

Michiel Hendriks

DZIEDZICTWO

TESTAMENT DIUKA DE CRECY

8+
60 min
1-4

Przedrewolucyjna Francja, rok 1729.
Zmierzch panowania arystokracji.
Stajesz się głową rodu i szybko
odkrywasz, że jeśli ma on zachować
swe wpływy i przywileje, musisz
przygotować go na nadchodzące
zmiany. Pokieruj rodziną, przyjmując
do niej przedstawicieli innych rodzin.
Niech ich majątek, prestiż i koneksje
posłużą chwale twego nazwiska!

**Dziedzictwo: Testament diuka de
Crecy** daje ci możliwość zbudowania
potężnej dynastii. Będziesz miał
czas równy trzem generacjom,
by ugruntować pozycję swego
rodu i wprowadzić w jego poczet
najszlachetniejszych przedstawicieli
rodzin Francji, Wielkiej Brytanii,
Polski, Prus i innych krajów.

CEL GRY

Celem gry jest zdobycie bogactwa i wpływów poprzez zawieranie strategicznych małżeństw, troskę o potomstwo, zdobywanie tytułów, budowę rezydencji i filantropię. Koniec gry następuje po rozegraniu trzech generacji. Wygrywa ten gracz, którego rodzina zyskała najwięcej punktów Honoru.



NIE MUSISZ CZYTAĆ
TEJ INSTRUKCJI!
POZNAJ GRĘ DZIEKI
WIDEOPRZEWODNIKOWI!



Prezentacja zasad
i omówienie przebiegu rozgrywki
w przystępnym pliku wideo!

Zeskanuj kod QR lub znajdź film na stronie: <http://portalgames.pl>.

KOMPONENTY GRY

1 PLANSZA

Na planszy znajdują się pola akcji (4), na których gracze w trakcie gry ustawiają swoje piony, aby angażować się w rozmaite działania.

Tor Honoru (1) pokazuje ilość punktów posiadanych przez graczy.
Na koniec gry wynik na tym torze wskaże zwycięzcę.

Tor Generacji (2) pokazuje kolejne etapy rozgrywki toczony w ramach trzech generacji, tj. rundy oraz inne działania do wykonania przez graczy.



4 KARTY GŁOWY RODZINY



Karty Głowy Rodziny są dwustronne (patriarcha na jednej stronie i matriarchini na drugiej). Postaci te reprezentują gracza jako głowę rodziny. Na początku gry gracze otrzymują po jednej karcie Głowy Rodziny. Od niej rozpoczynają tworzenie swojego rodu.

Każda Głowa Rodziny daje graczowi inny zestaw korzyści na początku gry.

75 KART ZNAJOMYCH



Gracze będą używać kart Znajomych przede wszystkim podczas akcji *Małżeństwo* / *Aranżacja małżeństwa*, w wyniku której Znajomi staną się częścią rodziny gracza, zwiększając jego Dochód, Prestiż czy ilość kart Znajomych na ręce.

Znajomi dzielą się na mężczyzn i kobiety. Płeć karty Znajomego wskazuje kolor tarczki na karcie: różowy oznacza kobietę, a beżowy mężczyznę. Każdy Znajomy posiada imię oraz krótki opis fabularny (4).

Podczas ślubu Znajomego opłaca się koszt wesela (zazwyczaj przy ślubie z mężczyzną) lub otrzymuje się posag (zazwyczaj przy ślubie z kobietą) (1).

Każdy Znajomy ma również określoną Narodowość (3) oraz, w większości przypadków, Zawód (2). Są one istotne ze względu na efekty specjalne (7) niektórych kart Znajomych oraz działanie innych kart (Patronów / Misji).



Tarcza

kobieta

mężczyzna

Karty Znajomych mogą być również używane do opłacania kosztów niektórych akcji.

Karty Znajomych trzymane przez gracza w ręku będą nazywane po prostu „ręką gracza”.

Ikona oznacza karty Znajomych dociągane na rękę gracza z odkrytego zestawu poniżej planszy.

Ikona oznacza karty Znajomych odrzucane przez gracza z ręki.

Ikona oznacza karty Znajomych dociągane na rękę gracza z wierzchu talii Znajomych.

KOMPONENTY GRY

88 KART DZIECI



Karty Dzieci reprezentują potomstwo, które będzie się rodzić parom w rodzinie gracza. Talia Dzieci składa się z Córek (39), Synów (39) i kart Komplikacji (10).

Niektóre karty Dzieci posiadają specjalny efekt, który przynosi graczowi określone korzyści, kiedy dziecko się urodzi lub gdy dorośnie.

strona dziecka strona dorosłego specjalny efekt

Córka



Syn



Karty Dzieci oznaczane są ikoną .

24 KARTY ZŁOTA



11 kart Złota o wartości 1, 6 kart Złota o wartości 2, 7 kart Złota o wartości 5.

Karty Złota reprezentują pieniądze używane w grze.

Złoto oznaczane jest ikoną .

9 KART TYTUŁÓW



Na każdą Generację przypada zestaw 3 kart Tytułów. Każda karta ma swój koszt oraz przynosi graczowi różne korzyści.



- 1 - Generacja,
- 2 - koszt,
- 3 - nazwa karty,
- 4 - korzyści.

9 KART FILANTROPII



Na każdą Generację przypada zestaw 3 kart Filantropii. Każda karta ma swój koszt oraz przynosi graczowi różne korzyści.



- 1 - Generacja,
- 2 - koszt,
- 3 - nazwa karty,
- 4 - korzyści.



KOMPONENTY GRY

6 KART PATRONÓW



Karta Patrona stawia przed graczem cel do osiągnięcia przed końcem gry (2). Znajdują się na niej także pomniejsze cele (możliwości punktowania), które gracz może odblokować na końcu gry, jeśli w trakcie III Generacji zdobędzie karty Misji (3).



- 1 - Nazwa patrona i opis fabularny,
- 2 - cel,
- 3 - pomniejsze cele, które można odblokować.

Karta Patrona oznaczana jest ikoną .

15 KART MISJI



Karty Misji stawiają przed graczem zadania do zrealizowania w trakcie gry. Ich realizacja przynosi punkty Honoru i inne korzyści.

7 KART PAŁACU



Karty Pałacu zwiększają Prestiż () gracza.

7 KART PRZEDSIĘBIORSTWA



Karty Przedsiębiorstwa zwiększają Przychód () gracza.

15 KART WSKAZÓWEK



Karty Wskazówek używane są tylko w wariantcie 1-osobowym (więcej szczegółów na str. 20).

1 ZNACZNIK RUNDY



1 KARTA PIERWSZEGO GRACZA



12 ZNACZNIKÓW GRACZA



(Po 3 znaczniki w każdym z kolorów gracza)

Znaczniki te są używane do oznaczenia Dochodu () oraz Prestiżu () na planszy gracza i Honoru () na planszy głównej.

CZY WIESZ, ŻE...

W XVIII WIEKU FUNKCJĘ „LINGUA FRANCA”, JĘZYKA MIĘDZYNARODOWEGO, SPRAWOWANĄ DZIŚ PRZEZ ANielski PEŁNIŁ JĘZYK FRANCUSKI, KTÓRY ZASTĄPIŁ W TEJ ROLI ŁACINĘ?



KOMPONENTY GRY

4 PLANSZE GRACZA

Plansze graczy posiadają pola akcji (1), na których gracze w trakcie gry umieszczają swoje pionki, aby wykonywać różne akcje.

Każda plansza gracza posiada również tory osobistego Dochodu (2) i Prestiżu (3).

Dochód (💰) na koniec każdej rundy zapewnia graczowi Złoto (👉).

Prestiż (🛡️) na koniec każdej Generacji przynosi graczowi Punkty Honoru (🌟).

Prestiż i Dochód są nieograniczone – mogą być one mniejsze lub większe, niż minimalne i maksymalne wartości pól na torze.



1 - pola akcji, 2 - tor Dochodu, 3 - tor Prestiżu

23 PIONY



Piony Gracza

Piony Dodatkowej Akcji

8 pionów Gracza (po 2 w 4 kolorach): Gracze będą ich używać do wybierania akcji na planszy głównej lub na swoich planszach graczy.

15 pionów Dodatkowej Akcji (po 3 w 5 kolorach): Piony Dodatkowej Akcji mogą być wykorzystywane tylko do wybierania akcji na planszy głównej.

Każdy pion Dodatkowej Akcji pozwala graczowi wyłącznie na wykonanie akcji powiązanej z kolorem posiadanego piona: zielony (🟢) - Pałac, pomarańczowy (🟠) - Przedsiębiorstwo, czerwony (🔴) - Misja, błękitny (🔵) - Położna, żółty (🟡) - Tytuł lub Filantropia.

Liczba pionów Dodatkowej Akcji jest ograniczona. Jeśli żaden pion w danym kolorze nie jest dostępny, nie można go zdobyć.

Uwaga: Odwrotna strona planszy gracza przeznaczona jest do gry w wariancie jednoosobowym „Testament” (więcej na stronie 20).
Od awersu różni się ona jedynie nazwami akcji.

IKONY W GRZE

W grze występuje szereg ikon symbolizujących elementy gry:

- | | |
|---|--|
| 💰 Wzrost Dochodu o 1 | 👉 Spadek Dochodu o 1 |
| +5 Złoto otrzymywane (z banku) | -3 Złoto do zapłaty (do banku) |
| 🛡️ Wzrost Prestiżu o 1 | 👉 Spadek Prestiżu o 1 |
| 🌟 Wzrost Honoru o 1 | 👉 Spadek Honoru o 1 |
| 👤 Karta Znajomego do dociągnięcia z zestawu poniżej planszy. | 👉 Karta Znajomego do odrzucenia przez gracza z ręki. |
| 👤 Karta Znajomego do dociągnięcia z wierzchu talii Znajomych. | |

NARODOWOŚĆ

👤 Pion Dodatkowej Akcji

- | | |
|---------------|-------------|
| 🇺🇸 Amerykanin | 🇮🇪 Holender |
| 🇬🇧 Brytyjczyk | 🇫🇷 Francuz |
| 🇮🇹 Włoch | 🇵🇱 Polak |
| 🇩🇪 Prusak | 🇷🇺 Rosjanin |
| 🇪🇸 Hiszpan | 🇹🇷 Turek |

ZAWÓD

- 🎨 Artysta
- 👑 Arystokrata
- 🔬 Naukowiec
- 🔨 Rzemieślnik
- 📜 Dyplomata

GENERACJE

- I, II, III, IV I, II, III, IV Generacja
gen. Generacja

Uwaga: kolory pionów i akcji odpowiadają również kolorom ikon Zawodu na kartach Przyjaciół, ale ma to znaczenie tylko dla gry 1-osobowej (więcej szczegółów na str. 20).

PRZYGOTOWANIE GRY

Poniższe zasady odnoszą się do rozgrywki dla 2-4 graczy. Reguły dla gry 1-osobowej można znaleźć na stronie 20.

1. **Połóżcie planszę główną** na środku stołu.

2. **Podzielcie karty** według ich rodzaju umieszczając następujące z nich w odpowiednich karty miejscach na lub obok planszy głównej:

a. karty Tytułów

Rozdzielcie **karty Tytułów** według Generacji. Umieście karty Tytułu dla I Generacji przy planszy głównej obok pola akcji Tytuł. Karty dla II i III Generacji połóżcie zakryte w pobliżu planszy.

b. karty Dzieci

Ważne: Odłóżcie 9 kart Synów i 9 kart Córek do pudełka. Są one rezerwą, po którą sięgnąć należy, tylko jeśli podczas III Generacji zabraknie kart Dzieci.

