

DIVOČINA

Divočina je rozšíření pro hru Northgard: Země nepoznané. Najdete v něm nová monstra pro stejnojmenný modul, ale také zcela nový modul: desky divočiny.

HERNÍ MATERIÁL

11 DESEK DIVOČINY



2 přízrační válečníci (běžový, hnědý)



2 nemrtví jötnar (běžový, hnědý)



1 Hvedrung (běžový)



2 eldthursar (běžový, hnědý)



1 wyverna (běžová)

8 MONSTER, VČETNĚ FIGUREK A ODPOVÍDAJÍCÍCH KARET:



NOVÁ MONSTRA

Většinu nových monster můžete jednoduše zamíchat mezi ostatní monstra ze základní hry.

Přízračné válečníky a wyvernu smíte použít pouze tehdy, pokud ve hře použijete jejich desky divočiny (a pravidla pro ně) z modulu desek divočiny.

Poznámka: Monstra v tomto rozšíření jsou silnější a mají rozmanitější schopnosti než monstra ze základní hry. Představují tedy větší výzvu. Pokud nejste zkušení hráči, doporučujeme s přidáním nových monster počkat.

Nemusíte do hry přidat všechna nová monstra. Vyberte ta, která vám vyhovují nebo představují zábavnou výzvu.

NEMRTVÝ JÖTUN

Jötun (v množném čísle Jötnar) je nepředstavitelně silný obr, schopný vyrvat ze země staletý strom jednou rukou. Když jej moc Helheimu přivede z Království zemřelých zpět do tohoto světa, představuje rázem ještě větší hrozbu.

Efekt monstra: Pokud se toto monstrum zjeví na území nebo se pohne na území, vládce území musí zaplatit 2 libovolné zdroje, jinak monstrum zaútočí.

Poznámka 1: Protože toto monstrum může sdílet území s hráčem, můžete na území s monstrem vstoupit a zůstat na něm bez souboje.

Poznámka 2: Pokud má hráč pouze 1 zdroj, musí jej zaplatit a monstrum navíc zaútočí.



ELDTHURS

Eldthursar (v jednotném čísle Eldthurs) touží pouze po zkáze. Všeho. Přicházejí z nicoty a rozsévají jen zmar a chaos, dokud se zase nevytratí, protože mimo svůj domovský svět nedokáží dlouho přežít.

Efekt monstra: Pokud se toto monstrum zjeví na území nebo se pohne na území, vládce území musí z tohoto území odstranit 1 malou stavbu a vrátit ji do zásoby.



HVEDRUNG

Záhadný vůdce prastarého klanu odhodlaný nastolit Ragnarök, čas konce. Ve snaze dosáhnout svého cíle velice rád vyvolává nápomocná monstra. Někteří tvrdí, že Hvedrung není ze světa smrtelníků.

Efekt monstra: Pokud se toto monstrum zjeví na území nebo se pohne na území, vezměte vrchní kartu z balíčku monster a umístěte ji za Hvedrunga do řady monster. Figurku monstra umístěte na území s Hvedrungem.



Příklad



Monstra aktivujete v pořadí zleva doprava, jedno po druhém. Když aktivujete Hvedrunga, pohne se na sousedící území červeného hráče a způsobí zjevení nového monstra, drauga.

Kartu drauga přidáte do řady hned za Hvedrungovu kartu. Protože se draug zjeví na území s Hvedrungem, odstraní 1 červenou jednotku.



Poté se aktivuje draug. Pohne se na území s fialovými jednotkami a jednu z nich odstraní. Nakonec se aktivuje medvěd.



PŘÍZRAČNÝ VÁLEČNÍK

POUZE S MODULEM DESEK DIVOČINY

Pokud válečník nepadne v litém boji, lze jeho duši vtáhnout zpět do tohoto světa složitým pohřebním rituálem opředeným magií seid. Pak dostane další šanci válčit a najít věčný klid.

Efekt monstra: Stavby na území, kde se nachází toto monstrum, nemají žádný efekt (nezískáte za ně zdroje ani slávu, jejich bonusy v souboji neplatí atd.). Když je toto monstrum poraženo, odstraňte jej spolu s jeho kartou ze hry.

Poznámka: Přízrační válečníci se nemíchají mezi ostatní monstra během přípravy hry. Viz pravidla pro modul desek divočiny.



WYVERNA POUZE S MODULEM DESEK DIVOČINY

Nejohroživější ze všech monster žijících v krajích Northgardu. Lehkým spánkem dřímá ve své sluji, dokud ji něco nepopudí. Pokud se tak stane, její hněv nezná mezí.



