

# PAN LODOWEGO OGRODU FAQ

stan na dzień **17 września 2014 r.**

Źródło <http://panlodowegoogrodu.pl/pan-lodowego-ogrodu-faq>

## Spis treści

FAZA INICJATYWY .....	1
FAZA PLANOWANIA.....	1
FAZA AKCJI.....	2
Aktywacja .....	2
Ogólne pytania .....	2
Czynienie .....	3
Ruch.....	3
FAZA DOMINACJI.....	4
Działanie jednostek specjalnych.....	4
Dominacja regionu .....	5
WARUNKI ZWYCIĘSTWA.....	6
Realizacja celów.....	6
Punkty zwycięstwa .....	7

## FAZA INICJATYWY

Ruch znaczników inicjatywy

Q: Co jeśli ktoś dzięki skokowi o dwa pola wyląduje na ostatnim czerwonym polu przeskakując jeden z symboli punktowania na torze inicjatywy? Gra się kończy, ale odbywają się dwa czy jedno punktowanie?

A: Znacznik inicjatywy, który przeskakuje symbol punktowania uruchamia je normalnie. Mamy, więc dwa punktowania( przeskoczone przez znacznik inicjatywy i to, na którym stanął znacznik inicjatywy) na koniec tury.

## FAZA PLANOWANIA

Żmijowe gardło

Q: Ten, kto dokłada jako pierwszy swój znacznik akcji do tego pola zawsze traci jeden znacznik wpływu? Czy jeśli ktoś raz umieścił znacznik wpływu na Żmijowym Gardle, musi to zrobić ponownie jeśli wybierze tą akcję z polem nr. 0?

A: Każdy kto dokłada znacznik akcji do Żmijowego Gardła musi też zostawić jeden znacznik wpływu. Jeśli w fazie planowania położysz dwa znaczniki akcji do tego pola, to razem z nimi musisz położyć dwa znaczniki wpływu. Konsekwencje są dwie. Po pierwsze, masz w trakcie gry mniej znaczników wpływu do wykorzystania bo znaczniki wpływu pozostają na polu Żmijowego Gardła do końca gry. Po drugie, gracz, który na koniec gry ma najwięcej znaczników wpływu na Żmijowym Gardle, dostaje dodatkowe 5 punktów zwycięstwa.

## FAZA AKCJI

### Aktywacja

Q: Jeśli jednostka z wykupionymi zdolnościami specjalnymi zginie to czy traci wykupione ulepszenie? Czy może po ponownym jej przywołaniu posiada wykupione wcześniej ulepszenia?

A: Wykupione ulepszenia do jednostek specjalnych pozostają na karcie gracza cały czas. Nie ma znaczenia czy jednostka specjalna jest obecna na planszy czy nie.

Q: W regionie znajduje się Krab, jeden wrogi znacznik wpływów, jeden własny i znacznik neutralny. Czy w opisanej sytuacji po aktywacji i opłaceniu ataku krab musi wykorzystać oba ataki? Czy też może usunąć wrogi znacznik wpływów i na tym pozostać?

A: Uruchamiasz zdolność specjalną kraba - ATAK według własnego uznania. Nie musisz zabijać wszystkimi atakami.

Q: Czy można wykonać atak dwukrotnie w jednej turze?

A: Ataki jednostek specjalnych gracz może aktywować tylko raz w turze. Dwie czaszki to dwie rany, jakie gracz możesz zadać w regionie przeciwnikom.

Q: Czy jednostki specjalne zawsze mogą zaatakować, nawet jeśli w wyniku ataku przez wcześniejszego gracza zginą?

A: Tak. Mogą atakować.

### Ogólne pytania

Q: Czy jeśli mam zasoby to muszę wykonać akcje które wybrałem? Czy też mogę zdjąć znacznik akcji nic nie robiąc?

A: Możesz blefować - nie musisz wykonywać akcji i płacić zasobów (zwłaszcza jak widzisz wcześniejsze ruchy innych graczy). Często położenie swojego znacznika akcji może służyć zajęciu miejsca innemu graczowi.

## Czynienie

Q: Czy można podmienić zdolność specjalną jednostki (kupiona wcześniej, albo natywną)?

A: Żetony ulepszeń można kupować tylko do miejsc pustych na karcie gracza oraz zastępować tylko żetony kupione wcześniej i położone na tych miejscach (nie można dokładać zastępując oryginalne zdolności jednostek). Jednostki nie mogą posiadać dwóch tych samych zdolności (wyjątek jednostki 3 poziomu, których to ograniczenie nie dotyczy). Krab jest wyjątkiem dlatego kosztuje dodatkowy spadek reputacji -2.

