

Grzegorz Bakery
MAGNACI
GRA O RZECZPOSPOLITĄ

INSTRUKCJA

Gra powstała na podstawie oryginalnego projektu Grzegorza Bakery.



OD AUTORÓW

Po otwarciu gry i rozpakowaniu jej komponentów niech każdy z Was weźmie do ręki jedną figurkę Magnata w wybranym kolorze. Od tego momentu stajecie na czele Familii – sojuszu wielu szlacheckich rodzin połączonych wspólnym interesem. Familii przewodzi wielki ród magnacki. Zwycięzcą partii zostanie ten, kto doprowadzi swoją Familię do największej świetności i na koniec gry będzie posiadał największy Majątek.

Rozłóżcie przed sobą planszę. Widzicie Rzeczpospolitą Obojga Narodów w jej kształcie około roku 1600. Dla celów gry podzieliliśmy ją na 5 Prowincji.

Każda z Prowincji graniczy z ościennym Mocarstwem, gotowym ją w każdej chwili najechać i oderwać od Rzeczpospolitej. Każde z Mocarstw reprezentują dwa pola na karty Konfliktów, które będziecie odpierać, by uchronić Prowincje przed Najazdem.

Utrata trzech Prowincji oznacza Rozbiory i przegraną wszystkich graczy. Aby do tego nie doszło, będziecie musieli współpracować.

Do niektórych Prowincji przylegają księstwa, które zdobyte, staną się Lennem Rzeczpospolitej.

Teraz weźcie do ręki karty.

Każdy z graczy otrzymuje jedną talię kart Familii, w kolorze posiadanego pionka Magnata. Znajduje się w niej 13 kart, czyli tyle samo, ile w jednym kolorze w klasycznej talii.

Zauważcie, że wartości na kartach są podobne jak na zwykłych kartach do gry. Jedyne zamiast figur (Walec, Dama, Król, As) mamy wartości 11, 12, 13, 14. Te liczby to „Siła” i zarazem „Wpływy” karty – dlatego wartości na kartach są ujęte zarówno w kole (Wpływy), jak i kwadracie (Siła). Ten kod będzie się powtarzał na wszystkich pozostałych komponentach gry.

Jak na pewno zauważycie, w każdej talii Familii znajduje się również Dama. Jest to jedyna karta, której wartości Siły i Wpływów różnią się od siebie – dlatego zostały

rozdzielone. Jej Siła wynosi 1, a Wpływy równe są 10. To inaczej niż w przypadku wszystkich pozostałych kart, których Wpływy zawsze równe są ich Siłom.

Karty to członkowie Waszych Familii, Wasz najważniejszy zasób w grze. Skierujecie ich do rywalizacji o prestiżowe stanowiska w Senacie i forsowania korzystnych praw w Sejmie (na tych polach użyjecie ich Wpływów) oraz do walki z ościennymi mocarstwami (tu z kolei użyjecie ich Siły) w taki sposób, by zdobyć jak największy Majątek i wygrać rozgrywkę.

Teraz połóżcie przed sobą pionki Posiadłości (dworaków) w swoim kolorze. Za ich pomocą będziecie oznaczać zdobywany w trakcie gry Majątek. Staną one w Prowincjach, zatem będziecie mieli silną motywację, by bronić niektórych z nich przed wrogimi Najazdami. Ważna będzie nie tylko liczba posiadanych Posiadłości, ale i sposób ich wystawienia, gdyż Posiadłości w Prowincjach, w których zdobędziecie Przewagę albo Dominację, zwiększą Wasz Majątek w sposób szczególny.

W górnej części planszy zauważycie pięć pól o rozmiarze karty do gry. To tor Senatu i Sejmu, pola na karty Senatorów i Praw, czyli miejsca, w których Wasze Famille zderzą się w walce o te atuty. Na lewo od niego znajduje się Tor wieków. Poprowadzi on Was przez cztery jednakowe etapy gry, nazywane „Wiekami”. Wiek nie oznacza stulecia, a raczej pewien symboliczny okres w historii Rzeczpospolitej. Mamy zatem Wiek Złoty i Srebrny, Wiek Brązu i Żelaza. Opisujemy je na bokach denka pudła gry. To dobry moment, by się z nimi zapoznać, jeśli jeszcze tego nie zrobiliście.

Pod Torem wieków znajduje się jeszcze jeden tor. To Tor kolejności. Już zaraz ustawicie na nim reprezentujące Was pionki Magnatów i rozpoczniecie Grę o Rzeczpospolitą!

Jaro i Waldek

PS. Będziemy Wam pomagać w poznaniu i zrozumieniu zasad gry naszymi komentarzami pisanymi *kursywą*. Podczas lektury możecie równie dobrze je zignorować, ponieważ wszystkie istotne zasady gry zapisane są zwykłym krojem pisma.

Dodażyliśmy wszelkich starań, by dostarczyć Wam produkt najwyższej jakości. Jeśli jednakże brakuje któregoś z elementów gry lub jest on uszkodzony, bardzo prosimy o kontakt z naszym wydawnictwem, np. poprzez formularz kontaktowy na stronie www.phalanxgames.pl – w celu dokonania reklamacji.

Polubcie też nasz profil na Facebooku: www.facebook.com/wydawnictwophalanx i bądźcie z nami w kontakcie. Podzielcie się swoimi uwagami na temat MAGNATÓW, bo gry projektujemy i wydajemy właśnie dla Was i zależy nam na Waszej opinii.

Podkład ilustracji planszy to oryginalna mapa z epoki. Czy potraficie znaleźć na niej swoją miejscowość?



1. KOMPONENTY GRY

PLANSZA (1)

Plansza przedstawia mapę I Rzeczypospolitej wraz z krajami ościennymi. Jest ona otoczona specjalnymi polami i torami, które mają ułatwić graczom prowadzenie rozgrywki i pamiętanie o ważnych zasadach.

Centralne miejsce na planszy zajmuje Rzeczpospolita, podzielona na 5 Prowincji. Każda z nich wyróżniona jest innym kolorem. Są to: Prusy (Borussia) – szary **1**, Litwa (Lithuania) – niebieski **2**, Ukraina (Ruthenia) – żółty **3**, Małopolska (Polonia Minor) – czerwony **4**, Wielkopolska (Polonia Maior) – biały **5**. Na mapie każda Prowincja oznaczona jest łacińską nazwą i jej herbem.

Rzeczpospolita jest otoczona przez 5 Mocarstw ościennych. Każde z nich usiłuje wpływać na jedną z Prowincji Rzeczypospolitej:

- na Prusy – Brandenburgia/Szwecja **6**,
- na Litwę – Moskwa **7**,
- na Ukrainę – Kozaczyzna/Tatarzy **8**,
- na Małopolskę – Turcja **9**,
- na Wielkopolskę – Imperium Habsburgów **10**.

Każde z Mocarstw ościennych jest przedstawione na planszy za pomocą dwóch pól na karty Konfliktów. Oznaczone są one herbami Mocarstw oraz kolorami Prowincji, z którymi sąsiadują, np. Prowincja Litwa oraz pola na karty Konfliktów Moskwy posiadają takie same, niebieskie wypełnienie, ponieważ sąsiadują one ze sobą.

Ponadto na mapie oznaczone zostały Lenna, które w trakcie gry mogą być opanowane przez graczy. Z trzema Prowincjami powiązано jedno albo dwa takie Lenna: z Litwą – Inflanty (Livonia) **11** i Smoleńszczyzna (Smolenscum) **12**, z Małopolską – Mołdawia (Moldavia) **13**, z Wielkopolską – Śląsk (Silesia) **14**.



Na planszy umieszczono także Tor wieków, na którego polach umieszcza się Królów panujących w poszczególnych Wiekach gry. Jego cztery pola oznaczają poszczególne okresy w dziejach I Rzeczypospolitej: Wiek Złoty, Wiek Srebrny, Wiek Brązu i Wiek Żelaza **15**.

Poniżej Toru wieków znajduje się Tor kolejności, który służy do oznaczania kolejności ruchów graczy w danym Wieku **16**. Pod nim znajduje się Tor czynności, który przypomina graczom, jakie czynności (fazy) należy po kolei wykonać w każdym z Wieków gry **17**.

Na prawo od Toru wieków znajdują się pola Senatu (cztery) **18** i Sejmu (pięć) **19** – oznaczone symbolami Senatorów (mitra – Prymas, klucz – Podskarbi, buława – Hetman, pieczęć – Kanclerz) oraz ustawy sejmowej. Na tych polach umieszcza się karty Senatorów (cztery), o które gracze rywalizują w Senacie, oraz karty Praw (pięć), o które gracze rywalizują w Sejmie.

Talię Praw (oznaczoną herbem Rzeczypospolitej) **20** oraz talię kart Konfliktów (oznaczoną rysunkiem skrzyżowanych pistoletu i szabli) **21** należy umieścić obok planszy.

KARTY FAMILII (65)

Każdy z graczy dysponuje podczas rozgrywki talią kart jednej Familii magnackiej (np. talią Familii Radziwiłłów w kolorze czarnym). Są one podstawowym zasobem gracza, to przy ich pomocy buduje on potęgę swojego rodu. Każda talia Familii składa się z 13 kart.

W każdym Wieku gry gracz wykorzystuje wszystkie karty ze swojej talii Familii:

- 3 karty Familii wykorzystuje na zdobywanie kart Senatorów w Senacie,
- 5 kart Familii wykorzystuje na zdobywanie kart Praw w Sejmie,
- 5 kart Familii wykorzystuje na walkę w Konfliktach godzących w Rzeczpospolitą.

W razie omyłkowego niezagrania przez gracza karty Familii podczas rozpatrywania Senatu i Sejmu oraz rozstrzygnięcia Konfliktów, brakującą kartę dobiera się losowo z kart pozostających jeszcze na ręce tego gracza (jeśli miało to miejsce w Senacie, kartę tę umieszcza się na losowym polu Senatu, na którym nie ma jeszcze karty tego gracza). Jeśli gracz zagra za dużo kart Familii, nadmiarowa karta zostaje wybrana losowo spośród zagrzanych i wraca na jego rękę.

To od gracza zależy, których kart Familii użyje w danym momencie – gdzie skieruje karty o wysokich wartościach, a gdzie słabsze. Pod koniec Interregnum każdy gracz bierze z powrotem na rękę wszystkie zagrane w tym Wieku karty Familii, tak by w kolejnym Wieku gry znów dysponować pełną talią w liczbie 13 kart.

W przypadku kart Familii przedstawiających Damy, wartość Wpływu wynosi 10, podczas gdy wartość Siły wynosi zaledwie 1. Na pozostałych kartach te wartości są sobie równe.

Karty Familii są zawsze zagrywane przez graczy na planszę zakryte (ich wartość nie jest znana przeciwnikom). Odślonięte zostają dopiero podczas rozstrzygnięcia rywalizacji o karty Senatorów/Praw i walki z kartami Konfliktów.

KARTY SENATORÓW (4)

Cztery karty Senatorów przedstawiają urzędy możliwe do objęcia w Senacie: Prymasa, Podskarbiego, Hetmana i Kanclerza.

