

WARRIOR KNIGHTS™



ZASADY GRY

KRÓLESTWO POGRAŻONE W CHAOSIE

Król zginął bezpotomnie, a zabiła go zbrodnicza ręka. Zebrało się sześciu Baronów, którzy wysuwają swoje roszczenia do tronu.

Oczywiste jest, że nadchodzącego konfliktu nie da się uniknąć. Kiedy walczy się o tak wielką władzę, nie da się osiągnąć kompromisu. W tej chwili Baronowie spiskują przeciw sobie i zatrudniają doświadczonych najemników by powiększyć swoje siły. Już wkrótce dadzą się słyszeć odgłosy maszerujących armii i krzyki bitewne, które zagłuszą negocjacje prowadzone na Zgromadzeniu.

Fortece upadną, miasta zostaną zniszczone, zaś nowy Król zostanie koronowany.

OPIS GRY

W grze Warrior Knight gracze wcielają się w postaci Baronów, którzy starają się przejąć kontrolę nad Królestwem. Każdy Baron ma na swojej służbie czterech Szlachciców, którzy dowodzą jego armiami. Każdy Baron próbuje zdobyć jak najwięcej miast by zyskiwać Wpływy, które pomogą wesprzeć jego pretensje do tronu. Baronowie mogą zwiększyć swoje szansę na koronację poprzez zwiększanie swoich dochodów, pozyskiwanie Głosów do głosowań lub gromadzenie Wiary, która pomaga w kontrolowaniu zdarzeń losowych. Tylko dzięki sztywnej strategii i delikatnej dyplomacji jeden Baron może pokonać innych.

CEL GRY

Przed Baronem stoją dwie drogi do zwycięstwa:

1. Wygrywa Baron, który po ostatniej rundzie gry ma najwięcej Wpływów.
2. Wygrywa Baron, który pod koniec rundy gry kontroluje ponad połowę niezniszczonych miast w Królestwie.

KOMPONENTY

Każdy egzemplarz gry zawiera:

- Instrukcję (24 strony)
- 1 Planszę
- 24 plastikowych Szlachciców (w 6 kolorach)
- 24 plastikowych Miast
- 6 kart Twierdz
- 24 karty Szlachciców
- 24 karty Losu

- 36 kart Wydarzeń
- 45 kart Ustaw
- 66 kart Najemników
- 24 karty lojalnych Żołnierzy (po 4 na Barona)
- 80 kart Akcji (po 12 na Barona i 8 neutralnych)
- 78 żetonów Koron (o wartości 1 i 3)
- 40 żetonów Głosów (o wartości 1 i 3)
- 36 żetonów Wiary
- 40 żetonów Wpływów (o wartości 1, 3 i 5)
- 28 znaczników Strat (o wartości 1 i 2)
- 21 znaczniki Wyłomów (dwustronne, o wartości 1 i 2)
- 48 znaczników Baronów (po 8 na Barona)
- 3 znaczniki Ekspedycji
- 12 znaczników Oblężenia
- 72 znaczników Kontroli (po 12 na Barona)
- 6 żetonów Twierdzy (po 1 na Barona)
- 1 żeton Przewodniczącego Zgromadzenia
- 1 żeton Głowy Kościoła



HISTORIA GRY WARRIOR KNIGHTS

Kiedy Games Workshop wydał w 1985 pierwszą edycję Warrior Knights, gra ta od razu była skazana na sukces. Gra o średniowiecznej walce o tron autorstwa Dereka Carvera to idealne połączenie walki i politycznej intrygi.

Fantasy Flight Games jest zaszczycone możliwością zaprezentowania nowej wersji tej klasycznej gry. Fani pierwowzoru na pewno zauważą wiele niezmiennych elementów oraz docenią nowe zasady, mechanikę rozgrywki oraz nowoczesne elementy. Tą edycją FFG chce złożyć hołd pierwszej grze Warrior Knights i jednocześnie zainteresować nową wersją młodych graczy.



PRZEGLĄD KOMPONENTÓW

Poniżej znajdziesz krótki opis każdego z komponentów.

PLANSZA

Na planszy znajduje się 18 miast w Królestwie i 6 miast zamorskich. Po lewej stronie planszy znajdują się Tory trzech Ekspedycji oraz obszar na bieżące Ustawy, zaś u dołu planszy znajduje się Tor Najemników, obszary na karty Akcji, talię Losu oraz talię Najemników. Więcej o planszy dowiedzieć się możesz z ramki

'Plansza'.

PLASTIKOWE MIASTA



24 figurek miast służy do zaznaczania, które z miast nie zostały zburzone. Podczas gry Baronowie mogą przejmować lub niszczyć miasta.



WAŻNE TERMINY

Baron: W grze Warrior Knights terminy Baron i gracz są używane zamiennie ze względu na tematyczny smaczek gry.

Army (Armia): Grupa oddziałów przyporządkowana do Szlachcica. Dotyczy także grupy oddziałów, które nie są przyporządkowane do Szlachcica, lecz do Twierdzy.

Leading Noble (przewodzący Szlachcic) i leader (przywódca): Kiedy do Szlachcica przyporządkowane są oddziały, to uznaje się, że ten Szlachcic dowodzi swoimi oddziałami.

Commanding Noble (Szlachcic dowodzący): Jeżeli gracz ma w bitwie więcej niż jedną armię, musi on wybrać jednego Szlachcica, by był głównodowodzącym w tej bitwie. Tylko głównodowodzący Szlachcic może korzystać ze swojej zdolności specjalnej oraz +200 siły w tej bitwie. Inni Szlachcice, którzy znajdują się w tej bitwie, nie dają żadnych efektów, choć mogą zginąć jeżeli ich armia otrzyma straty w liczbie równej lub większej niż liczba żołnierzy w tej armii.

Heir (Dziedzic): Kiedy Szlachcic ginie, można go przywrócić do gry pod koniec rundy gry. Używa się tej samej figurki i karty Szlachcica, a powracający Szlachcic określany jest mianem dziedzica zmarłego Szlachcica.

Kingdom area/city (obszar/miasto Królestwa): Obszar lub miasto na planszy z wyłączeniem sześciu obszarów na górze planszy (czyli Konstantynopola, Syrakuz, Kadisu, Jerozolimy, Aleksandrii i Akry).

Overseas area/city (obszar/miasto zamorskie): Sześć obszarów i miast, które znajdują się na górze planszy.



ZNACZNIKI KONTROLI

Znaczniki Kontroli używane są by wskazać, kto kontroluje dane miasto. Kiedy któryś z graczy zdobędzie miasto to umieszcza pod figurką tego miasta swój znacznik Kontroli. Znaczniki te są dwustronne. Jedna strona wskazuje, że dany Baron kontroluje miasto, druga zaś wskazuje, że miasto to jest ufortyfikowane i kontrolowane przez danego Barona.

KARTY TWIERDZ



Każdy Baron otrzymuje kartę Twierdzy, która nosi jego imię, kolor i jego unikalny herb. W dolnym lewym rogu karty zaznaczona jest także siła Twierdzy. Karta Twierdzy reprezentuje siedzibę Barona.

ZNACZNIKI TWIERDZY



W grze znajduje się sześć znaczników Twierdzy, po jednym dla każdego z Baronów. Znaczniki te kładzie się na planszy podczas przygotowań do rozgrywki by wskazać, gdzie znajduje się siedziba Barona.

PLASTIKOWE FIGURKI SZLACHCICÓW



Każdy Baron kontroluje czterech Szlachciców, którzy przedstawieni są w formie plastikowych figurek w kolorze Barona. Podczas gry figurki te są przesuwane po planszy by oznaczyć, gdzie znajdują się armie Baronów. Każdy ze Szlachciców ma inną figurkę i inną podstawę (kwadrat, koło, trójkąt lub gwiazdę). Kształty te odpowiadają ikonom umieszczonym w górnych lewych rogach kart Szlachciców.

PRZEGLĄD ELEMENTÓW PLANSZY



1. Sześć regionów zamorskich, w każdym z nich znajduje się miasto.
2. Miejsce na trzy karty Ustaw, które zostaną poddane pod głosowanie podczas następnego Zgromadzenia.
3. Trzy tory ekspedycji.
4. Trzy obszary kart Akcji.
5. Miejsce na talię Wydarzeń.
6. Pole Wpływów.
7. Miejsce na talię Losu.
8. Trzy obszary Faz Specjalnych.

9. Tor Najemników.
10. Nieprzekraczalna rzeka.
11. Most pozwalający przekroczyć rzekę.
12. Nieprzekraczalne pasmo gór.
13. Droga.
14. Niezburzone miasto. Poniżej plastikowej figurki widnieją: nazwa miasta, jego siła (po lewej) oraz dochód (po prawej).
15. Ikona portu.

KARTY SZLACHCICÓW



Każdy Baron otrzymuje cztery karty Szlachciców, z których każda związana jest z jedną figurką Szlachcica. Karty Żołnierzy i Najemników kładzie się pod kartą Szlachcica, który nimi **dowodzi**. Szlachcic wraz z Żołnierzami określały jest jako **armia**.

KARTY ŻOŁNIERZY



Każdy Baron zaczyna grę z czterema kartami Żołnierzy, których tył pasuje do kolorów Baronów. W dolnym prawym rogu karty podana jest siła żołnierzy oraz

koszt karty w złotych monetach. Karty te reprezentują żołnierzy lojalnych Baronowi, których trudniej stracić podczas gry.

KARTY NAJEMNIKÓW



Wszystkie karty Najemników mają taki sam rewers (tył). Każdy Baron rozpoczyna grę z dwoma kartami Najemników, a kolejnych może wynająć podczas gry. W lewym dolnym rogu karty wypisana jest **narodowość** danych Najemników. Najemnicy są mniej oddani Baronowi niż zwykli żołnierze i mogą zdezerterować kiedy ginie dowodzący nim Szlachcic lub przegrają bitwę.

KARTY LOSU

Karty Losu są ważną częścią gry Warrior Knights, gdyż to właśnie dzięki nim



określa się wyniki bitew oraz rozwiązuje inne ważne kwestie. W dalszej części tej instrukcji znajdują się wskazówki dotyczące ciągnięcia kart Losu.

KARTY AKCJI BARONÓW



Każdy Baron otrzymuje 12 kart akcji, których może użyć do przemieszczania armii, rozpoczynania bitew, zatrudniania najemników itp. Rewersy (tyły) wszystkich kart danego Barona są w jego kolorze.

NEUTRALNE KARTY AKCJI



Osiem kart akcji nie należących do żadnego Barona. Karty te reprezentują akcje, które może podjąć każdy z Baronów.

KARTY WYDARZEŃ



Karty Wydarzeń reprezentują pozytywne, negatywne lub neutralne wydarzenia, które mogą mieć miejsce podczas rozgrywki.

KARTY USTAW

Karty te reprezentują różne prawa, które poddaje się pod głosowanie podczas Zgromadzenia Baronów.



ŻETONY KORON



Korony to waluta gry Warrior Knights.

ŻETONY GŁOSÓW



Głosy (o wartości 1 i 3) używane są podczas Zgromadzenia.

ŻETONY WIARY



Baronowie używają żetonów Wiary by chronić się przed złymi wydarzeniami oraz by błogosławić ekspedycje.

ŻETONY WPLYWÓW



Żetony Wpływu reprezentują wpływy danego Barona na politykę oraz siłę jego pretensji do tronu. Jeżeli żaden z graczy nie jest w stanie zająć połowy miast do końca rozgrywki, to wygrywa Baron, który ma najwięcej Wpływów.



ZNACZNIKI STRAT

Znaczniki te kładzie się na armii, ponosi ona straty w bitwie.



ZNACZNIKI WYŁOMU

Znaczniki te kładzie się obok miasta, kiedy ponosi ono straty w bitwie.

ZNACZNIKI BARONÓW

Każdy z Baronów ma 6 znaczników swojego koloru. Na znacznikach tych nadrukowany jest jego herb. Znaczniki te



używane są do oznaczania kolejności zaciągu na Torze Najemników oraz oznaczania, kto ile wydał na ufundowanie ekspedycji.

ZNACZNIKI EKSPEDYCJI



Znaczniki te służą do oznaczania, w którym miejscu i na którym z trzech możliwych torów znajduje się teraz ekspedycja.

ZNACZNIKI OBLEŻENIA



Znaczniki te oznaczają, które miasto czy Twierdza są obecnie obleżone.

ŻETON PRZEWODNICZĄCEGO ZGROMADZENIA

Osoba posiadająca ten żeton wyznacza kolejność, w której odbędą się głosowania nad Ustawami oraz ma decydujący głos w przypadku remisu w głosowaniu.

ŻETON GŁOWY KOŚCIOŁA

Osoba posiadająca ten żeton decyduje, kto jest ofiarą złego lub dobrego wydarzenia.



PRZYGOTOWANIE DO ROZGRYWKI

Po odpakowaniu Twojego egzemplarza gry ostrożnie wypchnij kartonowe elementy z palet tak, by ich nie uszkodzić.

Aby przygotować rozgrywkę wykonaj następujące czynności:

1. Umieść Neutralne karty Akcji, talię Ustaw oraz talię Najemników z boku planszy. Talie Losu i Wydarzeń umieść w miejscach do tego przeznaczonych (poniżej znajduje się diagram wskazujący, jak przygotować planszę). Przetasuj każdą talię, a następnie umieść górną kartę talii Wydarzeń na spodzie talii.

2. Wszystkie żetony Głosów, Wiary i Korony umieść z boku planszy. Ta kupka

żetonów nazywa się skarbcem.

3. Na obszarze Wpływu umieść po 10 żetonów Wpływu na każdego Barona, który bierze udział w rozgrywce. Żetony te nazywać się będą pulą Wpływu.

4. Jeżeli w rozgrywce uczestniczy mniej niż 6 Baronów, to na początku gry część miast będzie zburzona. Umieść plastikowe figurki Miast na niezniszczonych miastach. Na końcu tej instrukcji znajdują się zasady dotyczące gry w mniej niż 6 osób.

5. Rozdaj każdemu graczowi kartę Twierdzy. Każdy z graczy otrzymuje także cztery plastikowe figurki Szlachciców w swoim kolorze oraz pasujące do nich karty Szlachciców (4), karty Akcji (12), znaczniki Kontroli (12) oraz znaczniki Barona (8).