Q: Czy za pomocą jednej akcji "Czynienia" mogę przywołać tylko jednostki z jednego poziomu i jeśli chce przywołać w jednej rundzie jednostki 3 i 1 poziomu to muszę wykorzystać dwie akcje na czynienie?

A: Tak. Aby przywołać w tej samej turze jednostki dwóch różnych poziomów musisz mieć w akcji Czynienie dwa swoje znaczniki akcji.

Q: Czy jeśli moja reputacja jest na poziomie najniższym (-9) to czy mogę dalej wykonywać akcje "Czynienia", która wymaga obniżenia reputacji?

A: Możesz "czynić" dalej i twoja reputacja nie spadnie poniżej -9.

Q: Czy jedna kostka akcji na polu czynienia uprawnia mnie do wykonania jednej z możliwych akcji czy każdej z trzech (czyli ulepszenie, przywołanie jednostek i przesuwanie żetonów)?

A: Str. 10

"Gracz może wykonać 3 akcje w dowolnej kolejności, a każda z akcji może być użyta tylko raz."

1 znacznik akcji uprawnia do wykonania trzech akcji (czyli ulepszenie, przywołanie jednostek i przesuwanie żetonów) w polu Czynienia.

## Ruch

Q: Proszę o doprecyzowanie: czy można ruszyć się dwa razy tym samym znacznikiem wpływów/tą samą jednostką płacąc dwie złote monety?

A: Tak. Można ruszyć się o dwa obszary.

## FAZA DOMINACJI

### Działanie jednostek specjalnych

Q: Czy mogę wybrać kolejność odpalenia akcji? a) Najpierw koszmar dokłada znacznik, potem Faun zamyka obszar ? b) Nawet ciekawiej "FAUN: Zamień znacznik wpływu innego gracza na swój", potem Koszmar generuje znacznik koszmaru, potem Faun zamyka obszar ?

A: str. 13 instrukcji:

"2) Tylko gracz, który dominuje w regionie może użyć zdolności jednostek

specjalnych działających tylko w fazie dominacji oraz zrealizować swój cel."

O kolejność użycia właściwości jednostek specjalnych decyduje gracz, więc a) i b) jak najbardziej możliwe.

Q: Czy muszę wszystkie akcje jednostek specjalnych uruchomić ? Np w opisanej sytuacji, często nie na rękę jest zamiana znaczników wpływów przez Fauna.

A: Nie musisz uruchamiać wszystkich. Używasz ich jak chcesz.

Q: Czy jeśli na dominowanym regionie znajduje się Faun i 2 znaczniki koszmaru to jestem zmuszony zamknąć region, czy też mogę tej czynności nie wyzwać ? Nie jest to akcja widoczna na karcie jednostki specjalnej.

A: Zamknięcie regionu nie jest zdolnością fauna a specyficznym warunkiem - jeśli zaistniał to musi zostać wykonany. W regionie z Faunem i dwoma żetonami koszmaru następuje automatyczne zamknięcie regionu.

Q: Czy można zamknąć rejon z Vuko ? Jeśli tak to czy figurka Vuko zostaje przesunięta poza planszę ?

A: Tak. Nic się nie zmienia. Figurka Vuko w kolejnej turze i tak musi iść do innego regionu zgodnie z zasadami.

Q: Czy Faun może przemienić znaczniki wpływu innego gracza, gdy gracz grający Callo nie posiada już fizycznie wolnych znaczników wpływów?

A: Callo nie może zamieniać Faunem znaczników wpływu innych graczy, jeśli nie posiada w momencie uruchomienia zdolności Fauna wolnych znaczników.

Q: Kradnąc grabieżą Czynnika M z poziomu np. 3 umieszczam takowy u siebie na poziomie 3 ?

A: Str.14

"Kiedy gracz otrzymuje żeton czynnika M zawsze umieszcza go na swojej karcie postaci - miejsce oznaczone jako poziom 0. Czynniki M z poziomu 0 może być używany tylko do kupowania zdolności specjalnych i podczas wykonywania akcji u Kruczego Cienia."

Q: Pytanie brzmi, która strona wybiera, jaki czynnik M jest grabiony?

A: Wybiera strona która posiada jednostkę specjalną o takiej zdolności.

