

Na Grunwald!

Rycerze króla Jagielly

Gra planszowa dla 2-4 graczy w wieku 8-108 lat

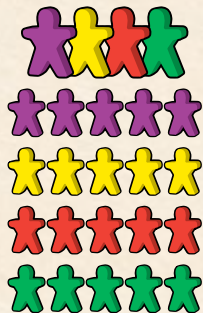
Autor gry: Filip Miłuński ♦ **Ilustracje:** Marek Szyszko ♦ **Projekt graficzny planszy:** Maciej Szymanowicz
Konsultacja historyczna: Tomasz Mleczek

Jesienią roku pańskiego 1408 jasnym się stało dla miłośniców nam panującego Władysława Jagielly, że konfrontacja z Wielkim Zakonem Krzyżackim jest nieunikniona. Przygraniczne zatargi i próby rozbicia unii łączącej oba narody Rzeczypospolitej nie pozwalały w to wątpić. Mądry nasz władca rozpoczął więc rychłe przygotowania do wojny. Rozesłał w kraj swych oficerów, aby rycerzy do wspólnej sprawy przekonali i do szybkiego pociągnięcia pod chorągwie królewskie gotowi byli.

ELEMENTY GRY



plansza



24 pionki:

- 4 pionki oficerów królewskich w czterech kolorach
- 20 pionków pomocników oficerów królewskich w czterech kolorach



16 kart rycerzy koronnych o sile od 1 do 6



16 kart rycerzy zaciężnych o sile od 1 do 6



4 karty chłopów w czterech kolorach o sile 0



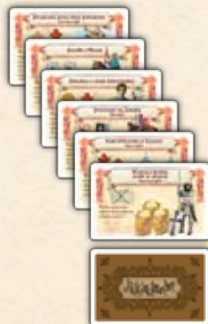
12 kart Krzyżaków o sile od 1 do 4



8 kart prowiantu



8 kart dukatów



14 kart wydarzeń



48 żetonów dukatów



18 żetonów prowiantu o wartościach 5, 3, 1



3 żetony specjalne:
- dowódcy wojsk koronnych
- dowódcy wojsk zaciężnych
- kwatermistrza królewskiego



żeton gracza rozpoczynającego rundę



znacznik rund

CEL GRY

Celem gry jest zgromadzenie jak najsilniejszych armii dla króla Władysława Jagiełły wyruszającego na bitwę z Zakonem Krzyżackim oraz zapewnienie prowiantu dla wojska. Na koniec gry każdy gracz podliczy ilość zdobytych punktów:

- ◆ za zgromadzonych rycerzy koronnych,
- ◆ za zgromadzonych rycerzy zaciężnych,
- ◆ za pojmanyh Krzyżaków,
- ◆ za zdobyte żetony specjalne: dowódców i kwatermistrza,
- ◆ za posiadane dukaty.

Gracz z największą ilością punktów wygra grę.

UWAGA! Poniżej opisane są zasady gry dla czterech osób. Zasady rozgrywki dla dwóch i trzech osób zostały podane na końcu instrukcji.

