

# Arcana



# Arcana

Autor gry Damien Desnous

**PRODUCENT WERSJI ORYGINALNEJ**

David Preti

**OPRACOWANIE WERSJI POLSKIEJ**

Marcin Tomczyk

**DYREKTOR ARTYSTYCZNY**

Goulven Quentel

**OKŁADKA**

Nicolas Fructus, Édouard Guiton  
oraz Paolo Parente

**ILUSTRATORZY**

Nicolas Fructus, Édouard Guiton,  
Florent Maudoux oraz Paolo Parente

**KOLOR**

Miguel Coimbra, Florent Maudoux,  
Goulven Quentel oraz Marc Simonetti

**GRAFIKA KOMPUTEROWA**

Fabrice Boillot i Goulven Quentel

**POLSKIE TŁUMACZENIE**

Marcin Tomczyk i Tomasz Z. Majkowski

Autor pragnie podziękować testerom gry: Bruno Béchu,  
Nicolas Fuseau, Gilles Bodet, Carole Foin, Émilie Séveno  
oraz Guillaume Rayer.

© Copyright Rackham Entertainment®, 2009. All rights reserved.  
*Confrontation*® is registered by Rackham Entertainment®.

© Arcana Dust Game Ltd., 2006 -2009

© Axel, 2010

*M*iaasto Cadwallon słynie z intryg i bezustannej walki o władzę. Jego elity – liczne stowarzyszenia kupców, zwane gildiami – rywalizują o bogactwa i przywileje. A że miasto ma długą i bogatą historię, w jego murach znaleźć można niejedną ważną instytucję czy pradawny relikwiarz. Każdy napotka tu coś godnego pożądania.

## CEL GRY

Każdy z graczy staje się przywódcą jednej z gildii miasta Cadwallon. Gracz posługuje się grupą Agentów, by zabezpieczać swoje interesy pośród najbardziej wpływowych mieszkańców miasta.

Agenci pomagają ponadto zdobyć cenne relikwiarze i uzyskać kontrolę nad głównymi instytucjami oraz kluczowymi miejscami miasta. Każdy z grających próbuje uzyskać absolutną kontrolę nad miastem, przejmując instytucje i miejsca oraz obsadzając kluczowe posady członkami swojej gildii.



# ZAWARTOŚĆ


W pudełku znajdują się:


- 4 karty reprezentujące 4 gildie,
- 44 karty Gildii, w tym:
  - 9 Agentów, 1 Miejsce i 1 Relikt Gildii Mieczników,
  - 9 Agentów, 1 Miejsce i 1 Relikt Gildii Przewoźników,
  - 9 Agentów, 1 Miejsce i 1 Relikt Gildii Złodziei,
  - 9 Agentów, 1 Miejsce i 1 Relikt Gildii Lichwiarzy,
- 85 kart Stawki, w tym:
  - 24 Relikty,
  - 24 Miejsca,
  - 37 Osobistości,
- 1 karta „Pierwszy Gracz”,
- 1 karta „Koniec gry: Książęcy Jubileusz”,
- 6 kart Milicji: 2 Kapitanów i 4 Żołnierzy (patrz zasady zaawansowane),
- 22 karty Celu (patrz zasady zaawansowane),
- Instrukcja (niniejsza książeczka).





## GILDIE MIASTA CADWALLON

Wszystkie cztery gildie Cadwallonu mają ten sam cel: kontrolę i władzę nad wszystkimi branżami (gildiami), działającymi w mieście.

 Gildia **Mieczników** twierdzi, że wywodzi się od najemników, którzy założyli miasto. Należące do niej sklepy jako jedyne mają przywilej sprzedaży broni.

 Transport miejski znajduje się pod kontrolą Gildii **Przewoźników**, która skupia armatorów statków, woźnice, karawany... oraz zabójców, którzy opuścili Gildię Złodziei z powodu sporu finansowego.

 Serce i dusza zorganizowanej przestępczości miasta, Gildia **Złodziei** kontroluje przemyt, odpowiada za włamania i kradzieże w Cadwallon.