Na karcie Senatora oznaczono możliwości, jakie daje jego karta: liczbę Posiadłości, jaką otrzymuje gracz, zdobywając tę kartę, opis akcji, jaką można wykonać kartą Senatora, symbol danej postaci (mitra – Prymas, klucz – Podskarbi, buława – Hetman, pieczęć – Kanclerz) oraz jeden z czterech Symboli Polityki Królewskiej: szablę (wojskowość), kielich (religia), dukata (finanse) albo koronę (władza).

Zdobyta karta Senatora pozostaje przed graczem, dopóki ten nie użyje jej akcji, albo do końca Interregnum, jeśli z akcji w ogóle nie skorzysta.

Po wykonaniu akcji opisanej na danej karcie Senatora kartę należy odłożyć na bok – zatem akcji z karty Senatora można użyć tylko raz w danym Wieku gry (poza Prymasem, który działa stale, przez cały Wiek).

W Interregnum wszystkie karty Senatorów powracają na odpowiednie pola Senatu na planszy.

Herb Familii na rewersie karty Familii.



Symbol Polityki Królewskiej

Liczba otrzymanych posiadłości

Nazwa urzędu



Opis akcji

Wartość Siły i Wpływu używana w Senacie, Sejmie i Konfliktach

Wartość Wpływu używana w Senacie i Sejmie

Wartość Siły używana w Konfliktach



Opis i sylwetka postaci

Herb postaci



Na starcie rozgrywki gracze dysponują zatem identycznymi zasobami – wszystkie talie Familii są takie same. Tylko i wyłącznie od zdolności graczy zależy, jaki zrobią z nich użytek!

Dama jest mocną kartą w Senacie i Sejmie, a słabą w Konfliktach. Pamiętajcie o tym, bo w pierwszej partii latwo o pomyłkę!

Jak już sami widzicie, ważne w Magnatach są zdolności wprowadzania w błąd innych graczy oraz przewidywania ich ruchów. To dokładnie tak jak w polityce – właśnie dlatego w ten, a nie inny sposób zaprojektowaliśmy zasady gry.

Karty Senatorów to cztery z pięciu najważniejszych urzędów I Rzeczpospolitej.

Prymas w okresie bezkrólewia pełnił rolę Interrexera, czyli „tymczasowego króla”, mając też ogromny wpływ na wybór kolejnego monarchy. Istotną też była jego pozycja polityczna, ze względu na fakt, że przewodził on największej i najbardziej liczącej się grupie wyznaniowej w Rzeczpospolitej.

Podskarbi sprawował pieczę nad skarbem i mennicą państwową. Strzegł klejnotów koronnych, zarządzał skarbem publicznym i nieobsadzonymi królewskimi ziemiami oraz prowadził emisję pieniądza. Do 1717 r. wypłacał też żołd wojsku Rzeczpospolitej.

Hetman był najwyższym zwierzchnikiem wojskowym na ziemiach Rzeczpospolitej, a w razie wojny dowodził armią w polu. Odpowiadał też za wywiad, organizację armii i prowadzenie doraźnej obrony niespokojnych południowo-wschodnich granic.

Kanclerz kierował kancelarią monarchy oraz był odpowiedzialny za politykę zagraniczną państwa. Dbał o praworządność w Rzeczpospolitej i pilnował, by król przestrzegał praw! Przewodził sądowi królewskiemu.

Piątym najważniejszym urzędem Rzeczpospolitej był Marszałek, którego karty nie znajdziecie w tym pudełku. Mamy nadzieję, że uda nam się zameścić to stanowisko w planowanym dodatku do gry!

Karta Prymasa jest wyjątkowa i działa przez cały Wiek, a nie jest odrzucana przez gracza po jednorazowym wykorzystaniu, tak jak pozostałe karty Senatorów i karty Praw.

Liczba
otrzymanych
Posiadłości



Symbol Polityki
Królewskiej

Nazwa karty

Opis akcji

Zagraj podczas rozpatrywania
karty Senatora HIRTMAN.
Wpływy zagrajanej przez siebie karty
Familii zwiększają o 1.

Nazwa Konfliktu



Skala Konfliktu
w grze dla 2 graczy

Nagroda za
Wygranie Konfliktu

Skala Konfliktu
w grze dla 4 graczy

Skala Konfliktu
w grze dla 3 graczy

Skutek Przegrania
Konfliktu

Skala Konfliktu
w grze dla 5 graczy

Herb i kolor atakowanej Prowincji



Imię władcy

Symbol Polityki
Królewskiej



Wiek

KARTY PRAW (25)

Karty Praw przedstawiają możliwości wynikające z prowadzenia przez Familie aktywnej polityki wewnętrznej. Gracze zdobywają karty Praw w Sejmie. Są one najefektywniejszą metodą zdobywania Posiadłości, których liczba będzie decydować o Majątku gracza.

Na karcie Praw oznaczono liczbę Posiadłości, jaką otrzymuje gracz, zdobywając tę kartę, opis akcji, jaką można wykonać tą kartą Praw, oraz jeden z czterech Symboli Polityki Królewskiej: szablę (wojskowość), kielich (religia), dukata (finanse) lub koronę (władza).

Po zdobyciu karty Praw pozostaje ona przed graczem odkryta, dopóki ten nie użyje jej akcji. Po wykonaniu akcji opisanej na karcie Praw gracz odrzuca ją z gry – można zatem użyć jej tylko raz w trakcie całej rozgrywki.



Karta „Konstytucja 3 maja” jest wyjątkowa, ma wszystkie cztery Symbole Polityki Królewskiej.

KARTY KONFLIKTÓW (25)

Gracze w każdym Wieku rozstrzygają prowadzone przez Rzeczpospolitą Konflikty. Od wysiłków graczy będzie zależało, czy historia kraju zakończy się Rozbiorami, czy może wręcz przeciwnie – to Rzeczpospolita rozwinie się terytorialnie kosztem ościennych Mocarstw. Wygrywanie Konfliktów będzie nagradzane dodatkowymi Posiadłościami, a ich Przegrywanie może doprowadzić do Najazdu na Prowincje i zniszczenia Posiadłości, a nawet do Rozbiorów.

Na karcie Konfliktu oznaczono jego Skalę (zależną od liczby graczy w danej partii, np. Skala Wojny Inflanckiej w grze dla 4 graczy wynosi 28), kolor atakowanej Prowincji oraz skutki Wygranej i Przegranej w tym Konfliccie.

KRÓLOWIE (12)

Królowie przedstawiają poszczególnych władców z danego Wiek w dziejach Rzeczpospolitej. Każdy Król ma przypisany jeden z Symboli określających dominujący kierunek prowadzonej przez niego Polityki. Ten Symbol będzie miał wpływ na liczbę Posiadłości otrzymanych przez graczy w przypadku zdobycia kart Senatorów i Praw.

Rewersy żetonów Królów oznaczone są kolorem Wiek (Złoty, Srebrny, Brązu albo Żelaza), do którego przynależą. Za ich pomocą oznacza się kolejne Wiek gry.

PIONKI I ŻETONY

Pionki i żetony służą do oznaczenia na planszy różnych zdarzeń istotnych dla przebiegu rozgrywki.



Czarne Chmury (1)

Pionek ten jest umieszczany w Prowincji Prusy w razie Przegrania Konfliktu Czarne Chmury.



Sejm Niemy (5)

Pionki te są umieszczane na planszy we wszystkich Prowincjach w razie Przegrania Konfliktu Sejm Niemy.



Pionki Rozbiór (3)

Pionek Rozbiór umieszcza się w Prowincji objętej Rozbiorem.



Magnaci (5)

Pionki Magnatów służą do oznaczania pozycji graczy na Torze kolejności.

Budowle – Twierdza (1), Klasztor (1) i Pałac (1)

Pionki te są umieszczane przez graczy w Prowincjach dzięki wykorzystaniu akcji z kart Praw.

Żetony Przewaga/Dominacja (5)

Żetony te służą wskazaniu, który z graczy ma w danym momencie Przewagę (Commodum) albo Dominację (Dominatio) w Prowincji.

Posiadłości (175)

Posiadłości w kolorach graczy (po 35 w każdym) służą do oznaczania zdobytych przez nich Posiadłości w Prowincjach i Lennach na planszy. Gracze nie mogą przekazywać sobie Posiadłości.

W partiach dla 2 lub 3 graczy wyjątkowo może się zdarzyć, że któremuś z graczy zabraknie Posiadłości w jego kolorze. Gracz ten może wtedy skorzystać również z innego, nieużywanego w rozgrywce, kompletu Posiadłości.



WYKORZYSTANIE KART SENATORÓW I PRAW ORAZ POSIADŁOŚCI

Gracze zdobywają karty Senatorów i Praw za pomocą swoich kart Familii. Robią to, by otrzymać nowe Posiadłości oraz aby móc wykonać znajdujące się na tych kartach akcje, które mogą mieć znaczący wpływ na przebieg rozgrywki.

Posiadłości otrzymane dzięki zdobyciu karty Senatora/Praw gracze natychmiast umieszczają na planszy. Wszystkie uzyskane w wyniku zdobycia danej karty Posiadłości gracz musi umieścić w jednej, dowolnie przez siebie wybranej (nieobjętej Rozbiorem) Prowincji – nie może ich rozdzielić pomiędzy kilka Prowincji.

Niektóre karty Praw wskazują Prowincje, w których należy umieścić pozyskane dzięki nim Posiadłości (np. Spław zboża).

Od momentu zdobycia wszystkie posiadane przez graczy karty Senatorów i Praw są widoczne dla pozostałych graczy.

OZNACZANIE PRZEWAGI I DOMINACJI W PROWINCJI

Gracze każdorazowo rozpatrują, który z nich ma Przewagę albo Dominację w Prowincji, gdy umieszczają w niej bądź usuwają z niej Posiadłości.

Gracz ma Przewagę w Prowincji, gdy ma w niej więcej Posiadłości niż każdy inny gracz z osobna.

Gracz ma Dominację w Prowincji, gdy ma w niej więcej Posiadłości niż wszyscy pozostali gracze razem wzięci.

Fakt posiadania Przewagi albo Dominacji oznacza się poprzez umieszczenie jednej ze znajdujących się w tej Prowincji Posiadłości gracza na właściwej stronie żetonu Przewaga/Dominacja znajdującego się w tej Prowincji – tak jak pokazano na rysunkach obok. Jeśli żaden gracz nie ma w Prowincji Przewagi/Dominacji, to żeton Przewaga/Dominacja pozostaje pusty.

Fakt posiadania przez graczy Przewagi/Dominacji w Prowincjach będzie miał znaczenie przy ustalaniu Majątku graczy.

AKCJE

W trakcie:

- rozpatrywania, który gracz zdobędzie kartę Senatora,
- rozpatrywania, który gracz zdobędzie kartę Praw,
- rozstrzygania Konfliktu,

a także na początku Interregnum, gracze – w kolejności ustalonej na Torze kolejności – deklarują, czy zagrywają akcje z karty Senatora/Praw albo pasują. Każdy gracz może wykonać akcje z więcej niż jednej karty.

Opis akcji na karcie Praw zawsze precyzuje, kiedy gracz może ją zagrać. Np. kartę Podskarbi zagrywa się na początku Interregnum, kartę Konfederacja – podczas rozpatrywania karty Senatora albo karty Praw, a kartę VETO! zagrywa się poza kolejnością ruchów, w odpowiedzi na zagranie akcji przez innego gracza.

