

KASPER KJØR CHRISTIANSEN



KÅRE WERPER STORGAARD

PAGAN

TAJEMNICA ROANOKE

INSTRUKCJA

Wyrmgold



WPROWADZENIE

*Do Burmistrza Biggsa,
w odpowiedzi na Pański list dotyczący pojawienia się Wiedźmy
w Pańskiej wiosce Roanoke niniejszym przyjmuję oferowane
zadanie. Jeśli Pańskie przekonanie, jakoby liczba podejrzanych nie
przekraczała tuzina, okaże się prawdą, sugeruję poddanie ich próbie
sprawiedliwości. W takiej sytuacji należy spodziewać się pewnych
przypadkowych strat wśród ludności. Jednocześnie uhonoruję Pańską
prośbę, by oszczędzić tych naprawdę niewinnych – o ile to możliwe.
Nie potrafię zrozumieć, czegoś tak potężna wiedźma, jak Pan
sugeruje, postanowiła szukać w Roanoke. Niemniej zapewniam, że jej
dni są policzone. Ufam, że dostępnymi mi Pan wszystko, co potrzebne
do wykonania zadania.*

*Z wyrazami szacunku,
Samuel Crowe, Łowca czarownic
20 sierpnia roku Pańskiego 1587*



OPIS GRY

„Pagan: Tajemnica Roanoke” to asymetryczna gra karciana dla dwóch graczy, którzy wcielają się odpowiednio w role Wiedźmy lub Łowcy czarownic. Wiedźma próbuje odprawić rytuał renaturalizacji, zanim wykryje i wyeliminuje ją Łowca czarownic. Tylko gracz grający Wiedźmą wie, kto spośród dziewięciu podejrzanych wieśniaków jest prawdziwą wiedźmą. W każdej turze gracze umieszczają swoje pionki akcji na kartach wieśniaków, by dobierać i zagrywać karty, a także zdobywać wpływy. Co więcej, Wiedźma potrafi warzyć potężne mikstury, wzmacniać swojego chowańca i rzucać czary i uroki, podczas gdy Łowca czarownic werbuje sojuszników, zdobywa strategiczne lokacje i prowadzi względem wieśniaków bezpardonowe dochodzenie.

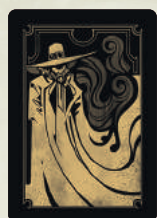
CEL GRY

Każdy z dwójki graczy stara się zrealizować swój indywidualny cel szybciej od przeciwnika. Zadaniem Wiedźmy jest zdobycie wystarczającej liczby sekretów, by móc odprawić rytuał na tyle potężny, by pod jego wpływem znalazła się cała okolica i Matka Natura mogła odzyskać kontrolę nad terenami kolonii. Zadaniem Łowcy będzie zgromadzenie sojuszników, by postawić Wiedźmę przed obliczem sprawiedliwości, zanim ta ukończy swój niszczycielski rytuał.

UWAGA

Pracownicy studia Wyrmgold oraz polski wydawca Lucky Duck Games stanowczo podkreślają, że zarówno jako firma, jak i indywidualne osoby nie pochwalają przemocy względem ludzi, wiedźm ani zwierząt. Niniejsza gra to fikcja, która nie ma w założeniu szkalowania jakichkolwiek postaci historycznych ani grup etnicznych bądź religijnych.

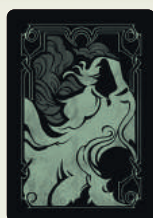
ELEMENTY GRY



ŁOWCA

50 kart (4 różne rodzaje):

- ♦ WYDARZENIA (☘)
- ♦ SOJUSZNICY (☘)
- ♦ LOKACJE (♣)
- ♦ ŚLEDZTWA (♠)



WIEDZMA

50 kart (4 różne rodzaje):

- ♦ UROKI (♥)
- ♦ MIKSTURY (♣)
- ♦ ZDOLNOŚCI CHOWAŃCA (♠)
- ♦ ZAKŁĘCIA (♠)



ŻETONY ŁOWCY

- ♦ 30 WSKAZÓWEK (♠ małe, czerwone dyski)
- ♦ 9 DOWODÓW (♠ duże, czerwone kafelki)
- ♦ 3 PIONKI AKCJI (♠)



ŻETONY WIEDZMY

- ♦ 30 SEKRETÓW (♠ małe, fioletowe dyski)
- ♦ 20 PRZYSŁUG (♠ duże, fioletowe kafelki)
- ♦ 2 PIONKI AKCJI (♠)
- ♦ 1 PIONEK AKCJI CHOWAŃCA (♠)

ZŁOTE ZASADY

Wszystkie żetony są ograniczone liczbowo do tych znajdujących się w pudełku. Jeśli masz otrzymać żeton lub umieścić go na planszy, ale w zasobach brakuje danego rodzaju żetonów, nie otrzymujesz go ani nie umieszczasz go na planszy. Możesz jednak przenieść żeton tego samego rodzaju, który już znajduje się w grze.

Jeśli efekt karty jest sprzeczny z zasadą z instrukcji, karta ma pierwszeństwo.

Wszystkie pozytywne efekty są nieobowiązkowe lub mogą zostać rozpatrzone tylko częściowo. Wszystkie negatywne efekty są zawsze obowiązkowe.

DYSKI WPŁYWÓW

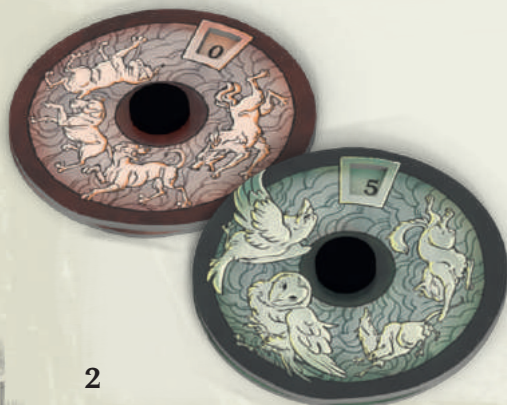
- ♦ 2 DYSKI WPŁYWÓW o wartościach 1–20

Uwaga: Nie ma limitu WPŁYWÓW. W rzadkim przypadku, gdy będziesz potrzebować wartości wyższej niż 20, umieść jakiś znacznik spoza gry obok dysku za każdy punkt WPŁYWÓW powyżej 20.

Jeśli twoje WPŁYWY osiągną wartość 0, odwróć dysk do czasu, aż znów zdobędziesz jakies WPŁYWY.

Wartość na dysku wpływów to informacja jawna dla przeciwnika.

- ♦ 2 KARTY POMOCY
- ♦ 2 KARTY SCENARIUSZA

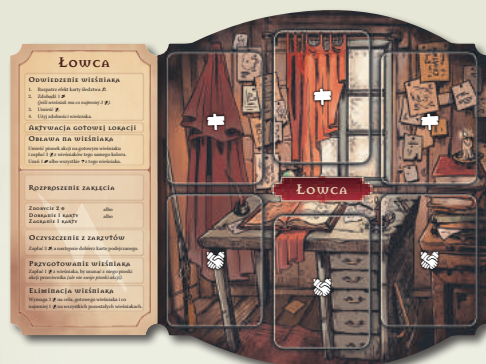


PLANSZE WIOSKI I ZAKŁĘĆ



KARTY WIEŚPIAKÓW I PODEJRZANYCH

- ♦ 3 czerwonych, 3 niebieskich i 3 zielonych WIEŚPIAKÓW
- ♦ 9 kart PODEJRZANYCH
- ♦ 3 karty podsumowania WIEŚPIAKÓW



PLANSZA ŁOWCY

Składa się z 2 części. Z lewej strony znajdziesz listę wszystkich akcji Łowcy. **LOKACJE** oraz **SOJUSZNIKÓW** należy umieszczać na wyznaczonych polach po prawej stronie.

Więcej szczegółów znajdziesz na stronie 14.



PLANSZA WIEDZMY

Składa się z 2 części. Z lewej strony znajdziesz listę wszystkich akcji Wiedźmy. **MIKSTURY** oraz **ZDOLNOŚCI CHOWAŃCA** należy umieszczać na wyznaczonych polach po prawej stronie.

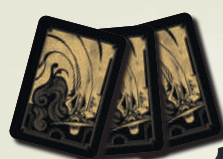
Więcej szczegółów znajdziesz na stronie 15.

PRZYGOTOWANIE DO GRY



- ♦ Zadecdujcie, kto zagra jako Wiedźma, a kto jako Łowca.
- ♦ Wiedźma otrzymuje 3 PIONKI AKCJI (2 ♣ i 1 ♠), planszę Wiedźmy, jak również zielony dysk WPLYWÓW.
- ♦ Łowca otrzymuje 3 PIONKI AKCJI (♣), planszę Łowcy oraz czerwony dysk WPLYWÓW.
- ♦ Umieść trzyczęściową planszę wioski na środku stołu w kolejności:
1. ♣, 2. ♠, 3. ♠, a następnie umieść planszę zaklęć z boku.
- ♦ Umieść 9 wieśniaków na planszy wioski na polach odpowiadających im symbolami, kolorem i numerami ♠, ♣ i ♠ (oznaczenia te znajdziesz na rewersach kart).
- ♦ Przetasuj 9 PODEJRZANYCH, którzy odpowiadają wieśniakom na planszy wioski, tworząc TALIE PODEJRZANYCH.
- ♦ Wiedźma dobiera wierzchnią kartę z TALII PODEJRZANYCH w tajemnicy przed Łowcą. Ta karta PODEJRZANEGO wskazuje prawdziwą tożsamość Wiedźmy przez resztę tej rozgrywki.
- ♦ Gracze tasują swoje 50 kart, tworząc oddzielne talie.
- ♦ Pozostałe żetony (WSKAZÓWKI, DOWODY, SEKRETY i PRZYSŁUGI) należy umieścić w ogólnej puli.
- ♦ Każdy gracz dobiera ze swojej talii 3 karty do ręki i ustawia swój DYSK WPLYWÓW na 2.