 Gildia **Lichwiarzy** funkcjonuje w podziemiach miasta. Kontroluje wszelką działalność przestępczą, niezwiązaną z Gildią Złodziei.

## PRZYGOTOWANIE DO GRY

Podczas pierwszej rozgrywki należy odrzucić karty Milicji oraz Celów. Każdy gracz wybiera Gildię i otrzymuje 11 kart (9 Agentów, 1 Miejsce i 1 Relikt) tej Gildii. Układa je przed sobą. Jeżeli kilku graczy chce grać tą samą frakcją, należy znaleźć kompromis lub rozstrzygnąć rzecz na drodze losowania.

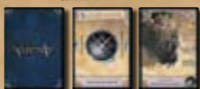
Każdy gracz tasuje swoje 11 kart i tworzy z nich stos, zwany w grze Talią Główną. Układa ją, zakrytą przed sobą. Podczas gry, gracze będą posiadać dwa stosy kart: Talię Główną oraz Talię Zasobów, rozbudowywane w miarę postępu rozgrywki.

Karty Stawki należy potasować, podzielić na 5 stosów/obszarów po 12 kart (lub 4 stosy w grze 3 osobowej) i ułożyć na środku stołu (patrz ilustracja). Pozostałe, niewykorzystane karty Stawki odkłada się do pudełka. Kartę „Koniec gry: Książęcy Jubileusz” miesza się z ostatnimi pięcioma kartami ze stosu Ziemi Niczyjej.

Następnie odkrywa się górną kartę każdego stosu. Na koniec należy losowo wybrać rozpoczynającego i wręczyć mu kartę „Pierwszego Gracza.”

## UKŁAD W GRZE 2 OSOBOWEJ

### GILDIA 1



OBSZAR  
GILDII 1



OBSZAR  
GILDII 1



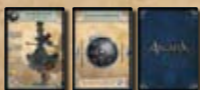
ZIEMIA  
NICZYJA



OBSZAR  
GILDII 2



OBSZAR  
GILDII 2



GILDIA 2

## UKŁAD W GRZE 3 OSOBOWEJ



## UKŁAD W GRZE 4 OSOBOWEJ



## ARKANA WŁADZY

Istnieją cztery arkana władzy, reprezentowane przez symbole na kartach.



Siła Bojowa,  
wartość przy  
symbolu  
Buławy.



Siła Polityczna,  
wartość przy  
symbolu  
Miecza.



Siła Duchowa,  
wartość przy  
symbolu  
Kielicha.



Siła Finansowa,  
wartość przy  
Dukacie,  
oficjalnej  
monecie miasta  
Cadwallon.

Jedną z tych wartości oznacza się na karcie na **złoto**. To główne arkanum tej Stawki.





## KARTY

Kolor tła karty pozwala łatwiej je rozróżnić.

### KARTY GILDII



### STARTOWA TALIA GILDII



KARTA GILDII

### CELE



## STAWKI



**OSOBISTOŚCI**



**RELIKTY**



**MIEJSCA**

## MILICJA



**KAPITANOWIE**



**ŻOŁNIERZE**

## KARTY SPECJALNE



**KARTA PIERWSZEGO  
GRACZA**



**KARTA KONIEC GRY:  
KSIĄŻĘCY JUBILEUSZ**

*Informacje dotyczące Gildii Agenta lub Miejsca w mieście znajdują się pod nazwą karty.*



## RELIKTY

Relikty służą do przekupowania Osobistości. Zagrywa się je razem z kartą Agenta. Wartość Reliktu w Dukatach dodaje się do wartości arkanum Agenta.

- Jeżeli suma jest większa lub równa od wartości Dukatów karty Stawki, ta zostaje natychmiast wygrana. Relikt i kartę(y) Agenta(ów) odrzuca się do Zasobów, a na wierzchu stosu odkrywa kolejną kartę Stawki.
- Jeżeli suma jest mniejsza niż wartość Stawki w Dukatach, nic się nie dzieje. Relikt jest odrzucany do Zasobów.

