

# Łupy



10+

2  
4

35 MIN

## CEL ROZGRYWKI

W grze *Łupy* musisz pozyskiwać zasoby i przejmować budynki, żeby rozwijać swój fiord. Zapelniaj drakkary i realizuj projekty budowy, ponieważ przyniesie ci to punkty zwycięstwa – a jeśli uda ci się zgromadzić najwięcej bogactw, to ty zostaniesz jarlem wszystkich wikingów!

### TERMINY

**Fiord:** głęboka dolina wyłobiona przez lodowiec, którą obecnie wypełnia woda morska.

**Jarl:** tytuł szlachecki w średniowiecznej Skandynawii.

# ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA



4 planszeczki terenów (awers/rewers)



52 pionki wikingów  
(po 13 w każdym kolorze)



5 trofeów



43 kafelki budynków  
(18 domów, 16 strażnic, 9 zamków)



12 tarcz  
(po 3 w każdym kolorze)



15 kafelków placów budowy  
(5 portów, 5 ołtarzy, 5 pałaców jarla)



1 bloczek punktacji



4 planszeczki fiordów



1 planszeczka trofeów



1 planszeczka oceanu



1 woreczek  
(do przechowywania i doborania drakkarów)



90 kafelków zasobów  
(toporów, drewna, owiec i złota)



30 drakkarów  
(6 z drewnem, 6 z owcami, 4 ze złotem, 5 z domem, 5 ze strażnicą, 4 z zamkiem)

# PRZYGOTOWANIE

- 1 Weźcie tyle planszetek terenu, ilu graczy bierze udział w rozgrywce, i złączcie je, by stworzyć planszę do gry. Ustawcie je tak, żeby pasowały do siebie bokami (patrz przykłady na następnej stronie). Możecie użyć dowolnej strony każdej planszeczki terenu.
- 2 Następnie na każdym polu planszy oznaczonym symbolem danego budynku (domu, strażnicy, zamku) połóżcie odpowiadające im kafelki w następującej ilości: 2 kafelki domów, 2 kafelki strażnic i 3 kafelki zamków.
- 3 Umieśćcie planszeczkę trofeów wzdłuż jednego z boków planszy i rozłóżcie na niej (na polach z symbolem toporów) 5 trofeów, od najmniejszego do największego, stroną z cyframi i toporami do góry.
- 4 Umieśćcie planszeczkę oceanu wzdłuż jednego z boków planszy. Włóżcie do woreczka 30 drakkarów, przemieszajcie je i wylosujcie 5. Rozłóżcie je na polach z oceanem na planszeczce oceanu, stroną z drakkarzem do góry.
- 5 Stwórzcie pulę zasobów obok obszaru gry złożoną ze wszystkich kafelków zasobów (toporów, drewna, owiec i złota).
- 6 **Każdy gracz wybiera swój kolor** i bierze komponenty w tym kolorze: 1 planszeczkę fiordu, 13 pionków wikingów i 3 tarcze, a następnie umieszcza tarcze na przeznaczonych do tego polach fiordu (lewy górny róg planszeczki).
- 7 Potasujcie oddzielnie każdy rodzaj kafelków placów budowy (porty, ołtarze i pałace jarla) i rozdajcie każdemu graczowi po 1 losowym kafelku każdego rodzaju. Gracze kładą je na oznaczonych polach swoich fiordów, stroną z zasobami i budynkami ku górze.
- 8 Rozgrywkę zaczyna gracz, który mieszka w miejscu najbardziej wysuniętym na północ.

# 1 TWORZENIE PLANSZY DO GRY



## PRZYKŁAD PRZYGOTOWANIA DO GRY DLA 3 GRACZY

3 planszka trofeów z rozłożonymi trofeami

2 symbole 3 typów budynków

3 tarcze i odpowiadające im pola

7 planszka fiordu

4 planszka oceanu z rozłożonymi drakkarami

5 pula zasobów

gracz niebieski - Hanna

gracz czerwony - Agnieszka

gracz szary - Olaf

## ZASOBY

Każdemu zasobowi odpowiada konkretny rodzaj pola. Zasoby pozwalają ci zapełniać drakkary i kończyć budowy (patrz s. 6 i 7). Drewno, owce i złoto są warte punkty zwycięstwa (PZ) na koniec gry. Topory pozwalają zdobywać trofea (patrz s. 7).



## JAK GRAĆ?

Gracze rozgrywają swoje tury w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara aż do chwili, gdy skończą im się wikingowie.

