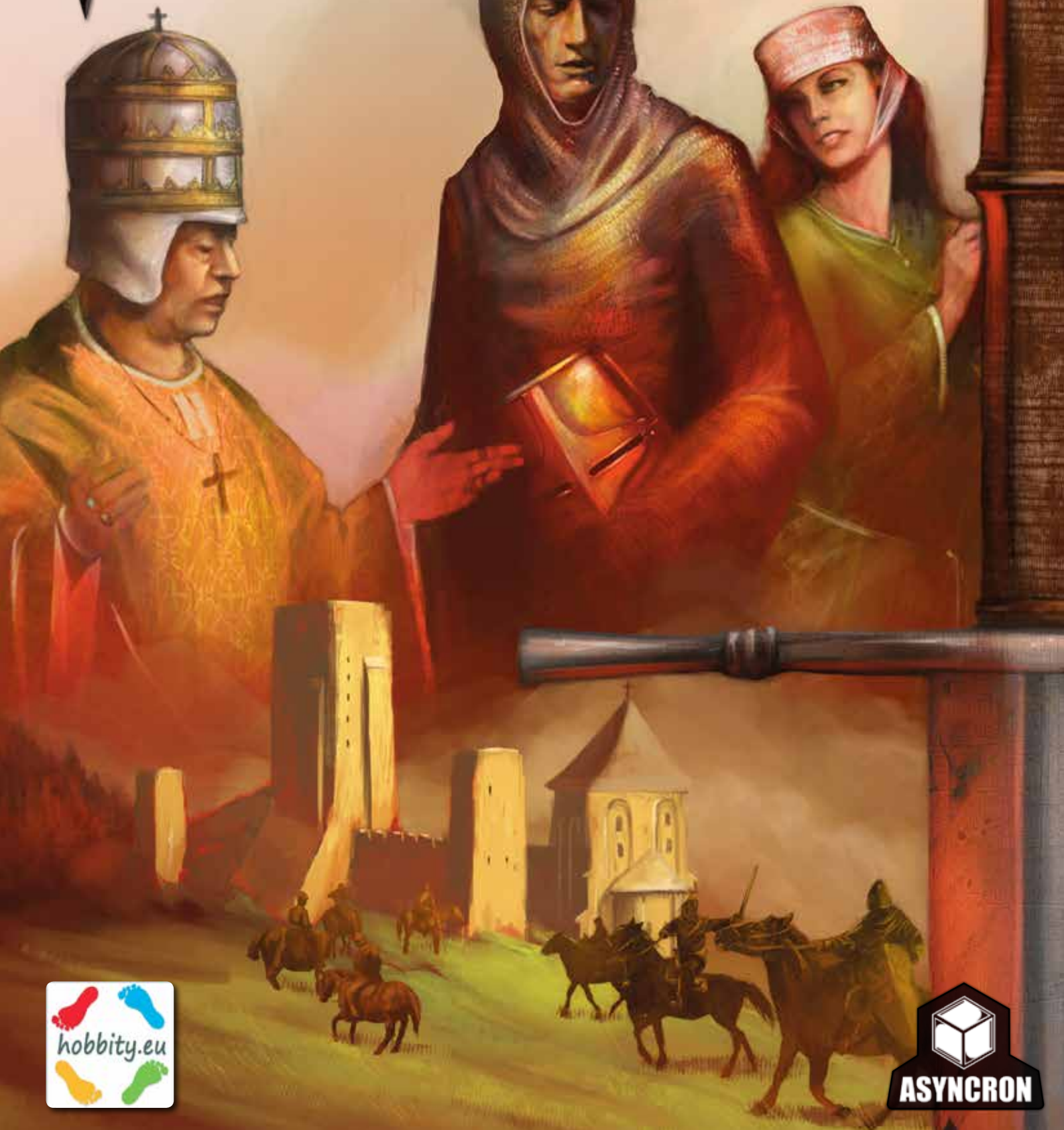


fief™

Rev. 2015

PHILIPPE
MOUCHEBEUF



PRZYGOTOWANIE GRY (DLA 6 GRACZY)



1 Planszę należy położyć na środku stołu. Przedstawia ona jeden z regionów średniowiecznej Francji. Wioski są przedstawione za pomocą kwadratowych pól połączonych ze sobą drogami, które umożliwiają przemieszczanie się Seniorom i ich wojskom.

Każda wioska znajduje się w jednym z 8 kolorowych obszarów, które przedstawiają **LENNA**.

Równocześnie każda wioska jest częścią jednego z 5 **BISKUPSTW**. Biskupstwa są oddzielone od siebie kolorową linią i oznaczone cyframi od 1 do 5, znajdującymi się przy krawędzi mapy na rysunku mitry w tym samym kolorze.

Każda wioska jest zarówno częścią lenna i biskupstwa. 5 miejscowości, których nazwy są napisane drukowanymi literami stanowi stolice poszczególnych biskupstw.

Wszystkie karty **PLAG** (czarne) i **WYDARZEŃ** (szare) należy potasować. Utworzoną w ten sposób talię należy położyć na polu talii Kart Wydarzeń i Plag.

2

Karty **POSTACI** (brązowe) należy potasować. Utworzoną w ten sposób talię należy położyć na polu talii Kart Postaci.

3

Stolica biskupstwa ma nazwę na **dużym banerze**.

Granice biskupstwa

Lenna mają kolorowe tła i mogą znajdować się w obrębie wielu biskupstw.

Numer biskupstwa

8

Każdy gracz wybiera kolor, umieszcza przed sobą planszę **RODZINY** w wybranym kolorze, a na niej wszystkie odpowiadające temu kolorowi żetony. Będą one stanowiły jego zasoby:

- 8 żetonów **RYCERZY**, 13 **ZBROJNYCH** i 2 **MACHINY OBLĘŻNICZE**
- 3 żetony **DYPLOMACJI**
- 2 żetony **GŁOSOWANIA**
- 3 żetony **PODATKÓW**
- 1 żeton **MAŁŻEŃSTWA**

Każdy rozpoczyna grę z:

5 **DENARAMI**, 1 **RYCERZEM**, 3 **ZBROJNYMI**, 1 **ZAMKIEM**.

9

Każdy gracz dobiera jedną kartę **SENIORA** z talii kart **POSTACI** i umieszcza ją na odpowiednim miejscu na swojej planszy **RODZINY**. Następnie wybiera odpowiadający tej postaci pionek Seniora.

Dobrane w ten sposób karty **KARDYNAŁ** lub **d'ARC** należy odłożyć na bok. Gdy wszyscy gracze dobrać po 1 karcie Seniora, należy odłożone karty wstawić z powrotem do talii kart **POSTACI**.



W tej strefie należy położyć:
pionki SENIORÓW, żetony
ZAMKU/MIASTA, MŁYNÓW,
ZABÓJCZY, WIĘŹNIA,
EKSKOMUNIKI I DENARÓW.

4

Na odpowiadających im
miejscach należy położyć
żetony 8 tytułów LENNA (z
rysunkiem korony) i 5 tytułów
BISKUPSTW (z rysunkiem
pastorału).

5

W tym miejsc należy
położyć żetony KRÓLA,
KRÓLOWEJ, PAPIEŻA i
KSIĘCIA DZIEDZICZNEGO.

6

7

Na odpowiednich miejscach
należy położyć 4 żetony
KARDYNAŁÓW (w tym
jeden, który można kupić) i
żeton d'ARC.

11

10

ROZMIESZCZANIE

PIERWSZEGO GRACZA należy wybrać w sposób losowy. Dobiera on kartę pierwszego gracza i wybiera wioskę, w której umieszcza 1 RYCERZA, 3 ZBROJNYCH, 1 ZAMEK i swój pionek SENIORA.

Pozostali gracze robią to samo w kolejności zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Każdy może wybrać dowolną, niezajętą wioskę, następnie rozpoczyna się pierwsza tura.



Przykład: **ZIELONY** jest pierwszym graczem i wybiera wioskę ST MÉDARD.

Umieszcza w niej 1 RYCERZA, 3 ZBROJNYCH, 1 ZAMEK i swój pionek Seniora FRANÇOIS.

KOMPONENTY

ZBROJNI



78 żetonów
(13 na gracza)

RYCERZE



48 żetonów
(8 na gracza)

MACHINY OBŁĘŻNICZE



12
dwustronnych
żetonów
(2 na gracza)

SENIORZY



18 pionków
(6 kobiet i 12
mężczyzn)

PODATEK



18 żetonów
(3 na gracza)

MAŁŻEŃSTWO



6 żetonów
(1 na gracza)

GŁOSOWANIE



12 żetonów
(2 na gracza)

DYPLOMACJA



18 żetonów
(3 na gracza)

ZABÓJCA



2 żetony

WIĘZIEŃ



6 żetonów

KSIAŻĘ DZIEDZICZNY



1 żeton

EKSKOMU- NIKA



1 żeton

ZAMEK / MIASTO



12 żetonów



MŁYN



15 żetonów

POSTACIE 22 karty



WYDARZENIA 25 kart



PLAGI 10 kart



PIERWSZY GRACZ 1 karta



5 RELIKWII (OPCJONALNIE)



WPROWADZENIE

W **Fief** każdy gracz wciela się w rolę przywódcy szlacheckiego rodu w średniowiecznej Francji. Każda rodzina składa się z Seniorów (mężczyzn i kobiet), którzy podczas gry będą zdobywali tytuły szlacheckie i kościelne.

Posiadanie tych tytułów pozwala na powiększenie rodzinnych majątków i wzrost wpływów. Tytuły te dają także prawo głosu podczas elekcji kolejnego króla Francji i papieża!

Plansza do gry podzielona jest na 8 lenn, które różnią się od siebie kolorami. Ponadto na planszy znajduje się 5 biskupstw, których granice są oznaczone różnymi kolorami i numerami od 1 do 5 nadrukowanymi na symbolu mitry, na krawędzi planszy.

Na czele każdego biskupstwa stoi biskup.

Kwadratowe pola reprezentują wioski połączone ze sobą drogami, które umożliwiają ruch Seniorom i ich wojskom. Każda wioska jest częścią biskupstwa i lenna.

Gracz może kupić **Tytuł Lenny** (oznaczony symbolem korony) dla Seniora ze swojej rodziny, jeśli kontroluje wszystkie wioski w lennie i ma tam zamek. Każdy posiadany tytuł lenny przynosi **1 Punkt Zwycięstwa (PZ)**.

Mężczyzna Senior może również zostać **Biskupem**. Gracz, którego rodzina posiada ten tytuł, może pobierać w swoim biskupstwie dziesięcinę i ma prawo głosu podczas wyborów kolejnych biskupów. Biskup może zostać **Kardynałem**, a także być wybrany na **Papieża**. Każdy utytułowany Senior daje 1 głos w trakcie wyborów **Króla**.

Tytuły Króla i Papieża przynoszą każdy po **1 PZ**. Gracz wygrywa w **pojedynek**, jeśli jego rodzina ma **3 PZ na końcu tury**.

Z racji tego, że trudno jest wygrać samemu, gracze mogą zawiązać sojusz zawierając małżeństwo i wówczas mogą wygrać wspólnie. **Sojusz dwóch graczy zwycięża, jeśli ich dwie rodziny posiadają w sumie 4 PZ na końcu tury**.

Gracze mogą dobierać nowe karty SENIORÓW, aby wprowadzić nowe postacie Seniorów do gry. Mogą również dobierać karty WYDARZEŃ, przynoszące różne korzyści: **Udane zbiory**, **Piękną pogodę** czy dochody w postaci **Podatków**. Mogą również dobierać karty PLAG takich jak **Zaraza**, **Głód** i **Brzydka pogoda**. W grze występują też karty powodujące **Bunt**, **Zabójstwa** i inne klęski.

Gracze będą pobierać dochody ze swoich wiosek i młynów, które kontrolują. Biskupi i kardynałowie mogą zwiększyć dochody, pobierając w swoich biskupstwach dziesięcinę. Seniorzy lenni mogą pobierać podatek ziemski ze swoich lenn. Dochody umożliwiają zakup nowych wojsk, młynów, zamków i tytułów lennych. Mogą też służyć również do przekupywania lub pomagania innym graczom.

Gracze kontrolują wioski za pomocą swoich wojsk (zbrojnych i rycerzy), którzy są poddani Seniorów. Jeśli wojska wielu graczy spotkają się w tej samej wiosce, może dojść do bitwy.

Powiększanie rodzinnego terytorium przynosi większe dochody i władzę. Pozwala na pozyskanie kolejnych tytułów dla swojej rodziny. To te tytuły lenne, kościelne i królewskie są wyznacznikami prawdziwej władzy, a tytuł króla jest załącznikiem nowej dynastii francuskiej!

fief™



KOŚCI
WALKI
4 białe i 4
czarne

DENARY
(pieniądze)



TYTUŁY



x 8



x 3



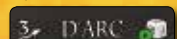
x 1



x 5

17 żetonów

ŻETON D'ARC



PRZEBIEG GRY

Gra rozgrywana jest w wielu następujących po sobie turach i toczy się do momentu gdy jeden z graczy lub sojusz dwóch graczy ma na końcu tury wystarczającą ilość **Punktów Zwycięstwa (PZ)**, wymaganą do wygranej.

Każda tura składa się z licznych faz. W czasie jednej fazy gracze wykonują każdą akcję zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

FAZA 1. 'SŁUCHAJCIE, SŁUCHAJCIE!' (akcje wg kolejności)

- Ogłoszenie małżeństw i sojuszy (1.1).
- Wybór biskupów (1.4).
- Wybór papieża (1.7).
- Wybór króla (1.8).

FAZA 2. KARTY (akcje wg kolejności)

- Gracze mogą odrzucić, a następnie dobrać nowe karty **POSTACI** i/lub **WYDARZEŃ** (2.1).
- Rozpatrzenie plag (2.3).
- Gracze zagrywają karty, jeśli tego chcą (2.4).

FAZA 3. DOCHODY

Każdy gracz otrzymuje:

- **1 denar** za każdą **kontrolowaną** wioskę. Otrzymuje **dodatkowo 2 denary** za każdą wioskę w lennie, w którym zagrał kartę **PODATKU** (pobiera podatek ziemski) (2.4.5).
- **2 denary** za każdy **kontrolowany** młyn. Młyn przynosi **1 denar dodatkowo** za każdą kartę **Udane zbiory** (2.4.2) i/lub **Piękna pogoda** (2.4.3) zagrana na biskupstwo, w którym się znajduje.
- Dochody ze wszystkich młynów w biskupstwie, w którym została zagrana karta **PODATKU** (pobiera dziesięcinę) (2.4.6).
- **2 denary**, jeśli w rodzinie jest obecna królowa.

Wszystkie zagrane bonusowe karty należy usunąć z planszy i umieścić na stosie kart odrzuconych.

FAZA 4. ZAKUPY (w kolejności tury)

- **Zbrojni**: 1 denar każdy (4.1),
- **Rycerze**: 3 denary każdy (4.1),
- **Młyny**: 3 denary każdy (4.2),
- **Zamki**: 10 denarów każdy (4.2),
- **Tytuły lenne**: 4, 6 lub 8 denarów każdy (4.3),
- **Tytuł kardynalski, który można kupić** za 5 denarów (4.4).

FAZA 5. RUCH (w kolejności tury)

- Każdy Senior może wykonać do 2 ruchów (5.0),
- Wojska (zbrojni i rycerze) muszą się przemieszczać z Seniosem, który może je zostawić i/lub zabrać podczas swojego ruchu.

FAZA 6. BITWY (rozstrzygać w kolejności tury)

Wojska różnych graczy znajdujące się w tej samej wiosce mogą stoczyć bitwę. Bitwa (6.0) może trwać kilka rund.

- Zbrojny = 1 Punkt Walki (PW), Rycerz = 3 PW,
- Kobieta z tytułem lub każdy mężczyzna = 1 PW.

W bitwie każda ze stron używa tylu kości, ile wynika z PW, w zależności od posiadanych wojsk: 1 do 6 PW = 1 Kość, 7 do 12 PW = 2 Kości, 13 PW lub więcej = 3 Kości.