### Ważne:

- Nie można przekupić Reliktu lub Miejsca.
- Reliktu może użyć kilku Agentów. Łączną wartość takiego przekupstwa oblicza się, dodając arkana Agentów i wartość Reliktu w Dukatach.

**Przykład:** *Gracz Gildii Mieczników chce przekupić Arkabasta (7 Dukatów, główne arkanum: Siła Duchowa). Podczas poprzedniej tury gracz zagrał kartę „Goblin Ogniomistrz” (4 Kielichy) – leży ona obok karty Stawki. W tej turze ten sam gracz zagrywa „Róg” (3 Dukaty). Gracz ma zatem 7 punktów przekupstwa przeciwko wartości 7 Arkabasta. Natychmiast wygrywa tę kartę Stawki, niezależnie od Agentów innych graczy.*



## RUNDY GRY

Grę rozgrywa się w kolejnych rundach. Podczas każdej z nich gracze wysyłają Agentów, aby zdobywali karty Stawki, posługując się wiedzą i potęgą ich gildii.

### ZAGRYWANIE AGENTÓW

Gracz dobiera pierwsze 4 karty ze swojej Talii Głównej. Jeżeli nie ma wystarczającej liczby kart dobiera wszystkie a następnie tasuje swoją Talię Zasobów i tworzy z niej nową Talię Główną, z której natychmiast dobiera brakujące karty, tak, aby dobrać w sumie 4 karty.

#### **Podczas tury gracz może wykonać jedną akcję:**

- Wystawienie odkrytej karty Agenta obok jednej z kart Stawki w obszarze, który nie jest kontrolowany przez tego gracza lub w Ziemi Niczyjej.
- Wystawienie zakrytej karty Agenta obok jednej z dwóch Stawki w obszarze kontrolowanym przez gracza.
- Zagranie karty Miejsca (patrz dalej). Po tym jak karta zostanie rozpatrzona natychmiast trafia do Talii Zasobów.
- Wystawienie Reliktu przy jednym ze swoich agentów w celu przekupienia Osobistości (patrz dalej).
- Odrzucenie karty do Talii Zasobów bez rozstrzygnięcia jej efektu dla gry.

Następnie kolejny gracz (po prawej) wykonuje 1 akcję, gdy wszyscy gracze zagrają swoje 4 karty runda jest rozstrzygnięta.

## ROZSTRZYGNIĘCIE RUNDY

Gdy wszystkie karty zostały zagrane lub odrzucone do Talii Zasobów, nadchodzi moment rozstrzygnięcia walki o każdą z kart Stawki. Karty Stawki są sprawdzane po kolei czy któryś z graczy jej nie wygrał. Rozpoczyna się od karty, która jest najdalej na lewo od pierwszego gracza.

Wartość arkanu Agentów zagranych do karty Stawki jest sumowana, a następnie porównywana z **głównym arkanum** karty Stawki (cyfra na **złoto**). Gracz sumuje i porównuje **główne arkanum** z karty Stawki z sumą tego **samego arkanum** swoich Agentów zagranych do tej karty Stawki. Np: głównym arkanum Stawki jest Siła Bojowa, gracze będą sumować Siłę Bojową Agentów, których zagrali do tej karty Stawki.

- Jeżeli suma arkanum jednego z graczy jest większa lub równa głównemu arkanum karty Stawki, gracz ten wygrywa tę kartę Stawki i umieszcza ją w swojej Talii Zasobów. Wszyscy Agenci, którzy byli zagrani do tej Stawki, wracają do swoich Talii Zasobów.
- Jeżeli suma arkanum kilku graczy jest większa lub równa głównemu arkanum karty Stawki, gracz, który ma najwyższą sumę wygrywa tę kartę Stawki i umieszcza ją w swojej Talii Zasobów. W przypadku remisu, karta Stawki pozostaje nierozstrzygniętą i pozostaje na swoim miejscu (chyba, że zostanie zamieniona w inny sposób). Wszyscy Agenci pozostają na swoim miejscu.
- Jeżeli suma każdego z graczy jest mniejsza niż główne arkanum karty Stawki, nikt nie wygrywa. Wszyscy Agenci pozostają (odkryci) na swoim miejscu.