Po zagranie karty jako akcji jest ona odkładana na bok (karty Senatu) lub odrzucana z gry (karty Praw). Wszystkie uzyskane z danej akcji Posiadłości gracz musi umieścić w jednej, dowolnie przez siebie wybranej (nieobjętej Rozbiorem) Prowincji, chyba że opis akcji na tej karcie mówi inaczej.

Gracze mogą przekazywać sobie zdobyte karty Praw, traktując je jako swoistą walutę w grze. Możliwe jest to w dowolnym momencie gry. Nie wolno jednak przekazywać zdobytych kart Senatorów.

To bardzo ważna zasada, zapamiętajcie ją. Zdobywam kartę Senatora albo Praw – wszystkie pozyskane dzięki niej Posiadłości umieszczam od razu w jednej, nieobjętej Rozbiorem Prowincji.

Czerwony gracz ma Przewagę.



Czerwony gracz ma Dominację.



Brak Przewagi/Dominacji któregoś z graczy.



Dla uniknięcia wątpliwości zaleca się, aby gracz będący Prymasem pytał graczy w tych momentach, czy chcą zagrywać akcje z karty Senatora/Praw.



DROGA DO ZWYCIĘSTWA

Pozyskiwanie Posiadłości w grze odbywa się następująco:

- za każdym razem, gdy gracz zdobywa stanowisko w Senacie, otrzymuje 1 Posiadłość;
- jeśli zdobyte stanowisko w Senacie posiada ten sam Symbol, co aktualna Polityka Królewska, gracz otrzymuje dodatkową Posiadłość (czyli dwie w miejsce jednej);
- za każdym razem, gdy gracz zdobywa kartę Praw, otrzymuje tyle Posiadłości, ile ich wskazuje karta;
- jeśli zdobyta karta Praw posiada ten sam Symbol, co aktualna Polityka Królewska, gracz otrzymuje 1 dodatkową Posiadłość;
- za każdym razem, gdy gracz wygra Konflikt, zdobywa 1 Posiadłość (w Prowincji, w której walczone, albo w Lennie, w zależności od tego, co wskazuje karta Konfliktu);
- za każdym razem, gdy gracz zrealizuje akcję, otrzymuje ilość Posiadłości wynikającą z opisu akcji.

Pod koniec gry suma liczby Posiadłości gracza daje Majątek gracza. Ten powiększony zostaje o 3 za każdą Prowincję, w której gracz Dominuje, o 2 za każdą Prowincję, w której ma Przewagę, oraz o 1 za każdą Prowincję albo Lenno, w których nie ma Przewagi/Dominacji, ale ma choć 1 Posiadłość. Majątek może być też zwiększony o wartość wskazaną przez posiadane przez gracza karty Praw.

Rozgrywkę wygrywa ten gracz, którego Majątek jest największy. Jeśli dochodzi do remisu, rozstrzyga go gracz piastujący stanowisko Prymasa w ostatnim Wieku gry.

Przykład: Rozpoczyna się partia trzech graczy. Przy stole siadają Lubomirscy, Potoccy i Sapiehowie. Po przygotowaniu gry losują początkową kolejność ruchów – pionek Magnata Lubomirskich został wylosowany na pierwszym polu Toru kolejności, za nim Potoccy, a na trzecim miejscu Sapiehowie.



Następnie gracze rozmieszczają po 1 początkowej Posiadłości. Lubomirski umieszcza ją w Prusach, Potoccy w Wielkopolsce, a Sapieha na Litwie.



Jeśli w tej chwili widzicie na planszy Prowincje, w których znajduje się Posiadłość tylko jednego z graczy, to gracz ten Dominuje w Prowincji i należy to oznaczyć, umieszczając jego Posiadłość na żetonie obróconym na stronę Dominatio. I nie martw się, jeśli nie Dominujesz w żadnej z Prowincji. Korzystniejsze może okazać się przyjazne sąsiedztwo innego gracza, z którym wspólnie odierać będziecie wrogie Najazdy.

2. PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

- Na środku stołu rozkładamy planszę.
- Królów dzielimy według kolorów Wieków na 4 talie po 3 żetony, tasujemy każdą z nich osobno i losujemy po jednym Królu z każdej z tych talii. Układamy żetony zakryte (rewersami do góry) na odpowiadających im kolorystycznie polach Toru wieków. Pozostałych Królów bez oglądania odkładamy do pudełka – nie będą brali udziału w rozgrywce.
- Talię kart Konfliktów tasujemy i układamy rewersem do góry obok planszy.
- Talię kart Praw tasujemy i układamy rewersem do góry obok planszy.
- Karty Senatorów umieszczamy na odpowiadających im polach Senatu, odkryte.
- Każdy z graczy otrzymuje talię wybranej Familii oraz Posiadłości i Magnata w tym samym kolorze.
- W każdej Prowincji należy umieścić po jednym żetonie Przewaga/Dominacja.
- Pozostałe pionki należy położyć obok planszy.
- Następnie gracze ustalają kolejność ruchów dla pierwszego Wieku gry. Niech najmłodszy z nich weźmie od pozostałych pionki Magnatów i wrzuci je wszystkie do szlacheckiej czapki (kołpaka albo konfederatki) albo filiżanki, a następnie ustawi po jednym na kolejnych polach Toru kolejności, w wylosowanej kolejności.
- Na zakończenie przygotowania do rozgrywki każdy gracz, w kolejności ruchów wynikającej z Toru kolejności, umieszcza jedną własną Posiadłość w dowolnej wybranej przez siebie Prowincji (może to być Prowincja zawierająca już Posiadłość innego gracza).

3. PRZEBIEG GRY

Gra trwa cztery Wieki, a w każdym z nich należy po kolei wykonać następujące czynności (fazy):

- Elekcja Króla (Electio),
- Senat (Senatus),
- Sejm (Sejm),
- Konflikty (Conflicti),
- Interregnum (Interregnum).



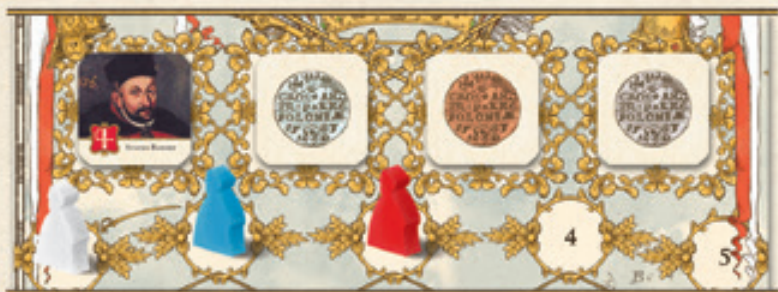
Po zakończeniu Interregnum rozpoczyna się kolejny Wiek. Po ostatnim, czwartym Interregnum (w ostatnim Wieku gry) gracze dokonują finalnego podliczenia Majątku i określają zwycięzcę rozgrywki.

4. ELEKCJA KRÓLA

Gracz zajmujący pierwsze miejsce na Torze kolejności odsłania żeton Króla na polu Toru wieków, które odpowiada aktualnemu Wiekowi gry.

W pierwszym Wiek gry odsłonięty zostanie żeton Króla z pola Toru wieków oznaczonego złotym kolorem, w drugim Wiek – żeton Króla z pola Toru wieków oznaczonego srebrnym kolorem itd.

Przykład cd.: Gracze rozpoczynają pierwszy Wiek gry pierwszą czynnością, jaką należy w nim wykonać – Elekcją Króla. Grający Lubomirskimi odwraca żeton Króla na złotym polu Toru wieków – Stefan Batory (Symbol Polityki Królewskiej: szable).



5. SENAT

W kolejności wynikającej z Toru kolejności, gracze umieszczają po jednej własnej, zakrytej karcie Familii pod trzema polami urzędów, o które się starają. Kładą swoje karty pod polami Toru Senatu, tak by wiadomo było, do którego Senatorsa dokładana jest dana karta Familii. **Każdy z graczy ubiega się zatem o trzy z czterech kart senatorskich. Nie wolno im zagrać więcej niż 1 własną kartę Familii pod dane pole.**

Następnie gracze rozpatrują, który z nich obejmuje dane stanowisko. Począwszy od pola Prymasa, gracze odkrywają zagrane pod nim karty Familii. Potem, zgodnie z kolejnością ruchów, zgłaszają wykonanie akcji z kart Praw albo pas. I w końcu porównują wartości kart. **Gracz, który zagrał kartę Familii z największą (łącną) wartością Wpływu, wygrywa rywalizację i umieszcza kartę Senatorsa przed sobą.**

Remisy w wartościach Wpływu w rywalizacji o kartę Prymasa rozstrzyga się na korzyść gracza późniejszego w kolejności ruchów, wynikającej z Toru kolejności.

Po ustaleniu, który z graczy objął urząd Prymasa, należy powtórzyć tę procedurę w stosunku do urzędu Podskarbiego, potem Hetmana, a na końcu Kanclerza. Gracze rozpatrują karty Senatorów kolejno po jednej. Ewentualne remisy w wartościach Wpływu rozstrzyga gracz, który posiada kartę Prymasa.

Za każdym razem, gdy gracz zdobędzie kartę Senatorsa, natychmiast umieszcza 1 Posiadłość w jednej wybranej przez siebie Prowincji (nieobjętej Rozbiorem).

Jeśli natomiast zdobyta karta Senatorsa ma taki sam Symbol jak Polityka Królewska, gracz umieszcza tam 2 Posiadłości.

W Senacie gracze wykorzystują po 3 karty Familii. Pozostanie im jeszcze po 10 kart. Wykorzystane karty Familii są odkładane na bok i nie będą dostępne dla graczy w tym Wiek.

W rzadkiej sytuacji, gdy jedna z kart Senatorów nie zostanie objęta (tzn. żaden z graczy nie zagrał na nią swojej karty Familii), kartę tę należy po prostu odłożyć na bok. Jeśli nie objęta została karta Prymasa, otrzymuje ją gracz ostatni w kolejności ruchów. Nie otrzymuje on jednak Posiadłości wynikających z faktu otrzymania tej karty.

Gra jest rozłożona, jesteście gotowi. Wasza rozgrywka zaczyna się właśnie w tym miejscu. Zaraz się dowiedziecie, kto będzie Wam miłościwie panował w tym Wiek.

Powinniście wtedy wznieść okrzyk „Niech żyje Król!”, czego wymaga zarówno tradycja, jak i dworska etykieta.

Przyjęliśmy, że w każdym z Wieków tylko jeden Władca był wybitną osobistością, która odcisnęła na współczesnych wyraźne piętno. Można się sprzeczać, czy w Złotym Wiek Rzeczypospolitej tym władcą był Zygmunt August, czy raczej Stefan Batory. Ale można się też zastanowić, jaką rolę odegrałby Henryk Walezy, gdyby jego rządy trwały dłużej...

Cztery reprezentowane w grze „polityki królewskie” określają główny obszar aktywności Władcy. Byli królowie zajęci głównie sprawami wiary (kielichy), inni koncentrowali się na kwestiach gospodarczych (denary). Jedni chcieli ekspansji i umacniali potęgę militarną (szable) a inni najbardziej pragnęli utworzenia dynastii (korona).