Uwaga: Jeśli to wasza pierwsza rozgrywka, należy umieścić po 1 karcie pomocy obok plansz. Przy pierwszej grze polecamy zagrać z kartą scenariusza „Witaj w Roanoke”.



Karty w ręce



Plansza Łowcy



Talia Łowcy

Stos kart odrzuconych



Karta pomocy

Dowody



Pionki akcji

Wskaźniki



Dysk wpływów



Plansza zaklęć

Stos kart odrzuconych

Przystugi



Karta pomocy



Talia Wiedźmy

Plansza wioski

Sekrety



Plansza Wiedźmy

Pionki akcji zwykłych i akcji chowańca



Dysk wpływów



Prawdziwa wiedźma



Karty w ręce

PRZEBIEG ROZGRYWKI

INDYWIDUALNE CELE WIEDZMY I ŁOWCY CZAROWNIC

Wiedźma i Łowca czarownic muszą wykonywać akcje, które pomogą im osiągnąć indywidualne cele zwycięstwa:

Wiedźma wygra, jeśli umieści 3 albo więcej **ŻETONY PRZYSŁUG** na karcie wieśniaka przedstawiającego prawdziwą wiedźmę, a następnie wykona akcję **ODPRAWIENIA RYTUAŁU**. Alternatywnie Wiedźma wygra, jeśli Łowca wyeliminuje 3 niewinnych wieśniaków.

Łowca wygrywa, **ELIMINUJĄC** prawdziwą wiedźmę albo **OCZYSZCZAJĄC Z ZARZUTÓW** pozostałych 8 podejrzanych wieśniaków.

POCZĄTEK ROZGRYWKI

Gracze na zmianę są aktywnymi graczami. Pierwszą turę rozpoczyna Wiedźma. Każda tura składa się z 2 faz:

1. W **FAZIE UTRZYMANIA** zabierasz swoje **PIONKI AKCJI** do swojej puli i korzystasz z ewentualnych efektów fazy utrzymania z kart lub opłacasz koszty utrzymania.
2. W **FAZIE AKCJI** wykonujesz **3 AKCJE**, umieszczając **PIONKI AKCJI** na kartach lub planszach.

FAZA UTRZYMANIA

W fazie **UTRZYMANIA** wykonujesz kolejno następujące kroki:

1. Zabierz **PIONKI AKCJI** do swojej puli.
2. Rozpatrz wszystkie efekty fazy utrzymania (☞) na kartach w grze.
3. **Tylko Łowca:** Zapłać koszt **UTRZYMANIA** swoich **SOJUSZNIKÓW** w grze, wydając punkty **WPLYWÓW**. Gdy nie chcesz lub nie możesz opłacić jakiegoś **SOJUSZNIKA**, musisz go usunąć.
4. Jeśli trzymasz w ręce więcej niż 7 kart, odrzuć nadmiarowe karty, aby mieć ich 7. Przeciwnik widzi, jakie karty odrzucasz, ale nie może w trakcie gry przeglądać twojego stosu kart odrzuconych.



FAZA AKCJI

W fazie akcji umieszczasz kolejno swoje 3 **PIONKI AKCJI** na dostępnych polach, by wykonać przypisane do nich akcje.

*Uwaga: W pierwszej turze gry Wiedźma ma tylko 2 zwykłe **PIONKI AKCJI**, których musi użyć do odwiedzenia wieśniaków z jednej wybranej **FRAKCJI**. Począwszy od drugiej tury może korzystać ze wszystkich 3 **PIONKÓW AKCJI**.*

Istnieją 2 główne typy akcji:

A. AKCJA WIEŚPIAKA

Umieść **PIONEK AKCJI** na gotowym wieśniaku na planszy wioski.

Ważne: Wieśniaka uznaje się za gotowego, jeśli nie leży na nim żaden **PIONEK AKCJI**.

Więcej szczegółów na stronach 16–17.

Zajęty wieśniak



Gotowy wieśniak



B. AKCJA Z PLANSZY GRACZA

Umieść **PIONEK AKCJI** na jednym z pól akcji na swojej planszy (tego samego pola można użyć wielokrotnie) lub na gotowej **LOKACJI** (bez pionka akcji).

Więcej szczegółów na stronie 18–21.



KARTY

W grze „Pagan” występuje kilka rodzajów kart. Możesz zagrywać karty, odwiedzając wieśniaka z akcją typu „zagraj” lub używając efektu „zagraj” na innej karcie lub elemencie planszy.

Jeśli zagrywasz karty z jednorazowym efektem, np. **UROKI** lub **WYDARZENIA**, musisz natychmiast rozpatrzyć ich efekty. Następnie usuń kartę – umieść ją na stosie kart odrzuconych.

Jeśli twoja karta ma trwały efekt, umieszczasz ją w odpowiednim miejscu, na przykład na swojej planszy gracza. Jeśli brakuje wolnych miejsc, musisz usunąć kartę tego samego rodzaju jak właśnie zagrana karta, by zrobić miejsce dla nowej karty.

Nie możesz jednak usunąć karty, jeśli wciąż masz miejsce na zagranie nowej.

Wyjaśnienie: Możesz przykładowo zagrać kartę śledztwa na wieśniaka, przy którym jest już śledztwo – starą kartę usuwasz.

Jeśli chcesz dobrać karty, ale twoja talia jest pusta, przetasuj karty ze swojego stosu kart odrzuconych, by utworzyć nową talię.

MIKSTURY i **ZDOLNOŚCI CHOWAŃCA** umieszcza się na planszy Wiedźmy.

SOJUSZNIKÓW i **LOKACJE** umieszcza się na planszy Łowcy.

ZAKŁĘCIA umieszcza się na planszy zaklęć, zaś **ŚLEDZTWA** umieszcza się obok planszy wioski.

OPIS KARTY

Każda karta akcji ma swój: rodzaj, nazwę, koszt **WPLYWÓW**, ilustrację, efekt, symbol oraz numer karty. W swojej talii możesz mieć maksymalnie 2 kopie karty o tej samej nazwie.

Niektóre karty mają dodatkowe elementy wyjaśnione na stronach 10–13.

Każdy rodzaj karty ma odrębną ikonę:

-  Sojusznik
-  Wydarzenie
-  Śledztwo
-  Lokacja
-  Mikstura
-  Urok
-  Zaklęcie
-  Zdolność chowańca



WIEŚPIACY

Nazwa frakcji

Frakcje wykorzystywane są w scenariuszach. Zobacz „Zasady zaawansowane” na stronie 25.

Numer wieśniaka

Ten numer jest ważny przy rozkładaniu wieśniaków na planszy wioski.

KARTY WIEŚPIAKÓW

W grze „Pagan” występuje 9 wieśniaków (3 niebieskich, 3 czerwonych i 3 zielonych), których umieszcza się na planszy wioski. Wieśniacy mogą być gotowi, zajęci lub wyeliminowani.

Wieśniak jest zajęty, jeśli na jego karcie jest PIONEK AKCJI.

Kolor/symbol

Karty i akcje czasami odnoszą się do wieśniaków o określonym kolorze. Symbol ma pomóc osobom ze ślepotą barw.

Efekt karty

Efekt należy rozpatrzyć, gdy gracz umieści na tym wieśniaku PIONEK AKCJI.

Docelowy kolor/liczba żetonów

Liczba WSKAZÓWEK/SEKRETÓW, które gracz może umieścić na wieśniaku w tym konkretnym kolorze.

KARTY PODEJRZANYCH

Każda KARTA PODEJRZANEGO odnosi się do jednego wieśniaka na planszy wioski. Podczas przygotowania Wiedźma dobiera wierzchnią kartę z TALII PODEJRZANYCH. Dobrany PODEJRZANY wskazuje tożsamość prawdziwej wiedźmy w danej rozgrywce. W trakcie gry Łowca dobiera PODEJRZANYCH z talii, by zawęzić swoje poszukiwania Wiedźmy.



KARTY ŁOWCY

Sojusznik

SOJUSZNIK pomaga ci, dopóki jest w grze. Jednak ta pomoc co ture kosztuje określoną liczbę punktów WPŁYWÓW. Jeśli nie chcesz lub nie możesz jej opłacić, musisz usunąć SOJUSZNIKA z planszy i umieścić go na stosie kart odrzuconych (wciąż możesz z niego skorzystać, bo opłacenie kosztu odbywa się po rozpatrzeniu efektu).



Koszt utrzymania
Koszt, który należy zapłacić w fazie utrzymania. Jeśli tego nie zrobisz, kartę należy usunąć.

Łowca: Dobierz 1 ALBO odrzuć 1, by zdobyć 3.

Lokacja

LOKACJA zapewnia dostęp do nowej akcji. Jeśli umieścisz jeden ze swoich PIONKÓW AKCJI na LOKACJI, natychmiast rozpatrz jej efekt. Jeśli lokacja z pionkiem akcji zostanie usunięta, odłóż pionek na bok aż do następnej fazy utrzymania.