6. Losowo wybierz Barona, który będzie Przewodniczącym Zgromadzenia i daj mu odpowiedni żeton. Losowo wybierz innego gracza, który będzie Głową Kościoła i daj mu odpowiedni żeton.

7. Każdy Baron otrzymuje 15 koron ze skarbcza.

8. Każdy Baron otrzymuje trzy karty Żołnierzy o wartości '50' oraz jedną kartę Żołnierzy o wartości '100'. Następnie każdy otrzymuje jedną losową kartę Najemników o wartości '50' oraz jedną losową kartę Najemników o wartości '100'. Następnie każdy z Baronów musi rozdzielić 400 swojego wojska między swoich Szlachciców i/lub swoją Twierdzę poprzez umieszczenie kart Żołnierzy pod kartami Szlachciców i Twierdzy. Wszyscy żołnierze muszą zostać przydzieleni do Szlachciców lub Twierdzy, ale nie każdy Szlachcic musi mieć przydzielone wojsko. Podobnie w Twierdzy nie musi być żadnego wojska. Jednakże na planszy pojawić się mogą jedynie ci Szlachcice, którzy mają przydzielone wojsko (patrz punkt 12 po więcej informacji).

9. Odkryj liczbę kart Najemników równa ilości Baronów +1 i ułóż je obok planszy, blisko Toru Najemników. Najemników tych będzie można wynająć podczas pierwszego Zaciągu Najemników.

10. Ujawnij trzy pierwsze karty Ustaw i połóż je w odpowiednim obszarze planszy w górnym lewym rogu. Ustawy te zostaną poddane pod głosowanie podczas pierwszego Zgromadzenia.

11. Każdy z Baronów kładzie swoją Twierdzę na planszy, rozpoczynając od Przewodniczącego Zgromadzenia i posuwając się od niego w kierunku

zgodnym z ruchem wskazówek zegara. Twierdza może zostać umieszczona w dowolnym obszarze Królestwa, które nie zawiera Twierdzy innego Barona lub niezniszczonego miasta.

12. Poczynając od Barona, który jako ostatni umieścił swoją Twierdzę na planszy, i przesuwać się przeciwnie do ruchu wskazówek zegara, każdy z Baronów może umieścić na dowolnym obszarze Królestwa na planszy jednego ze swoich Szlachciców, do którego zostało dołączone jakiekolwiek wojsko. Nie można ustawiać Szlachciców w obszarach zamorskich lub w tym samym obszarze, w którym znajduje się już Szlachcic lub Twierdza innego Barona. Baron może umieścić swojego Szlachcica na obszarze, na którym znajduje się jego własna Twierdza lub jego inni Szlachcice.

Możecie zacząć rozgrywkę kiedy tylko

CIĄNIĘCIE KART LOSU

- 1) Losowy Baron
- 2) Revolt / No revolt (Bunt / Brak buntu)
- 3) Losowy Szlachcic
- 4) Wynik bitwy
- 5) Wynik ekspedycji
- 6) Losowe miasto
- 7) Losowa narodowość

Niniejsza instrukcja oraz niektóre karty będą czasem wymagać wyznaczenia losowego Barona, Szlachcica, narodowości Najemników czy miasta. Do tego służy talia Losu: Przewodniczący ciągnie pierwszą kartę z talii by określić wynik.

Jeżeli trzeba wybrać losowego Szlachcica losowego Barona, to ciągnie się jedną kartę i z niej odczytuje Barona i Szlachcica.

Jeżeli potrzebny jest konkretny losowy szczegół, a pierwsza pociągnięta karta go nie określa (np. potrzebne jest losowe miasto Królestwa, a pociągnięta karta wskazuje miasto zamorskie) to karty ciągnie się dalej, aż do uzyskania odpowiedniego wyniku.

Karty Losu określają też wyniki bitew, ekspedycji, śmierci Szlachciców oraz innych wydarzeń. Więcej informacji na ten temat znajduje się w odpowiednich sekcjach tej instrukcji.

Odrzucone Losu należy umieścić zakryte na spodzie talii Losu.

ostatni Szlachcic pojawi się na planszy.

RUNDA GRY

Gra Warrior Knights rozgrywana jest poprzez serię rund. Każda runda składa się z trzech faz:

1. Planowanie
2. Akcje

3. Gromadzenie

OPIS RUNDY GRY

Podczas Planowania Baronowie wybierają karty Akcji, które zagrają podczas tej rundy; podczas fazy Akcji wybrane Akcje zostaną przeprowadzone; zaś podczas Gromadzenia Baronowie otrzymują Wpływy za kontrolowane miasta.

Większość akcji w grze Warrior Knights dzieje się w fazie Akcji, w której wojska się poruszają i toczą bitwy.

W zależności od kart, które wybrali Baronowie, może rozpocząć się jedna lub więcej z czterech **faz specjalnych** Ściąganie podatków (Taxation), Żołd (Wages), Zgromadzenie (Assembly) i Zaciąg Najemników (Mercenary Draft). One także **odbywają się** w fazie Akcji.

FAZA 1: PLANOWANIE

Podczas tej fazy każdy z Baronów wybiera sześć kart, które chce zagrać, i umieszcza je zakryte na trzech obszarach kart Akcji na dole planszy. Każdy Baron umieszcza dwie swoje karty Akcji na polu oznaczonym numerem '1', dwie na polu '2' i dwie na polu '3'. (Zalecamy, aby każdy Baron umieścił wybrane sześć kart w trzech odrębnych kupkach przed sobą i przed umieszczeniem ich na odpowiednich polach upewnić się, że to właśnie te karty chce zagrać.) Przewodniczący Zgromadzenia przetasowuje osiem Neutralnych kart Akcji i rozdaje po dwie zakryte na każde z pól. Pozostałe dwie karty odkłada na bok zakryte aż do następnej rundy.

W przypadku gry na sześć osób po położeniu kart Akcji Baronów i Neutralnych kart Akcji na poszczególnych polach na każdym z nich powinno znajdować się po 14 kart. Przewodniczący Zgromadzenia (z pomocą innych Baronów) oddzielnie tasuje każdą kupkę kart Akcji.

Po pierwszej rundzie Baronowie nie będą mieli dostępu do wszystkich 12 kart Akcji, ponieważ część z nich znajdzie się na polu Specjalnych Faz w prawym dolnym rogu planszy (patrz Alokowanie Kart Akcji poniżej). Jeżeli Baron nie chce bądź nie może położyć odpowiedniej liczby kart Akcji na polach, to może położyć na każdym z nich *mniej niż dwie karty*.

FAZA 2: AKCJE

W tej fazie Przewodniczący Zgromadzenia odsłania górna kartę z

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Przetasuj talię Ustaw i umieść ją u góry planszy. Pociągnij 3 pierwsze karty Ustaw i połóż je odkryte na obszarze (Bieżące Ustawy).

Umieść znaczniki obłężen, wyłomów, strat, Korony, żetony Wiary, Głosów i dodatkowe Wpływy z boku planszy tak, by były dostępne dla wszystkich graczy.

Użyj talii Losu (popatrz poprzednia ramka, gdzie zostało wytłumaczone, jak jej używać) by określić, kto na początku gry będzie Przewodniczącym Zgromadzenia oraz Głową Kościoła i daj wylosowanym Baronom odpowiednie żetony.



Umieść plastikowe figurki miast na każdej ikonie 'razed city' (zburzonego miasta). Przy grze w mniej niż 6 osób część miast będzie zniszczona od początku rozgrywki nie kładzie się wtedy na nich figurek.

Przetasuj 8 Neutralnych kart Akcji i umieść je obok planszy.

Po rozdaniu losowych Najemników każdemu z Baronów (patrz krok 5 na poprzedniej stronie po więcej informacji) przetasuj talię Najemników i umieść ją z boku planszy, w pobliżu Toru Najemników. Pociągnij karty Najemników w liczbie o jeden większej niż liczba Baronów w grze i umieść je odkryte koło planszy, jak pokazano na rysunku.

Przetasuj talię Wydarzeń, umieść górną kartę na spodzie talii, a następnie umieść talię w tym miejscu.

Tutaj umieść 10 żetonów Wpływów na każdego Barona.

Przetasuj talię Losu i umieść ją tutaj. Za jej pomocą określić można, które miasta zostaną zniszczone na początku rozgrywki przy grze w mniej niż 6 Baronów. Posłuż do określenia, kto na początku gry będzie Przewodniczącym Zgromadzenia oraz Głową Kościoła.

KAŻDY Z GRACZY OTRZYMUJE PONIŻSZE ELEMENTY:

Cztery plastikowe figurki Szlachciców

Kartę Twierdzy i 4 karty Szlachciców (Nieznaczoną stroną do góry)



15 koron



Każdy z graczy otrzymuje 3 karty Żołnierzy o sile '50' i jedną kartę Żołnierzy o sile '100'. Następnie wyciągnij z talii Najemników tyle kart o sile '100', ilu jest Baronów w grze. Przetasuj je i losowo rozdaj. Wyciągnij z talii Najemników tyle kart o sile '50', ilu jest Baronów w grze. Przetasuj je i losowo rozdaj.



Znacznik Twierdzy, 12 znaczników Kontroli i 8 znaczników Barona.

12 kart Akcji Baronów

pierwszego obszaru kart Akcji (oznaczonego cyfrą '1') i czyta ją na głos. Następnie karta wchodzi w życie i jest alokowana (patrz niżej). Po niej kolejna karta jest odsłaniana, czytana, wchodzi w życie i jest alokowana. Dzieje się tak ze wszystkimi kartami. Kiedy już wszystkie karty Akcji z pola '1' zostaną wprowadzone w życie i zaalokowane, Przewodniczący Zgromadzenia przechodzi do pola z numerem '2'. Tutaj też wszystkie karty są po kolei czytane, wchodzi w życie i są alokowane. Kiedy karty z pola '2' się skończą, przechodzi się do pola '3'. W ten sposób Baronowie mogą być pewni, że ich akcje z pola '1' wejdą w życie zanim w grze pojawią się Akcje z pola '2', ale jednocześnie nie wiedzą, w jakie kolejności zostaną odsłonięte karty Akcji.

ODSLANIANIE KART AKCJI

Rozpoczynając od pola '1' Przewodniczący Zgromadzenia odsłania pierwszą kartę i pokazuje ją wszystkim graczom.

WCHODZENIE AKCJI W ŻYCIE

Każda karta Akcji należy do któregoś z Baronów albo jest kartą neutralną. Jeżeli karta należy do Barona, to jej właściciel wykonuje jedną z akcji wymienionych na tej karcie. Różne Akcje, które Baron ma do wyboru na sześciu różnych kartach, opisane są poniżej. Baron może zrezygnować z wprowadzania karty w życie, jednakże karta taka wciąż zostaje normalnie zaalokowana (patrz niżej). Jeżeli karta Akcji jest neutralna, to Przewodniczący Zgromadzenia powinien

przeczytać ją na głos i wprowadzić w życie odpowiednie efekty. Szczegółowe informacje na temat ośmiu Neutralnych kart Akcji znajdują się dalej.

ALOKOWANIE KARTY AKCJI

Po wejściu karty w życie musi ona zostać położona na odpowiednim miejscu, co może rozpocząć fazę specjalną. Neutralne karty Akcji zawsze odkładane są do nieużywanych w tej turze Neutralnych kart Akcji, a karta 'Versatile Strategy' (Wszeczhronna strategia) wraca na rękę Barona, który ją zagrał.

Inne karty Akcji Baronów zostają umieszczone na jednym z trzech pól Faz Specjalnych w dolnym prawym rogu planszy. Rozmieszcza się je

WPROWADZANIE AKCJI W ŻYCIE



1. W przykładowej grze czteroosobowej odsłania się obecnie karty Akcji z pola '2'. Wszystkie karty Akcji z pola '1' zostały już odsłonięte, wprowadzone w życie i zaalokowane. Przewodniczący Zgromadzenia odsłania pierwszą kartę z pola '2': jest to karta 'Serve the Church' Barona Raoula d'Emerande.

2. Wprowadzając kartę w życie Baron d'Emerande otrzymuje 1 żeton Wiary, a następnie sprawdza czy ma więcej żetonów Wiary niż inni gracze. Nie ma, więc nie zostaje nową Głową Kościoła.

3. Następnie Baron alokuje swoją kartę. Karta Akcji 'Serve the Church' pozwala Baronowi d'Emerande na zaalokowanie tej karty na dowolny obszar Faz Specjalnych, o czym świadczą kolory na dole karty Akcji. Baron wybiera pole 'Taxation'. Jako że jest to dopiero trzecia karta na tym polu, faza specjalna nie zostaje uruchomiona. Jest to gra czteroosobowa, więc faza Zbierania podatków zostanie uruchomiona, kiedy na polu 'Taxation' pojawi się ósma karta.

następująco:

- Kartę Akcji 'Draft Soldiers' (Zaciąg Wojsk) kładzie się na czerwonym polu Wages (Żołd)

- Kartę Akcji 'Rally Support' (Gromadzenie Poparcia) kładzie się na niebieskim polu Assembly (Zgromadzenie)

- Kartę Akcji 'Levy Taxes' (Nałożenie Podatków) kładzie się na żółtym polu 'Taxation' (Zbieranie podatków)

- Baron, który zagrał kartę Akcji 'Serve the Church' (Służba Kościołowi) może wybrać, na którym z trzech pól chce ją położyć

- Karta Akcji 'Mobilize Forces' (Mobilizacja Sił) wędruje na pole 'Wages' jeżeli Baron użył jej tylko do poruszenia swoich wojsk. Jeżeli natomiast karta ta została użyta do ataku, to wędruje na pole 'Assembly'. Jeżeli Baron użył tej karty do poruszenia wojsk i przeprowadzenia ataku, to może wybrać, na którym z tych dwóch pól chce ją położyć.

Alokacja kart Akcji została szczegółowo objaśniona poniżej.

URUCHOMIENIE SPECJALNEJ FAZY

Kiedy karta Akcji wchodzi w życie lub jest alokowana, może uruchomić jedną z czterech faz specjalnych: Zbieranie podatków, Żołd, Zgromadzenie lub Zaciąg Najemników. Odbywa się to w podany niżej sposób:

Zbieranie podatków: Faza ta jest uruchamiana kiedy liczba kart w obszarze 'Taxation' równa jest podwojonej liczbie graczy. Przy grze sześciuosobowej faza ta będzie więc uruchamiana, gdy na polu 'Taxation' pojawi się dwunasta karta.

