwałtem i mordem zbeszczyła kościół na Świętej Wyspie”

Kronika Anglosaska, AD 793

Ta pierwsza wzmianka o przybyciu pogan rozpoczęła w Anglii czasy siejących postrach Skandynawów, co dziś nazywamy Erą Wikingów. Normanowie (ludzie północy) plądrowali, terroryzowali i podbijali tereny wysp brytyjskich przez ponad 270 lat, rządząc obszarem Danelaw (Danelagh) i zagrażając fundamentom wiary chrześcijańskiej w Anglii. Jednak najazdy i podboje obcego plemienia sprawiły, że Anglicy zjednoczyli się przeciwko wspólnemu wrogowi. Jednocześnie dali szansę wybicia się jednemu z największych angielskich przywódców, królowi Alfredowi Wielkiemu, który był ostatnią nadzieją angielskich chrześcijan. Alfred zrewolucjonizował angielską armię, wybudował ufortyfikowane miasta (burhy) oraz stworzył angielską flotę wojenną, odnosząc dzięki temu znaczące sukcesy w walce z Danelaw.

Najazdy Wikingów zaczęły się w 793 roku. Splądrowali wtedy Nortumbrię (północną Anglię), grabiąc klasztory i kościoły oraz bezczeszcząc święte miejsca. W 832 roku opanowali wyspę Sheppey, rok później walczyli z królem Wessex, Egbertem, w Charmouth, a w 835 roku - w Hengeston. W 837 roku 33 drakkary prowadziły bitwę w Hampton. Walki wybuchały w całym kraju, włączając w to bitwy w Lindsay, we wschodniej Anglii i Kent w 838 oraz Londynie, Canterbury i Rochester w 839. Napady nasiliły się, gdyż dostatnie angielskie ziemie w miarę upływu czasu przyciągały coraz więcej żądnych bogactw i chwały Wikingów. Anglicy musieli stawiać czoła teraz już setkom wrogich okrętów. W 851 roku 350 drakkarów wpłynęło na Tamizę, wdzierając się do Canterbury i Londynu, zanim Wikingowie zostali pokonani przez króla Ethelwulfa. Według kronik, ta ogromna bitwa była „wielką rzezią Armii Pogan”. Wydawałoby się, że taka porażka i śmierć wielu wojowników powinna zniechęcić Wikingów, jednak to ich tylko rozwścieczyło.

Nordyckie armie urosły w siłę i stały się tym, co dziś nazywamy Wielką Armią Pogan. W 865 roku król Anglii Wschodniej, Edmund, musiał być wstrząśnięty, gdy Wikingowie przybyli i rozstawili zimowe obozy w jego kraju. Zaczęły się prawdziwe zmagania. To, czego Anglicy doświadczyli wcześniej, było niczym w porównaniu z horrorem zgotowanym im przez Wielką Armię Pogan. Przez następne 14 lat kilku wielkich, nordyckich

wodzów prowadziło swoje oddziały, zwyciężając raz za razem, pustosząc niemal całą Anglię i poddając ją władzy pogan.

Jak głosi legenda, synowie Ragnara Lodbroka przewodzili inwazjom Wikingów w 866 roku, jednak dziś trudno to zweryfikować. W kronikach Æthelweard można znaleźć



wzmianki o bezwzględny Ivarze – wodzu nordyckich sił. Mowa prawdopodobnie o niesławny Ivarze „Bez Kości” Ragnarssonie – synu Ragnara Lodbroka.