Król został wybrany, zatem czas na pierwsze starcie między Waszymi Familiami! Najpierw powalczycie w Senacie – zdobyte tam karty Senatorów przysporzą Wam nowych Posiadłości, a ich akcje przydadzą się w dalszej rozgrywce.

Jak łatwo zauważyć, ostatni w kolejności ruchów gracz będzie wiedział o tym, o jakie stanowiska ubiegają się jego przeciwnicy. Może, i powinien, zrobić z tego właściwy użytek! Czasami nie trzeba grać wysokiej karty, by objąć stanowisko niechciane przez innych.

Zasada ta wspiera gracza, który jest ostatni w kolejności ruchów. To celowe, ponieważ w kolejnych Wiekach zostanie nim ten z graczy, który ma najmniejszy Majątek. Ale o tym opowiemy przy Interregnum.

To bardzo ważna zasada: Rozbiór w Prowincji blokuje rozbudowę Posiadłości graczy.

W ten sposób Król nagradza te Familie, które realizują politykę zgodną z jego wolą.

Senat w grze to raczej ubieganie się o fotele senatorskie niż obrady samego Senatu. W istocie – to polityka dworska, zabieganie o wpływy u króla, starania w Stolicy Apostolskiej itd. Realizują je wybrani przez Was członkowie Waszych Familii. To niekoniecznie oni sami obejmują te stanowiska, a raczej dzięki ich wpływom i protekcji Familia obsadza fotele.



II

Najpierw gracze rozpatrują rywalizację o mitrę Prymasa. Odślaniają leżące tam 3 karty Familii i okazuje się, że Lubomirski zagrał 10, a Potocki i Sapieha po 12. Kartę Prymasa kładzie przed sobą Sapieha, ponieważ jest późniejszy w kolejności ruchów od Potockiego i wygrywa remis w walce o to stanowisko. Sapieha od razu umieszcza 1 Posiadłość na planszy – na Litwie.



III

Czas na urząd Podskarbiego. Gracze odślaniają leżące tam 2 karty i okazuje się, że Lubomirski zagrał 8, a Potocki 11. Kartę Senatora kładzie przed sobą Potocki i od razu umieszcza 1 Posiadłość na planszy – również na Litwie.



I

Przykład cd.: Gracze przenoszą się do Senatu. Lubomirski zagrywa karty jako pierwszy, bo jest na pierwszym polu Toru kolejności. Gra po jednej karcie Familii na urząd Hetmana (ponieważ ma on ten sam Symbol co Król i będzie wart 2 Posiadłości, a nie 1), Prymasa i Podskarbiego. Potocki gra podobnie – po jednej karcie Familii pod pola Hetman, Prymas i Podskarbi. Sapieha wybiera inaczej – gra po jednej karcie na urząd Prymasa, Hetmana i Kanclerza.

IV

Urząd Hetmana. Gracze odślaniają leżące tam 3 karty: Lubomirski i Potocki zegrali 14, a Sapieha 11. Sapieha, jako Prymas, rozstrzyga remis na korzyść Lubomirskiego, ponieważ Potocki zdobył już jedną kartę Senatora i gracz nie chce go dodatkowo wzmacniać Hetmanem. Lubomirski kładzie przed sobą kartę Hetmana oraz umieszcza 2 Posiadłości w jednej Prowincji – Wielkopolsce (gracz nie może ich rozdzielić między dwie Prowincje).



V

Urząd Kanclerza. Znajduje się tam tylko jedna karta – Sapiehy. Po odśłonięciu okazuje się, że ma ona wartość 2, ponieważ Sapieha wiedział, jako ostatni grający karty Familii w Senacie, że zdobędzie to stanowisko nawet najślabszą kartą. Sapieha umieszcza 1 Posiadłość na Ukrainie, a kartę Kanclerza przed sobą.



Stanowiska w Senacie obsadzone, czas przejść do Sejmu – areny najbardziej zaciętych walk między Familiami, gdyż to karty Praw przynoszą najwięcej nowych Posiadłości, dysponując zarazem bardzo przydatnymi akcjami. Sejm rozgrywamy podobnie do Senatu, dlatego znajdziecie w tekście wiele analogii do poprzedniego rozdziału.

Proponujemy, by każdą kartę wspólnie omówić, tak aby każdy gracz wiedział, o jakie atuty walczymy w Sejmie.

W Senacie zagrywaliście karty po kolei, a w Sejmie robicie to naraz, ponieważ każdy gra po jednej karcie Familii pod każdą kartę Praw – zatem kolejność ruchów nie ma tu już znaczenia. W ten sposób gra nie będzie się nikomu dłużyć, ponieważ wszyscy gracze naraz, a potem wspólnie będziecie rozpatrywać wyniki.

6. SEJM

Na początku Sejmu Prymas rozkłada z talii Praw po 1 karcie Praw na każdym z pięciu pól Sejmu. Karty umieszcza się tam odkryte, tak by wszyscy gracze mogli zapoznać się z ich treścią.

Następnie gracze umieszczają po jednej zakrytej karcie Familii przy każdym z pięciu pól Sejmu. Robią to **jednocześnie** – nie patrząc na kolejność ruchów. Gracz musi położyć po jednej (i tylko jednej) własnej karcie Familii pod każdym z pięciu pól Sejmu, tak by wyraźnie było widać, do którego pola jest zagrywana dana karta.

Potem gracze rozpatrują po kolei, od lewej do prawej, kto wygrywa rywalizację o daną kartę Praw – analogicznie do tego, jak to miało miejsce w Senacie.

Podczas rozpatrywania, który z graczy zdobywa daną kartę Praw, mogą oni, zgodnie z kolejnością ruchów, zgłaszać użycie akcji z kart Praw lub Senatorów (np. wykonać

akcję z karty Kanclerza, by podnieść o 3 Wpływy własnej karty Familii) albo spasować.

Gracz, który zagrał kartę Familii z największą (łącznie) wartością Wpływu, zdobywa daną kartę Praw i umieszcza ją przed sobą. Remisy w wartościach Wpływu rozstrzyga gracz piastujący urząd Prymasa.

W chwili uzyskania karty Praw, gracz bezzwłocznie umieszcza Posiadłości, w liczbie wskazanej przez tę kartę, w jednej wybranej przez siebie Prowincji (nieobjętej Rozbiorem). Jeżeli zdobyta karta Praw ma taki sam Symbol jak Polityka Królewska, jest ona warta 1 Posiadłość więcej.

W Sejmie gracze wykorzystują po 5 kart Familii. Pozostanie im jeszcze po 5 kart. Wykorzystane karty Familii są odkładane na bok i nie będą dostępne dla graczy w tym Wieku.

Jak widzicie, karty Senatorów i Praw zdobywamy nie tylko dla nowych Posiadłości, ale też dla ich akcji. Kto w Senacie zdobył fotel Kanclerza, ten w Sejmie będzie mógł go użyć, by wpłynąć na wynik walki o jedną z kart Praw.

Warto jest dobrze żyć z Prymasem, a jeszcze lepiej nim być, prawda?

Ponownie okazuje się, że warto kształtować politykę Familii zgodnie z aktualną Polityką Królewską. A także, że Rozbiory blokują możliwość budowy Posiadłości graczy.

I
Przykład cd.: Gracze przechodzą do Sejmu. Sapiaha umieszcza na polach Sejmu pięć kart znajdujących się na wierzchu talii Praw. Wylosowane karty to: Kolegia jezuickie, Prywatne księstwo, Kapitulacja, Biskupstwo, Trybunał. Gracze jednocześnie zagrywają po 5 zakrytych kart Familii, po jednej pod każde z pól Sejmu.



II
Następnie gracze odkrywają karty zagrane pod pierwszym polem Sejmu – Lubomirski zagrał tam 9, Potocki 13, a Sapiaha 10. Potocki wygrałby tę kartę, ale Sapiaha decyduje się skorzystać z karty Kanclerza (odkłada ją na bok), by dodać 3 do Wpływu swojej karty Familii i uzyskać wynik 13. I teraz, jako Prymas, rozstrzyga remis na swoją korzyść! Sapiaha zabiera kartę Kolegia jezuickie i umieszcza 2 Posiadłości na Ukrainie.



III
Na Prywatne księstwo gracze zegrali: Lubomirski 13, Potocki i Sapiaha 4. Lubomirski zdobywa kartę i umieszcza 1 Posiadłość w Małopolsce.



IV
Na Kapitulację gracze zegrali: Lubomirski 2, Potocki 9 i Sapiaha 7. Sapiaha ma kartę Kolegia jezuickie i mógłby zagrać ją jako akcję, by podnieść o 1 Wpływy swojej karty Familii, ale to za mało, by pokonać Potockiego. Potocki zdobywa kartę Kapitulacja na rękę i mimo że nie przynosi ona Posiadłości, to umieszcza 1 Posiadłość na Litwie, ponieważ karta ma taki sam Symbol jak Polityka Królewska.



V
Na Biskupstwo gracze zegrali: Lubomirski 7, Potocki 8 i Sapiaha 14. Sapiaha zdobywa kartę i umieszcza 2 Posiadłości w Małopolsce.



VI
Na Trybunał gracze zegrali: Lubomirski 3, Potocki 7 i Sapiaha 9. Sapiaha zdobywa kartę i umieszcza 2 Posiadłości na Litwie.



Konflikty rozegracie podobnie jak Sejm, tyle że stawka będzie zupełnie inna. Tutaj najważniejsza jest suma Sił kart Familii wszystkich graczy zagranych pod dany Konflikt, bo to ona zadecyduje o tym, czy w ogóle uda się Wam go wygrać! A ten, kto przy okazji zagra najwyższą, otrzyma Nagrodę. Chyba że Skala Konfliktu będzie większa niż suma Sił wszystkich kart Familii. Wtedy konsekwencje Przegranej mogą dotknąć Was wszystkich. Powodzenia!

Odmienne herby dla pola Brandenburgii/Szwecji oraz Kozaczyzny/Tatarów są wyłączone elementem ozdobnym, bez wpływu na przebieg gry.

Oczywiście w Złotym Wieku nie będzie na planszy kart Konfliktów pochodzących z poprzednich Wieków, zatem zaczynacie grę z czystym kontem i umieścicie na planszy 5 kart Konfliktów.

Jest to praktycznie powtórzenie procedury z Sejmu, tyle że karty zagrywacie obok pól Konfliktów i leżących w nich kart Konfliktów. No i korzystacie w tym wypadku z Siły kart Familii, a nie ich Wpływów. Uważajcie zatem na Damy!

Tak, tak, czasami warto obniżyć Siłę własnej karty Familii – po to, by doprowadzić do Przegranej w Konflikcie. W historii Rzeczypospolitej nie brakowało zdrajców. Może i Was skusi ta droga?

Przykład: W Inflantach jest Posiadłość (+1), a na Litwie znajduje się pionek Sejm Niemy (-2) i Twierdza (-3). Ostatecznie do Siły Rzeczypospolitej podczas rozstrzygnięcia Konfliktu na Litwie należy dodać +2.