Potasujcie pozostałe karty Dzieci i umieście je w zakrytym stosie na planszy nad polem akcji *Położna*.

Uwaga: Umieszczenie całej talii Dzieci na planszy głównej może przesłonić pole akcji *Położna* niektórym graczom. Zaleca się, aby umieścić tylko kilka kart na planszy i uzupełniać talię, gdy karty się skończą.

c. karty Pałaców i Przedsiębiorstw

Określcie liczbę kart Pałaców i Przedsiębiorstw według tabeli poniżej. Umieście odpowiednią liczbę kart na planszy głównej odpowiednio nad polami akcji *Pałac* i *Przedsiębiorstwo*.

Liczba graczy	Liczba kart Pałaców i Przedsiębiorstw w grze
2	3
3	5
4	7

d. karty Misji

Potasujcie **karty Misji** i umieście je w zakrytym stosie na planszy nad polem akcji *Misja*.

e. karty Filantropii

Rozdzielcie **karty Filantropii** według Generacji. Umieście karty Filantropii dla I Generacji przy planszy głównej obok pola akcji *Filantropia* tak, aby wszystkie były widoczne. Karty dla II i III Generacji połóżcie zakryte w pobliżu planszy.

f. karty Znajomych

Potasujcie **karty Znajomych** i umieście je w zakrytym stosie obok planszy. Następnie pociągnijcie 5 pierwszych kart Znajomych i wyłóżcie je odkryte poniżej planszy głównej.

g. karty Złota

Rozdzielcie **karty Złota** według ich wartości i umieście je powyżej planszy, tworząc bank.

3. Potasujcie **karty Patronów** i rozdajcie każdemu graczowi jedną kartę. Każdy gracz może zobaczyć swoją i tylko swoją kartę Patrona. Następnie umieście je zakryte przed sobą.

Pozostałe karty Patronów odłóżcie z powrotem do pudełka.

4. Potasujcie **karty Głowy Rodziny** i rozdajcie każdemu graczowi jedną kartę.

Jeśli w grze bierze udział mniej niż 4 graczy, odłóżcie pozostałe karty z powrotem do pudełka.



PRZYGOTOWANIE GRY

5. Każdy gracz umieszcza przed sobą następujące elementy w kolorze odpowiadającym kolorowi jego karty Głowy Rodziny: **planszę gracza, dwa piony gracza, trzy znaczniki.**

Jeśli w grze bierze udział mniej niż 4 graczy, odłóżcie pozostałe elementy z powrotem do pudełka.

6. Każdy gracz wybiera czy zaczyna grę jako mężczyzna, czy kobieta poprzez umieszczenie przed sobą karty Głowy Rodziny odpowiednią stroną do góry.

Karty Głowy Rodziny określają początkowy stan gry każdego z graczy (karty na ręce, Dochód, Złoto, pion Dodatkowej akcji).

Uwaga: Kartę Głowy Rodziny należy umieścić w taki sposób, aby wystarczyło pod nią miejsca na kolejne 3 rzędy kart, które będą tworzyć drzewo genealogiczne gracza (szczegóły na kolejnej stronie).



7. Zgodnie z kartą Głowy Rodziny każdy gracz:

- Zaznacza początkowy **Dochód** na swojej planszy, używając jednego ze swoich znaczników.
- Pobiera przedstawioną ilość **Złota** z banku.
- Dobiera przedstawioną liczbę **kart Znajomych** (startową rękę) z zakrytego stosu.
- Dobiera przedstawiony **pion Dodatkowej Akcji**.

Uwaga: Jeśli graczowi nie podoba się jego startowa ręka, może wtasować swoje karty Znajomych z powrotem do talii i dociągnąć nową rękę startową (tzw. mulligan). Jeśli gracz się na to zdecyduje, musi zachować swoją drugą rękę jako startową.

- Umieścić wszystkie pozostałe pionki Dodatkowej Akcji w pobliżu planszy głównej, tworząc pulę ogólną.
- Każdy gracz bierze jeden ze swoich znaczników i umieszcza go na polu „o” swojego toru Prestiżu, a ostatni znacznik kładzie na polu „o” toru Punktów Honoru na planszy głównej.
- Losowo wybieracie gracza rozpoczynającego grę. Otrzymuje on **kartę Pierwszego Gracza**.

Uwaga: Na początku każdej rundy karta Pierwszego Gracza przekazywana jest następnemu graczowi zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

- Umieścić znacznik rundy na pierwszym polu toru Generacji.

Jesteście gotowi do rozpoczęcia rozgrywki!

DRZEWO GENEALOGICZNE

Podczas gry gracze umieszczają karty Znajomych i Dzieci w swoich obszarach gry i tym samym tworzą swoje drzewa genealogiczne. Za każdym razem, kiedy ożenisz jednego z Synów lub wydasz za mąż Córkę, obok jego/jej karty umieść kartę Znajomego jako jego/jej małżonka. W ten sposób tworzy się parę. Za każdym razem kiedy parze urodzi się dziecko, umieść pod parą kartę Dziecka. Należy pamiętać, aby zostawić trochę miejsca dla przyszłych małżonków dzieci. Na początku następnej Generacji dzieci będą dorastać: od teraz będzie można je żenić/wydawać za mąż i będą mieć własne dzieci itd.

Drzewo genealogiczne zaczyna się od Głowy Rodziny, która tworzy ze swoim późniejszym małżonkiem I Generację. Podczas rund I Generacji twoje akcje

będą dotyczyć tylko członków rodziny z I Generacji (a przypadku akcji *Aranżacja małżeństwa* także ich dzieci). Na początku II Generacji wszystkie dzieci dorosną, stając się członkami rodziny II Generacji. Podczas rund II Generacji twoje akcje będą dotyczyć tylko członków rodziny II Generacji (i ich dzieci) i tak dalej.

Dla rozróżnienia członków rodziny każdej Generacji karty umieszcza się w rzędach. Pierwszy rząd kart to Generacja I, drugi rząd – Generacja II itd. Mimo że gra trwa tylko trzy Generacje, każdy gracz będzie miał cztery rzędy kart. Ostatni utworzą dzieci urodzone w trakcie trwania III Generacji – jest to przyszła IV Generacja, która ma znaczenie tylko dla niektórych możliwości punktowania dostępnych na kartach Patronów.

CZY WIESZ, ŻE
TYTUŁ SZLACHCICA NIE BYŁ DANY RAZ
NA ZAWSZE? TRZEBA BYŁO JESZCZE „ŻYĆ
SZLACHETNIE”, A PEWNE ZACHOWANIA
(NA PRZYKŁAD PARANIE SIĘ HANDLEM)
MÓGŁY DOPROWADZIĆ DO UTRATY
SZLACHECTWA.



CZY WIESZ, ŻE...

W XVIII WIEKU MIŁOŚĆ MIAŁA DLA MAŁŻEŃSTWA DRUGORZĘDNE ZNACZENIE? ŚLUB BYŁ SPOSOBEM NA ZAWARCIE SOJUSZY I ZAPEWNIENIE RODOWI DOSTATKU. NORMĄ BYŁY ZARĘCZYNy BARDZO MŁODYCH LUDZI (CZASEM WRĘCZ MAŁYCH DZIECI).

GENERACJE I PRZEBIEG RUNDY

TWORZENIE HISTORII

Dziedzictwo: testament diuka de Crecy rozgrywa się w przeciagu trzech generacji, na które składa się łącznie 9 rund. W tym czasie twój ród musi rozrosnąć się, zyskać sławę i zamożność, aby trwale zaistnieć w annałach historii. Ma jednak zdeterminowanych konkurentów chcących zawłaszczyć należy Tobie splendor i bogactwa. Czy zdołasz wyprowadzić swą rodzinę na pozycję najważniejszej w całej Francji??

I GENERACJA: GŁOWA RODU

Twój ród jest dość zacny, lecz to za mało jak na twoje ambicje. Marzysz o pierwszorzędnej pozycji, będąc zarazem świadomym, że nie osiągniesz jej z dnia na dzień. Kluczowy jest dobry start, a jak inaczej rozpocząć niż od wżenienia się w majątek i zaszczyty?

II GENERACJA: DZIECI

Lata mijają i dawno już zapomniałeś o roli debutanta. Żelazną ręką sprawujesz kontrolę nad całą rodziną, a do realizacji swych zamierzeń wykorzystujesz swe potomstwo. Muszą wypełnić... nie, po prostu wypełnią co do joty zadania, które dla nich przewidziałeś.

III GENERACJA: WNUKI

Po wielu latach wreszcie zaczyna się formować dziedzictwo twego rodu. Czas cieszyć się owocami ciężkiej pracy. Zajmujesz miejsce za kulisami, subtelnie wpływając na najważniejsze wydarzenia kraju. Ich aktorami są twoje wnuki, urzeczywistniające marzenia i zamiary sprzed dekad. Czy to wystarczy, by historia zapamiętała twoje nazwisko jako to, które ukształtowało epokę? Czas pokaże.

Gra toczy się przez 3 Generacje, tj. 9 rund, po których się kończy i gracze zdobywają dodatkowe punkty za zrealizowane cele ze swoich kart Patronów.

Generacje składają się z trzech głównych etapów: początku, rund gry, końca.

POCZĄTEK GENERACJI

Pomiń ten etap w I Generacji - wszystko jest już przygotowane i można rozpocząć pierwszą rundę. Następujące zasady mają zastosowanie do II i III Generacji.

NA POCZĄTKU II I III GENERACJI:

- Każdy gracz otrzymuje jeden losowy pion Dodatkowej Akcji.



Weź 5 pionów Dodatkowej Akcji, każdy w innym kolorze. Począwszy od pierwszego gracza, a następnie w kolejności ruchu wskazówek zegara, każdy gracz otrzymuje jeden losowy pion Dodatkowej Akcji. Pozostałe piony wracają do puli ogólnej.

- Dzieci dorastają



Począwszy od pierwszego gracza, a następnie wg ruchu wskazówek zegara, każdy gracz obraca swoje karty Dzieci o 180° stroną dorosłego do góry, aby zaznaczyć, że dziecko dorosło.

Wszystkie zaaranżowane małżeństwa są w tym momencie wprowadzane w życie - gracze powinni wykonać kroki 3-6 akcji Małżeństwo (szczegóły, s. 12).

Uwaga: To gracz wybiera kolejność, w której wprowadzi w życie zaaranżowane przez niego małżeństwa.

Przykład: Rozpoczyna się II Generacja i wszystkie dzieci urodzone w trakcie I Generacji dorastają, więc każdy gracz obraca swoje karty Dzieci stroną dorosłego do góry. Gracz ma 3 dzieci i 2 z nich ma zaaranżowane małżeństwa - jedno z Ann i jedno z Jewgienią. Gracz ma tylko 4 karty Znajomych w ręku, ale chce uzyskać Punkty Honoru dawane przez Ann za posiadanie co najmniej 6 kart Znajomych na ręce, więc decyduje się na przeprowadzenie najpierw małżeństwa z Jewgienią - gracz obraca kartę Znajomego, aby dopełnić małżeństwa, a zatem bierze 2 z odkrytych kart Znajomych na ręce, zwiększa swój Prestiż o 1 i zyskuje żółty pion Dodatkowej Akcji. Na koniec ciągnie kartę Dziecka dla pary. Teraz gracz ma 6 kart Znajomych w ręku i przeprowadza małżeństwo z Ann. Bierze 1 kartę Znajomego i otrzymuje 2 Punkty Honoru za to, że ma co najmniej 6 kart Znajomych w ręku. Na koniec ciągnie kartę Dziecka dla pary.