Efekt monstra: Toto monstrum nemůže sdílet území s hráčem a automaticky zaútočí na hráče, pokud se zjeví na jeho území nebo se na něj pohne. Pro účely pohybu tohoto monstra považujte všechna území za sousedící. Před soubojem musí hráč odstranit 1 svoji jednotku (ať už útočí nebo se brání). Pokud toto monstrum prohraje souboj na území mimo své doupě, není poraženo, ale vrátí se na své doupě. Pokud wyverna prohraje souboj na území se svým doupětem, odstraňte ji ze hry.

Poznámka: Wyverna se nemíchá mezi ostatní monstra během přípravy hry. Viz pravidla pro modul desek divočiny.

Příklad aktivace wyverny

Před pohybem: Wyverna má na výběr z pěti území s jednotkami a bez monster, protože sousedí se všemi.



Pokud dodržíme její priority, zbudou dvě možnosti: červené a fialové území, každé s pěti jednotkami. Na obou územích je stejný počet stavebních bodů (čtyři), ale červený ovládá více zdrojů než fialový (tři: jedno  a dvě ).

Proto se wyverna pohne přímo na území červeného.


Před bojem: Wyverna odstraní 1 červenou jednotku.



Červený zaplatí 1 .

Wyverna hodí . Červený hodí  +  (ale ztráty nemají na monstrum vliv).

Síla wyverny: 9 +  (z kostky) = 10.

Síla červeného: 6 (čtyři jednotky + 2 z pevnosti) + 1  +  (z kostky) = 9.

Wyverna vítězí a červený ustoupí.

Poznámka: Kdyby červený zaplatil 2 jídla a měl sílu 10, zvítězil by. Wyverna by se vrátila přímo zpět na své doupě. Protože by nebyla poražena, slávu by nezískal.



MODUL: DESKY DIVOČINY

Northgard je kraj mnoha přírodních a mystických divů. Tento modul rozšiřuje rozmanitost desek mapy díky novým deskám divočiny.

Jednotlivé moduly hry Northgard můžete hrát samostatně nebo libovolně kombinovat. Při použití tohoto modulu dodržujte všechna základní pravidla hry Northgard: Země nepoznané, plus následující úpravy.

PŘÍPRAVA HRY

Na konci přípravy hry, ale před zahájením prvního roku (mezi kroky L a M), vezměte všechny desky divočiny a zamíchejte je mezi ostatní desky mapy do společného sloupku.

Nemusíte použít všechny desky divočiny, můžete je libovolně ubírat, či vybrat některé konkrétní desky, které vám připadají zajímavé.

PRAVIDLA DESEK DIVOČINY

Ve většině aspektů se chovají desky divočiny jako běžné desky mapy, ale každá deska divočiny má svá vlastní pravidla a načasování efektů. Většinu desek divočiny můžete přidat do všech partií Northgardu, s výjimkou desek Pohřebiště předků a Hnízdo wyverny. Tyto desky vyžadují použití modulu monster.



Nové hranice: Nепrostupné

V tomto modulu najdete nové, neprostupné hranice. Představuje je nepřerušovaná oranžová čára. Hráči ani monstra je nemohou nijak překročit (ať už při pohybu nebo ústupu). Území na opačných stranách neprostupných hranic se pro herní účely (efekty karet, pohyb apod.) nepovažují za sousedící. Výjimku tvoří území sousedící s Velkým jezerem a Jedovatou bažinou, viz dále.

BĚŽNÉ DESKY DIVOČINY



VELKÉ JEZERO

FÁZE: SKLIZEŇ

Velké jezero je neprostupné (považujte jeho okraj na ilustraci za neprostupnou hranici, ovšem přilehlá území sousedí s Velkým jezerem). Během sklizně získá 2 jablko ten hráč, který má v součtu nejvíce jednotek na 4 územích sousedících s Velkým jezerem (jednotky mohou být všechny na jednom území či rozděleny na více sousedících). Pokud nastane shoda, každý hráč ve shodě získá 1 jablko, i kdyby byli ve shodě více než 2 hráči.

Poznámka: Protože symboly jídla nejsou na konkrétním území, nelze je využít pro účely schopností klanů či efektů karet.

Příklad

Modrý má na jednom území u Velkého jezera 2 jednotky. Zároveň má 2 jednotky v dalším území u Velkého jezera. V součtu má tedy 4 jednotky. Červený má na jednom území u Velkého jezera 3 jednotky. V součtu má tedy 3 jednotky. V tomto případě by 2 modrý získal během sklizně modrý.