Przykład: Przegranie Konfliktu Sejm Niemy zmniejsza Siłę Rzeczypospolitej we wszystkich Prowincjach, co będzie miało wpływ na rozstrzygnięcie kolejnych Konfliktów (w tym samym Wieku i w następnych).

Znów ten Prymas! A może ten urząd jest zbyt potężny? Nic z tych rzeczy – remisy mogą się zdarzać często, a może ich nie być w ogóle. Inwestowanie mocnych kart Familii w walkę o Prymasa to swoisty hazard.

7. KONFLIKTY

Prymas odsłania górną kartę z talii Konfliktów, po czym umieszcza ją na jednym z dwóch pól Mocarstwa w jej kolorze. Jeśli oba pola są wolne, należy umieścić kartę na pierwszym zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Jeśli w polu Mocarstwa znajduje się już karta Konfliktu, która zajmuje jedno z jego dwóch pól, kartę kładzie się na drugie, wolne pole tego Mocarstwa.

W danym Wieku nie może być na planszy więcej niż dwie karty Konfliktu w kolorze jednego Mocarstwa. Gdyby została odsłonięta kolejna, trzecia karta w tym kolorze, to należy wtasować ją z powrotem do talii kart Konfliktów i odsłonić kolejną kartę Konfliktu na jej miejsce.

Prymas wykonuje powyższą procedurę, dopóki na planszy nie będzie łącznie pięć kart Konfliktów.

Jeśli na polach Mocarstw pozostały karty Konfliktów z poprzedniego Wieku, to odsłania się tylko tyle nowych kart Konfliktów, aby na planszy było ich w sumie pięć.

Następnie gracze umieszczają **jednocześnie** po jednej zakrytej karcie Familii obok każdej z pięciu odsłoniętych kart Konfliktów. Gracz musi położyć po jednej (i tylko jednej) własnej karcie Familii przy każdej z pięciu kart Konfliktów tak, by wyraźnie było widać, na które pole jest zagrywana dana karta.

I w końcu gracze rozstrzygają Konflikty, zgodnie z rzymską numeracją pól Konfliktów (od pierwszego pola Moskwy po ostatnie Brandenburgii/Szwecji), ujawniając zagrane karty Familii. Gracze rozstrzygają je po jednym, analogicznie do tego, jak rozpatrywali karty w Senacie i Sejmie.

Podczas rozstrzygnięcia Konfliktu gracze, w zgodzie z kolejnością ruchów, mogą zgłaszać użycie akcji z kart Praw lub Senatorów (np. wykonać akcję z karty Hetmana, by podnieść o 3 Siłę własnej karty Familii, albo wykonać akcję z karty Kapitulacja, by zmniejszyć o 3 Siłę własnej karty Familii) albo spasować.

Łączna Siła wszystkich kart Familii graczy przy rozstrzygnięciu Konfliktu (zmieniona wskutek zagranych akcji, postawionych budowli, pionków Czarnych Chmur i Sejmu Niemego oraz Lenn) to **Siła Rzeczypospolitej**.

LENNA, BUDOWLE, CZARNE CHMURY I SEJM NIEMY A ROZSTRZYGANIE KONFLIKTÓW



Każdy znajdujący się w Prowincji pionek Czarnych Chmur i Sejmu Niemego zmniejsza o 2 Siłę Rzeczypospolitej.

Znajdujące się w Prowincji budynki zwiększają Siłę Rzeczypospolitej: Klasztor o 1, Pałac o 2, Twierdza o 3.

Za każde Lenno związane z Prowincją, w którym znajduje się Posiadłość, należy zwiększyć o 1 Siłę Rzeczypospolitej.

Rozstrzygnięcie Konfliktu może skutkować jego Wygraniem albo Przegraniem. Efekt karty Konfliktu od razu wprowadza się w życie, przed przystąpieniem do rozstrzygnięcia kolejnego Konfliktu.

Remisy w wartościach Siły kart Familii graczy rozstrzyga gracz piastujący urząd Prymasa.

W Konfliktach gracze wykorzystują ostatnie 5 kart Familii – nie mają już więcej kart.

WYGRANA W KONFLIKCIE

Konflikt zostaje Wygrany, jeżeli Siła Rzeczypospolitej jest większa lub równa Skali Konfliktu. Gracz, który zagrał w tym Konflikcie kartę Familii o największej (łącznej) Sile, zdobywa Nagrodę oznaczoną na karcie Konfliktu.

Następnie kartę Konfliktu należy odrzucić z gry.

Jeśli Nagrodą jest zdobycie przez gracza Posiadłości (np. karta Bunt Kozaków), to musi on umieścić ją w Prowincji wskazanej przez kartę Konfliktu (nawet jeśli jest ona objęta Rozbiorem).

Jeśli Nagrodą jest zdobycie przez gracza Lenna (np. karta Wojna Smoleńska), to umieszcza on w tym Lennie jedną Posiadłość. Jednak gracz nie zdobywa Lenna, jeśli powiązana z nim Prowincja jest objęta Rozbiorem.

NAGRODY W WYGRANYM KONFLIKCIE

Zdobycie Lenna – gracz umieszcza 1 Posiadłość we wskazanym przez kartę Lennie, chyba że powiązana z nim Prowincja jest objęta Rozbiorem.

Zdobycie Posiadłości – gracz umieszcza 1 Posiadłość we wskazanej przez kartę Prowincji, nawet jeśli jest ona objęta Rozbiorem.

PRZEGRANA W KONFLIKCIE

Konflikt zostaje przegrany, jeżeli Siła Rzeczypospolitej jest mniejsza od Skali Konfliktu. W takim wypadku zostaje wprowadzony w życie skutek Przegranej, oznaczony na tej karcie Konfliktu.

Jeśli Przegrano Konflikt w Prowincji, do której przyłączone jest Lenno (tzn. znajduje się w nim Posiadłość), to dodatkowym skutkiem jest utrata tego Lenna (lub Lenn, w wypadku Litwy) – należy usunąć znajdującą się w nim Posiadłość.

Karty Konfliktów, które zostały Przegrane, pozostają w grze, na polach, które zajmują. Prowincja w kolorze Mocarstwa, na polu którego leży co najmniej jedna karta Przegranego Konfliktu, zostaje objęta Rozbiorem (oznaczona pionkiem Rozbiór).

SKUTKI PRZEGRANEJ W KONFLIKCIE

Najazd (w jednej lub w kilku Prowincjach)

W Prowincji w kolorze karty Konfliktu i w ewentualnych innych Prowincjach, których herby są również wskazane na tej karcie, każdy gracz traci po 1 Posiadłości (o ile ją tam posiada). Ponadto gracz, który zagrał w tym Konflikcie kartę Familii o najmniejszej łącznej Sile, traci 1 dodatkową Posiadłość w Prowincji w kolorze karty Konfliktu (o ile ją tam posiada).



Utrata karty Praw

Gracz, który zagrał w tym Konflikcie kartę Familii o najmniejszej łącznej Sile, odrzuca jedną własną, wybraną przez siebie kartę Praw (o ile taką posiada).



Czarne Chmury

W Prowincji Prusy należy umieścić pionek Czarne Chmury. Od tego momentu aż do końca gry Siła Rzeczypospolitej w tej Prowincji zmniejszana jest o 2.



Sejm Niemy

W każdej Prowincji należy umieścić po 1 pionku Sejm Niemy. Od tego momentu aż do końca gry Siła Rzeczypospolitej w każdej Prowincji zmniejszana jest o 2.



KARTY PRZEGRANYCH KONFLIKTÓW

Jeżeli po rozstrzygnięciu wszystkich Konfliktów w polach danego Mocarstwa pozostały dwie karty Konfliktów, należy usunąć z nich kartę Konfliktu o niższej Skali Konfliktu. Karta ta zostaje odrzucona z gry. W razie remisu w Skali tych kart, Prymas rozstrzyga, którą z nich należy odrzucić.

Na początku Interregnum przy każdej z Prowincji może znajdować się maksymalnie jedna karta Konfliktu.

Zwróćcie uwagę, że Lenna oraz pionki budowli, Czarnych Chmur i Sejmu Niemego zmieniają Siłę Rzeczypospolitej, a nie Siłę karty Familii danego gracza! Oznacza to, że zagrywając akcję z karty Pospolite ruszenie, gracz podniesie Siłę swojej karty Familii, natomiast zagrywając akcję z karty Twierdza, gracz podniesie Siłę Rzeczypospolitej, a nie Siłę swojej karty Familii (czyli nie wpłynie ona na jego szansę zdobycia Nagrody w razie Wygrania Konfliktu).

W ten sposób można, w drodze wyjątku, umieścić Posiadłość w Prowincji objętej Rozbiorem. To ważna zasada, gdyż pojedyncza Posiadłość, zgodnie z zasadami Dominacji, może być warta znaczny Majątek!



Rozbiór będzie miał daleko idące skutki dla graczy, a trzy istniejące naraz Rozbiory kończą partię wspólną porażką wszystkich graczy.

Późniejsze pokonanie Przegranych wcześniej kart Konfliktów Sejmu Niemego i Czarnych Chmur nie powoduje usunięcia ich pionków z planszy.

Pionek Czarne Chmury symbolizuje pruskich agentów. Dlaczego w ten sposób pokazaliśmy to zagrożenie? Jeśli nie wiecie, to obejrzyjcie serial telewizyjny „Czarne chmury” z 1973 r.

Z kolei pionki Sejm Niemy to rosyjscy grenadierzy, którzy symbolizują schyłek polskiej państwowości i jej degenerację do poziomu rosyjskiego protektoratu.

Prowincja w kolorze przegranej karty Konfliktu objęta jest Rozbiorem. Oznacza się to poprzez umieszczenie w niej pionka Rozbiór pod koniec Konfliktów.

W Prowincji objętej Rozbiorem nie wolno umieszczać nowych Posiadłości uzyskanych w wyniku zdobywania i używania akcji z kart Senatorów i Praw (chyba że z opisu akcji karty Praw wynika inaczej). Nie podlegają one akcji z karty Podskarbiego. Wolno w niej umieścić Posiadłość tylko w razie wygrania znajdującego się tam Konfliktu (nawet jeśli Przegrano drugi Konflikt w tej Prowincji), natomiast nie można zdobyć powiązanego z nią Lenna.

W jednej Prowincji może znajdować się tylko jeden pionek Rozbioru.

Pionek Rozbiór należy usunąć z Prowincji, gdy na polach na karty Konfliktów w jej kolorze nie znajduje się żadna karta Konfliktu (np. została ona pokonana w jednym z kolejnych Wieków). Wymienione wyżej ograniczenia przestają od tej chwili obowiązywać.



Przykład cd.: Gracze rozpoczynają Konflikty. Sapieha umieszcza na polach Mocarstw pięć kart znajdujących się na wierzchu talii Konfliktów, obrazkami do góry. Odślonięte karty to: Królowa Habsburżanka (Wielkopolska), Najazd Ordy Krymskiej (Ukraina), Bunt Kozaków (Ukraina), Wojna z Abazy-Paszą (ponownie Ukraina, zatem nie zostaje umieszczona na planszy, lecz wtasowana z powrotem do talii Konfliktów i na jej miejsce losuje się nową kartę), Wojna Inflancka (Litwa), Wojna Turecka (Małopolska).