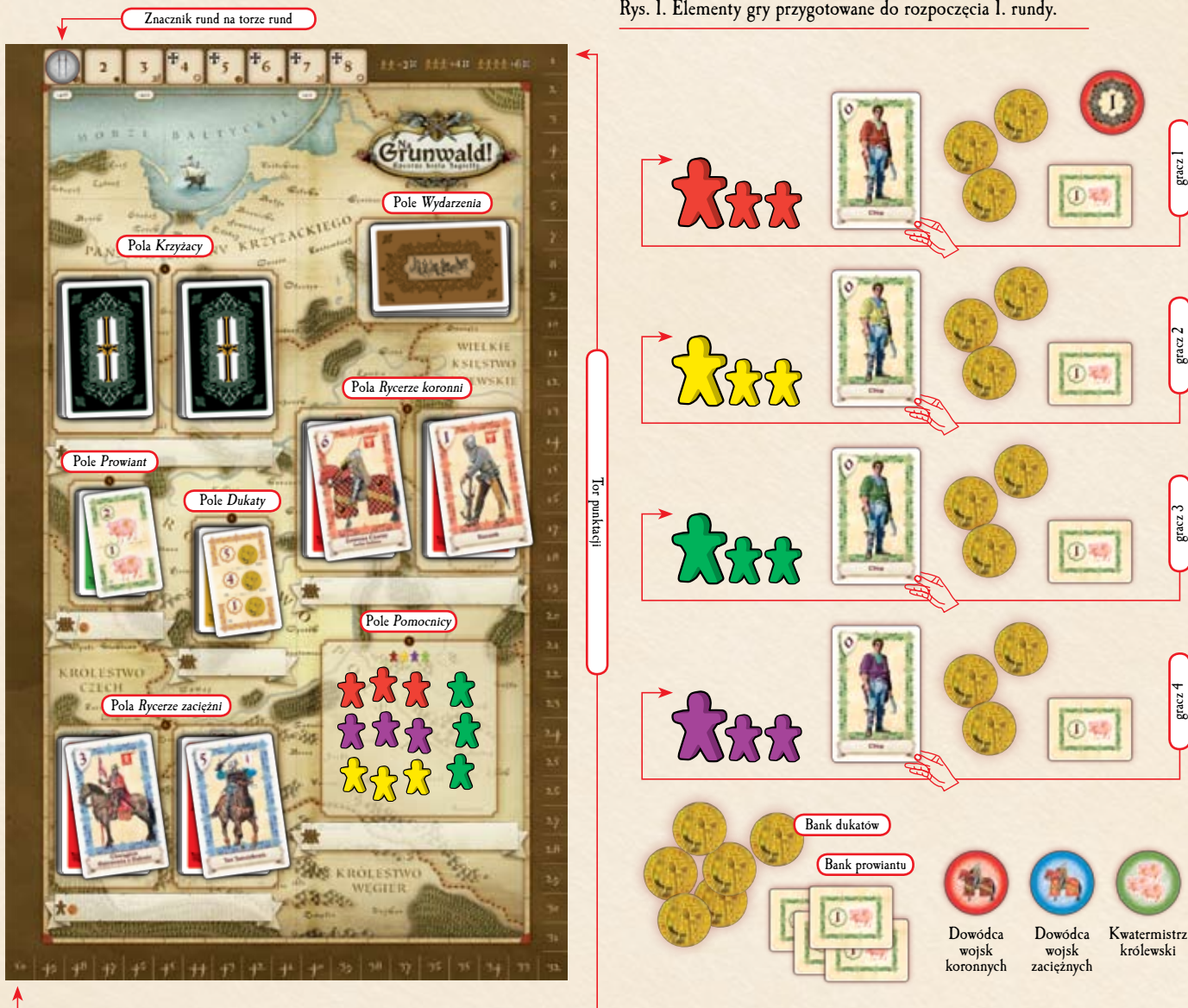
PRZYGOTOWANIE GRY

Planszę należy położyć na środku stołu. Każdy z graczy otrzymuje elementy w swoim kolorze:

- ◆ oficera królewskiego (duży pionek)
 - ◆ dwóch pomocników (małe pionki)
 - ◆ kartę chłopą
- oraz:
- ◆ 3 dukaty
 - ◆ żeton prowiantu o wartości 1

Elementy te w trakcie gry są widoczne dla wszystkich graczy.

Rys. 1. Elementy gry przygotowane do rozpoczęcia 1. rundy.



Pozostałe żetony dukatów i prowiantu należy położyć obok planszy (stworzą bank dukatów i bank prowiantu), a pionki pomocników umieścić na planszy na polu *Pomocnicy*.

3 żetony specjalne (*dowódca wojsk koronnych*, *dowódca wojsk zaciężnych*, *kwaterymistrz królewski*) należy położyć obok planszy. Będą potrzebne pod koniec gry.

Karty należy podzielić na osobne stosy według rewersów, a następnie karty z czerwonymi rewersami podzielić na dwie części według koloru ramek na ich awersach (czerwone i niebieskie). Każdy stos jest osobno tasowany i układany rewersem do góry na właściwych polach na planszy:

- ♦ talię kart wydarzeń należy położyć na polu *Wydarzenia*,
- ♦ talię kart Krzyżaków należy podzielić na dwa równe stosy po 6 kart i położyć na polach *Krzyżacy*,
- ♦ talię kart rycerzy koronnych należy podzielić na dwa równe stosy po 8 kart i położyć na polach *Rycerze koronni*,
- ♦ talię kart prowiantu należy położyć na polu *Prowiant*,
- ♦ talię kart dukatów należy położyć na polu *Dukaty*,
- ♦ talię kart rycerzy zaciężnych należy podzielić na dwa równe stosy po 8 kart i położyć na polach *Rycerze zaciężni*.

Przed rozpoczęciem gry należy odkryć poniższe karty (Rys. 1):

- ♦ dwie karty rycerzy koronnych, po jednej z każdego ze stosów,
- ♦ kartę prowiantu,
- ♦ kartę dukatów,
- ♦ dwie karty rycerzy zaciężnych, po jednej z każdego ze stosów.

Znacznik rund należy umieścić na polu I na planszy.

Gracz, który ostatnio odwiedził Zamek Królewski na Wawelu, skąd król Jagiełło wyruszył na bitwę pod Grunwaldem, otrzymuje żeton gracza rozpoczynającego rundę. Jeśli pojawi się problem z wyłonieniem w powyższy sposób gracza rozpoczynającego rundę, zostaje nim najstarszy z graczy.

PRZEBIEG ROZGRYWKI

Gra składa się z ośmiu rund. Kolejne rundy symbolizują upływ czasu: gra rozpoczyna się jesienią 1408 roku, a kończy latem 1410, tuż przed bitwą pod Grunwaldem. Każda runda składa się z trzech faz:

1. faza wydarzeń
2. faza oficerów królewskich
3. faza rozstrzygnięć

OBOZOWISKO

W dalszej części instrukcji pojawiać się będzie pojęcie obozowisko. Co to takiego? W trakcie gry gracze będą wysyłać swoich rycerzy na potyczki z Krzyżakami oraz do zadań opisanych na niektórych kartach wydarzeń.