## KONIEC RUNDY

Nowe karty Stawki są odwracane na stosach w pustych strefach. Karta „Pierwszego Gracza” jest przekazywana osobie po prawej stronie, dotychczasowego jej posiadacza. Rozpoczyna się nowa runda gry.

## ZAKOŃCZENIE GRY

Gdy karta „Koniec Gry: Książęcy Jubileusz” zostanie odkryta trwająca runda jest kontynuowana w normalny sposób do zakończenia. Po tej rundzie gra się kończy. Każdy gracz zlicza swoje Punkty Zwycięstwa ze swoich kart z Talii Głównej oraz Talii Zasobów. Gracz z największą ilością Punktów Zwycięstwa wygrywa. Zwycięska gildia panuje teraz w Cadwallon.

## ZASADY ZAAWANSOWANE

### KARTY “CELÓW”

Na początku gry każdy gracz otrzymuje 4 karty Celów. Gracz nie ujawnia ich pozostałym uczestnikom gry. Następnie każdy gracz odrzuca (nadal nie ujawniając) dwie karty. Pozostałe dwie karty gracz trzyma zakryte przed sobą. Na końcu gry, każdy ujawnia swoje Cele i sprawdza czy zostały one wypełnione. Za wykonane Cele gracz zdobywa dodatkowe Punkty Zwycięstwa wskazane na karcie Celu.

### KARTY “MILICJI”

Na początku gry 6 kart Milicji tworzy osobną niezależną pulę, układamy ją zakrytą. Podczas swojej tury gracz może odrzucić Relikt do swojej Talii Zasobów, aby uzyskać wsparcie Milicji. Gracz bierze pierwszą kartę z Talii Milicji i zagrywa do jednej z kart Stawek. Po rozstrzygnięciu tej Stawki, karta ta wraca do puli Milicji. Następnie tasujemy na nowo wszystkie karty Milicji.

## TAKTYCZNE USUWANIE KART

Gdy gracz wygra kartę Stawki ma dwie opcje:

- Dodać tę kartę do Talii Zasobów (jak zwykle).
- Usunąć tę kartę z gry i umieścić ją pod swoją kartą Gildii. Taka karta Stawki pozostaje tam do końca gry, do momentu podliczania Punktów Zwycięstwa.

Zasada ta pozwala graczowi, aby jego talia w czasie gry była mniejsza, co jest optymalną strategią.

## RUNDY GRY W SKRÓCIE:

### FAZA 1: RUNDA GRY

- Każdy gracz dobiera 4 karty (i, jeśli jest taka potrzeba, tworzy nową Talię Główną ze swojej Talii Zasobów).
- Gracz zagrywa (lub odrzuca do swojej Talii Zasobów) Agenta, Osobistość, Miejsce lub Relikt.
- Kolejny gracz wykonuje to samo. Gra trwa do momentu, gdy wszyscy gracze pozbędą się kart z ręki.

### FAZA 2: ROZSTRZYGANIE RUNDY

- Rozstrzyga się po kolei wszystkie karty Stawek.
- Karty Stawek wygrane przez graczy trafiają do ich Talii Zasobów. Agenci związani z taką kartą również odkładani są do Talii Zasobów.
- Stawki, które nie zostały rozstrzygnięte, pozostają w grze wraz z towarzyszącymi im kartami Agentów.

### FAZA 3: ZAKOŃCZENIE RUNDY

- Na stosach, z których zabrano karty Stawek, odkrywa się kolejne Stawki.
- Kartę Pierwszego Gracza otrzymuje kolejna osoba po prawej stronie obecnego posiadacza karty.