Gracze jednocześnie zagrywają po 5 kart Familii, po jednej obok każdej karty Konfliktu.

Następnie rozpoczynają rozstrzyganie Konfliktów, począwszy od karty Wojna Inflancka – gracze odsłaniają leżące obok niej karty. Lubomirski i Potocki zagrali tam 6, a Sapieha 8. Siła Rzeczypospolitej to 20, a Skala Konfliktu to 21, zatem gracze Przegraliby ten Konflikt, ale Lubomirski zagrywa kartę Hetman, by dodać 3 do Siły swojej karty Familii. Potocki mógłby zagrać Kapitulację, by obniżyć Siłę swojej karty Familii o 3 (grając ją po zagraniu Hetmana przez Lubomirskiego, ponieważ jest za nim w kolejności ruchów), ale tego nie robi, gdyż straciłby wtedy dwie Posiadłości na Litwie: jedną razem z pozostałymi graczami, jako skutek Najazdu, a drugą jako wynik Przegranego Konfliktu, gdyż zagrałby kartę Familii o najniższej łącznej Siły. Dzięki akcji Lubomirskiego Siła Rzeczypospolitej na Litwie wynosi 23 i Konflikt zostaje wygrany. Ponieważ zmieniona Siła karty Familii Lubomirskiego wynosi 9, to on otrzymuje Nagrodę – Lenno w Inflantach (gracz umieszcza tam swoją Posiadłość). Karta Wojna Inflancka zostaje odrzucona z gry.



Na Najazd Ordy Krymskiej gracze zagrali: Lubomirski 5, Potocki 1 (Dama – o Siłę 1) i Sapieha 13. Siła Rzeczypospolitej to 19, a Skala Konfliktu to 21 – graczom nie udało się wygrać tego Konfliktu, zgodnie z zamiarem grającego rodziną Potockich. Dochodzi do Najazdu na Ukrainie i w Małopolsce. Sapieha traci po jednej Posiadłości w każdej z tych Prowincji, a Lubomirski jedną Posiadłość w Małopolsce. Potocki zagrał kartę Familii o najmniejszej Siły, ale nie traci dodatkowej Posiadłości, ponieważ nie ma ich na Ukrainie.



Na Bunt Kozaków gracze zagrali: Lubomirski 4, Potocki 2 i Sapieha 6. Siła Rzeczypospolitej to 12, a Skala Konfliktu to 21 – graczom nie udało się wygrać Konfliktu. Dochodzi do Najazdu na Ukrainie – Sapieha traci tam kolejną Posiadłość. Potocki zagrał kartę Familii o najmniejszej Siły, ale znów omija go kara za zagraniem najniższej karty w przegranym Konflikcie i nie traci Posiadłości.



Na Wojnę Turecką gracze zagrali: Lubomirski 11, Potocki 3 i Sapieha 5. Siła Rzeczypospolitej to 19, a Skala Konfliktu to 24 – graczom nie udało się wygrać i tego Konfliktu. Dochodzi do Najazdu w Małopolsce. Sapieha traci tam kolejną Posiadłość. Potocki zagrał kartę Familii o najmniejszej Siły, ale nie zostaje ukarany za Przegrany Konflikt.



Na Królową Habsburżankę gracze zagrali: Lubomirski 12, Potocki 5 i Sapieha 3. Siła Rzeczypospolitej to 20, a Skala Konfliktu to 18 – graczom udało się wygrać ten Konflikt. Wprawdzie Potocki mógłby zagrać Kapitulację, by obniżyć Siłę swojej karty Familii o 3, ale tego nie robi, gdyż nie chce doprowadzić do Trzeciego Rozbioru i porażki wszystkich graczy. W ten sposób Konflikt w Wielkopolsce zostaje wygrany, a Lubomirski jako Nagrodę dostaje Lenno na Śląsku, gdzie umieszcza swoją Posiadłość. Karta Królowa Habsburżanka zostaje odrzucona z gry.



Na Ukrainie znajdują się dwie karty Konfliktów o Skali 21, zatem Sapieha, jako Prymas, decyduje, że Najazd Ordy Krymskiej zostaje odrzucony z gry. Konflikty kończą się z dwiema Prowincjami objętymi Rozbiorami (Ukraina i Małopolska) – gracze umieszczają w nich po jednym pionku Rozbiór.

8. INTERREGNUM

Na początku Interregnum gracz zajmujący pierwsze miejsce na Torze kolejności odrzuca z gry odstonięty w trakcie Elekcji żeton Króla.

Następnie należy sprawdzić, czy nie doszło do Trzeciego Rozbioru i porażki wszystkich graczy.

Trzeci Rozbiór

Jeżeli w Interregnum w trzech różnych Prowincjach znajdują się pionki Rozbiór, gra kończy się klęską wszystkich graczy – Rzeczpospolita została zniszczona przez swoich sąsiadów. Gracze nie dokonują podliczenia Majątku – każdy z nich przegrał, a jego Familia została obciążona infamią za przyczynienie się do upadku Ojczyzny.

Jeśli nie doszło do Trzeciego Rozbioru, gracze, zgodnie z kolejnością ruchów, mogą po raz ostatni w danym Wieku zadeklarować użycie akcji z kart Praw lub Senatorów.

Przykład cd.: W Interregnum Lubomirski zagrywa kartę Prywatne księstwo, by wykorzystać jej akcję. Jako że Dominuje w dwóch Prowincjach (Prusy, Wielkopolska), to otrzymuje Posiadłość, którą umieszcza na Litwie. Następnie odrzuca z gry kartę Prywatne księstwo. Potocki zagrywa kartę Podskarbiego i zamienia w Prusach Posiadłość Lubomirskiego na własną. Nie może zrobić tego np. z Posiadłością Sapiehy na Ukrainie, gdyż ta jest objęta Rozbiorem, ani z Posiadłością Lubomirskiego na Śląsku albo w Inflantach, gdyż są to Lenna (Podskarbi może działać wyłącznie w Prowincjach nieobjętych Rozbiorem). Zagrana karta Podskarbiego zostaje odłożona na bok.

USTALENIE NOWEJ KOLEJNOŚCI GRACZY

Następnie gracze podliczają swoje Posiadłości na planszy (zarówno w Prowincjach, jak i w Lennach) i ustalają nową kolejność ruchów graczy. Począwszy od gracza z największą liczbą Posiadłości, układają na nowo pionki Magnatów na kolejnych polach Toru kolejności. Ewentualne remisy rozstrzyga Prymas. Przy podliczaniu Posiadłości nie ma znaczenia ewentualna Przewaga i Dominacja w Prowincjach.

Wreszcie gracze otrzymują z powrotem wszystkie swoje karty Familii odłożone na bok po rozpatrzeniu Senatu i Sejmu oraz rozstrzygnięciu Konfliktów. Wszystkie karty Senatorów wracają na swoje pola na Torze Senatu.

Przykład cd.: Pod koniec Interregnum gracze podliczają swoje Posiadłości. Lubomirski ma 5 (Inflanty, Śląsk, Litwa, Wielkopolska $\times 2$), Potocki 4 (Prusy, Wielkopolska, Litwa $\times 2$), a Sapieha 5 (Ukraina, Litwa $\times 4$). Lubomirski i Sapieha remisują, zatem ten ostatni, jako Prymas, decyduje, że Lubomirski pozostanie na pierwszym miejscu Toru kolejności, a Sapieha znajdzie się na drugim. Potocki spada na trzecie miejsce, ponieważ posiada najmniej Posiadłości.

Tu także powinniście wznieść wspólny okrzyk, tym razem jednak „Umarł Król!”.

Interregnum to ostatni moment w Wieku, by zrobić pożytek z akcji na zdobytych kartach. Znajdujące się w rękach graczy nieużyte karty Praw przechodzą do kolejnego Wieku, natomiast karty Senatorów wracają na Tor Senatu. Karty Senatu to inwestycja krótkoterminowa, z kolei użycie kart Praw można odroczyć do późniejszego Wieku. Ustalacie tu też kolejność ruchów dla następnego Wieku i wylaniacie zwycięzcę podczas ostatniego z nich. No, chyba że wcześniej doszło do Trzeciego Rozbioru...

Gdyby w poprzednim przykładzie Potocki zdecydował się zagrać akcją z karty Kapitula-cja podczas Wojny Inflanckiej, to również i ten Konflikt zostałby Przegrany, w związku z czym w Interregnum trzy Prowincje byłyby objęte Rozbiorem i doszłyby do końca gry. Ale, na szczęście dla Ojczyzny, prywatny interes gracza nie skłonił go do wykonania takiego ruchu... Z kolei nie zagrał on Kapitula-cji podczas rozstrzygania Konfliktu w Wielkopolsce, ponieważ wtedy wiedział już, że spowodowałoby to Trzeci Rozbiór. Widocznie gracz nie życzył sobie tego w tak wczesnym Wieku gry, gdy wciąż ma szansę na jej wygranie.

Nie zmienia to jednak faktu, że gracze balansowali na krawędzi całkowitej klęski – widocznie zachowali za niskie karty na od-pieranie Konfliktów. A może to wina Potoc-kiego, który celowo (i skutecznie!) sabotował obronę Ukrainy i Małopolski, by zniszczyć istniejące tam posiadłości Sapiehy?



W ten sposób ostatnim graczem zostaje ten, który ma najmniej Posiadłości. Ułatwi mu to grę w kolejnym Wieku, gdyż zasady Senatu wspierają nieco gracza ostatniego na Torze kolejności.

Venimus, vidimus, Deus vicit (Przybyliśmy, zobaczyliśmy, zwyciężył Bóg).

Majątek można liczyć inaczej, jeśli komuś zaprezentowana obok metoda nie odpowiada. Gdy nadejdzie moment sumowania Majątku każdej z Familii, to gracze zliczają swoje Posiadłości w poszczególnych Prowincjach, pamiętając o tym, że podwójnie będzie liczyła się pierwsza Posiadłość w każdej Prowincji i Lennie (Obecność). Jeśli zaś gracz będzie posiadał najwięcej ze wszystkich graczy Posiadłości w Prowincji, również jego ostatnia Posiadłość będzie liczyła się podwójnie (Przewaga). Jeśli natomiast gracz będzie posiadał w Prowincji więcej Posiadłości niż wszyscy inni gracze razem, wtedy ostatnia jego Posiadłość będzie liczyć się potrójnie (Dominacja).

Przykład: Niebieski gracz ma Majątek wart 3 za Posiadłości oraz 1 za Obecność w Małopolsce i 1 za Obecność w Wielkopolsce (razem 5). Podobnie czarny i biały gracz. Żółty gracz ma Majątek wart 4 za Posiadłości oraz 2 za Przewagę w Małopolsce i 1 za Obecność na Ukrainie (razem 7). Czerwony gracz ma Majątek wart 5 za Posiadłości oraz 2 za Przewagę na Ukrainie, 1 za Obecność w Małopolsce i 1 za Obecność w Wielkopolsce (razem 9). Gdyby czerwony gracz miał na Ukrainie 4 Posiadłości, to miałby tam Dominację i dodałby za tę Prowincję 3 do swojego Majątku.