KAŻDA KARTA RYCERZA KORONNEGO

I RYCERZA ZACIEŻNEGO MOŻE BYĆ UŻYTA PRZEZ GRACZA
TYLKO RAZ W TRAKCIE CAŁEJ GRY!

Każda wykorzystana karta rycerza odkładana jest przez gracza do jego obozowiska, czyli na stół, obok gracza (kładziemy ją na stół rewersem do góry). Przyjmujemy, że rycerz wysłany przez gracza na potyczkę z Krzyżakami lub do innego zadania wraca wyczerpany i musi do końca gry odpoczywać w obozowisku. Do obozowiska trafiać będą również Krzyżacy pojmani przez gracza.

Pozostałe karty rycerzy gracze cały czas trzymają w ręku. Ważne jest, aby w trakcie gry nie pomylić tych dwóch grup kart!

1. faza wydarzeń


UWAGA! Tej fazy nie przeprowadza się w pierwszej rundzie.

Począwszy od drugiej rundy, wszystkie rundy rozpoczynają się od odkrycia nowej karty wydarzenia. Na kartach tych znajdują się wydarzenia wymagające od graczy wykonania działania zaraz po ich odkryciu lub w dalszej części rundy.

W przypadku kart, które nakazują wykonać jakąś czynność wszystkim graczom, pierwszy wykonuje ją gracz posiadający żeton gracza rozpoczynającego rundę, a pozostali kontynuują w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara. Odkryta karta wydarzenia pozostaje na planszy do końca rundy.

Po odkryciu karty wydarzenia i ewentualnym wykonaniu przez graczy nakazanych działań na koniec fazy wydarzeń odkrywane są karty na pozostałych polach planszy. Z każdego ze stosów należy odkryć wierzchnią kartę.

Należy pamiętać o następujących zasadach:

- ♦ W pierwszej rundzie nie odkrywa się karty wydarzenia. Odkrywa się ją dopiero od drugiej rundy.
- ♦ W pierwszych trzech rundach nie odkrywa się kart Krzyżaków. Odkrywa się je dopiero od czwartej rundy. Przypominają o tym ikonki  na torze rund. Wynika to z faktu, że podczas rund 1-3 panuje rozejm z Krzyżakami, który zostaje zerwany w rundzie czwartej.
- ♦ Pozostałe karty są odkrywane od pierwszej rundy.

2. faza oficerów królewskich

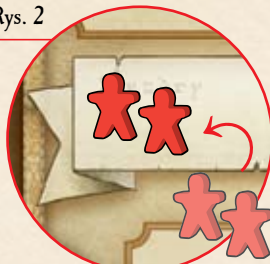
Podczas tej fazy gracze wysyłają swoje pionki (oficerów królewskich i pomocników) na poszczególne pola na planszy. Celem wysyłania oficerów i pomocników może być:

- ◆ zdobycie rycerza koronnego,
- ◆ zdobycie rycerza zaciężnego,
- ◆ zdobycie dukatów,
- ◆ zdobycie prowiantu,
- ◆ zatrudnienie dodatkowego pomocnika,
- ◆ wzięcie udziału w potyczce z Krzyżakami.

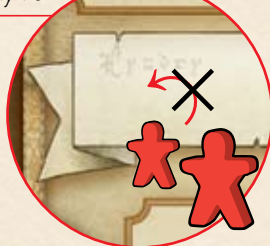
Faza ta składa się z kilku kolejek, podczas których gracze kolejno umieszczają swoje pionki na podłużnych polach na planszy zgodnie z poniższymi zasadami:

- ◆ Rozpoczyna gracz posiadający żeton gracza rozpoczynającego rundę, a następnie kolejni gracze zgodnie z ruchem wskazówek zegara umieszczają swoje pionki.
- ◆ Na każdym polu kolejne pionki umieszczane są od lewej strony pola. (Rys. 2)
- ◆ W jednej kolejce gracz może umieścić swoje pionki tylko na jednym polu planszy.
- ◆ W jednej kolejce gracz może umieścić na planszy tylko jeden rodzaj pionka: albo oficera królewskiego, albo pomocnika/pomocników. Nie może więc w jednej kolejce wysłać na jakiegokolwiek pole na planszy oficera królewskiego razem z pomocnikiem/pomocnikami. (Rys. 3)
- ◆ Gracz może dołożyć swojego oficera królewskiego na pole, na którym znajduje się już jego pomocnik/pomocnicy (oficer umieszczany jest obok pomocnika). (Rys. 4a)
- ◆ Gracz może dołożyć swojego pomocnika/pomocników na pole, na którym znajduje się już jego oficer królewski (pomocnik/pomocnicy umieszczany jest obok oficera). (Rys. 4b)
- ◆ Gracz **nie może** dołożyć swojego pomocnika/pomocników

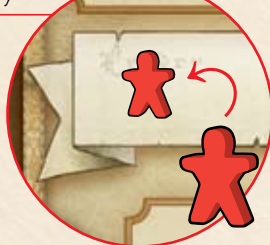
Rys. 2



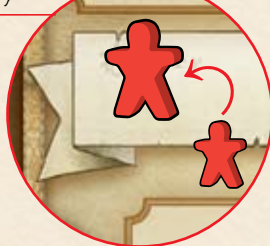
Rys. 3



Rys. 4a



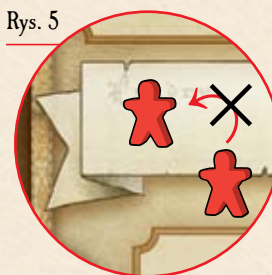
Rys. 4b



na pole, na którym znajduje się już jego pomocnik/pomocnicy (Rys. 5).

