



MADE SWANSON

FEUDUM

ZASADY GRY

A niech to!

Ty i Twoja świta zostaliście niesprawiedliwie wygnani i pozbawieni wszystkiego, poza garścią szylingów i resztkami z dworskiego stołu.

Niezrażony tym faktem, odbyłeś podróż do tej dziwnej krainy, aby odzyskać utracony honor. Pod surowym spojrzeniem jej wysokości Królowej Ani, musisz wspinać się po szczepłach stawy i chwały.

Będziesz uprawiał ziemię, walczył jak rycerz lub zdobywał latyfundia.*

KOMPONENTY



1 plansza



55 kart akcji
po 11 w każdym z 5 kolorów gracza



16 kart królewskich edyktów



15 pionów
po 3 w każdym kolorze gracza



20 znaczników graczy/zarządców
po 4 w każdym kolorze gracza



100 znaczników wpływów
po 20 w każdym kolorze gracza



24 znaczniki regionu/majątków



9 wehikułów
po 3 każdego rodzaju



44 znaczniki miejsc
posterunki, gospodarstwa, miasta, feuda



17 znaczników
królewskich pieczęci/różańca



12 tarczy strzeleckich



1 znacznik epoki



1 znacznik pierwszego gracza



50 srebrnych i złotych szylingów
43 srebrnych jedynek i 7 złotych piątek



1 kość postępu



5 sakiewek graczy



30 kostek saletry



30 kostek siarki



30 kostek żelaza



30 kostek drewna



50 kostek żywności



1 sakiewka



2 potwory
1 behemot, 1 wąż morski



1 instrukcja, 5 kart pomocy

Niezależnie od Twojego przeznaczenia jedno jest jasne: średniowieczny żywot to nie wiśniowe ciasteczko.

Żyzna gleba jest rzadkością, żywności coraz mniej, a fantastyczne stwory mają ochotę wtrynić Cię na obiad.

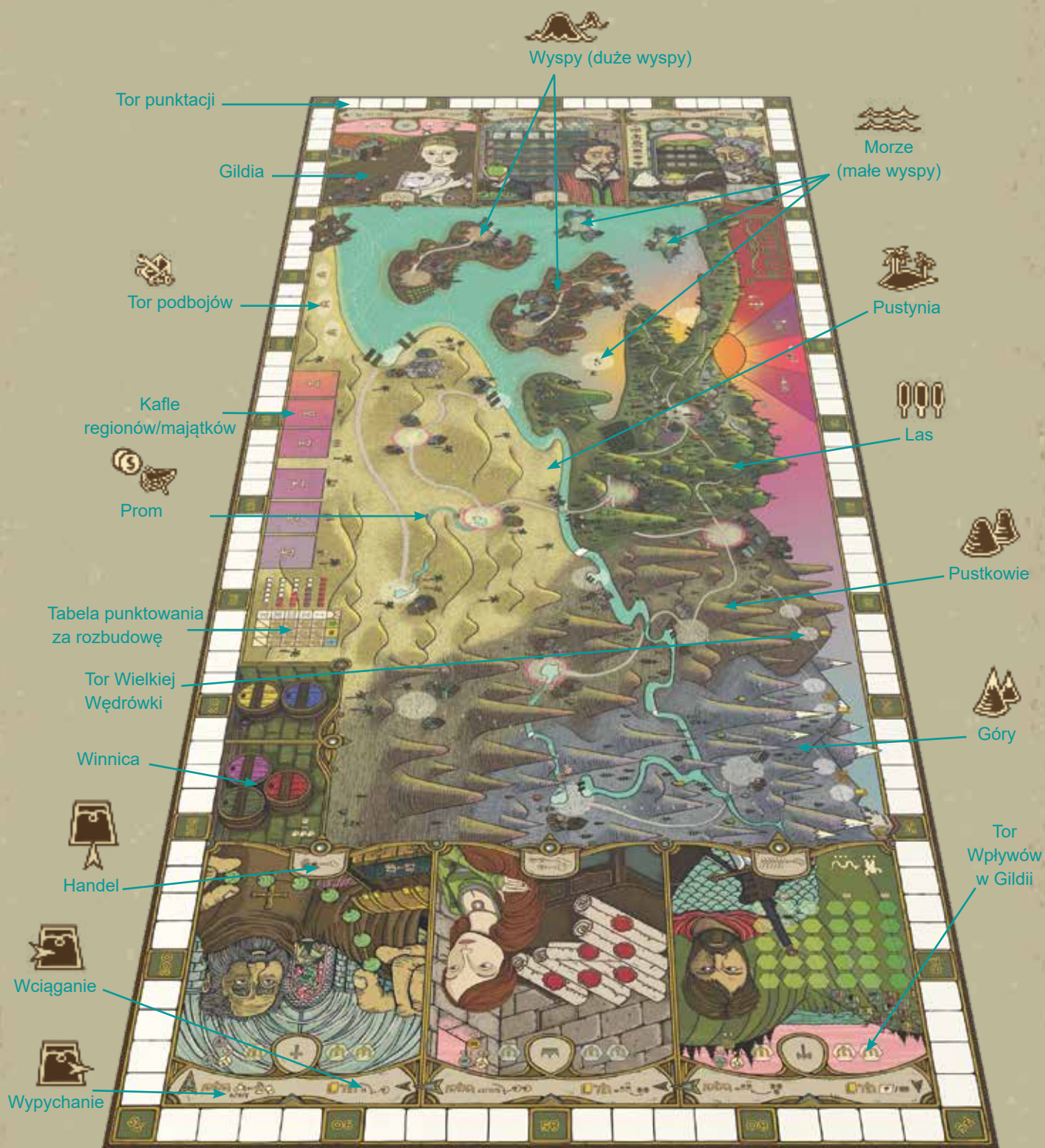
Na szczęście, nie wszystko jest lenne (ahem) ... daremne. Jeśli tylko uda Ci się przejąć tutejsze gildie, okrzykną Cię najbardziej poważaną osobistością w królestwie.

* Jeśli Twoja średniowieczna łacina już trochę zardzewiała przypominamy, że latyfundia to ziemie przyznane wasalowi przez seniora.

PLANSZA

Królestwo Króla Daniela obejmuje 6 regionów (**morze**, **wyspy**, **las**, **pustynia**, **pustkowie** i **góry**) będących pod ścisłą opieką 6 średniowiecznych gildii (Rolników, Kupców, Alchemików, Rycerzy, Arystokratów i Mnichów).

Na planszy znajdują się również 22 lokacje pod włości (strażnice, gospodarstwa, miasta i feuda), a także wiele innych ciekawych miejsc związanych z rozgrywką.



PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

Rozłóż planszę na środku stołu. Każdy gracz wybiera kolor i bierze do swoich zasobów: 3 **Piony**, 4 **znaczniki gracza**, 11 **kart akcji**, 7 **znaczników wpływu**, 7 **jedzenia**, 7 **szylingów**, 1 **sakiewkę** i 1 **kartę pomocy** **1**. Każdy z graczy kładzie **znacznik gracza** **2** niezadrukowaną stroną na torze punktacji.

Teraz przygotuj ogólnodostępne zasoby. Połóż:

- kafelki **wehikułów** **3** w pobliżu gildii alchemików
- znaczniki **wpływów** i **potwory** **4** w pobliżu gildii rycerzy
- znaczniki **królewskich pieczęci/różańca** **5** w pobliżu gildii arystokratów
- żetony **szylingów** i **tarcze celów** **6** obok planszy

Potasuj **karty królewskich edyktów** **7** i połóż je zakryte obok planszy. Utwórz 6 stosów **kafli regionów** **8** w porządku malejącym i połóż w odpowiednim miejscu na planszy. Oddziel dwustronne dyski z 12 **feudami** **9** i odłóż je do zasobów ogólnych.

Włości oznaczone **10** różowym okręgiem potasuj i umieść na obszarach oznaczonych w ten sam sposób. Pozostałe włości umieść na wolnych polach. Następnie odwróć znaczniki awerssem do góry.

Umieść dobra w **gildii kupców** **11**, według schematu, pozostawiając ostatnie miejsce w rzędach salety i siarki puste. Rozmieść dobra na polu **gildii alchemików** **12** według schematu, pozostawiając 2 miejsca na polu z jedzeniem i 2 w misce na siarkę – puste. Dodatkowo wylosuj dwa pojazdy i umieść je na wskazanym polu w gildii. Pozostałe **dobra** wrzuć do **sakiewki** **13**. Z zasobów ogólnych weź 2 znaczniki wpływów dla każdego gracza i umieść je w odpowiednim miejscu **gildii rycerzy** **14**. Jeśli w rozgrywce bierze udział mniej, niż 4 graczy, dodaj znaczniki w kolorach nieużywanych przez graczy, tak by było ich co najmniej 4.



Wymieszaj królewskie pieczęcie (czerwoną stroną do góry) i umieść 4 z nich na wyznaczonych miejscach **na dworze królewskim** 15. Dobierz kolejne 4 i odłóż czerwoną stroną do dołu na wyznaczonych miejscach **w klasztorze** 16. Jedną królewską pieczęć umieść czerwoną stroną do dołu w **gildii rolników** 17 na kurze. Losowo wyciągnij 10 dóbr z sakiewki i umieść je w stodole.

Położ **znacznik epok** 18 na polu numer I (pierwszy promień). Losowo wybierz 6 **dóbr** 19 z sakiewki i umieść po jednym przy każdej włości oznaczonej literą „N”. Losowo wybierz **pierwszego gracza**, daj mu **znacznik** i kość postępu 20.



Zgodnie z ustaloną kolejnością, każdy gracz wybiera **3 różne dobra** z sakiewki. Jeśli gracz weźmie siarkę, musi zdecydować, czy odkłada ją do beczki w winnicy (przyda się do wykarmienia Pionów), czy do swoich zasobów (posłuży do zagrania dwóch akcji pod rząd). Ale nie uprzedzajmy faktów!



Gracze w kolejności rundy wybierają symbol na Pionie i umieszczają go na jednym z 6 startowych miejsc oznaczonych różowym okręgiem. Następnie w gildii odpowiadającej symbolowi wybranej postaci, umieszczają znacznik wpływu ze swoich zasobów na heksie o wartości **5 pp**. Jeśli taki heks jest już zajęty umieść znacznik na polu o wartości **3 pp**. Jesteście gotowi do rozgrywki.



Zasady zaawansowane będą pojawiały się na takich zwojach.