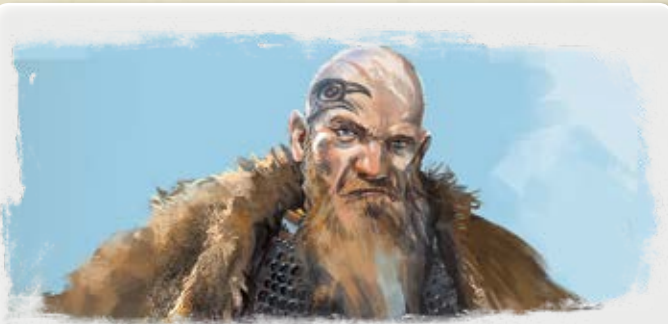
Gdy Wikingowie dotarli do Anglii Wschodniej, zaopatrzyli się w konie od lokalnych mieszkańców i wkrótce potem wyruszyli w drogę na północ, gdzie przejęli kontrolę nad Yorkiem. Być może podrzucono im informację, że York będzie łatwą zdobyczą ze względu na toczącą się wojnę domową między królem Ællą a królem Osbertem. Po przejęciu miasta przez Wikingów, dwóch władców odłożyło na bok swoje spory i razem stawiało czoła najeźdźcom. Podjęli próbę wyzwolenia Yorku, jednak obaj polegli podczas bitwy. Według legendy Ælla zabił Ragnara, jednak syn Lodbroka, Ivar, pomścił śmierć ojca odcinając żebra wciąż żyjącemu królowi i rozciągając je tak, by przypominały skrzydła, a następnie wyciągnął płuca, tworząc przerażającego, krwawego orła. Mieszkańcy Nortumbrii w końcu zawarli pokój i poddali się władzy Wikingów. Od tego momentu York znany był jako Jorvik i stał się kluczowym punktem osadniczym, handlowym i wojennym dla Wikingów.

Podbój Yorku nie wystarczył Normanom. Rok później, w 868, Ivar poprowadził armię z powrotem na południe, w kierunku Mercji i Nottingham, gdzie obozowali przez zimę. Władca Mercji, Burhred, zbiegł do Wessex i przekonał króla Æthelreda oraz jego brata, Alfreda, by poprowadzili przeciwko Ivarowi połączone siły Mercjan i zachodnich Saksonów. Zamiast tego Mercjanie zawarli z Wikingami pokój, w wyniku czego następnej wiosny wojownicy wrócili na północ.

W 870 roku armia Wikingów wyruszyła z Yorku do Thetford we Wschodniej Anglii i tam osiedlili się na zimę. Walczyli i pokonali króla Edmunda, który poległ w bitwie. Zwycięstwo Wikingów było totalne – zajęli cały teren, plądrując każdy klasztor i kościół na swojej drodze, mordując mnichów i łupiąc całe złoto i srebro, jakie udało im się znaleźć. Tego roku nastąpiła także zmiana wodza, ponieważ Ivar wrócił do Irlandii, gdzie zmarł dwa lata później.

Źródła podają, że Wielkiej Armii Pogan w kampanii do Reading w Wessex, przewodziło dwóch królów, Bagsac i Halfdene. Tam w 871 roku pokonali zachodniosaksońskiego króla. Potem Wikingowie zaatakowali i ponieśli porażkę w Ashdown. Tysiące Normanów poległo, a wśród nich był także król Bagsac. Samodzielne dowodzenie przejął Halfdan Ragnarsson, zwany także Halfdanem Kvitserkiem (Białą Koszulą) i według legendy również brat Ivara Bez Kości. Halfdan zmusił swoją armię do ofensywy i ponownie zmierzył się z Anglikami, zaledwie 14 dni po porażce w Ashdown. Zwyciężył, przegrupował siły i dwa miesiące później ruszył na Marden. Normanowie ponownie wygrali, a co więcej, otrzymali posiłki zza morza. Dla Anglików był to potężny cios, bowiem stracili nie tylko wielu ludzi i spory teren, ale także swojego króla, Æthelreda.

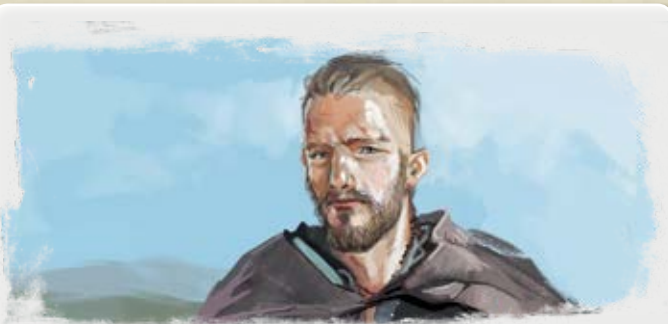
Po jego śmierci na tronie zasiadł jego młodszy brat Alfred, który później otrzymał przydomek „Wielki”. Jego pierwsza bitwa w roli króla, pod Wilton, zakończyła się porażką, jednak władcy udało się zawrzeć pokój z Wikingami. Najprawdopodobniej było to możliwe dzięki haraczowi – tak zwanemu danegeld. To były pierwsze oznaki nowej strategii, opierającej się na przekupstwie w celu zyskania pokoju i czasu na odbudowanie i przegrupowanie angielskich sił. Na razie przynosiło to skutek – armia Halfdana zaspokajała swoją chciwość i potrzebę łupienia zwracając się ku Mercji i Nortumbrii, a zostawiając Wessex



Ragnar Lodbrok (Ragnarr Loðbrók)

Legendarny władca Danii, podczas wczesnej Ery Wikingów, najeżdżał wiele lądów, ze Szkocją, Irlandią i Anglią włącznie. Ragnar twierdził, że jest bezpośrednim potomkiem boga Odyna, a symbolem tego był kruk – ptak Odyna.