Miejsce na pionek
Kiedy umieszczasz tu PIONEK AKCJI, aktywujesz tę kartę. Rozpatrz jej efekt.

Usuń 2. Możesz usunąć żetony z różnych wieśniaków.

Łowca zagrywa kartę SOJUSZNIKA „Sekretarka” i umieszcza ją na wolnym polu SOJUSZNIKA na planszy Łowcy. Podczas kolejnej fazy utrzymania Łowca odrzuca 1 kartę i zdobywa 3 punkty WPŁYWÓW, a następnie płaci koszt UTRZYMANIA w wysokości 1 punktu WPŁYWÓW, by zachować „Sekretarkę”.

PRZYKŁAD

Łowca zagrywa LOKACJĘ „Zbrojownia”. Umieszcza ją na wolnym POLU LOKACJI na planszy Łowcy. Następnie umieszcza jeden z pozostałych PIONKÓW AKCJI na MIEJSCU NA PIONEK na „Zbrojowni”. Aktywowana „Zbrojownia” pozwala usunąć 2 SEKRETY z maksymalnie 2 wieśniaków. Łowca postanawia usunąć 2 SEKRETY z „Amanta Johnsona”.

PRZYKŁAD



WYDARZENIE

Zagrywając WYDARZENIE, należy je rozpatrzyć natychmiast, następnie trafia ono na stos kart odrzuconych.



ŚLEDZTWO

Zagrywając ŚLEDZTWO, należy umieścić je przy wieśniaku obok planszy wioski. Jeśli ŚLEDZTWO wpływa na Wiedźmę (symbol ♷ lub ♸), umieść je obok planszy wioski po stronie Wiedźmy.



Jeśli wpływa ono na Łowcę (symbol ♠), umieść je po stronie Łowcy.

Przy wieśniaku może znajdować się w danym momencie tylko jedna karta ŚLEDZTWA (niezależnie od strony, po której jest umieszczona).



Łowca zagrywa „Perswazję” na „Nieznajomą Sue” (I.), co zapewnia Łowcy żeton **DOWODU** za każdym razem, gdy odwiedzi tego wieśniaka. Jako że to przynosi to korzyść Łowcy, kartę tę należy umieścić obok planszy po stronie Łowcy.

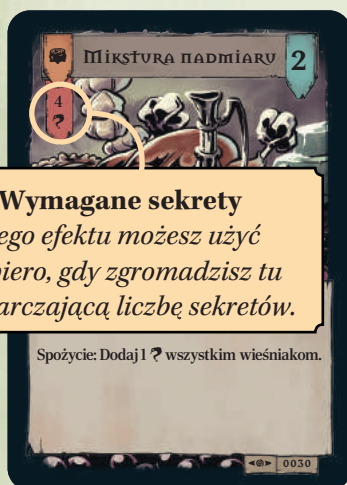
Nieco później Łowca zagrywa kartę „Izolacja” na Kaznodzieję Wulfrica (2.), co zmusza Wiedźmę do wykorzystania 2 **PIONKÓW AKCJI**, by odwiedzić tego wieśniaka. Jako że karta ta wpływa na Wiedźmę, należy umieścić ją obok planszy po stronie Wiedźmy.

PRZYKŁAD

KARTY WIEDZMY

MIKSTURA

Wiedźma potrafi warzyć MIKSTURY. Spożyć miksturę i rozpa-
trzyć jej efekt można dopiero po dodaniu do niej odpowied-
niej liczby SEKRETÓW. Uwarzoną MIKSTURĘ można zachować
na później, jednak po spożyciu jest usuwana na stos kart
odrzuconych.



Zobacz „Spożycie mikstury”
na stronie 19.

Wymagane sekrety
Tego efektu możesz użyć
dopiero, gdy zgromadzisz tu
wystarczającą liczbę sekretów.

Spożycie: Dodaj 1 ? wszystkim wieśniakom.

ZDOLNOŚĆ CHOWAŃCA

Chowaniec Wiedźmy może mieć różne ZDOLNOŚCI CHOWAŃCA,
zapewniające potężne efekty. Dodatkowo efekt można
wzmocnić (🐔), odrzucając określoną liczbę kart z ręki albo
wydając odpowiednią liczbę punktów WPŁYWÓW.



Wzmocnienie
Efekt wzmocnienia można
aktywować poprzez opłacenie
jego kosztu.

Przenieś 1 🐔 z odwiedzanego
wieśniaka na innego.

🐔 (2 🐔): Zamiast tego cofnij 1 🐔
do ręki Łowcy.

Wiedźma zagrywa „Miksturę nadmiaru” za 2 punkty
WPŁYWÓW, po czym umieszcza tę kartę na pustym polu
MIKSTURY. Wiedźma następnie odwiedza „Kaznodzieję
Wulfrica” i umieszcza 2 SEKRETY na MIKSTURZE zamiast na
czerwonych wieśniakach. Gdy tylko wiedźma umieści
na MIKSTURZE kolejne 2 SEKRETY, będzie mogła ją spożyć
w dowolnym momencie w swojej turze w ramach
darmowej akcji. Wiedźma spożywa miksturę, co
sprawia, że każdy wieśniak otrzymuje dodatkowy SEKRET.
Następnie Wiedźma usuwa MIKSTURĘ.

PRZYKŁAD

Wiedźma zagrywa ZDOLNOŚĆ CHOWAŃCA „Groza” za
2 punkty WPŁYWÓW i umieszcza ją na polu ZDOLNOŚCI
CHOWAŃCA na planszy Wiedźmy. Kartę ZDOLNOŚCI
CHOWAŃCA można teraz użyć z wykorzystaniem pionka
akcji chowańca. Wiedźma używa efektu ZDOLNOŚCI
CHOWAŃCA, odwiedzając „Amanta Johnsa”, i przenosi
kartę ŚLEDZTWA „Perswazja” do „Kaznodziei Wulfrica”.
Może też zapłacić dodatkowe 2 punkty WPŁYWÓW, by
zmusić Łowcę do wzięcia tej karty śledztwa z powrotem
do ręki.

PRZYKŁAD

ZAKŁĘCIE

ZAKŁĘCIA mają potężne efekty, które zapewniają korzyści Wiedźmie lub utrudniają pracę Łowcy czarownic. Łowca może rozproszyć (usunąć) rzucone zaklęcie, tylko jeśli poświęci na to całą akcję i zapłaci wskazany koszt.

Zagrywając **ZAKŁĘCIE**, umieść je na skrajnym lewym polu na planszy zaklęć. Zaklęcia kosztują 1 dodatkowy punkt **WPLYWÓW** za każde **ZAKŁĘCIE** w grze. Oznaczenia na planszy zaklęć służą jako przypomnienie tej zasady.

Jeśli w grze są już 3 **ZAKŁĘCIA**, musisz usunąć 1 z nich, by zrobić miejsce dla nowego. Przesuń pozostałe **ZAKŁĘCIA** w lewo, jeśli to możliwe.

UROK

UROK to dobre narzędzie do manipulowania planszą wioski, które drastycznie zmieniać sytuację. Rozpatruje się je natychmiast po zagranium.



Koszt rozproszenia
Liczba **WSKAZÓWEK** (♀)/**WPLYWÓW**,
które Łowca musi zapłacić,
by rozproszyć zaklęcie.



Wiedźma zagrywa **ZAKŁĘCIE** „Oczarowany”. Jako że na planszy zaklęć znajduje się już jedno **ZAKŁĘCIE**, jego koszt zostaje zwiększony o 1. Wiedźma płaci 4 punkty **WPLYWÓW** (3 z karty i 1 dodatkowy), a następnie umieszcza **ZAKŁĘCIE** na drugim polu.