Żołd: Faza ta jest uruchamiana kiedy liczba kart w obszarze 'Wages' równa jest podwojonej liczbie graczy.

Zgromadzenie: Faza ta jest uruchamiana kiedy liczba kart w obszarze 'Assembly' równa jest podwojonej liczbie graczy.

Zaciąg Najemników: Faza ta jest uruchamiana, kiedy suma znaczników Baronów na Torze Najemników jest większa o 1 od liczby Baronów biorących udział w grze. Przy grze sześciuosobowej Zaciąg Najemników zostanie więc uruchomiony wraz z położeniem na Torze siódmego znacznika Barona.

Wszystkie fazy specjalne zostały omówione dokładniej poniżej.

Jeżeli zostanie uruchomiona faza specjalna, to trzeba ją skończyć aby przejść do odkrycia kolejnej karty Akcji. Po specjalnej fazie odkrywa się karty Akcji normalnie, wprowadza się je w życie i alokuje.

Przykład: Podczas fazy akcji w czteroosobowej rozgrywce Przewodniczący Zgromadzenia odsłania kartę Akcji. Jest to karta 'Rally Support' Barona Raoula d'Emerande. Baron ten wprowadza kartę w życie (bierze dwa Głosy ze skarbca i sprawdza, czy został nowym Przewodniczącym), a następnie alokuje swoją kartę (kładąc ją na polu

'Assembly'). Na polu tym znajduje się już 7 kart, więc karta Barona d'Emerande uruchamia specjalną fazę Zgromadzenia. Kiedy faza ta zostanie zakończona, Przewodniczący Zgromadzenia będzie mógł odsłonić kolejną kartę Akcji, która zostanie wprowadzona w życie i zaalokowana, i być może uruchomi kolejną fazę specjalną.

Proces ten trwa do momentu, kiedy wszystkie karty Akcji zostaną odsłonięte, wprowadzone w życie i zaalokowane.

FAZA 3: GROMADZENIE

W fazie tej należy:

1. SPRAWDZIĆ CZY JEST ZWYCIĘZCA

Najpierw sprawdź, czy któryś z Baronów kontroluje więcej niż połowę niezniszczonych miast w Królestwie (nie licząc miast zamorskich). Jeżeli jest ktoś taki, to wygrywa on grę.

2. ZDOBYWANIE WPLYWÓW

Każdy Baron otrzymuje 1 żeton Wpływu za każde kontrolowane przez niego miasto. Żetony bierze się z puli Wpływu. Jeżeli w puli nie ma wystarczającej liczby żetonów, to dobiera się resztę ze skarbca. Jeżeli skończą się żetony Wpływu z puli, gra kończy się po kolejnej fazie Gromadzenia, a grę wygrywa Baron, który posiada najwięcej Wpływu (w rozdziale 'Wygrana' znajduje się więcej informacji na ten temat).

Ważne: Baron nie może otrzymywać żetonów Wpływu jeżeli jego Twierdza nie znajduje się na planszy. Nie otrzymuje się też żetonów za miasta, które są oblegane (więcej informacji na temat obleżeń w rozdziałach 'Atakowanie Twierdzy' oraz 'Obleganie miast').

3. BUNTY

Jeżeli Baron nie ma Szlachcica w obszarze, w którym kontroluje miasto, to miasto takie może się zbuntować. Dla każdego takiego miasta ciągnie się po kolei kartę Losu. Jeżeli tekst na karcie głosi 'Revolt' (Bunt), to miast natychmiast staje się neutralne (usuń z niego znacznik Kontroli Barona), chyba że Baron ten zapłaci jeden Wiary lub podwojony dochód miasta w koronach.

4. KOŃCZENIE PODRÓŻY MORSKICH

Wszyscy Szlachcice, którzy podróżowali morzem, umieszczani są na obszarze, do

którego zmierzali (więcej na ten temat w rozdziale 'Podróże morskie').

5. ODZNACZANIE SZLACHCICÓW

Każdy Baron odznacza Szlachciców, którzy w tej turze ruszali się bądź atakowali. Robi się to poprzez odwrócenie karty Szlachcica na drugą stronę.

6. POWRÓT SZLACHCICÓW NA PLANSZĘ

Na końcu można przenieść wojska między dwoma Szlachcicami (o ile znajdują się w tym samym regionie) i wprowadzić na planszę Szlachciców. Więcej informacji na ten temat znajduje się w rozdziale 'Powracanie Szlachciców na planszę'.

KARTY AKCJI BARONÓW

Kiedy któraś z kart Akcji danego Barona zostaje odsłonięta w fazie Akcji, to Baron ten może wprowadzić ją w życie.

LEVY TAXES (NAKLADANIE PODATKÓW)

Gracz ten natychmiast otrzymuje 1 koronę za każdy obszar (w Królestwie lub za morzem), w którym ma Szlachcica (jeżeli na jednym obszarze znajduje się dwóch Szlachciców to Baron ten i tak otrzymuje tylko 1 koronę za ten obszar). Korony reprezentują podatki, które Szlachcice zebrali z terenów, na których obecnie przebywają. Jest to dochód odrębny od tego, który uzyskuje się z miast podczas fazy Zbierania Podatków. Karta 'Levy Taxes' alokowana jest na polu 'Taxation' i może uruchomić tą fazę specjalną.

Szlachcice w portach nie przynoszą dochodu, ponieważ są aktualnie na morzu, a nie na danym obszarze.

DRAFT SOLDIERS (ZACIĄG WOJSKA)

Właściciel tej karty może natychmiast położyć swój znacznik Barona na dowolnym miejscu na Torze Najemników bez płacenia jakiegokolwiek opłaty. Baron nie może położyć swojego znacznika na polu z numerem większym niż liczba graczy w tej rozgrywce + 1 (np. w grze trzyosobowej Baron mógłby umieścić swój znacznik na jednym z dwóch wolnych miejsc na polu '2' lub '3').

Jeżeli liczba znaczników na Torze jest o jeden większa niż liczba Baronów w grze

to uruchamiany jest Zaciąg Najemników.

Przykład: W grze na cztery osoby na Torze Najemników znajdują się już cztery znaczniki Baronów. Odsłonięta zostaje kolejna karta Akcji i jest nią 'Draft Soldiers' Barona Mieczysława Niebieskiego, który kładzie swój znacznik na ostatnim wolnym polu na Torze Najemników. Zaczyna się Zaciąg Najemników.

Karta 'Draft Soldiers' alokowana jest na polu 'Wages' i może uruchomić tą fazę specjalną.

Ważne: Karta Akcji 'Draft Soldiers' jest jedyną kartą, która może uruchomić dwie fazy specjalne (Zaciąg Najemników kiedy wchodzi w życie i Żołd kiedy jest alokowana). Kiedy dochodzi do takiej sytuacji, **najpierw** uruchamia się fazę Żołdu, a dopiero po niej Zaciąg Najemników.

RALLY SUPPORT (GROMADZENIE POPARCIA)

Właściciel tej karty natychmiast otrzymuje 2 Głosy. Jeżeli dzięki temu gracz ten ma więcej Głosów od pozostałych graczy, zostaje Przewodniczącym Zgromadzenia i bierze odpowiedni żeton. Karta ta jest alokowana na polu 'Assembly' i może uruchomić tą fazę specjalną.

SERVE THE CHURCH (SŁUŻBA KOŚCIOŁOWI)

Właściciel tej karty natychmiast otrzymuje 1 żeton Wiary. Jeżeli przez to zostaje Baronem z największą ilością Wiary, to natychmiast zostaje Głową Kościoła. Następnie gracz ten decyduje, na które pole zaalokować tą kartę, co może uruchomić fazy Żołdu, Płacenia podatków lub Zgromadzenia.

MOBILIZE FORCES (MOBILIZACJA SIŁ)

Właściciel tej karty wybiera obszar, a następnie przenosi do niego jednego lub większą ilość swoich niezaznaczonych Szlachciców, rozpoczyna bitwę w tym obszarze lub robi **obie te rzeczy**.

Jeżeli Baron wybierze tylko ruch, to kartę tą alokuje się na polu 'Wages'.

Jeżeli Baron wybierze rozpoczęcie bitwy, to kartę tą alokuje się na polu 'Assembly'.

Jeżeli Baron wybierze ruch i rozpoczęcie bitwy, to decyduje, na które z pól - 'Wages' czy 'Assembly' - zaalokuje tą kartę.

Karta ta jest bardzo elastyczna - pozwala na poruszenie jednego Szlachcica na obszar zajęty przez innego niezaznaczonego Szlachcica tego samego koloru, a następnie na rozpoczęcie bitwy, w której uczestniczyć będą obie armie. Przykład bitwy znajduje się poniżej w tej instrukcji.

Szlachcice, którzy poruszają się lub/i atakują przy pomocy karty 'Mobilize Forces' zostają zaznaczeni (odwróć ich karty na drugą stronę) i nie mogą się więcej ruszać ani rozpoczynać bitew podczas tej rundy gry.



TRZY TYPY WYDARZEŃ

W grze Warrior Knights występują trzy typy kart Wydarzeń, a różnią się one kolorem rewersu (tyłu) kart. Czerwone i zielone zawsze dotyczą Barona, który je pociągnął, niebieskie zaś mogą dotyczyć któregośkolwiek z Baronów. Czerwone Wydarzenia zawsze są negatywne dla Barona, Zielone zaś pozytywne.

Większości Czerwonych i niektórych Zielonych Wydarzeń można uniknąć poprzez wydanie Wiary: jej ilość podana jest na dole karty. Przy kartach Czerwonych Wiarę płaci tylko Baron, który kartę pociągnął. Przy Niebieskich Wydarzeniach każdy Baron może wydać Wiarę. W obu przypadkach karty Wydarzeń odrzuca się bez wprowadzania ich w życie.

Jeżeli koszt Wiary Niebieskiej karty jest większy niż jeden, to kilku Baronów może się zrzucić, by uniknąć tego Wydarzenia.

Zauważ, że niektóre karty Wydarzeń mówią, że należy poprzez kartę Losu określić losowo Barona, na którego działają. Takie karty można anulować po określeniu, na którego Barona działają.



VERSATILE STRATEGY (WSZECHSTRONNA STRATEGIA)

Kiedy ta karta Akcji zostaje odsłonięta, jej właściciel może wybrać jedną z poniższych możliwości:

- Natychmiast otrzymuje 2 korony.
- Natychmiast otrzymuje 1 Głos.
- Może poruszyć jednego ze swoich niezaznaczonych Szlachciców, a następnie go zaznaczyć.
- Może rozpocząć bitwę (zauważ, że jeżeli chce poruszyć jednego Szlachcica i rozpocząć nim bitwę, to musi użyć karty Mobilizacja Sił). Następnie zaznacza wszystkich Szlachciców w tej bitwie.
- Natychmiast kładzie swój znacznik

Barona na dowolnym wolnym miejscu na Torze Najemników, **musi jednak zapłacić określoną ilość koron** (np. położenie znacznika na polu '3' kosztuje 5 koron). Baron nie może położyć znacznika na polu z liczbą większą niż liczba Baronów biorących udział w grze.

Po użyciu karta wraca do właściciela.

NEUTRALNE KARTY AKCJI

W grze znajduje się osiem Neutralnych kart Akcji, z których co rundę używa się sześciu. Kiedy Neutralna karta zostaje odsłonięta podczas fazy Akcji, Przewodniczący Zgromadzenia czyta jej tekst i wprowadza kartę w życie.

IMPORTANT EVENT (WAŻNE WYDARZENIE)

Kiedy odsłonięta zostaje ta karta, Głowa Kościoła wybiera Barona, który pociągnie i wprowadzi w życie kartę Wydarzeń. Jeżeli górna karta jest czerwona (negatywna) to Głowa Kościoła może pociągnąć ją sama lub może zapłacić 1 Wiary by wyznaczyć Barona, który ją pociągnie. Jeżeli karta Wydarzeń jest zielona (pozytywna) to Głowa Kościoła może wskazać Barona, który kartę pociągnie albo może wydać 1 Wiary by sama ją pociągnąć. Więcej informacji na temat Wydarzeń znajduje się w ramach 'Trzy typy Wydarzeń' oraz 'Anulowanie Wydarzeń'.

ANULOWANIE WYDARZEŃ



W tej fazie Akcji Przewodniczący Zgromadzenia odsłonił neutralną kartę 'Important Event'. Górna karta talii Wydarzeń jest niebieska, czyli neutralna, co oznacza, że nie jest istotne, kto ją pociągnie. Głowa Kościoła sama ją ciągnie i czyta na głos. Jest to karta 'Arson' (Podpalenie), które mówi "Losowo wybierz niezburzone miasto. Zostaje ono zburzone, a przebywający tam Szlachcice zabici". Karta ta ma symbol dwóch żetonów Wiary na spodzie. Każdy Baron może wydać 2 Wiary aby ją anulować. Jednakże Baronowie chcą zobaczyć, które miasto zostanie zburzone przed decyzją o anulowaniu karty.

Jeżeli zostałyby pociągnięta czerwona karta, to dotyczyła by ona tylko tego gracza, który ją pociągnął i tylko on mógłby wydać Wiare, aby ją anulować.

FUND EXPEDITIONS (FUNDOWANIE EKSPEDYCJI)

Kiedy karta ta zostanie odsłonięta, Przewodniczący Zgromadzenia

decyduje, czy chce zacząć wyprawę - a jeżeli tak, to którą. Ekspedycja do Cejlonu ma największe szanse powodzenia, ale przynosi najmniejsze zyski. Z kolei wyprawa do Chin ma najmniejsze szanse sukcesu, ale przynosi największe zyski. Podróż na Wyspy Korzenne mieści się gdzieś między dwoma pozostałymi wyprawami. Przewodniczący może wybrać taką Ekspedycję, która się obecnie nie toczy; jeżeli zaś wszystkie trzy Ekspedycje są w toku, to nie można już zacząć nowej.

Jeżeli Przewodniczący zdecyduje się na rozpoczęcie ekspedycji, to wszyscy Baronowie, zaczynając od Przewodniczącego, decydują ile (o ile w ogóle) chcą przeznaczyć na ufundowanie ekspedycji. Każdy Baron może umieścić do 5 koron pod obszarem ekspedycji razem ze swoim znacznikiem. Fundowanie ekspedycji jest opcjonalne, nawet dla Przewodniczącego, który zgodził się rozpocząć ekspedycję.