- ◆ Gracz w każdym momencie może spasować, rezygnując z dalszego rozmieszczania swoich pionków na planszy w danej rundzie.
- ◆ Jeżeli gracz nie spasuje, rozmieszcza swoje pionki na planszy do czasu, gdy się skończą (nawet jeśli inni gracze już spasowali).

Rys. 5



Co rozmieszczamy na poszczególnych polach:

Na polach *Rycerze koronni*, *Dukaty* i *Pomocnicy*:

- ◆ pionki
- ◆ na koniec tej fazy może znajdować się tu dowolna ilość pionków gracza (Rys. 6)

Rys. 6



UWAGA! Na polu *Pomocnicy* gracz nie może umieszczać swoich pionków, gdy wszyscy pomocnicy w jego kolorze są już w posiadaniu gracza.

Rys. 7



Na polu *Krzyżacy*:

- ◆ pionki
- ◆ na koniec tej fazy może znajdować się tu tylko 1 pionek gracza. (Rys. 7)

Rys. 8



UWAGA! Pionki na tym polu można umieszczać od 4. rundy gry.

Na polu *Prowiant*:

- ◆ pionki i dukaty
- ◆ na koniec tej fazy może znajdować się tu dowolna ilość pionków gracza z dowolną ilością dukatów. (Rys. 8)

UWAGA! Dukaty każdorazowo mogą być umieszczane na tym polu wyłącznie wraz z pionkiem/pionkami gracza (gracz wysłała oficera lub jego pomocnika/pomocników wraz z dukatami). Nie można umieścić samych dukatów, bez pionka. Można natomiast umieścić pionek bez dukatów.

Na polu *Rycerze zaciężni*:

- ♦ pionki i dukaty
- ♦ na koniec tej fazy może znajdować się tu tylko 1 pionek gracza obojętnie z przynajmniej jednym dukatem. (Rys. 9)

Rys. 9



UWAGA! Dukaty mogą być umieszczone na tym polu wyłącznie wraz z pionkiem gracza. Ponieważ można tu umieścić tylko jeden pionek, nie ma możliwości zwiększenia ilości dukatów na tym polu w następnych kolejkach!

Ta faza kończy się, gdy gracze nie mają już pionków do rozmieszczania lub wszyscy spasowali.

3. faza rozstrzygnięć

W fazie rozstrzygnięć rozpatruje się wszystkie pola na planszy, sprawdzając kto uzyskał na każdym z nich przewagę i tym samym zdobył odpowiednie korzyści. Pola rozpatruje się w kolejności od pola numer 1 do pola numer 6 (numery pól umieszczone są nad polami na planszy).

Sumując punkty graczy na poszczególnych polach, należy pamiętać, że:

- ♦ oficer koronny = 2 punkty,
- ♦ każdy pomocnik oficera = 1 punkt,
- ♦ każdy dukat = 1 punkt.

- ♦ W przypadku remisów zawsze wygrywa ten gracz, który jako pierwszy umieścił swój pionek/pionki na danym polu (czyli stoi bliżej lewej strony na tym polu). (Rys. 10)

Rys. 10



Na tym polu wygrywa gracz **czerwony**, drugi jest **zielony**, a trzeci **fioletowy**

- ♦ Na żadnym z pól jeden gracz nie może zdobyć więcej niż jednej korzyści (jednej karty rycerza koronnego, jednej karty rycerza zaciężnego, jednego zestawu dukatów, jednego zestawu prowiantu, jednego pomocnika, jednej karty Krzyżaka), nawet jeśli jest jedynym graczem, który umieścił swoje pionki na tym polu.
- ♦ Po rozpatrzeniu danego pola pionki oficerów i pomocników wracają do graczy. Dukaty wykorzystane na zdobyte korzyści odkładane są do banku. Dukaty, za które gracz niczego nie zdobył, wracają do gracza.

Dole Krzyżacy

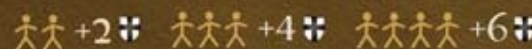
Na tym polu, począwszy od czwartej rundy, pojawiają się dwie karty Krzyżaków o sile od 1 do 4. Symbolizują one potyczkę z Krzyżakami, którzy najechali na przygraniczne ziemie polskie.