- Karty Tytułów i Filantropii pozostałe z poprzedniej Generacji są odrzucane i zastępowane nowymi, przeznaczonymi na obecną Generację.

Przykład: Na początku II Generacji należy odrzucić wszystkie karty Tytułów pozostałe z I Generacji i wyłożyć w ich miejsce trzy karty Tytułu II Generacji.

- Karty Komplikacji z poprzedniej Generacji są odrzucane (jeśli gracze jakies posiadali).



GENERACJE I PRZEBIEG RUNDY

RUNDY GRY

Każda generacja składa się z różnej liczby rund:

- I Generacja - 2 rundy
- II Generacja - 3 rundy
- III Generacja - 4 rundy

Każda runda gry składa się z tur graczy, w których gracze używają po jednym pionie do podjęcia wybranej przez siebie akcji. W jednej rundzie gracze mogą wykonać różną liczbę akcji (zawsze minimum dwie dzięki pionom gracza, często kolejne dzięki pionom Dodatkowej Akcji).

NA POCZĄTKU RUNDY:

1. Przesuń znacznik rundy o jedno pole dalej na torze Generacji na planszy głównej (pomiń tę czynność w pierwszej rundzie).
2. Przekaż kartę Pierwszego Gracza następnemu graczowi zgodnie z ruchem wskazówek zegara (pomiń tę czynność w pierwszej rundzie).

FAZA AKCJI

Jest to najważniejsza faza rundy, w której gracze wykonują swoje akcje zgodnie z następującymi zasadami:

1. Gracz z kartą Pierwszego Gracza bierze jeden ze swoich pionów i kładzie na dowolnym, wybranym polu akcji na swojej planszy gracza lub na polu akcji na planszy głównej.

W jednej turze fazy akcji można użyć tylko jednego pionu, innymi słowy, można wykonać tylko jedną akcję na raz.

Akcje na planszy gracza mogą być wybierane tylko za pomocą pionów gracza, natomiast akcje na planszy głównej mogą być wybierane przy użyciu (w dowolnej kolejności) albo pionów gracza, albo pionów Dodatkowej Akcji w kolorze odpowiadającym danej akcji (szczegóły na stronie 5).

Akcje na planszy gracza mogą być wybierane wielokrotnie (a zatem gracz może wykonać akcję kilka razy).

Możliwe do wyboru akcje na planszy gracza to:



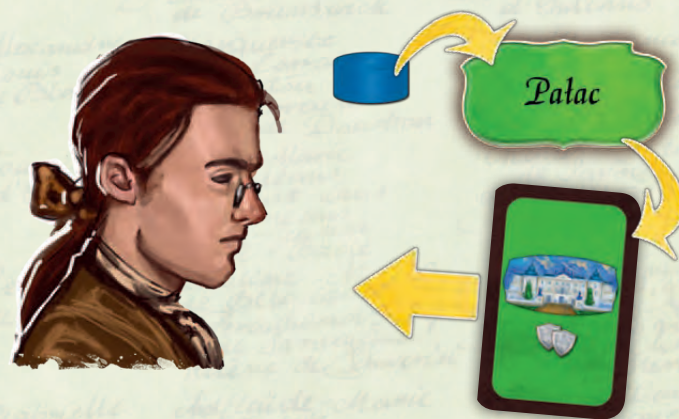
Akcje na planszy głównej mogą być wybrane tylko raz na rundę. Innymi słowy, pion nie może być umieszczony na polach akcji planszy głównej, które są już zajęte.

Możliwe do wyboru akcje na planszy głównej to:



2. Po umieszczeniu pionu, gracz płaci koszt danej akcji (jeśli taki występuje) i natychmiast wykonuje tę akcję. Gracz musi przeprowadzić wybraną akcję. Nie może jedynie umieścić pionu i zignorować wykonanie akcji.

Akcje wpływają tylko na członków rodziny obecnej Generacji, z wyjątkiem akcji Małżeństwo lub Aranżacja małżeństwa, która może wpływać na członków rodziny obecnej Generacji (Małżeństwo) lub następnej Generacji (Aranżacja małżeństwa).



Przykład: Gracz wybiera akcję *Pałac*, umieszczając pion na odpowiednim polu akcji. W tej rundzie akcja ta nie może już być podjęta przez żadnego gracza (również tego, który właśnie z niej skorzystał).

3. Następnie przychodzi tura kolejnego gracza. W ten sposób, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, gracze po kolei umieszczają swoje piony i wykonują akcje, dopóki wszystkie piony nie zostały przez nich wykorzystane lub gracze już nie mogą albo nie chcą używać swoich pionów.

Uwaga: Dopóki gracz nie użyje wszystkich swoich pionów gracza, musi rozgrywać kolejne tury. Tylko piony Dodatkowej Akcji mogą być zachowane na kolejne rundy (ale tylko do końca danej Generacji).

Przykład: W trzeciej rundzie gracz wykorzystał swój pierwszy pion gracza, nadal ma do dyspozycji jeszcze drugi oraz jeden pion Dodatkowej Akcji, który może być wykorzystany tylko do podjęcia akcji *Pałac*. Gracz nie może go jednak użyć, ponieważ akcja *Pałac* została już wybrana w tej rundzie przez innego gracza, więc podczas swojej kolejnej (i ostatniej) tury musi wykorzystać swój ostatni pion gracza. W obecnej Generacji będą jeszcze rozegrane rundy czwarta i piąta, więc gracz może zachować pion Dodatkowej Akcji w celu późniejszego wykorzystania.

CZY WIESZ, ŻE...

MADAME DE POMPADOUR WSPIĘŁA SIĘ PO SZCZEBŁACH DRABINY SPOŁECZNEJ OD SAMEGO DOŁU AŻ NA NAJWYŻSZE SZCZYT? TA PLEBEJUSZKA Z POCZODZENIA ZOSTAŁA METRESĄ KRÓLA, INTELEKTUALISTKĄ Z REALNYM WPŁYWEM NA POLITYCZNE DECYZJE WŁADCY.

GENERACJE I PRZEBIEG RUNDY

LICZBA AKCJI PODEJMOWANYCH W JEDNEJ RUNDZIE

W każdej rundzie gracze są w stanie przeprowadzić 2 akcje, jako że każdy gracz ma 2 piony gracza. Jednakże, na początku każdej Generacji, jak również w trakcie gry, gracze mogą uzyskać pionów Dodatkowej Akcji, które pozwolą graczom na podjęcie kolejnych akcji.

Ważne: Każdy pion Dodatkowej Akcji pozwala graczowi wykonać tylko określony rodzaj akcji zgodny z jego kolorem (więcej szczegółów na str. 5).

Każdy pion Dodatkowej Akcji jest jednorazowego użytku i na koniec rundy, w której został użyty, wraca do puli ogólnej.

Pion Dodatkowej Akcji nie musi być wykorzystany w trakcie rundy, w której został uzyskany – może zostać zachowany w celu późniejszego użycia. Jednakże musi zostać wykorzystany przed końcem Generacji, w której gracz go zdobył. W przeciwnym razie jest on zwracany do puli ogólnej.

Przykład: Gracz rozpoczyna rundę z dwoma pionami gracza. W swojej pierwszej turze używa jeden pion gracza, aby przeprowadzić *Małżeństwo* jednej z kobiet ze swojej rodziny z Pierrem i w ten sposób zyskuje pion Dodatkowej Akcji, który można użyć tylko do podjęcia akcji *Misja*. W tej sytuacji gracz będzie mógł wykonać jeszcze 2 akcje, przy czym jedna z nich musi być *Misją*. Może też wykonać tylko 1 akcję pozostałym pionem gracza, a pion Dodatkowej Akcji zachować na później.

FAZA DOCHODU I CZYSZCZENIA

Na koniec rundy (po tym jak wszyscy gracze wykonali wszystkie swoje akcje):



1. Każdy gracz otrzymuje ilość Złota równą jego bieżącemu Dochodowi wskazanemu na jego planszy gracza (z wyjątkiem 9. rundy, w której nie dostaje się już Dochodu).



Przykład: Na koniec rundy Dochód gracza wynosi 4, więc dostaje on karty Złota o łącznej wartości 4.

2. Gracze zdejmują swoje pionów gracza zarówno z planszy głównej, jak i ze swoich plansz.
3. Wszystkie pionów Dodatkowej Akcji są usuwane z planszy głównej i wracają do puli ogólnej.

KONIEC GENERACJI

Po ostatniej rundzie w danej Generacji:



1. Każdy gracz **otrzymuje Punkty Honoru** równe bieżącemu Prestiżowi wskazanemu na jego planszy gracza.



Przykład: Po ostatniej rundzie II Generacji Prestiż gracza ma wartość 6. Gracz przesuwa swój znacznik na torze Punktów Honoru o 6 pól do przodu.

Uwaga: Jeśli tor Prestiżu wskazuje negatywną wartość, następuje utrata Punktów Honoru.



2. Każdy gracz otrzymuje Punkty Honoru za liczbę dzieci, które urodziły się w jego rodzinie podczas obecnej Generacji. Każde dziecko jest warte 1 Punkt Honoru. Nie ma znaczenia czy dziecko ma zaaranżowane małżeństwo, czy też nie.

Przykład: Na zakończenie II Generacji gracz ma dwie pary w obecnej Generacji. Jedna z nich ma dwoje dzieci, druga ma ich troje. Gracz otrzymuje 5 Punktów Honoru.

Uwaga: Jeśli gracz nie ma żadnych dzieci urodzonych w trakcie zakończonej Generacji, oznacza to, że jego rodzina wymarła i natychmiast przegrywa grę.

3. Zwróćcie wszystkie pionów Dodatkowej Akcji do puli ogólnej.



AKCJE NA PLANSZY GRACZA

Pamiętaj: Akcje na planszy gracza mogą być wykonywane wielokrotnie w jednej rundzie.

MAŁŻEŃSTWO LUB ARANŻACJA MAŁŻEŃSTWA

Poślub jednego z członków rodziny aktualnej generacji z którymś ze Znajomych. W ich gronie znajdują się pewnie wpływowi przedstawiciele wyższych sfer i moiżni posesjonaci, ot choćby hiszpański książę lub królewski dworzanin. Potęgą innych zasada się na czymś innym, by wspomnieć na przykład pruskiego szantażystę. Każdy wybór będzie miał daleko idące konsekwencje, więc wybierz rozważnie.

Koszt: zmienny, szczegóły poniżej

a) Małżeństwo

Akcja ta pozwala na umieszczenie karty Znajomego z ręki obok jednego z dorosłych członków rodziny obecnej Generacji tak, aby stworzyli parę.

1. Wybierz kartę Znajomego z ręki i umieść ją obok jednego z wolnych członków swojej rodziny (o przeciwnej płci).
2. Zapłacić koszt ślubu lub odbierz posag.
3. Dostosuj Dochód (na torze Dochodu na swojej planszy gracza) lub wybierz i weź na rękę wskazaną liczbę kart z odkrytych kart Znajomych (leżących poniżej planszy).
4. Dostosuj Prestiż (na torze Prestiżu na swojej planszy gracza).
5. Rozpatrz efekt specjalny.
6. Dobierz wierzchnią kartę z talii Dzieci i połóż ją poniżej pary (stroną dziecka w górę, a dorosłego w dół) lub rozpatrz kartę Komplikacji.