FAZA 7. KONIEC TURY

- Należy usunąć z planszy wszystkie karty **PLAG**.
- Należy sprawdzić czy jest zwycięzca lub zwycięzcy. Jeden gracz wygrywa, jeśli zdobędzie 3 PZ, sojusz wygrywa gdy zdobędzie 4 PZ. Jeśli nikt nie wygrał lub nie można ustalić zwycięzcy rozpoczyna się nowa tura.

ZASADY SZCZEGÓŁOWE

1.0 FAZA 1. 'SŁUCHAJCIE, SŁUCHAJCIE!'

1.1. MAŁŻEŃSTWA I SOJUSZE

Małżeństwo to układ polityczny, który formalizuje sojusz pomiędzy dwiema rodzinami; **żaden sojusz nie jest możliwy bez małżeństwa**. Gracze, którzy uzgodnili zawarcie małżeństwa, ogłaszają to publicznie.

Małżeństwo jednoczy dwóch różnych Seniorów dwóch graczy. Jeden z tych dwóch Seniorów musi być niezamężną kobietą, drugi nieżonatym mężczyzną, który nie może być biskupem, kardynałem lub papieżem.

Uwaga : kobieta d'ARC nie może zawrzeć małżeństwa (9.1).

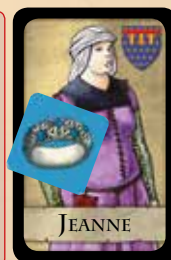
Gracz może być w jednym związku małżeńskim na raz, czyli mieć jeden sojusz. Jeśli małżonek jest królem, jego nowa żona zostaje królową (1.8.1).

Jeśli małżonka jest królową regentką (poprzedni król zmarł) jej nowy mąż **nie staje się** królem. Królem można zostać tylko przez elekcję (1.8) lub będąc dziedzicznym księciem, gdy umiera król (1.8.2).

Aby pokazać małżeństwo i sojusz pomiędzy dwiema rodzinami gracze wymieniają się żetonami **SOJUSZU**, kładąc je na kartach zaślubionych **SENIORÓW**.



Przykład: niebieski gracz z Seniosem **QUENTINEM** proponuje sojusz graczowi fioletowemu z Seniosem **JEANNE**. Obaj gracze zgadzają się na ten sojusz i wymieniają swoje żetony **MAŁŻEŃSTWA** (sojuszu) kładąc je na kartach swoich Seniorów.



Gracz będący w sojuszu, nie może sam wygrać gry. Może wygrać tylko w ramach swojego sojuszu wraz z sojusznikiem.

Uwaga autora: zwycięstwa w sojuszu dotyczą tylko rozgrywek powyżej 3 graczy (7.2). W grze 3-osobowej wygrywa się tylko samemu, nawet będąc w sojuszu.

1.1.1 KONIEC SOJUSZU

Czasami można zechcieć rozwiązać niekorzystny sojusz. Może się to odbyć na dwa sposoby:

- Śmierć jednego z małżonków (*Bitwa 6.0, Zaraza 2.3.3 lub Zabójstwo 10.3*).
- Otrzymanie unieważnienia małżeństwa przez papieża (1.7).

1.2 TYTUŁY

W grze Fief, Seniorzy mogą uzyskiwać różne tytuły.

TYTUŁY LENNE

Baron lub baronessa, hrabia lub hrabina i książę lub księżna.

Tytuły lenne można kupić podczas fazy **Zakupy** (4.3). Gracz może kupić tytuł lenny, tylko jeśli kontroluje wszystkie wioski w tym lennie i ma tam zamek.

TYTUŁY KOŚCIELNE

Biskup, kardynał i papież.

Te tytuły są zarezerwowane tylko dla Seniorów płci męskiej. Tytuły biskupa i papieża są przyznawane podczas elekcji (1.3). Trzy tytuły kardynała można uzyskać dobierając odpowiednią kartę z talii kart **POSTACI**. Czwarty tytuł kardynała można tylko i wyłącznie kupić (1.5).

TYTUŁY KRÓLEWSKIE

Król, królowa (regentka) i książę dziedziczny.

Król jest wybierany przez utytułowanych Seniorów (1.8).

Utytułowany Senior to Senior, który posiada przynajmniej 1 z tytułów lennych, kościelnych lub królewskich. Gdy Senior otrzymuje tytuł, obok **jego** karty należy umieścić odpowiadający temu tytułowi żeton. Jeden Senior może mieć do 2 tytułów lennych i tylko 1 tytuł biskupa.

1.3 WYBORY I GŁOSOWANIE

Tytuły biskupa, papieża i króla są przyznawane w drodze elekcji. Każde wybory przebiegają w następujący sposób:

1. Zgodnie z kolejnością tury gracze decydują czy zgłaszają swoich kandydatów, spełniających określone warunki. Warunki jakie należy spełnić zależą od tytułu i są opisane w dalszej części.
2. Rozpoczyna się głosowanie, każdy gracz ma do dyspozycji 2 żetony **GŁOSOWANIA** :



- 1 **Za** (biała kula),
- 1 **Przeciw** (czarna kula).



W kolejności tury każdy gracz, który ma prawo głosu (w tym głosowaniu) i dysponuje co najmniej 1 głosem umieszcza jeden lub dwa zasłonięte żetony **GŁOSOWANIA** na karcie dowolnego **kandydata/ów**.

3. Gdy wszyscy gracze zagłosują, należy odkryć żetony **GŁOSOWANIA**.

Żeton **Za** od jednego gracza przekazuje kandydatowi wszystkie głosy tego gracza.

Żetony **Przeciw** są ignorowane, nawet przy określaniu większości. Służą one do zmylenia pozostałych graczy, który żeton jest **Za**.

Uwaga autora: żetonów **Przeciw** należy używać z rozwagą, gdyż mogą one sprawić, że gracze mylnie odczytają wzajemnie swoje intencje w zakresie poparcia danego kandydata. Może to prowadzić do sytuacji, że żaden kandydat nie uzyska większości i wybory trzeba będzie odroczyć do następnej tury.

Gdy kandydat został wybrany należy umieścić żeton odpowiedniego tytułu obok karty **SENIORA**.

1.4 WYBORY BISKUPÓW



Plansza podzielona jest na 5 Biskupstw, oddzielonych kolorowymi liniami. Każde z nich jest

oznaczone cyframi od 1 do 5, które znajdują się przy krawędzi mapy na rysunku mitry w tym samym kolorze. Wybory rozpoczynają się gdy w danym biskupstwie wszystkie wioski są kontrolowane przez graczy (5.1), a tytuł biskupa jest wolny.

Kandydaci: kandydatem może być każdy mężczyzna, Senior, nie żonaty (1.1), który nie jest: uwięziony (6.2.1), ekskomunikowany (1.6), królem (1.7), biskupem. Nie musi być obecny w biskupstwie.

Głosy: każdy gracz dysponuje:

- 2 głosami, jeśli kontroluje **stolicę** danego biskupstwa (wioska z nazwą dużymi, drukowanymi literami),
- 1 głosem za każdą inną kontrolowaną wioskę w biskupstwie,
- 2 głosami za każdego niewięzionego biskupa, którego miał od początku tury. Biskupi wybrani podczas tej tury nie mogą głosować,
- 3 głosami za każdego niewięzionego kardynała i papieża. Biskup wybrany w tej turze, który został kardynałem nie może głosować. Tylko najwyższy tytuł jest brany pod uwagę.

Przykład: **FRANEK** kontroluje stolicę biskupstwa (2 głosy) i 3 inne wioski (3 głosy). W sumie ma 5 głosów podczas wyborów biskupa. **Przykład:** Senior, który jest kardynałem, jest również biskupem. Pod uwagę jest brany tylko tytuł kardynała, co daje 3 głosy.

1.4.1 WYNIK WYBORÓW BISKUPA

Kandydat jest wybierany gdy uzyska większość względną (więcej głosów niż pozostali kandydaci). W razie remisu tytuł nie jest przyznawany i nowe głosowanie odbędzie się w kolejnej turze.

Biskupstwo, w którym został wybrany biskup jest uznawane za **zarządzane**.

Biskup jest wybierany dożywotnio chyba, że zostanie ekskomunikowany przez papieża (1.7).



Przykład: głosowanie na tytuł biskupa biskupstwa n° 5 złożonego z 4 wiosek ze stolicą w **SIGY**.

MAKS kontroluje wioski **ST PAUL** i **SIGY**, daje to 3 głosy. **ANNA** kontroluje 2 wioski **ST CIER** i **D'ABZAC** i **BEAUJEU**, co daje 2 głosy. **FRANEK** kontroluje biskupstwo **BOURG**, daje to 2 głosy. **ANNA** i **FRANEK** głosują na **FRANÇOIS**, kandydata **ANNY**, dzięki temu ma 4 głosy. **MAKS** oddaje

swoje 3 głosy na innego kandydata. **FRANÇOIS** uzyskuje większość względną i zostaje wybrany. Pastorał biskupstwa n°5 jest umieszczany obok odpowiedniej karty **SENIORA**.

Jeśli jest dostępnych więcej tytułów biskupa, wybory odbywają się po kolei zgodnie z rosnącą kolejnością biskupstw (od 1 do 5).

Jeśli tytuł biskupa staje się na nowo dostępny (śmierć lub ekskomunikacja poprzedniego biskupa) i jeśli wszystkie wioski biskupstwa są wciąż kontrolowane przez graczy, nowe wybory odbywają się podczas następnej fazy wyborów.

BISKUP

- musi być niezonatym mężczyzną,
- może posiadać tytuły lenne (4.3),
- może zostać kardynałem lub papieżem,
- daje 2 głosy podczas wyborów innych biskupów,
- daje 1 głos podczas wyborów króla,
- może pobrać dziesięcinę ze swojego biskupstwa zagrywając kartę **PODATEK** (2.4.4),
- jeśli nie jest uwięziony może podjąć próbę uspokojenia buntów w swoim biskupstwie, nawet jeśli tam nie przebywa (10.1). Za każdy bunt, który próbuje uspokoić, gracz rzuca jedną kością K6 :
 - ➔ wynik od 3 do 6, bunt jest zażegnany, karta odrzucana.
 - ➔ wynik 1 lub 2, próba się nie udała, bunt się rozprzestrzenił, a biskup zostaje ukamienowany (umiera). Pastorał zmarłego biskupa jest odkładany z powrotem na miejsce na planszy i zostaje tam do następnych wyborów.

1.5 KARDYNAŁOWIE

W przeciwieństwie do tytułów biskupa i papieża, tytuły kardynalskie nie są przyznawane przez wybory.

Są dwa sposoby zdobycia tytułu kardynała:



1. 3 tytuły kardynałów są dostępne w talii kart **POSTACI**. Gracz, który dobierze jedną z tych kart może ją zagrać w każdej chwili na dowolnego biskupa, który jest w grze. Czyni go to od razu kardynałem. Zachowuje swój tytuł biskupa.

Zagrana kartę kardynała należy położyć na planszy pod jednym z dostępnych żetonów kardynała. Żeton kardynała (kardynalski biret) należy położyć na karcie seniora.



2. Czwarty tytuł kardynalski, który znajduje się na planszy można kupić. Kosztuje on 5 denarów i można go nabyć podczas fazy **Zakupy** (4.4). Musi być od razu przyznany znajdującemu się w grze biskupowi.

W 1305, Bertrand de Got, biskup Bordeaux nie będąc kardynałem został wybrany papieżem i przyjął imię Klemens V. W wyniku konfliktu między papieżem, a koroną Francji, stał się pierwszym z 7 papieży, którzy zamiast w Rzymie rezydowali w Avignon we Francji! Urodzony w Villandraut w Gironde, zmarł w roku 1314 w wieku 60 lat. W czasie swojego pontyfikatu uczestniczył w rozwiązaniu zakonu templariuszy.



Przykład: FRANÇOIS, biskup SIGY został kardynałem. Może od teraz brać udział w głosowaniu na papieża.

Żeton kardynała należy umieścić nad kartą SENIORA.

Zagrana kartę kardynała należy umieścić na planszy pod miejscem na żeton. Ta karta zostanie odrzucona w momencie śmierci kardynała.

KARDYNAŁ

- musi być biskupem (zachowuje tytuł),
- może zostać papieżem,
- daje 3 głosy podczas wyborów biskupów,
- daje 1 głos podczas wyborów papieża. Tylko kardynałowie biorą udział w głosowaniu na papieża,
- daje 1 głos podczas wyborów króla,
- Jeśli jest w grze papież, należy uzyskać wcześniej jego zgodę na umieszczenie nowego tytułu kardynalskiego (zagraniem karty lub zakup tytułu kardynalskiego). Jeśli odmówi, gracz nie może zagrać karty ani kupić tytułu,
- może pobierać dziesięcinę (2.4.6) z **dowolnego zarządzanego biskupstwa** zagrywając kartę **PODATEK**. Pierwszy kardynał, który to uczyni ma pierwszeństwo przed papieżem i pozostałymi kardynałami, ale biskup tego biskupstwa ma pierwszeństwo przed nim.
- Może próbować uspokoić bunt w dowolnym biskupstwie płacąc za to 3 denary, nawet jeśli się w nim nie znajduje. Aby uspokoić bunt rzuca kostką K6.

➔ Wynik rzutu od 3 do 6, bunt jest uspokajany i karta odrzucana.

➔ Wynik rzutu 1 lub 2, próba się nie udała, rozpoczyna się bunt. Uwaga autora: kardynał nie ginie, gdyż wysłał swoich zbirów, aby wykonali za niego brudną robotę!

Jeśli kardynał nie chce lub nie może zapłacić 3 denarów, może próbować uspokoić bunt w swoim biskupstwie jako biskup, ale jeśli mu się nie powiedzie zostanie ukamienowany!

1.6 ŚMIERĆ BISKUPÓW I KARDYNAŁÓW

Jeśli utytułowany biskup lub kardynał umiera, żeton **BISKUPA** (pastorał) i/lub **KARDYNAŁA** (biret) należy odłożyć na odpowiednie miejsce na planszy.

W przypadku 3 żetonów **KARDYNALSKICH**, (których nie można kupić) powiązane z nimi karty należy odłożyć na stos kart odrzuconych.

1.7 WYBÓR PAPIEŻA

Wybory papieża odbywają się tylko: jeśli tytuł jest dostępny, w grze jest przynajmniej 2 niewięzionych kardynałów (6.2.4) i jest przynajmniej 1 biskup lub kardynał, którzy są potencjalnymi kandydatami.

Kandydaci: każdy niewięziony biskup lub kardynał.

Uwaga autora: wybory następują w określonej kolejności, biskup przed papieżem. Biskup, który został właśnie wybrany może w tej turze zostać papieżem.

Głosy: każdy niewięziony kardynał daje 1 głos.

1.7.1 WYNIK WYBORÓW PAPIEŻA



Kandydat zostaje wybrany, jeśli otrzymał absolutną większość (więcej niż połowa oddanych głosów). Żeton papieża należy położyć obok karty SENIORA.

Papież jest wybierany dożywotnio. Jeśli umrze, nowego papieża można wybrać podczas następnej fazy wyborów.

Przykład: kardynał FRANÇOIS, biskup SIGY został papieżem. Żeton papieża należy położyć po prawej stronie żetonu kardynała.