Najbardziej znany jest jednak ze splódnienia 12 synów, z czego 4 zostało ważnymi postaciami historycznymi.



Björn ‘Żelaznoboki’ Ragnarsson

Syn Ragnara Lodbroka i völvy (szamanki) Aslaug. Otrzymał przydomek ‘Żelaznoboki’, ponieważ czary jego matki chroniły go przed doznaniem ran w bitwie. Według legend został królem Szwecji i ojcem długiej linii szwedzkich władców i pretendentów do korony.



Halfdan ‘Kvitserk’ Ragnarsson

Dowódca Wielkiej Armii Pogan i kolejny Ragnarsson. Halfdan ‘Kvitserk (Biała Koszuła)’ Ragnarsson miał spore wpływy w Nortumbrii i przez krótki czas pełnił funkcję władcy Yorku. Później próbował zdobyć królestwo Dublina, gdzie został zgładzony w 877 roku.

w spokoju na 6 kolejnych lat. Królestwa zostały przejęte przez Wikingów, a angielski Ten, Ceolwulf II, objął władzę w Mercji, która pozostała pod nordycką kontrolą. Być może Halfdan był zadowolony ze swoich podbojów lub bardziej potrzebny na północy, ponieważ zabrał ze sobą część armii i przejął resztę Nortumbrii, dzieląc ziemie między swoich zwolenników. Ivar zmarł, ale jego dziedzictwo pozostawało żywe, więc Halfdan wyruszył do Irlandii, gdzie walczył z jej mieszkańcami i innymi Wikingami, by dochodzić roszczeń Ivara w tym kraju.

Po opuszczeniu Anglii przez Halfdana w 875 roku, na przód wysunęło się trzech nowych wodzów Wielkiej Armii Pogan. Głównym władcą wspomnianym w anglosaskich kronikach był Guthrum, który najprawdopodobniej przybył w 871 roku wraz z posiłkami mającymi wesprzeć wojsko Halfdana w Anglii Wschodniej. Tego samego roku Guthrum najechał Wessex, pokonując Alfreda w kolejnych bitwach. Wódz i jego armia wybrali się ze swoją konnicą na podbój Exeter, zmuszając Alfreda do zawarcia traktatu pokojowego, dzięki któremu Wikingowie opuścili Wessex i na zimę przenieśli się do Gloucester.

Do 878 roku Guthrum umocnił swoją pozycję w Anglii Wschodniej i przypuścił niespodziewany atak przeciwko Alfredowi, niemal go pojmując. Król uciekł na mokradła Somerset, ledwo unikając napaści. Pokonany i pozbawiony armii władca przekonał lordów Sommersetshire, Wiltshire i części Hampshire, by użyczyli mu wsparcia. Zebrawszy siły, Alfred stanął do walki z Guthrumem w bitwie pod Ethandun. Armia Wikingów musiała się przemieszczać, by uciec pościgowi angielskich wojsk. Wojownicy zbudowali drewniany fort i wały, by móc się bronić. Anglicy otoczyli Wikingów i rozpoczęli oblężenie. Zmęczeni, głodni i poranieni nordyccy wojownicy poddali się po 14 dniach.

Guthrum i Alfred po negocjacjach podpisali traktat pokojowy, zwany Traktatem z Wedmore. Wódz Wikingów przysiągł, że opuści Wessex, a Anglicy wzięli jeńców, by przypieczętować tę umowę. Tym razem Normanowie dotrzymali słowa i wycofali się do Chippenham. Co więcej, Guthrum przyjął w Wedmore chrzest, z królem Alfredem w roli ojca chrzestnego. Wódz Wikingów otrzymał wówczas imię Æthelstan, a jego dowódcy zarządzili odwrót na tereny Anglii Wschodniej, które później podzielili między siebie. Traktat z Wedmore zachował się do dziś. Mimo, że data dokumentu jest niepewna, szacuje się, iż jego podpisanie miało miejsce około 878 roku, kiedy Guthrum został ochrzczony. To był punkt zwrotny w historii Wessex, jako że traktat wyznaczał granice między Danelaw a królestwem Wessex. Spora część dokumentu szczegółowo reguluje rekompensaty w razie rzezi między stronami, zabrania mężczyznom z Wessex wstępowania do armii Wikingów i na odwrót, a także nakreśliła ramy pokojowej wymiany handlowej między królestwami.