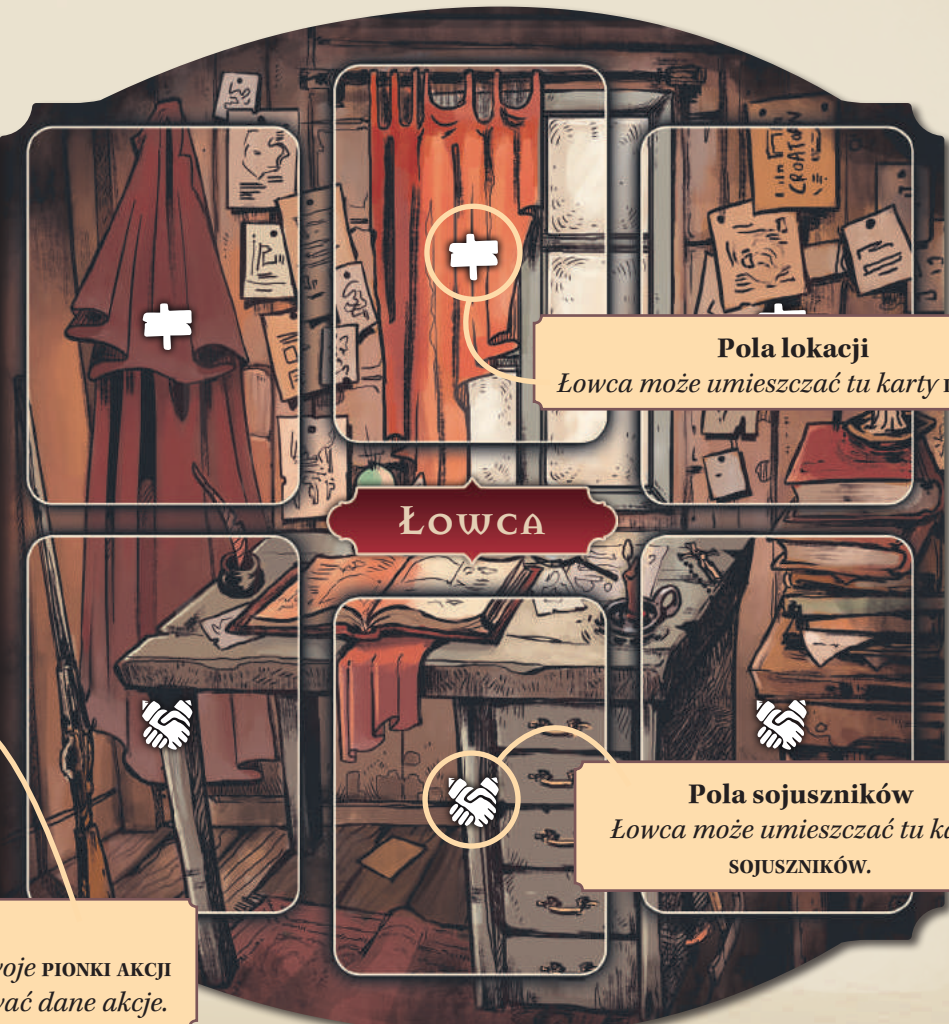
PRZYKŁAD

PLANSZE

PLANSZA ŁOWCY

Plansza Łowcy ma kilka pól na PIONKI AKCJI, karty LOKACJI i sojuszników.

Powiązane z nimi akcje zostały opisane bardziej szczegółowo na stronach 20–21.



ŁOWCA

ODWIEDZENIE WIEŚPIAKA

1. Rozpatrz efekt karty śledztwa 2.
2. Zdobać 1 2 (jeśli wieśniak ma co najmniej 3 2).
3. Umieść 2.
4. Użyj zdolności wieśniaka.

AKTYWACJA GOTOWEJ LOKACJI

OBŁAWA NA WIEŚPIAKA

Umieść pionek akcji na gotowym wieśniaku i zapłać 3 2 z wieśniaków tego samego koloru. Usun 1 2 albo wszystkie 2 z tego wieśniaka.

ROZPRYSZENIE ZAKŁĘCIA

Zdobycie 2 2 albo
Wzbranie 1 KARTY albo
Zagranie 1 KARTY

OCZYSZCZENIE Z ZARZUTÓW

Zapłać 3 2, a następnie dobrać kartę podejrzanego.

PRZYGOTOWANIE WIEŚPIAKA

Zapłać 1 2 z wieśniaka, by usunąć z niego pionki akcji przeciwnika (ale nie swoje pionki akcji).

ELIMINACJA WIEŚPIAKA

Wymaga 3 2 na celu, gotowego wieśniaka i co najmniej 1 2 na wszystkich pozostałych wieśniakach.

Pola lokacji
Łowca może umieszczać tu karty LOKACJI.

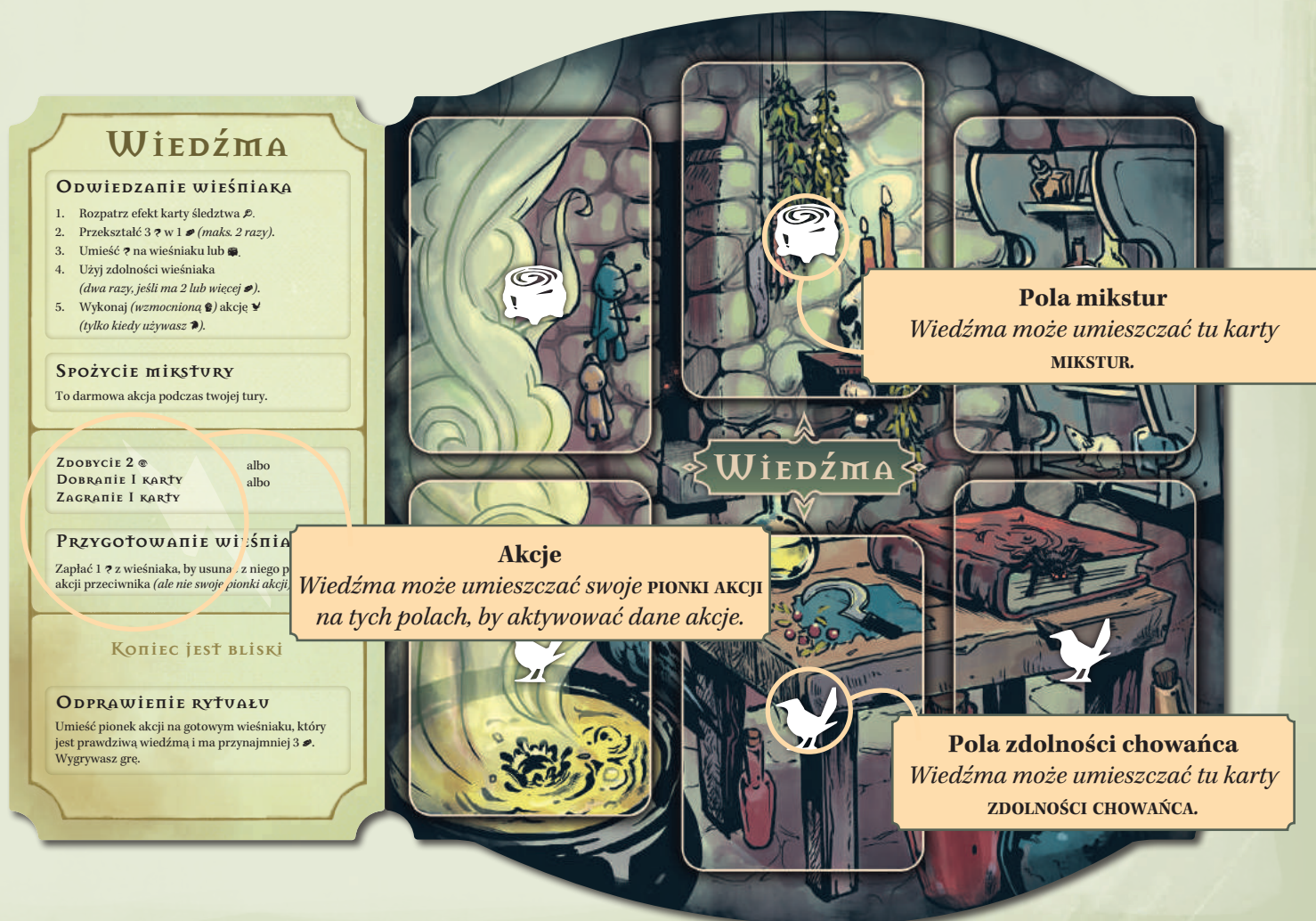
Pola sojuszników
Łowca może umieszczać tu karty SOJUSZNIKÓW.

Akcje
Łowca może umieszczać swoje PIONKI AKCJI na tych polach, by aktywować dane akcje.

PLANSZA WIEDZMY

Plansza Wiedźmy ma kilka pól na PIONKI AKCJI, karty MIKSTUR i ZDOLNOŚCI CHOWAŃCA.

Powiązane z nimi akcje są opisane bardziej szczegółowo na stronie 18–19.



AKCJE

ODWIEDZANIE WIEŚPIAKA

Umieść pionek akcji na gotowym wieśniaku, by umieszczać **SEKRETY** jako Wiedźma lub **WSKAZÓWKI** jako Łowca, a następnie użyć zdolności wieśniaka. Ta akcja różni się w przypadku Wiedźmy i Łowcy, co widać na planszach poszczególnych graczy, i należy ją wykonać w następującej kolejności:

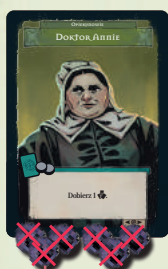
1. AKTYWACJA KARTY ŚLEDZTWA

Jeśli po twojej stronie planszy przy odwiedzanym wieśniaku leży karta ŚLEDZTWA, należy ją aktywować i zastosować jej efekt.

WIEDŹMA

2. PRZEKSZTAŁCENIE SEKRETÓW

Jeśli odwiedzany wieśniak ma przynajmniej 3 **SEKRETY**, możesz maksymalnie dwukrotnie przekształcić 3 **SEKRETY** w 1 **PRZYSŁUGĘ**.



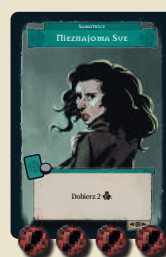
Wiedźma odwiedza „Doktor Annie”. Jako że ma ona 6 **SEKRETÓW**, Wiedźma może **przekształcić** je w 2 **PRZYSŁUGI**, zanim przejdzie do **UMIESZCZANIA ZASOBÓW**.

PRZYKŁAD

ŁOWCA

2. ZDOBYWANIE DOWODÓW

Jeśli odwiedzany wieśniak ma przynajmniej 3 **WSKAZÓWKI**, zdobywasz dokładnie 1 **DOWÓD** z puli.
Uwaga: WSKAZÓWEK nie należy usuwać z wieśniaka.



Łowca odwiedza „Nieznajomą Sue”. Jako że „Nieznajoma Sue” ma 4 **WSKAZÓWKI**, Łowca otrzyma 1 **DOWÓD**, zanim przejdzie do **UMIESZCZANIA ZASOBÓW**. 4 **WSKAZÓWKI** pozostają na „Nieznajomej Sue”. Łowca otrzymany dowód umieszcza w swoich zasobach.