PRZEBIEG GRY

Celem gry Feudum jest osiągnięcie tytułu najbardziej poważanej osobistości w całym królestwie! Gracze w trakcie 5 epok (około 7 – 10 rund) starają się zdobyć jak najwięcej **punktów poważania (pp)** .

W każdej rundzie, gracze mogą używać kart akcji, aby przesuwać Piony, zdobywać wpływy, wchodzić w interakcje z gildiami i wiele, wiele innych.

Podczas gry dzięki dodawaniu **Pionów**, czy **feudów** na planszy, będziesz obejmował stanowiska w różnych gildiach. Będziesz ścigał się do zdobycia kolejnych włości, co również wzmocni Twoje wpływy w gildiach i otworzy kolejne możliwości. Spóźnialscy muszą zająć niższe pozycje – ale to też ma swoje dobre strony!

Gracze, którzy pośpieszą się z rozbudową włości w każdym regionie, zostaną nagrodzeni **pp** i otrzymają cenne **kafelki regionów**.

Kafelki mogą być wymieniane na dowolne dobro lub umieszczone przy lokacji i doglądane przez Twoich chłopów jako majątki. Kiedy będziecie odrzucać kolejne kafelki, nowe epoki będą wywoływały podliczanie **pp** za pozycje w gildiach oraz posiadane majątki i regiony, w których jesteś aktywny.

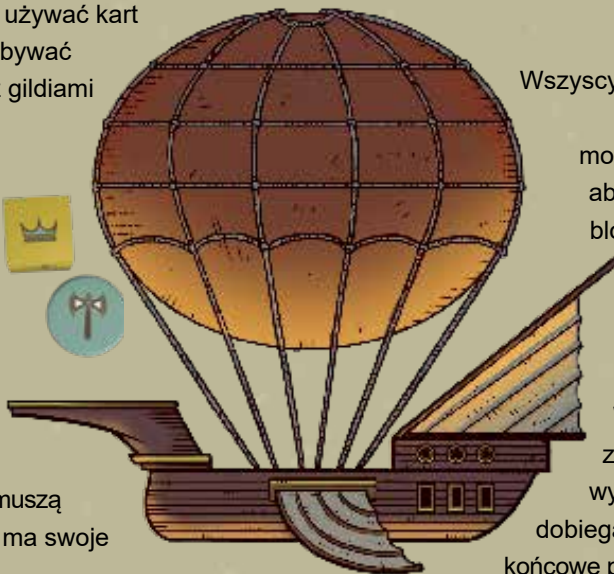
Jeśli będziesz ambitny, możesz otrzymać feudum i stać się wasalem, co znacznie zwiększy Twoje pozycje w gildiach.

Jednakowoż, będziesz zmuszony do końca gry oddawać hołd Królowi, poprzez podbijanie włości swoich przeciwników.

Chcesz, czy nie, ale tylko tak unikniesz kary w postaci ujemnych **pp** za nielojalność.

Wszyscy gracze mogą dowolnie handlować z gildiami. Ale tylko ich członkowie mogą przerzucać towary między nimi, aby pozyskać **pp**! Możesz próbować blokować przepływ dóbr, ale uważaj, gracze mogą wydać ucztę na Twoją cześć i wykorzystać Twoje wpływy w gildii, kiedy Ty będziesz niedysponowany.

W momencie, gdy jeden ze stosów regionu wyczerpie się, gra dobiega końca i następuje końcowe podliczanie **pp**.



Dróg do zwycięstwa jest wiele! Będziesz zarządzał włościami, czy spokojnie przemierzał krainę? Wolisz być wiernym wasalem, czy raczej chcesz unikać królewskich zobowiązań? Strzeż swojego lenna lub śmiało ruszaj na podbój królestwa. Bądź pewny, że Twój spryt i finezja przyniosą efekty. No chyba że behemot niechcący wdepcze Cię w ziemię. Niech żyje Król!

PRZEBIEG RUNDY

Na każdą epokę przypada jedna lub więcej rund. Każda runda składa się z 5 faz, pokrótce opisanych tutaj.

Faza 1: Wybór Akcji

Wszyscy gracze w tajemnicy wybierają 4 z 11 swoich **kart akcji**. Następnie każdy z graczy wykonuje po **jednej** akcji zgodnie z ustaloną kolejnością.



Faza 2: Karmienie Pionów

Gracze, aby utrzymać Piony na planszy muszą zapewnić im **jedzenie** lub/i **wino**.



Faza 3: Rzut Kością Postępu

Rzuć **kością postępu**, aby określić kafelek regionu do usunięcia.



Faza 4: Przesuwanie Znacznika Epoki i Podliczenie Epoki (jeśli ma miejsce)

Gdy zostanie rozpoczęta nowa epoka, przesunij **znacznik epoki**, przydziel punkty poważania i rozdziel surowce na planszy według wytycznych. Jeśli nie, przeskocz do Fazy 5.



Faza 5: Koniec Rundy lub Koniec Gry i Podliczanie Końcowe

Przekaż **znacznik pierwszego gracza** kolejnemu graczowi zgodnie z ruchem wskazówek zegara i rozpocznijcie nową rundę.



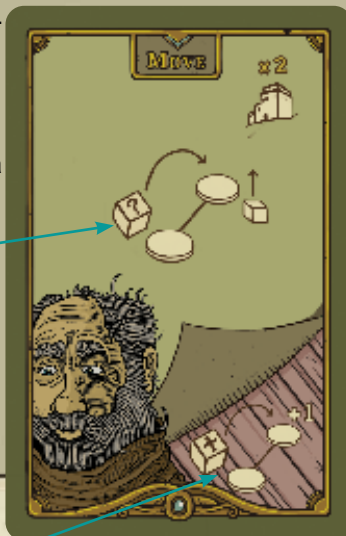
Jeśli piąta epoka rozpoczęła się w tej rundzie gra dobiega końca. Po zliczeniu punktów za epokę, następuje podliczanie końcowe.

FAZA 1: ZAGRYWANIE KART AKCJI

Wszyscy gracze wybierają w sekrecie 4 karty akcji ze swojej talii, aby zaplanować rękę na tę rundę. Niewybrane karty odkładamy na bok. Kiedy wszyscy są już gotowi, pierwszy gracz zagrywa jedną ze swoich kart i wykonuje akcję. Kolejni gracze zgodnie z ruchem wskazówek zegara zagrywają jedną ze swoich kart.

Główna akcja

Każdy gracz może wykonać działanie standardowe przedstawione w górnej części karty.



„Specjalne działanie” (wariant zaawansowany)

Posiadanie odpowiedniego dobra lub Piona, daje możliwość wykonania specjalnego działania przedstawionego w dolnej części karty. Specjalne działanie karty wzmacnia lub zastępuje podstawowy efekt akcji.

Na przykład: Ta karta akcji ruchu przedstawia Pion Mnicha i jego specjalny efekt.

Symbole na kartach

Poniższe symbole pojawiają się na kartach akcji i oznaczają:

-  Ta karta przy użyciu akcji powtórzenia może być zagrana drugi raz w tej samej rundzie.
-  Ta karta nie może być zagrana ponownie w tej samej rundzie nawet przy zagranej karcie powtórzenia.
-  Ta karta nie może zostać zagrana jako ostatnia w rundzie.
-  Wybierz standardowe lub specjalne działanie karty, ale nie oba.
-  Dolicz punkty poważania (pp).

Dodatkowe lub połączone akcje

Podczas wyboru kart, możesz wykorzystać siarkę lub saletrę, żeby zyskać dodatkowe możliwości. Umieść wybrany zasób na wierzchu swojej sakiewki, aby inni gracze wiedzieli co zamierzasz.



 **Dodatkowa akcja:** Zagranie saletry pozwoli Ci na dobranie piątej karty na rękę w tej rundzie.

 **Podwójna akcja:** Odłożenie siarki pozwala na zagranie dwóch akcji, zamiast jednej w swojej turze. Nie można używać do tego siarki z winnicy (doczytaj o Karmieniu pionów na stronie 20).

Po wykonaniu dodatkowej lub podwójnej akcji surowiec jest odrzucany z sakiewki do zasobów ogólnych. W ciągu jednej rundy możesz skorzystać z dodatkowej lub podwójnej akcji, **ale nie obu**.

Uwaga: Musisz zagrać przynajmniej 1 kartę w swojej turze, ale nie musisz wykonać związanej z nią akcji.

Niech żyje Król

Jeśli chcesz możesz poczekać, aż inni gracze przed Tobą umieszczą saletrę lub siarkę na kafelku sakiewki, zanim wybierzesz swoje karty.

Po dokonaniu selekcji kart gracz anonsuje „**Niech żyje Król**”. Od tego momentu nie może zmieniać wybranych przez siebie kart.

Zabezpiecz swoje karty przed zniszczeniem 71 koszulkami w rozmiarze „Standard European” (59x92mm).



JEDENAŚCIE KART AKCJI

Wybieraj z 11 kart akcji opisanych w tym rozdziale.

1. Migracja (Migrate)

Możesz migrować jednym swoim Pionem na lub z planszy. Jeśli zdecydujesz się wstawić Piona do gry, odrzuć 1 jedzenie. Teraz weź Piona ze swoich zasobów, obróć go tak, aby wybrany symbol postaci był na górze. Następnie umieść go obok włości, przy których już stoi Twój Pion lub znacznik wpływu.

Jeśli żadnego nie ma w grze, postaw nowego Piona na jednym ze startowych miejsc (oznaczonych różowym okręgiem).

Jeśli migrujesz Piona z planszy do własnych zasobów nie odrzucasz kostki jedzenia.



Uwaga: Mając Piony we wczesnym etapie gry na planszy zwiększasz swoją pozycję w gildiach (doczytaj Członkostwo w gildiach na stronie 16).

„Daleki krewny” (wariant zaawansowany)

Jeśli masz już **Alchemika** w grze, możesz wstawić nowego Piona na jednej z 6 startowych lokacji (nawet, jeśli nie ma tam żadnego Twojego Piona lub znacznika wpływu).



Sześć Pionów Postaci



Rolnik



Alchemik



Kupiec



Rycerz



Arystokrata

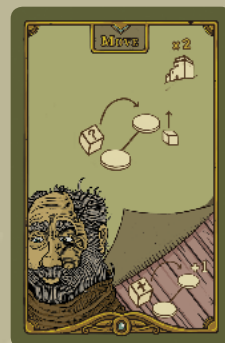


Mnich

2. Ruch (Move)

Twój zasięg ruchu zależy od ilości Twoich Pionów na planszy i może być rozdzielony między różne postacie.