Po tych wydarzeniach uwaga Wikingów zwróciła się w stronę Francji, której wybrzeża najeżdżali przez pięć kolejnych lat. Kiedy wrócili, Alfred był już przygotowany na możliwy podstęp z ich strony, pokonując Normanów w decydujących walkach na lądzie i morzu.

Pokłosie

Normanowie kontynuowali inwazję w Anglii przez następne 150 lat, ostatecznie władając krajem od około 1014/1016 roku



Ivar 'Bez Kości' Ragnarsson

Syn Ragnara i völvy (wiedźmy) Aslaug. Na skutek klątwy urodził się podobno pozbawiony kości – ale i tak został potężnym wodzem Wikingów i przebiegłym taktykiem. W czasie bitew noszony był przez swych wojowników na tarczy, z której raził wrogów z łuku. W późniejszych latach zwrócił się na zachód, gdzie do swojej śmierci w roku 873 współrządził nordyckim Królestwem Dublina.



Ubbe Ragnarsson

Prawdopodobnie bękart Ragnara. Możliwie, że Ubbe był także jednym z wodzów Wielkiej Armii Pogan. Wieść niesie, że podczas walki wpadał w bitewny szal berserkera.



Guthrum

Jeden z wodzów Wielkiej Armii Pogan, później władca Danelaw, dużej części środkowej i północnowschodniej Anglii, rządzonej prawami Duńczyków – w skład Danelaw wchodziło Essex, Anglia Środkowa, Lindsey, Deira, Kumbria i inne.

Był głównym sygnatariuszem Traktatu z Wedmore, w którym razem z królem Alfredem Wielkim zawarli pokój i ustalili granice Danelaw. Guthrum ostatecznie przeszedł na chrześcijaństwo i przyjął imię Æthelstan.

aż do 1042 roku. Era Wikingów dobiegła końca w roku 1066, kiedy to norweski król Harald Hardrada został pokonany przez anglosaskiego władcę Harolda Godwinsona w bitwie pod Stamford Bridge. Król Harald zginął kilka tygodni później z ręki Wilhelma Zdobywcy, księcia Normandii i bezpośredniego potomka władcy Wikingów Rollona, założyciela Normandii. Wilhelm najechał Anglię, pokonał Anglików w bitwie pod Hastings w 1066 roku i został pierwszym normańskim władcą tego kraju.

Kim byli Wikingowie?

„Wikingowie” to nazwa nadana żeglującym Normanom (ludziom północy), którzy najechali Anglię z krajów skandynawskich, obecnie znanych jako Norwegia, Szwecja i Dania. W języku staronordyckim słowo „viking” oznaczało „wyprawę łupieżczą”, a mężczyźni „wyruszeni na viking”. Wikingowie nie posiadali poczucia obywatelstwa, swoją lojalność pokładali w rodzinie i przyjaciółach oraz władcy, któremu służyli.

Dlaczego najechali Anglię? Trudno powiedzieć, jednak przypuszczalnie podróżowali za morze w poszukiwaniu bogactw, ziemi i chwały. Przykładem jest król Harald Hardrada. Wiele nordyckich zapisków opisuje bitwy między powracającymi z wyprawy Wikingami a lokalnymi mieszkańcami, zatem nie zawsze byli oni mile widziani i wyczekiwani przez skandynawskich władców. Co ciekawe, odkrycia archeologiczne dowodzą teorii, że większość Wikingów nigdy nie wróciła do domu – osiedlili się i wiedli życie za granicą. Wzmianki w anglosaskich kronikach dokumentują fakt, że najazdy Wikingów zmieniły się z sezonowych wypraw w stałą obecność, a Wielka Armia Pogan ostatecznie została w Anglii. To sugeruje, że motyw działań Normanów ewoluowały – z poszukiwań bogactw w potrzebę zasiedlenia, co tylko sprawiało, iż byli trudniejsi do pokonania, bowiem zaczęli walczyć nie o srebra, a o swoje domy i rodziny.