PRZYKŁAD

3. UMIESZCZANIE ZASOBÓW

Umieść wskazaną na odwiedzanym wieśniaku liczbę żetonów na **wieśniakach we wskazanym kolorze**. Będą to **WSKAZÓWKI** w przypadku Łowcy i **SEKRETY** w przypadku Wiedźmy. Wiedźma ma dodatkową możliwość: może umieścić każdy sekret na miksturze zamiast wieśniaku. Jeśli umieszczasz więcej niż 1 żeton, możesz według uznania podzielić je między legalne cele. Jeśli grasz Wiedźmą, **MIKSURY** zawsze liczą się jako legalne cele.

Uwaga: Łowca umieszcza żetony po swojej stronie wieśniaka, a Wiedźma po swojej.



Łowca umieszcza swój **PIONEK AKCJI** na „Doktor Annie”. Najpierw umieszcza 2 **WSKAZÓWKI** na niebieskich wieśniakach. Rozdziela je między „Amanta Johnsona” i „Nieznajomą Sue”.

PRZYKŁAD

WIEDZMA

4. UŻYCIE ZDOLNOŚCI WIEŚPIAKA

Użyj zdolności odwiedzanego wieśniaka. Zdolności wieśniaków pozwalają na wykonanie 1 z 3 akcji: zdobywanie **WPLYWÓW**, dobieranie kart lub zagrywanie kart. Jeśli odwiedzany wieśniak ma przynajmniej 2 **PRZYSŁUGI**, możesz użyć jego zdolności jeszcze raz.



Burmistrz Biggs ma 2 **PRZYSŁUGI**. Po podejrzeniu 3 kart, dobraniu 1 i odrzuceniu pozostałych 2 Wiedźma może teraz użyć zdolności tego wieśniaka jeszcze raz.

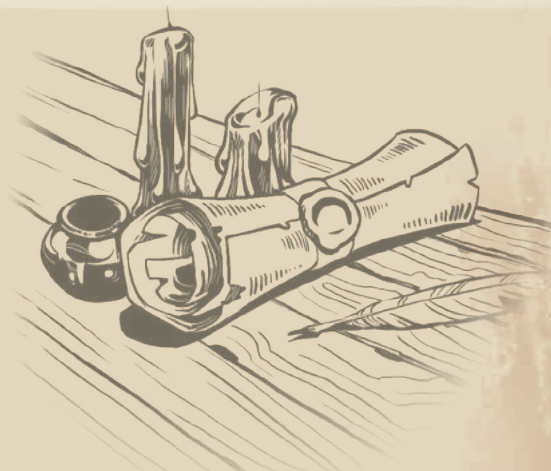
Uwaga: Nie należy powtarzać żadnych innych kroków.

PRZYKŁAD

ŁOWCA

4. UŻYCIE ZDOLNOŚCI WIEŚPIAKA

Użyj zdolności odwiedzanego wieśniaka. Zdolności wieśniaków pozwalają na wykonanie 1 z 3 akcji: zdobywanie **WPLYWÓW**, dobieranie kart lub zagrywanie kart.

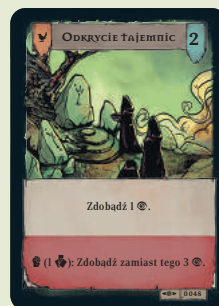


5. AKCJA CHOWAŃCA (WIEDZMA)

Wiedźma ma 3 **PIONKI AKCJI** – 2 zwykłe oraz 1 należący do chowańca. **PIONEK AKCJI** chowańca działa tak samo jak inne **PIONKI AKCJI**, z tą różnicą, że dana akcja może zostać rozszerzona przez efekt karty **ZDOLNOŚCI CHOWAŃCA**. Wiedźma może użyć pionka akcji chowańca, nawet jeśli nie ma żadnej zdolności chowańca na swojej planszy.

Używając **PIONKA AKCJI** chowańca, możesz wybrać 1 kartę **ZDOLNOŚCI CHOWAŃCA** z planszy Wiedźmy i użyć jej efektu, by rozszerzyć akcję. Możesz użyć tylko **jednej** **ZDOLNOŚCI CHOWAŃCA** na turę.

Możesz ulepszyć akcję **CHOWAŃCA**, używając wzmocnionej wersji **ZDOLNOŚCI CHOWAŃCA**. Aby **WZMOCNIĆ** akcję **CHOWAŃCA**, musisz wydać zasoby wyszczególnione w nawiasie na **ZDOLNOŚCI CHOWAŃCA** (opłacenie kosztu w zasobach (€) lub odrzucenie karty z ręki (♠)).



Wiedźma właśnie wykonała kroki 1–4 akcji „Odwiedzanie wieśniaka”. Wiedźma odwiedziła wieśniaka **PIONKIEM AKCJI CHOWAŃCA**, może więc teraz użyć jednej ze **ZDOLNOŚCI CHOWAŃCA** na swojej planszy. Wiedźma postanawia użyć **ZDOLNOŚCI CHOWAŃCA** „Odkrycie tajemnic”, aby zdobyć 1 punkt **WPLYWÓW**.

Gdyby postanowiła odrzucić 1 kartę, efekt karty „Odkrycie tajemnic” zostałaby **WZMOCNIONY**, dzięki czemu Wiedźma otrzymałaby 3 punkty **WPLYWÓW**.

PRZYKŁAD

ZWYKŁE AKCJE Z PLANSZ GRACZY

ZDOBYCIE 2  albo
DOBRANIE I KARTY albo
ZAGRAPIE I KARTY

ZDOBYCIE 2  albo
DOBRANIE I KARTY albo
ZAGRAPIE I KARTY

AKCJE PODSTAWOWE

Choć z reguły lepiej jest korzystać z akcji „Odwiedzanie wieśniaka”, czasami nie jest to możliwe. Zamiast tego możesz wykonać 3 akcje podstawowe:

ZDOBAJ 2 PUNKTY WPŁYWÓW

Dodaj 2 punkty WPŁYWÓW na swoim dysku wpływów.

DOBIERZ KARTĘ

Dobierz wierzchnią kartę ze swojej talii.

ZAGRAJ KARTĘ

Zagraj kartę z ręki, płacąc jej koszt w punktach WPŁYWÓW ze swojego DYSKU WPŁYWÓW. Jeśli nie dysponujesz odpowiednią ilością WPŁYWÓW, nie możesz zagrać tej karty.

PRZYGOTOWANIE WIEŚPIAKA
Zapłać 1  z wieśniaka, by usunąć z niego pionki akcji przeciwnika (*ale nie swoje pionki akcji*).

PRZYGOTOWANIE WIEŚPIAKA
Zapłać 1  z wieśniaka, by usunąć z niego pionki akcji przeciwnika (*ale nie swoje pionki akcji*).

PRZYGOTOWANIE WIEŚPIAKA

Usuń wszystkie PIONKI AKCJI przeciwnika z wybranego przez siebie wieśniaka. Oddaj pionki ich właścicielowi.

Musisz usunąć 1 ze swoich SEKRETÓW lub WSKAZÓWEK z **tego** wieśniaka. Jeśli to niemożliwe, nie możesz wykonać tej akcji.

Uwaga: Nigdy nie możesz usunąć własnego PIONKA AKCJI, by przygotować wieśniaka.

AKCJE WIEDŹMY

Kiedy grasz Wiedźmą, twoja plansza gracza umożliwia wykonanie 2 dodatkowych akcji:
SPOŻYCIE MIKSTURY ORAZ ODPRAWIENIE RYTUAŁU.

SPOŻYCIE MIKSTURY

Spożycie ukończonej **MIKSTURY** nie wymaga **PIONKA AKCJI**. Aby spożyć **MIKSTURĘ**, musisz mieć na niej dostateczną liczbę **SEKRETÓW**. Zastosuj efekt spożytej **MIKSTURY**, odłóż wszystkie leżące na niej **SEKRETY** do puli, a na koniec usuń samą **MIKSTURĘ**. **MIKSTURY** możesz spożywać tylko podczas swojej tury, ale możesz to zrobić nawet w fazie utrzymania.

SPOŻYCIE MIKSTURY

To darmowa akcja podczas twojej tury.



Wiedźma ma na swojej planszy gracza „Miksturę nadmiaru”.

Jako że mikstura wymaga 4 **SEKRETÓW**, wiedźma może ją spożyć. Aby to zrobić, usuwa **MIKSTURĘ** w dowolnym momencie swojej tury. Pozwoli jej to dodać po 1 **SEKRECIE** wszystkim wieśniakom. Wiedźma może też poczekać na lepszy moment na spożycie mikstury w późniejszych turach.

PRZYKŁAD

ODPRAWIENIE RYTUAŁU

Umieść jeden ze swoich **PIONKÓW AKCJI** na gotowym wieśniaku, który jest prawdziwą wiedźmą i ma przynajmniej 3 **PRZYSŁUGI**. Ujawnij kartę **PODEJRZANEGO** prawdziwej wiedźmy, by odprawić rytuał i wygrać grę.

ODPRAWIENIE RYTUAŁU

Umieść pionek akcji na gotowym wieśniaku, który jest prawdziwą wiedźmą i ma przynajmniej 3 **PRZYSŁUGI**. Wygrywasz grę.