Przykład: Akcją Małżeństwo gracz żeni jednego z synów w rodzinie z Gertrudą. Umieszcza jej kartę obok karty Syna, który ją poślubia, bierze 1 Złoto jako posag, dobiera na rękę jedną z odkrytych kart Znajomych, zwiększa Prestiż o 1 i sprawdza czy ma innych Prusaków w swojej rodzinie. W jego rodzinie jest również Friedrich, więc gracz zyskuje dodatkowo 3 Złoto. Na koniec dobiera kartę Dziecka dla pary – okazuje się, że to Cóрка i kładzie ją pod parą.

Pamiętaj: O ile nie zaznaczono inaczej, wszystkie efekty specjalne kart Znajomych są rozpatrywane jednorazowo, w chwili gdy Znajomy staje się członkiem rodziny.

b) Aranżacja małżeństwa

Akcja ta pozwala na umieszczenie z ręki karty Znajomego obok jednego z Dzieci w twojej rodzinie, o ile Dziecko to nie ma jeszcze zaaranżowanego małżeństwa. Na początku kolejnej Generacji staną się automatycznie małżeństwem. Dla zaznaczenia małżeństwa zaaranżowanego kartę Znajomego umieść przy Dziecku do góry nogami.

1. Wybierz kartę Znajomego z ręki i umieść ją do góry nogami obok jednego z Dzieci w twojej rodzinie (o przeciwnej płci).

Uwaga: Umieszczenie karty Znajomego do góry nogami ma przypominać, że małżeństwo nie zostało jeszcze przeprowadzone do końca, ale zostanie zrealizowane, gdy dziecko dorośnie (więcej szczegółów na stronie 9).

Pamiętaj: Na potrzeby efektów różnych kart Znajomi w zaaranżowanych małżeństwach są również uważani za część rodziny.



2. Zapłacić koszt ślubu lub odbierz posag.

3. Na początku następnej Generacji wszystkie Dzieci dorastają i realizowane są wszystkie zaaranżowane małżeństwa – dopiero wtedy należy wykonać kroki 3-6 akcji Małżeństwo (dostosować Dochód / wybrać karty Znajomych, dostosować Prestiż, rozpatrzeć efekt specjalny, dobrać kartę Dziecka).

Uwaga: Podczas III Generacji małżeństwa są aranżowane tylko po to, aby wypełnić cel z karty Patrona.

KOMPLIKACJE PRZY PORODZIE

Oprócz Synów i Córek, talia Dzieci zawiera także karty Komplikacji. Jeśli dociągniesz taką kartę, musisz wybrać jedną z następujących opcji:

- **Stracić dziecko** (twoja akcja dobiega końca i żadne dziecko się nie rodzi - nie należy umieszczać karty Dziecka poniżej pary).
- **Stracić matkę** (odrzuć kartę matki i dociągaj karty z talii Dzieci, dopóki nie wyciągniesz Syna lub Córkę, które następnie umieszczasz pod ojcem). Zasady ponownego małżeństwa opisane są na stronie 17.

Jakąkolwiek stratę wybierzesz, zatrzymaj kartę Komplikacji i umieść obok członków rodziny obecnej Generacji. Żadne kolejne karty Komplikacji, które dociągniesz w trakcie tej Generacji nie będą miały na ciebie wpływu - odrzuć je i dociągaj karty z talii Dzieci, dopóki nie wyciągniesz Syna lub Córkę.

Uwaga: Głowa Rodziny nie może zostać odrzucona w wyniku Komplikacji – w takiej sytuacji gracz musi stracić dziecko.



AKCJE NA PLANSZY GRACZA

POTOMSTWO

Któreś z małżeństw w twojej rodzinie wkrótce doczeka się potomka. Dzieci to gwarancja przetrwania rodu, zadbaj więc, by było ich wiele. Sprzyjasz bardziej chłopcom czy dziewczynkom? Jeśli ci to obojętne, nie ma problemu. Jeśli jednak potrzebujesz męskiego dziedzica lub panienkę, która skusi upatrzonego kandydata na męża, warto skorzystać z usług specjalistów, przykładowo słynnego urologa Françoisa Choparta. Lekarze właśnie stają się świadomi, że płodność to sprawa nauki, a nie czarnoksięstwa. Nie wyklucza to jednakże błędów i fałszywych teorii. Weźmy choćby wcale nierzadki zwyczaj operacji, której celem jest usunięcie jednego z jąder w celu zapewnienia pacjentowi latorośli określonej płci. Nic dziwnego, że udział w takich przedsięwzięciach potrafi odcisnąć piętno na relacjach towarzyskich.

Koszt: zmienny, szczegóły poniżej

Akcja ta pozwala pociągnąć kartę Dziecka dla jednej z par małżeńskich twojej rodziny w obecnej Generacji.

- Wybierz parę, dla której chcesz wykonać akcję Potomstwo.

Uwaga: O ile wyraźnie nie zaznaczono inaczej, możesz wybrać tylko parę, która ma mniej niż troje dzieci.

- Wybierz jedną z następujących czynności:

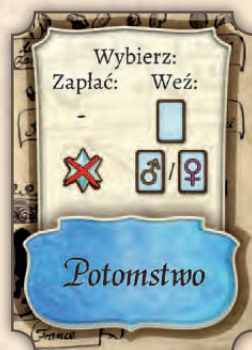
- dobierz wierzchnią kartę z talii Dzieci lub
- zmniejsz liczbę posiadanych Punktów Honoru o 1, aby dociągać karty z talii Dzieci, aż natrafisz na kartę Dziecka o pożądanej płci lub kartę Komplikacji (więcej w ramce na poprzedniej stronie). Wtasuj odrzucone karty Dzieci z powrotem do talii.

Uwaga: Jeśli zdecydujesz się dobierać karty do momentu znalezienia Dziecka pożądanej płci, ale wyciągniesz kartę Komplikacji, najpierw musisz rozpatrzyć Komplikację.

Tylko jeśli zdecydujesz się stracić matkę, możesz nadal dociągać karty w celu uzyskania Dziecka pożądanej płci.

- Umieść kartę Dziecka pod parą (stroną dziecka w górę, a dorosłego w dół) lub rozpatrz kartę Komplikacji.

Ważne: O ile nie zaznaczono inaczej, żadna para nie może mieć więcej niż 3 dzieci.



POŻYCZKA

Przyjaciele są po to, by pomagać w potrzebie, prawda? To odnosi się także do twojej rodziny i jej otoczenia. Dlatego nie będzie niczym zdrożnym, jeśli podczas spotkania z Encyklopedystami, nad filiżanką kawy wspomnisz o niewielkim, a niezmiernie potrzebnym finansowym wsparciu. Tylko nie przesadzaj! Może i uzyskasz pomoc, ale twoi towarzysze odpowiednio to skomentują za twymi plecami. Mało tego - może się to skończyć wręcz utratą przyjaciół. Wszak nikt nie chce bratać się z żebrakami, nieważne jak szlachetnego byłoby pochodzenia!

Koszt: zmienny, szczegóły poniżej

Akcja ta pozwala ci zdobyć Złoto (🟡).

- Wybierz liczbę Złota, którą chcesz otrzymać, zapłacić koszt akcji (jeśli taki występuje):
 - Bez kosztu otrzymujesz 2 Złota (🟡).
 - Obniż swój Honor o 1 (X) aby otrzymać 3 Złota (🟡).
 - Obniż swój Honor o 1 (X) i odrzuć 1 kartę Znajomego z ręki (X), aby otrzymać 4 Złota (🟡).
- Weź Złoto z banku.



NOWE ZNAJOMOŚCI

Dobry sposób na trwonienie czasu i pieniędzy? Cotygodniowa wizyta w Cafe Procope, miejscu spotkań intelektualistów, powinna zaowocować wartościowymi znajomościami. Jeśli chcesz więcej, musisz zacząć bywać. Na przykład obiad z Wolterem jako gościem honorowym z pewnością przyciągnie wielu gości. Niestety, będzie zarazem kosztowny. Nie inaczej jest z wystawnymi wypadami: by zaimponować na balu czy na polowaniu, nie obejdiesz się bez wystawnej karocy, strojów i służby.

Koszt: zmienny, szczegóły poniżej.

Akcja ta pozwala ci uzyskać karty Znajomych.

- Wybierz liczbę kart Znajomych, które chcesz dobrać spośród odkrytego zestawu znajdującego się poniżej planszy głównej i zapłacić koszt akcji (jeśli taki występuje):
 - Bez kosztu możesz wziąć 1 wybraną kartę Znajomego (👤).
 - Zapłacić 1 Złota (🟡) aby wziąć 2 wybrane karty Znajomych (👤).
 - Zapłacić 2 Złota (🟡) aby wziąć 3 wybrane karty Znajomych (👤).
- Weź karty i dodaj je do swojej ręki.

Uwaga: Nigdy nie można zostawić pojedynczej odkrytej karty Znajomego. Za każdym razem kiedy dobierasz karty Znajomych i pozostaje tylko jedna karta, musisz wziąć również tę ostatnią kartę (bez dodatkowych kosztów). Następnie wyłóż nowy zestaw odkrytych kart Znajomych.

Przykład: Dostępne są 3 odkryte karty Znajomych. Gracz wybiera akcję Nowe znajomości i decyduje się zapłacić 1 Złota, aby wziąć 2 karty. Ponieważ w ten sposób pozostałaby pojedyncza karta Znajomego, gracz bierze tę kartę za darmo. Następnie wyłóż nowy zestaw odkrytych kart Znajomych.



AKCJE NA PLANSZY GŁÓWNEJ

Pamiętaj: Akcje na planszy głównej mogą być wykonywane tylko raz na rundę.

TYTUŁ

Koneksje z otoczeniem króla to rzecz najwyższej wagi, jeśli masz zamiar pozyskać dla swej rodziny tytuł honorowy. Nie każdy jest przecież takim szczęściarzem jak baron de Montesquieu. Ma się rozumieć, że dworskie aspiracje oznaczają też godne dworu wydatki. Jego Wysokość tym hojniej sypie zaszczytami, im bardziej jego skarbiec świeci pustkami. Miarą powodzenia w twych staraniach będzie odpływ zazdrośników, którzy jeszcze do tej pory mienili się twymi przyjaciółmi.

Koszt: zmienny, zawsze przedstawiony na karcie Tytułu.

Akcja ta pozwala na uzyskanie różnych natychmiastowych korzyści.

1. Wybierz kartę Tytułu, którą chcesz uzyskać i opłać jej koszt.
2. Pobierz korzyści wynikające z karty Tytułu (zwiększ Dochód, Prestiż, weź karty Znajomych).
3. Weź kartę i umieść ją obok jednego z dorosłych członków twojej rodziny (lub pary).

Uwaga: Żaden członek rodziny (lub para) nie może mieć więcej niż jeden Tytuł. Kiedy członek rodziny zawrze małżeństwo, jego Tytuł staje się Tytułem pary.

W każdej Generacji będzie dostępny nowy zestaw 3 kart Tytułów. Każda karta ma inny koszt jej nabycia i daje różne korzyści. Pułę kart Tytułów uzupełnia się dopiero na początku następnej Generacji.

Przykład: Gracz chce w swojej turze zdobyć kartę Tytułu Hrabia (I Generacja). Wybiera akcję *Tytuł* (która nie była jeszcze podjęta w tej rundzie), płaci 4 Złota i odrzuca 2 karty Znajomych z ręki. Następnie gracz uzyskuje korzyści z nabycia tytułu: zwiększa swój Prestiż o 2 oraz Dochód o 1 i kładzie kartę Tytułu obok swojej karty Głowy Rodziny. Żaden gracz (w tym ten, który właśnie użył akcji *Tytuł*) nie może już podjąć tej akcji w trwającej rundzie. Ponieważ tylko dorośli członkowie rodziny (lub pary) mogą uzyskać Tytuł i mogą posiadać tylko jedną tego typu kartę, gracz ten nie może zdobyć więcej Tytułów w trakcie trwania I Generacji.