Po tym jak wszyscy Baronowie mieli szanse ufundować Ekspedycję, Głowa Kościoła może ją pobłogosławić poprzez wydanie 1 żetonu Wiary. Połóż ten żeton na torze ekspedycji, zostanie on tam dopóki wyprawa się nie skończy. Kiedy pobłogosławiona ekspedycja dobiega końca, ciągnie się dodatkową kartę Losu i wybiera lepszy wynik.

Następnie Przewodniczący kładzie znacznik ekspedycji na pierwszym polu toru ekspedycji. Jeżeli Przewodniczący nie zgodził się na rozpoczęcie ekspedycji, to nie kładzie się żadnego znacznika.

Niezależnie od tego, czy Przewodniczący się zgodził na nową ekspedycję, czy nie, wszystkie inne ekspedycje, które są na polu '1' lub '2' na torze ekspedycji przesuwają się o jedno pole do przodu (nie dotyczy to ekspedycji, którą właśnie rozpoczęto).

Ekspedycje, które są na polu '3' (nawet jeżeli właśnie zostały tam przesunięte)

FUNDOWANIE, BŁOGOSŁAWIENIE I KOŃCZENIE EKSPEDYCJI



1. Podczas fazy Akcji Przewodniczący odsłonił Neutralną kartę 'Fund Expeditions'. Musi on teraz zdecydować, czy chce zacząć nową ekspedycję, a jeżeli tak, to którą. Ekspedycja na Wyspy Korzenne (Spice Islands) jest już w toku, więc tej zacząć nie może. Przewodniczący wybiera ekspedycję do Chin (China).
2. Rozpoczynając od Przewodniczącego i idąc dalej zgodnie z ruchem wskazówek zegara każdy Baron może ufundować ekspedycję. Jeżeli chce to zrobić, kładzie do 5 koron na polu tej ekspedycji wraz ze swoim znacznikiem.
3. Jako że co najmniej jeden Baron zgodził się ufundować ekspedycję, to znacznik ekspedycji zostaje położony na polu '1' ekspedycji do Chin.
4. Głowa Kościoła decyduje, czy chce pobłogosławić tę ekspedycję. W tym przypadku wyraża taką chęć, więc umieszcza jeden znacznik Wiary na polu ekspedycji.
5. Ekspedycje, które były już w toku, przenoszą się o jedno pole do przodu. Ekspedycja na Wyspy Korzenne, która była na polu '2', przenosi się na pole '3'.
6. Dla każdej ekspedycji, która znajduje się na trzecim polu, ciągnie się kartę Losu. W tym przypadku za ekspedycję na Wyspy Korzenne ciągnie się tylko 1 kartę, ponieważ nie została ona pobłogosławiona. Wynik karty to '2x'. Baron Raoul d'Emerande (zielony), który dał na wyprawę 1 koronę, otrzymuje ze skarbcza 2 korony. Baron Thomas Edmund Madder (czerwony) dał na wyprawę 5 koron, więc otrzymuje ze skarbcza 10 koron. Z planszy usuwa się znacznik ekspedycji na Wyspy Korzenne i ta ekspedycja może zostać rozpoczęta jeszcze raz przy następczej karcie 'Fund expeditions'.

Class	Victory
China	10
Spice Islands	2x
Ceylon	16
Serris	
Peters	

zostają zakończone. Pociągnij 1 kartę Losu i przeczytaj wynik:

- **No news (Brak wieści):** Ekspedycja pozostaje na polu '3'. Przy odkryciu kolejnej karty 'Fund Expeditions' ciągnie się dla niej kolejną kartę Losu.

- **Fleet lost (Zatopiona flota):** Wszystkie korony, które zostały przeznaczone na tą ekspedycję wędrują do skarbcza. Znacznik ekspedycji jest usuwany z planszy, a ekspedycja ta może zostać rozpoczęta raz jeszcze przy kolejnej karcie 'Fund Expeditions'.

- **1x, 2x, 3x, 4x:** Ekspedycja okazała się sukcesem. Baronowie, którzy ufundowali ekspedycję, uzyskują zwrot koron ze skarbcza: liczbę Koron, które dali na ekspedycję, mnoży się przez liczbę podaną na karcie Losu. '1x' oznacza, że Baronowie nic nie stracili, ale też nic nie zyskali. Wszystkie pieniądze z pola ekspedycji daje się do skarbcza, a Baronowie otrzymują swoje znaczniki z powrotem.

Przykład: *Michał zainwestował 5 koron w ekspedycję do Chin. Kiedy ekspedycja ta dociera do pola '3', ciągnie się kartę Losu. Jej wynik to '4x', więc Michał otrzymuje 20 koron.*

Jeżeli ekspedycja została pobłogosławiona, to ciągnie się dwie karty i wybiera lepszą. Jeżeli uzyskany wynik to 'Brak wieści', wyprawa wciąż jest pobłogosławiona i następnym razem też ciągnie się dwie karty Losu aż do momentu, kiedy ekspedycja zostanie zakończona.

UPGRADE DEFENCES (ULEPSZENIE OBRONY)

Po odsłonięciu tej karty każdy Baron (zaczynając od Przewodniczącego i idąc zgodnie z ruchem wskazówek zegara) ma możliwość **naprawienia lub ufortyfikowania** jednego kontrolowanego przez siebie miasta.

NAPRAWIANIE MIASTA

By naprawić miasto Baron musi zapłacić **2 korony za każdy wyłom**, które chce usunąć. Z jednego miasta można na raz usunąć wiele wyłomów. (Sposób powstawania wyłomów przedstawiony jest poniżej).

FORTYFIKOWANIE MIASTA

By ufortyfikować miasto Baron musi zapłacić **4 korony**. Następnie odwraca swój znacznik kontroli tak, by wskazywał, że dane miasto jest ufortyfikowane. Ufortyfikowane miasta zapewniają dodatkową koronę dochodu podczas każdej fazy Zbierania podatków i zapewniają dodatkowe 100 siły podczas

obrony.

Baron może naprawić swoją Twierdzę zamiast miasta. Niemniej jednak Twierdza nie ma znacznika kontroli i nie może zostać ufortyfikowana.

Więcej informacji o miastach znajduje się poniżej.

MUSTER TROOPS (ZACIĄG DO WOJSKA)

Kiedy odsłonięta zostanie karta 'Muster troops', każdy Baron (rozpoczynając od Przewodniczącego i idąc w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara) może usunąć dowolną liczbę znaczników strat z jednej ze swoich armii płacąc 2 korony za każdy usunięty w ten sposób znacznik.

UNCERTAIN TIMES (NIEPEWNE CZASY)

Kiedy karta ta zostanie odsłonięta należy przetasować talię Losu.

FAZY SPECJALNE

Jak opisano powyżej, w czasie fazy akcji mogą zostać uruchomione fazy specjalne. Po uruchomieniu którejś z faz specjalnych trzeba ją przeprowadzić do końca zanim wróci się do zwykłej fazy akcji.

TAXATION (ZBIERANIE PODATKÓW)

Kiedy liczba kart na polu 'Taxation' równa jest podwojonej liczbie graczy zostaje uruchomiona specjalna faza Zbierania podatków. Wszyscy Baronowie otrzymują dochód z każdego miasta, które kontrolują. Dochód z każdego miasta pokazany jest pod nazwą miasta, po prawej stronie ikony złotej monety. Pamiętaj, że ufortyfikowane miasta przynoszą 1 koronę dochodu więcej.

Po tym, jak Baronowie otrzymają swój dochód, oddaje się wszystkie karty z pola 'Taxation' ich właścicielom.

WAGES (ŻÓŁD)

Kiedy liczba kart na polu 'Wages' równa jest podwojonej liczbie graczy zostaje uruchomiona specjalna faza Żołdu. Każdy Baron musi zapłacić swoim żołnierzom żołd. Ilość żołdu przedstawiona jest na każdej karcie żołnierzy w prawym dolnym rogu. Każdy z Baronów, zaczynając od Przewodniczącego i idąc w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara, musi zapłacić określoną ilość koron do skarbcza.

Baron musi zapłacić swoim Żołnierzom zanim zaczną płacić Najemnikom. Dotyczy to także Żołnierzy, którzy są w armii ze Szlachcicem znajdującym się poza planszą oraz Żołnierzy ze znacznikami strat. Żołnierze ci nie opuszczają Barona, kiedy ten nie może im zapłacić, ale Baron musi opłacić tyłu Żołnierzy, ilu tylko może.

Kiedy już Baron opłaci swoich Żołnierzy, to **może zdecydować**, czy chce zapłacić Najemnikom. Wszyscy Najemnicy, którzy nie zostaną w pełni opłaceni, opuszczają danego Barona, a ich karta zostaje wtasowana w talię Najemników.

Każdy Baron ma na swoich usługach Szlachcica, którego specjalną umiejętnością jest zwolnienie Barona od opłacania armii tego Szlachcica, o ile nie przekracza ona 400 siły. Jeżeli wojsko przy tym Szlachcicu ma większą siłę - nawet 450, to trzeba opłacić wszystkie oddziały.

Na końcu oddaje się wszystkie karty akcji znajdujące się na polu 'Wages' ich właścicielom.

THE ASSEMBLY (ZGROMADZENIE)

Kiedy liczba kart na polu 'Assembly' równa jest podwojonej liczbie graczy, zostaje uruchomiona specjalna faza Zgromadzenia. Baronowie zbierają się, by głosować nad trzema **Ustawami**, które dotyczą ważnych spraw rozgrywających się w Królestwie. Wszyscy Baronowie, którzy nie mają zakazu wstępu na Zgromadzenie, (o czym poniżej) lub nie są wykluczeni ze Zgromadzenia ze względu na nadania, muszą stawiać się na Zgromadzeniu.

Procedura Zgromadzenia jest taka:

1. Otrzymanie Głosów: na początku każdego Zgromadzenia każdy obecny Baron otrzymuje jeden żeton Głosu plus jeden żeton za każde kontrolowane przez siebie miasto w Królestwie. Ilość głosów posiadanych przez każdego Barona jest jawna aż do rozpoczęcia głosowania.

2. Wybranie p. o. Przewodniczącego (zazwyczaj niepotrzebne): Jeżeli Przewodniczący nie może brać udziału w Zgromadzeniu, to musi on wyznaczyć osobę, która będzie działała w jego imieniu.

3. Głosowanie nad Wolnymi Wnioskami: Jeżeli w polu 'Current Agendas' (Bieżące Ustawy) znajdują się jakieś karty 'Private Motion' (Wolne

Wnioski) to głosuje się nad nimi w pierwszej kolejności.

4. Określenie kolejności Ustaw: Przewodniczący decyduje w jakiej kolejności odbędą się głosowania nad Ustawami. (Może się zdarzyć, że Baronowie będą głosować nad mniej niż trzema Ustawami z powodu wcześniejszego głosowania nad Wolnymi Wnioskami). Przewodniczący czyta na głos wszystkie Ustawy w kolejności poddania ich głosowaniu.

5. Głosowanie: Głosuje się nad Ustawami po jednej, w kolejności ustalonej wcześniej. Procedura głosowania:

a. Każdy baron w sekrecie umieszcza w dłoni wybraną ilość Głosów, które chce oddać na tą Ustawę. Pozostałe, nie użyte głosy, chowa w drugiej dłoni.

b. Wszyscy Baronowie jednocześnie pokazują, ile Głosów przeznaczyci na dane głosowanie.

c. Rozpoczynając od Przewodniczącego (i idąc w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara) każdy Baron określa swój głos (albo poprzez wybranie konkretnego Barona albo poprzez określenie się za/przeciw, w zależności od Ustawy). Wszystkie głosy są liczone i odrzucane. Remisy rozwiązuje Przewodniczący. Tylko od niego zależy jak rozstrzygnie remis, nie musi rozwiązywać go na rzecz strony, na którą głosował.

d. Kiedy wynik jest znany efekt Ustawy wchodzi w życie.

6. Pociągnięcie karty kolejnych Ustaw: Po wszystkich głosowaniach ciągnie się trzy kolejne karty, które będą poddane pod głosowanie podczas następnego Zgromadzenia. Karty te umieszcza się na obszarze 'Current Agendas' (Bieżące Ustawy). Następnie oddaj wszystkie karty z pola 'Assembly' ich właścicielom. Faza Akcji jest kontynuowana. Baronowie zachowują na następne Zgromadzenie Głosy, które nie zostały użyte podczas tego głosowania.

TYPY GŁOSOWAŃ

Baronowie głosują nad Ustawami określając, czy są za/przeciw lub wybierają konkretnego Barona, w zależności od Ustawy. Każda karta Ustawy ma w prawnym dolnym rogu wskaźnik, czy głosowanie odbywa się na zasadzie 'za/przeciw' czy 'Wybierz Barona'.

Jeżeli Ustawa 'za/przeciw' zostanie przegłosowana (czyli więcej jest głosów 'za') to jej efekt wchodzi w życie. Jeżeli głosowanie się nie powiedzie (czyli więcej będzie głosów 'przeciw') to karta jest odrzucana bez efektów.

Po głosowaniu nad Ustawą 'Wybierz Barona' efekt tej karty działa na wybranego Barona.

TYPY USTAW

W grze występują cztery rodzaje kart Ustaw:

- **Motions (Wnioski):** Kiedy wniosek zostanie przegłosowany, to jego efekt natychmiast wchodzi w życie. Karta wniosku jest odrzucana.

- **Laws (Prawa):** Kiedy prawo zostanie przegłosowane, umieszcza się je odkryte obok planszy, żeby przypominało Baronom o stałym efekcie.

- **Charges (Nadania):** Są one przypisywane konkretnemu Baronowi dając mu specjalne zdolności. Jeden Baron może mieć tylko **trzy nadania** na raz. Po otrzymaniu czwartej takiej karty musi odrzucić jedną z trzech starych (**nie** może odrzucić nowej)

- **Offices (Urzędy):** Urzędy ofiarowane są konkretnemu Szlachcicowi przez jego Barona. Baron, który otrzymał urząd, musi natychmiast określić, któremu Szlachcicowi on przypadnie. Każdy Szlachcic może mieć tylko jeden urząd w danym momencie. Jeżeli Szlachcic posiadający już jeden urząd otrzyma drugi, to pierwszy zostaje odrzucony. Urząd zostaje odrzucony także w chwili śmierci Szlachcica. Wiele urzędów daje Baronowi konkretną liczbę **utrzymywanych żołnierzy**. Utrzymywanym żołnierzom nie trzeba płacić w fazie Żołdu, mino że dodają swoją siłę do armii Szlachcica.

