



Bezkrólewie

Bezpomtna śmierć króla pogrążyła królestwo w chaosie. Nastąpiło bezkrólewie - czas niepewności, w którym dawne zasady tracą moc, a nowe dopiero powstają. Ambitni możnowładcy - w tej roli gracze - rozpoczynają zmagania, których stawką jest tron, a może nawet założenie własnej dynastii?

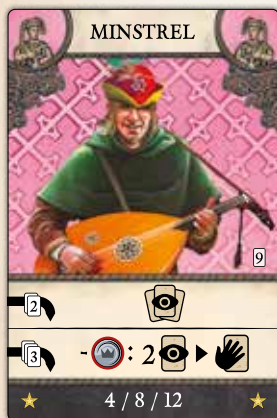
Czy potrafisz przechrzyć rywali i stworzyć najpotężniejszy ród? A może staniesz się cichą ofiarą trudnych czasów, zapamiętaną jedynie przez kronikarzy?

„Bezkrólewie” to szybka i prosta gra karciana, w której gracze wysyłają Poddanych do swoich pięciu Lenn. Poddani oferują graczom dostęp do swoich umiejętności w momencie zagrania lub na stałe oraz zapewniają Punkty Prestiżu i Monety. W każdym Lennie mogą znajdować się Poddani tylko jednego Rodzaju, a kolejne karty dokładane do tego samego Lenna aktywują coraz mocniejsze Efekty. Gracz może atakować Lenna innych graczy, a swoich włości bronić poprzez wznoszenie Fortyfikacji.

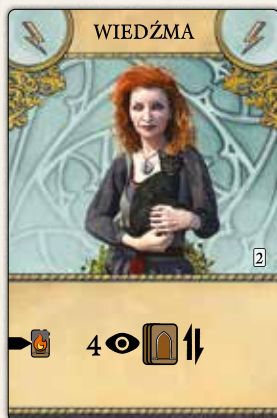
Po dwunastu rundach zostaje wybrany nowy król: gracz posiadający największą liczbę Punktów Prestiżu zebranych za pomocą kart Poddanych oraz z zaoszczędzonych Monet.

KOMPONENTY

110 kart, w tym:



94 Karty Poddanych
(12 Rodzajów)



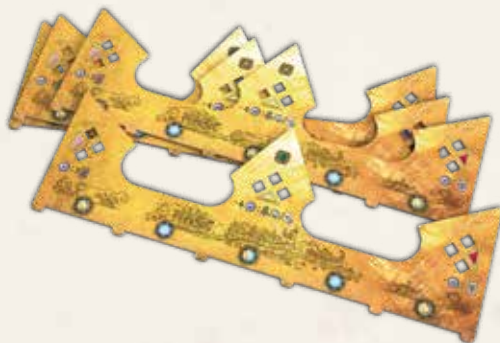
10 Kart Przysług



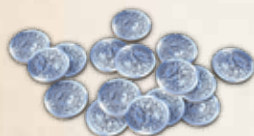
6 Kart Sojuszników



Dwustronna Plansza Główna



4 Dwustronne Plansze Graczy



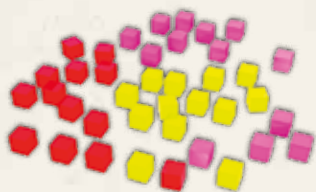
16 Żetonów
Srebrnych Monet



8 Żetonów Złotych Monet
(warte 3 Srebrne każda)



Znacznik Rundy



TURA GRUZA	
1. DORABIANE KART Długość 2 karty w kierunku od 1 do 3 kartek Odmierzanie <i>(z pomocą linijki)</i>	 Obwierzchnia strona 1 karty 1 karta
2. WYKONANIE ARCHI W kierunku kolumny wzdłuż	 1 karta w kierunku 3 kartek 3 kartek w kierunku 1 karty
Zępek linki Podążając link z przodu do tyłu odwrócić 3 karte, do tyłu do 3 kartek	 1 karta w kierunku 3 kartek 3 kartek w kierunku 1 karty
Zępek linki Próbując skierować linka	 1 karta w kierunku 3 kartek 3 kartek w kierunku 1 karty
 Wkładanie linki 3 karte	 1 karta w kierunku 3 kartek 3 kartek w kierunku 1 karty
3. OBRZUCZENIE KART Jeśli masz więcej niż 1 kart - odwrócić	 1 karta w kierunku 3 kartek 3 kartek w kierunku 1 karty

