

Królestwo w Dolinie

Strategiczna gra dla 2 do 4 graczy.

Za siedmioma górami i siedmioma lasami leżała niewielka, lecz urokliwa dolina. Mieszkali tam przedstawiciele wszystkich stanów, którzy wzajemnie się wspierając, tworzyli dobrze zorganizowaną społeczność. Brakowało im jednak króla, mądrego władcy, który otoczy ich opieką i wspomże w kłopotach.

Dzisiaj to ty możesz udowodnić, że jesteś właściwym kandydatem do zdobycia tronu! Pamiętaj, że nie jest to łatwe zadanie. Mogłoby wydawać się, że wystarczy zatrudnić poborcę podatkowego i zaaranżować kilka małżeństw, jednak nic bardziej mylnego.

Tylko prawdziwy król będzie potrafił utrzymać wysokie morale i poprowadzić swoich poddanych przez te trudne i wymagające czasy. Spryt, taktyka i umiejętność zjednywania sobie tłumów będą kluczowe w walce o królestwo w dolinie.

Cel gry

Na tronie Królestwa w dolinie zasiądzie ten z graczy, który będzie cieszył się najlepszą reputacją. Przekonuj do siebie poddanych, pomnażaj majątek i zdobywaj nagrody, by ugruntować swoją pozycję! To od ciebie zależy, jakim władcą chcesz być. Czy założysz zakon rycerski, skupisz się na aranżacji wpływowych małżeństw czy najlepiej zadbasz o królewski skarbiec? Zyskuj wsparcie obywateli i wykorzystuj bogactwa, by rekrutować mieszkańców wzgórze. Przekonaj wszystkich, że to ty jesteś jedynym i prawdziwym Królem w dolinie.

Skrót zasad

Przygotowanie gry

1. Wybierzcie gracza rozpoczynającego.
2. Rozdajcie pionki królów i plansze zamków.
3. Każdy gracz otrzymuje 2 złota.
4. Podzielcie żetony na stosy "I", "II" i "III".
5. Stwórzcie dolinę 5x5 żetonów.
6. Umieście postacie na wzgórzu.
7. Wybierzcie swoje pozycje startowe.

Przebieg tury gracza

1. Zrekrutuj postać ze wzgórza (opcjonalnie).
Uwaga: brak rekrutacji w rundzie I.
2. Wezwanie postaci:
A) wezwij poddanego/ych LUB
B) aktywuj specjalistę/ów.
3. Zdobądź królewską nagrodę (opcjonalnie).
4. Uzupełnij dolinę i wzgórze.

Koniec gry i zwycięstwo

- ♦ Kiedy nie można uzupełnić wzgórza, gra dobiega końca.
- ♦ Gracz z najwyższą reputacją zdobywa tron Królestwa w dolinie.
- ♦ W przypadku remisu, wygrywa gracz, który zdobył więcej wpływów.

4 Pionki króla
4 Plansze zamków
1 Wzgórze
90 żetonów postaci
1 żeton pierwszego
gracza
6 królewskich
żetonów
6 żetonów poborcy
podatkowego
45 złotych monet
(25x1, 10x5 i 10x10)
1 notes