PAPIEŻ

- musi być biskupem lub kardynałem,
- zachowuje inne tytuły i przynosi 1 PZ,
- daje 3 głosy podczas wyborów biskupów,
- daje 1 głos podczas wyborów króla,
- nowy tytuł kardynała nie może być przyznany bez wcześniejszej zgody papieża. Jeśli odmówi, gracz nie może zagrać karty kardynała ani kupić tytułu,
- może **natychmiast anulować małżeństwo** na życzenie jednego ze współmałżonków. Jeśli do gry został wprowadzony książę dziedziczny (1.8.2) i nawet jeśli już nie żyje, papież nie może anulować królewskiego małżeństwa (małżeństwo skonsumowane).
- może pobierać dziesięcinę ze **wszystkich** zarządzanych biskupstw zagrywając kartę **PODATEK**, ale biskupi i kardynałowie mają pierwszeństwo (2.4.6). **Przykład:** papież zagrywa kartę **PODATEK**, aby pobrać dziesięcinę ze wszystkich zarządzanych biskupstw. Biskup tytularny biskupstwa n° 3 również zagrywa kartę **PODATEK** i ma pierwszeństwo w pobraniu dziesięciny. Papież pobiera dziesięcinę tylko z pozostałych zarządzanych biskupstw.
- może w dowolnym momencie gry (**raz na turę**) **ekskomunikować** jednego Seniora (jeden Senior na raz). **Ekskomunikowany Senior nie może kandydować i głosować.** **Uwaga:** może zmienić zdanie pod wpływem hojnej darowizny!
- **ekskomunikowany Senior** nie może głosować ani kandydować w żadnych wyborach. Traci swoje tytuły kościelne (biskupa i kardynała), żeton **Ekskomuniki** należy umieścić na jego karcie SENIORA. Papież może zdjąć ekskomunikę w każdym momencie. Gdy papież umiera ekskomunika jest automatycznie zdejmowana. Senior, z którego została zdjęta ekskomunika może na nowo otrzymywać tytuły kościelne i uczestniczyć w wyborach.
- nie można zagrać na niego karty **SPRAWIEDLIWOŚĆ** (10.4).



1 lipca 987, hrabia Paryża, Hugues Capet, został wybrany królem Franków i przyjął imię Hugo I. Dwa dni później został wyswięcony przez biskupa Reims. Kilka miesięcy później decyduje, że jego syn Robert zostanie jego sukcesorem.

1.8 WYBÓR KRÓLA

Wybory króla odbywają się tylko jeśli tytuł króla jest wolny i zgłasza się przynajmniej jeden kandydat.

Kandydaci: kandydatem może być każdy mężczyzna bez tytułu kościelnego, nieekskomunikowany i niewięziony.

Głosy: każdy utytułowany, niewięziony i nieekskomunikowany Senior (mężczyzna lub kobieta) daje 1 głos, bez znaczenia na posiadane tytuły.

Wynik wyborów: kandydat zostaje królem, jeśli uzyska większość względną (więcej głosów niż pozostali kandydaci) i przynajmniej 3 głosy, w tym:

- głosy 2 biskupów lub
- głos 1 kardynała lub
- głos papieża.



Gdy Senior zostaje królem należy położyć żeton **KRÓLA** obok karty **SENIORA**. Król jest wybierany dożywotnio.

1.8.1 KRÓLOWA



Gdy żonaty Senior zostaje królem lub zawiera małżeństwo będąc królem, jego żona zostaje królową. Żeton **KRÓLOWEJ** należy położyć obok karty **SENIORA**.

Jeśli król umiera i nie ma księcia dziedzicznego (1.8.2), królowa zostaje regentką i uzyskuje przywileje króla (ramka po prawej).

Nowego króla można wybrać nawet podczas rządów królowej regentki. Wówczas traci ona tytuł królowej regentki, ale nie traci pozostałych tytułów.

1.8.2 KSIAŻĘ DZIEDZICZNY



Gdy gracz, kontrolujący rodzinę królowej wprowadza do gry nowego mężczyznę Seniora, może zdecydować, że będzie on księciem dziedzicznym pod warunkiem, że **król żyje** i królowa nie jest uwięziona. Żeton **KSIAŻCIA DZIEDZICZNEGO** należy położyć obok karty **SENIORA**.

Jeśli król umiera, książę dziedziczny od razu zostaje królem, ale nie otrzymuje tytułów lennych zmarłego króla. Jeśli królowa umiera, książę dziedziczny zachowuje swój tytuł księcia.

KRÓL

- zachowuje wszystkie swoje tytuły i przynosi 1 PZ.

CO MOŻE KRÓL?

- może zredukować koszt zakupu dowolnego tytułu lennego do 0 denarów. Uwaga autora: król może negocjować różne korzyści,
- może pobierać podatek ziemski na niezarządzanym lennie zagrywając kartę **PODATEK**,
- nie można zagrać na niego karty **SPRAWIEDLIWOŚĆ**.

KRÓLOWA

- zachowuje swoje tytuły, nie przynosi żadnych PZ.

CO MOŻE KRÓLOWA (REGENTKA)?

- otrzymuje 2 denary podczas fazy **Dochody**,
- może urodzić księcia dziedzicznego, jeśli nie jest uwięziona i król żyje,
- zostaje królową regentką po śmierci króla, jeśli nie ma księcia dziedzicznego. Zyskuje wówczas wszystkie możliwości króla opisane powyżej,
- nie można zagrać na nią karty **SPRAWIEDLIWOŚĆ**.

KSIAŻĘ DZIEDZICZNY

- jest pierwszym synem króla urodzonym po jego wyborze. W grze może być tylko jeden książę dziedziczny na raz,
- traci swój status księcia dziedzicznego, jeśli uzyska tytuł kościelny (biskupa lub kardynała),
- po śmierci króla (swojego ojca) zostaje od razu królem. Jego matka traci od razu swój tytuł królowej regentki,
- nie można zagrać na niego karty **SPRAWIEDLIWOŚĆ**.

2.0 FAZA 2. KARTY

2.1 ODRZUCANIE I DOBIERANIE KART

Gracze mogą (nie muszą) dobrać nowe karty **POSTACI** (brązowe) i/lub **WYDARZEŃ** (szare). W kolejności tury każdy gracz może:

- odrzucić dowolną liczbę kart, które ma w ręce. Odrzucane karty musi pokazać pozostałym graczom i odkłada je na odpowiedni stos kart odrzuconych. Stosu kart odrzuconych **nie wolno** przeglądać.



• następnie może dobrać nowe karty: 2 karty maksymalnie i w tym może być tylko **1 karta POSTACI**. **Przykład: FRANEK dobiera kartę WYDARZENIE, ogląda ją i decyduje się na dobranie karty POSTACI.**

Żaden gracz nigdy nie może mieć więcej niż 3 karty w ręce.



KARTA
WYDARZENIA



KARTA
PLAGI

Gdy gracz chce otrzymać nową kartę WYDARZEŃ, musi ją dobrać z talii kart WYDARZENIA I PLAGI.

Niektóre karty WYDARZEŃ dotyczą całego biskupstwa: *Udane zbiory* (2.4.2), *Piękna pogoda* (2.4.3) i *Podatek* (2.4.4).

Pozostałe dotyczą tylko 1 wioski lub 1 Seniora: *Bunt* (10.1), *Tunel* (10.2), *Zabójstwo* (10.3), *Sprawiedliwość* (10.4) i *Zasadzka* (10.5).

Są trzy typy kart PLAG, które dotyczą losowo wybranego biskupstwa: *Brzydka pogoda*, *Głód* i *Zaraza*.

Gdy gracz dobiera kartę, zawsze bierze pierwszą z góry i może to być karta PLAGI. Karty PLAG nie wliczają się do limitu kart, które można dobrać w trakcie swojej tury. Gracz dobiera karty do momentu gdy będzie miał pożądaną liczbę kart WYDARZEŃ.

Dobre karty PLAG należy umieścić zasłonięte, bez podglądania na odpowiednich miejscach na planszy na torze kart PLAG, w kolejności 1, 2, 3. Jeśli wszystkie miejsca są zajęte, dobre karty PLAG należy odrzucić.

Gracz nie musi dobierać kart. Może ich nie dobierać, bo odpowiadają mu te, które ma na ręce lub chce uniknąć dobrania kart PLAG.

Gdy pierwszy gracz odrzucił, a następnie dobrał karty, przychodzi kolej na drugiego gracza itd.

Przykład: FRANEK dobrał kartę SENIORA i chce dobrać jako drugą, kartę WYDARZENIA. Ponieważ w talii WYDARZEŃ i PLAG pierwszą z wierzchu jest karta plagi, musi ją dobrać i położyć bez podglądania zasłoniętą na pierwszym wolnym miejscu na torze kart plag. Kolejna karta to również plaga, umieszcza ją na drugim wolnym polu na torze plag. Trzecia z kolei to karta WYDARZENIA, którą dobiera do ręki.

2.2 WYCZERPANA TALIA KART

Gdy gracz chce dobrać kartę, ale talia kart postaci lub wydarzeń są wyczerpane, należy potasować stosy kart odrzuconych i utworzyć z nich odpowiednie talie. Następnie należy te talie położyć na odpowiednich miejscach na planszy.

Uwaga autora: odrzucone karty SENIORA (zmarłe postaci), które wracają w ten sposób do gry reprezentują innego Seniora, który nosi to samo nazwisko.

2.3 ROZSTRZYGANIE PLAG

Gdy wszyscy gracze zakończyli etap odrzucania i dobierania kart należy rozpatrzyć karty plag. Karty plag należy po kolei odwracać i rozpatrywać ich efekt.

Uwaga autora: jeśli w grze uczestniczą początkujący gracze sugerujemy, aby w pierwszej turze odrzucić wszystkie karty plag bez ich rozpatrywania.

Dla każdej karty plag należy rzucić kością K6, aby ustalić, którego biskupstwa będzie ona dotyczyć (każde biskupstwo ma przyporządkowany numer nadrukowany na mitrze na brzegu planszy). Kartę PLAGI należy położyć obok mitry biskupstwa, którego ta karta dotyczy.

Wynik rzutu 6 zawsze oznacza fałszywy alarm i karta jest odrzucana.

Jedno biskupstwo nie może być dotknięte więcej niż 1 kartą plagi tego samego typu jednocześnie. Jeśli tak się stanie, kartę należy odrzucić.

Kilka plag różnego rodzaju może dotyczyć jednocześnie jednego biskupstwa.

Plaga dotyczy wszystkich graczy obecnych w biskupstwie do końca tury.

2.3.1 BRZYDKA POGODA (4 KARTY)



W biskupstwie dotkniętym tą plagą nie można toczyć bitew ani wykonywać ruchów, nie można do niego wejść ani z niego wyjść.

Karta *Piękna pogoda* (2.4.3) może zneutralizować działanie tej karty plag. W tym przypadku należy odrzucić obie karty.

Na biskupstwo, na które została zagrana ta karta plag nie można zagrać karty *Udane zbiory* (2.4.2).

Ta karta plag nie ma wpływu na karty *Bunt* (10.1) i *Tunel* (10.2).

2.3.2 GŁÓD (4 KARTY)



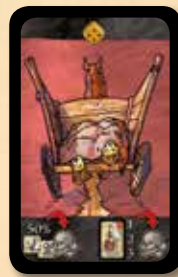
Młyny w biskupstwie nie przynoszą dochodu podczas fazy *Dochód*.

Karta *Udane zbiory* (2.4.2) może zneutralizować działanie tej karty plag. W tym przypadku należy odrzucić obie karty.

Na biskupstwo dotknięte plagą głodu nie można zagrać karty *Piękna pogoda* (2.4.3).

Uwaga! plaga głodu może powodować *bunt* (10.1).

2.3.3 ZARAZA (2 KARTY)



Wszystkie wioski w biskupstwie są dotknięte zarazą! Za każdego Seniora obecnego w tym biskupstwie należy rzucić kością K6.

➔ Wynik od 4 do 6, nic się nie dzieje.

➔ Wynik od 1 do 3, Senior umiera.

Wszystkie wojska obecne w biskupstwie dotkniętym zarazą, tracą połowę swoich sił (żetonów), zaokrąglonych w dół. Właściciel wojsk decyduje, które żetony odrzucić. Zaraza nie dotyczy machin oblężniczych.

Przykład: Wojska PATRYKA znajdują się w wiosce dotkniętej zarazą. Składają się one z 3 zbrojnych i 2 rycerzy. $3 + 2 = 5$. Podzielone na 2 i zaokrąglone w dół daje wynik 2, co oznacza, że należy odrzucić 2 żetony. PATRYK decyduje się odrzucić 2 żetony ZBROJNYCH.

W innej wiosce dotkniętej zarazą ma tylko 1 żeton ZBROJNYCH. 1 podzielone na 2 i zaokrąglone w dół daje 0. Zatem PATRYK zachowuje swój żeton w tej wiosce.

Uwaga autora: koncentracja ludności w jednym miejscu powoduje rozprzestrzenianie się zarazy. Im więcej wojsk znajdzie się w jednym miejscu, tym większe straty będą ponoszone w wyniku zarazy.

Za każdego Seniora, który wchodzi do biskupstwa dotkniętego zarazą należy rzucić kością K6, aby zobaczyć czy został zarażony. Za każdego Seniora rzuca się tylko raz, nawet jeśli wchodzi i/lub wychodzi do tego samego i/lub innego biskupstwa, w którym panuje zaraza.

Tak samo, jeśli wojska zostały już zredukowane w tej turze w wyniku zarazy, nie ponoszą więcej strat, nawet jeśli znajdują się w innym biskupstwie dotkniętym zarazą.

Zaraza nie dotyczy wojsk, które zostaną umieszczone w biskupstwie, w którym panuje zaraza. **Uwaga autora:** są oni rekrutowani spośród tych, którzy przeżyli.

To samo dotyczy nowych Seniorów, którzy po zagranie karty podczas fazy *Karty* (2.4.1) zostają umieszczeni w biskupstwie, w którym panuje zaraza.

Karty PLAG zostają aktywne na miejscu do końca tury, po czym należy je odłożyć na stos kart odrzuconych (7.0).

2.4 ZAGRYWANIE KART

Po tym jak wszystkie karty plag zostały umieszczone na biskupstwach, gracze mogą zagrywać karty zgodnie z kolejnością tury.

Wszystkie karty WYDARZEŃ mają jeden z dwóch symboli:

Karty z tym symbolem  mogą być zagrywane tylko w trakcie tej fazy. Jeśli gracz nie zagra tej karty teraz, nie będzie mógł jej zagrać aż do następnej fazy Zagrywanie kart.

Karty z tym symbolem  są kartami NIESPODZIANKI, mogą być zagrywane w dowolnym momencie gry poza fazą Dobieranie (zobacz opis kart w sekcjach 9.0 i 10.0).

2.4.1 SENIORZY (18 KART)



Zagranie karty SENIORA pozwala graczowi na wprowadzenie do gry nowego członka rodziny. Można mieć tylko do 4 Seniorów w rodzinie.

Kart SENIORÓW nie trzeba zagrywać od razu, można je zachować na później, ale karty SENIORA można zagrywać tylko podczas tej fazy.

Gracz kładzie zagrana kartę SENIORA na swojej planszy Rodziny. Bierze pionek SENIORA odpowiadający tej karcie i umieszcza go na kontrolowanym przez siebie zamku (4.2) lub mieście (4.3). Jeśli nie kontroluje takiego miejsca, umieszcza nowego Seniora w wiosce, w której znajduje się inny jego Senior. Jeśli nie kontroluje takiej wioski, umieszcza Seniora w innej kontrolowanej lub w pustej wiosce lub kontrolowanej przez innego gracza (za jego zgodą).

Nowy Senior jest od razu gotowy do działania.

Uwaga autora: Senior może znajdować się w wiosce bez wojsk, ale wówczas jest bardzo podatny na bunt (10.1) i pojmanie w bitwie. Automatycznie ginie w razie buntu i jest więziony w trakcie bitwy.

2.4.2 UDANE ZBIORY (5 KART)



Karty *Udane zbiory* nie można zagrać na biskupstwo, na które została zagrana karta *Brzydka pogoda* (2.3.1).

- Karta *Udane zbiory* anuluje efekt zagranej karty *Głód*. Należy odrzucić obie karty.

- Jeśli w biskupstwie nie ma karty *GŁÓD*, zagrana kartę *Udane zbiory* należy położyć na planszy obok numeru biskupstwa, na które została zagrana. Każdy gracz, który kontroluje

młyn w tym biskupstwie otrzyma dodatkowo 1 denar podczas fazy *Dochody*.

Wszyscy gracze w biskupstwie są beneficjentami tej karty.

Przykład: karta *Udane zbiory* została zagrana na biskupstwo z plagą *GŁÓD*. Obie karty są odrzucane, plaga *Głodu* nie występuje.

2.4.3 PIĘKNA POGODA (5 KART)



Karty *Piękna pogoda* nie można zagrać na biskupstwo, na które została zagrana karta *Głód* (2.3.2).