POŁOŻNA

Problemy z poczęciem? Martwisz się brakiem potomka, który odziedziczyłby rodową schedę? Bez strachu, Madame du Coudray z pewnością ci pomoże! Minimum jedno dziecko lub gwarantowany zwrot pieniędzy. Pewnie - ludzie będą szemrać za twymi plecami, jeśli sprawa się wyda (a zawsze się wydaje, czyż nie?). Jednak nieplodność przytrafia się nawet najlepszym, prawda? Mimo to ta para wkrótce doczeka się co najmniej dwójki ślicznych, zdrowych dzieci. I to za psi pieniądz... jak na zasobność twego skarbcza.

Koszt: zapłacić 2 Złota i odrzuć 1 kartę Znajomego z ręki.

Akcja ta pozwala pociągnąć 2 karty Dzieci dla jednej z par małżeńskich twojej rodziny z obecnej Generacji.

1. Wybierz parę, dla której podejmujesz akcję *Położną*.

Uwaga: Możesz wybrać tylko taką parę, która może mieć jeszcze co najmniej dwoje dzieci.

2. Dobierz dwie wierzchnie karty z talii Dzieci.

3. Umieść karty Dzieci pod parą (stroną dziecka w górę, a dorosłego w dół) i/lub rozpatrz karty Komplikacji (więcej na stronie 12).

Uwaga: Dobieraj po jednej karcie na raz na wypadek wystąpienia Komplikacji i pamiętaj, że w trakcie jednej Generacji może mieć na ciebie wpływ tylko jedna Komplikacja (więcej szczegółów na str. 12), jeśli więc dobierzesz dwie Komplikacje, zignoruj drugą i dobieraj karty z talii Dzieci aż trafisz na kartę Dziecka.

Przykład: Gracz wybiera parę, która ma jedną kartę Dziecka. Płaci 2 Złota i odrzuca 1 kartę Znajomego z ręki. Dobiera pierwszą kartę Dziecka – jest to Syn, więc kładzie kartę poniżej wybranej pary stroną dziecka w górę. Druga karta okazuje się być Komplikacją – gracz decyduje się stracić dziecko, tak więc jego akcja się kończy – gracz zostaje z dwójką dzieci i zatrzymuje kartę Komplikacji. Za każdym razem kiedy - podczas trwającej Generacji - gracz napotka kolejną kartę Komplikacji dla którejkolwiek pary w swojej rodzinie, ignoruje ją i dociąga karty, aż trafi na kartę Dziecka.



CZY WIESZ, ŻE...

PORÓD KRÓLEWSKIEGO POTOMKA BYŁ WIDOWISKOWYM PRZEDSTAWIENIEM OTWARTYM DLA LICZNEJ PUBLICZNOŚCI? BYŁA ONA GWARANTEM TEGO, ŻE DZIECKO NIE ZOSTANIE PODMIENIONE. MARIA ANTONINA NIEMAL UMARŁA W POŁOGU, GDY NA WIEŚĆ O PORODZIE JEJ DZIECKA SALĘ ZACZAŁ SZTURMOWAĆ TŁUM LUDZI, ODDZIELONY OD JEJ ŁOŻA LEDWIE DWOMA PARAWANAMI.

AKCJE NA PLANSZY GŁÓWNEJ

PAŁAC

Stare, rodzinne zamczysko zupełnie nie pasuje do ducha naszego wspaniałego, XVIII stulecia. Dziś rezydencja świadczy nie o potęgze militarnej, a o guście i zasobności właściciela, stąd ma przede wszystkim olśniewać i zadziwiać. Najslawniejsi architekci są rozchwytywani przez wszystkich, którzy swymi pałacami chcą przyćmić sławę Wersalu.

Akcja ta pozwala zwiększyć Prestiż.

Koszt: zapłacić 3 Złota i odrzucić 1 kartę Znajomego z ręki.

1. Weź kartę Pałacu i umieść ją obok jednego z dorosłych członków twojej rodziny (lub pary).

2. Zwiększ swój Prestiż o 2.

Uwaga: Jak w przypadku kart Tytułów, żaden członek rodziny (lub para) nie może mieć więcej niż jeden Pałac.

Liczba dostępnych kart Pałaców jest ograniczona i zależy od liczby graczy (więcej w sekcji Przygotowanie gry na str. 6)



PRZEDSIĘBIORSTWO

Zycie z ziemi i pracy poddanych to szlachetne zajęcie, któremu od pokoleń oddawali się twoi przodkowie... i które nie wystarczy do spłaty twoich wierzytelności. Trzeba wszak żyć, a coś to za życie bez wystawnych balów, kosztownych kreacji i wspaniałych dzieł sztuki? Dobra inwestycja, choćby w kopalnię czy w kuźnię niczym Forge of Clavières, rozwiązałaby wszystkie problemy. Strzeż jednak dobrego imienia - groszorem odmawia się prawa do szlacheckich przywilejów!

Akcja ta pozwala zwiększyć Dochód.

Koszt: zmniejsz swój Prestiż o 1 i odrzucić 2 karty Znajomych z ręki.

1. Weź kartę Przedsiębiorstwa i umieść ją obok jednego z dorosłych członków twojej rodziny (lub pary).

2. Zwiększ swój Dochód o 1.

Uwaga: Jak w przypadku kart Tytułów i Pałaców, żaden członek rodziny (lub para) nie może mieć więcej niż jedno Przedsiębiorstwo.

Liczba dostępnych kart Przedsiębiorstw jest limitowana i zależy od liczby graczy (więcej w sekcji Przygotowanie gry na str. 6)



MISJA

Arystokratyczne pochodzenie to nie tylko przywilej, ale i olbrzymia odpowiedzialność. By zrealizować swe plany, musisz rzucić się w wir intryg i zetrzeć z konkurentami w bezkompromisowej walce na scenie politycznej. Przyjdzie ci robić rzeczy, które nie mają w sobie ani odrobiny romantyzmu, lecz pomnożenie chwały i pozycji twego rodu to stawka, dla której warto nawet sprzedać duszę.

W I i II Generacji akcja ta pozwala dobrać karty Misji, a w III Generacji umożliwia odblokowanie jednej z możliwości punktowania z karty Patrona.

Koszt: odrzucić 1 kartę Znajomego z ręki.

a) **Podczas I i II Generacji:** dobierz 2 wierzchnie karty z talii Misji i wybierz jedną, którą zatrzymasz, odrzucić drugą. Umieść kartę odkrytą obok swojej planszy gracza.

Misje stawiają przed graczem pewien cel do zrealizowania i nagradzają go Punktami Honoru za jego wypełnienie. Misje powinny być ukończone raczej w trakcie gry niż na jej zakończenie (aby otrzymać Punkty Honoru oraz uzyskać pozostałe korzyści). Gracz może ukończyć Misję w dowolnym momencie swojej tury, ale nie później niż przed końcem ostatniej rundy.

b) **Podczas III Generacji:** dobierz wierzchnią kartę z talii Misji i umieść ją zakrytą pod kartą Patrona.

Nie zwracaj uwagi na treść karty - w III Generacji karty Misji zdobywane są wyłącznie, żeby umożliwić aktywowanie na końcu gry jednego z pomniejszych celów (opcji punktowania) na karcie Patrona. Jedna zakryta karta Misji pozwala aktywować jeden wybrany pomniejszy cel. Każdy pomniejszy cel może być aktywowany tylko raz.

Uwaga: Nie można użyć karty niezrealizowanej Misji zdobytej w I lub II Generacji do aktywacji opcji punktowania z karty Patrona na końcu gry.



AKCJE NA PLANSZY GŁÓWNEJ

FILANTROPIA

Wizyta w Wersalu prawdziwie Tobą wstrząsnęła i uderzyła w struny filantropii w twojej duszy. Twym olśniewającym sukcesem możesz podzielić się z innymi, zacząć dawać tam, gdzie inni arystokraci jedynie biorą. Dawanie... to niezwykle, niezwykle satysfakcjonujące doznanie! A zarazem nowy sposób na zaistnienie w życiu mas i stworzenie niezwykłego dziedzictwa twego rodu.

Akcja ta pozwala na uzyskanie różnych natychmiastowych korzyści.

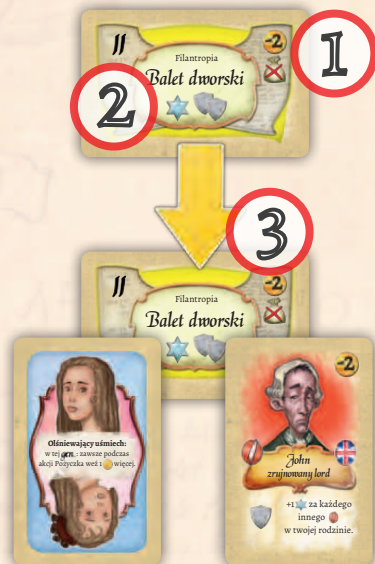
Koszt: zmienny, zawsze przedstawiony na karcie Filantropii

1. Wybierz kartę Filantropii, którą chcesz uzyskać i opłać jej koszt.
2. Pobierz korzyści wynikające z karty Filantropii (zwiększ Punkty Honoru, Prestiż, weź karty Znajomych).
3. Weź kartę i umieść ją obok jednego z dorosłych członków twojej rodziny (lub pary).

Uwaga: Jak w przypadku kart Tytułów, Pałaców i Przedsiębiorstw, żaden członek rodziny (lub para) nie może mieć więcej niż jedną kartę Filantropii.

Przykład: w trakcie jednej z rund II Generacji gracz podejmuje akcję *Filantropii* (która jeszcze nie została wybrana) i wybiera kartę *Balet dworski*. Płaci 2 Złota i obniża Dochód o 1. Następnie uzyskuje korzyści z nabycia karty: zwiększa swoją ilość Punktów Honoru o 1 oraz Prestiż o 2 i kładzie kartę Filantropii obok jednej z par II Generacji. Żaden gracz (w tym ten, który właśnie użył akcji *Filantropia*) nie może już podjąć tej akcji w trwającej rundzie. Ponieważ każdy członek rodziny (lub para) może mieć tylko jedną kartę Filantropii, ta konkretna para nie może mieć już więcej kart Filantropii.

W każdej Generacji będzie dostępny nowy zestaw 3 kart Filantropii. Każda karta ma inny koszt jej nabycia i daje różne korzyści. Pułę kart Filantropii uzupełnia się na początku kolejnej Generacji.



ZAKOŃCZENIE

KONIEC GRY

Gra kończy się na koniec III Generacji. Następuje ostateczna punktacja.



Każdy gracz ujawnia swoją kartę Patrona i zdobywa punkty za:

- zrealizowanie głównego celu,
- wybrane przez siebie pomniejsze cele, które gracz może aktywować.

Pamiętaj: Aby móc uzyskać punkty z jednego z pomniejszych celów z karty Patrona, należało zdobyć kartę Misji w trakcie III Generacji. Każda taka zakryta karta Misji pozwala zapunktować jeden, wybrany, pomniejszy cel.