Wieśniaczka „Doktor Annie” ma 3 **PRZYSŁUGI** i jest prawdziwą wiedźmą. Wiedźma umieszcza **PIONEK AKCJI** na karcie gotowego wieśniaka, odprawia rytuał i zwycięża.

PRZYKŁAD

AKCJE ŁOWCY

Kiedy grasz Łowcą, twoja plansza gracza umożliwia wykonanie 5 dodatkowych akcji.

AKTYWACJA LOKACJI

Możesz aktywować dowolną gotową lokację na swojej planszy gracza, umieszczając **PIONEK AKCJI** na danej **LOKACJI**. Aktywacja efektu niektórych **LOKACJI** wymaga opłacenia ich kosztu. Jeśli nie możesz opłacić kosztu, nie możesz wykonać tej akcji.



Łowca aktywuje **LOKACJĘ** „Gabinet” na swojej planszy gracza, umieszczając na niej **PIONEK AKCJI**, i natychmiast dobiera 3 karty z wierzchu swojej talii.

PRZYKŁAD

ROZPROSZENIE ZAKŁĘCIA

Jeśli na planszy zaklęć są **ZAKŁĘCIA**, możesz wykorzystać akcję na rozproszenie jednego z nich. Aby to zrobić, umieść jeden ze swoich **PIONKÓW AKCJI** na polu „Rozproszenie zaklęcia” i zapłać koszt wskazany nad ramką z efektem karty na wybranym **ZAKŁĘCIU**. Następnie usuń to **ZAKŁĘCIE** i jeśli to możliwe, przesuń pozostałe na planszy zaklęć w lewo. Jeśli koszt rozproszenia zaklęcia wyrażony jest we wskazówkach (♣), to musisz usunąć je z wieśniaków na planszy wioski.

ROZPROSZENIE ZAKŁĘCIA



Koszt rozproszenia zaklęcia

Łowca musi zapłacić wskazany koszt w punktach wpływów.

Łowca chce się pozbyć umieszczonego w grze **ZAKŁĘCIA** „Hipnoza”. Najpierw umieszcza **PIONEK AKCJI** na swojej planszy gracza na polu „Rozproszenie zaklęcia”. Następnie płaci 1 punkt **WPLYWÓW**, jak zaznaczono na zaklęciu, by je usunąć. Na koniec przesuwa pozostałe 2 **ZAKŁĘCIA** w lewo.

PRZYKŁAD

OCZYSZCZENIE Z ZARZUTÓW

Zapłać 3 , a następnie dobierz kartę podejrzanego.

OCZYSZCZANIE Z ZARZUTÓW

Umieść **PIONEK AKCJI** na polu „Oczyszczanie z zarzutów” i zapłać 3 **DOWODY**, by dobrać wierzchnią kartę z **TALII PODEJRZANYCH**. Nie pokazuj tej karty Wiedźmie. Wygrywasz grę, jeśli dobierzesz wszystkie 8 **KART PODEJRZANYCH**.

OBŁAWA PA WIEŚPIAKA

Możesz umieścić **PIONEK AKCJI** na gotowym wieśniaku i zapłacić 3 **WSKAZÓWKI** z wieśniaków w tym samym kolorze jak ten wieśniak (wliczając w to tego wieśniaka), by **usunąć 1 PRZYSŁUGĘ ALBO wszystkie SEKRETY** z tego wieśniaka. **Ważne:** Jeśli nie masz przynajmniej 3 **WSKAZÓWEK** na wieśniakach w tym samym kolorze, nie możesz wykonać tej akcji.

OBŁAWA PA WIEŚPIAKA

Umieść pionek akcji na gotowym wieśniaku i zapłać 3  z wieśniaków tego samego koloru. Usuń 1  albo wszystkie  z tego wieśniaka.



Łowca chce usunąć 1 przysługę z „Amanta Johnsona”. Umieszcza na nim **PIONEK AKCJI**, usuwa 3 **WSKAZÓWKI** z wieśniaków w tym samym kolorze (niebieskim), po czym usuwa z niego 1 **PRZYSŁUGĘ**.

PRZYKŁAD

ELIMINACJA WIEŚPIAKA

Umieść **PIONEK AKCJI** na polu „Eliminacja wieśniaka” i wybierz **gotowego** wieśniaka, którego chcesz wyeliminować. Wieśniak musi mieć na swojej karcie przynajmniej 3 **WSKAZÓWKI**, a **każdy inny niewyeliminowany wieśniak** musi mieć na swojej karcie przynajmniej 1 **WSKAZÓWKĘ**.

ELIMINACJA WIEŚPIAKA

Wymaga 3  na celu, gotowego wieśniaka i co najmniej 1  na wszystkich pozostałych wieśniakach.

Ważne:

Kiedy wieśniak zostanie wyeliminowany, Wiedźma musi oznajmić, czy ten wieśniak był prawdziwą wiedźmą.

Jeśli tak, Łowca wygrywa grę.

Jeśli dany wieśniak był niewinny, odwróć jego kartę rewersem do góry i odłóż z jego karty do puli wszystkie żetony, jak również **wszystkie WSKAZÓWKI ze wszystkich wieśniaków**. Ten wieśniak będzie niedostępny przez resztę gry. Jego eliminacja nie zmienia układu na planszy wioski.

Jeśli wyeliminowano 3 niewinnych wieśniaków, Wiedźma wygrywa grę.

PRZYKŁAD ROZGRYWKI



TURNIEJ ŁOWCY I WIEDZMY

TURNIEJ ŁOWCY (ŁOWCĄ GRA HUBERT)

1. Następuje tura Huberta. Najpierw zabiera swoje 3 PIONKI AKCJI.
2. Teraz płaci 1 punkt WPŁYWÓW za UTRZYMANIE karty sojusznika „Sekretarka” w grze.
3. W pierwszej akcji Hubert chce przygotować „Rdzenną Pamuy”. Aby to zrobić, musi umieścić jeden PIONEK AKCJI na polu „Przygotowanie wieśniaka” na swojej planszy i zapłacić 1 WSKAZÓWKĘ z „Rdzennej Pamuy”. Teraz może usunąć PIONEK AKCJI Wandy z karty wieśniaczki.
4. Drugim PIONKIEM AKCJI Hubert odwiedza „Rdzenną Pamuy” i otrzymuje DOWÓD (dzięki karcie ŚLEDZTWA), a następnie może umieścić 1 WSKAZÓWKĘ na czerwonym wieśniaku. Umieszcza ją na „Rdzennej Pamuy”.
5. Zdolność wieśniaczki pozwala mu zagrać jedną kartę taniej o 1 punkt WPŁYWÓW. W tym wypadku warto zagrać LOKACJĘ „Zbrojownia”, która teraz kosztuje 0 punktów WPŁYWÓW, i umieścić ją za darmo na wolnym polu LOKACJI.
6. Na koniec Hubert umieszcza trzeci PIONEK AKCJI na polu „Oczyszczenie z zarzutów” i płaci 3 DOWODY. Dobrana karta podejrzanego to „Nieznajoma Sue”, dzięki czemu wie już, że 2 PRZYSŁUGI umieszczone na jej karcie to jedynie fortel.

TURNIEJ WIEDZMY (WIEDZMĄ GRA WANDA)

7. Następuje tura Wandy. Najpierw zabiera swoje 3 PIONKI AKCJI.
8. Pierwszym PIONKIEM AKCJI postanawia odwiedzić „Doktor Annie”. Ma teraz możliwość umieszczenia 2 SEKRETÓW na niebieskich wieśniakach, ale postanawia umieścić oba żetony na „Miksturze nadmiaru” na jej planszy gracza.
9. Teraz Wanda może dobrać kartę dzięki zdolności „Doktor Annie” (tą kartą jest ZAKŁĘCIE „Oczarowany”).
10. Wanda spożywa „Miksturę nadmiaru” w ramach darmowej akcji, usuwa ją i dodaje 1 SEKRET każdemu wieśniakowi.
11. Teraz chce zagrać nowo dobraną kartę ZAKŁĘCIA i postanawia wykorzystać drugi PIONEK AKCJI, by odwiedzić „Kaznodzieję Wulfrica”.
12. Jako że „Kaznodzieja Wulfric” ma już 3 SEKRETY (miał 2 na początku rundy i 1 otrzymał w wyniku działania „Mikstury nadmiaru”), Wanda przekształca te 3 SEKRETY w 1 PRZYSŁUGĘ.
13. Może teraz zagrać ZAKŁĘCIE za 4 punkty WPŁYWÓW (3 + 1 za zagranie ZAKŁĘCIA na drugie pole).
14. Jako że Wulfric ma teraz 2 PRZYSŁUGI (po przekształceniu 3 SEKRETÓW w 1 PRZYSŁUGĘ), Wanda ponownie używa zdolności Wulfrica, by zagrać kolejną kartę z ręki.
15. Zagrywa ZDOLNOŚĆ CHOWAŃCA „Odkrycie tajemnic” i umieszcza ją na wolnym polu ZDOLNOŚCI CHOWAŃCA na swojej planszy gracza.
16. Ostatnim PIONKIEM AKCJI – chowańca – odwiedza „Młódkę Mie” i umieszcza 1 SEKRET na zielonym wieśniaku.
17. Zdolność wieśniaczki zapewnia jej 3 niezwykle cenne punkty WPŁYWÓW, jednak Hubert również otrzymuje 1 punkt WPŁYWÓW.
18. Aktywacja ZDOLNOŚCI CHOWAŃCA „Odkrycie tajemnic” zapewniłoby Wandzie 1 punkt WPŁYWÓW, jednak postanawia ona wzmocnić efekt ZDOLNOŚCI CHOWAŃCA, odrzucając 1 kartę z ręki, by zamiast tego zdobyć 3 punkty WPŁYWÓW. Jej łączna liczba punktów WPŁYWÓW wynosi teraz 6.