39 Znaczników Rozkazów (po 12
w 3 kolorach + 3 zapasowe)

Znacznik Pierwszego Gracza (Regenta)

4 Dwustronne karty Pomocy Gracza

SCHEMAT BUDOWY KARTY



PRZYGOTOWANIE GRY

1. Połóżcie **Planszę Główną** pośrodku stołu. W rozgrywce, w której uczestniczą początkujący gracze, zalecamy użyć strony ze szmaragdem w prawym dolnym rogu.
2. Potasujcie **wszystkie karty** z talii razem i połóżcie w zakrytym stosie na polu z wizerunkiem drzwi po lewej stronie planszy.
3. Dobierzcie **5 kart** z wierzchu talii i ułóżcie je awersem do góry, na zakładkę (tak aby Rodzaje kart były widoczne), pod Planszą Główną. Stanowią one początek odkrytego **Stosu Kart Odrzuconych**.
4. Pozostawcie pole z płonącymi drzwiami puste. Jest ono przeznaczone na **karty zniszczone** w trakcie rozgrywki. Karty należy odkładać tu awersem do góry (odkryte), a gracze mogą je swobodnie przeglądać.
5. Postawcie **Znacznik Rundy** na polu rundy I.
6. Na Planszy Głównej połóżcie **Złote i Srebrne Monety**. Stanowią one Skarbiec.
7. Każdy gracz otrzymuje **Planszę Gracza** i decyduje, którą stroną chce grać. Strona ze szmaragdem (w środkowej części) zalecana jest dla nowych graczy. Bardziej doświadczeni powinni wybrać drugą, trudniejszą stronę.



8. Gracze umieszczają na swoich Planszach **9 znaczników Rozkazów**, po trzy każdego typu, zgodnie z ich kolorem.
9. Rozdajcie wszystkim graczom po **6 kart z talii**. Stanowią one „rękę” gracza. Gracze nie ujawniają swoich kart.
10. Każdy gracz początkujący bierze **1 Srebrną Monetę**. Doświadczeni gracze zaczynają rozgrywkę bez Monet.
11. Każdy gracz otrzymuje kartę **Pomocy Gracza**.
12. Najstarszy lub najbardziej doświadczony gracz zostaje **Regentem** i otrzymuje **Znacznik Pierwszego Gracza**.





PRZEBIEG GRY

Rozgrywka składa się z **12 rund**. W każdej rundzie gracze rozgrywają po kolei tylko po jednej turze, zawsze rozpoczynając od Regenta. Kolejność graczy pozostaje taka sama przez całą rozgrywkę.

Tura każdego gracza składa się z **3 Faz**:

1. Dobranie Kart
2. Wykonanie Akcji
3. Odrzucenie Kart

FAZA 1 – Dobranie Kart

Gracz dobiera 2 karty z wierzchu talii lub z wierzchu Stosu Kart Odrzuconych (w dowolnej kombinacji). Gracz może dobrać kartę z talii, a następnie zdecydować, czy drugą kartę weźmie z talii, czy ze Stosu Kart Odrzuconych. Jeśli w talii nie ma już kart, a gracz miałby ciągnąć kartę, należy przetasować Stos Kart Odrzuconych i stworzyć z niego nową talię.