Piony mogą przemieszczać się z jednej lokacji do drugiej i mogą poruszać się drogami lub specjalnymi szlakami dla wehikułów.



Podkradanie dóbr

Na koniec akcji ruchu, jeśli Twój Pion zakończył ruch w lokacji, przy której są zasoby (możesz również zabierać wszelkie dobra, cele, czy szylingi z kafelków majątków). Nie możesz ograbić gospodarstwa, którym rządzą lub majątku, którego dogląda Twój chłop. Możesz zrabować 1 zasób na akcję ruchu niezależnie od liczby poruszonych Pionów.

Wehikuły i trasy

Jeśli w swoich zasobach posiadasz wehikuł, możesz umieścić go pod Pionem na planszy i przemieścić się po wyznaczonym dla niego szlaku. Pion pozostaje na pokładzie pojazdu, przez całą podróż wybraną trasą. Umieszczenie wehikułu nie jest traktowane jako akcja i może być wykonane w dowolnym momencie Twojej tury. Raz położony kafelek pojazdu nie może być usunięty z planszy do końca gry.



trasa dla łodzi głębinowej



trasa dla okrętów



trasa dla latających
machin



Porzucony wehikuł

Jeśli podczas używania pojazdu zdecydujesz się na podróż do lokacji wymagającej innego transportu, możesz porzucić wehikuł i kontynuować wędrowkę drogą lub wskoczyć do kolejnego pojazdu wybranego z Twoich zasobów.

W kolejnych turach dowolny gracz (również Ty) może skorzystać z porzuconego pojazdu podczas akcji ruchu.

Prom

Przeprawy promowej może użyć każdy gracz, który odrzuci 2 **szylingi** do zasobów ogólnych. Każda opłata to bilet w jedną stronę.

Ważne: *Przeprawy są nieczynne, jeśli Alchemik ma na stanie w gildii co najmniej 1 wehikuł do sprzedania!*

Wielka wędrówka

Jeśli skutecznie zostaną przeprowadzone dwie akcje ruchu w ciągu rundy (*doczytaj na stronie 14 o Akcji powtórzenia*), weź jeden znacznik gracza Swojego koloru i umieść go na pierwszym polu wielkiej wędrówki.

Jeśli Twój znacznik już znajduje się na torze, przesun go na kolejne pole. Jeśli Twój dysk osiągnie pole z symbolem kart nad nim, dociągnij dwie karty **królewskich edyktów**. Zatrzymaj jedną z nich, a drugą odłóż na spód talii.

Tor wielkiej wędrówki jest podzielony na kilka etapów.



Na koniec gry przodujący gracz w danej sekcji dostaje większą wartość punktów z dwóch przypisanych do tej części (**3/5**, **7/9**, **11/13 pp**). Jeśli dwóch graczy remisuje, obydwaj dostają wyższą wartość. Czwarty etap wędrówki zawiera tylko jedno pole – klasztor. Każdy znacznik, który osiągnie ten cel, otrzyma **17 pp**. **Uwaga:** Aby akcja ruchu była uznana za udaną, Pion gracza musi przesunąć się o przynajmniej jedno pole.

„Z Bogiem” (wariant zaawansowany)

Jeśli posiadasz Pion **Mnicha** w grze, ten może poruszyć się o jedno miejsce na końcu Twojej akcji ruchu. Pion mnicha nie musi być częścią wykonywanej akcji ruchu. Jeśli masz kilku mnichów wybierz jednego, który będzie mógł wykonać ten specjalny ruch.



3. Wpływy (Influence)

Możesz dodać 1 znacznik wpływu do każdej lokacji, przy której stoi Twój Pion. Na przykład, jeśli wszystkie Twoje Piony są rozstawione przy różnych włościach, możesz dodać 3 znaczniki wpływu. W jednej włości mogą znajdować się łącznie maksymalnie 3 znaczniki wpływu, należące do dwóch różnych graczy. Żaden gracz nie może mieć więcej, niż 2 znaczniki w jednej lokacji.



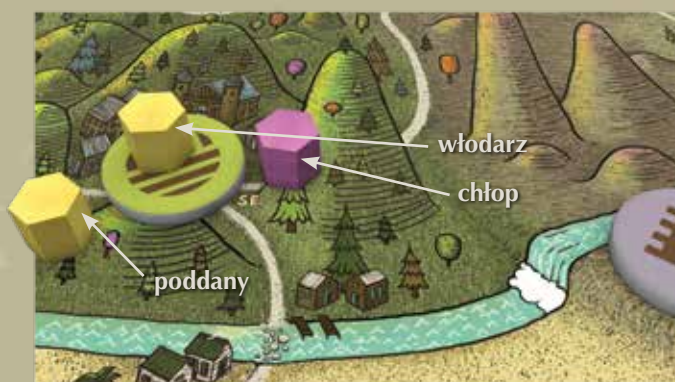
Włódarz, poddany i chłop

Jeśli jako pierwszy zajmiesz włości, połóż znacznik wpływu na dysku tej lokacji, aby zająć miejsce **włódarza**. Jeśli przybywasz drugi (jako inny gracz), połóż znacznik obok dysku, aby zająć miejsce **chłopa**. Daje Ci to prawo doglądania majątku (*więcej na stronie 11 Doglądanie majątków*).

W dalszej części gry dowolny z obecnych tam graczy może dołożyć ostatni znacznik wpływu. Jeśli jesteś włóдарzem, dodaj znacznik obok dysku włości, aby wzmocnić Swoją pozycję **poddanym**.

Jeśli jesteś chłopem i dokładasz drugi znacznik do lokacji, zrzuć obecnego włódarza na pozycję chłopca i sam ją zajmij właśnie dokładanym znacznikiem.

Jeśli w jakiejś lokacji masz dwa znaczniki wpływu, to jeden z nich jest włóдарzem, a drugi poddanym.



Pozycja w gildiach i aktywne regiony

Włości, którymi zarządzasz mogą podnieść Twoje wpływy w gildiach i zdobyć **pp** za aktywne regiony (*doczytaj na stronie 21 Faza 4*).

„Pieniądz to władza” (wariant zaawansowany)

Jeśli używasz Piona **Kupca**, aby zdobyć wpływy we włościach rządzonych przez JEDEN znacznik innego gracza, możesz zapłacić 1 szyling do zasobów głównych, aby przenieść jego znacznik na miejsce chłopca i umieścić Swoj na miejscu włódarza (mimo, że jest remis w znacznikach wpływów). Jeśli masz kilku kupców, wybierz jednego, aby wykonać nim tę akcję.



4. Rozbudowa (Improve)

Odrzuć wymagane zasoby, aby rozbudować włości, którymi zarządzasz:

- strażnicę w gospodarstwo (drewno)
- gospodarstwo w miasto (żelazo)
- miasto w feudum (królewska pieczęć)



Weź z zasobów ogólnych nowy znacznik włości, zamień go z poprzednim i umieść Swoj znacznik włodarza na nim. Jeśli rozbudowałeś miasto do feudum, wybierz znacznik z symbolem gildii, w której chcesz podnieść swój status (*doczytaj Członkostwo w gildiach na stronie 16*).



Strażnica



Gospodarstwo



Miasto



Feudum

Pamiętaj: Jeśli przekształcisz gospodarstwo w miasto, odrzuć do sakiewki wszystkie dobra wyprodukowane przez gospodarstwo.

Kafelki regionów i punkty poważania

Jako nagrodę za rozbudowę włości weź kafelek regionu ze stosu odpowiadającego regionowi z właśnie rozbudowaną lokacją. Dostępny kafelek musi należeć do obecnej albo minionej epoki. **Symbole regionów** umieszczone nad każdym stosom odpowiadają regionom na mapie (*zobacz Plansza na stronie 3*).



Sprawdź **tabelę punktacji regionów** i dodaj punkty pokazane na przecięciu nowo postawionej włości i numeru widniejącego na pobranym kafku majątku.

Na przykład: Jeśli rozbudowałeś gospodarstwo do miasta i na pobranym kafku widnieje liczba I, dostajesz 3 pp tak, jak to oznaczono w tabelce.

I	3	3	4	
II	3	4	5	
III	4	5	6	
IV	5	6	7	
V				

Jeśli w danym regionie nie ma dostępnego kafelek, dobierz kafelek minionej epoki z innego regionu.

NIE otrzymujesz punktów za ten kafelek.

Jeśli nie ma dostępnych kafelek z minionych epok, nie dobierasz żadnego.

Dzikie kafle

Zebrane **kafelki regionów** to jokery i mogą być użyte w dowolnym momencie jako każdy rodzaj dobra (jedzenie, drewno, żelazo, siarka lub saletra). Alternatywnie mogą być wykorzystane jako majątek (*zobacz Doglądanie majątków na stronie 11*).

Ważne: Usuwanie kafelek regionów mogą rozpocząć kolejną epokę (*zerknij na stronę 21*).



Feuda, wasale i armia

Z chwilą objęcia feudum stajesz się **wasalem**, a Twoje wpływy w wybranej gildii znacząco rosną. Jednakowoż... musisz oddać hołd jasnie panującemu Królowi i wznieść swe zbrojne ramię na innych graczy. Jeśli do końca gry nie zorganizujesz kilku skutecznych napaści, narazisz się na stratę punktów poważania za swoją nielojalność.

Dobra rada: Nawet jeden podbój może mieć znaczenie.



Szczegóły dokonywania podbojów zostaną opisane później (*zobacz na stronie 13*). **W skrócie:** Jeśli dokonasz napaści na innego gracza, możesz umieścić 1 znacznik gracza (pustą stronę) na pierwszym polu toru walki zbrojnej. Po każdej udanej akcji podboju umieść kolejny dysk na następnym polu i tak dalej.

Jeśli nie zdołasz dokonać podboju przed epoką z **symbolem katapulty**, musisz odjąć sobie pp w liczbie podanej na polu przypisanym do obecnej epoki na torze walki zbrojnej oraz na poprzednich niezakrytych polach.



Możesz zaspokoić wymaganie podbojów przed lub po epoce je sprawdzającej.