Przebieg potyczki

1. Gracze sprawdzają, jaka jest siła Krzyżaków. Sumują wartości siły obu kart Krzyżaków, a następnie dodają do tego wartość podaną na górze planszy:

- ♦ w rozgrywce 2-osobowej dodają 2,
- ♦ w rozgrywce 3-osobowej dodają 4,
- ♦ w rozgrywce 4-osobowej dodają 6. (Rys. 11)

Rys. 11



2. Każdy z graczy, który umieścił swój pionek na polu *Krzyżacy*, może teraz wziąć udział w potyczce. Gracze ci wybierają po jednej karcie spośród kart trzymanyh w dłoni i wykładają je zakryte na stół. Wyłożona karta może przedstawiać zarówno rycerza koronnego jaki i zaciężnego, a także chłopca, jeśli gracz chce wprowadzić pozostałych graczy w błąd i nie wysłać swoich rycerzy na potyczkę z Krzyżakami.
3. Następnie gracze jednocześnie odkrywają wyłożone karty i sprawdzają, czy któryś z nich wróci z potyczki z jeńcem krzyżackim.
 - a. Gracz, który wyłożył kartę najsilniejszego rycerza zdobywa jedną z kart krzyżackich biorących udział w potyczce. Gracz zdobywa kartę Krzyżaka o wartości **niższej** niż siła rycerza tego gracza.
 - Jeżeli obie karty Krzyżaków mają niższe wartości, gracz zdobywa silniejszą z nich.
 - Jeżeli obie karty Krzyżaków mają równe lub wyższe wartości, gracz nie zdobywa żadnej z nich.
 - b. Gracz, który wyłożył rycerza o drugiej w kolejności sile zdobywa kartę słabszego Krzyżaka (o ile rycerz gracza jest silniejszy od Krzyżaka).
 - Jeżeli karta Krzyżaka ma równą lub wyższą wartość od siły rycerza tego gracza, gracz nie zdobywa tej karty.

Zdobyte karty Krzyżaków i karty rycerzy wyłożone przez graczy, po zakończeniu potyczki odłożone zostaną do obozowisk właściwych graczy. Zanim jednak zakończy się potyczka karty Krzyżaków pozostają na planszy, a karty wyłożone przez graczy – na stole.

4. Po indywidualnych pojedynkach z Krzyżakami przychodzi czas na rozstrzygnięcie losów potyczki (indywidualne pojedynki nie mają wpływu na wynik potyczki!).

W tym celu należy zsumować siłę wszystkich rycerzy graczy.

- a. Jeśli zsumowana siła rycerzy graczy jest **równa lub wyższa** od siły Krzyżaków biorących udział w potyczce, graczom udało się wygrać potyczkę i obronić polskie ziemie. Potyczka się kończy.
- b. Jeśli zsumowana siła rycerzy graczy jest **niższa** od siły Krzyżaków, gracze przegrali potyczkę, konsekwencją czego jest splądrowanie przygranicznych ziem polskich przez Krzyżaków. W efekcie wszyscy gracze (także ci, którzy nie brali udziału w potyczce!) tracą rycerzy lub prowiant. Każdy z graczy musi odrzucić karty rycerzy (koronnych lub zaciężnych), żeton prowiantu lub karty pojmanych wcześniej Krzyżaków o łącznej wartości nie mniejszej od różnicy siły Krzyżaków i siły rycerzy wyłożonych przez graczy. Gracze mogą dowolnie łączyć odrzucane karty i żeton prowiantu.

PRZYKŁAD: Jeżeli siła Krzyżaków wynosi 10, a siła rycerzy graczy wynosi 8, oznacza to, że wszyscy gracze stracą po 2 punkty ($10-8=2$). Gracz może więc odrzucić np.:

- ♦ rycerza o wartości 2,
 - ♦ prowiant o wartości 2,
 - ♦ rycerza o wartości 1 i Krzyżaka o wartości 1,
 - ♦ rycerza o wartości 1 i prowiant o wartości 1 itd.
-
- ♦ Gracz może odrzucić więcej niż wymagana ilość punktów. W powyższym przykładzie gracz mógłby więc odrzucić np. kartę rycerza o wartości 3.
 - ♦ Gracze mogą odrzucić zarówno karty trzymane w dłoni, jak i wcześniej wykorzystane (odłożone do obozowiska, czyli leżące obok gracza na stole).
 - ♦ Jeśli gracz nie ma żetonów prowiantu i kart o wystarczającej wartości odrzuca tyle ile posiada.

Po zakończeniu potyczki gracze odkładają wyłożone przez siebie karty rycerzy oraz zdobyte karty Krzyżaków do swoich obozowisk, czyli kładą je obok siebie na stole. Jeśli któryś z graczy wyłożył kartę chłopca, wraca ona po walce z powrotem do ręki gracza.

PRZYKŁAD: Na polu „Krzyżacy” pojawiły się dwie karty: o wartościach 3 i 2. W potyczce bierze udział czterech graczy. Gracze wybierają po jednej karcie rycerzy spośród kart trzymanyh w dłoni. Następnie jednocześnie odkrywają karty. Marek wyłożył rycerza o sile 5, Jacek rycerza o sile 2, Kasia wyłożyła rycerza o sile 1, a Ania postanowiła zachować swoich rycerzy na dalszą część gry i wyłożyła kartę chłopca o sile 0, mając nadzieję, że rycerze wysłani przez pozostałych graczy poradzą sobie w walce z Krzyżakami.