- Karta *Piękna pogoda* anuluje efekt zagranej karty *Brzydka pogoda*. Należy odrzucić obie karty.

- Jeśli w biskupstwie nie ma karty *Brzydka pogoda*, zagrana kartę *Piękna pogoda* należy położyć na planszy obok numeru biskupstwa,

na które została zagrana. Każdy gracz, który kontroluje młyn w tym biskupstwie otrzyma dodatkowo 1 denar podczas fazy *Dochody*.

Wszyscy gracze w biskupstwie są beneficjentami tej karty.

Przykład: karta *Piękna pogoda* może zostać zagrana, aby anulować kartę *Brzydka pogoda*. Następnie można zagrać kartę *Udane zbiory*, aby zwiększyć dochód z młynów.

PODATEK ZIEMSKI I DZIESIĘCINA

Senior w średniowieczu z zamian za ochronę pobierał od swoich poddanych **podatek ziemski**. W 1439 wprowadzono **podatek królewski**, który miał sfinansować armię w czasie wojny stuletniej.

Dziesięcina to podatek, który pobierał Kościół i była to dziesiąta część zbiorów i dochodów.

2.4.4 PODATEK (5 KART)



Kartę **PODATEK** można zagrać na lenno jako podatek ziemski albo na biskupstwo jako dziesięcinę, nawet jeśli Senior jest uwięziony.



ZNACZNIK
PODATKU
BIAŁEGO
GRACZA

Zagrana kartę należy odrzucić, a na lenno lub biskupstwo, na które została zagrana położyć znacznik **PODATEK**.



Uwaga! Pobieranie podatku i dziesięciny może powodować bunt (10.1).

2.4.5 PODATEK ZIEMSKI

Może być pobierany przez:

- utytułowanego Seniora w jego własnym lennie,
- przez króla w dowolnym niezarządzanym lennie (król nie musi kontrolować wiosek w lennie).

Gracz, który zagrał kartę, umieszcza w lennie swoje znaczniki **PODATKÓW**.

Podczas fazy *Dochody*, gracze otrzymują:

- +2 denary za każdą wioskę w lennie, nawet jeśli jest kontrolowana przez innego gracza lub oblegana.

Przykład: jeden z Seniorów ANNY jest królem. ANNA zagrywa kartę **PODATEK**, aby pobrać podatek królewski z lenna w BOURG.

FRANEK kontroluje trzy z czterech wiosek w lennie, a PATRYK kontroluje czwartą. Podczas fazy *Dochody*, ANNA otrzyma 8 denarów (po 2 denary za każdą wioskę). FRANEK i PATRYK dostają po 1 denarze za każdą kontrolowaną wioskę (3.0), czyli 3 denary dla FRANKA i 1 denar dla PATRYKA.

2.4.6 DZIESIĘCINA

Może być pobierana przez:

- biskupa w jego własnym biskupstwie,
- kardynała w dowolnym zarządzanym biskupstwie,
- papieża we WSZYSTKICH zarządzanych biskupstwach.

Gracz, który zagrał kartę, umieszcza swoje znaczniki **PODATKÓW** w biskupstwie lub na środku planszy, jeśli pobiera dziesięcinę jako papież.

Jeśli kilku graczy zagrało kartę **PODATEK**, aby pobrać dziesięcinę z tego samego biskupstwa, tylko jeden z nich ją otrzymuje, w kolejności:

➔ Biskup tytularny > kardynał > papież.

Podczas fazy *Dochody*, dziesięcina pozwala zebrać dochód ze WSZYSTKICH młynów w biskupstwie zamiast właściciela tych młynów.

2.4.7 KILKA KART WYDARZEŃ

Więcej niż jedna karta WYDARZEŃ może zostać zagrana na to samo biskupstwo, ale bonus danego typu (z tej samej karty) może zostać przyznany tylko raz.

Przykład: karty **Udane zbiory** i **Piękna pogoda** zostały zagrane przez różnych graczy na to samo biskupstwo. Każdy młyn w tym biskupstwie generuje dodatkowo **+2 denary** podczas fazy **Dochody**, co daje w sumie 4 denary za każdy młyn.

Przykład: Głód zagraża biskupstwu n°1, które należy do PATRYKA. Na szczęście ma on w ręce dwie karty **Udane zbiory**. Zagrywa pierwszą, aby anulować głód, a potem drugą, aby otrzymać bonus **+1 denar** za każdy młyn podczas fazy **Dochody**.

Jeśli nie byłoby głodu, PATRYK nie mógłby zagrać obu kart **Udane zbiory** na to biskupstwo.

3.0 FAZA 3. DOCHODY

Podczas tej fazy każdy gracz pobiera dochód (doświadczeni gracze mogą to robić równocześnie):

- **1 denar** za każdą nieobleganą wioskę (6.4.1), którą kontroluje (5.1),
- **2 denary** za każdy młyn umieszczony w wiosce, którą kontroluje,
- każdy młyn daje dodatkowo **+1 denar** za każdą kartę **Piękna pogoda** lub **Udane zbiory**, zgraną na biskupstwo, w którym ten młyn się znajduje (2.4.7).
- zagraniem karty podatek ziemski daje graczowi, który ją zagrał dodatkowo **+2 denary** za każdą wioskę w lennie, na którą ta karta została zagrana (nawet kontrolowaną przez innego gracza).
- dziesięcina pozwala pobrać wszystkie dochody z młynów w biskupstwie **zamiast ich właściciela** (2.4.6).
- **2 denary** za tytuł królowej.

Gracze kładą otrzymane pieniądze na swoich planszach RODZINY. Muszą być widoczne dla innych i mogą być przekazane lub w dowolny sposób wymienione między graczami.

Kiedy wszyscy gracze otrzymali swoje dochody, zdejmują swoje znaczniki PODATKU z planszy, a karty WYDARZEŃ są odrzucane. Karty PLAG zostają na swoich miejscach do końca tury.

4.0 FAZA 4. ZAKUPY

Każdy gracz zgodnie z kolejnością tury może kupić i umieścić nowe budynki, tytuły i wojska. Budynki i wojska są ograniczone ilością dostępnych żetonów.

Przed rozpoczęciem zakupów należy zapłacić okupy, a następnie uwolnić więźniów (6.2.4).

4.1 WOJSKA



Żeton ZBROJNYCH kosztuje 1 denara, ma wartość 1 Punkt Walki (PW) i eliminuje go 1 punkt obrażeń.

Uwaga autora: zbrojni byli piechurami na służbie Seniora, biskupa lub miasta.



Żeton RYCERZY kosztuje 3 denary, ma wartość 3 Punkty Walki (PW) i eliminują go 3 punkty obrażeń.

Uwaga autora: rycerze byli konnymi wojskami złożonymi ze szlachty.

Kupione wojska należy od razu umieścić w wiosce, w której znajdują się nieuwiecznieni Seniorzy (dotyczy to też Seniorów oblegających 6.4.1), w zamku lub mieście należącym do rodziny. Nie ma limitu jednostek, które mogą znajdować się w wiosce. Jednakże, **podczas fazy Zakupy można w jednej wiosce umieścić maksymalnie 4 nowe jednostki.**

Nie wolno umieszczać nowych jednostek w obleganym mieście lub zamku.

Przykład: PATRYK kontroluje wioskę ST MÉDARD przy pomocy swojego Seniora THIERRY, 4 zbrojnych i 3 rycerzy. Chciałby wzmocnić te wojska. Kupuje 3 żetony ZBROJNYCH i 2 żetony RYCERZY za 9 denarów (3 x 1 + 2 x 3). Może położyć 4 ze swoich żetonów w ST MÉDARD. Umieszcza 2 rycerzy i 2 zbrojnych. Ostatni żeton zbrojnych musi umieścić w innej wiosce.

Wojska w ST MÉDARD składają się aktualnie z 6 zbrojnych i 5 rycerzy.

4.2 BUDOWLE



Żeton ZAMKU kosztuje 10 denarów.

Żeton ZAMKU może być umieszczony w wiosce kontrolowanej przez gracza. W jednej wiosce może być tylko 1 żeton zamku (lub miasta). Zamek nie może być zniszczony przez **Bunt** (10.1), ale może przejść pod kontrolę innego gracza (5.1).



Żeton MŁYNU kosztuje 3 denary.

Żeton MŁYNU może być umieszczony w wiosce kontrolowanej przez gracza. W jednej wiosce mogą być maksymalnie 2 młyny.

4.3 TYTUŁY LENNE

Gracz może kupić tytuł lenny, jeśli kontroluje wszystkie wioski w tym lennie i znajduje się tam przynajmniej jeden zamek.

Tytuł lenny kosztuje **2 denary za każdą wioskę w lennie.**

Jeśli w grze jest król może zredukować ten koszt do 0 denarów!



Przykład: Zielone lenno znajdujące się z prawej strony planszy zawiera 3 wioski. Koszt tytułu lennego wynosi $3 \times 2 = 6$ denary.

Lenno złożone z 4 wiosek jest księstwem. Lenno złożone z 3 wiosek jest hrabstwem, a lenno złożone z 2 wiosek jest baronią.

Żeton korony znajdujący się w kolorowej strefie na krawędzi planszy reprezentuje tytuł lenny. Gdy gracz kupuje tytuł lenny, daje go jednemu ze swoich Seniorów, umieszczając żeton tytułu nad kartą SENIORA na swojej planszy RODZINY.

Lenno jest od teraz zarządzane.



Gracz odwraca 1 ze swoich żetonów ZAMKU, który znajduje się w lennie. To go przekształca w UFORTYFIKOWANE MIASTO, od tego momentu to jest stolica lenna.

Uwaga autora: ufortyfikowane miasta nie mogą być kupione, pojawiają się tylko gdy kupowany jest tytuł lenny. W jednym lennie może być tylko jedno takie miasto.

Jeśli inny gracz przejmie kontrolę nad ufortyfikowanym miastem, przejmuje tytuł lenny.

Senior może mieć więcej tytułów, ale maksymalnie dwa tytuły lenne. Przykład: CHARLES, jest Księciem BOURG, Hrabią i Biskupem SIGY.

Jeśli Senior ma 2 tytuły lenne, może 1 z nich przekazać innemu członkowi własnej rodziny, zatrzymując dla siebie najważniejszy.

Ważność tytułów w kolejności malejącej:

- księstwo > hrabstwo > baronia.

Przykład: Senior CHARLES ma 2 tytuły lenne: hrabiego i barona. Może przekazać tytuł barona, ale nie hrabiego.

4.3.1 ŚMIERĆ UTYTUŁOWANEGO SENIORA

Gdy Senior umiera (*Zaraza 2.3.3, Bitwa 6.2, Bunt 10.1, Zabójstwo 10.3 lub Sprawiedliwość 10.4*), jego tytuły lenne są natychmiast przekazywane innym członkom rodziny, mężczyznom lub kobietom.

Jeśli to był ostatni Senior w rodzinie, ale będący w związku małżeńskim, jego tytuły są przekazywane współmałżonkowi. Jeśli w ufortyfikowanym mieście lenna, którego tytuł po śmierci Seniora został przekazany współmałżonkowi, znajdują się wojska zmarłego Seniora, są one zastępowane wojskami z rodziny współmałżonka.

Jeśli zmarły Senior był ostatnim ze swojego rodu i nie był w związku małżeńskim, jego tytuł wraca na planszę.

Rodzina odzyskuje (bez kosztów) ten tytuł, gdy urodzi się nowy Senior i ta rodzina nadal kontroluje ufortyfikowane miasto w tym lennie.

Uwaga autora: ten tytuł lenny może zostać przejęty za darmo przez inną rodzinę, jeśli przejmie ona kontrolę nad ufortyfikowanym miastem w tym lennie!

4.4 TYTUŁ KARDYNAŁA



Tytuł kardynała kosztuje **5 denarów**.

Jest tylko jeden tytuł kardynalski (żeton przedstawiający kardynalski biret), który można kupić. Pozostałe trzy tytuły można zdobyć dobierając i zagrywając kartę **KARDYNAŁ** z talii.

Zaraz po zakupie tytułu kardynalskiego lub zagraniu odpowiedniej karty, żeton reprezentujący tytuł kardynała należy umieścić nad kartą Seniora biskupa.

5.0 FAZA 5. RUCHY

Każdy gracz zgodnie z kolejnością tury może przemieścić swoich nieuwięzionych Seniorów i wojska. Ruchy należy wykonywać po kolei.

Poruszanie jest możliwe po drogach, z wioski do wioski. Przemieszczenie z jednej wioski do sąsiedniej wioski jest traktowane jako jeden ruch.

Seniorzy mogą wykonać do 2 ruchów podczas fazy Ruchy. Kobieta Senior z tytułem d'ARC (9.1) może wykonać do 3 ruchów. Senior może się przesunąć do sąsiedniej wioski, a następnie wrócić lub może się przesunąć o dwie wioski.

Senior w swoim ruchu może zabrać ze sobą swoje wojska. **To jest jedyny sposób, aby poruszyć wojska, które same nie mogą wykonywać ruchu.** Wojska można zabrać w trakcie ruchu lub zostawić w wiosce.

Uwaga! Jednostki i Seniorzy nie mogą wykonać więcej niż dwa ruchy podczas tej fazy (trzy towarzysząc Seniorowi z tytułem d'ARC). Nie można przekazywać wojsk między Seniorami, aby przedłużyć ich ruch.

Senior i jego wojska mogą wejść do wioski zajętej przez innego gracza.



Przykład: PATRYK przemieszcza swojego Seniora BEAUDOIN i 3 zbrojnych z BLAYE do CHAROLLES (1. ruch). Zostawia zbrojnego w CHAROLLES, a następnie z pozostałymi wojskami jedzie do L'ÉPERVIER (2. ruch).

Można swobodnie przemieszczać się do niezajętych wiosek (bez Seniora lub wojsk).

Jeśli Senior chce przejść przez wioskę zajęłą przez przeciwnika, musi uzyskać jego zgodę (nawet jeśli są sojusznikami). Dotyczy to żetonów, które kontrolują wioski oraz żetonów, które znajdują się u ich bram, na drodze prowadzącej do nich.

Gracz musi przemieścić swoje żetony do wioski, przez którą chce przejść, a następnie zapytać o zgodę.

- Jeśli ją otrzyma kontynuuje ruch normalnie.

- Jeśli jej nie ma, gracz może wycofać swoje wojska (liczy się to jako nowy ruch) lub zatrzymać się w wiosce na jej wejściu na drodze, którą przyszedł, ale nie może się wycofać zostawiając tutaj swoje wojska! Może ewentualnie zabrać ze sobą wojska, które były już tam obecne podczas ostatniej tury. Wojska mogą walczyć ze sobą ewentualnie podczas fazy **Walki** (**uwaga:** kawalkada nie jest już możliwa, gdyż musiałaby być zadeklarowana na początku fazy ruchów).

Wojska przeciwnych stron, które znajdują się w tej samej wiosce podczas fazy ruchów, nie muszą ze sobą walczyć. Jeśli jednak zechcą, rozpatrywane to będzie podczas fazy **Walki** (6.0).

Jeśli gracz, którego wojska znajdują się w wiosce, do której właśnie przybyły wojska przeciwnika, ma teraz możliwość ruchu (jest jego kolej), to może się poruszyć w dowolnym kierunku, w którym prowadzą drogi z tej wioski. Jednakże nie może się poruszyć drogą, którą właśnie przybyły wojska przeciwnika (chyba, że wyrazi on zgodę lub gracz zagra kartę **Tunel** (10.2).

Senior i jego wojska nie mogą opuścić oblężonego zamku lub oblężonej wioski (6.4), chyba, że uzyskają zgodę oblegającego gracza lub zagrają kartę **Tunel**.

5.1 KONTROLOWANIE WIOSKI

Wioska może być niekontrolowana lub kontrolowana przez jednego gracza. Wioska nie może być kontrolowana przez więcej niż jednego gracza!

Na początku gry większość wiosek jest niekontrolowana. Wioska jest kontrolowana, gdy gracz zajmuje ją przy pomocy swojego Seniora i/lub wojsk.