Zauważ, że Baron nie musi być na Zgromadzeniu, żeby otrzymać Nadanie lub Urząd, ale jeżeli Baron ma zakaz wstępu na Zgromadzenie, to może bez konsekwencji odmówić przyjęcia Nadania czy Urzędu.

PRIVATE MOTIONS (WOLNE WNIOSKI)

Wolne wnioski to specjalne Ustawy, które pozwalają Baronowi na zgłoszenie pod głosowanie jego pomysłu. Na wolne wnioski zawsze głosuje się przed innymi Ustawami.

By określić, kto będzie zgłaszał wolny wniosek, należy pociągnąć kartę Losu. Wolny wniosek może służyć jednemu z poniższych celów:

- do zagłosowania nad zniesieniem zakazu wstępu na Zgromadzenie dla Barona, którego dotyczy taki zakaz.

- do zagłosowania nad usunięciem jednego prawa, nadania czy tytułu, który obecnie znajduje się w grze

- do zagłosowania nad przełożeniem Zgromadzenia. Jeżeli taki wniosek przejdzie, to Zgromadzenie natychmiast się kończy, a głosowanie dotyczące obecnych Ustaw odbędzie się na kolejnym Zgromadzeniu

- do zagłosowania nad dowolną Ustawą w puli kart odrzuconych.

Nad Wnioskami Wolnymi głosuje się zanim Przewodniczący wyznaczy kolejność, w której będzie się głosować nad innymi Ustawami. Zauważ, że Baron nie musi uczestniczyć w Zgromadzeniu, by zaproponować Wolny Wniosek.

CONCESSIONS (KONCESJE)

Koncesje są specjalnymi nadaniami, z których Baron może zdobywać dodatkowy dochód. Kiedy uruchomiona zostaje faza Zbierania Podatków, Baron otrzymuje korony ze wszystkich Koncesji, jakie posiada.

ZAKAZ WSTĘPU NA ZGROMADZENIE

Jeżeli Zgromadzenie przegłosuje Ustawę, z którą dany baron nie chce się zgodzić, to może odrzucić decyzję Zgromadzenia w następujący sposób:

Nadań, Urzędów i Ustaw należy odmówić w chwili, gdy zostaną przegłosowane przez Zgromadzenie. Należy odrzucić te Ustawy, których celem jest dany Baron. W takim przypadku Baron natychmiast wypada w złości ze Zgromadzenia i nałożony zostaje na niego zakaz wstępu na Zgromadzenie. Nie może on głosować nad kolejnymi Ustawami.

Prawa mogą zostać odrzucone w chwili, kiedy Baron zmuszony będzie postępować według tych praw, np. jeżeli prawo nakłada podatek dochodowy od koron zebranych podczas następnej fazy Zbierania Podatków, to Baron może poczekać aż do następnej fazy Zbierania Podatków i dopiero wtedy odmówić płacenia podatku, a w konsekwencji zostać wykluczony ze Zgromadzenia.

Baron nie może odrzucić decyzji Zgromadzenia która pozbawia go tytułu lub nadania.

Baronowie, którzy mają zakaz wstępu na Zgromadzenie, nie biorą w nim udziału aż do końca gry - chyba że zakaz ten zostanie zniesiony poprzez głosowanie podczas Zgromadzenia. Jeżeli zakaz

PRZYKŁAD ZACIĄGU NAJEMNIKÓW



Jest początek fazy Akcji podczas trzysobowej rozgrywki. W poprzednich rundach Baron Thomas Edmund Madder użył karty 'Draft Soldiers' by położyć swój znacznik na pierwszym polu Toru Najemników bez płacenia kosztu. Baron Mieczysław Niebieski najpierw użył karty 'Draft Soldiers' by położyć znacznik na drugim polu Toru, a następnie za pomocą karty 'Versatile Strategy' położył swój znacznik na trzecim polu płacąc za to 5 koron.

1. Przewodniczący odsłania pierwszą kartę Akcji. Jest to 'Draft Soldiers' Barona Raoula d'Emerande. Za darmo kładzie on swój znacznik na czwartym, ostatnim wolnym polu Toru Najemników (w grze trzysobowej dostępne są tylko cztery pola, o jedno więcej niż liczba graczy). Karta ta uruchamia Zaciąg Najemników. (Uwaga: jeżeli z jakiegoś powodu czy to braku pieniędzy czy innego Baron d'Emerande nie chciałby położyć swojego znacznika na Torze Najemników, to miałby do tego pełne prawo. Niemniej jednak jego karta wciąż powędrowała by na pole 'Wages'. Jeżeli karta uruchamia specjalną fazę Żołdu, to najpierw następuje Żołd, a dopiero potem Zaciąg Najemników.)

2. Baron Madder pierwszy wybiera, których z czterech dostępnych Najemników najmie. Wybiera

Anglików o sile 150. Płaci on do skarbca 3 korony, bierze kartę najemników i decyduje się przydzielić ją do swojej Twierdzy. Następnie zabiera swój znacznik z Toru Najemników.

3. Kolejny jest Baron Niebieski, który wybiera Polaków o sile 100. Ponieważ wśród kart Najemników znajdują się dwa oddziały polskie i jako że Baron Niebieski ma dwa swoje znaczniki na Torze, to może od razu wziąć dwie karty. Baron Niebieski decyduje się wynająć oba oddziały Najemników, zapłacić za obie karty (w sumie 3 korony) i usunąć oba swoje znaczniki z Toru. Decyduje on przyłączyć oba oddziały do swojego Szlachcica, Louisa de Cyan, który obecnie znajduje się poza planszą.

4. Na końcu Baron d'Emerande wynajmuje oddział rumuński o sile 50. Płaci 1 koronę i dołącza najemników do Lorenza von Linden, który przebywa obecnie w mieście Kovel.

Tak zakończył się Zaciąg Najemników. Dociąga się cztery nowe karty Najemników, które kładzie się obok Toru Najemników tych będzie można nająć w przyszłej fazie specjalnej Zaciągu Najemników.

zostanie zdjęty, np. poprzez przegłosowanie Wolnego Wniosku, to dany Baron może udać się na kolejne Zgromadzenie, jednak w obecnym wciąż nie może uczestniczyć.

Jeżeli zakaz wstępu otrzyma Przewodniczący, to traci swój tytuł, a nowym Przewodniczącym zostaje Baron, który ma najwięcej żetonów Głosów (remisy rozstrzyga losowo). Baronowie, którzy zostali wykluczeni z obrad Zgromadzenia, nie mogą w żaden sposób zostać Przewodniczącymi.

ZACIĄG NAJEMNIKÓW

Zaciąg Najemników rozpoczyna się kiedy liczba znaczników Baronów na Torze Najemników równa jest liczbie graczy powiększonej o jeden.

WYNAJMOWANIE NAJEMNIKÓW

Podczas Zaciągu Najemników Baronowie mogą wynajmować Najemników, których karty leżą obok Toru Najemników. W kolejności (od Barona, którego znacznik jest na pierwszym polu Toru) Baronowie mogą wynająć jeden z dostępnych oddziałów. Baron musi natychmiast zapłacić tyle, ile wynosi żołd Najemników. Jeżeli Barona nie stać na zapłatę to nie musi wynajmować Najemników, ale musi zdjąć swój znacznik z Toru. Baron może zrezygnować z najmu w takim przypadku zdejmując swój znacznik i kolejka idzie dalej. Jeżeli Baron ma dwa lub więcej swoich znaczników na Torze, to będzie mógł wynająć większą ilość Najemników.

SPECJALNA OPCJA NAJEMNICZY TEJ SAMEJ NARODOWOŚCI

Jeżeli wśród Najemników jest kilka oddziałów tej samej narodowości, to możliwe jest, aby Baron wynajął kilka oddziałów jednocześnie. Aby to uczynić Baron musi mieć tyle swoich znaczników na Torze, ile oddziałów chce nająć. Znaczniki te nie muszą być położone obok siebie. Kiedy nadejdzie kolej Barona by wykorzystał swój pierwszy znacznik, to ogłasza on, że chce wynająć kilka oddziałów tej samej narodowości. Wtedy usuwa swoje znaczniki z Toru (dwa jeżeli wynajmuje dwa oddziały, trzy jeżeli wynajmuje trzy itd.) i płaci za wynajęcie. Kiedy Baron najmuje w ten sposób kilka oddziałów, to można je przydzielić różnym Szlachcicom.

PRZYDZIELANIE NAJEMNIKÓW

Natychmiast po wynajęciu oddziału Baron musi go przydzielić do: 1) Szlachcica w mieście lub Twierdzy Barona, 2) Szlachcica, który obecnie znajduje się poza planszą lub 3) Twierdzy Barona.

Po tym jak wszyscy mieli okazję wynająć oddziały, zdejmują się wszystkie znaczniki z Toru, karty niewynajętych Najemników wtasowuje się z powrotem do talii, a następnie ciągnie się karty nowych Najemników w liczbie o jeden większej niż liczba Baronów. Najemników tych będzie można wynająć podczas następnej fazy Zaciągu Najemników.

RUCH

Szlachciców przesuwają się zwykle przy użyciu kart 'Mobilize forces' oraz 'Versatile Strategy'. Szlachcic wykonujący ruch musi przestrzegać poniższych zasad.

Szlachcic może przesunąć się zazwyczaj tylko o jedno pole. Na drodze szlachcic może przesunąć się o 3 pola, ale w czasie ruchu nie może zejść z drogi.

Nie można przekraczać łańcuchów górskich. Rzeki można przekraczać tylko przy pomocy jednego z czterech mostów, które znajdują się na planszy.

Szlachcic nie może przejść przez pole, które zajmuje Szlachcic innego Barona lub na którym jest miast kontrolowane przez innego Barona, chyba że Baron ten wyrazi zgodę.

Szlachcic zostaje **zaznaczony** po tym jak wykona ruch i/lub atak. Należy obrócić jego kartę na drugą stronę. Zaznaczeni Szlachcice nie mogą się ruszać ani atakować (ale wciąż mogą się bronić).

PRZYKŁADY RUCHU



Nieprzekraczalne granice

Na powyższej ilustracji dwie czarne strzałki pokazują ruchy niedozwolone zielonemu Szlachcicowi. Gór nie można przekroczyć, a rzekę można pokonać tylko za pomocą mostu. W tym przypadku Szlachcic wybiera ruch przez most, co pokazuje czerwone strzałka.



Poruszanie się po drodze i blokowanie

Armia podróżująca po drodze może przesunąć się o trzy pola, nie może jednak zejść z drogi w czasie ruchu. W przykładzie powyżej zielony Szlachcic porusza się o dwa pola po drodze. Mogłby kontynuować podróż i przesunąć się o jeszcze jedno pole wzdłuż drogi gdyby nie niebieski Szlachcic, który musi wydać zielonemu pozwolenie, by ten przeszedł dalej. Zauważ, że zielony nie może opuścić drogi jeżeli zaczął już po niej podróżować.



Ruch po morzach

Zielony Szlachcic rozpoczyna swój ruch z Aleksandrii i może wykonać ruch do dowolnego obszaru, który posiada port. Po zagranii karty 'Mobilize forces' lub 'Versatile strategy', zielony Baron umieszcza Szlachcica na ikonie portu, do którego chce dopłynąć i zaznacza się jego kartę. Podczas fazy Gromadzenia odznacza zielonego Szlachcica i kładzie go na obszarze, do którego zmierzał. W przyszłej rundzie może wykonać normalnych ruch.

Więcej informacji na temat zaznaczania Szlachciców znajduje się pod koniec tej instrukcji.

RUCH NA MORZU

Szlachcic znajdujący się na obszarze z ikoną portu może udać się do innego portu. Przebiega to następująco:

1. Szlachcic rozpoczyna swój ruch na obszarze z portem. Może udać się któregośkolwiek portu na planszy. Umieść figurkę tego Szlachcica na ikonie portu docelowego i zaznacz jego kartę.
2. Podczas fazy Gromadzenia umieść wszystkich Szlachciców w portach na obszarach, na których dany port się znajduje. Odznacz wszystkich Szlachciców. Mogą oni poruszać się i/lub atakować podczas kolejnej rundy.

Przykład: *Baron Heinrich Otto Zobel używa karty 'Versatile Strategy', by przesunąć swojego Szlachcica, Sir Johna Dudleya Blacka, z Ballin (miasta portowego) to portu Cadiz. Szlachcic umieszczany jest w porcie Cadiz, a jego karta zostaje zaznaczona. Podczas fazy Gromadzenia Szlachcic ten zostaje przesunięty na obszar, który zawiera port, a jego karta zostaje odznaczona.*

Jako że Szlachcic musi zacząć swoją turę w obszarze z portem, łączenie ruchu do portu i ruchu po drodze nie jest możliwe.

Szlachcic znajdujący się na ikonie portu nie może atakować ani być atakowanym. Jego pozycja na planszy odzwierciedla morską podróż, a nie przebywanie w

mieście.

OTRZYMYWANIE ŻOŁNIERZY PODCZAS RUCHU

Podczas swojego ruchu Szlachcic może otrzymać dowolną ilość żołnierzy z Twierdzy (o ile jest na obszarze z Twierdzą) lub od **niezaznaczonego** Szlachcica, który jest w tym samym obszarze co poruszający się Szlachcic. By dodać żołnierzy do poruszającego się Szlachcica po prostu wyjmij je spod karty Twierdzy lub niezaznaczonego Szlachcica i połóż pod kartą poruszającego się Szlachcica. Szlachcic otrzymujący nowe wojska może potem kontynuować swoją podróż po drodze.

Armia, która ma na sobie znaczniki strat może otrzymywać dowolną ilość nowych żołnierzy. Jednakże Baron, który chce przekazać Szlachcicowi żołnierzy z armii, na której znajdują się znaczniki strat, musi przekazać **całą** tę armię wraz ze znacznikami (w takim przypadku lider zostaje bez armii i jest zdejmowany z planszy).