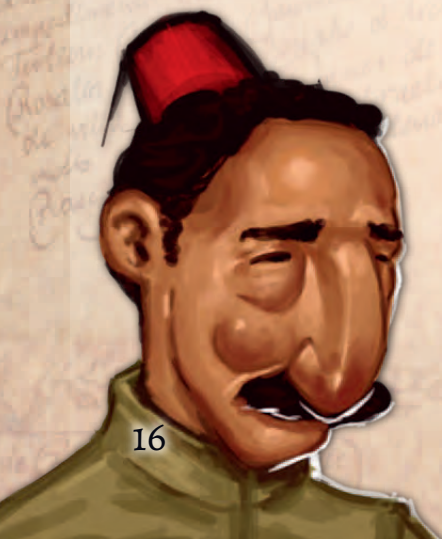
Przykład: gracz ma kartę Patrona Johna Law. Jego dochód wynosi 8, więc otrzymuje 9 Punktów Honoru. Jako że w III Generacji gracz zdobył także jedną kartę Misji, może również zdobyć punkty za jeden z pomniejszych celów znajdujących się na karcie Patrona. Gracz ma tylko jedno małżeństwo zaaranżowane z Rzemieślnikiem w IV generacji, ale widzi również, że posiada 14 Złota, więc decyduje się zdobyć punkty za swoje bogactwo - dostaje więc 4 Punkty Honoru.

ZWYCIĘZCA

Gracz z najwyższą liczbą Punktów Honoru zostaje zwycięzcą. W przypadku remisu, remisujący gracz z większą liczbą kart Znajomych na ręce wygrywa. Jeśli gracze nadal remisują, to zwycięzcą jest remisujący gracz z wyższym Prestiżem. Jeśli to nie rozstrzyga kwestii, remisujący gracze dzielą się zwycięstwem.

CZY WIESZ, ŻE..

WE FRANCJI BYŁY TRZY DROGI POZYSKANIA TYTUŁU? PIERWSZA - PRZEZ ODZIEDZICZENIE, NAJCZĘŚCIEJ W LINII OJCA. DRUGA - DZIĘKI URZĘDOWI, NAJCZĘŚCIEJ RZĄDOWEMU LUB WOJSKOWEMU. WRESZCIE TRZECIA - DZIĘKI GLEJTOWI, CZYLI Z KRÓLEWSKIEGO NADANIA.



ZŁOTE ZASADY

Uwaga: Niektóre z zasad wymienionych w niniejszej sekcji zostały już wymienione wcześniej, ale prezentowane są tutaj raz jeszcze w celu zgromadzenia wszystkich złotych zasad w jednym miejscu.

OGÓLNE O KARTACH

- Jeśli działanie karty przeczy zasadom zawartym w instrukcji, reguły na kartach mają pierwszeństwo względem zasad ogólnych.
- Nie ma limitu kart, jakie gracz może mieć na ręce.
- Każdy rodzaj kart jest odrzucany na osobny stos kart odrzuconych.
- Żaden członek rodziny (lub para) nie może mieć więcej niż jedną kartę Tytułu, Pałacu, Przedsiębiorstwa czy Filantropii, ale może mieć dowolną kombinację tych kart.
- Karty Patronów i karty Znajomych na ręce gracza są trzymane w tajemnicy przed innymi graczami. Wszystko inne jest jawne.

KARTY PRZYJACIOŁ

- Za każdym razem, kiedy gracz ma dodać karty Znajomych z odkrytego zestawu (bez względu na przyczynę), dobiera wybrane przez siebie karty.
- Nigdy nie można zostawić poniżej planszy pojedynczej, odkrytej karty Znajomego. Za każdym razem, kiedy dobierasz karty Znajomych (bez względu na powód) i pozostaje tylko jedna karta, musisz wziąć również tę ostatnią kartę bez dodatkowego kosztu. Następnie należy wyłożyć nowy zestaw odkrytych kart Znajomych.
- Uzupełnianie: Zestaw odkrytych kart Znajomych nie jest uzupełniany dopóki wszystkie karty nie zostaną zabrane. Następnie z wierzchu talii Znajomych dociągane są nowe karty Znajomych i wykładany jest nowy zestaw odkrytych kart Znajomych.

Uwaga: jeśli nie ma wystarczającej liczby odkrytych kart Znajomych, aby zrealizować w pełni akcję (np. są tylko 2 karty, a gracz chce dobrać 3 za pomocą akcji *Nowe Znajomości*), to gracz bierze tyle kart ile może, wyklada nowe i kontynuuje akcję.

- W dowolnym momencie, jeśli talia Znajomych się skończy, należy przetasować stos odrzuconych kart Znajomych i utworzyć z nich nową talię.
- O ile nie zaznaczono inaczej, wszystkie efekty specjalne kart Znajomych są rozpatrywane jednorazowo, natychmiast, gdy przyjaciel staje się członkiem rodziny.

CZY WIESZ, ŻE..

POWSZECHNE BYŁO POLECANIE WAŻNYCH PAŃSTWOWYCH URZĘDÓW CUDZOZIEMCOM? JEDNYM Z PRZYKŁADÓW JEST KARIERA JOHNA PAULA JONESA, KTÓREGO BENJAMIN FRANKLIN POZYSKAŁ DLA SPRAWY AMERYKAŃSKIEJ. CZŁOWIEK DZIŚ ZNANY JEST JAKO „OJCIEC FLOTY STANÓW ZJEDNOCZONYCH” KILKA LAT PÓŹNIEJ ZOSTAŁ ADMIRAŁEM FLOTY IMPERIUM ROSYJSKIEGO.

OGÓLNE O AKCJACH

- Akcje wpływają tylko na członków rodziny obecnej Generacji (oraz ich dzieci w przypadku akcji *Aranżacja małżeństwa*).
- Akcje na planszy głównej mogą być wykonywane tylko raz na rundę.
- Akcje na planszy gracza mogą być wykonywane wielokrotnie w jednej rundzie.

MAŁŻEŃSTWO I POTOMSTWO

- Małżeństwa mogą być zawierane tylko pomiędzy osobami przeciwnej płci.
- Tylko pary małżeńskie mogą mieć dzieci.
- O ile nie zaznaczono inaczej, żadna para nie może mieć więcej niż 3 dzieci.

PONOWNE MAŁŻEŃSTWO

- Jeśli karta matki jest odrzucana z powodu *Komplikacji* przy porodzie, to oryginalny członek rodziny nie będący Znajomym może ponownie się ożenić. Znajomi, którzy utracili żony w wyniku *Komplikacji* przy porodzie nie mogą ponownie się żenić.
- Jeśli oryginalny członek rodziny traci swoją żonę i chce się ponownie ożenić, jego obecna liczba dzieci wlicza się do limitu dzieci przypadających na parę.

Przykład: Jeżeli ma jedno dziecko, może mieć jeszcze tylko dwoje kolejnych dzieci po ponownym zawarciu małżeństwa, ponieważ ma już dziecko z poprzedniego małżeństwa.

HONOR, DOCHÓD, PRESTIŻ

- Prestiż i Dochód są nielimitowane – mogą być one większe (lub mniejsze) niż wskazują na to ich tory na planszach graczy..
- Utrata i zdobywanie Punktów Honoru: gracze mogą tracić i zdobywać nieograniczoną liczbę Punktów Honoru (mimo iż wartości na torze wynoszą od -3 do 50).

ZŁOTO

- O ile nie zaznaczono inaczej, Złoto zawsze płacone jest do banku i otrzymywane z banku.



SZCZEGÓŁOWO O KARTACH

Znajdziesz tu szczegółowe informacje dotyczące efektów występujących na kartach.

KARTY ZNAJOMYCH

SPECJALNE EFEKTY

O ile nie zaznaczono inaczej, wszystkie specjalne efekty kart Znajomych są rozpatrywane jednorazowo, kiedy małżeństwo zostanie przeprowadzone, tj. natychmiast po dostosowaniu Dochodu / dobraniu kart Znajomych i dostosowaniu Prestiżu dawanego przez Znajomego.

W TEJ gen.

Sformułowanie „W tej gen.“ oznacza, że efekt specjalny karty działa do końca aktualnej Generacji.

ZAARANŻOWANE MAŁŻEŃSTWA

Na potrzeby efektów różnych kart (Znajomych, Patronów, Misji) Znajomi w zaaranżowanych małżeństwach są również uważani za część rodziny, chociaż małżeństwa z nimi zostaną przeprowadzone dopiero na początku następnej Generacji.

KOMENTARZ DO WYBRANYCH KART ZNAJOMYCH

ALEKSANDR

+1 oraz +1 , jeśli masz przynajmniej 2 innych w twojej rodzinie.

Podany warunek musi zostać spełniony, aby gracz otrzymał obie korzyści.

ARIANNE

Małżeństwo/Aranżacja małżeństwa z nią nie wymaga akcji.

Ten efekt specjalny działa zanim karta znajdzie się w rodzinie gracza.



Wykorzystanie tej karty do wykonania akcji *Małżeństwo/Aranżacja małżeństwa* nie wymaga użycia piona gracza, ale po wykonaniu tej akcji tura gracza normalnie dobiega końca.

BERNADETTE

Pociągnij 2 zamiast 1.

Kiedy zawiera małżeństwo i dobiera się kartę Dziecka dla pary, należy wziąć 2 karty (zamiast 1) i zachować/rozpatrzyć obie.

CARLOS

Otrzymujesz oraz +1 , jeśli masz innego w twojej rodzinie.

Podany warunek musi zostać spełniony, aby gracz otrzymał obie korzyści.

CLAIRE

W tej gen.: podczas każdej akcji *Nowe znajomości* weź 1 więcej.

Efekt ten ma pierwszeństwo nad zasadą, która nakazuje graczowi wziąć za darmo ostatnią odkrytą kartę Znajomego, więc podczas akcji *Nowe znajomości* najpierw należy wziąć karty zgodnie z opłaconym kosztem akcji, potem jeszcze jedną zapewnianą przez zdolność Claire i dopiero wtedy sprawdzić, czy pozostała pojedyncza karta do zabrania.

Przykład: Wyłożone są dwie odkryte karty Znajomych. Gracz wybiera akcję *Nowe znajomości* i decyduje wziąć tylko jedną kartę, więc dostaje drugą dzięki zdolności Claire. Następnie należy wyłożyć nowy zestaw odkrytych kart Znajomych.



ERICH

W tej gen.: podczas każdej akcji *Pałac* zapłać 1 mniej, jeśli masz innego w twojej rodzinie.

Zniżka obowiązuje nie tylko podczas zakupu *Pałacu* dla Ericha, ale podczas każdej akcji tego typu w czasie obecnej Generacji.



EUSTACHY

Zawsze kiedy ciągniesz dla niego , pociągnij 2, zachowaj jedną wybraną, a drugą odrzuć.

W przypadku akcji *Połóżna* należy pociągnąć 4 karty i wybrać 1 z pierwszych dwóch, a następnie 1 z pozostałych dwóch, aby w ten sposób otrzymać 2 karty.



FEHMI

Odrzuć wszystkie leżące obok planszy, wyłóż nowy zestaw i weź 1 .

Podczas ślubu z Fehmi gracz otrzymuje standardowo 1 kartę Znajomego oraz 1 z nowego zestawu odkrytych kart Znajomych. W przypadku, kiedy i tak trzeba wyłożyć nowy zestaw Znajomych po dociągnięciu pierwszej karty, nadal należy go odrzucić i wybrać karty z kolejnych 5 odkrytych.



GEORGE

Pociągnij 1 kartę Misji i połóż pod swoją kartą Patrona.

Bez względu na to, która jest obecnie Generacja, gracz dobiera wierzchnią kartę z talii Misji i umieszcza ją zakrytą pod swoją kartą Patrona. Na koniec gry karta ta umożliwi mu otrzymanie punktów za realizację jednego, wybranego pomniejszego celu z karty Patrona.



HANS HEINRICH

Wykonaj akcję *Pożyczka* bez używania piona, jeśli masz innego w twojej rodzinie.