W tym przykładzie rozpoczęliśmy już 4 epokę. Żółty gracz ma feuda, ale nie znajduje się na torze walki zbrojnej. Na początku drugiej epoki, stracił już 3 punkty. Teraz straci 4 plus znów 3 za niewypełnienie zobowiązań z pierwszego pola toru walki zbrojnej. Do tej pory stracił już 10 pp. Jeśli nie uda mu się położyć żadnego dysku przed końcem gry, straci kolejne 12 pp.

Łącznie podczas rozgrywki istnieje możliwość utraty nawet 22 punktów, jak pokazuje powyższy przykład.

Jeśli nie jesteś wasalem

Jeśli straciłeś wszystkie feuda (nie zajmujesz żadnego znaczniem włodarza), nie dotyka Cię kara za niezakryte pola na torze walki zbrojnej. Jednak nawet nie posiadając feuda, gracze mogą umieszczać dyski na torze wojskowym za każdy udany podbój, w oczekiwaniu na przyjęcie tytułu wasala później.

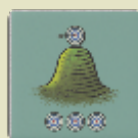
„Doglądanie majątków” (wariant zaawansowany)

Jeśli odrzucisz **kostkę drewna** do sakiewki, możesz położyć jeden z Twoich kafelków majątku obok włości, przy której masz chłopą, za co dostaniesz **2 pp**. Tylko jeden majątek może przylegać do danej włości. Majątki nie mogą być zmieniane. **Ważne:** *Zagranie tej akcji jest możliwe tylko ZAMIAST standardowego działania karty.*

Natychmiast po dołożeniu kafelka majątku i na początku każdej kolejnej epoki (po punktowaniu), weź 3 przedstawione surowce i połóż je na kafelku. Za każdym razem masz wybór: zebrać wszystkie surowce albo zostawić je do dalszego gromadzenia w kolejnej epoce. Jeśli zdecydujesz się zebrać surowce, musisz zapłacić jedno z pobranych dóbr włodarzowi włości przylegającej do majątku. Poniżej przedstawione są majątki i przypisane do nich surowce.



Sad: jedzenie



Strzelnica: cele



Kopalnie: szylingi



Złóża siarki: siarka



Pamiętaj: Cele w momencie zbierania są wymieniane na znaczniki wpływów z zasobów ogólnych.

Na początku każdej epoki (przed dodaniem surowców), punktuja wszystkie majątki zarządzane przez Twoich chłopów. Dodaj **2 pp** za każdy pusty majątek i **4 pp** za majątek z przynajmniej jednym surowcem. Żeby zdobyć więcej punktów, gracze mogą zrezygnować ze zbierania zasobów. Pamiętaj jednak, że inni gracze mogą podkraść zasoby!

Ważne: Zarządzane majątki wliczają się do punktowania aktywnych regionów podczas zliczania epoki.

5. Wypatrywanie (Explore)

Jeśli rządziś strażnicą, możesz zagrać akcję wypatrywania. Pociągnij 2 karty **królewskich edyktów** (+1 za każdą dodatkowo rządzoną strażnicą i/lub feudum) i zatrzymaj jedną. Pozostałe karty odłóż na spód talii.



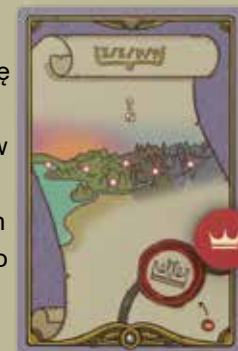
Królewskie edykty

Karty królewskich edyktów dzielą się na 2 rodzaje: **Nadania** i **Kontrakty**.

Nadania dodają Ci dobra (z zasobów ogólnych) lub siłę ataku, wymagając jednak odrzucenia dóbr zaznaczonych w kwadracie lub osiągnięcia podanego statusu w gildii, aby zrealizować nagrodę.

Kontrakty dają punkty poważania na koniec gry za wypełnione cele.

Nadania, które mają już **królewską pieczęć** mogą być zagrywane i odrzucane w dowolnym momencie. Aby kontrakty były prawomocne musisz zdobyć królewskie pieczęcie i położyć je na kartach na koniec gry. Nie możesz mieć w danym momencie więcej, niż 3 karty królewskich edyktów, jednak możesz odłożyć niewykorzystane karty na spód talii (zobacz **Królewskie edykty na stronie 24**).



„Łopaty i miecze” (wariant zaawansowany)

Jeśli odrzucisz **żelazo**, możesz dobrać 2 dodatkowe karty i zatrzymać jedną! **Ważne:** *Tę akcję przeprowadzasz PO wykonaniu standardowej akcji wypatrywania.*



Strzelnicą nazywano kopce ziemi wykorzystywane do szkolenia łuczników w średniowieczu.

6. Żniwa (Harvest)

Jeśli zarządzasz gospodarstwem, możesz zagrać kartę zbiorów, aby **wylosować** 5 zasobów z sakiewki i umieścić przy jednym z Twoich gospodarstw oraz zyskać **1 pp.**



Dodaj 1 dobro za każdą Twoją dodatkową farmę/feudum, a także od +2 do +5 dóbr za każdy koralik różańca, który posiadasz.

Ważne: Maksymalna ilość zebranych dóbr w jednej akcji to 10 – nawet jeśli wyliczona suma byłaby większa.

Pamiętaj: Jeśli gospodarstwo ma więcej, niż 10 dóbr, nie możesz wykonać kolejnych żniw, dopóki ich liczba nie spadnie poniżej 10.



W kolejnych turach możesz zagrać akcje gildii (handel), aby przenieść wszystkie dobra ze swojego gospodarstwa do gildii rolników i dostać 1 jedzenie lub szylinga, za każde 2 oddane dobra (zobacz Akcja gildii na stronie 15).

Danina

Nie musisz odkładać wszystkich plonów do gospodarstwa. Zamiast tego możesz wylosować główną część dóbr i umieścić ją przy gospodarstwie, a następnie wylosować pozostałą część jako daninę i umieścić w swoich zasobach. Sprawdź **tabelę zbiorów**, aby zobaczyć jak zbiory rozkładają się na główną część i daninę.

Całe Zbiory	5	6	7	8	9	10
Główna część	4	5	5	5	6	6
Danina	1	1	2	3	3	4



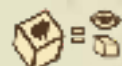
Różaniec

Koraliki różańca zwiększają Twój całkowity przychód od +2 do +5 dodatkowych dóbr tak długo, jak posiadasz w Swoich zasobach koraliki. Jednak jeśli zabierzesz część żniw jako daninę (wyjątkowo haniebny czyn), obróć wszystkie Twoje koraliki na stronę z królewską pieczęcią (tracisz przyszły bonus podczas żniw, ale zyskujesz królewskie pieczęci).



„Dogłądanie żniw” (wariant zaawansowany)

Jeśli masz Pion **Rolnika** w grze, możesz wybrać jaką daninę z puli **całych zbiorów** otrzymasz po losowym dociągu żniw.



7. Podatki (Tax)



Jeśli zarządzasz miastem, możesz zagrać kartę podatków, aby zebrać **2 szylingi**.



Dodaj **1 szylinga** za każde dodatkowe miasto/feudum, które posiadasz.

„Zbrojenie” (wariant zaawansowany)

Jeśli masz Pion **Rycerza** na planszy, możesz wziąć znacznik wpływów z zasobów ogólnych lub z gildii rycerskiej, jeśli w zasobach już ich nie ma. Nawet mając kilku rycerzy, wciąż otrzymujesz tylko 1 znacznik wpływów.



8. Podbój (Conquer)

Jeśli jeden lub więcej z Twoich pionów sąsiaduje z Pionem lub feudum innego gracza, możesz spróbować dokonać akcji podboju, aby usunąć je z planszy.

Ważne: Akcja podboju nie może być zagrana jako ostatnia w rundzie. Strażnice, gospodarstwa i miasta nie mogą być celem ataku.



Udana akcja podboju daje zwycięzcy 2/4 pp i pozwala położyć znacznik na torze walki zbrojnej (więcej na stronie 10 w rozdziale Feudum, wasale i armia).

Gracze mogą atakować lub bronić się kilkoma Pionami, ale tylko jeden Pion lub feudum może być celem ataku. Piony albo chłopci trzeciego gracza nie biorą udziału w bitwie. Żeby ją wygrać, siła ataku musi przewyższać poziom obrony przeciwnika. Remis oznacza nieudaną napaść.

Napaść na Piona

Kiedy następuje atak na Piona, gracze podliczają wartości obrony i ataku:

- **Piony postaci:** +1 ataku, +2 obrony
- **Piony potworów:** +1 ataku, +1 obrony



Jeśli atak się powiódł, dodaj 2 pp, odłóż Piona przeciwnika do jego zasobów, a jeśli wpływa to na pozycje w gildiach dokonaj odpowiednich zmian. Możesz położyć znacznik (pustą stronę) na torze walki zbrojnej. Jeśli pokonany Pion był w wehikule, wehikuł pozostaje na planszy.

Podbój feudum

Kiedy następuje atak na feudum, gracze podliczają wartości obrony i ataku:

- **Piony postaci/potworów:** +1 ataku
- **Władca feudum:** +2 obrony
- **Broniący poddany:** +1 obrony
- **Zbuntowany chłop (koloru napastnika):** +1 ataku

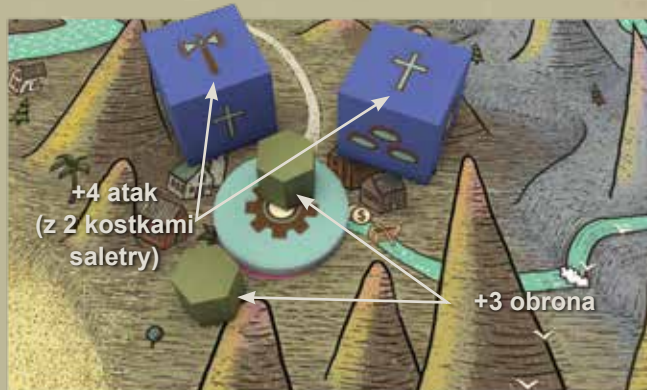
Jeśli feudum zostanie podbite, napastnik dostaje 4 pp, a feudum zostaje zamienione w strażnicę. Dokonaj zmian w gildiach, jeśli wymaga tego sytuacja. Następnie możesz dodać dysk na torze walki zbrojnej. Zwróć wszystkie znaczniki wpływów ich właścicielom, chyba że masz tam zbuntowanego chłopca. Jeśli tak, to umieść go na miejscu włodarza, aby mógł rządzić.