## Dominacja regionu

Q: Kto może pobierać surowce z regionu w przypadku gdy kilku graczy ma tam swoje pływy? Załóżmy sytuację: gracz A - 3 kostki wpływów (kw), gracz B - 2kw, gracz C - 1kw oraz kostka nacji niezależnej.

A: 1. Gracz A wybiera jako pierwszy jeden z dostępnych zasobów.

2. Gracz B wybiera jako drugi jeden z pozostałych zasobów (nie może wybrać tego co wybrał wcześniej gracz A).

3. Gracz C nie pobiera z regionu żadnych zasobów – ilość jego wpływów nie jest wystarczająca.

Oczywiście na powyższą kolejność mogą mieć wpływ: jednostki specjalne w regionie, obecność Vuko w regionie i posiadane przez graczy żetony Vuko.

Q: Faza dominacji - w regionie stoi wpływ neutralny, Vuko i jednostka specjalna poziomu 3, nie ma innych naszych wpływów, posiadamy 1 żeton Vuko. Czy dominujemy ten obszar?

A: Vuko wycofuje tylko znacznik wpływu za każdy posiadany przez ciebie żeton Vuko. Jeśli nie ma w regionie z figurką Vuko twojego znacznika wpływu to nic nie tracisz. Jednostka specjalna daje pełny wpływ - w twoim przykładzie równy 3.

Q: Czy Cierń van Dykena daje w regionie wpływy?

A: Cierń jest tylko oznaczeniem regionu, do którego trzeba przesuwac Uroczyśka. Nie daje żadnych bonusów.

Q: Czy w regionie z Cierniem można przed wchłonięciem uroczyska pobrać Czynniki M?

A: Nie można. Tak samo jest z przesuwaniem żetonu uroczyska przez Szczurzego Grajka. Jeśli przesuwasz żeton do regionu z Cierniem to nie masz już możliwości zabrania darmowego Czynnika M w tym regionie (bo nie ma już żetonu uroczyska).

Q: Czy po odpaleniu zdolności specjalnych przez dominującego gracza jeszcze raz ustalimy kolejność "dominacyjną" graczy i dopiero wg tej nowej kolejności przyznajemy zasoby/punkty?

A: Tak. Stosowny zapis zostanie dodany w poprawionej instrukcji.

Rozstrzygnięcie dominacji w regionie i działania następują w ściśle określonej kolejności:

- 1) Rozstrzygnięcie, który gracz dominuje region.
- 2) Tylko gracz, który dominuje w regionie może użyć zdolności jednostek specjalnych działających tylko w fazie dominacji oraz zrealizować swój cel.
- 3) Określenie jakie miejsca w dominacji zajmują pozostali gracze.
- 3) Pobranie przez graczy zasobów z regionu – gracz dominujący wybiera jeden z dostępnych w regionie zasobów i otrzymuje wymienioną ilość żetonów. Następnie drugi gracz pod względem ilości dominacji wybiera z pozostałych zasobów itd.

## WARUNKI ZWYCIĘSTWA

### Realizacja celów

Q: FREIHOFF: Czy dobrze rozumiem, że przy grze przy 2 os Ulrike Freihoff przeciw Passionaria Callo, w przypadku gdy Passionaria Callo zamknie region, nim powstanie na nim czerwona wieża, to Ulrike Freihoff traci możliwość wypełnienia swojego celu osobistego.

A: Tak.

Q: VAN DYKEN: Czy Cierń może wchłonać więcej niż jedno uroczysko w jednej turze? I tym samym, czy dwa uroczyska mogą znajdować się w tym samym regionie (przeniesione przez Szczurzego Grajka w dwóch kolejnych turach lub przez dwóch Grajków w tej samej turze)?

A: Tak.

Q: FJOLLSFINN: Czy znaczniki wpływu (tymczasowo wycofane przez Vuko) mogą zostać zwerbowane przez lodowe drakkary i zabrane do lodowego pałacu?

A: Tak. Wycofane znaczniki są nadal w regionie, więc Lodowy Drakkar może je zabrać do LO i tak samo Faun przemienić na swój znacznik.

### **Punkty zwycięstwa**

Q: Co jeśli ktoś dzięki skokowi o dwa pola wyląduje na ostatnim czerwonym polu przeskakując jeden z symboli punktowania na torze inicjatywy? Gra się kończy, ale odbywają się dwa czy jedno punktowanie?

A: Znacznik inicjatywy, który przeskakuje symbol punktowania uruchamia je normalnie. Mamy, więc dwa punktowania( przeskoczone przez znacznik inicjatywy i to, na którym stanął znacznik inicjatywy) na koniec tury.