Ciąg dalszy poprzedniego przykładu: po swoim ruchu PATRYK kontroluje wioski CHAROLLES i L'ÉPERVIER. Nie pozostawił wojsk w BLAYE, więc ją nie kontroluje.



Kilku graczy może mieć w tej samej wiosce swoje wojska i/lub Seniorów, ale pierwszy, który tam przybył kontroluje tę wioskę. Aby to pokazać pierwszy, który przybywa do wioski umieszcza swoje wojska na kwadracie oznaczającym wioskę, a wojska gracz, a który przybył później należy położyć obok wioski na drodze, którą przybył.

Senior bez wojsk może kontrolować wioskę, ale jest podatny na śmierć w wyniku buntów (10.1) i uwięzienie (6.2.4).

Gracz, który kontroluje wioskę może w każdym momencie

zdecydować się na przekazanie kontroli nad wioską innemu graczowi, który ma wojska w tej wiosce.

Jeśli gracz kontrolujący wioskę opuszcza ją, a w tej wiosce jest więcej graczy, gracz kontrolujący decyduje komu przekazać kontrolę.

Gdy tytuł lenny zostaje wykupiony, oznacza to, że lenno jest zarządzane. **Niezajęte wioski w zarządzanym lennie są traktowane jako zajęte przez gracza, który jest właścicielem tego lenna.**

Bez względu na to czy wioska ma zamek lub zostaje ufortyfikowana, zasady kontroli się nie zmieniają. Kontrola fortyfikacji jest związana z kontrolą wioski.

5.2 KAWALKADY

Jeśli gracz chce przejechać przez wioskę innego gracza bez jego zgody może wywalczyć sobie przejście podczas swojej fazy ruchu. Nazywa się to **kawalkadą**. Kawalkady pozwalają graczom na podjęcie walki i dalszy ruch.

Kawalkada może być użyta do:

- wyjścia z zamku lub oblężonego ufortyfikowanego miasta lub
- wyjścia z wioski drogą, która jest zajęta przez wojska przeciwnika lub
- przejście przez wioskę zajęta przez wojska przeciwnika. **Nie można tego zrobić przez zamek lub ufortyfikowane miasto.**

Kawalkady są możliwe wyłącznie dla wojsk złożonych z Rycerzy i Seniorów. Te wojska mogą wykonać kawalkadę, tylko jeśli **mogą po kawalkadzie wykonać jeszcze jeden ruch**.

Wojsko może wykonać kawalkadę tylko na początku swojego ruchu i/lub po pierwszym ruchu (a w przypadku d'ARC po drugim ruchu).

Gracz, którego wojska znajdują się na drodze kawalkady może je przepuścić bez bitwy, ale atakujący mimo to może wywołać bitwę.

Walka jest rozpatrywana **natychmiast**, nie podczas fazy Walki.

Tylko obrońca jest beneficjentem korzyści wynikających z sojuszu (6.0). Oznacza to, że sojusznicy nie mogą zmienić obozu, ale mogą opuścić walkę.

Obrońca w trakcie kawalkady otrzymuje bonus +1 obrażenia do każdej Kości Walki, którą rzuci (6.2).

Przykład: obrońca ma 2 rycerzy i 3 zbrojnych, w sumie 9 PW. Rzuca dwiema kośćmi (6.2). Zadała 3 obrażenia, do których dodaje +2, ponieważ rzucił 2 kośćmi, co daje w sumie 5 obrażeń.

Jeśli wojska, które przeprowadzały kawalkadę wygrały bitwę i przynajmniej 1 Senior w tych wojskach przeżył, muszą dokończyć swój ruch. Gracz nie może zdecydować się na zatrzymanie w wiosce, w której odbywała się bitwa, ale może zostawić w podbitej wiosce rycerzy do jej kontrolowania.

Każdy inny wynik powoduje zatrzymanie kawalkady. Jeśli bitwa zakończy się przegraną, Senior i jego wojska nie mogą więcej się ruszyć w tej turze.

Jeśli gracz zakończy swój ruch w wiosce kontrolowanej przez innego gracza nie może zorganizować kawalkady, będzie mógł podbić wioskę podczas fazy Walki (6.0).

Przykład: SENIOR BEAUDOIN przemieszcza się z 2 rycerzami z BLAYE do CHAROLLES (1 ruch) gdzie organizuje kawalkadę rozpatrywaną natychmiast. Wygrywa walkę bez strat. Niebieski zbrojny jest usuwany z planszy.



BEAUDOIN zostawia jeden żeton swojego RYCERZA w CHAROLLES i kontynuuje swój ruch, jadąc do L'ÉPERVIER z pozostałym żetonem RYCERZA. Jeśli niebieski żeton ZBROJNEGO, który tam się znajduje nie zostanie przemieszczony przez właściciela w jego fazie ruchu, w L'ÉPERVIER odbędzie się bitwa podczas fazy Walki.

6.0 FAZA 6. BITWY

Zgodnie z kolejnością tury gracze mogą deklarować bitwy w wioskach, w których znajdują się wraz z wojskami przeciwnika. Bitwy nie są obowiązkowe. Jeśli gracze nie chcą się atakować, nic się nie dzieje.

Zadeklarowane bitwy są od razu rozpatrywane. Gracz może następnie zdecydować o atakowaniu kolejnego przeciwnika itd.

Uwaga autora: można atakować sojuszników!

Wojska bez Seniora nie mogą deklarować bitew, ale mogą się bronić.

Jeśli więcej niż dwóch graczy jest w jednej wiosce, niektórzy mogą wspólnie walczyć przeciw pozostałym graczom.

Atakujący (ten, którego faza bitwy jest w toku) i obrońca (gracz, który jest celem atakującego) decydują o podziale strat, o możliwości poddania się i kontroli ewentualnych więźniów.

Okazjonalne sojusze są ustalane na początku walki. Senior, który nie uczestniczy w walce od początku, nie może do niej dołączyć w trakcie. Seniorzy w sojuszach z rozsądku mogą zmienić obozy (za wyjątkiem atakującego i obrońcy) do końca rundy. Mogą również wycofać się z walki, ale już później nie mogą do niej dołączyć.

Uwaga autora: w przypadku oblężenia, jeśli sojusznik obrońcy dołącza do przeciwnika otwiera bramy fortyfikacji i tym samym oblegający nie otrzymuje ujemnych modyfikatorów wynikających z ataku na fortyfikacje (6.2.1).

Przykład: FRANEK i PATRYK są związani sojuszem poprzez małżeństwo i obaj mają wojska w BLAYE. ANNA przyprowadza swoje wojska do BLAYE, aby zaatakować PATRYKA. Przekonuje FRANKA do zmiany stron. Łączą swoje Punkty Walki (6.2) i wygrywają z wojskami PATRYKA. Małżonka Seniora FRANKA ginie w bitwie. FRANEK nie jest już związany sojuszem z PATRYKIEM!

6.1 PRZEBIEG BITWY

Bitwa toczy się kilka kolejnych następujących po sobie rund i kończy się gdy:

- jedno z wojsk zostają wyeliminowane lub
- jedno z wojsk się poddały (6.3) lub
- gracze decydują się na przerwanie bitwy (6.3) lub
- 3 kolejne rundy rzutów odbyły się bez strat po obu stronach.

Uwaga autora: gracz, który atakuje gracza znajdującego się w zamku lub ufortyfikowanym mieście może samodzielnie zdecydować o przerwaniu bitwy. Obrońca może wymusić nową bitwę poprzez opuszczenie bezpiecznego schronienia w zamku lub ufortyfikowanym mieście i podjęcie walki w szczerym polu.

6.2 PRZEBIEG RUNDY

Każdy gracz podlicza Punkty Walki (PW):



- 1 PW za każdy żeton **ZBROJNYCH**.
- 3 PW za każdy żeton **RYCERZY**.
- 1 PW za każdego seniora **MĘŻCZYZNĘ**.
- 1 PW za seniora **Kobietę z TYTUŁEM lub d'ARC**.

Suma PW determinuje ilość kości, którymi może rzucać:

- 1 do 6 PW 
- 7 do 12 PW 
- 13 PW lub więcej 

Kobieta **d'ARC** (9.1) automatycznie dodaje +1 . To jest jedyny przypadek kiedy gracz może rzucać 4 kośćmi walki.

Gracze, którzy walczą w sojuszach sumują swoje PW, aby ustalić ilość kości bitewnych, którymi będą rzucać.

6.2.1 MODYFIKATORY ATAKUJĄCEGO

- 1  jeśli obrońca jest w zamku.
- 2  jeśli obrońca jest w ufortyfikowanym mieście.

Te modyfikatory są anulowane przez maszyny oblężnicze (6.4.2). Maszyny oblężnicze uczestniczące w bitwie anulują do 2  modyfikatorów.

Zagranie karty Tunel (10.2.1) przez atakującego anuluje wszystkie modyfikatory !

Modyfikatory nie są brane pod uwagę, jeśli armia atakująca jest w zamku lub ufortyfikowanym mieście i atakuje na zewnątrz.

Przykład: PATRYK zajmuje zamek. Został zaatakowany przez FRANKA wojskami o sile 15 PW, czyli 3 kośćmi walki. Z racji tego, że atakuje zamek otrzymuje modyfikator: -1 kość walki. W rezultacie FRANEK rzuca tylko 2 kośćmi walki.

6.2.2 PRYZYNAWANIE OBRAŻEŃ

Gracze równocześnie rzucają kośćmi i równocześnie zadają sobie obrażenia. Każdy gracz wybiera, które ze swoich żetonów usunąć, ale musi usunąć tak wiele PW ile jest w stanie, zgodnie z otrzymanymi obrażeniami.



Każda kość walki ma dwie ścianki z **jednym** symbolem f, dwie ścianki z **dwoma** symbolami f, dwie ścianki z **trzema** symbolami f.

Każdy symbol f oznacza 1 obrażenie. Jedno obrażenie eliminuje żeton **ZBROJNYCH**, trzy eliminują jeden żeton **RYCERZY** i jedno eliminuje seniora. Żeton **RYCERZY** nie jest eliminowany, jeśli nie otrzyma 3 obrażeń. Jeśli ich otrzyma mniej, nic się nie dzieje.

Trzeba tak przydzielić obrażenia, aby przydzielić ich jak najwięcej. Gracze mogą dowolnie wybrać jako ofiary zbrojnych i rycerzy. Senior nie jest eliminowany, jeśli towarzyszą mu jeszcze jakieś wojska. Jeśli nie ma wystarczająco dużo obrażeń, aby wyeliminować ostatni żeton **RYCERZY**, Seniorowi nic się nie dzieje.

Jeśli gracz wyrzuci wystarczająco dużo obrażeń do wyeliminowania wszystkich wojsk przeciwnika, ale za mało, aby zabić Seniora, Senior **zostaje pojmany** (6.2.4).

Uwaga autora: uwięzienie Seniora nie jest obowiązkowe. Gracz może puścić Seniora przeciwnego gracza wolno. Pozostaje on w wiosce, w której był.

Ciąg dalszy poprzedniego przykładu: FRANEK rzuca 2 kośćmi walki i wyrzuca 1f i 3f = 4 obrażenia. Wojsko PATRYKA broni się (składa się z 2 zbrojnych i 3 rycerzy). PATRYK nie ma wyboru i musi poświęcić 1 żeton **ZBROJNYCH** i 1 żeton **RYCERZY**, aby wyeliminować odpowiednio w PW cztery punkty obrażeń.

Jednak PATRYK również rzuca kośćmi przed otrzymaniem obrażeń. Jego 2 zbrojni i 3 rycerzy mają w sumie 11 PW, czyli 2 kości walki. Wyrzuca on 3f i 2f = 5 obrażeń. FRANEK traci 2 żetony **ZBROJNYCH** i 1 żeton **RYCERZY**.

Po obu stronach zostały wojska i FRANEK nie chce przerywać walki. Zatem rozpoczyna się nowa runda walki.

FRANEK ma tylko 10 PW (15 - 5 strat), zatem rzuca tylko 1 kością

(2 - 1 modyfikator za zamek).

PATRYK ma jeszcze 7 PW (11 - 4 straty), rzuca nadal 2 kośćmi.

Inny przykład: PATRYK został zaatakowany. Jego wojsko składa się z Seniora mężczyzny GAUVAIN, Seniora kobiety bez tytułu BLANCHE, 1 żetonu **ZBROJNYCH** i żetonu **RYCERZY**.

Jeśli jego przeciwnik zada:

- **2 obrażenia:** jedno obrażenie eliminuje żeton **ZBROJNYCH**. Drugie obrażenie jest ignorowane, ponieważ trzeba 3 obrażeń, aby wyeliminować żeton **RYCERZY**. Po tym jak wszystkie wojska zostały weliminowane, obrażenia będą też dotyczyć Seniorów,
- **3 obrażenia:** żeton **RYCERZY** jest eliminowany, ponieważ jest to jedyny sposób, aby ponieść odpowiednią ilość strat w stosunku do otrzymanych obrażeń (jeśli PATRYK miałby 3 żetony zbrojnych i 1 żeton rycerzy, mógłby wówczas poświęcić 3 żetony zbrojnych zamiast żetonu rycerzy). Seniorzy nie otrzymują obrażeń,
- **4 obrażenia:** żetony **ZBROJNYCH** i **RYCERZY** zostają wyeliminowane, a Seniorzy zostają uwięzieni,
- **5 obrażeń:** żetony **ZBROJNYCH** i **RYCERZY** zostają wyeliminowane, tak samo jeden z Seniorów, a drugi trafia do niewoli,
- **6 obrażeń i więcej:** wszyscy seniorzy i wojska PATRYKA zostają wyeliminowane.

6.2.3. BITWY I SENIOR BEZ WOJSK

Jeśli w wiosce znajduje się jeden lub więcej Seniorów kilku graczy, ale bez wojsk, nie dochodzi do bitwy. Kontrola wioski się nie zmienia, zostaje u tego, który tam przybył jako pierwszy.

Tak samo, jeśli w wiosce znajduje się sam Senior i wojska przeciwnika. Tak długo jak wojska nie towarzyszą Seniorowi, nie dochodzi do bitwy. Wojska bez Seniora nie mogą atakować.

Jeśli sam Senior (bez wojsk) zostaje zaatakowany przez innego Seniora z wojskami, ten Senior jest automatycznie brany do niewoli, bez rzucania kośćmi.

6.2.4 JĘNCY



Jak tylko Senior zostaje uwięziony przewraca swój pionek na planszy i umieszcza żeton **WIĘZŃA** na swojej karcie **POSTACI**. Uwięziony Senior nadal wlicza się do limitu 4 seniorów w jednej rodzinie.

Uwięziony Senior znajduje się pod kontrolą gracza, który go uwięził i ten może go przesuwac wraz ze swoimi wojskami.

Senior pozostaje w niewoli tak długo, jak długo zajmuje to samo pole wraz z wojskami i/lub Seniozem, którzy go uwięzili. Uwięziony Senior nie może nigdy zostać zabity przez tych, którzy go uwięzili chyba, że zostanie zagrana karta **Zabójstwo** (10.3).

Więzień może być przekazany przez gracza, który go uwięził innemu graczowi, jeśli ten ma wojska w miejscu, gdzie znajduje się więzień.

Więzień może uciec korzystając z karty **Tunel**, która zostanie zagrana na niego (nawet przez innego gracza). Zostaje uwolniony po zapłaceniu okupu (6.2.4) lub jeśli tak zdecyduje jego strażnik.

Więzień zostaje także uwolniony, jeśli wszyscy żołnierze i/lub Senior, którzy go przetrzymują zostaną zabici i nie zostanie schwytany przez innego gracza.

Uwolniony więzień jest umieszczany w zamku lub w ufortyfikowanym mieście, które kontroluje ten gracz lub jeśli nie ma takiego, w wiosce, w której znajduje się jeden z jego Seniorów lub w pustej wiosce lub kontrolowanej przez innego gracza, ale za jego zgodą.

Uwięziony Senior zachowuje swoje tytuły i powiązane PZ, ale nie może głosować ani kandydować podczas żadnych wyborów.

Podatki związane z jego tytułami mogą być zawsze pobierane.