Wszystkie dobra oraz kafelki majątku pozostają.

Saletra i broń

Odrzucenie 1 saletry do sakiewki zwiększy Twój atak o +1.

Ważne: Normalnie możesz użyć tylko 1 saletry, jednak gdy w potyczkę zamieszany jest Twój rycerz, możesz wykorzystać dowolną ilość saletry ze Swoich zasobów. Dodatkowo każdy z Twoich Pionów może użyć broni, aby zwiększyć siłę ataku o +1 lub +2. Saletra i/lub broń mogą zostać wykorzystane nawet po zagranie przez przeciwnika karty obrony.



W tym przykładzie, niebieski gracz atakuje feudum zielonego gracza, który ma +3 obrony (+2 za feudum i +1 za broniącego poddanego). Wartość ataku niebieskiego wynosi +2 (+1 za każdego Piona). Ponieważ atakiem dowodzi Rycerz, niebieski gracz zagrywa 2 saletry, żeby podnieść wartość ataku do 4. Ponieważ zielony nie zagrał karty obrony, feudum zostaje zniszczone i zamienione w strażnicę. Niebieski dostaje 4 pp i kładzie dysk na torze podbojów.

„Głodzenie poddanych” (wariant zaawansowany)

Jeśli masz Pion **Arystokraty** obok włości z chłopem lub poddanym przeciwnika, możesz zgłodnić jednego z nich i zwrócić znacznik do zasobów przeciwnika. **Ważne:** Zagraj tę akcję zamiast standardowego działania karty Podboju. Nie dostajesz za ten atak punktów poważania (zważywszy na fakt, że takie zachowanie jest mało szlachetne), ale możesz umieścić znacznik na torze walki zbrojnej.

Ważne: Po udanej akcji Głodzenia poddanych, usuń wszystkie datki (koraliki różańca) z kur i odrzuć je do zasobów ogólnych.



9. Obrona (Defend)

Jeśli przeciwnik atakuje jednego z Twoich Pionów lub feudum, a Ty wybrałeś akcję obrony, możesz zagrać ją poza Swoją rundą i dodać +1 obrony, za co dostajesz 1 pp. Jeśli nikt nie zaatakował Cię w tej rundzie, nadal dostajesz 1 pp.



W tym przykładzie niebieski gracz decyduje się napaść czerwonego kupca swoim Arystokratą, Mnichem i saletrą (wartość ataku niebieskiego gracza wynosi +3 przeciw obronie czerwonego +2). Jednak czerwony gracz przewidział ten atak i zagrał kartę obrony (poza turą) zapobiegając próbie podboju.

„Królewski immunitet” (wariant zaawansowany)

Jeśli odrzucisz kostkę **jedzenia** do wspólnych zasobów, możesz wykonać tę akcję poza swoją turą, aby zapobiec zagranej przeciwko Tobie akcji Głodzenia ludu. Dodatkowo połóż królewską pieczęć z zasobów ogólnych pod Swoim poddanym lub chłopem, aby zaznaczyć królewską ochronę przed dalszymi atakami Głodzenia ludu. Możesz usunąć pieczęć i użyć jej w każdej chwili, ale Twój poddany lub chłop straci status chronionego.



10. Powtórzenie (Repeat)

Akcja Powtórzenie pozwala ponownie wykorzystać już zgraną przez Ciebie w tej rundzie akcję. Karta musi posiadać symbol x2 w górnym rogu, aby można było na niej wykonać tę akcję.



„Déjà vu” (wariant zaawansowany)

Jeśli odrzucisz kostkę **saletry** do wspólnych zasobów, możesz wykonać działanie karty, która nie ma symbolu „x2” w górnym rogu. Na przykład, akcja Migracji może być zgrana ponownie w tej samej rundzie, aby wprowadzić kolejnego Piona na planszę. **Ważne:** Akcje napaści i obrony, nigdy nie mogą zostać powtórzone, co pokazuje (x2) symbol na nich.



11. Gildie (Guild)

Akcja ta pozwala graczom wejść w interakcję z jedną z sześciu gildii. Tutaj zostanie omówione ogólne działanie akcji gildii. Szczegółowa charakterystyka dla każdej z gildii została opisana w dalszej części (zobacz *Sześć gildii na stronie 17*).



Działania w gildii

Akcja gildii pozwala na wykonanie 1 z 3 operacji: Handlu, Wciągania lub Wypychania. Każdy z graczy może wykonać akcję **handlu** za dobra przedstawione w dolnej części gildii. Gracz z najwyższą pozycją zostaje mistrzem i może wypychać surowce z gildii. Gracz na drugim miejscu nazywany czeladnikiem może przeprowadzić wciąganie do gildii. **Ważne:** Gdy jest więcej, niż 4 graczy, osoba na trzecim miejscu wpływów zostaje adeptem (zobacz *Członkostwo w gildii na stronie 16*).

Powtórzenie akcji gildii

Jeśli gracz zdecyduje się wykonać w ciągu rundy powtórzenie akcji gildii, musi wybrać **inną gildię** od poprzedniej.

1. Handel (dowolny gracz)

Możesz **handlować** z gildią nawet, jeśli nie jesteś jej członkiem.



- **Gildia rolników:** 1 jedzenie (z zasobów ogólnych) lub 1 szyling za każde 2 dobra wysłane do rolników.
- **Gildia kupiecka:** 1-3 dobra za podaną stawkę szylingów.
- **Gildia alchemików:** 1 wehikuł za 3 szylingi.
- **Gildia rycerska:** 1 rząd znaczników wpływu za 3 szylingi.
- **Gildia arystokratów:** 1 lub 2 królewskie pieczęcie za 3/6 szylingów.
- **Gildia mnichów:** 1 koralik za 3 szylingi.

Zasady handlu



Kiedy płacisz za zasoby, musisz rozdzielić szylingi między członków gildii w kolejności ich pozycji. Na przykład, jeśli całkowity koszt wynosi 3 szylingi, musisz dać:

- pierwszy szyling do mistrza
- drugi szyling do czeladnika
- trzeci szyling ląduje po przeciwległej stronie planszy w torbie rolnika lub kościelnym kufrze (działka adepta jest zawsze przeznaczana na cele charytatywne).

Jeśli brakuje danego członka gildii, szyling ląduje w zasobach ogólnych (z wyjątkiem adepta). Jeśli koszt zakupu wynosi więcej niż 3, po prostu rozlicz następne monety w tej samej kolejności.

Ważne: Nawet jeśli dokonujesz handlu w swojej własnej gildii, musisz mieć sumę potrzebną na pokrycie wszystkich wydatków.



W tym przykładzie **purpurowy gracz (czeladnik)** kupił dobra warte 5 szylingów. Ma zapłacić **pierwszą monetę niebieskiemu graczowi (mistrz gildii)**, **drugą sobie**, **trzecią do kościoła**, **czwarty szyling ląduje znów u niebieskiego gracza**, a **piątą oddaje sobie**. Mimo, że 2 monety wróciły do niego, to musiał mieć kwotę 5 szylingów, aby dokonać zakupu.

2. Wciąganie (czeladnik)

Czeladnik **wciąga** zasoby do swojej gildii (rozpoczynając z gildii po lewej), aby zdobyć **3 pp** i dobrać 2 karty **królewskich edyktów**, z których zatrzymuje 1. Odrzucona karta ląduje na spodzie stosu.



Pamiętaj: Gildia Mnichów znajduje się po lewej stronie gildii Rolników, a Alchemicy są po lewej stronie Rycerzy.

3. Wypychanie (mistrz gildii)

Mistrz gildii **wypycha** dobra ze swojej gildii (do gildii po prawej), aby zdobyć **4, 5, lub 6 pp** w zależności od zrealizowanego zamówienia (zobacz *na stronie 17 Sześć gildii*).



„Uczta” (wariant zaawansowany)

Jeśli odrzucisz **siarkę** z beczki winnicy, możesz zorganizować ucztę dla Piona lub wóдаря feudum innego gracza, przy którym stoisz. Skorzystaj z jego możliwości wypychania/wciągania, aby zdobyć przysługujące mu punkty plus dodatkowe **3 pp** za samą ucztę. Jeśli akcja wypychania powoduje podział datków z kufra kościelnego lub torby rolnika, weź należną mu działkę szylingów (zobacz *Sześć Gildii na stronie 17*).



CZŁONKOSTWO W GILDII

Posiadanie wpływu w gildiach jest kluczowym elementem rozgrywki. Nie tylko daje możliwości zdobycia punktów podczas wykonywania wciągania, czy wypychania akcją gildii, ale też punktuje przy podliczaniu każdej epoki. Członkostwo w gildiach jest realizowane poprzez gromadzenie gwiazdek powiązanych z wpływami:

- każdy **Pion** w grze: +1★ (główny)
- każde zarządzane **feudum**: +3★ (główny)
- każda zarządzana **lokacja**: +1★ (dodatkowy)



Musisz spełniać przynajmniej jeden z głównych kryteriów gildii (Pion lub feudum) ZANIM zostaną doliczone wpływy z dodatkowych lokacji (zobacz ikony nadrukowane w każdej gildii).

Tor punktacji gildii

Jeśli zdobyłeś jedną lub więcej gwiazdek, MUSISZ natychmiast umieścić znacznik wpływu z własnych zasobów na odpowiednie miejsce **toru gildii**. Jeśli nie masz już żadnych znaczników wpływu, umieść go tam najszybciej jak to będzie możliwe. Znaczniki wpływu w gildiach nie mogą być dobrowolnie zabierane przez graczy, dopóki nie zmieni się ich status.

Wpływy w gildiach

Gracz z największym wpływem w gildii umieszcza swój znacznik na ostatnim po prawej stronie miejscu, stając się tym samym **mistrzem gildii**. Drugi gracz w kolejności zostaje **czeladnikiem**, a następny odpowiednio **adeptem**. **Mistrz, czeladnik i adept** w zależności od epoki dostają 5, 3 lub 1 pp.



Ważne: Miejsce adepta nie jest obsadzane przy rozgrywce poniżej 4 osób. Bez względu na to, czy status adepta jest wykorzystywany w grze, należne adeptowi monety zawsze lądują w kościelnym kufrze lub torbie rolnika.

Aby zająć czyjeś miejsce w gildii, musisz zebrać więcej gwiazdek (remis nie wystarczy) od obecnego członka gildii. Kiedy Ci się to uda, zamień miejscami znaczniki wpływu graczy lub zwróć strącony znacznik do zasobów przeciwnika, jeśli nie ma miejsca dla pokonanego.