FAZA 2 – Wykonanie Akcji

W tej fazie gracz **może** wykonać w dowolnej kolejności następujące akcje:

- | | |
|-----------------------|-----------------------|
| 1. ROZWÓJ | (raz na turę) |
| 2. PROŚBA O PRZYSŁUGĘ | (dowolną liczbę razy) |
| 3. WYDANIE ROZKAZU | (raz na turę) |

1. ROZWÓJ (raz na turę)

W ramach tej Akcji gracz może wykonać jedną z opcji:

- | | |
|----------------------------|------|
| a. Zagrać kartę Poddanego | ALBO |
| b. Zagrać kartę Sojusznika | ALBO |
| c. Pobrać Myto | |



a. Zagranie karty Poddanego

U dołu Planszy Gracza znajduje się 5 gniazd symbolizujących jego Lenna. Gracz **zagrywa 1 odkrytą kartę Poddanego** z ręki do wybranego przez siebie Lenna. W jednym Lennie mogą znajdować się **jedynie Poddani tego samego Rodzaju**. Karty w Lennach należy kłaść na zakładkę, tak aby widoczne były ich nazwy i liczba - jak na ilustracji na str. 10.



Zazwyczaj w jednym Lennie gracz może umieścić do 3 Poddanych. Ich liczbę określa punktacja na dole karty Poddanego. Na przykład Rozbójnik (*patrz str. 3*) posiada punktację dla 3 Poddanych – odpowiednio 2/4/6 Punktów Prestiżu za 1/2/3 Poddanych. Nie można umieścić więcej Poddanych w Lennie, niż pozwala na to punktacja, choć można zebrać kolejny zestaw tych samych Poddanych w innym Lennie.

Każde Lenno ma preferowaną porę roku – Lato lub Zimę – oznaczoną symbolem nad gniazdem. Na stronie Planszy Gracza z symbolem szmaragdu znajduje się także **Stolica**, czyli Lenno uniwersalne:



Równocześnie rundy gry charakteryzują się określoną porą roku. **Za zagranie Poddanego do Lenna w preferowanej porze roku gracz zyskuje 1 Srebrną Monetę.** Monetę otrzymuje się przed rozpatrzeniem ewentualnego Efektu na karcie Poddanego (o czym niżej).



Lato



Zima

BANICJA: Możliwa jest wymiana Poddanych w Lennie. Przed zagraniem Poddanego niepasującego Rodzajem do Poddanych już umieszczonych w danym Lennie, gracz musi **zniszczyć** wszystkie karty znajdujące się w tym Lennie. Następnie w ich miejsce umieszcza nowego Poddanego. **Gracz otrzymuje 1 Srebrną Monetę za każdego zniszczonego w ten sposób Poddanego.** Karty Fortyfikacji (*patrz str. 9*) nie chronią przed Banicją, zostają zniszczone razem z Poddanymi, ale nie generują Srebra.

Uwaga! Sługa traktowany jest jak Poddany pasujący Rodzajem do swojego poprzednika, więc jego zagranie nie powoduje Banicji.

EFEKTY NA KARTACH PODDANYCH

Gracz **musi wykonać Efekt** widniejący na zagranej Karcie Poddanego, **jeśli liczba przy Typie Efektu pokrywa się z liczbą Poddanych w tym Lennie**, wliczając właśnie zagrane.

W przypadku Efektów wymagających opłacenia kosztu w Monetach, gracz **nie może** zagrać takiego Poddanego, jeśli nie ma Monet na opłacenie jego Efektu. Inne elementy Efektów mogą być zrealizowane tylko częściowo, a w skrajnych przypadkach - wcale (np. kradzież Monet, jeśli żaden z przeciwników nie ma pieniędzy).



Moment aktywacji Efektu:

 Efekt, który gracz **musi wykorzystać**, jeśli Poddany został zagrany jako **drugi** w Lennie.

 Efekt, który gracz **musi wykorzystać**, jeśli Poddany został zagrany jako **trzeci** w Lennie.