Tylko pod warunkiem, że gracz posiada innego Rzemieślnika w swojej rodzinie, natychmiast wykonuje akcję *Pożyczka*. Nie używa do tego piona, ale i tak musi zapłacić normalny koszt akcji, jeśli jest to konieczne.



ISABELLA

Odrzuć dowolną liczbę z ręki, a następnie dobrać tę samą liczbę .

Można zdecydować się nie odrzucać żadnych kart.



JAN

Otrzymujesz oraz +1 , jeśli masz innego w twojej rodzinie.

Podany warunek musi zostać spełniony, aby gracz otrzymał obie korzyści.



LEONID

Małżeństwo/Aranżacja małżeństwa z nim nie wymaga akcji, jeśli masz innego w twojej rodzinie.

Ten efekt specjalny działa zanim karta znajdzie się w rodzinie gracza.

Jeśli gracz posiada innego Znajomego narodowości rosyjskiej w swojej rodzinie, wykorzystanie tej karty do wykonania akcji *Małżeństwo/Aranżacja małżeństwa* nie będzie wymagać użycia piona gracza, ale po wykonaniu tej akcji tura gracza normalnie dobiega końca.



SZCZEGÓŁOWO O KARTACH

LUCIENNE

Otrzymujesz oraz +1 jeśli masz innego w twojej rodzinie.

Podany warunek musi zostać spełniony, aby gracz otrzymał obie korzyści.

MARIA

Małżeństwo/Aranżacja małżeństwa z nią nie wymaga akcji, jeśli masz innego w twojej rodzinie.

Ten efekt specjalny działa zanim karta znajdzie się w rodzinie gracza.

Jeśli gracz posiada innego Znajomego narodowości hiszpańskiej w swojej rodzinie, wykorzystanie tej karty do wykonania akcji *Małżeństwo/Aranżacja* małżeństwa nie będzie wymagać użycia piona gracza, ale po wykonaniu tej akcji tura gracza normalnie dobiega końca.

MARGARETHE

Zawsze kiedy ciagniesz dla niej , pociągnij 2, zachowaj jedną wybraną, odrzuć pozostałą.

W przypadku akcji *Położna* należy pociągnąć 4 karty i wybrać 1 z pierwszych dwóch, a następnie 1 z pozostałych dwóch, aby otrzymać łącznie 2 karty.

NANCY

Pociągnij 2 zamiast 1.

Kiedy zawiera małżeństwo i dobiera się kartę Dziecka dla pary, należy wziąć 2 karty (zamiast 1) i zachować/rozpatrzyć obie.

NICOLAS

Otrzymujesz oraz +1 jeśli masz innego w twojej rodzinie.

Podany warunek musi zostać spełniony, aby gracz otrzymał obie korzyści.

ROBERT

Wykonaj akcję *Pożyczka* bez używania piona, jeśli masz innego w twojej rodzinie.

Tylko pod warunkiem, że gracz posiada innego Brytyjczyka w swojej rodzinie, natychmiast wykonuje akcję *Pożyczka*. Nie używa do tego piona, ale i tak musi zapłacić normalny koszt akcji, jeśli jest to konieczne

ROGER

W tej gen.: zawsze kiedy masz wziąć możesz w zamian pociągnąć .

Kiedy gracz będzie brał jakąkolwiek liczbę kart Znajomych, musi zdecydować, czy bierze wszystkie karty spośród odkrytych kart Znajomych, czy dociąga z zakrytego stosu.

SOPHIE

+2 jeśli masz przynajmniej 12 .

Pamiętaj, że warunek ten jest rozpatrywany po odebraniu jej posagu.

THOMAS

Otrzymujesz oraz +1 jeśli masz innego w twojej rodzinie.

Podany warunek musi zostać spełniony, aby gracz otrzymał obie korzyści.



KARTY DZIECI

Komentarz do wybranych kart Dzieci:

PRZYSTOJNIAK

+2 , kiedy weźmie ślub.

Gracz otrzymuje Złoto po tym, jak akcja *Małżeństwa* zostanie rozpatrzona do końca.

ODWAŻNY

+1 .

Gracz otrzymuje Honor natychmiast po tym, jak dziecko dorośnie.

LOWELAS

Weź 1 żeńską .

Gracz bierze kartę natychmiast po tym, jak dziecko dorośnie. Jeśli poniżej planszy nie ma żeńskich kart Znajomych, to nie bierze żadnej karty.

KRÓLOWA PŁOTEK

Pociągnij 2 .

Gracz ciągnie karty natychmiast po tym jak dziecko dorośnie.

OLŚNIEWAJĄCY UŚMIECH

W tej gen.: zawsze podczas akcji *Pożyczka* weź 1 więcej.

Należy normalnie opłacić koszt akcji (jeśli taki występuje), ale uzyskuje się 1 Złoto więcej.

PRAWDZIWA PIĘKNOŚĆ

Małżeństwo z nią kosztuje 2 mniej.

Można tylko obniżyć koszt ślubu z karty męskiego Znajomego, ale nie zyskuje się żadnego Złota, jeśli wyjściowy koszt wynosi mniej niż 2 Złota.

NIESPODZIEWANE BLIŹNIANKI:

Natychmiast pociągnij kolejną (zignoruj limit dzieci).

Kiedy to dziecko się rodzi, należy dobrać jeszcze jedną kartę Dziecka, nawet jeśli miałby zostać przekroczony limit dzieci dla danej pary. Jeśli limit ten nie został przekroczony, to po dociągnięciu dodatkowe dziecko normalnie wlicza się do limitu dzieci na parę. Jeśli gracz i tak dociąga więcej niż jedną kartę Dziecka (np. w wyniku akcji *Położna*), to nadal ma prawo pociągnąć dodatkową kartę Dziecka.



KARTY MISJI

Dodatkowe informacje na temat wybranych Misji.

SILNIK PAROWY

Zachowaj tę kartę i przez resztę gry traktuj jako .

GILDIA RZEMIEŚNIKÓW

Zachowaj tę kartę i przez resztę gry traktuj jako .

Należy położyć wymienione karty obok drzewa genealogicznego rodziny. Na potrzeby dowolnych efektów (np. kart Znajomych czy Misji) przez resztę gry jest ona traktowana jak karta o podanym Zawodzie. Jeśli gracz potrzebuje określonego Zawodu w konkretnej Generacji (np. aby zrealizować cel z karty Patrona), to może przypisać tę kartę do wybranej Generacji.

RENOWACJA STAREJ KATEDRY

W tej gen.: zawsze podczas akcji *Filantropia* zapłać 4 mniej.

Można tylko obniżyć koszt akcji podany na karcie Filantropii, ale nie zyskuje się żadnego Złota, jeśli wyjściowy jej koszt wynosi mniej niż 4 Złota.

GRA JEDNOOSOBOWA

STANDARDOWY WARIANT SOLO

W Dziedzictwo można grać również samemu, aby zapoznać się z zasadami lub po prostu poćwiczyć. W takim przypadku należy postępować zgodnie ze standardowymi zasadami gry wieloosobowej, uwzględniając następujące zmiany:

- podczas przygotowania gry należy użyć tylko dwóch kart Pałaców i dwóch Przedsięwzięć oraz
- usunąć z właściwych talii: karty Znajomych (Friedrich, Katherine, Laurent, Manuel, Nathalie, Vera) i karty Misji (Partia polityczna, Nadciągająca Rewolucja, Niepokoje na dworze, Królewska Marynarka Wojenna) wpływające na innych graczy;
- akcje na planszy głównej odpowiadające Zawodom aktualnie wyłożonych poniżej planszy odkrytych kart Znajomych są zablokowane i nie można z nich korzystać.

Zawód	Akcja
	 
	
	
	
	

Przykład: Pod planszą znajdują się następujące odkryte karty Znajomych: 1 Naukowiec, 3 Artystów, 1 Dyplomata. Dopóki karty te są wyłożone, następujące akcje są niedostępne: *Położna*, *Pałac*, *Misja*. Jeśli gracz wykona akcję *Nowe znajomości* i weźmie na rękę kartę Naukowca i jednego Artysty, to akcja *Położna* stanie się dostępna i będzie mogła być wybrana w kolejnej turze. Akcja *Misja*, jak również *Pałac* wciąż pozostaną niedostępne, ponieważ ciągle wyłożone są odkryte karty Znajomych o odpowiadających im Zawodach.

WARIANT SOLO „TESTAMENT”

Jeśli poznałeś już dobrze podstawowe zasady gry, możesz spróbować nieco bardziej wymagającego wariantu jednoosobowego. Polega on na poszukiwaniu korzeni rodziny i odtwarzaniu drzewa genealogicznego poczynawszy od najmłodszego członka rodziny.

Ogłoszono, że nie żyje ostatni żyjący członek starego rodu. Okazuje się, że zmarł bezdzietnie i najwidoczniej nie ma komu przekazać spadku. Mimo to krążą słuchy, że nie cały ród wygasł, a potomków zmarłego lorda można jeszcze odnaleźć na świecie.

Masz za zadanie odkryć korzenie swojej rodziny i udowodnić, że to właśnie Ty jesteś ostatnim żyjącym potomkiem zmarłego arystokraty. Czy uda ci się wykorzystać dany czas, by przesledzić drzewo genealogiczne rodziny?

PRZYGOTOWANIE GRY

Postępuj zgodnie z zasadami przygotowania gry wieloosobowej ze str. 6, uwzględniając następujące zmiany:

- **usunąć karty Komplikacji** z talii Dzieci,
- **użyj tylko 3 kart Pałaców i 3 kart Posiadłości**,
- **usunąć następujące karty z talii Misji:** Partia polityczna, Nadciągająca Rewolucja, Niepokoje na dworze, Królewska Marynarka Wojenna,
- **usunąć następujące karty z talii Znajomych:** Angelique, Constant, Friedrich, George, Katherine, Laurent, Manuel, Nathalie, Patrick, Vera
- **nie używaj kart Patronów**,
- zamiast używać losowej karty Głowy Rodziny, **weź** usuniętą kartę Znajomego **Patrick** lub **Nathalie** - karta ta będzie reprezentować ciebie (jest to twoja karta Startowa). Umieść ją przed sobą. Nie płacisz kosztu ślubu / nie odbierasz posagu, ani nie otrzymujesz żadnych korzyści dawanych przez kartę,
- **weź** karty Znajomych **Laurent** i **Angelique** i umieść je nad swoją kartą Startową – karty te reprezentują twoich Rodziców. Nie płacisz kosztu ślubu / nie odbierasz posagu, ani nie otrzymujesz żadnych korzyści dawanych przez kartę,
- dla każdego z Rodziców weź jedną kartę Syna i jedną kartę Córkę z talii Dzieci i umieść je nad kartą Rodzica
- są to twoi Dziadkowie, ale nie znasz jeszcze ich tożsamości,

W tym wariantcie karty Znajomych reprezentują twoich znanych przodków, podczas gdy karty Dzieci oznaczają twoich nieznaną krewnych - wiesz, że takowi istnieli, ale nie znasz ich Zawodu, ani Narodowości. W trakcie gry za pomocą akcji *Kim oni byli?* (więcej na kolejnej



GRA JEDNOOSOBOWA

stronie), będziesz mógł zastępować karty nieznanych członków rodziny (karty Dzieci) kartami znanych członków rodziny (kartami Znajomych).