BITWY

Bitwę można rozpocząć używając kart Akcji 'Mobilize forces' albo 'Versatile Strategy'. By rozpocząć bitwę Baron musi mieć co najmniej jednego Szlachcica na obszarze, w którym znajduje się Szlachcic, miasto lub Twierdza innego Barona. Baron używający karty do rozpoczęcia bitwy staje się **atakującym**, a jego przeciwnik **obroncą**. Neutralne miasta mogą być obrońcami.

W bitwę zaangażowane są siły tylko jednego lub dwóch Baronów. Jeżeli atakujący rozpoczyna bitwę na obszarze, w którym znajduje się dwóch potencjalnych przeciwników, to musi ogłosić, którego Barona atakuje.

Wszyscy żołnierze obrońcy znajdujący się na danym obszarze biorą udział w bitwie. Atakujący może natomiast **wybrać**, które armie dowodzone przez **niezaznaczonych** Szlachciców będą walczyć. Armie atakującego dowodzone przez zaznaczonych Szlachciców i armie nie wyznaczone do udziału w bitwie nie mają na nią żadnego wpływu.

Ważne: Kiedy ogłasza się rozpoczęcie bitwy wszyscy broniący Szlachcice będący na obszarze z miastem kontrolowanym przez ich Barona są traktowani jakby byli w mieście. Atakujący Szlachcice nigdy nie są traktowani jakby przebywali w mieście.

Bitwy dzielą się na trzy rodzaje: **bitwy w polu, szturm i oblężenie**. Szturm i oblężenie mają miejsce tylko wtedy, gdy na obszarze, na którym toczy się bitwa, znajduje się miasto niekontrolowane przez atakującego. Jeżeli bitwa wybucha na polu, na którym jest miasto kontrolowane przez atakującego, to bitwę uważa się za toczącą się w polu.

BITWY W POLU

Podczas bitwy w polu Baronowie będą ciągnąć karty Losu w zależności od siły swoich armii. W zależności od pociągniętych kart armie biorące udział w

PRZYKŁAD BITWY W POLU

1. Baron d'Emerande (zielony) używa karty 'Versatile strategy' by rozpocząć bitwę.

2. Jako, że na obszarze tym znajduje się więcej niż jeden przeciwnik Baron musi wybrać, z którym będzie walczył. Wybiera armię należącą do Mieczysława Niebieskiego. Armia Thomasa Edmunda Maddera (czerwony) nie będzie miała wpływu na tą walkę.

3. Baron d'Emerande ma w tym obszarze dwie armie. Decyduje się, że obie wezmą udział w walce. Zaznaczona armia Niebieskiego będzie się broniła. Gdyby Niebieski miał więcej armii na tym obszarze to wszystkie one broniłyby się przed agresją d'Emeranda.

4. Baronowie wybierają swoich głównodowodzących. Jako atakujący d'Emerande musi wybrać pierwszy. Wybiera Szlachcica 'kwadratu' Alana of Smalt. Zdolność specjalna Ernesto di Celadon i jego +200 siły nie będą miały wpływu na tą walkę, ale jego armia, czyli polscy najemnicy o 100 siły będą walczyć w tej bitwie. Otto von Prussen będzie głównodowodzącym Niebieskiego z braku innych kandydatów. Jest on zaznaczony, więc Niebieski nie będzie mógł użyć jego zdolności specjalnej, ale wciąż otrzymuje +200 do siły.

5. Baron d'Emerande ma oddziały o łącznej sile 300, więc ciągnie 3 karty Losu. Dodatkowo 2 ciągnie z +200 siły swojego głównodowodzącego. Oddziały Niebieskiego mają 250 siły, więc ciągnie 2 karty plus 2 ze swojego głównodowodzącego. Baronowie dostali dodatkowe karty za swoich dowódców, więc teraz muszą odrzucić po dwie karty. Zostały one zaznaczone czerwonymi Xami.

6a. Zagrywa się karty. Niebieski zagrał 2 karty 'Zadaj 100 strat'. Baron d'Emerande nie zagrał żadnych kart chroniących, ale cechą jego głównodowodzącego jest

wyparowanie 100 strat, więc zielony otrzymuje tylko 100 strat, które przydzieli Ernesto di Celadon, co wystarcza, by go zabić.

6b. Zielony zagra 2 karty 'Zadaj 100 strat'. Niebieski nie może ich wyparować, więc musi przydzielić 2 znaczniki strat. Siła oddziałów w jego armii jest większa niż straty, więc Otto von Prussen przeżywa. Obaj Baronowie wciąż mają w walce swoich Szlachciców, więc przystępują do zliczania zwycięstw. Baron d'Emerande zagrał 1 kartę '+1 Zwycięstwo', a Niebieski żadnej, więc d'Emerande osiąga częściowe zwycięstwo. Bitwa zostaje zakończona, a Niebieski musi się wycofać. Na końcu Baron d'Emerande musi przeprowadzić śmierć Ernesto di Celadona.

bitwie mogą odnosić **straty** lub **wygrywać potyczki**.

Poniżej przedstawiona jest mechanika bitwy:

PRZYGOTOWANIA DO BITWY

1. Wyznaczenie dowódców: Jeżeli któraś z walczących stron ma na placu boju więcej niż jednego Szlachcica to musi zdecydować, który z nich będzie **głównodowodzącym** podczas tej bitwy. **Tylko głównodowodzący może korzystać ze zdolności specjalnej oraz +200 do siły.** Szlachcice, którzy nie są głównodowodzącymi, nie mają wpływu na bitwę. Głównodowodzący Szlachcic dowodzi **wszystkimi** żołnierzami na placu boju niezależnie do tego, do kogo są oni dołączeni (przypominamy, że po stronie obrony walczą wszyscy, a po stronie atakującej tylko ci wyznaczeni przez Barona). Atakujący Baron wyznacza swojego głównodowodzącego jako pierwszy. Jeżeli atakujący lub broniący się Baron ma tylko jednego Szlachcica w tej bitwie to automatycznie zostaje on głównodowodzącym.

2. Pociągnięcie kart Losu: Każdy Baron

ciągnie karty Losu po jednej za każde 100 siły jego żołnierzy, a także dwie karty za +200 siły **głównodowodzącego** Szlachcica. Pamiętaj, by brać pod uwagę znaczniki strat (każdy zmniejsza siłę wojska o 100).

3. Odrzucenie kart Losu: 200 dodatkowych punktów siły Szlachcica pochodzi z jego zdolności przywódczych oraz taktycznych, a nie z tężyzny fizycznej. By to odzwierciedlić każdy Baron musi wybrać i odrzucić dwie karty Losu (zakryte na spód talii Losu).

Jeżeli jednak oznaczałoby to, że zostanie bez kart (ponieważ pociągnął tylko dwie karty) to może jedną z nich zachować.

Jeżeli gracz chce to może odrzucić więcej niż dwie karty.

4. Odkrycie kart Losu: Obaj Baronowie odsłaniają swoje karty w tym samym momencie i obliczają wynik bitwy.

WYNIK BITWY

Po tym jak Baronowie odsłaniają swoje karty procedura jest następująca:

1. Dociąganie kart Losu: Za każdą kartę, która mówi 'Draw 1 Fate' (Dociągnij 1 kartę Losu), dany Baron dociąga jedną kartę. Dociągnięte karty dołącza do reszty odkrytych kart. Jeżeli nowo pociągnięte karty również mówią, by dociągnąć kolejne karty, Baron to robi.

2. Sumowanie strat: Następnie obaj Baronowie sumują straty we własnych wojskach. Robią to równocześnie.

Atakujący sumuje zagrane przez siebie karty 'Deal 100 casualties' (Zadaj 100 strat), a broniący się sumuje zagrane przez siebie karty 'Prevent 100 casualties' (Obroni 100 strat). Jeżeli atakujący zadał więcej strat niż broniący wybronił, to wojska broniące otrzymują tyle znaczników strat, ile wynosiła różnica. Następnie broniący się sumuje swoje karty 'Deal 100 casualties', a atakujący swoje 'Prevent 100 casualties'. Jeżeli broniący zadał więcej strat niż atakujący wybronił, to wojska atakujące otrzymują znaczniki strat w ilości odpowiadającej różnicy.

Podczas sumowania kart Baronowie muszą także zdecydować czy użyć

specjalnej zdolności swojego głównodowodzącego. Wszyscy Szlachcice z symbolem gwiazdy mają zdolność 'May inflict 100 extra casualties in battle' (Może zadać dodatkowe 100 strat w bitwie), a Szlachcice z symbolem kwadratu posiadają zdolność 'May prevent 100 casualties in battle' (Może obronić 100 strat w czasie bitwy). Jeżeli któraś z tych zdolności zostanie użyta, to należy ją traktować jako kolejną kartę Losu zadającą straty lub broniącą przez nimi.

3. Zadanie strat: Za każde poniesione 100 strat Baron musi wyznaczyć armię, która te straty poniesie. Po jednym przydziela znaczniki strat do armii. Armia może przyjąć na siebie tylko tyle strat, ile ma żołnierzy. Jeżeli liczba strat jest równa lub większa niż liczba żołnierzy, to Szlachcic dowodzący armią ginie (więcej informacji na ten temat w rozdziale 'Śmierć Szlachcica'), a armia ta nie może otrzymywać więcej znaczników strat. Jeżeli wszyscy Szlachcice danego Barona biorący udział w bitwie zginą, to nie może on już przydzielać znaczników strat.

Broniący się Baron może poczekać aż atakujący Baron rozda swoje znaczniki strat zanim sam to zrobi.

Jeżeli w tym momencie ani atakujący ani broniący się Baron nie mają żywych Szlachciców na polu walki - **przejdź** od razu do punktu 5.

4. Podliczenie zwycięstw: Jeżeli co najmniej jeden Szlachcic przeżył bitwę, to Baronowie sumują karty '+1 Victory in battle' (+1 zwycięstwo w bitwie). Baron, który w bitwie używa Szlachcica ze zdolnością specjalną '+1 Victory in battle' otrzymuje dodatkowy punkt zwycięstwa. Punkty te symbolizują sukcesy na polu walki, które przyczyniają się do ostatecznego zwycięstwa. Istnieją trzy możliwe wyniki bitwy:

- **Pełne zwycięstwo:** Jeden z Baronów ma co najmniej dwa punkty przewagi na drugim. Wszyscy Szlachcice przegranego umierają.

- **Częściowe zwycięstwo:** Jeden Baron ma jeden punkt zwycięstwa więcej niż drugi. Szlachcice przegranego Barona muszą się wycofać (patrz poniżej)

- **Remis:** Obaj Baronowie mają tyle sami punktów. Nic się nie dzieje.

5. Śmierć Szlachciców: Obaj Baronowie zajmują się swoimi poległymi Szlachcicami (patrz poniżej). Znaczniki strat znajdujące się na armii dowodzonej przez Szlachcica, którzy przeżył bitwę,

pozostają na tej armii aż do odsłonięcia neutralnej karty Akcji 'Muster troops'.

Tak kończy się bitwa, nawet jeżeli Baronowie wciąż mają Szlachciców na tym polu.

ATAK NA MIASTO

Baron może zaatakować miasto tylko gdy:

- 1) Miasto jest neutralne, a on jest jedynym Baronem na tym obszarze.
- 2) Miasto jest neutralne, a on otrzyma pozwolenie od innych Baronów, którzy są na tym obszarze.
- 3) Miasto kontrolowane jest przez innego Barona, a atakujący jest jedynym Baronem, który ma na tym polu armie (oprócz Barona kontrolującego miasto)
- 4) Miasto kontrolowane jest przez innego Barona, a atakujący Baron dostanie pozwolenie innych Baronów, którzy znajdują się na tym obszarze (oprócz Barona kontrolującego miasto).

Atakować miasto można na dwa sposoby, a każdy z nich ma swoje wady i zalety. Kiedy gracz zdecyduje się na atak na

miast to musi określić czy je **szturmuje** czy **oblega**.

Szturmowanie miasta jest najszybszą drogą do jego zdobycia, ale też najbardziej niebezpieczną. Szturm niszczy także mury obronne miasta i obniża przez to jego obronność w następnych walkach.

Obłężenie miasta jest bezpieczniejszym sposobem na jego zdobycie, ale zabiera więcej czasu. Zaletą obłężenia jest to, że atakujący nie ponosi żadnych strat, a mury pozostają nienaruszone.

SZTURMOWANIE MIASTA

By przypuścić szturm na miasto postępuj zgodnie z zasadami walki w otwartym polu z poniższymi wyjątkami:

SIŁA MIASTA

Obronca dodaje siłę miasta do siły swoich broniących żołnierzy. Podczas ciągnięcia kart Losu obrońca ciągnie karty w liczbie odpowiadającej sile jego armii **oraz** sile miasta (także tutaj 100 siły odpowiada 1 karcie), np. jeżeli żołnierze z siłą 200 bronią miasta Vecht, które ma 300 siły, to obrońca ciągnie 5 kart, plus 2 za głównodowodzącego, czyli w sumie 7. Gdyby Vecht został wcześniej

PRZYKŁAD SZTURMU

1. Baron Thomas Edmund Madder ma w walce żołnierzy o siłę 200, więc ciągnie 2 karty Losu i 2 dodatkowe ze zdolności głównodowodzącego. Następnie odrzuca 2 karty Losu (zaznaczone czerwonym X). Inny gracz ciągnie 2 karty Losu za neutralne miasto. Nie odrzuca żadnych kart, ponieważ miasto nie ma głównodowodzącego.

2. Baron Madder zadaje miastu 200 strat (100 z karty i 100 ze zdolności specjalnej głównodowodzącego). Umieszcza on 2 wylomy na mieście. Miasto zadaje armii Barona 100 strat, które zostają wyparowane przez drugą kartę Barona.

3. Bitwa się kończy ponieważ siła miasta została zmniejszona do zera - Baron Madder kładzie pod miastem swój znacznik kontroli.

Znaczniki wylomów pozostają na Froli do momentu aż nie zostaną one naprawione. Do tego momentu miasto nie zapewnia żadnych dodatkowych kart podczas bitwy.

ufortyfikowany, to obrońca ciągnąłby aż 8 kart.