1. Każdy gracz dobiera **pionek króla** i **planszę zamku** w wybranym przez siebie kolorze, a następnie umieszcza je przed sobą.
2. Ustalcie pierwszego gracza. Zostaje nim osoba, która jako ostatnia była w zamku lub najstarszy gracz.
Gracz ten bierze **żeton pierwszego gracza** i umieszcza na swojej planszy zamku.
3. Każdy gracz otrzymuje **2 złote monety**.
4. Na środku stołu umieście **złote monety, żetony poborcy i żetony królestwa**.
5. Umieście **wzgórze** na środku stołu. *Przed pierwszą rozgrywką należy je złożyć, zaginając jego boki i wsuwając poprzeczny element w otwory w tylnej części jako wzmocnienie. Możecie samodzielnie ustalić kąt nachylenia wzgórza.*
6. Podzielcie **90 żetonów postaci** na trzy zakryte stosy:
I. stos z żetonami oznaczonymi "I" (29 żetonów).
II. stos z żetonami oznaczonymi "II" (30 żetonów).
III. stos z żetonami oznaczonymi "III" (31 żetonów).
Potasujcie każdy stos oddzielnie i umieście obok wzgórza.
7. Użyjcie żetonów ze stosu "I" i przygotujcie z nich dolinę. Rozłóżcie 25 odkrytych żetonów z wierzchu stosu, tworząc układ 5x5.
8. Umieście pozostałe żetony ze stosu "I" na czterech dolnych miejscach na wzgórzu (przy 2 i 3 monetach).
Uzupełnijcie pozostałe miejsca na wzgórzu żetonami ze stosu "II". Żetony umieszczajcie w taki sposób, żeby ceny na monetach, były zawsze widoczne.
9. Rozpoczynając od **pierwszego gracza** i kontynuując w zgodzie z ruchem wskazówek zegara, każdy gracz wybiera żeton w dolinie, na którym umieści swój pionek króla.

Uwaga! Na jednym żetonie może znajdować się tylko jeden pionek. To ograniczenie dotyczy tylko przygotowania gry.

Przebieg rozgrywki

Rozgrywkę rozpoczyna pierwszy gracz. Następnie swoje tury wykonują kolejni gracze, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, do momentu spełnienia warunku końca gry. Wszyscy gracze rozegrają dokładnie tyle samo tur podczas gry. Każda tura podzielona jest na 4 fazy.

Faza 1: Rekrutacja jednej postaci ze wzgórza (opcjonalnie, dostępna od drugiej tury).

Gracz może zrekrutować jedną postać opłacając jej koszt w złotych monetach wskazanych na wzgórzu. Po rekrutacji gracz umieszcza żeton postaci w swoim zamku, poniżej kolumny z jej wizerunkiem. Jeśli gracz zrekrutuje błazna, wybiera, pod którą kolumną go umieści (błazen może wcielić się w każdą postać).

Pamiętajcie, że rekrutować możecie od swojej 2 tury w grze.

W grze występują dwa typy postaci: poddani i specjaliści. Gracze mogą rekrutować ze wzgórz **tylko** poddanych. Specjaliści na wzgórz **nie mogą** być rekrutowani i aktywowani przez graczy. Gracze mogą ich wzywać, wykonując działania w dolinie. (więcej informacji na temat postaci znajdziesz na str. 5)

Faza 2. Wzywianie postaci z doliny (obligatoryjne).

Ruch po dolinie

By wezwać postać z doliny, gracz musi poruszyć swój pionek króla w linii **prostej** (również po skosie) na dowolną odległość. Po wykonaniu ruchu gracz zdobywa żeton postaci, na którym zakończył ruch LUB 2 albo 3 takie same żetony postaci, które minął podczas ruchu. Jeśli gracz chce zdobyć dwa lub trzy żetony z taką samą postacią, **musi** zakończyć ruch pionkiem bezpośrednio za ostatnim żetonem (jak w przykładzie z numerem 2 poniżej).

Wyjątek! Używając mocy księdza (więcej na str. 6), gracze będą mogli modyfikować ruch pionka.

Przykład ruchu pionka króla i zdobywania żetonów.



Pionek króla czerwonego gracza znajduje się na żetonie w prawym dolnym rogu (pierwsza ilustracja). Gracz ma kilka możliwości ruchu:

- ✓ **Opcja 1:** porusza pionek w górę i zdobywa księcia.
- ✓ **Opcja 2:** porusza pionek w lewo, mija dwóch rycerzy i zdobywa ich. **Uwaga!** By zdobyć dwa żetony gracz **musi** zakończyć ruch pionka bezpośrednio za drugim żetonem rycerza.
- ✓ **Opcja 3:** porusza pionek po skosie, po drodze mija chłopą, żonę chłopą i drugiego chłopą. Może zdobyć dwóch chłopów (zakończył ruch bezpośrednio za drugim). Po drodze gracz mógł minąć pionek niebieskiego gracza.