### TURA GRACZA

W swojej turze wykonaj akcję obowiązkową i (jeśli to możliwe) jedną lub więcej akcji warunkowych i opcjonalnych:

#### Akcja obowiązkowa

- postaw wikinga

#### Akcje warunkowe

- przejmij budynek
- ukończ budowę

#### Akcje opcjonalne

- wybierz drakkar (na koniec tury)
- użyj tarczy (stawiając wikinga)
- zdobądź trofeum (na koniec tury)

### STAWIANIE WIKINGA (AKCJA OBOWIĄZKOWA)

Stawiając wikinga na planszy, musisz spełnić dwa warunki:

- wolno ci postawić wikinga jedynie na **polu zasobów** i tylko jeśli nie jest ono zajęte przez innego wikinga;
- twój wiking musi sąsiadować z innym wikingiem (w dowolnym kolorze) albo z drakkarem.

Po postawieniu wikinga weź z puli odpowiedni kafelek zasobu i umieść go na dowolnym, niezajętym polu swojego fiordu. Tego zasobu nie można odtąd przemieszczać.

Następnie sprawdź, czy przejąłeś budynek (patrz niżej).

Stawiając wikinga, możesz dodatkowo użyć jednej lub kilku swoich tarcz (patrz s. 6). Jeżeli nie masz już wikingów, kolejka przechodzi na następnego gracza.

### PRZEJĘCIE BUDYNKU (AKCJA WARUNKOWA)

Każdy rodzaj budynku ma inne zasady przejmowania (patrz s. 5).

Stawiając swojego wikinga, możesz przejąć kilka budynków na raz (tych samych albo różnych rodzajów).

Kiedy przejmujesz budynek, weź jego kafelek z planszy i umieść go na dowolnym, niezajętym polu swojego fiordu. Tego budynku nie można odtąd przemieszczać.



**Uwaga:** gdy przejmujesz budynek, a na jego polu nie ma odpowiedniej liczby kafelków (lub nie ma ich wcale), bierzesz tylko te, które tam zostały (lub nie bierzesz żadnego).

**Ważne!** Jeśli nie masz wolnych pól w swoim fiordzie, nie możesz zdobywać więcej kafelków.

## BUDYNKI

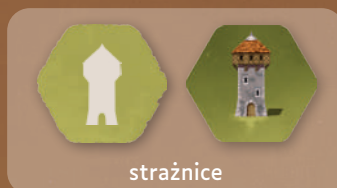
W grze występują trzy rodzaje budynków: domy, strażnice i zamki. Budynki pozwalają ci kończyć budowy (patrz s. 7) i zdobywać w ten sposób punkty zwycięstwa.



bazowe wartości PZ



domy



strażnice



zamki



### PRZEJMOWANIE DOMU

Kiedy stawiasz wikinga obok domu, weź 1 kafelek z tego pola domu.



Agnieszka postawiła wikinga w taki sposób, że sąsiaduje on z dwoma domami, więc bierze po 1 kafelek z każdego z tych pól i umieszcza je w swoim fiordzie.



### PRZEJMOWANIE STRAŻNICY

Kiedy połączysz dwie strażnice nieprzerwaną grupą wikingów w swoim kolorze, weź po 1 kafelek z każdego z tych pól strażnic. Możesz przejść tę samą strażnicę więcej niż raz, ale **tylko pod warunkiem**, że połączysz ją swoimi wikingami z **inną** strażnicą.



Rafał połączył swoimi wikingami dwie strażnice, więc bierze po 1 kafelek z każdego z pól tych strażnic.

Rafał połączył inną strażnicę **1** ze strażnicą, którą przejął już wcześniej **2**. Bierze 1 kafelek z pola nowo połączonej strażnicy **1** oraz dodatkowo 1 kafelek z pola strażnicy, którą przejął w ten sposób po raz drugi **2**.



### PRZEJMOWANIE ZAMKU

Kiedy połączysz co najmniej 4 wikingów w swoim kolorze, i co najmniej 1 z nich sąsiaduje z zamkiem, weź kafelek z tego pola zamku. Jeśli stworzysz połączoną grupę co najmniej 8 wikingów, możesz wziąć drugi kafelek z tego samego pola zamku; a jeśli stworzysz grupę co najmniej 12 wikingów, możesz wziąć ostatni kafelek z tego pola zamku. Wolno ci brać kolejne kafelki z tego samego pola zamku tylko poprzez powiększanie grupy wikingów w swoim kolorze.



Hanna stworzyła połączoną grupę 4 wikingów, a 1 z nich sąsiaduje z zamkiem. Hanna bierze kafelek z tego pola zamku i umieszcza go w swoim fiordzie.