WARUNKI ZWYCIĘSTWA

Gra skończy się w jednym z następujących przypadków:

♦ Wiedźma odprawi rytuał.

WIEDŹMA WYGRYWA

♦ Łowca wyeliminuje trzeciego niewinnego wieśniaka.

WIEDŹMA WYGRYWA

♦ Łowca wyeliminuje prawdziwą wiedźmę.

ŁOWCA WYGRYWA

♦ Łowca zgromadzi wszystkie 8 kart podejrzanych.

ŁOWCA WYGRYWA

...Niechaj zaczną się łowy!

ZASADY ZAAWANSOWANE

ZESTAWY WIEŚNIAKÓW / FRAKCJE I KARTY SCENARIUSZY

Oprócz talii składającej się z 50 kart każdy gracz wybiera również jedną z frakcji w grze. Frakcja składa się z trzech wieśniaków o tym samym kolorze, których łączy nazwa frakcji i których łatwo można zidentyfikować, używając KART PODSUMOWAŃ WIEŚNIAKÓW. Dodatkowe frakcje są dostępne w dodatkach do gry.

WIEDZMA wybiera **CZERWONĄ FRAKCJĘ**, ŁOWCA CZAROWNIC wybiera **NIEBIESKĄ FRAKCJĘ**, natomiast **ZIELONA FRAKCJA** zostanie wskazana na karcie SCENARIUSZA wykorzystanego w grze.

Uwaga: Jako że masz możliwość wybrania jednej trzeciej wieśniaków w grze, upewnij się, że twoja talia dobrze współgra z ich zdolnościami.

Jeśli nie rozgrywacie scenariusza, gracze powinni wspólnie wybrać, której **ZIELONEJ FRAKCJI** będą używać. Jeśli nie możecie dojść do porozumienia, użyjcie frakcji „Opiekunowie” z gry podstawowej.

KARTY SCENARIUSZY

Scenariusze to opcjonalne dodatki do gry „Pagan: Tajemnica Roanoke”. Zmieniają one założenia lub cele rozgrywki. Karty scenariuszy podpadają pod trzy główne kategorie:

1. Scenariusze zmieniające niektóre zasady dla każdego gracza.
2. Scenariusze z celami dla każdego gracza, których wykonanie przyniesie danemu graczowi znaczne korzyści na resztę rozgrywki.
3. Scenariusze z nowymi warunkami zwycięstwa (najrzadsze).

Używając karty scenariusza, użyj **ZIELONEJ FRAKCJI** wyszczególnionej na karcie scenariusza i zastosuj unikalne zasady związane z danym scenariuszem. Zasady scenariusza zastępują zasady standardowe wszędzie tam, gdzie mają one zastosowanie.



BUDOWANIE TALII

BUDOWANIE TALII

Talie zawarte w podstawowej wersji gry zostały złożone tak, by dobrze współgrać ze sobą i zapewnić zrównoważoną rozgrywkę zarówno początkującym, jak i doświadczonym graczom.

Gra „Pagan: Tajemnica Roanoke” została zaprojektowana z myślą o wprowadzaniu nowych kart i innej zawartości poprzez dodatki. Każdy z tych dodatków zawiera karty, które w połączeniu z podstawowymi stworzą zbalansowane talie.

Jeśli preferujesz rozgrywkę niestandardową z talią dostosowaną do twojego indywidualnego stylu gry lub określonej kombinacji kart, możesz tworzyć własne talie, pod warunkiem że spełnią one poniższe warunki.

ZASADY

Każda talia musi zawierać dokładnie **50 KART**.

Talia może zawierać **MAKSYMALNIE 2** kopie każdej karty.

Każda talia musi zawierać **PRZYNAJMNIEJ 10 KART KAŻDEGO RODZAJU** z kart dostępnych dla danego gracza.

Talia Łowcy musi zawierać przynajmniej:

10 lokacji 📍

10 sojuszników 🧑🏽

10 wydarzeń 📅

10 śledztw 🔍

Talia Wiedźmy musi zawierać przynajmniej:

10 mikstur 🧪

10 uroków 🪄

10 zaklęć 🗡️

10 zdolności chowańca 🦋

Pozostałe 10 kart z każdej talii może stanowić kombinację **dowolnych** kart z czterech dostępnych rodzajów.

TALIA POCZĄTKOWA

Talie początkowe wykorzystuje się w Scenariuszu 1 – „Witaj w Roanoke”. Zapewnia on łatwy i szybki sposób rozegrania pełnej partii gry „Pagan”, a jego dużymi zaletami są krótki czas gry i możliwość zapoznania się z podstawami gry. Jako że rozgrywka jest bardzo krótka, doświadczeni gracze mogą docenić jej bezkompromisowy charakter. Talia początkowa zawiera tylko 30 kart zamiast zwyczajowych 50.

Łowca (30)	RODZAJ	NUMER	LICZBA SZT.	WIEDZMA (30)	RODZAJ	NUMER	LICZBA SZT.
Kwatera główna	♣	0021	2	Kuszenie	♥	0038	2
Główny hol	♣	0020	2	Sugestia	♥	0037	2
Gabinet	♣	0022	2	Kompromitacja	♥	0034	2
Perswazja	♠	0017	2	Fortel	♥	0035	2
Kwarantanna	♠	0015	2	Pomoc	♣	0045	2
Plotka	♠	0013	2	Odkrycie tajemnic	♣	0048	2
Surowe traktowanie	♠	0019	2	Groza	♣	0049	2
Grabież	♠	0011	2	Zgromadzenie	♣	0047	2
Gwałtowny rozkład	♠	0009	2	Hipnoza	♠	0040	2
Na tropie	♠	0010	2	Znak wiedźmy	♠	0043	2
Łapówka	♠	0007	2	Gęsta mgła	♠	0041	2
Zbir	♠	0005	2	Mikstura nadmiaru	♠	0030	2
Rdzenny przewodnik	♠	0001	2	Mikstura wiedzy	♠	0029	2
Tajny agent	♠	0004	2	Naturalna mieszanka	♠	0028	2
Sekretarka	♠	0002	2	Mikstura zapomnienia	♠	0026	2

GLOSARIUSZ

Cel	Odnosi się do elementu wskazanego przez gracza podczas wykonywania akcji, np. karty lub frakcji. Wszystkie wystąpienia słowa „cel” na karcie będą odnosić się do tego samego elementu.
Dobierz	Dobieranie kart z talii. Zawsze dobieraj wierzchnią kartę z talii i zawsze pojedynczo.
Dodaj	Dodawanie określonej liczby żetonów lub kart do elementów już obecnych na stole (w tym umieszczanie żetonów przy odwiedzaniu wieśniaków).
Frakcja	Wszyscy wieśniacy w jednym kolorze. Frakcja z reguły składa się z 3 wieśniaków, jednak może być ich mniej, jeśli wyeliminowano jednego lub więcej wieśniaków.
Gotowy (stan)	Odnosi się do wieśniaka niemającego na swojej karcie PIONKÓW AKCJI .
Jeśli to możliwe	Tę część efektu należy zastosować, ale tylko jeśli jest to możliwe. Pozostałą część efektu należy zastosować niezależnie od tego.
Koszt karty	Odnosi się do kosztu wyrażonego w punktach WPLYWÓW , wyszczególnionego w prawym górnym rogu karty akcji.
Oczyszczenie z zarzutów (wieśniaka)	Odnosi się do czynności, podczas której Łowca dobiera wierzchnią kartę z TALII PODEJRZANYCH .
Odkryj	Odnosi się do okrycia kart z talii, które widzi także przeciwnik. O ile nie zaznaczono inaczej, odkryte karty następnie wracają z powrotem na swoje miejsce.
Odkryj na stałe	Odnosi się do odkrywania karty, która pozostanie odsłonięta do końca rozgrywki. Nie uznaje się jej za będącą w grze ani w ręce.
Odrzuć	Przeniesienie kart z ręki na stos kart odrzuconych.
Odwiedź	Odnosi się do akcji „Odwiedzanie wieśniaka”. Inne akcje, takie jak „Przygotowanie wieśniaka”, „Obława na wieśniaka” lub „Eliminacja wieśniaka” nie są akcją odwiedzania.
Podejrzyj	Odnosi się do czynności podejrzenia kart bez ujawniania ich swojemu przeciwnikowi.
Pomiń	Oznacza zignorowanie określonego kroku w turze lub w akcji.
Przenieś	Odnosi się do czynności polegającej na przeniesieniu elementu w grze na inny cel, który również znajduje się w grze.