Powyższe przykłady pokazują tylko część możliwości zdobywania postaci i ruchu czerwonego pionka.

Zdobycie żetonów postaci

A. Zdobycie postaci:

Po zdobyciu żetonów postaci, gracz umieszcza je w swoim zamku, poniżej kolumny z ich wizerunkiem.

Uwaga! Wyjątkiem jest błazen, który nie ma swojego wizerunku i po jego zdobyciu, gracz **sam decyduje**, pod jakim wizerunkiem go umieści. Jeśli gracz w jednej rundzie zdobędzie kilku błaznów, może ich umieścić w jednej lub kilku różnych kolumnach.

B. Aktywacja specjalistów:

Po zdobyciu specjalistów, gracz **MUSI** natychmiast aktywować ich specjalną zdolność i odrzucić ich żeton do pudełka. W grze występują 3 typy specjalistów: czarodzieje, księża i poborcy podatkowi. Gracz **nie może** ich aktywować, jeśli nie spełnia ich wymagań (więcej w dalszej części instrukcji).

Ważne zasady podczas zdobywania postaci lub specjalistów:

- 1) Gracz nie może zdobyć żetonu postaci, na którym znajduje się pionek króla innego gracza. Gracz **może** zakończyć swój ruch na żetonie, na którym znajduje się pionek króla innego gracza i zdobyć żetony, które minął podczas ruchu.
- 2) Gracz **nie może** zdobyć żetonu postaci, z którego rozpoczął ruch, o ile nie używa zdolności księdza (więcej w dalszej części instrukcji).

Faza 3: Zdobycie królewskiej nagrody (opcjonalnie).



Jeśli graczowi udało się zdobyć komplet pięciu postaci z różnymi wartościami wpływu, może otrzymać królewską nagrodę - 5 złotych monet i królewski żeton.

Uwaga: Otrzymanie królewskiego żetonu jest opcjonalne. Gracz może go otrzymać **RAZ** na rundę w swojej turze. Gracz nie może otrzymać żetonu po zakończeniu tury ostatniego gracza w rozgrywce. Nie można traktować tej nagrody jako bonusu przydzielanego na koniec gry.

Faza 4. Uzupełnienie doliny żetonami ze wzgórza (obligatoryjne).

- ✓ Wszystkie puste miejsca w dolinie musicie uzupełnić żetonami ze wzgórza. Gracz, który rozgrywa swoją turę, wybiera **JEDNĄ** kolumnę na wzgórzu, z której uzupełni żetony. Uzupełnianie gracz rozpoczyna od żetonu leżącego najniżej w kolumnie. Żetony w dolinie umieszcza się w takiej kolejności, w jakiej mijał je pionek króla.
- ✓ Po uzupełnieniu postaci w dolinie, przesunięcie w dół żetony ze wzgórza (z wykorzystanej kolumny), a powstałe u góry wolne miejsca uzupełnijcie żetonami ze stosu. Najpierw tego oznaczonego "II", a gdy ten się wyczerpie, ze stosu "III".

Postacie

W grze występują dwa typy postaci: poddani i specjaliści.

Poddani powiększają wpływy gracza. Są celem działania poborcy i mogą być wykorzystywani do zdobycia bonusów. Wartość wpływu (od 1 do 5) postaci znajduje się w lewym dolnym rogu na żetonie.

Specjaliści dają graczowi różne korzyści. Książd pozwala wpływać na ruch pionka króla po dolinie. Czarodziej pozwala zamienić żeton w dolinie na ten na wzgórzu. Poborca podatkowy pomaga w zdobyciu złota od poddanych.