9. KONIEC GRY I OKREŚLENIE ZWYCIĘZCY

Jeśli nie doszło wcześniej do Trzeciego Rozbioru, gra kończy się pod koniec Interregnum Wieku Żelaza. Gracze nie ustalają nowej kolejności ruchów, lecz podliczają posiadane Posiadłości w Prowincjach oraz w Lennach. Każdy gracz zapamiętuje swoją sumę – to jego Majątek.

Następnie każdy gracz dodaje do swojego Majątku:

- + 3 za każdą Prowincję, w której ma więcej Posiadłości niż wszyscy pozostali gracze razem wzięci (Dominacja);
- + 2 za każdą Prowincję, w której ma więcej Posiadłości niż każdy inny gracz z osobna (Przewaga), lecz nie ma Dominacji;
- + 1 za każdą Prowincję, w której ma Posiadłość (Obecność), lecz nie ma Dominacji ani Przewagi;
- + 1 za każde Lenno, w którym ma Posiadłość (Obecność).

Gracz otrzymuje powyższy dodatek do Majątku tylko raz w danej Prowincji – tzn. jeśli ma w danej Prowincji Dominację, to nie otrzymuje w niej dodatkowego Majątku za Przewagę i Obecność itd.

Wyjątek: W grze dwuosobowej, by uzyskać Dominację w Prowincji, trzeba mieć w niej co najmniej dwa razy więcej Posiadłości niż drugi gracz. Np. by Dominować w Prowincji, w której przeciwnik ma 2 Posiadłości, gracz musi mieć 4 Posiadłości (w partii dla 3-5 graczy wystarczyłyby w takiej sytuacji 3 Posiadłości).

Dla podliczania Majątku nie ma znaczenia, czy Prowincja jest objęta Rozbiorem.

Następnie gracze posiadający karty Praw dające dodatkowy Majątek na koniec gry (np. Konstytucja 3 maja) dodają go do swojej sumy, o ile są spełnione warunki na nich opisane.

Grę wygrywa ten gracz, który zdobył największy Majątek. Remis rozstrzyga gracz pełniący urząd Prymasa w ostatnim Wieku gry.

KOMENTARZ DO KART

KOLEGIA JEZUICKIE, TRYBUNAŁ, KONFEDERACJA

Ich zaletą w porównaniu z kartą Kanclerza jest to, że można je zdobyć w jednym Wieku, a użyć w innym, w tym w Senacie, w którym Kanclerza użyć nie sposób. Karta Kanclerza dodaje więcej do Wpływów, ale można jej użyć tylko w tym samym Wieku w Sejmie, ponieważ jest zwracana na Tor Senatu pod koniec Interregnum, a w Senacie zdobywa się ją jako ostatnią.

KONSTYTUCJA 3 MAJA

Jej posiadanie może zdecydować o zwycięstwie w rozgrywce, ale umieszcza gracza w „obozie patriotycznym”, zwiększając jego motywację do obrony granic. Zawsze da graczowi 1 Posiadłość w momencie jej zdobycia, a może dodać mu 5 do Majątku, jeśli tylko Rzeczpospolita zakończy grę bez Rozbiorów...

VETO!

Zagraj po tym, gdy inny gracz zagra kartę Senatora lub Praw jako akcję. Akcja tego gracza zostaje anulowana – nie odnosi skutku. Karta ta nie działa oczywiście na zdolność Prymasa, ponieważ ta nie jest akcją, tylko przywilejem trwającym przez cały Wiek.

POSELSTWO

Ta karta wygląda niepozornie, ale może uratować albo pogрузić rozgrywkę. Potężna broń w rękach przegrywającego gracza, który dąży do wywołania Rozbiorów i wspólnej klęski. Ale równie dobrze może posłużyć do obrony przed niechcianym Rozbiorem!

SEJMIK ZIEMSKI, SZKOŁA RYCERSKA, BISKUPSTWO, WERSAL PÓŁNOCY

Skuteczna broń do szachowania innych graczy w Senacie. Umożliwia „wzięcie” urzędu kartą niskiej wartości (wystarczy piątka), a nawet trzymanie go przez kilka Wieków, gdy inni gracze nie zdecydują się zagrać odpowiednio wysoko, by zmusić posiadacza karty tego typu do jej zagrania.

PACTA CONVENTA

Korzystne zagranie tej karty wymaga dobrego planu albo odrobiny szczęścia, dlatego nie zawsze opłaca się o nią walczyć, szczególnie gdy pojawi się w późniejszym Wieku.

WOJSKA KWARCIAŃE, POSPOLITE RUSZENIE

Podobnie jak Trybunał czy Konfederacja, tyle że w Konfliktach: słabsze od Hetmana, ale można je zachować między Wiekami i wykorzystać w odpowiednim momencie.

ROKOSZ, KAPITULACJA, INNOWIERCY

Bezcenne dla gracza, który gra w „obozie zdrajców”, tzn. ma tak mały Majątek, że dąży do wywołania Trzeciego Rozbioru, by wszyscy gracze ponieśli wspólną klęskę. Za ich pomocą Siła karty Familii zagranej w rozstrzygnięciu Konflikty może mieć nawet wartość ujemną. Niejedna partia MAGNATÓW została przedwcześnie zakończona za ich pomocą.

TWIERDZA, KLASZTOR, PALAZZO IN FORTEZZA

Na stałe wzmacniają Siłę Rzeczpospolitej w Prowincji, w której zostaną zbudowane, ale w ten sposób służą wszystkim graczom, a nie tylko temu, kto je zbudował. Budowli tych nie usuwa się z planszy, działają nawet w razie Rozbioru.

UNIA BRZESKA, AD MAIOREM DEI GLORIAM

Karty użyteczne w rękach graczy, którzy rozpraszają swoje Posiadłości. Unia brzeska działa nawet w razie Rozbioru we wskazanych przez nią Prowincjach, przeciwnie do Ad maiorem...

PRYWATNE KSIĘSTWO

Ta karta z kolei przyda się graczowi, który nastawia się na Dominację w wybranych Prowincjach, a nie szeroką Obecność. Tu również nie może być Rozbioru we wskazanych Prowincjach.

ORDYNACJA

Użyteczna karta, by ocalić Obecność/Przewagę/Dominację w danej Prowincji, kosztem Posiadłości znajdującej się w innej Prowincji.

SPLAW ZBOŻA

Tak jak Pacta conventa, wymaga dobrego planu albo odrobiny szczęścia, ale gdy się uda, to można na niej sowicie zarobić.

ASYGNATY

Niezwykle groźna karta w rękach spostrzegawczej osoby, która wyczeka na moment nieuwagi innego gracza. Jeśli Asygnaty są w grze, trzeba bardzo rozważnie operować posiadanymi kartami Praw i Posiadłościami i zawsze trzymać na ręku coś „do oddania”, by ograniczyć ewentualne straty.

PRYMAS

Karta bardzo mocna (zdarza się, że zadecyduje o wyłonieniu zwycięzcy rozgrywki) albo bardzo słaba, gdy remisy zwyczajnie nie pojawiają się, albo pozostali gracze nie dopuszczają do nich, umiejętnie wykorzystując karty zmieniające Siłę i Wpływy zagrywanych kart Familii.

KANCLERZ

Warto poświęcić wysoką kartę w Senacie, by za jej pomocą wziąć kartę Kanclerza i uzyskać 1-2 Posiadłości w chwili jej zdobycia, a potem użyć jej w Sejmie, by za jej pomocą zdobyć jedną z kart Praw. Niestety nie da się jej przechować między Wiekami, przegrywa w tym aspekcie z kartami typu Trybunał.

HETMAN

Działa podobnie jak Kanclerz, tylko zdobycz odwlecze się do Konfliktów. Oczywiście inni gracze mogą grać nisko, ale często to właśnie Hetman ma ostatnie słowo w kwestii Rozbiorów. Jeśli macie duży Majątek i szanse na zwycięstwo, a zatem zależy Wam na doprowadzeniu partii do końca, to baczenie, by nie trafił w ręce „obozu zdrajców”. Wtedy nie zobaczycie Hetmana z wojskami w polu...

PODSKARBI

Przydatna, by ukarać innego gracza za jego nieodpowiednie zachowanie albo wymusić na nim zachowanie zgodne z naszą wolą. Idealna do zdobywania Przewagi/Dominacji, bo gdy jeden traci, a drugi zyskuje, to ten ostatni zyskuje podwójnie. Ważne, by pamiętać, że nie można jej użyć przeciw Posiadłościom stojącym w Rozebranych Prowincjach oraz w Lennach, gdyż tam jurysdykcja Podskarbiego nie sięga.

PRZEDMURZE CHRZEŚCIJAŃSTWA, ŚWIĘTA LIGA, WOJNA TURECKA, BUNT GDAŃSZCZAN, WOJNA PÓLNOČNA, WOJNA SZWEDZKA, NAJAZD KANTY MIRZY, BUNT KOZAKÓW, WOJNA Z ABAZY-PASZĄ, ELEKCJA MAKSYMILIANA, INSUREKCJA, ODSIECZ WIEDEŃSKA

Typowy Konflikt, można niewiele zyskać i niewiele stracić, chyba że zagrało się najniższą kartę Familii w obronie Prowincji, w której mamy więcej niż 1 Posiadłość, i doszło do Przegranej. No, ale doprowadzenie do takiej sytuacji to prośenie się o kłopoty.

NAJAZD RAKOCZEGO, WOJNA Z ROSJĄ, TRAKTAT TRZECH CZARNYCH ORLÓW, NAJAZD ORDY KRYMSKIEJ, POWSTANIE CHMIELNICKIEGO, POTOP SZWEDZKI

Niebezpieczne Konflikty, ponieważ w razie ich Przegrania wszyscy gracze tracą po jednej Posiadłości we wszystkich wskazanych przez kartę Konflikty Prowincjach, a gracz, który zagrał kartę Familii o najniższej zmodyfikowanej Sile, traci dodatkowo kolejną Posiadłość w Prowincji koloru tej karty Konflikty. W skrócie: potrafią spalić pół kraju. Pojawienie się tych kart Konfliktów może mieć istotny wpływ na podniesienie temperatury przy stole.

WOJNA MOŁDAWSKA, KRÓLOWA HABSBUŻANKA

Konflikty, które najłatwiej zignorować, ponieważ straty są małe, a zyski niepewne. Choć zdarza się, że to właśnie Lenna zdecydują o wyniku, gdyż każde z nich jest warte 2 Majątku, czyli najwięcej, ile można zdobyć w pojedynczym Konfliktcie. Tyle że łatwo je utracić.

WOJNA INFLANCKA, WOJNA SMOLEŃSKA

Jak wyżej, tylko powodują nieco większe straty w razie Przegranej. Z drugiej strony Wygranie obydwu istotnie podnosi Siłę Rzeczpospolitej na Litwie i ułatwia obronę tej Prowincji w kolejnych Konfliktach.

SEJM NIEMY

Paskudna karta Konflikty. Jej Przegranie to prośenie się o szybki koniec rozgrywki.

CZARNE CHMURY

Jak powyżej, tylko zagrożenie mniejsze. Ale historycy twierdzą, że upadek Rzeczpospolitej zaczął się właśnie od momentu utraty zwierzchnictwa nad Prusami...