Typ Efektu definiowany jest przez kształt strzałki w symbolu:

 **Efekt natychmiastowy** – należy go rozpatrzyć zaraz po zagraniu karty.

 **Efekt stały** – działa, dopóki dany Poddany znajduje się w grze.

 **Efekt końca gry** – działa na koniec gry, jeśli dany Poddany nadal jest w grze.

Szczegółowy opis symboli Efektów znajduje się na ostatniej stronie niniejszej instrukcji.

b. Zagranie karty Sojusznika

Gracz zagrywa **1 odkrytą kartę Sojusznika** na stół, rozpatruje jej Efekt, a następnie przenosi kartę na Stos Kart Zniszczonych awersem do góry.



c. Pobranie Myta

Gracz odrzuca z ręki 3 karty na Stos Kart Odrzuconych (w wybranej przez siebie kolejności), aby wziąć 3 Srebrne Monety ze Skarbca (lub 1 Złotą).



2. PROŚBA O PRZYSŁUGĘ (dowolną liczbę razy)

Gracz zagrywa **1 odkrytą kartę Przysługi** na stół, rozpatruje jej Efekt, a następnie przenosi kartę na Stos Kart Zniszczonych awersem do góry. Karty Przysług różnią się od kart Sojuszników tym, że w swojej turze gracz może zagrać dowolną liczbę kart Przysług.



3. WYDANIE ROZKAZU (raz na turę)

Gracz może wydać **1 Rozkaz dowolnego typu**. W tym celu musi zapłacić wskazany na Planszy Gracza koszt i usunąć z niej znacznik w odpowiednim kolorze (odkłada go do Skarbca). Gdy gracz usunie ostatni znacznik w danym kolorze, nie może wydawać już więcej Rozkazów tego typu.



Znaczniki stanowią licznik dostępnych Rozkazów.

TYPY ROZKAZÓW



Rekrutacja (różowy): Koszt 1 Srebrna Moneta. Gracz dobiera 3 karty z wierzchu talii na Planszy Głównej (**Uwaga!** Nie ze Stosu Kart Odrzuconych).



Mobilizacja (żółty): Koszt 4 Srebrne Monety. Gracz może wykonać 1 dodatkową Akcję Rozwoju.



Fortyfikacja (czerwony): Koszt 1 Srebrna Moneta. Gracz kładzie dowolną kartę z ręki rewersem do góry do wybranego Lenna. Wszyscy Poddani znajdujący się pod tą kartą są chronieni i nie mogą zostać zniszczeni przez przeciwnika.



Gracz może dokładać kolejnych Poddanych do tego Lenna, o ile mieszczą się oni w limicie Poddanych (nie wlicza się Fortyfikacji), jednak nie będą oni chronieni. Lenno może być ufortyfikowane kilka razy. **Podczas Banicji Fortyfikacje są niszczone wraz z Poddanymi.**

PRZYKŁAD: Gracz wydaje rozkaz Fortyfikacji, aby chronić dwie Mniszki. Gracz nadal może dołożyć trzecią Mniszkę, lecz żeby była bezpieczna, będzie musiał ją także ufortyfikować.



Uwaga! Na niektórych kartach znajdują się Efekty pokrywające się z działaniem Rozkazów (np. Goniec). Ich użycie nie wyczerpuje limitu Rozkazów – gracz nie usuwa znacznika, a także może w tej samej turze zagrać Rozkaz.

FAZA 3 – Odrzucenie Kart

Na koniec tury gracz może mieć na ręce **maksymalnie 6 kart**. Jeśli ma więcej, odrzuca nadmiarowe karty na Stos Kart Odrzuconych w wybranej przez siebie kolejności. Gracz **nie może odrzucić więcej kart**, niż jest to wymagane.



Wskazówka: Zwracaj uwagę, jakie karty odrzucasz. Przeciwnik może dobrać odrzuconą przez Ciebie kartę i ją korzystnie zagrać.

KONIEC GRY

Gra kończy się po **12 rundach**. Każdy gracz sumuje wtedy punkty z dwóch źródeł:

- Punkty Prestiżu z kart w Lennach
- liczbę Monet (1 Srebrna = 1 punkt, 1 Złota = 3 punkty)



Gracz z największą liczbą punktów zostaje królem! W przypadku remisu decyduje kolejność rozgrywania – wygrywa gracz będący w kolejności bliżej Regenta (ostatni gracz przegrywa remis z każdym).