W tym przykładzie czerwony gracz zarządza feudum arystokratów (+3★) i miastem (+1★), co daje mu w sumie +4★ i pozwala objąć stanowisko mistrza gildii. Zielony gracz ma Piona Arystokraty (+1★) i miasto (+1★) co daje mu +2★ czyniąc go czeladnikiem. W dalszej części gry czerwony traci feudum i tym samym jego miasto przestaje wliczać się do sumy będącej jego wpływem w gildii Arystokratów. Czerwony traci swoje członkostwo, a zielony zajmuje miejsce mistrza. Później czerwony wprowadza Pion Arystokraty na planszę (+1★) tym samym znów dostając bonus +1★ za posiadane miasto, ale to pozwala mu tylko zremisować z zielonym, który ma +2★ i musi objąć status czeladnika.

„Zarządca” (variant zaawansowany)



Kiedy wciągasz lub wypychasz mistrzem lub czeladnikiem, możesz wprowadzić maksymalnie 1 znacznik **zarządcy** do gildii (odpowiednio lewy lub prawy róg), aby natychmiast otrzymać dodatkowy 1 pp. Jeśli jeden z Twoich znaczników zarządcy już się tam znajduje, dodaj sobie 1 pp za niego i kolejny 1 pp, jeśli masz drugiego zarządcę w innej gildii.

Ważne: Gracz, który zagra ucztę nie otrzymuje dodatkowych punktów za zarządcę przeciwnika.

Jeśli przeskoczysz z czeladnika na mistrza i odwrotnie, przemieść swojego zarządcę na odpowiednią stronę tej gildii. Jeśli zostaniesz zrzucony na miejsce adepta (w 4 i 5 osobowej rozgrywce) lub zupełnie wyrzucony z gildii, zabierz ten dysk do swoich zasobów.

Ważne: Wykorzystanie znaczników zarządcy może ograniczyć możliwości na torach Wielkiej wędrówki lub torze Podbojów!

SZEŚĆ GILDII

Kiedy zagrywasz tę akcję, musisz wykonać jedną z trzech operacji gildii. Gildie i ich działanie są szczegółowo opisane na kolejnych stronach, a ich podsumowanie jest umieszczone na rewersie [karty pomocy](#).

Pamiętaj: Zasoby w grze są ograniczone i ich brak może osłabić lub uniemożliwić wykonanie akcji gildii.



Panienka Allison

1. Gildia Rolników

1. Handel z gildią

Każdy gracz może wysłać wszystkie dobra z jednego z zarządzanych gospodarstw do rolników, aby otrzymać 1 jedzenie lub 1 szylinga za każde 2 przekazane dobra.



Ważne: Nabyte jedzenie/szylingi są dobierane z sakiewki albo zasobów ogólnych.

Nadwyżka

Wszystkie dobra, które trafiają do rolników i przekraczają dozwolony limit 10 kostek, wracają do sakiewki. Chyba że, na [kurach](#) leżą koraliki różańca. Suma wartości na koralikach to liczba dóbr, które losowo „przelewają się” na sąsiadujące gildie. Najpierw do Kupców, a jeśli wciąż jest nadwyżka – dobra lądują w gildii alchemików. Pozostałe dobra wracają do sakiewki.



2. Wciąganie do gildii

Czeladnik w gildii rolników wciąga dwa koraliki z gildii mnichów o wartościach najwyższej i najniższej, przekazuje je drugiemu graczowi, który chowa je w dłoni. Czeladnik losuje koralik, który trafia jako jałmużna na kurę rolników, a drugi wraca z powrotem na różaniec. Jeśli suma liczb z dołożonych koralików wynosi 5 lub więcej, dostajesz 3 pp. Dociągasz dwie karty [królewskich edyktów](#) i zatrzymujesz jedną. Druga ląduje na spodzie stosu.



3. Wypychanie z gildii

Mistrz rolników przesuwa 5 dóbr (lub mniej, jeśli się nie mieszczą) od rolników do kupców. Umieszcza dobra na wyznaczonych polach. Nie może przenieść dobra, na które nie ma miejsca. Jeśli ukończy 1/2/3 rzędy lub kolumny, otrzymuje odpowiednio 4/5/6 pp (możesz dokańczać już częściowo uzupełnione rzędy/kolumny).



Ważne: Wykonując to zadanie możesz uzupełniać rzędy lub kolumny, ale nie obydwa. Żadne dobro nie może być liczone dwukrotnie podczas realizowania tego zadania.

Torba rolnika

Kiedy mistrz gildii wykonuje akcję wypychania, dzieli się z czeladnikiem szylingami z [torby rolnika](#), zatrzymując nieparzystą monetę dla siebie. Jeśli nie ma czeladnika, jego przydział zostaje w torbie do kolejnego podziału.



Wciąganie

Wypychanie



Handel



Lord Brett

2. Gildia Kupiecka

1. Handel z gildią

Każdy gracz może zakupić maksymalnie 3 dobra. Cena każdego dobra znajduje się pod jego kostką.



2. Wciąganie do gildii

Czeladnik w gildii kupieckiej przenosi 3 dobra (lub mniej, jeśli nie ma miejsca) od rolników do kupców. Po prostu umieszcza dobra na odpowiednich polach. Dóbr, na które nie ma miejsca nie można przenosić. Jeśli w ten sposób zostanie utworzony przynajmniej jeden pełny rząd lub kolumna, czeladnik otrzymuje 3 pp, dociąga dwie karty królewskich edyktów i zatrzymuje jedną. Druga łąduje na spodzie stosu.



3. Wypychanie z gildii

Mistrz kupców przesuwa 4 dobra (mniej, jeśli się nie mieszczą) z gildii kupców do alchemików. Po prostu umieszcza dobra na odpowiednich polach. Dóbr, na które nie ma miejsca nie można przenosić. Jeśli wypełnisz w ten sposób 1/2/3 wózki lub/i stosy, otrzymujesz odpowiednio 4/5/6 pp.



Lord Artur

3. Gildia Alchemików

1. Handel z gildią

Każdy gracz za 3 szylingi może zakupić jeden ze zbudowanych wehikułów.



2. Wciąganie do gildii

Czeladnik alchemików przenosi 2 dobra (mniej, jeśli to niemożliwe) z gildii kupieckiej do alchemików. Po prostu umieszcza je na odpowiednich polach. Dóbr, na które nie ma miejsca, nie można przenosić. Jeśli zostanie w ten sposób wypełniony przynajmniej jeden wózek/stos otrzymuje 3 pp i dociąga dwie karty królewskich edyktów i zatrzymuje jedną. Druga łąduje na spodzie stosu.



3. Wypychanie z gildii

Mistrz alchemików opracowuje 1 – 3 wynalazki (wehikuły i/lub beczki prochu) odrzucając wymaganą liczbę surowców z wózków/stosów do worka.



Linia produkcyjna:

- **Statek:** 1 jedzenie + 2 drewna
- **Łódź głębinowa:** 1 jedzenie + 2 żelaza
- **Latająca maszyna:** 1 jedzenie + 1 żelazo + 1 drewno
- **Pierwsza beczka prochu:** 2 saletry + 1 siarka
- **Druga beczka prochu:** 1 saletra + 1 siarka
- **Trzecia beczka prochu:** 1 drewno

Jeśli opracujesz 1/2/3 wynalazki, otrzymujesz odpowiednio 4/5/6 pp. **Pamiętaj:** O ile zawsze pierwsza beczka pochłania najwięcej surowców, to produkcja kolejnych przebiega dużo sprawniej i taniej.

Wehikuły i zamknięte promy

Ukończony wehikuł wynalazca kładzie na wyznaczonym polu, zakrywając pole promu. **Pamiętaj:** Jeśli symbol promu jest zakryty przez jeden lub więcej wehikułów, podróżowanie promem jest niedostępne!

Beczki z prochem

W momencie wytworzenia beczki z prochem (krudem), Alchemik uzupełnia sekcje beczek w gildii rycerskiej poprzez dodanie wskaźników wpływu wszystkich graczy w odpowiadających im rzędach. Każdy gracz ma rząd składający się z 3 sekcji beczek. Pierwsza beczka mieści po jednym znaczniku na gracza, druga ma pojemność 2 znaczników, natomiast ostatnia to już 3 pola na każdego z graczy. Jeśli przynajmniej jeden z graczy ma cały rząd pusty, wynalazca może stworzyć 3 beczki.

W innym przypadku produkcja beczek jest ograniczona.

Ważne: Niektórzy gracze mogą otrzymać mniej znaczników, zależy to od liczby już umieszczonych w rzędzie znaczników wpływów.



W tym przykładzie, mistrz alchemików stworzył 1 beczkę. Zielony gracz nie otrzymuje żadnego znacznika, niebieski uzupełnia swój rząd o dodatkowe 3 znaczniki, czerwony gracz dodaje 1 znacznik do rzędu, 2 znaczniki trafiają do żółtego rzędu i 1 do pustego rzędu (gracz purpurowy).



„Krud” w języku staroduńskim oznaczał proch powstały z połączenia saletry, siarki i suchego drewna.



Sir Marcus

4. Gildia Rycerska

1. Handel z gildią

Każdy gracz może zapłacić 3 szylingi, aby nabyć cały swój rząd znaczników wpływu.



„Poskromienie bestii” (wariant zaawansowany)

Po nabyciu rzędu trzech lub więcej znaczników wpływu, możesz zwrócić trzy, aby przejąć kontrolę nad bestią (dwa odrzucić do zasobów ogólnych, a trzeci umieścić na polu bestii, aby oznaczyć prawo własności potwora). Następnie od razu umieścić potwora na dowolnej lokacji, która ma Twój znacznik wpływu lub Pion (wąż morski musi być wyłożony w porcie sąsiadującym z rzeką lub morzem). Ruch węża morskiego ogranicza się do tras statków i łodzi głębinowych. Behemot może podróżować drogami, a także szlakami maszyn powietrznych. Jeśli jeden z potworów zostanie pokonany, zwróć go do gildii rycerskiej, aby odzyskać swój znacznik wpływu.