Jeśli królowa została uwięziona, nie można zagrać żetonu Księcia Dziedzicznego, gdy pojawia się nowy mężczyzna Senior w rodzinie (1.8.1).

6.2.5 OKUPY

Okupy płaci się na początku fazy **Zakupy** (4.0) przed jakimikolwiek zakupami. Okup za uwięzionego Seniora wynosi **2 denary, plus 2 denary** za każdy posiadany przez niego tytuł (13.0). **Przykład: okup za Seniora, biskupa i barona wyniesie 6 denarów.**

Płacenie okupów jest obowiązkowe, jeśli tylko gracz ma wystarczająco dużo denarów, aby opłacić pełen okup!

Jeśli nie ma wystarczającej ilości pieniędzy, musi najpierw uwolnić najważniejszych seniorów (tych, za których okup jest najwyższy). **Gracz-strażnik musi zawsze zaakceptować otrzymywany pełny okup i uwolnić więźnia.**

Można zaproponować mniejszy okup za uwolnienie więźnia, ale wówczas strażnik może odrzucić propozycję i nie musi zwalniać więźnia. Negocjacje w tym przypadku nie wymagają użycia żetonu **DYPLOMACJI**.

Przykład: Senior **FRANKA**, **BAUDOIN** jest więźniem. Jego wartość okupu wynosi 6 denarów. **FRANEK** ma 10 denarów. Może negocjować zapłatę mniejszego okupu, ale strażnik może odrzucić ofertę i wówczas **FRANEK** musi zapłacić 6 denarów za uwolnienie **BAUDOIN**.

Jeśli gracz nie ma wystarczająco dużo pieniędzy, aby zapłacić okup, może skorzystać z nich i dokonywać zakupów.

Uwolniony więzień jest umieszczany w zamku lub wiosce, którą kontroluje ten gracz lub jeśli nie ma takiego w wiosce, w której znajduje się jeden z jego Seniorów lub w pustej wiosce lub kontrolowanej przez innego gracza, ale za jego zgodą.

Przykład: **PATRYK** ma 2 więźniów, którzy należą do **FRANKA**.

ARTHURA - kardynała i biskupa **BLAYE** i królową **ALIENOR**. Okup za **ARTHURA** wynosi 6 denarów, za **ALIENOR** 4 denary. Niestety **FRANEK** ma tylko 8 denarów, co pozwala mu uwolnić tylko **ARTHURA**. Proponuje 8 denarów **PATRYKOWI** za obu więźniów. **PATRYK** akceptuje propozycję i uwalnia obu więźniów.

6.3 KONIEC BITWY

• Jeśli obie strony nadal mają wojska, jedna ze stron może się poddać. Wówczas wszystkie jednostki są ściągane z planszy, a Senior/rzy poddających się wojsk zostają uwięzieni.

• Bitwa kończy się również gdy obie strony decydują się zawrzeć rozejm. Wojska i Seniorzy zostają na swoich miejscach, kontroler wioski się nie zmienia, kontrola nad wioską może być przekazana jako część rozejmu.

• Jeśli Obrońca znajduje się w zamku lub ufortyfikowanym mieście, atakujący sam może przestać atakować. Obrońca jednakże może sprowokować dalsze działania wojenne, opuszczając twierdzę i atakując. W tym przypadku będzie atakującym i straci korzyści wynikające z fortyfikacji.

• Jeśli po obu stronach pozostali tylko Seniorzy lub atakującemu nie został Senior, bitwa również się kończy. Kontrola wioski się nie zmienia.

• Jeśli w trzech kolejnych rundach rzutów nie zostały zadane żadne obrażenia, bitwa się kończy, wojska zostają w wiosce. Kontrola wioski się nie zmienia.

• Bitwa również kończy się jeśli po obu stronach zginęły wojska i Seniorzy. Kontrola wioski jest określona według zasady (5.1).

6.4 OBLĘŻENIA I MACHINY OBLĘŻNICZE



Po rozstrzygnięciu wszystkich swoich bitew, gracz może zadeklarować oblężenie w każdej wiosce gdzie ma wojska, jeśli ta wioska jest kontrolowana przez innego gracza i jeśli jest tam zamek lub ufortyfikowane miasto.

Umieszcza w tym celu 1 żeton **MACHIN OBLĘŻNICZYCH** z symbolem 1 kostki

walki obok swoich wojsk.

W następnej turze po rozpatrzeniu wszystkich bitew, jeśli gracz decyduje się kontynuować oblężenie, obraca żeton na stronę z dwiema kostkami walki.

Każdy gracz ma tylko 2 żetony **MACHIN OBLĘŻNICZYCH**, zatem może jednocześnie prowadzić tylko 2 oblężenia.

Jeśli sprzymierzeńcy jednocześnie oblegają tę samą wioskę, każdy może umieścić 1 żeton **MACHIN OBLĘŻNICZYCH** zwiększając efektywność ataku (zatem sojusze są przydatne podczas oblężeń).



Przykład: **ANNA** doprowadziła swojego Seniora i żeton **RYCERZY** do **L'EPERVIER**, ale obawia się, że te siły nie są wystarczające do ataku ze względu na ujemny modyfikator, jaki otrzyma atakując zamek.

Nie decyduje się na atak tylko na oblężenie. Umieszcza żeton **MACHINY OBLĘŻNICZEJ**, z symbolem jednej kości bitewnej obok swoich wojsk.

Inny przykład: **FRANEK** atakuje zamek, ale po 1 rundzie walki widzi, że ma małe szanse na powodzenie ataku. Decyduje się przerwać walkę i rozpoczyna oblężenie. Umieszcza żeton **MACHINY OBLĘŻNICZEJ** z symbolem jednej kości bitewnej obok swoich wojsk.

6.4.1 EFEKTY OBLĘŻENIA

- Oblężona wioska zostaje pod kontrolą **obleganego gracza**.
- Oblegana wioska i znajdujące się w niej młyny nie przynoszą dochodu.
- **Oblegany** nie może umieszczać w obleganej wiosce nowych wojsk zakupionych podczas fazy **Zakupy**, ale może tam umieścić nowego Seniora (pozyskanego w fazie **Karty**).
- **Oblegający** może umieszczać nowe oddziały w obleganej wiosce.
- Oblegane wojska **nie mogą się ruszyć** bez zgody oblegającego, chyba, że korzystają z karty **Tunel** (10.2.1) lub w wyniku **Kawalkady** (5.2).
- Oblężony gracz lub inny gracz, który ma umowę z obleganym graczem może wprowadzić nowe wojska podczas fazy **Ruchy**. Uważa się, że wchodzi one do fortyfikacji automatycznie.
- **Oblegający** może **plądrować** młyny podczas fazy **Plądrowanie** (6.5).

Oblegany może rozpocząć bitwę, ale traci ochronę wynikającą z fortyfikacji i jego przeciwnik nie otrzymuje ujemnych modyfikatorów. Rozpoczyna się normalna bitwa (6.0).

Oblężenie jest natychmiast przerywane gdy oblegający nie ma Seniora, które je poprowadzi. Oblegający może w każdym momencie zakończyć oblężenie. W tym przypadku wszystkie żetony **Machin Oblężniczych** należy usunąć z planszy.

6.4.2 EFEKTY MACHIN OBLĘŻNICZYCH

Każdy symbol kości widoczny na żetonie **MACHIN OBLĘŻNICZYCH** anuluje 1 ujemny modyfikator atakującego. W związku z tym atakujący z żetonem **MACHIN OBLĘŻNICZYCH** z odsłoniętą stroną przedstawiającą 1 kość walki nie otrzymuje ujemnych modyfikatorów, atakując zamek i ma tylko modyfikator -1 kość walki, atakując ufortyfikowane miasto. Żeton **MACHIN OBLĘŻNICZYCH** przedstawiający 2 kości walki anuluje wszystkie ujemne modyfikatory, nawet przy ataku na ufortyfikowane miasto (6.2.1).

- **Machiny oblężnicze** nie dodają kości walki ani PW wojskom (6.2), służą one tylko do anulowania ujemnych modyfikatorów przy atakowaniu fortyfikacji.
- **Machiny oblężnicze** nie otrzymują obrażeń, są niszczone po przegranej bitwie.

• Jeśli oblężenie jest przerwane, żetony **MACHIN OBLĘŻNICZYCH** należy usunąć z planszy.

Ciąg dalszy poprzedniego przykładu: ANNA zaczęła w poprzedniej rundzie oblężenie L'EPERVIER. Decyduje się zaatakować swoim Seniosem, żetonem **RYCERZY** i żetonem **MACHIN OBLĘŻNICZYCH**. Mimo, że atakuje zamek, nie otrzymuje żadnych modyfikatorów, ponieważ żeton **MACHIN OBLĘŻNICZYCH** anuluje modyfikator atakującego: -1 koszt wynikający z ataku na zamek.

Jeśli w kolejnej turze, ANNA zdecyduje się kontynuować oblężenie, odwróci żeton **MACHIN OBLĘŻNICZYCH** na stronę przedstawiającą rysunek 2 kości. Atakując w kolejnych turach nie będzie miała żadnych dodatkowych bonusów, ponieważ maszyny oblężnicze ich nie dają. Służą one jedynie do anulowania ujemnych modyfikatorów.

6.5 PŁADROWANIE

Po zakończeniu **WSZYSTKICH** bitew, gracze w kolejności tury mogą **plądrować** młyny w kontrolowanych przez siebie wioskach. Gracz otrzymuje **1 denar** za splądrowany młyn. Żeton **MŁYNU** jest odkładany do rezerwy i później można go ponownie kupić.

Wyjątek: w przypadku oblężenia, oblegany nie może plądrować tylko oblegający, bez znaczenia na kontrolę wioski.

Uwaga autora: gracz może też przyjąć strategię spalonej ziemi jeśli obawia się, że wróg przejmie jego terytoria i plądrować swoje młyny!

7.0 FAZA 7. KONIEC TURY

Karty **PLAG** znajdujące się na planszy należy odrzucić (2.3).

Należy sprawdzić warunki zwycięstwa dla każdego gracza:

- 1 PZ ♣ za każdy tytuł lenny obecny w rodzinie (4.3),
- 1 PZ ♣ za tytuł króla (1.8),
- 1 PZ ♣ za tytuł papieża (1.7).

Można wygrać samemu lub w sojuszu z innym graczem.

Jeśli nikt nie wygrał, pierwszym graczem zostaje gracz po lewej stronie aktualnego pierwszego gracza i rozpoczyna się nowa tura.

7.1 ZWYCIĘSTWO W POJEDYNKĘ

Gracz wygrywa sam, jeśli zdobędzie 3 PZ ♣ ♣ ♣ na końcu tury.

Uwaga! Nie można wygrać samemu będąc w sojuszu, wyjątkiem jest gra w trzy osoby, co jest objaśnione potem.

Przykład: gracz może wygrać na końcu tury, jeśli posiada 3 tytuły lenne lub 2 tytuły lenne i tytuł króla lub papieża lub 1 tytuł lenny i tytuł króla i tytuł papieża.

7.2 ZWYCIĘSTWO W SOJUSZU

Sojusz dwóch graczy (poprzez małżeństwo) wygrywa, jeśli na końcu tury mają 4 PZ ♣ ♣ ♣ ♣.

Wygrana w sojuszu jest możliwa tylko w grze minimum 4-osobowej.

Gracz, który jest częścią sojuszu nie może wygrać samodzielnie (wyjątek: gra 3-osobowa, patrz niżej).

Uwaga autora: w grze 3-osobowej, gracze mogą się łączyć w sojusze za pomocą małżeństwa, ale warunki zwycięstwa są zaliczane dla każdego gracza osobno. Czy mamy sojusznika czy też nie, aby wygrać musimy mieć 3 PZ.

7.3 REMISY

Zwycięstwo w pojedynkę jest zawsze ważniejsze niż wygrana w sojuszu.

Jeśli gracze remisują, wygrywa ten kto ma (w kolejności) tytuł króla, potem papieża, potem królowej regentki, potem najwięcej tytułów lennych, potem najwięcej tytułów biskupich, potem najwięcej wiosek.

Przykład: na końcu tury żaden gracz nie jest związany sojuszem. **FRANEK** ma 4 tytuły lenne, **NATALIA** 1 tytuł lenny, **PATRYK** 1 tytuł lenny, a **SABINA** 2 tytuły lenne i tytuł króla. **FRANEK** i **SABINA** mają po 3 PZ. **SABINA** wygrywa, ponieważ ma tytuł króla.

Inny przykład: **FRANEK** i **NATALIA** są sojusznikami. **FRANEK** ma 3 tytuły lenne, **NATALIA** 1 tytuł lenny i tytuł króla. **PATRYK** nie jest w sojuszu i ma 3 tytuły lenne. **FRANEK** jest w sojuszu, zatem nie może wygrać w pojedynkę mimo, że ma 3 PZ. Sojusz **FRANKA** i **NATALII** ma 5 PZ, więc spełnia warunki zwycięstwa w sojuszu. **PATRYK** ma 3 PZ i spełnia zatem warunki zwycięstwa w pojedynkę i to on wygrywa, gdyż zwycięstwo w pojedynkę jest ważniejsze od wygranej w sojuszu.

8.0 DYPLOMACJA

Fief jest grą dyplomacji. Gracze mogą dyskutować ze sobą, wymieniać się pieniędzmi i kartami, planować wspólnie akcje i zawierać sojusze.



Każdy gracz ma 3 żetony **DYPLOMACJI**. W dowolnym momencie gry (nawet podczas rozpatrywania kart **NIESPODZIANKI**) gracz może zagrać żeton **DYPLOMACJI**, aby:

- wymienić jedną lub więcej kart z innym graczem.

Przypomnienie: ilość kart w ręce gracza nie może przekroczyć trzech!

- spowodować prywatną dyskusję z wybranymi przez siebie graczami. W tej sytuacji gracze idą na bok i mogą w tajemnicy wymieniać się kartami i/lub pieniędzmi. Każdy żeton **DYPLOMACJI** umożliwia 3-minutową rozmowę. Dodatkowo żetony można wykorzystać w razie potrzeby do przedłużenia dyskusji. Inni gracze mogą swobodnie rozmawiać w tym czasie, ale nie mogą się wymieniać kartami.

9.0 KARTY NIESPODZIEWANYCH POSTACI

Te karty znajdują się w talii kart **POSTACI**. Można je zagrać w każdym momencie gry za **wyjątkiem fazy Dobrania (2.1)**, w przeciwnieństwie do kart **SENIORÓW**, które można zagrać tylko podczas fazy **Zagrywanie kart (2.4)**.

9.1 D'ARC (1 KARTA)



Kartę **d'ARC** można zagrać na każdą niezamężną kobietę, nawet jeśli należy do innego gracza.

Uwaga autora: **d'ARC** odnosi się do postaci **Jeanne d'Arc**.

Żeton **d'ARC** jest umieszczany powyżej karty kobiety **SENIORA**.

Kobieta **d'ARC** zyskuje następujące możliwości:

- Może wykonać do 3 **ruchów** zamiast 2. Podróżujący z nią wojska, więźniowie i pozostali Seniorzy również są beneficjentami tego bonusu.
- Dodaje **1 koszt walki** we wszystkich bitwach. To jest jedyny przypadek gdy gracz może rzucać 4 kośćmi.
- Daje **1 PW**, niczym mężczyzna Senior.

Kobieta d'ARC nigdy nie może wyjść za mąż.

Jeśli zginie, żeton D'ARC należy odłożyć na swoje miejsce na planszy, a kartę odłożyć na stos kart odrzuconych: **POSTACIE**.

Przykład: FRANEK zagrywa kartę D'ARC na MIREILLE, która od teraz zwie się MIREILLE d'ARC !

9.2 KARDYNAŁ (3 KARTY)



Kartę KARDYNAŁ można zagrać w dowolnym momencie na biskupa. Kartę zamienia się na żeton KARDYNAŁA, który należy położyć nad kartą SENIORA biskupa. Ten Senior natychmiast staje się kardynałem (1.5).

Jeśli umrze, żeton należy odłożyć na swoje miejsce na planszy, a kartę na stos kart odrzuconych.

Uwaga autora: należy pamiętać, że czwarty żeton kardynała jest wyłącznie do kupienia.