Autorzy: Jaro Andruszkiewicz i Waldek Gumienny

Rozwój gry: Michał Ozon

Grafika: Piotr Słaby, Urszula Odulińska, Jan Matejko i in.

Ilustracja na okładce: Jarosław Nocoń

Korekta: Andrzej Fiett, Andrzej Horowski, Wojciech Sieroń, Krzysztof Szymczyk, Russ Williams.

Testy: www.planszowe.opole.pl oraz konwenty i spotkania graczy: Festiwal Fantastyki Pyrkon, Festiwal Gramy, Galicja, Gratiavia, Kociakołyka, Łódzki Port Gier, Pionek, Przystanek Historia, Ropczycki Klub Gier Planszowych i in.

Podziękowania: Grzegorz Bakera, Joanna i Andrzej Gładysz, Mirosław Gućwa, Monika Gumienny, Krzysztof Klemiński, Bogusz Ohlaszeny, Małgorzata Ozon, użytkownicy forum www.gry-planszowe.pl. Patroni medialni: www.bestiariusz.pl, www.boardgamegirl.pl, www.boardtime.pl, www.gamesfanatic.pl, www.historia.org.pl, www.historykon.pl, www.mowiawieki.pl, www.polityka.pl.

Gra Boże Igrzysko: Magnaci została wydana dzięki wsparciu setek graczy podczas akcji finansowania społecznościowego jej wydania na portalu www.wspieram.to/magnaci. Pełna lista wspierających znajduje się na stronie www.bozeigrzysko.pl. Dziękujemy Wam z całego serca!

Jaro, Waldek i Ozy

Szczególnie podziękowania składam niniejszym Panu Grzegorzowi Bakerze. Jeśli jest jedna osoba, której zawdzięczamy Magnatów, jest nim właśnie On. Wiele lat temu objaśnił mi projekt, który, rzecz można, został dalekim przodkiem naszej gry. Pan Grzegorz jest nie tylko świetnym partnerem do gry, doskonałym gier nauczycielem i gier wielkim znawcą. To również wspaniały Przyjaciel i Człowiek. Za to wszystko serdecznie Ci dziękuję, Grzegorzu,

JRA

Naszym Rodzicom

SKRÓT ZASAD

PRZYGOTOWANIE

Dla każdego gracza: zestaw w wybranym kolorze **1 Magnat, 13 kart Familii, 35 Posiadłości.**

Tor wieków: Na każdym polu Toru wieków umieść losowo po **jednym, zakrytym** żetonie **Króla** w odpowiadającym kolorze.

Prowincje: W każdej Prowincji umieść po 1 żetonie **Przewaga/Dominacja.**

Kolejność graczy: Najmłodszy gracz **losowo** umieszcza pionki **Magnatów** na Torze kolejności.

Posiadłości: Wg kolejności gracze umieszczają po **1 Posiadłości** w dowolnej Prowincji.

Talie Praw i Konfliktów: należy dokładnie przetasować i umieścić obok planszy.

Karty Senatorów: należy umieścić na odpowiadających im polach Senatu.

Przewaga/Dominacja: Przez całą grę gracze na bieżąco zaznaczają posiadaną w Prowincji Dominację albo Przewagę, umieszczając Posiadłość takiego gracza na odpowiedniej stronie tego żetonu.

Dominacja: jeśli gracz ma w Prowincji więcej Posiadłości niż wszyscy inni gracze razem wzięci (**w grze dla 2 osób** – co najmniej 2 razy więcej Posiadłości niż drugi gracz).

Przewaga: jeśli gracz ma w Prowincji najwięcej Posiadłości, ale nie Dominuje.

ROZGRYWKA

Gra trwa 4 Wiek. W każdym z nich gracze wykonują po kolei następujące czynności:

ELEKCYJA

Pierwszy gracz odwraca obrazkiem do góry pierwszy od lewej żeton **Króla** znajdujący się na Torze wieków.

SENAT

Wg kolejności gracze po kolei zagrywają po 3 karty Familii (**zakryte**, obrazkami do dołu) pod dowolne **3 różne** pola Senatu (1 karta pod 1 pole!).

Po zagraniu kart przez wszystkich graczy należy najpierw odsłonić te pod kartą Prymasa.

Wg kolejności gracze mogą zagrywać karty Praw, by podnieść wartość Wpływów swojej zagranej karty lub wykonać inne akcje. Wykorzystane karty Praw są odrzucane z gry.

Karta Prymasa trafia do gracza, którego łączne Wpływy są największe.

Otrzymuje on także 1 Posiadłość plus 1 dodatkową Posiadłość, jeśli żeton **Króla** ma ten sam symbol co karta Senatora.

Remisy rozstrzyga gracz późniejszy na Torze kolejności.

W ten sam sposób gracze rozpatrują kolejne karty Senatorów – Podskarbiego, Hetmana i Kancelarza, tyle że w ich wypadku remisy rozstrzyga Prymas.

Zdobyte posiadłości (1 lub 2) gracz od razu umieszcza w jednej, dowolnie wybranej Prowincji, która nie jest objęta Rozbiorem.

SEJM

Prymas umieszcza na polach Sejmu 5 kart Praw z talii kart Praw (odkryte, obrazkami do góry).

Gracze **jednocześnie** zagrywają po 1 karcie Familii (zakryte, obrazkami do dołu) pod każde z 5 pól Sejmu (1 karta pod 1 pole!).

Po zagraniu kart przez wszystkich graczy należy odsłonić te pod pierwszą od lewej kartą Praw.

W kolejności gracze mogą zagrywać karty Senatorów i Praw, by podnieść wartość Wpływów swojej zagranej tam karty lub wykonać inne akcje. Wykorzystane karty Praw są odrzucane z gry, a karty Senatorów odkładane na bok.

Karta Praw trafia do gracza, którego łączne Wpływy są największe. Otrzymuje on tyle Posiadłości, ile wskazuje zdobyta karta Praw, plus 1 dodatkową Posiadłość, jeśli żeton **Króla** ma ten sam symbol co ta karta Praw. Remisy rozstrzyga Prymas.

Zdobyte posiadłości gracz od razu umieszcza w jednej, dowolnie wybranej Prowincji, która nie jest objęta Rozbiorem, chyba że opis akcji na zagranej karcie Praw mówi inaczej.

W ten sam sposób gracze rozpatrują po kolei wszystkie odsłonięte karty Praw.

KONFLIKTY

Prymas umieszcza karty Konfliktów na odpowiadających im kolorami polach na karty Konfliktów (odkryte, obrazkiem do góry), tak aby było odkrytych 5 kart (łącznie z pozostałymi po poprzednich Wiekach).

Nie umieszcza się trzeciej karty Konfliktu, jeśli w polu na karty Konfliktu znajdują się już 2 karty Konfliktów w tym samym kolorze – taką kartę należy wtasować do talii kart Konfliktów, a na jej miejsce wylosować kolejną kartę.

Gracze **jednocześnie** zagrywają po 1 karcie Familii (zakryte, obrazkami do dołu) pod każde z 5 pól na karty Konfliktów, w których znajdują się karty Konfliktów (1 karta pod 1 pole!).

Po zagraniu kart przez wszystkich graczy należy odsłonić te pod pierwszym (zaczynając od Moskwy, zgodnie z ruchem wskazówek zegara) polem na karty Konfliktów, w którym jest karta Konfliktu. W kolejności gracze mogą zagrywać karty Senatorów i Praw, by podnieść/obniżyć wartość Siły swojej zagranej tu karty, lub wykonać inne akcje. Wykorzystane karty Praw są odrzucane z gry, a karty Senatorów odkładane na bok.

Konflikt zostaje Wygrany, jeśli suma Sił kart Familii, zwiększona lub zmniejszona o obecne w Prowincji budowle (+1 Klasztor, +2 Pałac, +3 Twierdza), pionki Czarnych Chmur (-2) i Sejmu Niemego (-2) oraz powiązane z nią Lenna zawierające Posiadłość (+1 za każde), jest **równa lub większa od Skali Konfliktu**. W przeciwnym wypadku **Konflikt jest Przegrany**.

WYGRANA

Gracz mający **największą Siłę (łącznie z zagranyymi przez siebie kartami Senatorów i Praw)** zdobywa **Nagrode** wskazaną przez tę kartę Konfliktu (Posiadłość w tej Prowincji albo Posiadłość w sąsiadującym z nią Lennie, o ile Prowincja nie jest objęta Rozbiorem). Remisy rozstrzyga Prymas. **Kartę Konfliktu odrzuca się z gry.**

PRZEGRANA

Gracz mający **najmniejszą Siłę (łącznie z zagranyymi przez siebie kartami Senatorów i Praw)** otrzymuje **karę** wskazaną przez tę kartę Konfliktu (utrata Posiadłości w tej Prowincji albo karty Praw), a jeśli doszło do Najazdu, to wszyscy gracze tracą ponadto po 1 Posiadłości we wskazanych przez nią Prowincjach. Remisy rozstrzyga Prymas.

Utracona zostaje również każda Posiadłość w powiązanych z tą Prowincją Lennach.

Skutkiem Przegranej może być też umieszczenie w Prowincjach pionków Czarnych Chmur oraz Sejmu Niemego. **Karta Konfliktu pozostaje na swoim polu.**

W ten sam sposób gracze rozpatrują po kolei wszystkie odsłonięte karty Konfliktów.

Następnie z Prowincji, w której polach na karty Konfliktów znajdują się wciąż 2 karty Konfliktów, należy odrzucić kartę Konfliktów o mniejszej Skali (w razie równych Skal odrzucaną kartę wskazuje Prymas).

W każdej Prowincji, w której polu na karty Konfliktów znajduje się wciąż karta Konfliktu, należy umieścić pionek Rozbioru.

INTERREGNUM

Pierwszy gracz odrzuca z gry odsłonięty żeton **Króla**.

Jeśli w 3 Prowincjach są pionki Rozbioru, gra kończy się klęską wszystkich graczy.

W przeciwnym razie wg kolejności gracze mogą zagrywać karty Senatorów i Praw, by wykonać ich akcje. Wykorzystane karty Praw są odrzucane z gry, a karty Senatorów odkładane na bok.

Gracze liczą swoje Posiadłości i ustalają nową kolejność, počawszy od gracza posiadającego najwięcej Posiadłości. Remisy rozstrzyga Prymas. Do graczy wracają ich karty Familii.

Karty Senatorów należy umieścić na odpowiadających im polach Senatu.

KONIEC GRY

Jeśli to ostatni Wiek gry, zamiast ustalać kolejność na Torze kolejności, gracze po zliczeniu Posiadłości dodają do ich liczby (wartości własnego Majątku):

- +3 za każdą Prowincję, w której Dominują,
- +2 za każdą Prowincję, w której mają Przewagę,
- +1 za każdą Prowincję i Lenno, w których nie mają Dominacji/Przewagi, ale mają choć 1 Posiadłość,
- wartości wskazane na posiadanych kartach Praw, o ile spełnione są ich warunki.

GRACZ, KTÓRY POSIADA NAJWIĘKSZY MAJĄTEK, WYGRYWA GRĘ.

Remisy rozstrzyga Prymas.