Poddani

W dolinie i na wzgórzu może pojawić się 7 różnych typów poddanych.

Częstotliwość ich występowania w grze opisana jest w tabeli poniżej i na każdej planszy gracza.

77 żetonów postaci o różnej wartości wpływu

3 królowe	-	5 punktów wpływu
6 książąt	-	4 punkty wpływu
9 hrabin	-	3 punkty wpływu
20 rycerzy	-	2 punkty wpływu
24 chłopów	-	1 punkt wpływu
12 żon chłopów	-	1 punkt wpływu
3 błaznów	-	0 punktów wpływu



Błazen

Błazen to poddany o wpływie 0 posiadający bardzo mocną zdolność. Jak każdy prawdziwy artysta, potrafi wcielić się w każdą postać. Po jego zdobyciu gracz natychmiast musi zdecydować, w jaką postać się wcieli, umieszczając go pod odpowiednią kolumną, w swoim zamku.

Uwaga: po dokonaniu wyboru, **nie można** zmieniać położenia błazna. Błazen może być pomocny w zebraniu zestawu postaci lub podczas zbierania podatków (więcej na ten temat w dalszej części instrukcji). Pamiętajcie, że błazen jest wart 0 punktów na końcu gry.

Uwaga! Jeśli gracz zdobędzie kilku błaznów w jednej turze, może umieścić ich w różnych kolumnach.



Specjaliści

Trzech różnych specjalistów (łącznie 13 żetonów): książd, czarodziej i poborca, pozwalają graczowi wykonać specjalne akcje. Nie traktuje się ich jako poddanych. Po użyciu specjalisty, jego żeton należy odrzucić poza grę. Gracz może skorzystać ze specjalisty, jeśli spełnia jego wymagania. Nie można aktywować specjalistów ze wzgórza.

Uwaga: Specjaliści odróżniają się od poddanych szarą ramką na krawędzi żetonu.

Ksiądz (3 żetony, po jednym w stosie I, II i III) - wymóg: jego usługi kosztują 1 złotą monetę.



Ksiądz pozwala dostosować trasę ruchu pionka po dolinie. Gdy gracz poruszy się na żeton księdza i chce użyć jego zdolności, musi zapłacić 1 złoto (położyć w miejscu, gdzie znajduje się ksiądz) i może kontynuować ruch, zmieniając kierunek (np. skręcić), a nawet cofnąć się do pozycji, z której rozpoczął swój ruch. Ksiądz pozwala królowi stać się lepszym człowiekiem, ale także podążać nową ścieżką. **Uwaga!** Jeśli gracz używa zdolności księdza, to traktujcie to tak, jakby ruch rozpoczynał się z żetonu z księdzem. Może się tak zdarzyć, że gracz odwiedzi kilku księży w trakcie jednej tury, ale tylko ostatni ruch w turze pozwoli graczowi zdobyć żetony postaci. Podczas uzupełniania doliny, położcie złotą monetę na postaci, która pojawiła się na miejscu księdza. Kiedy gracz zdobędzie taką postać, bierze leżącą na niej monetę.

Czarodziej (2 żetony, po jednym w stosie II i III) - wymóg: gracz musi posiadać przynajmniej 1 odkryty żeton postaci w zamku.



Magiczna zdolność czarodzieja pozwala graczowi wymienić jednego odkrytego poddanego z zamku na innego ze wzgórze. Akcja ta jest darmowa, ale pamiętajcie podziękować czarodziejowi za pomoc, bo... może was zamienić w żabę. Jeśli w turze gracz zdobędzie dwóch lub więcej czarodziejów, może dokonać więcej niż jednej wymiany.

Poborca podatkowy (łącznie 8 żetonów w stosie I, II i III) - wymóg: posiadać 0/3/4/5 takich samych poddanych.