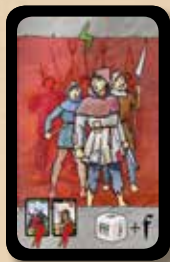
Jeśli w grze jest papież, musi zatwierdzić nowego kardynała, jeśli tego nie zrobi, gracz nie może zagrać karty lub kupić tytułu (1.7).

10.0 KARTY NIEŚPODZIEWANYCH WYDARZEŃ

Te karty są oznaczone symbolem ⚡. Można je zagrać w dowolnym momencie gry poza fazą Dobieranie (2.1).

Pozostałe karty WYDARZEŃ oznaczone są symbolem ♦. Można je zagrać tylko podczas fazy Zagranie kart (2.4).

10.1 BUNT ⚡ (4 KARTY)



Karta **Bunt** może zostać zagrana na każdą wioskę, na którą została zagrana karta:

- podatku: **Ziemijskiego** lub **Dziesięciny** (2.4.4),
- plagi **Głodu** (2.3.2).

Gracz nie może zagrać tej karty, jeśli zainicjował wydarzenie powodujące bunt.

Przykład: gracz opodatkował biskupstwo dziesięciną. Nie może zagrać karty **Bunt**, ponieważ już go zapoczątkował dziesięciną. Może zagrać tę kartę, jeśli to biskupstwo dotknie bunt opierający się na pladze głodu.

Gdy bunt wybuchnie w wiosce, w której obecne są wojska, są one natychmiast atakowane 1 kością walki (możliwe obrażenia od 1 do 4), nawet jeśli nie jest to faza **Bitwy**.

Jeśli więcej niż jeden gracz ma wojska w takiej wiosce, gracz, który zagrał kartę **Bunt** decyduje, którego gracza wojska atakowane są jako pierwsze.

Ujemne modyfikatory wynikające z atakowania zamków i miast nadal są brane pod uwagę. Dowolny gracz może zagrać kartę **Tunel** (10.2.2), aby wspomóc rewoltę i zniwelować modyfikatory. **Uwaga autora:** jeśli żadna kość nie została wyrzucona w wyniku ujemnego modyfikatora, nie zachodzi przypadek +1 obrażenia w wyniku karty **Bunt**.

Bunt nie wpływa na **Brzydką pogodę** (2.3.1).

Kartę **Bunt** można zagrać przed rozpoczęciem bitwy, aby osłabić obrońców przed głównym atakiem.

Na jedną wioskę w tym samym czasie może zostać zagranych więcej kart **Bunt**, nawet przez różnych graczy. Ich efekt się kumuluje i

kości rzuca się w tym samym momencie.

Przykład: 3 karty **Bunt** zostały zagrane na tę samą wioskę, powodując od 3 do 12 obrażeń (3 kości walki to od 0 do 3 obrażeń i bonusowa kość, z której może zostać zadane +1 obrażenie).

Jeśli bunt wyeliminuje wszystkie wojska z wioski:

- wszyscy Seniorzy giną (w tym więźniowie)!
- wszystkie młyny i ewentualny zamek są niszczone. Fortyfikacjom miasta nic się nie dzieje.

Po rozpatrzeniu buntu kartę należy odrzucić.

Przykład: JAN zagrał kartę **Bunt** na wioskę MAZILLES, znajduje się w niej zamek i 2 żetony **ZBROJNYCH**. Atakuje 1 kością ponieważ ma +1 bonus obrażeń, ale ponieważ w wiosce jest zamek, modyfikator wynosi -1, więc Bunt się nie powiódł!

JAN zawarł wcześniej porozumienie z FRANKIEM, który również zagrywa kartę **Bunt** na tę samą wioskę. Efekt 2 kart się kumuluje, co daje: 2 kości walki - 1 kość modyfikatora za atak na zamek = 1 kość walki, +1 bonusowe obrażenie.

JAN rzuca kośćmi i otrzymuje wynik 1+1 = 2 obrażenia. 2 żetony **ZBROJNYCH** są eliminowane, a zamek niszczony.

Biskupi (1.4) i kardynałowie (1.5) mogą próbować powstrzymać bunt (każdy po kolei), jest to opisane w odpowiednich paragrafach.

10.2 TUNEL ⚡ (3 KARTY)



Karta **Tunel** ma wiele możliwych efektów, zależnie od momentu, w którym zostanie zagrana. Te efekty są opisane poniżej. Po rozpatrzeniu karta jest odrzucana.

10.2.1 PODCZAS FAZY RUCH

Zagrana podczas fazy **Ruch**, karta pozwala Seniorowi i jego wojskom i/lub Seniorom, którzy mu towarzyszą na:

- **ucieczkę z obleganych: zamku lub ufortyfikowanego miasta**

Senior i jego wojska uciekają bez walki z obleganej wioski do sąsiedniej wioski. To nie jest dodatkowy ruch, ale pierwszy etap ruchu, który normalnie nie byłby możliwy, po tym mogą wykonać drugi ruch.

- **wykonanie ruchu podczas brzydkiej pogody**

Senior i wojska, które mu towarzyszą, mogą wykonać ruch podczas złej pogody. W to się wlicza ruch, który wykonują, wchodząc lub wychodząc z obszaru objętego brzydką pogodą. Zastosowanie mają normalne przepisy ruchu.

- **ominąć wroga bez walki**

To pozwala na: ucieczkę z wioski drogą, którą przybył wróg, przejście przez wioskę kontrolowaną przez przeciwnika bez jego zgody, bez wykonywania kawalkady (5.2).



10.2.2 PODCZAS FAZY BITWY

Zagranie karty **Tunel** podczas walki pozwala:

• zaatakowanie z tuneli

pozwala atakującemu zamek lub ufortyfikowane miasto na atak bez ujemnych modyfikatorów.

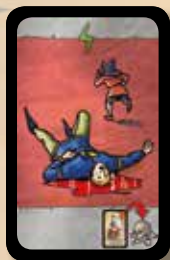
Przykład: ANNA atakuje zamek z 5 PW, co pozwala jej rzucić 1 kością walki minus modyfikator -1 kość za atak na zamek, co daje 0 kości walki. Czyni to atak niemożliwym. Zagranie karty **Tunel**, pozwala zignorować modyfikator -1 kość i zaatakować z 1 kością.

10.2.3 W DOWOLNYM MOMENCIE

Karta **Tunel** może zostać zagrana w dowolnym momencie, aby:

• **Umożliwić ucieczkę więźniowi** - wiezień ucieka bez płacenia okupu (6.2.4). Może uwolnić również innych więźniów obecnych przy jego boku. Uwolniony więzień jest umieszczany w zamku lub wiosce, którą kontroluje ten gracz lub jeśli nie ma takiego w wiosce, w której znajduje się jeden z jego seniorów lub w pustej wiosce lub kontrolowanej przez innego gracza, ale za jego zgodą.

10.3 ZABÓJSTWO ⚡ (1 KARTA)



Zagranie karty **Zabójstwo** pozwala w dowolnym momencie na wyeliminowanie wrogiego Seniora, w tym króla, królową lub papieża! Sukces gwarantowany.

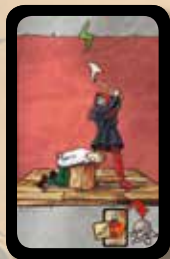
Gracz może wyeliminować Seniora gracza, z którym jest w sojuszu, ale nigdy nie może zabić swojego Seniora.

Gracz, który zagra tę kartę musi wybrać, który z jego Seniorów jest odpowiedzialny za zabójstwo i kładzie na jego karcie znacznik ZABÓJCA (zakrwawiony sztylet).

Zleceniodawcę może osiągnąć sprawiedliwość (10.4).

Po rozpatrzeniu kartę **Zabójstwo** należy odrzucić.

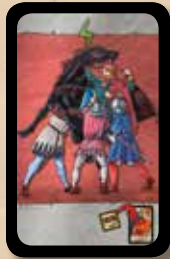
10.4 SPRAWIEDLIWOŚĆ ⚡ (1 KARTA)



Kartę **Sprawiedliwość** można zagrać w dowolnym momencie na Seniora, który zlecił zabójstwo. Sprawiedliwość osiąga zleceniodawcę zabójstwa i jest on ścinany (zabijany, a karta jest odrzucana)!

Tej karty nie można zagrać na króla, królową (w tym regentkę), księcia dziedzicznego lub papieża. **Uwaga autora: to ma być sprawiedliwość!?**

10.5 ZASADZKA ⚡ (1 KARTA)



Karta **Zasadzka** może zostać zagrana **podczas bitwy** przez gracza, który ma przynajmniej jednego Seniora zaangażowanego w bitwę. Może on pojąć od razu wybranego przez siebie Seniora przeciwnika. Jeśli wojska tego gracza, zostają bez dowódcy, nie ruszają się z miejsca (zostają w tym samym miejscu na planszy).

Uwaga autora: jeśli żołnierze zostali sami mogą się tylko bronić nie mogą atakować i nie mogą zrobić zasadzki. Potrzebują dowódcy, którym może być tylko Senior.

11.0 ZASADY DODATKOWE

Gracze mogą wprowadzić do gry dowolne z dodatkowych zasad.

11.1 RELIKWIE

Uwaga: relikwie są częściami ciał świętych (kości, włosy) lub przedmiotami, które do nich należały. Relikwie są potajemnie chronione przez kościół.

Po tym jak wszyscy gracze wybiorą swoje początkowe wioski

należy losowo rozmieścić 5 żetonów RELIKWII w 5 stolicach biskupstw: SIGY, BLAYE, TOURNUS, ST GÉRÔME i BOURG.

Relikwie może przejąć **biskup tytularny biskupstwa, w którym znajduje się relikwia, dowolny kardynał lub papież**. Muszą się udać się do miejsca, w którym znajduje się relikwia.

Jeśli wioska jest kontrolowana lub okupowana przez innego gracza, można przejąć relikwie tylko za jego zgodą.

Każda relikwia ma indywidualną moc opisaną poniżej (11.1.1).

Po odzyskaniu, relikwia może być transportowana przez Seniora, który ją posiada.

Przykład: biskup biskupstwa n°4 może tylko przejąć relikwie, która się znajduje w BOURG.

Senior może sprzedawać lub dać relikwie każdemu z Seniorów obecnych w tej samej wiosce co on, nawet jeśli ten Senior nie jest duchownym. Relikwia w wiosce, w której są tylko żołnierze (Senior, który ją transportował np. zmarł w wyniku zarazy) pozostaje pod kontrolą tych żołnierzy. Relikwia nie może być nigdy zniszczona. Jeśli relikwia zostanie sama w wiosce (np. w wyniku bitwy), pierwszy Senior, który tam dotrze, może ją przejąć.

Moc relikwii nie zależy od tego, który Senior ją posiada. W bitwie, w której uczestniczą sojusznicy, jeśli ostatni Senior gracza, który posiadał relikwie umrze, zostaje ona przekazana Seniorowi gracza, z którym był w sojuszu. **Uwaga autora: radzimy, aby początkujący gracze nie grali z relikwiami.**

11.1.1 MOCE RELIKWII

ŚWIĘTY GRAAL



Święty Graal chroni wojska, które go kontrolują w bitwie, **jeśli są obrońcami**. Wynik obrażeń z rzutów kośćmi jest **redukowany o 1**.

Przykład: Senior wraz z wojskami PATRYKA, który kontroluje **Świętego Graala** został zaatakowany przez FRANKA 3 kośćmi walki. FRANEK wyrzuca 1f, 1f i 3f. **Święty Graal** redukuje te wyniki do 0f, 0f i 2f, co daje w sumie 2 obrażenia.

Ta moc działa tylko, jeśli gracz, który kontroluje Graala nie jest atakującym i nie należy do sojuszu, który atakuje.

Święty kielich, z którego Chrystus pił podczas Ostatniej Wieczerzy, a do którego zebrano jego krew podczas ukrzyżowania.

OCZY ŚWIĘTEJ ROSELINY



Oczy świętej Roseliny pozwalają graczowi przemieścić jedną lub więcej kart plagi **Brzydka pogoda**, które są w grze na końcu fazy **Karty** (2.0).

Należy rzucić kością, aby ustalić nowe biskupstwo, do którego zostanie przesunięta plaga. Jeśli wynik to numer aktualnego biskupstwa lub 6, karta nie jest przesuwana. Jeśli w tym biskupstwie jest już karta **Brzydka pogoda**, nowa karta jest odrzucana.

Święte Księgi: "Po długim okresie suszy deszcz powraca... Wszystko to dzięki procesji z relikwiami Świętej Roseliny de Villeneuve." (Zamek d'Arcs, 1263-1329).

ZAB ŚWIĘTEGO GÉRONCE



Gracz, który kontroluje tę relikwię może ją użyć jeden raz do przywrócenia do życia dowolnego, zmarłego Seniora.

Ta akcja musi być ogłoszona i wykonana zaraz po śmierci Seniora. Relikwia jest odrzucana, a Senior zmartwychwstaje i **zachowuje swoje tytuły**.

Święty Géronce był biskupem misjonarzem z Talco (w pobliżu Sewillii w Hiszpanii), który został uwięziony i zmarł śmiercią męczeńską około końca wieku Apostolskiego, 100 lat po JCH. Jest patronem Bourg, portu Dordogne w północnej części Akwitanii, miasta, z którego pochodzi autor gry Philippe Mouchebeuf.

ŚWIĘTA WŁÓCZNIA



Wojska należące do Seniora, który kontroluje tę relikwię dostają premie **+1 do sumy obrażeń** wyrzuconych na kościach przy każdej bitwie.

Przykład: **MAKS** kontroluje **Świętą Włóczęgę** podczas bitwy, w której rzuca 2 kośćmi. Wyrzuca 1f i 3f, co daje w sumie 4 obrażenia. **Święta Włóczęga** zwiększa obrażenia do 5.

Uwaga autora: jeśli nie jest rzucona żadna kość walki, bonus +1 nie jest przyznawany.

Święta Włóczęga została odnaleziona pod płytą nagrobną w kościele Świętego Piotra w Antioche (Turcja). To odkrycie dokonane w czasie pierwszej krucjaty w 1098 roku wywołało entuzjazm wśród walczących w bitwie przeciw Saracenom.

KOŚĆ ŚWIĘTEJ RADEGUNDY



Gracz, który kontroluje tę relikwię może usunąć jedną lub więcej kart plag **Głód** na końcu fazy **Karty**. Senior nie musi być w tym samym biskupstwie co karta **Głód**.

Gracz, który kontroluje relikwię wybiera którą/e karty **Głodu** chce usunąć. Za każdą kartę rzuca kością K6 i może ją usunąć, jeśli wyrzuci 4, 5 lub 6.

Święte Księgi: cud z owsem... "Próbowała schować się w polu z owsem, który dopiero został zasiany, owies od razu wyrósł, aby ją ukryć". Radegunda Królowa Franków (529-587) ufundowała opactwo Świętego Krzyża w Poitiers.

11.2 MGŁA WOJNY



TYTUŁ ŻETONU GRACZA ŻÓŁTEGO

Wszystkie żetony wojsk graczy są umieszczane na planszy zakryte, aby zasłonić jakie typy jednostek kryją (zbrojni lub rycerze). Gracze nie mogą sprawdzać żetonów kontrolowanych przez przeciwnika przed początkiem bitwy.

Gracze muszą powiedzieć jakie typy jednostek kupują podczas fazy **Zakupy**. Nie muszą ich pokazywać gdy kładą je na planszy.

Uwaga autora: zasada przeznaczona dla doświadczonych graczy.

11.3 OTWARTA DYPLOMACJA

Gra toczy się bez żetonów **DYPLOMACJI**. Gracze mogą dyskutować, wymieniać pieniądze lub karty bez żadnych ograniczeń. **Uwaga autora:** ta zasada znacząco wydłuża czas gry!

12.0 F.A.Q.

Czy gracz, który nie ma pionka i karty Seniora jest eliminowany z gry?