Kiedy atakowane jest neutralne miasto, karty dla niego ciągnie dowolny gracz, który nie jest napastnikiem. Jako że neutralne miasta nie mają głównodowodzących, to nie odrzuca on dwóch kart.



WYŁOMY

Kiedy broniąca się armia otrzymuje straty to Baron może zdecydować, że zamiast przyznawać żetony strat swoim wojskom, doda żeton wyłomu do miasta. Każdy wyłom równy jest stracie 100 siły, a miasto może przyjąć tyle wyłomów ile ma siły, np. miasto o sile 400 może przyjąć 4 wyłomy, czyli równowartość 4 znaczników strat. Umieść obok miasta znacznik wyłomu za każdy dokonany wyłom. Każdy wyłom redukuje siłę miasta o 100, więc miasto z 400 siły po otrzymaniu jednego wyłomu może przyjąć jeszcze tylko trzy kolejne.

Kiedy obrońca ponosi więcej niż 100 strat, to może je rozdzielić między swoją armię a miasto w dowolny sposób. Kiedy siła miasta zostanie zredukowana do zera to nie może ono przyjmować więcej wyłomów. Następne straty będzie ponosić broniąca się armia.

Wyłomy pozostają na miastach po zakończeniu bitwy. Obniżają one siłę miasta podczas kolejnych bitew, chyba że zostaną naprawione (za pomocą karty 'Upgrade defences').

ZDOBYCIE MIASTA PRZEZ SZTURM

Podczas szturmowania atakujący może zdobyć miasto poprzez zadanie wystarczającej ilości strat/wyłomów by zabić broniących się Szlachciców i sprowadzić do zera siłę miasta.

Atakujący może także zdobyć miasto podczas szturmowania poprzez osiągnięcie pełnego lub częściowego zwycięstwa, które opisane zostały w mechanice bitwy w polu. Możliwe jest więc zdobycie nienaruszonego miasta. W przypadku częściowego zwycięstwa broniący miasta Szlachcic musi się wycofać na sąsiednie pole tak jak w przypadku bitwy w polu.

Kiedy Baron zdobędzie miasto, kładzie pod nim swój znacznik kontroli.

OBLEGANIE MIASTA

Atakujący może zdecydować się na obłężenie tylko jeżeli siła jego wojsk jest większa niż siła obrońcy. Podczas porównywania siły obrońca bierze pod



Baron d'Emerande poprzez użycie karty Akcji 'Mobilize forces' przesuwa armię prowadzoną przez Ernesto di Celadona do obszaru, w którym znajduje się miasto Monz i rozpoczyna tam bitwę. Jako że dysponuje tylko 50 siły z żołnierzy, to decyduje się na obłężenie. Może to zrobić, ponieważ w takim przypadku ma 250 siły (50 żołnierzy plus 200 głównodowodzącego), a siła tego neutralnego miasta wynosi tylko 200. Baron d'Emerande umieszcza na

mieście znacznik obłężenia i zaznacza swojego Szlachcica. Jeżeli Ernesto di Celadon lub innych zielony Szlachcic będzie oblegał to miasto ponownie podczas kolejnej rundy, a obecne obłężenie nie zostanie przerwane, to Baron d'Emerande przejmie miasto Monz.

uwagę siłę miasta. Obie strony doliczają też +200 siły wynikające z głównodowodzącego. Nie dodaje się natomiast siły wynikającej ze specjalnych zdolności Szlachciców. Można oblegać neutralne miasto w takim przypadku o b r o Ń c a n i e p o s i a d a głównodowodzącego.

By rozwiązać obłężenie zastosuj podane poniżej zasady.

Po tym jak Baron zadeklaruje obłężenie miasta połóż znacznik obłężenia na mieście.

Szlachcic znajdujący się w obleganym mieście nie może się ruszać, przekazywać ani otrzymywać żołnierzy podczas fazy Gromadzenia czy Zaciągu Najemników. Oblegane miasto nie generuje Wpływu podczas fazy Gromadzenia i nie generuje dochodu podczas fazy Zbierania podatków. Oblegane miasto nie może być naprawiane ani fortyfikowane.

Szlachcice w obleganym mieście mogą atakować oblegające armie za pomocą kart 'Mobilize forces' i 'Versatile strategy'. Atak taki uważany jest za walkę w polu, więc atakujący nie otrzymuje dodatkowych kart wynikających z siły miasta.

Jeżeli broniący miasta (lub którykolwiek inny) Baron zaatakuje oblegających i bądź zabić wszystkich Szlachciców, bądź zmusi ich do ucieczki, lub też oblegająca armia ruszy się z tego obszaru z jakichkolwiek względów, to obłężenie

zostaje przerwane. By to oznaczyć usuń znacznik obłężenia.

Jeżeli w następnej rundzie gry (po tej, w której zainicjowano obłężenie) ten sam Baron ponownie zadeklaruje obłężenie miasta - bez przerwania obłężenia pomiędzy rundami - to miasto automatycznie wpada w ręce oblegającego go Barona. Wszyscy broniący się w mieście Szlachcice zostają zabici.

Zauważ, że w drugiej rundzie atakujący wciąż musi mieć więcej siły niż wojska broniące się w mieście. Jednakże atakujący musi mieć więcej siły tylko kiedy deklaruje obłężenie jeżeli siła oblegającej armii zostanie zmniejszona pomiędzy dwoma obłężeniami (np. tylko część żołnierzy opuści obszar albo karta U s t a w y o s ł a b i a r m i ę głównodowodzącego) obłężenie nie zostaje przerwane.

ATAK NA TWIERDZĘ

Twierdze to ufortyfikowane zamki Baronów. Można je atakować dokładnie w taki sam sposób jak miasta - mogą być szturmowane albo oblegane.

Możliwe jest, że obrońca będzie miał w Twierdzy żołnierzy, ale nie Szlachcica. W takim przypadku nie otrzymuje dwóch dodatkowych kart Losu, jako że nie ma głównodowodzącego. Bitwa kończy się natychmiast gdy siła Twierdzy zostanie zredukowana do zera, a żołnierze otrzymują straty w wysokości równej lub większej niż ich siła. Żołnierze ci

usuwanie są z planszy razem z Twierdzą (patrz poniżej).

Jeżeli któryś z Baronów zniszczy Twierdzą innego Barona to natychmiast otrzymuje połowę jego koron (zaokrąglając w dół) i uzyskuje kontrolę nad jednym z jego miast (decyduje przegrany). Te dwie nagrody symbolizują żądania, jakie musi spełnić przegrany Baron, by uniknąć egzekucji.

Zniszczona Twierdza jest usuwana z planszy, a pokonany Baron **nie otrzymuje żadnych znaczników Wpływu podczas następnej fazy Gromadzenia**. Pokonany Baron może położyć swoją Twierdzą z powrotem na planszy podczas fazy Gromadzenia (tuż przed położeniem na planszy Szlachciców) w dowolnym obszarze Królestwa, które nie zawiera niezniszczonych miast lub Szlachcica albo Twierdzy innego Barona.

WYCOFYWANIE SIĘ

Niemożliwe jest aby armia dobrowolnie wycofała się z bitwy. Jeżeli przyszedł obrońca nie chce zostać zaatakowany to powinien wykupić się z bitwy zanim napastnik zadeklaruje atak (więcej na temat 'Targowania się' znajduje się poniżej).

Jeżeli Szlachcic zostaje zmuszony do ucieczki to należy postępować według podanych poniżej punktów:

1. Losowanie dezertarów: Pociągnij 1 kartę Losu. Jeżeli wycofująca się armia ma najemników o narodowości pasującej do tej na wylosowanej karcie to Baron musi wskazać jeden oddział tej narodowości, a następnie go odrzucić. (Wtasuj go z powrotem do talii Najemników.)

2. Ruch wycofującą się armią: Szlachcice wycofują się nawet wtedy, gdy są zaznaczeni. Jeżeli wycofuje się więcej niż jeden Szlachcic to nie muszą oni wycofywać się na ten sam obszar. Wycofujący się Szlachcic(e) musi zostać przesunięty na sąsiedni obszar, który nie zawiera miast ani Szlachcica innego Barona. Jeżeli nie ma takiego obszaru to Szlachcic zostaje zaznaczony i przeniesiony do Twierdzy swojego Barona. Jeżeli Twierdza jego Barona znajduje się pod oblężeniem lub jest obecnie poza planszą to Szlachcic ginie. Armia nie może wycofywać się przez morze, więc Szlachcic zmuszony do wycofania się z obszaru zamorskiego ginie.

ŚMIERĆ SZLACHCICA

WSKAZÓWKI ODNOŚNIE STRATEGII

Poniżej znajdują się trzy wskazówki dotyczące strategii w Warrior Knights.

POCZĄTKOWA STRATEGIA

Na początku gry ważne jest zajęcie jak największej liczby neutralnych miast. Istnieją dwie strategie służące temu celowi:

1. Baron tworzy cztery małe armie i podczas pierwszej tury oblega tak wiele miast jak tylko może.

2. Baron tworzy mniejszą liczbę armii, które są jednak silniejsze i szturmują miasta podczas pierwszej tury.

RADZENIE SOBIE Z POLAMI FAZ SPECJALNYCH

Baron nie zawsze będzie miał dostęp do wszystkich swoich kart Akcji, ponieważ część z nich będzie się znajdować na

polach Faz Specjalnych na planszy. Ważne jest, aby wiedzieć, do których kart ma się obecnie dostęp i jakie fazy mogą one uruchomić. Doświadczeni gracze będą używać pól Faz Specjalnych by przeszkadzać swoim oponentom jednocześnie na tym korzystając.

STRATEGIE BITEWNE

Jeżeli Baron walczy z małą armią to możliwe jest, że zada jej wystarczająco dużo strat, by ominąć zliczanie punktów Zwycięstwa. Jeżeli Baron zdaje sobie sprawę, że przegra, może skupić się na zadaniu przeciwnikowi jak największej ilości strat.

Są sytuacje, w których Baron będzie chciał odrzucić większą ilość kart niż tylko dwie, np. podczas szturmowania na miasto, jeżeli atakująca armia znacznie przewyższa siłą przeciwnika, to może on odrzucić wszystkie karty zadające straty by zając miasto nie uszkadzając go.

Ten świat jest zdradziecki dla Szlachciców i wojska, który za nim idzie. Krwawe bitwy i kiepska opieka medyczna mogą doprowadzić do nagłej i przedwczesnej śmierci Szlachcica.

Kiedy Szlachcic umiera należy:

1. Określić dezertarów: Pociągnij 1 kartę Losu. Jeżeli wycofująca się armia ma najemników o narodowości pasującej do tej na wylosowanej karcie to Baron musi wskazać jeden oddział tej narodowości, a następnie go odrzucić. (Wtasuj go z powrotem do talii Najemników.)

2. Odrzucić straty: Za każdy znacznik strat na armii tego Szlachcica Baron musi odrzucić 100 siły Najemników. Jeżeli w armii nie ma wystarczającej siły Najemników, którą trzeba odrzucić, to należy odrzucić tak wiele kart Najemników, jak to tylko może, by nie przekroczyć wartości strat. Wszystkie znaczniki strat są usuwane. Zauważ, że lojalni Żołnierze nigdy nie są odrzucani z powodu strat.

3. Usunąć Szlachcica z planszy i odrzucić wszystkie urzędy jakie sprawował.

4. Dziedzic: Dziedzic Szlachcica (ta sama figurka) bierze pozostałą armię i zostaje umieszczony na planszy w fazie Gromadzenia (więcej informacji w rozdziale 'Powrót Szlachcica na planszę'). Jeżeli Szlachcic nie posiada Dziedzica to wszyscy Najemnicy z tej armii zostają z powrotem wtasowani do talii

Najemników, a lojalni Żołnierze zostają **całkowicie usunięci z gry**. Jest to jedyny sposób w jaki można stracić lojalnych Żołnierzy.

Przykład: *Ginie żółty Szlachcic Jean'Luc d'Ambre z przyłączonymi lojalnymi żołnierzami o sile 200, angielskimi Najemnikami o sile 50, angielskimi Najemnikami o sile 100 i polskimi Najemnikami o sile 100. Ciągnie kartę Losu by określić dezertarów, a wynikiem są Anglicy. Decyduje się odrzucić angielskich Najemników o sile 50. Ambre ma na sobie 5 znaczników strat, więc odrzuca pozostałych Najemników o łącznej sile 200 oraz wszystkie znaczniki. Następnie Baron zdejmuje Andre i jego lojalnych Żołnierzy z planszy, na którą będzie mógł wrócić podczas fazy Gromadzenia.*

ZWYCIĘSTWO W GRZE

Ma początku fazy Gromadzenia należy sprawdzić czy któryś z Baronów kontroluje więcej niż połowę niezniszczonych miast (nie liczą się miasta zamorskie). W takim przypadku zostaje on zwycięzcą, a gra się kończy.

Alternatywnie, zabranie ostatniego żetonu Wpływu z puli oznacza, że minęła ostatnia tura. Jeżeli zabrakło Wpływu dla kogoś z Baronów to otrzymuje on żetony, które nie leżały w puli. Wciąż należy sprawdzić czy nie wybuchną Bunt.

Po tej fazie Gromadzenia Baron, który

posiada największą ilość żetonów Wpływów, koronowany jest na króla, a gra się kończy.

Jeżeli dwóch lub większa liczba Baronów remisuje w żetonach Wpływów to sprawdza się kto kontroluje najwięcej miast (tutaj liczą się także miasta zamorskie). Jeżeli tutaj także jest remis to wygrywa gracz, który ma w sumie największą ilość koron, Wiary i Głosów. Jest mocno nieprawdopodobne, aby po podliczeniu tych żetonów wciąż był remis, ale gdyby tak się stało to wygrywa Baron z największą ilością wojsk na planszy. Jeżeli wciąż jest remis to nikt nie zostaje Królem, a rozgrywka nie ma zwycięzcy.

INNE ZASADY

Poniższa sekcja wyjaśnia pozostałe zasady i pomysły.

ZAZNACZANIE SZLACHCICÓW

Po tym jak Szlachcic zakończy swój ruch czy bitwę należy go **zaznaczyć**. Robi się to poprzez odwrócenie karty na drugą stronę, na której widnieje napis 'exhausted'. Zaznaczeni Szlachcice nie mogą się ruszać ani atakować, ale wciąż bronią się przed atakiem na normalnych zasadach.