Przygotowanie	Odnosi się do akcji polegającej na usunięciu pionka lub pionków akcji przeciwnika ze wskazanego wieśniaka.
Pula	Odnosi się do żetonów w ogólnych zasobach (niebędących w grze i posiadaniu graczy).
Pusta	Traktowanie określonej części karty, jakby jej w ogóle nie było. Wszystkie inne efekty działają normalnie. Przykładowo, jeśli pole tekstowe SOJUSZNIKA należy traktować jako puste, Łowca wciąż musi płacić KOSZT UTRZYMANIA , by zachować tego SOJUSZNIKA w grze.
Spożycie	Czynność polegająca na wykorzystaniu mikstury mającej odpowiednią liczbę SEKRETÓW . Usuń MIKSTURĘ po zastosowaniu efektów spożycia.
Tutaj	Odnosi się do samej karty. Przykładowo, jeśli karta nakazuje ci dodać WSKAZÓWKĘ tutaj, należy umieścić ją na tej karcie.
Usuń	Odnosi się do czynności usuwania czegoś (np. karty lub żetonu) będącego w grze. Żetony trafiają z powrotem do puli, natomiast karty trafiają na stos kart odrzuconych.
W grze	Odnosi się do kart, które są obecne na planszach. Karty w ręce, taliach i odrzucone nie są traktowane jako będące w grze.
Zagraj	Odnosi się do zagrywania jednej lub więcej kart. Karty muszą pochodzić z twojej ręki. <i>Uwaga: Niektóre efekty pozwalają ci zagrywać karty ze stosu kart odrzuconych.</i>
Zdobycie	Zdobycie czegoś, czego nie umieszcza się na kartach lub planszy. Przykładowo zdobycie DOWODÓW z puli lub zdobycie punktów WPLYWÓW na dysku wpływów.

POSZERZ SWOJE MOŻLIWOŚCI

PAGAN: ZA PALISADĄ

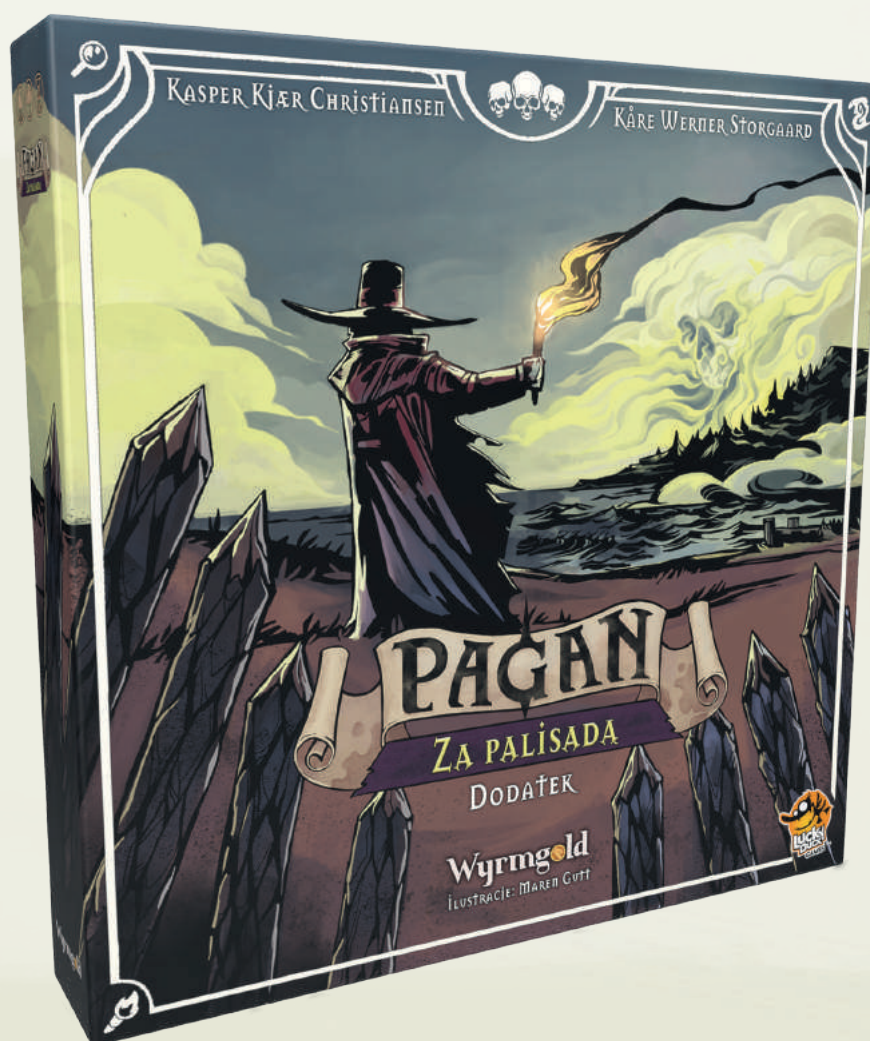
Kolonia od samego początku boryka się z problemami. Nawet bez wiedźmich sztuczek próba zasiedlenia nowych terenów okazała się niezwykle trudnym zajęciem. Mimo to kolonia musi spróbować okiełznać dzikie tereny za palisadą. Tamtejsze zasoby są kluczem do przetrwania. Choć okoliczne bagna są pełne dzikiej zwierzyny i bogate w zasoby, spowija je wieczna mgła. Wszelkie próby usprawnienia gospodarki rolnej spaliły na panewce.

Bydło słabło, a mleko kwaśniało, podczas gdy zniesione jaja miały różne odcienie zieleni.

Czy pojawienie się Wiedźmy w tej niewielkiej społeczności było zaledwie symptomem jakiegoś większego, nadnaturalnego fenomenu?

Czy da się oczyścić okolicę i zamienić ją w kwitnącą kolonię?

Zawartość: 50 kart Łowcy,
50 kart Wiedźmy, 9 kart wieśniaków,
9 kart podejrzanych, 4 karty
scenariuszy,
3 karty podsumowania wieśniaków,
30 żetonów mroku.



PAGAN: DAWNE PRÓBY

Dodatek „Dawne próby” rozszerza grę podstawową, koncentrując się na elementach śledztwa znanych z „Pagan: Tajemnica Roanoke”. Łowca sięga po nowe metody badawcze, ale Wiedźma ma kilka trików w rękawie, które pozwolą jej uniknąć wykrycia i przyspieszyć rytuał.

Zawartość: 16 kart Łowcy, 16 kart Wiedźmy.



PAGAN: BLISKIE SPOTKANIA

Dodatek „Bliskie spotkania” rozszerza grę podstawową, koncentrując się na trudach życia w osadzie znanej z „Pagan: Tajemnica Roanoke”. Obecność Łowcy kładzie się cieniem na Roanoke, a coraz więcej mieszkańców żyje w strachu – albo kończy w kajdanach. Życzliwe słowo tu, dyskretna uwaga tam i społeczność zaczyna patrzeć na Wiedźmę coraz przychylniej, a wysiłki Łowcy nagle jakby częściej obracają się przeciwko niemu.

Zawartość: 16 kart Łowcy, 16 kart Wiedźmy.

PAGAN: PODSTĘPY

Bez względu na to, czy chcesz kazać przeciwnikowi żałować każdego jego posunięcia, czy nadać większej pikanterii swoim zawiłym intrygom – te karty z dodatku „Podstępny” dadzą ci mnóstwo nowych możliwości i dostarczą nowych wyzwań w grze podstawowej „Pagan: Tajemnica Roanoke”.

Zawartość: 16 kart Łowcy, 16 kart Wiedźmy.



PAGAN: PRZODKOWIE

Dodatek „Przodkowie” wprowadza do gry „Pagan” kilku nowych wieśniaków z nowymi zdolnościami, którzy poszerzają możliwości rozgrywki. Nowe scenariusze zapewniają jeszcze większą złożoność gry.

Zawartość: 21 kart wieśniaków, 21 kart podejrzanych, 7 kart podsumowań wieśniaków, 7 kart scenariuszy, 2 karty Łowcy, 2 karty Wiedźmy.

WYDAWCA

EDYCJA POLSKA

Wyrmgold

Biuro główne: Meine, Niedersachsen, HRG 206196

Dyrektor Alexander Ommer

wykonawczy:

Projektanci: Kasper Kjær Christiansen
i Kåre Werner Storgaard

Ilustracje: Maren Gutt

Opracowanie
graficzne: Alexander Ommer i Maren Gutt

Redakcja: Alexander Ommer i Matthias Leo Webel

Sprzedaż i licencje: Andreas Fuchs

Produkcja prototypu: Pik7, Christoph Hahn

Produkcja: Long Pack Games, Chiny

Tłumaczenie: Andrzej Jakubiec

Korekta: Marta Kania

Skład: Marek Baranowski

Redakcja: Patryk Blok

Wydawca: Michał Herman

Konsultacja: Łukasz Stanczewski (Panda)

© 2023 Lucky Duck Games
Zielińskiego 11
30-320 Kraków, Polska



SPECJALNE PODZIĘKOWANIA DLA...

Kinue-san, Masami, Yulius, Lui i Constantin Tanaka, Daniel Weinand, Benjamin Törck z Brettspielblog.net, Benni z Pottgamer, Kaddy aka „Spielefritte”, Suzanne (Dicetower), Carsten Lauber, Rocky Bogdanski, Steen Moldrup Thomsen, Thomas Laursen, Kåre Murmann Kjær, sędziowie i koordynatorzy na Fastaval, David Ross Coughanour II, Michael Schmitt, Patrick Lagao, Holger Herrmann, Linus Galan Garcia, Nils Herzmann, Andreas Emgels, Karl-Heinz Zapf, Erik Haffner, Inga Keutmann, Timo Hiepler, Josette Ommer, Ursula Reinecke i Gabi Baumgärtel, Jens Roder, Dennis „Raumschiffspiel” Washausen, Jonas Egel, Jana i Sarah, SoldierCadian, Maixe, Constantine „Kelfecil” Christakis i Joanna „Dusky Cat” Trzesniewska, jak również wszyscy inni testerzy i pomocnicy.