Nie, może kontynuować grę: dobierać karty, zagrywać je, negocjować. Nie może kupić wojsk ani budynków, ponieważ nie może położyć ich na planszy. Jeśli kładzie nowego Seniora, musi go umieścić na niekontrolowanej wiosce, którą wybrał lub na wiosce kontrolowanej przez innego gracza za jego zgodą. Jak tylko zagra nowego Seniora na planszę, może korzystać ze wszystkich zasad gry.

Czy denary graczy są widoczne czy zakryte?

Są widoczne. Jeśli wszyscy się na to zgadzają, można grać z zasłoniętymi pieniędzmi.

Czy przekazanie kontroli nad wioską przeciwnikowi, który ma tam swoje wojska może odbyć się w dowolnym momencie? Czy przeciwnik może przekazać kontrolę nad wioską w późniejszym czasie i czy są jakieś ograniczenia z tym związane?

Przekazanie kontroli może odbyć się w dowolnym momencie (efekt niespodzianki), bez żadnych ograniczeń.

FAZA 1. SŁUCHAJCIE, SŁUCHAJCIE!

Czy można zerwać sojusz?

Nie bezpośrednio. Jeżeli ktoś chce zerwać sojusz musi unieważnić małżeństwo (przez papieża 1.6) lub doprowadzić do śmierci współmałżonka

Czy można zaatakować sojusznika? Odebrać mu zamek, miasto i/lub tytuł z nimi powiązany i zamordować?

Oczywiście, ale sojusz będzie trwał tak długo, jak będzie trwało małżeństwo (sojusz zakończyć może tylko śmierć współmałżonka lub papież przez unieważnienie)!

Czy można zawierać małżeństwa w grze 3-osobowej?

Tak, ale w grze 3-osobowej można wygrać tylko w pojedynkę, nawet jeśli jest się w sojuszu. Zatem jedyną korzyścią małżeństwa jest dziedziczenie tytułu współmałżonka lub zostanie królową regentką.

Czy można nie uczestniczyć w głosowaniu?

Tak, wystarczy położyć swój żeton głosowania **PRZECIW** lub nie kłaść go wcale.

W jaki sposób brane są pod uwagę w czasie głosowania żetony PRZECIW?

Podczas głosowania pod uwagę są brane tylko żetony głosowania **ZA**, służą do określenia większości. Żetony głosowania **PRZECIW** są ignorowane.

Gdy Senior zostaje kardynałem lub papieżem zachowuje swoje inne tytuły kościelne?

Tak.

Czy Senior może mieć kilka tytułów biskupich lub kardynalskich?

Nie, ale kardynał tak jak i papież muszą być obowiązkowo biskupami, papież może być również kardynałem.

Czy królowa przynosi 1 PZ, szczególnie jeśli jest regentką?

Nie, w żadnym przypadku.

Czy małżeństwo królewskie może być anulowane przez papieża?

Tak, na prośbę jednego ze współmałżonków (króla lub królowej), ale tylko jeśli w grze nie ma księcia dziedzicznego. Jeśli jest, oznacza to, że małżeństwo zostało skonsumowane i nie może zostać anulowane!

Czy pomiędzy deklaracją kandydatów, a głosowaniem można zagrać żeton Dyplomacji i kartę Niespodzianki?

Tak, to są dwa różne działania.

FAZA 2. KARTY

Czy można zagrać kartę NIESPODZIANKI podczas fazy Odrzucania kart?

Tak, można ją użyć zamiast odrzucać.

Czy można zagrać kartę NIESPODZIANKI podczas fazy Dobierania kart?

Nie.

Wszystkie karty **POSTACI** zostały dobrane, na stosie kart odrzuconych znajduje się kilka kart **SENIORÓW**, ponieważ ich postacie umarły. Czy mogą dobrać kartę ze stosu kart odrzuconych?

Gdy gracz chce dobrać kartę **POSTACI**, a odpowiednia talia jest pusta należy utworzyć nową talię kart tasując odpowiedni stos kart odrzuconych.

Uwaga autora: odrzucone karty **SENIORA** (zmarłe postacie), które wracają w ten sposób do gry reprezentują innego Seniora, który nosi to samo nazwisko!

Chciałbym zagrać kartę KARDYNAŁA, co się dzieje, gdy papież mi odmówi?

Ta karta nie może zostać zagrana, papież musi wyrazić zgodę, jeśli jest w grze.

Czy karta NIESPODZIANKI może przerwać rozpatrywanie innej karty NIESPODZIANKI?

Nie, pierwsza karta zagrana musi być rozpatrzona w całości przed tym jak zostanie zagrana inna karta.

Jeśli książę dziedziczny umrze czy mogę mieć nowego?

Tak, zgodnie z zasadami dotyczącymi pojawiania się księcia dziedzicznego w grze.

Co się dzieje, gdy po śmierci ostatniego Seniora w rodzinie jego współmałżonek posiada już 2 tytuły lenne?

Dziedziczący współmałżonek może przekazać członkowi swojej rodziny jeden ze swoich tytułów (zgodnie z 4.3.1), a potem przejąć tytuł lenny zmarłego współmałżonka. Jeśli jest to niemożliwe, tytuł zostaje w rodzinie zmarłego. Dziedziczenie tytułu nigdy nie dotyczy rodziny żyjącego współmałżonka.

FAZA 3. DOCHODY

Jeśli utytułowany Senior nałożył podatek i umarł (zabójstwo, bunt lub sprawiedliwość) lub traci swój tytuł (ekskomunika osób duchownych), gdzie idą pieniądze z podatków?

Podatek jest związany z tytułem, jeśli tytuł zostaje w rodzinie gracza (dziedziczenie) podatek jest pobierany normalnie, w pozostałych przypadkach jest anulowany.

FAZA 4. ZAKUPY

Co się dzieje, gdy chcę coś kupić, ale nie ma już wolnych żetonów?

Wówczas zakup po prostu nie jest możliwy. Dotyczy to wszystkich żetonów, które można kupić: młyny, zamki, maszyny oblężnicze, rycerze i zbrojni, a także jednego tytułu kardynalskiego, który można kupić. Taka sytuacja ma często miejsce w przypadku młynów, należy w nie inwestować, gdy tylko się da!

Król zgodził się na redukcję kosztu zakupu tytułu lennego do 0 denarów, ale wymaga w zamian 2 denarów i kontroli nad wioską. Czy ma prawo tak postąpić? Tak, każda forma targowania się i handlu jest dopuszczalna. Zawsze można odmówić i zapłacić cały koszt!

Czy gracz, który nie ma Seniora na planszy, ani wojsk może dokonywać zakupów (nie jest obecny w żadnej wiosce)?

Nie może kupić ani wojsk ani budynków.

FAZA 5. RUCHY

Na polu przez, które chcę przejść znajdują się jednostki wielu graczy. Kogo mam poprosić o pozwolenie na przejście?

Pole jest kontrolowane przez jednego gracza (jego żetony znajdują się na tym polu), żetony pozostałych graczy są położone na drogach prowadzących do wioski. Obowiązkowo należy zapytać o pozwolenie na przejście gracza, który kontroluje wioskę, ale również tych graczy, których jednostki znajdują się na drogach, które chcemy przemierzyć. Jeśli nie otrzymamy takiej zgody, przejście nie jest możliwe. W takiej sytuacji trzeba zrezygnować z ruchu lub skorzystać z karty Tunel. Można też wykonać kawalkadę.

Czy można zadeklarować kawalkadę, stoczyć bitwę i zostać w tym miejscu?

Nie, po stoczeniu bitwy wynikającej z kawalkady należy obowiązkowo kontynuować ruch jeśli jest to możliwe. Można za to zostawić część swoich wojsk w tym miejscu.

Czy można stoczyć bitwę wynikającą z kawalkady na polu gdzie kończymy ruch?

Nie, taka bitwa odbędzie się w trakcie fazy Bitwy.

Czy można wykonać kawalkadę, wyjeżdżając z zamku lub obleganego miasta?

Tak, wojska wyjeżdżające (tylko Seniorzy i rycerze) w ramach kawalkady stacją bitwę z oblegającym. W razie zwycięstwa wojska opuszczają zamek i przemieszczają się do sąsiedniej wioski.

Czy dla większej przejrzystości przemieszczania wojsk można przesunąć jednostki, które były na drogach w kierunku wioski na końcu tury?

Tak.

Czy Senior, który wyniku odmowy na przejazd został u bram wioski i w następnej turze chce odjechać tylko z częścią wojsk (zostawić część na miejscu), może tak zrobić?

Tak, jedynie odmowa przejścia obliguje do odjechania ze wszystkimi swoimi wojskami. Można zostawić wojska, aby zablokować lub opóźnić wroga.

Czy wojska obecne w wiosce przed fazą 5 mogą wyjechać dowolną drogą bez pozwolenia innych graczy, którzy mają wojska obecne w wiosce?

Tak, jeśli wojska są obecne w wiosce przed fazą ruchu (i ewentualnie zostały zakupione nowe jednostki) mogą opuścić wioskę bez pytania o pozwolenie innych graczy, którzy mają wojska w tej wiosce. Koabitacja daje dostęp do wszystkich dróg prowadzących do tej wioski. Należy oczywiście zapytać o zgodę gracza, który ma wojska na przemierzanej drodze, a które przybyły tam w tej turze.

FAZA 6. BITWY

Czy Senior bez wojsk walczy z wojskami przeciwnika z siłą 1 PW rzucając 1 kością walki?

Nie. Senior, bez wojsk jeśli trafi na przeciwne wojska podczas fazy Walki, natychmiast jest pojmany.

Czy jeśli atakujący nie ma więcej zaangażowanych Seniorów, ale mają ich gracze związani z nim sojuszem okazjonalnym bitwa jest przerywana?

Nie, Seniorzy zaangażowani jako sojusznicy mogą kontynuować bitwę.

Wojska tego samego gracza przybywają do wioski dwiema różnymi drogami i zatrzymują się przy 2 różnych wejściach do wioski. Jak zarządzać tymi wojskami?

W czasie bitwy wszystkie wojska jednego gracza obecne w wiosce są regrupowane (wszystkie muszą uczestniczyć w bitwie). Po jej zakończeniu, wojska, które przybyły są umieszczane u granic wioski, jeśli gracz nie przejął nad nią kontroli.

13.0 POJĘCIA

Kontrola (5.1): wioska, w której znajduje się Senior lub wojska gracza jest przez niego kontrolowana. Pusta wioska w zarządzanym lennie jest kontrolowana przez gracza, który posiada tytuł lenny.

Rodzina: Seniorzy gracza (maksymalnie 4). Uwaga, małżonek zawsze pochodzi z innej rodziny (kontrolowanej przez innego gracza)!

Fortyfikacje: zamki i ufortyfikowane miasta. Termin miasta i ufortyfikowane miasta oznaczają to samo.

Zarządzany (4.3): oznacza biskupstwo lub lenno, którego tytuł został przyznany.

Tytuł (1.2): utytułowany Senior, jest to Senior, który posiada przynajmniej jeden tytuł lenny (książę, hrabia, baron) lub jeden tytuł kościelny (biskup, kardynał, papież) lub jeden tytuł królewski (król, królowa, książę dziedziczny). D'Arc nie jest traktowane jako tytuł.

Wojska (4.1): żetony ZBROJNYCH i RYCERZY.

- **Autor:** Philippe Mouchebeuf.
- **Projekt:** Philippe Mouchebeuf, Olivier Chanry, Thierry Matray, Franck Saverys, Maximilien Da Cunha, Uwe Eickert.
- **Dyrekcja artystyczna & PAO:** Olivier Chanry.
- **Redakcja zasad:** Uwe Eickert, Thierry Matray, Olivier Chanry.
- **Ilustracje i projekt graficzny:** Pudelko; Stéphane Poinot. Karty; Patrick Dallanegra. Plansza; Yann Rodolphe. Żetony & piktogramy; Emmanuel Bourdelais & Elise Catros.
- **Testy & korekta:** Vincent Blanchet, Maxence Voleau, Ludovic Marc, Samuel Bouchet, Anthony Loizeau, Guillaume Rousselot, Ronan Kerivin i les Ludopathes, Etienne Hemmerding, Vincent Cleux, Jérôme Péricat, Yoann Matray, Sophie Alexis, Olivier G., Sabine Saverys. Dziękujemy Maison des jeux de Nantes. Ivano Brindisi, Jay Christensen, Mark Davis, Richard A. Edwards, Simone Ferrari, Alvin Gunkel, Paul Hendricks, Mats Karlöf, Kurt Keckley, Rölof Konijnenberg, Larry 'Joe' Kopen, James LaRue, Jeremiah May, Mike Mihalas, 'the Mowrys', Njal Nordmark, Øyvind Ølberg, James Palmer, John Parker, Dallas Petersen, Grant Rodiek, Cody Sayre, Dexter Thompson, Jim Toland.

«Serdecznie podziękowania dla Les Kalbargots: David, Yannick i Alain za wsparcie; François i Jean-François du Relais Descartes de Bordeaux; Laurent S. i wszystkim przyjaciółom z Bordeaux i okolic za udział w testach; Jason (dla niego dodałem 2 kobiety: Aliénor i Guenièvre!), Guillaume, Fabrice i wszystkim z grupy pasjonatów; Bruno S., Yosh de Toulon za ich cenne rady; Faycal L. i jego przyjaciółom spotkanym podczas festiwalu w Cannes, Toulouse, Lille, Parthenay i Libourne za ich wsparcie.» **Philippe Mouchebeuf**

INDEX

• Anulowanie małżeństwa.....	1.7 – Papież
• Atakujący (modyfikator) ...	6.2.1
• Biskupstwo	strona 3, 1.4
• Brzydka pogoda (karta)	2.3.1
• Bunt (karta)	10.1
• D'ARC.....	9.1
• Dobieranie kart.....	2.1
• Dyplomacja	8.0, 11.3
• Dziesięcina	2.4.6
• Ekskomunika	1.7- Papież
• Głosowanie.....	1.3
• Głód (karta).....	2.3.2
• Kardynał	1.5, 9.2
• Kardynał (zakup).....	4.4
• Karty (dobieranie)	2.2
• Kawalkada	5.2
• Kontrola wioski.....	5.1
• Kości walki	6.2
• Król.....	1.8
• Królowa.....	1.8.1
• Książę dziedziczny.....	1.8.2
• Lenno	strona 3
• Lenno (tytuł)	4.3
• Maszyny oblężnicze.....	6.4.2
• Małżeństwo	1.1
• Małżeństwo (anulowanie) ...	1.7 – Papież
• Mgła wojenna (opcja)	11.2
• Miasto	4.3
• Młyny	4.2
• Niespodzianka (karta)	9.0, 10.0
• Oblężenia.....	6.4
• Obrażenia	6.2.2
• Okupy.....	6.2.5
• Piękna pogoda (karta)	2.4.3
• Plądrowanie.....	6.5
• Podatek	2.4.4
• Podatek ziemski	2.4.5
• Podatki	3.0
• Relikwie (opcja).....	11.1
• Remis (zwycięstwo).....	7.3
• Ruchy.....	5.0
• Rycerze	4.1
• Samotne (zwycięstwo)	7.1
• Senior (karta)	2.4.1
• Sojusz (wygrana w)	7.2 (nie w 3 osoby)
• Sojusze.....	1.1
• Sprawiedliwość (karta)	10.4
• Stolica	strona 1
• Tunel (karta).....	10.2
• Udane zbiory (karta).....	2.4.2
• Uniki.....	10.2.1, 10.2.3
• Walki	6.0
• Wybory	1.3
• Wybory biskupów.....	1.4
• Wybory króla	1.8
• Wybory papieża	1.7
• Wydarzenie(karty).....	2.4.2, 2.4.3, 2.4.4, 10.0
• Więżniowie.....	6.2.2, 6.2.4
• Zabójstwo	10.3
• Zakupy	4.0
• Zamki.....	4.2
• Zaraza (karta).....	2.3.3
• Zarządzane	1.4.1, 4.3
• Zasadzka	10.5
• Zbrojni	4.1
• Zwycięstwo	7.1, 7.2.



Rev. 2015

Hobbitry.eu
ul. Jagiellońska 50 a
33-300 Nowy Sącz
info@hobbitry.eu
www.hobbitry.eu
facebook/Hobbitrypl