Rozstrzygane są indywidualne pojedynki. Marek wyłożył najsilniejszego rycerza (o sile 5), zdobywa więc Krzyżaka o sile 3. Jacek wyłożył rycerza o sile 2. Nie zdobywa Krzyżaka, ponieważ karta Krzyżaka ma taką samą siłę jak rycerz Jacka. Kasia nie pojmała żadnego Krzyżaka, ponieważ wyłożyła zbyt słabego rycerza i była trzecia. Ania również nie zdobyła Krzyżaka, ponieważ wyłożyła kartę chłopca.

Po pojedynkach rozstrzygane są losy potyczki. Siła Krzyżaków wynosi 11 ($3+2+$ dodatkowe 6 punktów), a siła rycerzy graczy wynosi 8 ($5+2+1+0$). Krzyżacy wygrali potyczkę, a różnica sił wyniosła 3 ($11-8$). Każdy z graczy traci więc 3 punkty. Marek odrzuca żeton prowiantu o wartości 3. Jacek odrzuca rycerza o sile 4 (nie ma rycerzy o sile 3, a nie chce tracić prowiantu). Kasia odrzuca kartę pojmanego wcześniej Krzyżaka o sile 3, a Ania odrzuca rycerza o sile 2 i żeton prowiantu o wartości 1. Gdyby któryś z graczy nie brał udziału w potyczce, również musiałby stracić 3 punkty. Unikanie potyczek z Krzyżakami nie chroni przed utratą punktów!

Po zakończeniu potyczki rycerze graczy oraz jeniec krzyżacki umieszczani są w obozowiskach poszczególnych graczy, a karta chłopca wraca do ręki Ani.

Pole Rycerze koronni

Na tym polu w każdej rundzie gry pojawiają się dwie karty rycerzy koronnych o sile od 1 do 6, których gracze mogą zwerbować. W fazie rozstrzygnięcia gracz, który wysłał tu **zestaw pionków** o najwyższej wartości punktów zdobywa kartę silniejszego rycerza, która trafia do jego ręki. Gracz, który był drugi zdobywa drugą kartę rycerza. Kolejni gracze nic nie zdobywają.

Pole Prowiant

Na tym polu w każdej rundzie pojawia się karta przedstawiająca wartość żetonów prowiantu możliwych do zdobycia w danej rundzie. W fazie rozstrzygnięcia gracz, który umieścił tu **zestaw pionków i dukatów** o najwyższej wartości punktów otrzymuje z banku prowiantu żeton prowiantu o najwyższej przedstawionej na karcie wartości. Drugi gracz otrzymuje żeton prowiantu o niższej wartości przedstawionej na karcie (jeśli występuje ona na karcie). Kolejni gracze nic nie otrzymują.

Pole Dukaty

Na tym polu w każdej rundzie pojawia się karta przedstawiająca wartość żetonów dukatów możliwych do zdobycia w danej rundzie. W fazie rozstrzygnięcia gracz, który umieścił tu **zestaw pionków** o najwyższej wartości punktów otrzymuje z banku dukatów żeton dukatów o najwyższej przedstawionej na karcie wartości. Drugi i (ewentualnie) trzeci gracz otrzymują żeton dukatów o niższych wartościach przedstawionych na karcie. Czwarty gracz nic nie otrzymuje.

Pole Rycerze zaciężni

Na tym polu w każdej rundzie pojawiają się dwie karty rycerzy zaciężnych o sile od 1 do 6, których gracze mogą zwerbować. W fazie rozstrzygnięcia gracz, który umieścił tu **pionek** z największą wartością **dukatów** zdobywa kartę silniejszego rycerza, która trafia do jego ręki. Gracz, który był drugi zabiera drugą kartę rycerza. Kolejni gracze nic nie otrzymują. Na tym polu nie ma więc znaczenia, czy gracz wysłał oficera królewskiego, czy pomocnika – rycerzy zaciężnych można zdobyć wyłącznie dzięki dukatom.

Pole Pomocnicy

Na tym polu w każdej rundzie dwóch graczy może zatrudnić **po jednym** pomocniku.

W fazie rozstrzygnięć gracz, który umieścił tu **zestaw pionków** o najwyższej wartości punktów zdobywa pomocnika w swoim kolorze za darmo i umieszcza go na stole obok siebie. Gracz, który był drugi może (ale nie musi) kupić pomocnika w swoim kolorze za tyle dukatów, ilu pomocników już posiada. Od tej pory gracze ci będą posiadać więcej pomocników do rozmieszczania na planszy w kolejnych rundach gry. Gracze trzeci i czwarty nic nie otrzymują, nawet jeśli drugi gracz nie zdecydował się na zakup pomocnika.

Po rozstrzygnięciu ostatniego pola wszystkie odkryte karty na planszy należy usunąć i odłożyć do pudełka.

Na koniec fazy rozstrzygnięć posiadacz znacznika gracza rozpoczynającego rundę przekazuje go osobie siedzącej po jego lewej stronie, a znacznik rund zostaje przesunięty na kolejne pole.