„Behemot i wąż morski”

Potwory zwiększają Twój zasięg ruchu, mogą podkraść, napadać i używać broni tak jak Piony. Jest jednak kilka różnic:

- Potwory unieruchamiają Piony przeciwników na swoim polu, chyba że gracz wyemigruje Piona poza planszę, albo pokona potwora.
- Potwory mają tylko +1 obrony.
- Potwory nie mogą zwiększać wpływu w lokacjach, nie mogą rozpoczynać uczt albo używać wehikułów.
- Nie wymagają karmienia (jedzą ludzi).

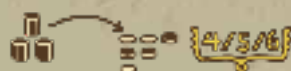
2. Wciąganie do gildii

Czeladnik w gildii rycerskiej pobiera dobrą z gildii alchemików, aby wyprodukować 1 beczkę prochu i dodać znaczniki wpływu lub 1 wehikuł do umieszczenia w gildii alchemików. Bez względu na to, co wybierzesz, otrzymujesz 3 pp oraz dociągasz dwie karty królewskich edyktów i zatrzymujesz jedną. Druga ląduje na spodzie stosu.



3. Wypychanie z gildii

Mistrz gildii wypycha od 1 do 3 różnych znaczników wpływu do zasobów ogólnych i bierze za nie królewskie pieczęcie, które umieszcza na zwojach gildii arystokratów (bez podglądania wartości koralików).



Jeśli wypełnisz 1/2/3 rzędy lub kolumny, otrzymujesz odpowiednio 4/5/6 pp.

Pamiętaj: Wykonując to zadanie możesz uzupełniać rzędy lub kolumny, ale nie obydwie. Żadna pieczęć nie może być liczona dwukrotnie podczas realizowania tego zadania.

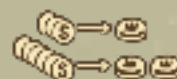


Królowa Ania

5. Gildia Arystokratów

1. Handel z gildią

Każdy gracz może zakupić 1 lub 2 królewskie pieczęcie za 3/6 szylingów.



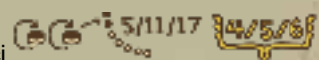
2. Wciąganie do gildii

Czeladnik gildii odrzuca do zasobów ogólnych 2 różne kolory znaczników wpływu z gildii rycerskiej, w zamian umieszczając na zwoju 2 znaczniki pieczęci. Jeśli udało się w całości wypełnić przynajmniej jeden rząd lub kolumnę, otrzymujesz 3 pp i dociągasz dwie karty królewskich edyktów, z czego zatrzymujesz jedną. Druga ląduje na spodzie stosu.



3. Wypychanie z gildii

Mistrz gildii wypycha 2 pieczęci do gildii mnichów (lub 1, jeśli nie ma miejsca), gdzie odwraca je na stronę koralików, aby uzupełnić różaniec. Jeśli suma liczb na różańcu wynosi przynajmniej 5/11/17 to punktuje on odpowiednio 4/5/6 pp.





Brat Justynus

6. Gildia Mnichów

1. Handel z gildią

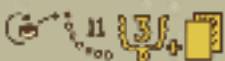
Każdy gracz płacąc 3 szylingi ma szansę zebrać wartościowy fragment różańca. Weź 2 koraliki z różańca z najniższą i najwyższą wartością i daj je przeciwnikowi.



Następnie wylosuj z jego zamkniętej dłoni jeden, natomiast drugi odłóż na różaniec. Koraliki różańca zwiększają ilość towarów podczas żniw (wróć na stronę 12 do rozdziału o Różańcu).

2. Wciąganie do gildii

Czeladnik gildii przesuwając 1 królewską pieczęć, odwróconą stroną na różaniec (nadanie ziemi) z zamku.



Jeśli suma na koralikach wynosi 11 lub więcej, dostajesz 3 pp i dociągasz dwie karty królewskich edyktów, z czego zatrzymujesz jedną. Druga łąduje na spodzie stosu.

3. Wypychanie z gildii

Mistrz gildii bierze 2 koraliki z różańca z najniższą i najwyższą wartością i daje je przeciwnikowi. Następnie losuje z jego zamkniętej dłoni jeden, który jako jałmużna trafia na kurę w gildii rolników, natomiast drugi wraca na różaniec.



Jeśli suma liczb na kurach wynosi przynajmniej 3/6/9, dostaje odpowiednio 4/5/6 pp.

Kościelny kufer

Kiedy mistrz gildii mnichów wykonuje akcję wypychania, dzieli zawartość kufra z czeladnikiem, zatrzymując nieparzyste szylingi.



Jeśli nie ma czeladnika, jego działka pozostaje w kufrze do kolejnego rozliczenia.

FAZA 2: KARMIE NIE PIONÓW

Po zagranie ostatniej karty akcji w rundzie, musisz wykarmić swoje Piony jedzeniem lub/i winem (użycie kafla jokera jest opcjonalne). Niewykarmione Piony wracają do zasobów graczy. Jeśli utrata Piona wyrzuci Cię z gildii, zabierz swój znacznik wpływów z gildii do swoich zasobów.

Jedzenie

Aby nakarmić Piona, odrzuć 1 jedzenie do sakiewki. Potwory kontrolowane przez graczy nie muszą jeść.

Wino

Aby nakarmić Piona winem, usuń kostkę siarki z beczki winnicy i umieść ją na szczycie Piona, co wystarczy na wykarmienie go przez 2 pełne rundy.



Pod koniec następnej rundy usuń tę kostkę wypełniając zapotrzebowanie na żywność (Pion właśnie wytrzeźwiał). Chociaż wino jest wydajniejszym sposobem na wykarmienie Pionów to jednak niesie ze sobą pewne ryzyko.

Ważne: W pierwszej rundzie po napełnieniu Piona jego wartość obrony i ataku spada do 0.

Beczki z winem i siarką

Po zakupieniu, podkradnięciu, czy pozyskaniu siarki w jakikolwiek sposób musisz zdecydować, czy umieszczasz ją w swoich zasobach, czy w beczce.



Twoja beczka może pomieścić maksymalnie 3 kostki siarki.

W średniowieczu wino przed zepsuciem chroniła siarka.

FAZA 3: RZUT KOŚCIĄ POSTĘPU

Po wyżywieniu Pionów, rzuć kością postępu i usuń kafelek regionu zgodny z wynikiem rzutu. Usunięty kafelek musi być z bieżącej lub minionej epoki.



Jeśli tak nie jest, wykonaj rzut ponownie, aż jeden z nich

zostanie usunięty. Jeśli nie ma już dostępnych kafelków z bieżącej lub minionej epoki, rzut kością nie jest wykonywany.

FAZA 4: POSTĘP ZNACZNIKA I PODLICZANIE EPOKI (JEŚLI MA MIEJSCE)

Po rzucie kością postępu, sprawdź **tabelę postępu** epok, aby dowiedzieć się, czy nadeszła kolejna epoka:

Warunki nadejścia nowej epoki:

- **Epoka II:** odsłonięte
4 kafle regionu II
- **Epoka III:** odsłonięte
3 kafle regionu III
- **Epoka IV:** odsłonięte
2 kafle regionu IV
- **Epoka V:** odsłonięty
1 kafel regionu V



Jeśli rozpoczęła się nowa epoka, przesun **znacznik epoki** na kolejny promień słońca i wykonaj następujące działania:

1. Podliczenie epoki (na początku każdej epoki)

- **Status w Gildiach:** 1/3/5 pp.
- **Majątki:**
 - pusty majątek jest warty 2 pp
 - majątek, na którym znajduje się chociaż 1 znacznik zasobu warty jest: 4 pp.
- **Aktywny region:** 1/3/5/7/9/11 pp za każdy region zajmowany przez włodarza lub chłopą doglądającego majątek.



2. Kara za nielojalność (tylko epoki 2, 4 i 5)

Odejmij pp za nielojalność -3/-4/-5, jeśli masz w posiadaniu feudum, a nie zakryłeś wymaganego w bieżącej epoce pola na torze walki zbrojnej. Dodatkowo odejmij punkty za nieobecność znacznika na polach z minionych epok.

3. Uzupełnij majątki (na początku każdej epoki)

Dodaj 3 określone dobra z sakiewki na kafelkach majątków. Chłopi muszą zdecydować, czy chcą je natychmiast zebrać, czy dalej gromadzą surowce na kafelku. Jeśli chłop zdecyduje się na zebranie surowców, musi oddać jeden surowiec włodarzowi tej lokacji.



4. Uzupełnij mapę (tylko epoki 2, 3 i 4)

Wylosuj dobra z sakiewki i umieść po jednym na najbardziej wysuniętych włościach południa, zachodu lub wschodu, w zależności od symbolu na promieniu słonecznym danej epoki. Poszukaj na mapie włości oznaczonych symbolami S, E lub W (te z symbolem N są uzupełniane na początku gry). Dobra ułożone na gospodarstwach stają się częścią żniw wyprodukowanych przez to gospodarstwo.



5. Uzupełnij gildie (tylko na początku 3 epoki)

Na początku 3 epoki uzupełnij znaczniki w sześciu gildiach tak, jak przy rozstawianiu gry (dodatkowe dobra pozostaw na swoich miejscach).



FAZA 5: KONIEC RUNDY/GRY I PUNKTACJA KOŃCOWA

Na koniec rundy przekaz **znacznik pierwszego gracza** zgodnie z ruchem wskazówek zegara, wybierz karty i rozpocznij nową rundę.

Jeśli w rozgrywce rozpocznie się Piąta Epoka, gra dobiega końca. Dokończcie wszystkie akcje i podliczcie epokę jak zwykle.



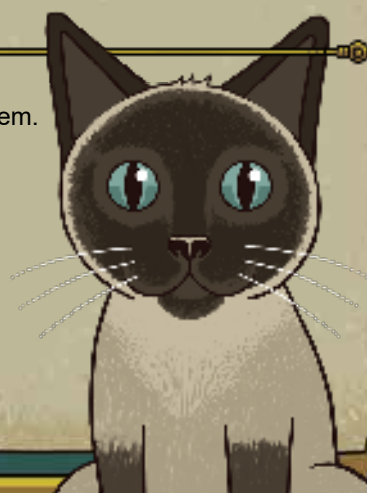
W punktowaniu końcowym pp przyznawane są za:

- **Wielką wędrówkę:** 3/5, 7/9, 11/13, 17 pp
Zdobywasz większą wartość punktową, jeśli prowadzisz w danej sekcji (lub przy remisie).
- **Rozmiar imperium**
 - każda zarządzana strażnica, gospodarstwo, miasto: 1 pp
 - każde zarządzane feudum: 3 pp
 - zestaw 3 identycznych lokacji: 3 pp (feudum w tym przypadku jest jokerem i może być dopasowane do dowolnego zestawu trzech lokacji).
- 3 Szylingi: 1 pp
- Zrealizowane królewskie edykty: ?