Berserkerzy

W nordyckich sagach można znaleźć kilka odniesień do wyjątkowej grupy wojowników. Wierzono, że czerpali oni siłę ze skór zwierząt, które nosili oraz że mieli zdolność wpadania w tak zwany szal bitewny, a wtedy ani żelazo ani ogień nie był w stanie ich zatrzymać. Ta bitewna furia nazywana była berserkergang, a wojownicy – berserkerami. Nazwa najprawdopodobniej pochodzi od bear-serk, czyli „niedźwiedziej koszul” – noszonych przez nich skór niedźwiedzi. Część historyków uważa, iż berserkerzy należeli do kultu wojowników oddających życie i swoją posłusznność w ręce boga Odyna. Chociaż nie jest to niemożliwe, nie ma jednoznacznych dowodów potwierdzających tę tezę. Opowieści głoszą, że berserkerzy wpędzali się w szal bitewny, zabijając wszystko, co stanęło im na drodze. Po bitwie stawali się słabi i cherlawi. Teoria na temat tej furii obejmuje także pijaństwo, autohipnozę i spożywanie halucynogennych grzybów.

Migracja Normanów do Anglii miała ogromny wpływ na ich kulturę, język i ludzi. Nawet dzisiaj łatwo możemy zauważyć ślady Wikingów w nazwach miejsc, angielskich słowach oraz w DNA mieszkańców Anglii. Dobrym przykładem są nazwy dni tygodnia: Tyr's day to Tuesday, Woden's day stał się Wednesday, Thor's day – Thursday, a Frigg's day – Friday.



Lagertha

Wychowana na dworze norweskiego króla Siwarda. Gdy władca został zamordowany, zamknięto ją w domu publicznym. Gdy Ragnar Lodbrok przybył pomścić śmierć króla, Lagertha bohatersko walczyła u jego boku, by zemścić się za swe upokorzenie. Wpadła mu dzięki temu w oko i jakiś czas później została jego żoną.



Rollo Piechur

Rollo Piechur otrzymał przydomek ze względu na swoją posturę – był tak duży, że żaden koń nie był w stanie go unieść. Był norweskim lub duńskim Wikingiem, który najechał tereny później nazwane Normandią (we Francji). Sprawował władzę w Normandii i był przodkiem Wilhelma Zdobywcy, późniejszego króla Anglii.



Alfred Wielki

Król Wessex i ojciec Anglii. Stanowił chyba jedyny powód, przez który Wikingowie nie podbili całej Anglii w jego czasach. Król Alfred walczył, kiedy musiał i negocjował warunki pokoju, kiedy mógł, ostatecznie wypychając siły Wikingów i zmuszając najeźdźców do podpisania Traktatu z Wedmore. Król Alfred Wielki był pierwszym władcą, mówiącym o sobie „Król Anglosasów”.



Dodatek Era Vikingów

Zawiera 9 mini dodatków do gry, wzbogacających i urozmaicających rozgrywkę.



Projekt gry: David Kimmel

Projekt systemu: Beau Beckett and Jeph Stahl

Projekt graficzny i ilustracja na okładce: Jarek Nocoń

Tło historyczne: Odd-Gunnar Wikmark

Kierownicy projektu: Gunter Eickert, Uwe Eickert

Układ zasad: David Niecikowski, Jarek Nocoń

Redakcja i testy: Aiden Brooks, Mark Davis, Tim Densham, Rodolphe Duhil, Rolf Knitter, Hans Korting, Anton Nieuwkoop, Ryo Ogawa, Bob Piepho, Joe Pilkus, Ken Shogren, Daniel U. Thibault, Jon Vespa, David Wiley



Edycja polska: Ogrzy Games

Jacek Chlebak Chlebowski

Michał Leżak Leżański

Antoni Monka Mączyński

tłumaczenie zasad: Adrianna Dworzyńska

Figurki Wodzów

Zawiera 9 szczegółowych figurek w skali 28mm (ok. 48mm z podstawką i sztandarem). W zestawie także naklejki na sztandary.



Miniatury budynków



14 osad Wikingów

14 kościołów

10 fortów

Gigantyczna mapa

Neoprenowa mata z planszą do gry o rozmiarach ok. 76x105cm!