W późniejszej części rozgrywki Hanna powiększa tę grupę wikingów do 8. Oznacza to, że może wziąć drugi kafelek z tego samego pola zamku **1**. Ponieważ wiking, którego postawiła, sąsiaduje także z drugim zamkiem, może wziąć dwa kafelki z tego pola zamku **2**: 1. za połączoną grupę co najmniej 4 wikingów; i 2. za połączoną grupę co najmniej 8 wikingów. Dzięki temu ruchowi Hanna zdobywa łącznie 3 kafelki zamków.

# DRAKKARY

Drakkary reprezentują handel zasobami. Zwiększają one liczbę punktów zwycięstwa, jakie możesz zdobyć za zgromadzone zasoby i budynki.



- 1 Trzy zasoby, które muszą sąsiadować z tym drakkarem, żeby go zappełnić.
- 2 Zasób lub budynek, za który będziesz otrzymywać bonusowe punkty zwycięstwa.
- 3 Wartość bonusu.

Dokładna liczba drakkarów każdego rodzaju jest podana na ostatniej stronie instrukcji.



## WYBÓR DRAKKARA (AKCJA OPCJONALNA)

Na koniec swojej tury możesz wybrać **maksymalnie 1 drakkar** z planszетки oceanu. Jeżeli to zrobisz, wykonaj następujące kroki:

- Umieść drakkar na dowolnym, niezajętym polu swojego fiordu.
- Dobierz drakkar z woreczka i połóż go na pustym polu planszетки oceanu, stroną z drakkarem do góry.

Pełny drakkar zapewnia ci bonus na koniec gry za określony rodzaj zasobu lub budynku. Aby zappełnić drakkar, musisz:

- umieścić wszystkie 3 zasoby wskazane na tym kafelku drakkara na polach, które z nim sąsiadują.

Gdy tylko zappełnisz drakkar, odwróć jego kafelek na stronę ukazującą bonus, który on zapewnia.

**Ważne! Na koniec gry każdy drakkar, którego nie udało ci się zappełnić, kosztuje cię utratę 5 punktów zwycięstwa.**

**Uwaga:** możesz umieszczać zasoby na dowolnych, niezajętych polach wokół drakkara.

**Wskazówka:** ten sam zasób może posłużyć do zappełnienia kilku drakkarów, więc rozmieszczaj je mądrze, żeby zmaksymalizować bonusy!



## UŻYKIE TARCZY (AKCJA OPCJONALNA)

Stawiając wikinga na planszy, możesz dodatkowo użyć jednej lub kilku swoich tarcz.

Każdej tarczy można użyć tylko raz na grę. Tarcze zapewniają różne efekty:



Natychmiast postaw na planszy do gry drugiego wikinga, przestrzegając standardowych zasad umieszczania wikingów.



Postaw swojego wikinga na polu zasobu, które jest już zajęte przez innego wikinga, nie usuwając go z planszy.



Stawiając wikinga, weź 2 zasoby wskazane na jego polu, zamiast 1.

Po użyciu tarczy odwróć ją na drugą stronę, by w ten sposób oznaczyć, że została ona wykorzystana. Odtąd nie pełni ona w grze żadnej funkcji.



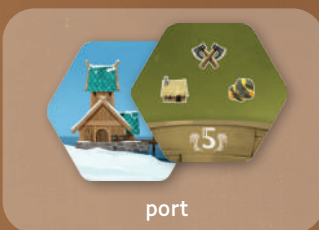
*Agnieszka zdobyła owcę i kładzie ją na polu sąsiadującym z drakkarem. Ponieważ z drakkarem tym sąsiadują już 1 złoto i 1 drewno, Agnieszka zappełnia go i odwraca kafelek drakkara na drugą stronę, by otrzymać jego bonus. Odtąd każda owca zapewnia jej 2 dodatkowe punkty zwycięstwa.*

## PLACE BUDOWY

Na planszecie fiordu znajdują się 3 różne place budowy. Zapewnią ci one punkty zwycięstwa, o ile uda ci się ukończyć budowę.



bazowe wartości PZ



port



ołtarz



pałac jarła

zasoby i budynki konieczne do ukończenia tej budowy

liczba punktów zwycięstwa

## UKOŃCZENIE BUDOWY (AKCJA WARUNKOWA)

Ilekoć zdobywasz zasoby i budynki, możesz tak umieszczać je w swoim fiordzie, by ukończyć jeden z trzech placów budowy.

Place budowy działają tak jak drakkary. Aby ukończyć budowę, musisz:

- umieścić wszystkie zasoby i budynki wskazane na tym placu budowy na polach, które z nim sąsiadują.