PRZYKŁAD: Gracz podlicza swoje Punkty Prestiżu na koniec gry:

- 8 punktów za dwóch Minstreli,
- 15 punktów za czterech Rzemieślników (Fortyfikacja nie daje punktów),
- 15 punktów za Mniszki po prawej stronie (gracz, korzystając z Efektu karty, wybrał skopiowanie punktów Rzemieślników),
- 15 punktów za Mniszki po lewej stronie (gracz, korzystając z Efektu karty, wybrał skopiowanie punktów Mniszek po prawej stronie),
- 15 punktów za Kupców (po 1 punkcie za 15 Poddanych),
- 4 punkty za Monety w puli gracza



ZASADY PRZY STOLE

- Gracz nie może pokazywać kart, które są widoczne jedynie dla niego – chyba że Efekt jakiejś karty wymaga pokazania karty/kart przeciwnikowi.
- Gracz może mówić o swoich kartach lub kartach przeciwników (które, na przykład, podejrzwał w wyniku Efektu). Może jednak kłamać o tym, co ma lub co widział.
- Gracze mogą rozmawiać, prosić i grozić, jednak nie wolno prowadzić żadnych sekretnych rozmów – wszyscy muszą słyszeć to samo.

ROZGRYWKA 2-OSOBOWA



W rozgrywce 2-osobowej obowiązują wszystkie zasady z podstawowej wersji gry oraz jedna dodatkowa reguła:

Kosztowna Walka – Zanim przeciwnik zniszczy Poddanego w Lennie drugiego gracza, musi zapłacić dodatkowo 1 Srebrną Monetę do Skarbca. Atakowany gracz po zniszczeniu Poddanego w Lennie otrzymuje 1 Srebrną Monetę ze Skarbca.

TRYB DRUŻYNOWY

W rozgrywce 4-osobowej gracze mogą stworzyć 2 drużyny sprzymierzonych rodów. Członkowie drużyny **siadają naprzemiennie**: pierwszy gracz będzie w drużynie z trzecim graczem przy stole, a drugi z czwartym. Obowiązują wszystkie zasady z podstawowej wersji gry oraz dodatkowe reguły:

- **Kosztowna Walka** (patrz: wyżej)
- Gracze w drużynie mają **Wspólny Skarbiec** - mogą wydawać Monety zarobione przez drugiego gracza. **Jeśli w wyniku Efektu Monety ma stracić każdy przeciwnik, traci je cała drużyna raz, a nie każdy gracz z osobna.**
- Gracze w drużynie nie są dla siebie „przeciwnikami” w rozumieniu Efektów kart, więc nie mogą stosować na sobie wzajemnie **żadnych** Efektów kart.
- Gracze w drużynie nie mogą współdzielić kart. To znaczy nie mogą pokazywać ani podglądać swoich kart, zabierać ich, przekazywać ani wymieniać, nawet w wyniku działania Efektów kart (patrz: wyżej).
- Członkowie drużyny nie mogą prowadzić tajnych rozmów. Mogą natomiast przedyskutowywać swoją strategię na głos.
- Na koniec gry gracze z drużyny sumują swoje punkty podliczone według zasad z gry podstawowej, lecz punkty za Monety liczy się tylko raz, a nie dla każdego gracza w drużynie oddzielnie. Drużyna z większą liczbą punktów wygrywa. W przypadku remisu wygrywa drużyna Regenta.

Autor: Michał Słonina

Opracowanie graficzne i ilustracje: Jarek Nocoń

Rozwój gry: Marcin Wisthal

Instrukcja: Monika Żabicka

Korekta: Anna Skawińska

Testerzy: Paweł Grzonka, Jerzy Wisthal,
Maciej Budnicki.



©2026 Strategos Marcin Wisthal.

Wszelkie prawa zastrzeżone.