- planszę gracza umieść przed sobą stroną dla wariantu jednoosobowego,

- twój startowy Dochód, Prestiż i liczba kart na ręce to:

a) 2 Dochodu, 6 Złota, 5 kart Znajomych, jeśli kartą reprezentującą cię jest Nathalie,

b) 1 Dochodu, 9 Złota, 5 kart Znajomych, jeśli kartą reprezentującą cię jest Patrick,

- rozdziel karty Wskazówek na trzy zestawy według Generacji, potasuj każdy zestaw osobno i umieść zakryte obok planszy.

Karty Wskazówek dostarczają informacji na temat członków rodziny, których powinienes odkryć, aby wygrać w wariantcie "Testament". Zrealizowanie każdej odpowiedzi daje 1 punkt Prestiżu, więc im szybciej uda ci się je wypełnić, tym więcej Honoru uzyskasz na koniec gry. Każda wskazówka może być zrealizowana tylko raz. Aby wygrać, trzeba zrealizować wszystkie karty Wskazówek dociągane we wszystkich trzech Generacjach.

AKCJE NA PLANSZY GRACZA

Uwaga: Wszystkie akcje (te z planszy gracza, jak również z planszy głównej) mogą dotyczyć dowolnego członka rodziny w drzewie genealogicznym, oprócz ciebie (karty Startowej) i twoich Rodziców.

KIM ONI BYLI? (AKCJA PODOBNA DO MAŁŻEŃSTWA)

Akcja ta pozwoli ci albo umieścić kartę Znajomego z ręki obok karty znanego / nieznanego członka rodziny, albo zamienić kartę Dziecka (nieznanego członka rodziny) na kartę Znajomego z ręki (znanego członka rodziny).



- Wybierz jedną z następujących czynności:
 - wybierz kartę Znajomego z ręki i umieść obok jednego z wolnych członków swojej rodziny (o przeciwnej płci).



- zastąp dowolną kartę Dziecka kartą Znajomego tej samej płci ze swojej ręki.

2. Zapłać koszt ślubu lub odbierz posag.

3. Dostosuj Dochód (na torze Dochodu na swojej planszy gracza) lub wybierz i weź na rękę wskazaną liczbę kart z odkrytych kart Znajomych (leżących poniżej planszy).

4. Dostosuj Prestiż (na torze Prestiżu na swojej planszy gracza).

5. Rozpatrz efekt specjalny.

6. Weź po jednej karcie Syna i Córki z talii Dzieci i umieść je nad kartą Znajomego (karty te reprezentują rodziców nowo odkrytego członka rodziny).

7. Jeśli stworzona została para składająca się z 2 znanych członków rodziny, dobierz wierzchnią kartę z talii Dzieci i umieść ją poniżej pary (stroną dorosłego do góry).

Przykład: masz na ręce kartę Michaela i chcesz ją zagrać. Za pomocą akcji *Kim oni byli?* możesz zastąpić dowolną kartę Syna reprezentującą nieznanego członka rodziny - jeśli zdecydujesz się użyć jej jako ojca Angélique, bierzesz jedną kartę Syna i jedną kartę Córki z talii Dzieci i umieszczasz je powyżej karty Michaela. Jeśli zdecydujesz się zagrać Michaela jako małżonka Lucienne, bierzesz nie tylko karty reprezentujące rodziców Michaela, ale także dobierasz kartę Dziecka dla pary, ponieważ tożsamość obojga małżonków są już teraz znane. Kartę Dziecka kładziesz pod Lucienne i Michaelem.

JAK LICZNĄ MIAŁEM RODZINĘ? (AKCJA PODOBNA DO POTOMSTWA)

Akcja ta pozwala pociągnąć kartę Dziecka dla jednej z par małżeńskich twojej rodziny.

1. Wybierz parę, której potomka chcesz odkryć.

Możesz wybrać dowolną parę (z wyjątkiem swoich Rodziców). Nie ma znaczenia czy para składa się ze znanych, czy nieznanych członków rodziny (albo jednych i drugich).

2. Wybierz jedną z następujących czynności:

- dobierz wierzchnią kartę z talii Dzieci.

- zmniejsz posiadany Honor o 1, by dociągnąć karty z talii Dzieci, aż natrafisz na kartę Dziecka o pożądanej płci.

Przykład: wybierasz swoich pradziadków, aby dowiedzieć się o istnieniu ich dziecka. Dobierasz kartę z talii Dzieci. Jest to Syn, więc umieszczasz go stroną dorosłego do góry poniżej pary, obok Lucienne - jest to jej brat.

3. Umieść kartę Dziecka pod parą (stroną Dorosłego w górę).

JAK ZAMOŻNI BYLI? (AKCJA PODOBNA DO POŻYCZKI)

Postępuj zgodnie z zasadami akcji *Pożyczka* z gry wieloosobowej.

Z KIM SIĘ ZNALI? (AKCJA PODOBNA DO NOWYCH ZNAJOMOŚCI)

Postępuj zgodnie z zasadami akcji *Nowe znajomości* z gry wieloosobowej.

GRA JEDNOOSOBOWA

ROZGRYWKA

Graj według zasad gry wieloosobowej z uwzględnieniem następujących zmian:

- na początku każdej Generacji dobierz 3 karty Wskazówek odpowiadające obecnej Generacji,
- wszystkie akcje, zarówno z planszy głównej, jak i z planszy gracza mogą dotyczyć dowolnego członka rodziny w drzewie genealogicznym, oprócz ciebie (karty Startowej) i twoich Rodziców,
- nie ma limitu Dzieci, jakie para może posiadać.

ZASADY PUNKTOWANIA

Na koniec Generacji otrzymujesz Punkty Honoru równe bieżącemu Prestiżowi wskazanemu na planszy gracza (jak w grze wieloosobowej).

Na koniec Generacji nie otrzymujesz żadnych Punktów Honoru za liczbę Dzieci.

W trakcie gry możesz zdobywać punkty Prestiżu za spełnianie warunków z kart Wskazówek. Zrealizowanie każdej Wskazówki daje 1 punkt Prestiżu.

Na koniec gry dostosuj zdobytą liczbę Punktów Honoru zgodnie ze swoimi osiągnięciami:

- zdobywasz 1 Punkt Honoru za każdego potomka o Narodowości innej niż francuska, którego ojcem lub matką jest osoba o tej samej Narodowości,
- tracisz 1 Punkt Honoru za każdego potomka, który ma Narodowość inną niż francuska, a która to Narodowość nie jest zgodna z Narodowością żadnego z rodziców (o ile oboje są znani),
- zdobywasz 1 Punkt Honoru za każdego Arystokratę w rodzinie, który ma przynajmniej jednego rodzica Rzemieślnika,
- tracisz 1 Punkt Honoru za każdego Rzemieślnika w rodzinie, który ma przynajmniej jednego rodzica Arystokratę,
- tracisz 1 Punkt Honoru za każdą niezrealizowaną kartę Wskazówki.

Przykład: tracisz 1 Punkt Honoru za Laurenta, jako że jest on Rzemieślnikiem urodzonym z Arystokratki Lucienne. Chociaż Angelique jest również Rzemieślnikiem, która ma Arystokratę w rodzinie (Rogera), nie tracisz żadnych Punktów Honoru, ponieważ nie jest ona jego bezpośrednim potomkiem.

Otrzymujesz 1 Punkt Honoru za Michaela, który jest Prusakim i jedno z jego rodziców (Rowena) ma taką samą Narodowość. Jako że rodzice Roweny są nieznani, nie można ustalić, czy jej Narodowość zgadza się z Narodowością któregoś z rodziców, więc nie zyskujesz ani nie tracisz żadnych punktów z tego powodu.



WARUNEK ZWYCIĘSTWA

Aby wygrać w wariacie „Testament”, musisz zrealizować wszystkie karty Wskazówek dobrane na początku wszystkich trzech Generacji. Jeśli ci się nie uda, i tak policz zdobyte punkty, aby móc śledzić swoje wyniki.



AUTOR GRY: Michiel Hendriks
ROZWÓJ GRY:
Ignacy Trzewiczek, Michał Walczak
PROJEKT KART, PLANSZ, PUDEŁKA
I INSTRUKCJI: Rafał Szyma
ILUSTRACJE: Mateusz Bielski
KALIGRAFIA: Barbara Trela-Szyma
PODRĘCZNIK: Łukasz Piechaczek



© 2013 PORTAL GAMES
Ul. Św. Urbana 15, 44-100 Gliwice
portalgames.pl, portal@portalgames.pl

Szanowny Kliencie, nasze gry kompletowane są ze szczególną starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj nas o tym: wsparcie@portalgames.pl.

Legacy: The Testament of Diuke de Crecy & Portal Games (publisher), All rights reserved. Reproduction of any part of this work by any means without the written permission of the publisher is expressly forbidden.

Podziękowania autora dla: Remi van den Barg, Sander Bol, Mark de Brabander, Brian Chenault, Michael Debije, Gerben Ernst, Maaïke Fest, Martyn F., Alexander Fitz, Natalia Graves, Sietse Holtman, Judith Karam, Steve Kearon, Marc van Klaveren, Donna Mul, Roel Ravinck, Jaap & Marianne Reichgelt, Erika Rivera, Tim & Bethany Rudisill, Richard Rutten, Mark Vermeulen, Nicky Voet, Peter Vogelzang, Paul Wastney, oraz wszyscy z Ducosim i Phoenix Games Group. Bardzo wam dziękuję!

Szczególne podziękowania dla mojej żony,

Jewgienii Starkovej, za wsparcie i pomoc w tworzeniu gry.

Podziękowania wydawcy dla: Aleksandra Ciupirńska, Nick Pitman, Krisztina Csikós, Matt Shinnars, Thom Goodsell, Jonathan Franklin, Hubert Bartos, Daniel VandenBurg, Felix Wedel, Michael Foster, Merry, Danaï Chondrokouki, WC, Cierń, Farindel, Asiok, Ryu, Ania, Hubert, Monia.

Szczególne podziękowania dla Michała Oracza za jego nieocenione wsparcie.

TWORZYMYSY GRY Z CHARAKTEREM



PORTAL GAMES

NEUROSHIMA HEX

2-4 GRACZY, 30 MIN., WIEK 10+

Gra się szybko i przyjemnie (...) Co najważniejsze, po skończonej rozgrywce zaczynamy się zastanawiać, co mogliśmy zrobić lepiej i znowu siadamy do planszy. - Gamesfanatic.pl



51. STAN

2-4 GRACZY, 30-90 MIN., WIEK 10+

„51. Stan” to esencja emocji i strategii (...) To naprawdę świetna gra, w której czuć to, że odbudowujemy zrujnowaną cywilizację. - Esensja.pl



PRET-A-PORTER

2-4 GRACZY, 45-120 MIN., WIEK 10+

Granie w nią od początku dawało mi wiele radości i budziło bardzo pozytywne emocje. - Spiellust.net



STRONGHOLD

2-4 GRACZY, 120-240 MIN., WIEK 10+

Stronghold został uznany winny bycia grą niepowtarzalną, zapewniającą wiele godzin (...) satysfakcjonującej rozgrywki. - Gamesfanatic.pl



ROBINSON CRUSOE: ADVENTURE ON THE CURSED ISLAND

1-4 GRACZY, 60-90 MIN., WIEK 10+

Tytuł naprawdę błyskotliwy, (...) niezmiernie regrywalny, przemyślany (...) głęboko satysfakcjonujący. - Grybezpradu.pl



KONWÓJ

2 GRACZY, 30-40 MIN., WIEK 10+

Ignacy Trzewiczek zrobił bardzo interesujący, niedrogi i solidny produkt. Sam klimat bitwy, napaści i obrony został dobrze oddany. Neuroshimę czuje się wręcz genialnie. - Polter.pl