GEJZÍR

FÁZE: KONEC ROKU

Na konci roku smí vládce území s gejzírem umístit na toto území 1 jednotku. Pokud jsou oba gejzíry součástí stejného území, umístí jeho vládce na toto území 2 jednotky.

Poznámka: Výcvikový tábor se v tomto případě neaktivuje.



TROSKY

FÁZE: SKLIZEŇ

Během sklizně získá vládce území s troskami kamen a zlato vyobrazené u trosek.

Získáte i v případě, že území není uzavřené.



BAŽINA

FÁZE: AKCE (POHYB)

Jednotky se mohou pohnout přes bažinu, jako kdyby šlo o běžné území, ovšem nemohou na bažině ukončit svůj pohyb a nemohou na bažinu ustoupit. Pokud se jednotky pohnou přes bažinu, musí jejich majitel jednu z těchto jednotek odstranit a vrátit do své zásoby.

Monstra mohou ukončit pohyb na bažině. Pokud by jakýkoli herní efekt vedl k ukončení pohybu jednotek na bažině, jednotky na bažinu nevstoupí a zůstanou na sousedícím území.

JEDOVATÁ BAŽINA

FÁZE: SKLIZEŇ

Jedovatá bažina je neprostupná (považujte její okraj na ilustraci za neprostupnou hranici, ovšem přilehlá území sousedí s Jedovatou bažinou). Na konci každé fáze sklizně odstraňte 1 jednotku z každého území sousedícího s Jedovatou bažinou.



POHOŘÍ

FÁZE: AKCE (POHYB)

Pohoří jsou neprostupná.

Poznámka: Území na opačných stranách pohoří se mohou stát sousedícími, pokud na pohoří navazují prostupné hranice (běžné nebo náročné) a umožňují jej obejít.



DESKY DIVOČINY VYŽADUJÍCÍ MODUL MONSTRA

Následující desky divočiny vyžadují hrani s modulem monstra. Smíte je přidat do hry se všemi monstry, či použít pouze tyto desky a monstra, která se zjevují na těchto deskách.

POHŘEBIŠTĚ PŘEDKŮ

FÁZE: MONSTRA

Příprava hry: Na začátku hry umístěte stranou karty a figurky přízračných válečníků.

Desku pohřebiště předků zamíchejte mezi ostatní desky mapy, jako každou jinou desku divočiny.

Na začátku fáze monster: Vládce území s pohřebištěm předků smí umístit jednoho přízračného válečníka na libovolné území s alespoň jedním doupětem. Zároveň přidá odpovídající kartu přízračného válečníka na konec řady monster.

Poznámka: Protože přízrační válečníci po porážce opouštějí hru, nelze je již vrátit do hry pohřebištěm předků.



HNÍZDO WYVERNY

FÁZE: AKCE (PRŮZKUM), SKLIZEŇ

Příprava hry: Na začátku hry umístěte stranou kartu a figurku wyverny. Desku hnízda wyverny nepřidávejte k ostatním deskám divočiny.

Jakmile je hra připravena (po kroku M), odložte stranou 3xH vrchních desek ze sloupku desek mapy (kde H je počet hráčů ve hře). Např.: Pokud jsou ve hře 3 hráči, dejte stranou 9 vrchních desek mapy ze sloupku.

Vezměte zbylé desky mapy a zamíchejte mezi ně desku hnízda wyverny. Tím vznikne sloupek s wyvernou. Sloupek s wyvernou umístěte dospod a poté na sloupek vraťte dříve odložené desky.

Když některý hráč přiloží k mapě desku s hnízdem wyverny, umístěte její figurku na hnízdo a její kartu na konec řady monster.

Hnízdo wyverny je samostatné území existující uprostřed jedné desky mapy. Hráči, který jej ovládá, přinese 2 🏹 během sklizně (🏹 vyobrazené na hnízdě vám toto pravidlo připomenou).



TVŮRCI

Autor: Adrian Dinu / **Ilustrace:** Grosnez / **3D modely:** EMAK, Valerio Carbone, Benjamin Maillet / **3D grafika:** Théo Jacquemin / **Grafická úprava:** Franck Achard / **Vývoj:** Jim Gaudin / **Výroba:** Nicolas Aubry (Synergy Games)

ČESKÁ VERZE HRY

TLAMA games – Miroslav Tlamicha / Praha, Česká republika
Redakce: Miroslav Tlamicha / **Překlád:** Ondřej Polák / **Korektury:** Marcel Ondrák
Grafická úprava: Michal Hubáček