FORTYFIKOWANIE MIAST

Kiedy miasto zostanie raz ufortyfikowane to pozostanie takie nawet jeżeli przejmie je inny Baron niż ten, który miasto fortyfikował. Fortyfikacje zostają zdjęte tylko w przypadku, gdy miasto staje się z powrotem neutralne.

Kiedy Baron zdobywa miasto to natychmiast kładzie pod jego figurką swój znacznik kontroli. Znacznik układa się stroną z napisem 'fortified' (ufortyfikowane) do dołu, chyba że miasto było ufortyfikowane w momencie przejścia go wtedy znacznik kładzie się stroną 'fortified' do góry. Wyłomy poczynione w trakcie zdobywania miasta wciąż na nim zostają (można je usunąć gdy pojawi się neutralna karta akcji 'Upgrade defences').

Jeżeli ufortyfikowane miasto w jakiś sposób znów stanie się neutralne (np. w wyniku buntu) to Baron natychmiast zabiera swój znacznik kontroli, a miasto traci fortyfikacje. Wszystkie wyłomy pozostają na mieście.

Jeżeli siła ufortyfikowanego miasta zostanie sprowadzona do zera to traci ono swoje fortyfikacje. Odwróć znacznik kontroli na nieufortyfikowaną stronę i



zdejmij jeden znacznik wyłomu, by miasto wciąż miało zero siły.

NISZCZENIE MIAST

Zamiast przejmować miasto Baron może zdecydować, że chce je zniszczyć. Baronowie mogą podjąć taką decyzję tylko natychmiast po uzyskaniu kontroli nad miastem. Gdy Baron niszczy miasto to zdejmuje jego figurkę z planszy razem ze swoim znacznikiem kontroli. Następnie Baron ten otrzymuje potrójny dochód tego miasta.

Zniszczone miasta nie mogą być kontrolowane przez żadnego z Baronów.

SZLACHCIC POWRACAJĄCY NA PLANSZĘ

Szlachcic może znajdować się poza planszą z wielu powodów: ponieważ nigdy nie dostał wojska, więc nie mógł być ustawiony na planszy; ponieważ oddał całe swoje wojsko do Twierdzy czy przekazał je innemu Szlachcicowi i musiał zostać zdjęty z planszy; czy z powodu śmierci. Pod koniec fazy Gromadzenia Baronowie mają szansę wprowadzić do gry Szlachciców, którzy są poza planszą, na zasadach podanych poniżej. W przypadku śmierci Szlachcica na planszę wraca jego dziedzic.

Powracanie Szlachciców na planszę zaczyna Przewodniczący Zgromadzenia, a następnie kolejni gracze zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Najpierw jednak Baron ma szansę przenieść oddziały pomiędzy Szlachcicami, którzy obecnie są poza planszą. Po prostu zbiera wszystkie oddziały Szlachciców, którzy są poza planszą i na nowo je przyporządkowuje (tylko do Szlachciców, którzy są poza planszą).

Następnie oddziały, które są obecnie w

Twierdzy Barona mogą zostać przyporządkowane do Szlachcica, który znajduje się obecnie poza planszą. Jeżeli oddziały te mają na sobie znaczniki strat, to Baron musi przyporządkować wszystkie oddziały na raz, razem ze znacznikami.

Na końcu Baron *musi* ustawić na planszy w swojej Twierdzy lub mieście, które kontroluje (ale nie w obleganym mieście) **S z l a c h c i c a , k t ó r y m a przyporządkowany co najmniej jeden oddział.**

Szlachcic bez oddziałów nie może pojawić się na planszy.

Przykład: Jest ostatni etap fazy Gromadzenia. Baron Umberto da Viola ma poza planszą 3 Szlachciców: Renaud de Malve przekazał wszystkie swoje oddziały, Geoffrey Lavender nigdy nie miał żadnych oddziałów, a Guntram von Flieder zginął podczas fazy Akcji. Guntram ma dołączony 1 oddział lojalnych Żołnierzy o sile 100.

Najpierw Baron Viola może przenieść oddziały znajdujące się poza planszą. Bierze oddział od von Fliedera i przekazuje go Geoffrey'owi Lavender. Następnie przekazuje swoje oddziały z Twierdzy do Szlachciców, którzy są poza planszą. Wcześniej w tej rundzie Baron Viola wynajął dwa oddziały Najemników, które przydzielił do swojej Twierdzy. Teraz przydziela jeden z tych oddziałów von Fliederowi, a drugi Lavenderowi. Na końcu umieszcza von Fliedera w kontrolowanym przez siebie Monz, a Geoffreya Lavender w swojej Twierdzy. Renaud de Malve nie ma przydzielonego żadnego oddziału, więc pozostaje poza planszą.

TARGOWANIE SIĘ

Przepływ pieniędzy i przysług między Baronami może odbywać się w dowolnym momencie rozgrywki. Jeden gracz może zapłacić drugiemu, by ten wydał punkt Wiary czy zagłosował w określony sposób, ale nie można kupić czy wymieniać się samymi żetonami Wiary czy Głosów. Nie można też przekazywać wpływów, nadań, urzędów czy oddziałów. Można prosić o przysługi, można je wyświadczać, ale umowy nie są wiążące i zdradzenie innego Barona jest jak najbardziej zgodne z zasadami.

SKOŃCZYŁY SIĘ KOMPONENTY?

Gdy skończy się jakaś talia kart, to należy przetasować stos kart odrzuconych, by utworzyć nową.

Możliwe jest, że podczas rozgrywki skończą się żetony czy znaczniki (takie jak korony, Wiara, Głosy czy Wpływy). Można przyjąć, że wszystkie znaczniki i żetony występują w nieograniczonej ilości i zastąpić je dowolnymi znacznikami jeżeli zajdzie taka potrzeba.

ZASADY GRY PRZY ROZGRYWCE DO DWÓCH DO PIĘCIU OSÓB

Kiedy gra toczy się w mniej niż sześć osób, to pewna ilość miast na obszarze Królestwa zostanie losowo (za pomocą kart Losu) zburzona na początku gry. Ich ilość to:

Gra w 2 osoby 11 zniszczonych miast
Gra w 3 osoby 7 zniszczonych miast
Gra w 4 osoby 5 zniszczonych miast
Gra w 5 osoby 3 zniszczonych miast

Następnie należy przetasować talię Losu.

W grze na dwie lub trzy osoby nie można ustawiać Twierdz w zewnętrznym rzędzie czy kolumnie.

W grze na dwie osoby zmienia się zasada głosowania podczas Zgromadzenia. Po ogłoszeniu przez Przewodniczącego kolejności głosowania każdy Baron w sekrecie notuje na kartce papieru ile głosów zamierza przeznaczyć na konkretną Ustawę. Zapisana liczba nie może być większa niż ilość Głosów posiadanych przez Barona. Następnie Baronowie jednocześnie odsłaniają swoje kartki, zliczają Głosy, a Ustawy wchodzi (lub nie) w życie.

ZASADY OPCJONALNE I WARIANTY

Doświadczeni gracze mogą spróbować rozgrywki z jedną lub kilkoma zasadami podanymi poniżej. Przed rozpoczęciem

rozgrywki wszyscy gracze muszą zgodzić się na warianty, które mają być zastosowane w nadchodzącej partii.

DŁUGOŚĆ ROZGRYWKI

Można manipulować długością rozgrywki poprzez dodawania i odejmowanie Wpływów z puli. Jeżeli chcecie grać krócej - połóżcie w puli po 8 żetonów Wpływu na gracza, a jeżeli chcecie grać dłużej, to ich liczba powinna wahać się pomiędzy 12 a 15.

PRAWDZIWIE WOLNE WNIOSKI

Bardziej doświadczeni gracze mogą pozwolić sobie na większą swobodę przy wolnych wnioskach, np. któryś z Baronów może zaproponować zakaz obłędów czy nakaz poruszania się tylko drogami. Przy tej opcji Wolne Wnioski ogranicza tylko zdrowy rozsądek. Jedyną niezmienną rzeczą jest fakt, że Wolny Wniosek musi zostać przegłosowany, by wejść w życie.

WYMIANA DZIEDZICÓW

Interesującym wariantem jest możliwość wymiany dziedziców Szlachciców między Baronami, co ma skutkować większą trwałością przymierza. W tym wariantcie każdy Szlachcic ma jednego dziedzica (użyj monety czy kawałków kartki by ich oznaczyć) i każdy Baron może przekazać dowolnych dziedziców swoich Szlachciców innemu Baronowi. Kiedy inny Baron ma dziedzica przeciwnika, to może używać go do targowania się poprzez grożenie dziedzicowi śmiercią, co przekłada się na permanentną śmierć Szlachcica. Jeżeli Szlachcic zginie, to może zostać przywrócony na planszę tylko wtedy, gdy jego Baron ma jego żywego dziedzica.

Jeżeli używacie tego wariantu, to wszyscy Szlachcice mają dziedziców na początku gry. Jeżeli jakiś Szlachcic pada ofiarą karty Wydarzeń 'No Heir' (Brak dziedzica) lub 'Broken line' (Koniec linii) oznacza to, że jego dziedzic zginął i nie może mieć następnego.

ELIMINACJA GRACZY

W tym wariantcie Baron kończy grę, gdy jego Twierdza zostanie zdobyta. Wszyscy jego Szlachcice zostają zdjęci z planszy, a kontrolowane przez niego miasta stają się z powrotem neutralne. Jeżeli był Przewodniczącym Zgromadzenia lub Głową Kościoła to tytuły te przechodzą na Baronów, którzy mają odpowiednio - najwięcej Głosów lub Wiary (remisy rozstrzyga losowo).

RZĄDY SIŁY

- 18 -

Gracze mogą zagrać tylko z jedną drogą do wygranej: ten Baron, który w fazie Gromadzenia kontroluje ponad połowę nieburzonych miast, zostaje zwycięzcą. W tym wariantcie Wpływy nie mają znaczenia w kwestii wygranej i gra nie kończy się wraz z wyczerpaną pulą Wpływów. Zauważ, że ten wariant znacząco wpływa na długość rozgrywki.

TWÓRCY

Pomysł i wykonanie: Corey Konieczka
Dodatkowe pomysły: Bruno Faidutti i Pierre Clejgum
Twórca oryginału: Derek Carver
Instrukcja i edycja: James D. Torr
Opracowanie graficzne: Andrew Navaro, Brian Schomburg, Scott Nicely
Ilustracja na okładce: Francis Tsai
Grafika na planszy: Robert Lazzaretti
Graffiti: John Gravato, Tomasz Jedruszek
Kierownik produkcji: Darrell Hardy
Główny developer: Greg Benage
Wydawca: Christian T. Petersen
Testerzy: Mike Zebrowski, James Torr, Andrew Navaro, Brian Schomburg, Scott Nicely, John Goodenough, Scott Weber, Carl Hotchkiss, Matthew Pohl, Ron Devalk, Eric Saterdalen, Daniel Klooster, Brett Klooster, Terry Unger, Paul Brasch, Carl Kent, Jim Reynolds, Arthur Reynolds, Dale Beals

Specjalne podziękowania dla: Johna Gillarda, Erika Mogensena i Andy'ego Jonesa z Games Workshop za możliwość powstania tej gry; Mike'a Zebrowskiego, za wkład w tą grę

Tłumaczenie i skład: Szymon 'neishin' Szweida
Dystrybucja: Rebel Centrum Gier



ŚCIAGA

Faza Gromadzenia:

1. Sprawdź czy jest zwycięzca
2. Zbierz Wpływy
3. Sprawdź bunt
4. Koniec podróży morskich
5. Oznacz Szlachciców
6. Szlachcice wracają na planszę

Szturmy i walki w polu

Przygotowania:

1. Określ Głównodowodzących (atakujący pierwszy)
2. Pociągnij karty Losu
3. Odrzuć karty Losu
4. Odsłoń karty Losu

Rozwiązanie

1. Dociągnij dodatkowe karty Losu
2. Określ straty
3. Przelicz zwycięstwa (pominąć jeżeli któraś ze stron nie ma żywego Szlachcica)
4. Określ śmierć Szlachciców

Zgromadzenie

1. Zbierz Głosy (1+1 za każde miasto w Królestwie)
2. Wybierz p.o. Przewodniczącego (zwykle niepotrzebne)
3. Głosowanie nad wolnymi wnioskami
4. Określenie kolejności Ustaw
5. Głosowanie na Ustawy
6. Odkryj Ustawy na kolejne Zgromadzenie





**Stań w obronie legendarnego Camelot!
Jednak uważaj, wśród Rycerzy Okrągłego
Stołu czai się zdrajca!**

Cienie nad Camelot to ze wszech miar
niezwykła gra wymagająca od graczy z
jednej strony pełnej współpracy i wzajem-
nego zaufania, a z drugiej odszukania w
swoim gronie zdrajcy. Zdobądź Excalibur i
odnajdź Graala, zanim złe siły ukryją je przed
oczami śmiertelnych na wieki. Walcz z
nieustannie nacierającymi Piktami i
Saksonami i spiesz się.

Wróg
nie będzie
czekał...



**Odkryj
nowe gry
planszowe pięknie
wykonane i
niezwykle miodne.**

**Liczba graczy: 3 - 7
Wiek graczy: od 10 lat
Więcej informacji:
www.REBEL.pl/go/SoC**



**Od pierwszych minut
D-Day aż po wyzwolenie
Paryża i później...**



Memoir '44
rzuca Cię w sam środek
kluczowych bitew II Wojny Światowej,
które zaważyły na losach Zachodniej Europy: Omaha
Beach, Pegasus Bridge i wiele innych. Przejmij dowodzenie wojsk
alianckich lub niemieckich, przekonaj się, że mogło być inaczej.
Sprawdź, że nie zawsze przewaga liczebna może zagwarantować
zwycięstwo. Wspaniałe wykonanie plastikowych figurek i innych
elementów gry, płynna mechanika i zróżnicowane scenariusze
zapewnią Tobie wiele godzin niepowtarzalnej rozrywki. Oto gra, która
może rywalizować nawet ze strategicznymi grami komputerowymi!

Takiej gry planszowej jeszcze nie znałeś!!

**Liczba graczy: dla 2 osób
Wiek graczy: od 8 lat
Więcej informacji:
www.REBEL.pl/go/Memoir**

www.REBEL.pl