OGŁOSZENIE ZWYCIĘZCY

Gracz z największą ilością pp zostaje okrzyknięty „**najbardziej poważanym w całej krainie**”. Jeśli jest remis, gracz z największą ilością siarki pozostałą w winnicy wygrywa grę (trzeźwość jest bardziej ceniona).

Jeśli wciąż jest remis, podzielcie się zwycięstwem.





Poprzednie władczynie uwiedzione królewskimi szatami, obnosiły swój status niczym piękny płaszcz. Inne zostały oślepione blaskiem sztućców lub uśpione aksamitnością pościeli królewskich sypialni. Ale nie **Królowa Ania**. Jej ognistowłosa wysokość pokochała coś zupełnie innego: **ZŁOTO**. Od jej błyszczącej tiary począwszy, aż po ostatni pierścionek na małym palcu, żadna z innych Królowych nie została tak bardzo uwiedzona przez ten żółty materiał. Nie zawsze jednak tak było. Dobroduszne i miłosierne serce Króla nie jest zniewolone chciwością. Jednak, gdy uroda Królowej przybladła, odkryła pocieszenie podczas częstych wycieczek do królewskiego skarbcza oraz w ramionach adoratorów.



Król Daniel to szczodry i sprawiedliwy mąż. Jego poddani mówią, że samo niebo obdarowało go takim sercem. Jednak Królowa Ania, której pomysły na rządzenie są mniej szlachetne, ma w głębokim poważaniu jego dobroduszość. Nie zdając sobie sprawy z jej topniejącego oddania, Król Daniel powierzył w jej ręce całe królestwo, a sam wyruszył w towarzystwie swojego najdzielniejszego rycerza, Sir Marcusa, na szlachetną wyprawę. „Żegnaj, moja miłości” – powiedział do swej Królowej. A potem pocałował ją, nie zdając sobie sprawy, że w jej ustach nie uświadczy już miłości (ani biodrach, jeśli o tym mowa).



Sir Marcus to dzielny, ale ostrożny rycerz, szanowany w całym królestwie. Na co dzień pogrążony w marzeniach o kawałku ziemi, którą będzie mógł uprawiać na starość. Ale jego lojalność wobec tronu jest nieoceniona. W służbie Królowi Sir Marcus rekrutuje wojska i posłusznie zbiera podatki, za które finansuje budowę strażnic na granicach królestwa. Król Daniel ceniąc sobie zdanie Sir Marcusa, wprowadził z nim kilka orędzi – statusów rozszerzających królewskie granice, a także mandatów nagradzających pomysłowość jego poddanych.



W czasie swojej nieobecności Król powierzył władzę Królowej. W ten oto sposób w jej ręce trafiła królewska pieczęć, a także pierścień, którego sygnet jednym uderzeniem, odcisniętym w czerwonym wosku, może przemienić zwykłych żołnierzy w oddanych wasali. Królowej Ani często zdarza się zerkać przez okno zamkowej wieży, przeczesać palcami ognistoczerwone włosy i szeptać do swojego wężusia, **Samuela**. „Żaden z moich słodziaknych zalotników nie jest mi miłszy niż złoto”, wyznaje wtedy, a jej zwierzątko przytakuje: „Ssssssss”.



Kiedy w królestwie zapanował głód, serce dobrego Króla ścisnęła straszliwy ból. Poprosił mnichów, aby modlili się za pomyślne żniwa i przydzielił kościołowi ziemie i bogactwo, aby mogli wesprzeć biednych jałmużną. Jego lojalny poddany i święty powiernik, **Brat Justynus**, uśmiechał się dobrotliwie, gdy Król wrzucał sakwę pełną szylingów do kościelnego kufra. „Ludzie kochają Twoją szczodrość, dobry Królu! Niech chóry wyśpiewują, a poeci opiewają Twe dobre imię. Monety zawtórowały echem w całej bazylice – „Dzyn. Dzyn.”



Publicznie Królowa wyrażała sympatię dla królewskiej działalności charytatywnej. Ale w głębi duszy, nienawidziła idei uszczuplania królewskiego skarbcza! Dlatego pewnej mroźnej nocy wdziawszy ciemny, szmaragdowy płaszcz, wykradła się z zamku, by odnaleźć **Lorda Artura**, hrabiego alchemii. Znanego najbardziej ze swoich ruchomych trybików, czy dziwacznych ustrojstw; ale wtajemniczeni szeptali o jego potężnych czarnoksiężnych mocach, które potrafiły w ogniach eksplozji zwykły materiał przemienić w złoto.



Pewnego wieczoru hrabiego i jego kotkę **Norrynkę** zatrwożyło pukanie do drzwi. To ja, twa Królowa, mój dobry hrabio – powiedziała. Przyszłam, aby podzielić się moimi przemyśleniami. Królowa przemawiała do niego szeptem, chcąc skłonić go do ujawnienia sekretów alchemii. Ale, gdy hrabia odmówił ich zdradzenia, zasłaniając się niebezpieczną formułą, podstępnie zwinęła jego dziennik i odeszła. Kiedy zniknęła, hrabia zaklął: „Niech Cię szlag trafi.” Norrynka będąca świadkiem podstępu Królowej, pomyślała: „Miauu.”



Sfrustrowana dobroduszością męża, Królowa Ania przejęła jałmużnę przeznaczoną dla biednych i przywróciła zapasy królewskiego skarbcza do czasów dawnej świetności. Jej zdrada nie tylko powiększyła głód wśród poddanych, ale też wywołała wzrost cen wszystkich towarów. Napychając po brzegi kieszenie dziarskiego **Lorda Bretta**, najbogatszego kupca w całym królestwie. „Pieczone gołąbki nie lecą same do gąbki” – oznajmił kupiec, zrzucając szczura z beczki jabłek. „Piiisk!”



Aby poznać rozmiary klęski głodu, Król zaprosił na swój dwór chłopską dziewczeczkę i przyjaciółkę ubogich, **Panienkę Allison**. Dziewczyna miała proste maniery, ale nieprzeciętną urodę. Można było zatonać w jej wielkich, kasztanowych oczach. Jej wydęte, krągłe usta były pełne emocji. Nawet jej obojczyki rwały się w górę, aby przytulić ciepłym, serdecznym – „Witaj”. Gdy nadszedł czas, by zwrócić się do Króla, przytrzymała baranka w ramionach i śmiało przemówiła w imieniu swoich głodujących rodaków: „Wypędź nas, nim głód stanie się naszą zgubą”. Jej baranek załkał cicho: „Beeeee”.

... poznaj dalszą część opowieści w dodatku Młyny i Katapulty.

OD AUTORA



Chciałbym złożyć podziękowania wszystkim moim pierwszym testerom: Arthur Hartle, Samuel Tham, Brett Barton, Dan Fritz, Andy White, Justin Viessman i James Gall za granie w tą grę zanim została doszlifowana i wygładzona, dając mi przy tym porady – nawet o drugiej nad ranem!

AUTOR: Mark Swanson

GRAFIKA: Justin Schultz

©2017 Odd Bird Games

©2020 Czacha Games

odd
bird

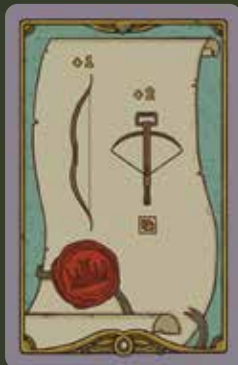
POMOC TECHNICZNA: Big Bad Dice oraz wspierający kampanię gry na zagramw.to

BIG BAD DICE

KRÓLEWSKIE EDYKTY

Nadania (do zagrania raz w dowolnym momencie)

Kontrakty (do rozpatrzenia na koniec gry)



Wykorzystaj łuk za darmo: **+1 atak**
Odrzuć drewno: **+2 atak**



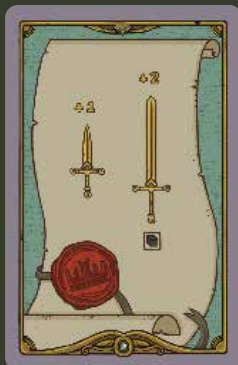
Odrzuć jedzenie: **latająca machina***
Odrzuć drewno: **okręt***



Na koniec gry masz 2 lub 3 siarki w winnicy: **5/7 pp**



Wschodnie ziemie (zarządzane włości): **3/5/7/9 pp**



Wykorzystaj miecz za darmo: **+1 atak**
Odrzuć żelazo: **+2 atak**



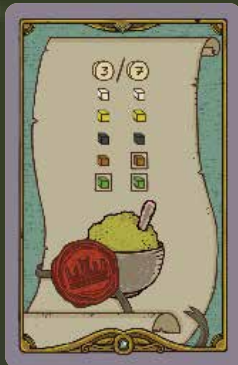
Odrzuć drewno: **okręt***
Odrzuć żelazo: **łódź głębinowa***



Jeśli uśmierczysz dowolnego potwora podczas gry: **7 pp**



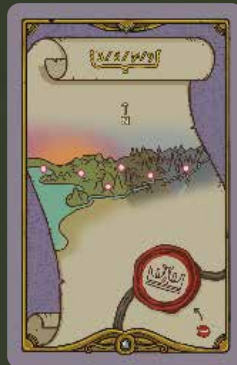
Zachodnie ziemie (zarządzane włości): **3/5/7/9 pp**



Odrzuć jedzenie: **weź 3 szylingi**
Odrzuć drewno i jedzenie: **weź 7 szylingów**



Osiągnij 3* w jednej ze wskazanych gildii: **3 dobra, 3 szylingi lub dowolny wehikul***



Północne ziemie (zarządzane włości): **3/5/7/9 pp**



Śródziemie (zarządzane włości): **3/5/7/9 pp**



Odrzuć jedzenie, drewno i żelazo: **weź 9 szylingów**
Odrzuć jedzenie, drewno, siarkę i żelazo: **weź 13 szylingów**



Osiągnij 3* w jednej ze wskazanych gildii: **3 wpływy*, 1 pieczęć* lub 1 koralik***



Południowe ziemie (zarządzane włości): **3/5/7/9 pp**



Odcięte ziemie (zarządzane włości): **5/11/17 pp**

* Weź z zasobów ogólnych