Poborca podatkowy i jego niewielki przyjaciel pomogą graczowi zdobyć złoto. Urzędnik ma dość nudne zadanie, dlatego jako król z przyjemnością pomożesz mu zdobyć złoto od swoich poddanych. W grze znajdziesz różnych poborców. Niektórzy pozwalają graczowi otrzymać 3 lub 4 złote monety bez żadnego wymogu. Inni specjalizują się w pozyskiwaniu złota od jednej grupy poddanych. W ich przypadku gracz wybiera grupę poddanych, których zgromadził w zamku (żetony muszą być odkryte), otrzymuje złote monety w liczbie wskazanej na żetonie poborcy i zakrywa opodatkowane postacie. Przyniosą one punkty na końcu gry, ale nie będzie można z nich skorzystać w celu zdobycia królewskiej nagrody. Gracz za pomocą poborcy może zdobyć od 5 do 10 złotych monet. Gracz może aktywować kilku poborców w jednej turze.



Żetony poborcy



Niestety to niezbyt mądre, by ściągać podatki tylko od jednego typu poddanych... Mogą się zdenerwować i wszcząć bunt, a tego lepiej nie ryzykować. By nie popełnić tego błędu, kiedy gracz korzysta z pomocy poborcy, po jego aktywacji umieszcza żeton na obrazku opodatkowanej grupy na swojej planszy. Gracz do końca gry nie może ściągać podatków od tej grupy poddanych.

Królewska nagroda



Jeśli gracze udało się zebrać zestaw 5 poddanych o różnej wartości wpływu, może zdobyć królewską nagrodę. Gracz otrzymuje 5 złotych monet i żeton, który jest warty 5 punktów na końcu gry. Jeśli gracz zdecyduje się odebrać królewską nagrodę, to zestaw wykorzystanych do tego żetonów postaci odwraca na drugą stronę i kładzie je zakryte obok swojej planszy. Na końcu gry przyniosą one punkty właścicielowi. Podczas jednej rundy gracz może zdobyć **tylko jedną** królewską nagrodę. Pamiętajcie, że w zestawie może znaleźć się nawet kilku błaznów.

Uwaga: W jednym zestawie **nie można** użyć chłopca i jego żony, gdyż oboje mają tę samą wartość wpływu.

Nagrody końca gry

Po zakończonej rozgrywce, wszyscy gracze odkrywają zebrane żetony postaci. Dzięki temu rycerze, chłopcy i ich żony zapewnią graczowi dodatkowe punkty, pomimo tego, że byli wykorzystani do zdobycia królewskiej nagrody czy złotych monet w formie podatku.

Nagroda za zakony rycerskie: maksymalnie 8 punktów.



20 żetonów rycerzy obecnych w grze różni się od siebie kolorami i symbolem. Są podzieleni na 4 zakony po 5 rycerzy w każdym. Jeśli graczowi uda się zebrać 3 rycerzy z tego samego zakonu, otrzyma on dodatkowe 3 punkty na końcu gry. 4 rycerzy zapewni 5 punktów, a komplet 5 rycerzy - 8 punktów. Każdy gracz może zdobyć dodatkowe punkty z kilku zakonów.



Nagroda partnerska: 2 punkty za każdą posiadaną parę.

Czyż to nie piękna para? W nagrodę za połączenie chłopca i jego żony, gracz otrzymuje 2 punkty za każdą posiadaną parę.

Złoto

Na końcu gry każda złota moneta jest warta 1 punkt. W trakcie rozgrywki gracze mogą używać złota, aby:

- ✓ rekrutować poddanych ze wzgórza,
- ✓ opłacić posługę księdza.



Koniec gry

Rozgrywka dobiega końca w chwili, w której nie możecie już uzupełnić żetonami pustych miejsc na wzgórzu.

A. Jeśli kolejny swoją turę miałby rozegrać gracz rozpoczynający - gra kończy się.

B. Jeśli swoją turę miałby rozegrać inny gracz, dokończcie rundę (tak, by wszyscy rozegrali taką samą liczbę tur) i przejdźcie do podliczenia punktów.