Gdy tylko ukończysz budowę, odwróć kafelki placu budowy na stronę z ilustracją.

**Uwaga:** możesz umieszczać zasoby i budynki na dowolnych, niezajętych polach wokół placu budowy.

### PRZYKŁAD



Olaf właśnie zdobył 1 drewno i 1 dom. Postanawia umieścić te kafelki wokół jednego ze swoich placów budowy. Ponieważ sąsiadują z nim wszystkie wymagane zasoby i budynki, Olaf odwraca kafelki placu budowy na stronę z ilustracją.

## ZDOBYCIE TROFEUM (AKCJA OPCJONALNA)

Na koniec swojej tury możesz zdobyć trofeum.

Weź jednak pod uwagę, że wolno ci zdobyć tylko **jedno** trofeum na grę. Każde trofeum jest unikatowe.

Chcąc zdobyć jak najwspanialsze trofeum, będziesz musiał wyczekać na właściwą chwilę, nie zwlekaj jednak zbyt długo!

Aby zdobyć trofeum, musisz mieć w swoim fiordzie **co najmniej tyle toporów**, ile wskazuje cyfra widoczna na kafelku trofeum. Rozmieszczenie toporów we fiordzie nie ma znaczenia.

Umieść zdobyte trofeum na odpowiednim polu swojego fiordu (poniżej tarcz), stroną z punktami zwycięstwa do góry.

### PRZYKŁAD



Na końcu swojej tury Rafał ma 5 toporów w swoim fiordzie **1** i chce zdobyć trofeum. Ponieważ Agnieszka zdobyła wcześniej trofeum wymagające 5 toporów **2**, Rafał musi zamiast tego wziąć trofeum wymagające 4 toporów **3**, warte 10 punktów zwycięstwa na koniec gry.



wymagana liczba toporów

punkty zwycięstwa

# KONIEC ROZGRYWKI

Rozgrywka dobiega końca w chwili, kiedy wszystkim graczom skończą się wikingowie. Pora wyłonić nowego jarla!

Korzystając z bloczku punktacji, każdy gracz oblicza swój wynik w następujący sposób:

- Oblicz wartość swoich zamków, dodając do bazowej wartości zamku (4) zdobyte bonusy z wypełnionych drakkarów (+X), które masz w swoim fiordzie. Następnie pomnóż tę wartość przez liczbę zamków, które masz w swoim fiordzie (patrz przykład obok).
- Powtórz tę czynność dla: strażnic, domów, złota, owiec i drewna.
- Dodaj punkty zwycięstwa za ukończone place budowy.
- Dodaj punkty zwycięstwa za trofeum, jeśli je zdobyłeś.
- Na koniec odejmij po 5 punktów zwycięstwa za każdy drakkar w twoim fiordzie, którego nie udało ci się wypełnić.

Gracz, który zdobył najwięcej punktów, zwycięża i zostaje wybrany nowym jarlem wikingów.

W przypadku remisu wygrywa gracz, którego trofeum ma wyższą wartość.

Jeśli remisu nie da się rozstrzygnąć w ten sposób, gracze dzielą się zwycięstwem.



Hanna zdobyła 2 bonusy zamków (+3 i +4), a w swoim fiordzie ma 3 zamki. Najpierw dodaje wartość bonusów do bazowej wartości zamku (4), co daje 11 (bazowe 4 + bonus 3 + bonus 4). Oznacza to, że każdy jej zamek jest wart 11 punktów zwycięstwa – a ponieważ ma w swoim fiordzie 3 zamki, zdobywa za nie 33 punkty (11 x 3).

# DRAKKARY

## DRAKKARY Z BONUSEM ZAMKU



## DRAKKARY Z BONUSEM OWCY



## DRAKKARY Z BONUSEM ZŁOTA



## DRAKKARY Z BONUSEM DREWNA



## DRAKKARY Z BONUSEM STRAŻNIKI



## DRAKKARY Z BONUSEM DOMU



Charles Chevallier  
Laurent Escoffier  
Naïade



Importer i wydawca w Polsce:  
Wydawnictwo IUVI, Sp. z o.o., Sp. J.  
ul. Półnanki 12C, 30-740 Kraków  
www.iuwigames.pl  
2024 Wydawnictwo IUVI  
NIP: PL6762465516

Kierownik produkcji: Viola Kijowska  
Skład: Przemysław Kasztelaniec  
Tłumaczenie: Łukasz Małecki  
Konsultacja i redakcja: Marcin Podsiadło,  
Grupa MV

© & © Gigamic 2023



ZAL Les Garennes  
F62930 WIMEREUX - France  
www.gigamic.com