KONIEC GRY

Gra kończy się wraz z zakończeniem ósmej rundy gry. Oznacza to, że przygotowania do wojny z Zakonem zakończyły się. Zgromadzone przez graczy armie pod dowództwem króla Jagiełły wyruszą na Malbork, stolicę państwa krzyżackiego, a po drodze stoczą jedną z największych bitew średniowiecznej Europy – bitwę pod Grunwaldem.

1. Każdy rycerz koronny i każdy rycerz zaciężny muszą zostać wyposażeni w prowiant. Każdy z nich potrzebuje jednej jednostki prowiantu, niezależnie od jego siły. Gracze podliczają **ilość** posiadanych kart rycerzy koronnych i zaciężnych (zarówno tych odłożonych w obozowisku, jak i tych trzymanyh w ręku) oraz sumują **wartości** posiadanych żetonów prowiantu.

Jeśli wartość posiadanego prowiantu jest niższa od ilości posiadanych rycerzy, gracz traci tych, których nie jest w stanie wyżywić – karty tych rycerzy odkładane są do pudełka. Gracz nie otrzyma za nie punktów. Gracz ma prawo wybrać karty rycerzy, które odłoży do pudełka. Karty Krzyżaków nie wymagają żetonów prowiantu. (Rys. 12)

2. Gracze kładą przed sobą posiadane karty rycerzy i dzielą według rodzaju: osobno rycerzy koronnych, zaciężnych i Krzyżaków. Na kartach rycerzy koronnych i zaciężnych gracze umieszczają żeton prowiantu, aby pokazać, że są w stanie wyżywić tych rycerzy.

3. Obliczanie zdobytych punktów (gracze zaznaczają je jednym ze swoich pionków na torze punktacji).

◆ Punkty za rycerzy

Każdy gracz zdobywa tyle punktów, ile wynosi łączna **wartość siły** wszystkich jego kart: rycerzy koronnych, zaciężnych i pojmanyh Krzyżaków.

◆ Punkty dla dowódców

– **Dowódcą wojsk koronnych** zostaje gracz, który zgromadził najwięcej kart rycerzy koronnych (otrzymuje żeton dowódcy wojsk koronnych). Zdobywa tyle punktów, ile kart rycerzy koronnych zgromadził.

– **Dowódcą wojsk zaciężnych** zostaje gracz, który zgromadził najwięcej kart rycerzy zaciężnych (otrzymuje żeton dowódcy wojsk zaciężnych). Zdobywa tyle punktów, ile kart rycerzy zaciężnych zgromadził.

UWAGA! Podczas wyboru dowódców liczymy wyłącznie ilość zgromadzonych kart, a nie wartości siły! Wartość siły uwzględniana jest wyłącznie w przypadku remisu – tytuł dowódcy otrzymuje wówczas gracz, którego rycerze danego rodzaju dysponują większą sumą wartości siły. Jeśli gracze remisują zarówno w liczbie kart danego rodzaju, jak i wartości ich siły, każdy z tych graczy otrzymuje punkty za dowództwo.

◆ Punkty dla kwatermistrza królewskiego

Kwatermistrem królewskim zostaje gracz, któremu pozostał zapas żetonów niezwytego prowiantu o największej łącznej **wartości**. Żetony prowiantu leżące już na kartach rycerzy nie są tu uwzględniane.

Kwatermistrz zdobywa tyle punktów, ile wynosi wartość zgromadzonego przez niego zapasowego prowiantu.

Jeśli gracze remisują w wartości niezwytego prowiantu obydwa otrzymują tytuł kwatermistrzów i dodatkowe punkty.

◆ Punkty za dukaty

Wszyscy gracze otrzymują po 1 punkcie za każde 2 dukaty, które pozostały im na koniec gry.

Gracz, który zdobył łącznie najwięcej punktów zostaje najlepszym oficerem króla Jagiełły i wygrywa grę. W przypadku remisu zwycięża gracz, który zdobył więcej sztuk kart rycerzy (koronnych, zaciężnych i Krzyżaków). Jeśli nadal jest remis, gracze dzielą się zwycięstwem.

Rys. 12



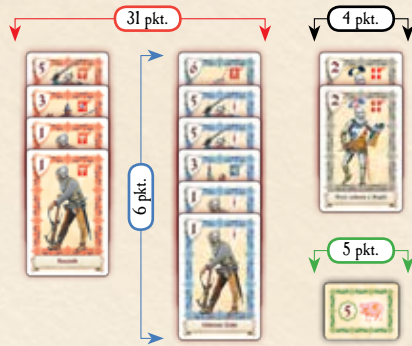
Gracz zdobył dwóch rycerzy koronnych, trzech zaciężnych i jednego Krzyżaka oraz prowiant o wartości 4. Ponieważ Krzyżak nie wymaga prowiantu, pozostaje pięciu rycerzy do wyżywienia. Gracz musi więc odrzucić jedną z kart rycerzy. Podejmuje decyzję, że odrzuci słabszą kartę rycerza koronnego.