Dołożyliśmy wszelkich starań, aby zapewnić najwyższą jakość gry. Kompletowanie gry jest jednak procesem manualnym i dlatego mogą zdarzyć się błędy. Jeśli w Twojej kopii czegoś brakuje, skontaktuj się z nami w celu uzupełnienia!

Osoby, którym dziękujemy za wsparcie: Wojciech Rzadek, Mariusz Majchrowski, Jakub Mann, Sławomir Czuba, Krzysztof Wicher, Lidia Wicher, Ignacy Roman, Paulina Roman, Jakub Piekorz, Norbert Bodziony, Bartłomiej Nadybał, Paweł Słonina, Karol Ostafin, Tomasz Mikołajczyk, Krzysztof Ściborowski i wielu innych, którzy pomogli w powstaniu gry.

-  **Zapłać 1 Srebrną Monetę** (obowiązkowo). Nie możesz zagrać karty, jeśli nie jesteś w stanie opłacić kosztu jej Efektu.

+X  **Weź ze Skarbcza X Srebrnych Monet.**

-X   Każdy przeciwnik / drużyna przeciwna oddaje X Srebrnych Monet do Skarbcza.

X  **Ukradnij X Srebrnych Monet** przeciwnikowi / drużynie przeciwej.

  **Ukradnij 1 Srebrną Monetę** każdemu przeciwnikowi / drużynie przeciwej.

Uwaga! Jeśli przeciwnik ma mniej Monet niż wskazuje Efekt, zabierasz tyle, ile ma. Jeśli nie ma żadnych Monet, nic od niego nie zabierasz.

X  **Weź X losowych kart** z ręki przeciwnika. W trybie drużynowym gracz decyduje, któremu graczowi z przeciwnej drużyny chce zabrać kartę / karty.

  **Weź 1 losową kartę** z ręki każdego przeciwnika.

 **W Lennie zawierającym tę kartę możesz umieścić do 6 Rzemieślników.**

 **Zbuduj Fortyfikację** w jednym ze swoich Lenn (opisane na str. 9).

 :0  Dopóki ten Efekt jest w grze, możesz budować **Fortyfikacje** bez płacenia za nią Monetami. Dotyczy to zarówno Rozkazu, jak i Efektów kart.

 **Zyskujesz pełną ochronę kart na ręce.** Dopóki ten Efekt jest w grze, przeciwnicy nie mogą podglądać twoich kart, zabierać ich, zamieniać czy niszczyć.

 /  /  Wykonaj 1 dodatkową Akcję Rozwoju.

3  **Dobierz 3 karty** z talii.

 /  **Skopiuj Punkty Prestiżu** z jednego sąsiedniego Lenna, należącego do ciebie.

 *1  Zdobywasz tyle Punktów Prestiżu, ilu Poddanych masz w Lennach.

4    **Podejrzyj 4 karty** z wierzchu talii i odłóż je z powrotem w wybranej przez siebie kolejności.

  **Podejrzyj wszystkie karty** na ręce wybranego przeciwnika.

4   **Podejrzyj 4 losowe karty** przeciwnika, **zabierz 1** z nich i **zagraj** od razu.

2   **Podejrzyj 2 losowe karty** przeciwnika i **zniszcz 1** z nich.

X   **Podejrzyj X losowych kart** przeciwnika i **zabierz 1** z nich.

  **Weź losową kartę** z ręki przeciwnika, a następnie **przeakaż** mu wybraną kartę ze swojej ręki.

 **Zniszcz 1 niechronionego Fortyfikacją Poddanego** z wierzchu Lenna przeciwnika i połóż na go Stosie Kart Zniszczonych.

  **Sługa staje się kopią karty Poddanego**, na którym leży - czyli jego Punktów Prestiżu, limitu Poddanych i Efektów. Możesz go zagrać na Fortyfikację - kopiuje on wtedy Poddanego leżącego pod nią.

 **Kosztowna Walka** (tylko w trybie 2-osobowym i drużynowym)