Zwycięzca gry

Pamiętajcie, żeby na końcu gry odkryć wszystkie zdobyte żetony poddanych. Możecie przystąpić do liczenia punktów. Weźcie notes i zapiszcie punkty za zdobyte postacie (suma ich wartości wpływów), nagrody na końcu gry (zakony, pary), nagrody królewskie i posiadane złote monety. Gracz, który zdobędzie najwięcej punktów, zostaje zwycięzcą, a tym samym zasiądzie na tronie Królestwa w dolinie.

W przypadku remisu, wygrywa gracz, który zdobył najwięcej punktów wpływu ze swoich postaci. Jeśli nadal jest remis... zagrajcie ponownie, by ustalić zwycięzcę.

Porady taktyczne

Poniżej znajduje się kilka taktycznych porad, które mogą przydać się podczas waszych rozgrywek.

- ✓ Potrzebujesz pieniędzy? Możesz użyć kilku poborców podatkowych, jeśli podczas ruchu miniesz kilku z nich.
- ✓ Zawsze drugi? Nie lubisz tego uczucia. Masz pewność, że nigdy nie wygrasz, mimo że zrobiłeś wszystko, co mogłeś. Co zrobić? Może warto zdobywać wpływy? Niekiedy nie opłaca się również płacić zbyt dużo za poddanych, szczególnie za błazna, który nie jest zbyt prosty w użyciu.
- ✓ Wyścig o królową? Wydaje ci się, że nie masz szans zdobyć królowej, a przez to królewskiej nagrody? Może to czas, by obniżyć swoje wymagania i zebrać więcej chłopów lub jego żon i wysłać do nich poborcę. Zastrzyk złotych monet powinien pozwolić ci rekrutować nowych poddanych ze wzgórza. Jeśli uda ci się zrównoważyć liczbę chłopów i ich żon, zdobędziesz okazałą nagrodę za pary.
- ✓ Prawdziwy król wie, kiedy zmienić swoją strategię. Wydaje ci się, że twój przeciwnik zawsze pokonuje cię, w ten sam sposób? Może to czas, by zmienić swoją strategię. Spróbuj wpłynąć na dostępność żetonów na wzgórzu, tym samym krzyżując plany swoich rywali.

Podziękowania

Autor gry pragnie podziękować wszystkim, którzy ciężko pracowali nad Królestwem w dolinie. Przede wszystkim Markowi, który pomógł w rozwoju gry, dopracował również warianty oraz balans rozgrywki. Po drugie, swojej żonie Ester, niezastąpionej partnerce niezliczonej liczby rozgrywek testowych. To dzięki niej udało się wyeliminować dominującą strategię oraz przewagę pierwszego gracza.

Dodatkowo autor chciałby podziękować Davidowi oraz Alexowi, za wspaniałe ilustracje i niesamowity projekt. Sabinie i Darkowi podziękowania należą się za projekt wzgórza, a także Hansowi, Erwinowi i Michelle, za pomoc w tworzeniu zasad. Ostatnie, ale nie mniej ważne słowa wdzięczności należą się wszystkim grupom testerskim za ich cenne uwagi. Stworzenie tej gry wspólnie z wami było niesamowitą przygodą!

Hans van Tol



© 2022 Grupa Wydawnicza Foksal sp. z o.o.
ul. Domaniewska 48, 02-672 Warszawa
www.foxgames.pl

© 2021-2022 The Game Master BV,
Nieuwerkerk ad IJssel, The Netherlands
www.thegamemaster.nl

Autor: Hans van Tol
Rozwój gry: Mark Hoogerwaard
Ilustracje: David Cochard
Grafika: Alexander Mourits
Wersja polska:
Kierownik projektu: Arek Maj
Tłumaczenie i redakcja: Michał Szewczyk
DTP: Aga Jakimiec