PRZYKŁAD:

Jacek zdobył
36 (siła rycerzy)
+ 10 (siła pojmanych
Krzyżaków)
= 46 punktów.



Ania zdobyła
31 (siła rycerzy)
+ 4 (siła pojmanych
Krzyżaków)
+ 6 (dowódca
wojsk zaciężnych)
+ 5 (kwatermistrz
królewski)
= 46 punktów.



Marek zdobył
28 (siła rycerzy)
+ 7 (siła pojmanych
Krzyżaków)
+ 6 (dowódca
wojsk koronnych)
+ 2 (punkty
za dukaty)
= 43 punkty.



Jacek i Ania zdobyli tyle samo punktów, jednak Ania zgromadziła więcej kart niż Jacek i to ona wygrywa. Jacek zajmuje drugie miejsce, a Marek trzecie.

GRA W DWIE OSOBY

Obliczając siłę Krzyżaków podczas potyczki, do sumy siły dwóch kart Krzyżaków dodaje się 2.

Na polach *Rycerze koronni* i *Rycerze zaciężni* odkrywamy po dwie karty w każdej rundzie, ale zdobyć można tylko po jednej z nich (na koniec rundy druga karta usuwana jest z planszy). Gracz zajmujący drugie miejsce nie zdobywa żadnych kart.

Na polu *Prowiant* można zdobyć zawsze tylko jedną, niższą wartość prowiantu przedstawioną na karcie. Na polu *Dukaty* można zdobyć zawsze tylko dwie najniższe wartości dukatów przedstawione na karcie. Pokazują to ikonki $\hat{\hat{\hat{}}$ na kartach prowiantu i dukatów.

GRA W TRZY OSOBY

Obliczając siłę Krzyżaków podczas potyczki, do sumy siły dwóch kart rycerzy krzyżackich dodaje się 4. Na polu *Dukaty* można zdobyć zawsze tylko dwie najwyższe wartości dukatów przedstawione na karcie. Pokazują to ikonki $\hat{\hat{\hat{\hat{\hat{\hat{}}}}$ na kartach dukatów.

PORADY OD DOŚWIADCZONYCH RYCERZY

- ♦ Na początku gry warto pozyskać pomocników. Choć da się wygrać grę, nie mając wszystkich pięciu pomocników, zdobycie jednego lub dwóch jest konieczne do efektywnego werbowania rycerzy.
- ♦ Choć w trakcie gry prowiant nie jest potrzebny, jest jednym z najważniejszych zasobów. Pamiętaj, że na koniec gry rycerze, którym nie jesteś w stanie zapewnić prowiantu odejdą od ciebie.
- ♦ Żetony specjalne często przechylają szalę zwycięstwa. Warto szybko podjąć decyzję, o które z nich walczyć i konsekwentnie zdobywać określony rodzaj rycerzy lub większą ilość prowiantu.
- ♦ Nie pozostawaj bez dukatów. Wiele kart wydarzeń oferuje możliwość kupna lub wycycytowania konkretnych korzyści. Brak dukatów uniemożliwi ci też pozyskanie rycerzy zaciężnych i utrudni walkę o prowiant.
- ♦ Nie lekceważ potyczek z Krzyżakami – porażka potrafi bardzo zaszkodzić wszystkim graczom, zaś pojmanie Krzyżaków to sposób na stosunkowo łatwe zdobywanie punktów.

Od autora:

Chciałbym serdecznie podziękować wszystkim osobom, które przyczyniły się do powstania tej gry. W szczególności dziękuję członkom Monsoon Group za przeprowadzenie największej liczby testów i wiele cennych uwag. Są to: Robert Buciak, Marcin Gliński, Witold Janik, Ola Kobyłecka, Marcin Krupiński, Karol Madaj, Jacek Nowak, Łukasz Pogoda i Maciej Sorokin. Dziękuję też włoskiej grupie projektowej Acchittocca. Wasza gra „Leonardo da Vinci” była dla mnie inspiracją. Mam nadzieję, że uznanie „Na Gruwald!” za twórcze rozwinięcie Waszej świetnej idei dużego i małego pionka, którą pozwoliłem sobie w niniejszej grze wykorzystać. Dziękuję Jarkowi Basalydzie za ogrom pracy włożonej w przygotowanie gry do wydania i wspólną pracę nad instrukcją. Dziękuję pozostałym testerom gry i instrukcji. Byli nimi, m.in.: Jan Bażyński, Michał Bażyński, Patryk Błok, Marcin Borkowski, Wojciech Chuchla, Jarosław Czaja, Magdalena Glińska, Przemysław Gumułka, Marcin Korzeniecki, Agnieszka Krupińska, Grzegorz Majewski, Krzysztof Miernik, Alicja Miłuńska, Natalia Miłuńska, Mateusz Puchalski, Michał Puchalski, Krystian Romanowski, Piotr Słaby, Michał Szewerniak i Katarzyna Ziolkowska.”

EGMONT

EGMONT Polska Sp. z o.o.,
ul. Dzielna 60, 01-029 Warszawa
www.egmont.pl

www.krainaplanszowek.pl

Partnerzy:



Grę polecają:

