



Autor: Marc André  
Ilustracje: Claire Conan

# Middle-Ages

Jesteś seniorem na swoich ziemiach lennych, a przyszłość twojego lenna jest teraz w twoich rękach. Czy będziesz łaskawym Lordem, który buduje mury obronne i chroni swoje wioski? Czy rozwiniesz rolnictwo dbając o pola i wznosząc młyny? A może staniesz się pobożnym, budującym kościoły Panem? Może wolisz ucztować w wystawnych pałacach... A może pójdziesz na wojnę, rekrutując wojsko w swoich koszarach? Rozwijaj swoje ziemie według własnego wyobrażenia i zostań najbogatszym Lordem.



## Cel Gry

Stań się najbogatszym graczem na koniec szesnastej rundy.

## Komponenty

W każdym z 5 kolorów gracza:



1 Plansza Lenna



1 znacznik Lorda



1 znacznik Zwiadowcy



84 Kafelki Fabuły ponumerowane od 1 do 23 i podzielone na dwa stosy, jeden zawierający 52 kafelki (z niebieskim rewersem) oraz drugi składający się z 32 kafelków (z pomarańczowym rewersem). W grze występuje 8 różnych typów Kafelków Fabuły, każdy reprezentujący Posiadłość na twojej Planszy Lennej.



Pole  
(x14)



Młyn  
(x13)



Wioska  
(x12)



Mury Obronne  
(x11)



Targ  
(x10)



Koszary  
(x9)



Kościół  
(x8)



Pałac  
(x7)

112 żetonów Monet:



8 żetonów Fabularnych



8 żetonów Specjalnej Monety



15 kart Wydarzeń



40 Monet  
(o wartości 1)



18 Monet  
(o wartości 5)



36 Rubinów  
(o wartości 10)



18 Diamentów  
(o wartości 50)

# Przygotowanie Gry

W rozgrywce dla 4 lub 5 graczy, połącz stos 32 Kafelków Fabuły (pomarańczowy rewers) obok pola gry. W rozgrywce dla 2 lub 3 graczy, odłóż je z powrotem do pudełka, nie będziesz ich potrzebował.

- A** ♦ Potasuj 52 Kafelki Fabuły (niebieski rewers) i utwórz stos stroną z liczbą do góry (z praktycznych powodów, możesz utworzyć kilka stosów, ale zawsze dobieraj kafelki z jednego stosu, aż do wyczerpania, zanim przejdziesz do kolejnego).
- B** ♦ Dobierz tyle Kafelków Fabuły ilu jest graczy, plus jeden (na przykład 4 Kafelki w rozgrywce dla 3 graczy) i umieść je w poziomym rzędzie pośrodku stołu, bez odwracania ich.

- ♦ Ułóż kafelki w kolejności rosnącej, według liczb; najmniejsza liczba po lewej stronie, największa liczba po prawej. Następnie odwróć je.
- ♦ Powtórz to dla 3 kolejnych rzędów, umieszczając je jeden pod drugim, tak by razem zostały ułożone 4 rzędy, nie zapominając o układaniu ich w rosnącej kolejności.

- C** ♦ Potasuj Karty Wydarzeń, dobierz 4 i umieść je odkryte poniżej dolnego rzędu. Pozostałe karty odłóż z powrotem do pudełka, nie będą używane w tej rozgrywce.

- D** ♦ Każdy gracz wybiera kolor i bierze Planszę Lenna oraz znaczniki Lorda i Zwiadowcy w wybranym kolorze.

- ♦ Wybierz kolejność gry na pierwszą rundę losując po kolei znaczniki postaci Zwiadowców w kolorze graczy. Następnie, w ustalonej kolejności, każdy gracz umieszcza swój znacznik Lorda na pustym Kafelku Fabuły, w górnym rzędzie (na każdym Kafelku może znajdować się tylko jeden Lord).

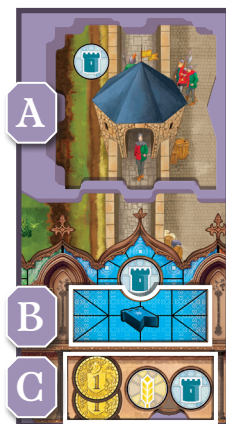


# ❖ Wojgrzywka ❖

- 1 ♦ Odrzuć pusty Kafelek Fabuły z rzędu, w którym umieszczone są znaczniki Lordów.
- 2 ♦ Kolejność tur wyznacza pozycja znacznika Lorda w rzędzie, od lewej do prawej strony. Gracz, którego znacznik Lorda znajduje się najbardziej po lewej, rozgrywa swoją turę jako pierwszy.
  - ♦ W swojej turze, wykonaj poniższe akcje w następującej kolejności:
    - ❖ Natychmiast przesun swojego Lorda na pusty Kafelek Fabuły w rzędzie poniżej. (W 4., 8. oraz 12. rundzie, umieść go w górnym rzędzie. 16. runda jest rundą finałową, więc nie przesuwaj swojego Lorda.)
    - ❖ Weź Kafelek Fabuły, z którego zabrałeś swojego Lorda i umieść go nad Posiadłością tego samego rodzaju na twojej Planszy Lenna A.

**Uwaga:** każda z 8 kolumn na twojej Planszy reprezentuje Posiadłość, powyżej której będziesz umieszczać wszystkie powiązane z tą Posiadłością Kafelki Fabuły. Wszystkie Posiadłości mają swój Specjalny Efekt oraz generują Dochód.

- ❖ Wykonaj Specjalny Efekt B. Wszystkie Specjalne Efekty są unikatowe i zostały opisane na stronie 4.
- ❖ Odbierz Dochód C. Odbieranie Dochodu przebiega w ten sam sposób: zarabiasz wskazaną sumę (2 lub 3 Monety), za każdy kafelek w tej Posiadłości oraz w każdej innej wskazanej Posiadłości.



**Przykład:** masz dwa Kafelki Murów Obronnych A i umieszczasz swój pierwszy Kafelek Wioski B. Każdy Kafelek Wioski i Murów Obronnych na twojej Planszy Lenna zapewnia ci 2 Monety C. Otrzymujesz w sumie Dochód w wysokości  $2 \times 3 = 6$  Monet.



- 3 ♦ Kiedy wszyscy Lordowie zostaną przesunięci do następnego rzędu, uzupełnij pusty rząd, dobierając kafelki i układając je w rosnącej kolejności, przed ich odkryciem.
  - ♦ Zignoruj ten krok od 13. rundy i na kolejne, ponieważ rzędy na ostatnie 3 rundy będą już odkryte.

**Uwaga:** zalecamy wyznaczyć jednego gracza, by ten uzupełniał puste rzędy przez całą rozgrywkę.

- ♦ Jeżeli stos Kafli Fabuły jest pusty:
  - ❖ W grze 3 osobowej: potasuj odrzucone kafelki i utwórz nowy stos.
  - ❖ W grze 4 osobowej: zastąp go stosem 32 kafelków z pomarańczowym rewersem.
  - ❖ W grze 5 osobowej: zastąp go stosem 32 kafelków z pomarańczowym rewersem. Kiedy stos będzie pusty, potasuj wszystkie odrzucone kafelki (z niebieskimi i pomarańczowymi rewersami) i utwórz nową talię.

- 4 ♦ Na koniec 4., 8., 12. oraz 16. rundy, zastosuj efekt leżącej najbardziej po lewej Karty Wydarzeń, następnie obróć tę kartę. Karty Wydarzeń opisane są na stronie 8.



# Opis Posiadłości

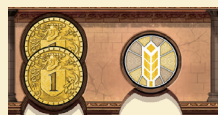
*Pamiętaj: zastosuj Specjalny Efekt Posiadłości w całości, zanim odbierzesz jej Dochód. (Może to mieć wpływ na Wioskę, Kościół albo Pałac.)  
Jeżeli Specjalny Efekt nie może być zastosowany, po prostu odbierz Dochód.*



**Pole**



**Efekt:** otrzymujesz 1 Monetę za każdy symbol Rolnika ze wszystkich Kafelków Fabuły na twojej Planszy Lenna.



**Dochód:**

otrzymujesz 2 Monety za każdy Kafelek Pola na twojej Planszy Lenna.



**Młyn**

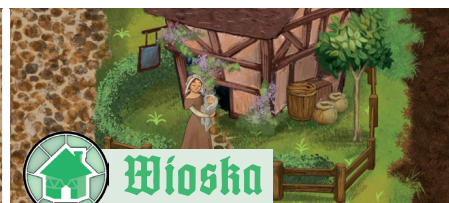


**Efekt:** wszyscy gracze z mniejszą liczbą Młynów od ciebie, muszą dać ci 2 Monety.

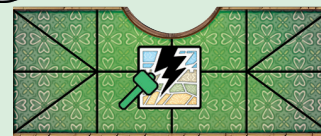


**Dochód:**

otrzymujesz 2 Monety za każdy Kafelek Młyna na twojej Planszy Lenna.



**Wioska**



**Efekt:** wybierz Kafelek Fabuły z twojego Cmentarza (zob. str. 5) i umieść go na swojej Planszy Lenna bez aktywowania jego efektu.



**Dochód:**

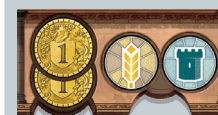
otrzymujesz 2 Monety za każdy Kafelek Wioski i Murów Obronnych na twojej Planszy Lenna.



**Mury Obronne**



**Efekt:** umieść znacznik twojego Zwiadowcy na dowolnym, odsłoniętym Kafelku Fabuły, w dowolnym rzędzie, innym niż ten, w którym znajduje się twój Lord (wliczając te nad Lordem), aby go zarezerwować. Inni gracze nie mogą umieścić tam swoich Lordów.



**Dochód:**

otrzymujesz 2 Monety za każdy Kafelek Pola i Murów Obronnych na twojej Planszy Lenna.



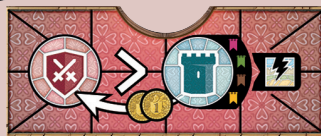
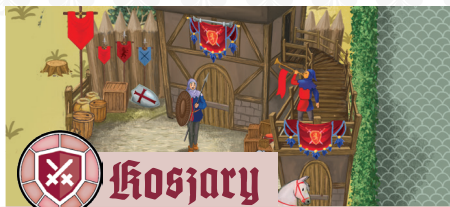
**Uwaga na temat Murów Obronnych:** możesz umieścić swojego Lorda na innym Kafelku Fabuły, niż ten który zarezerwowałeś. Kiedy umieścisz w tym rzędzie swojego Lorda, zabierz znacznik swojego Zwiadowcy.



**Efekt:** otrzymujesz 1 Monetę za każdy symbol Skrzyni  ze wszystkich Kafelków Fabuły na twojej Planszy Lenna.



**Dochód:** otrzymujesz 2 Monety za każdy Kafelek Młyna i Targu na twojej Planszy Lenna.



**Efekt:** atakujesz wszystkich graczy, którzy mają mniej Kafelków Murów Obronnych niż ty masz Kafelków Koszar. Zaatakowani gracze umieszczają swój górny kafelek z najbardziej po lewej wysuniętego rzędu Planszy Lenna, na **Cmentarzu** i dają ci 2 Monety.



**Dochód:** otrzymujesz 2 Monety za każdy Kafelek Wioski i Koszar na twojej Planszy Lenna.



**Efekt:** umieść Żeton Specjalnej Monety w jednym z wolnych slotów pod twoją Planszą Lenna (w każdym slotcie może znajdować się jeden Żeton Specjalnej Monety). Za każdym razem gdy odbierasz Dochód z tej Posiadłości, otrzymujesz jedną Monetę więcej za Kafelek Fabuły tej Posiadłości.



**Przykład:** wybierasz, by położyć Żeton Specjalnej Monety w twojej Posiadłości - Wiosce. Dochód z tej Posiadłości wynosi teraz jedną Monetę więcej za Kafelek Wioski i Murów Obronnych na twojej Planszy Lenna.



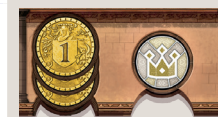
**Dochód:** otrzymujesz 3 Monety za każdy Kafelek Kościoła na twojej Planszy Lenna.



**Efekt:** wybierz jeden z Żetonów Fabularnych i umieść go w wolnym slotcie pod twoją Planszą Lenna, pod Posiadłością, na której nie ma nadrukowanego symbolu z żetonu (w każdym slotcie może znajdować się jeden Żeton Fabularny). Żeton Fabularny dodaje do tej Posiadłości jeden rodzaj Kafelków Fabuły, który zapewni ci Dochód.

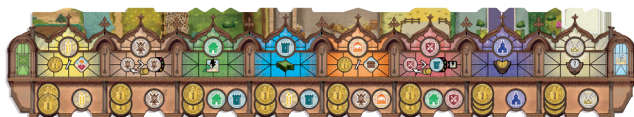


**Przykład:** wybierasz Żeton Fabularny Pola, którego nie możesz dodać do Posiadłości Pola ani Murów Obronnych, ponieważ te Posiadłości posiadają już ten symbol.



**Dochód:** otrzymujesz 3 Monety za każdy Kafelek Pałacu na twojej Planszy Lenna.

**Cmentarz:** kiedy Kafelek Fabuły zostaje zniszczony w czasie gry (z powodu efektu Kafełka Koszarów albo Karty Wydarzenia), gracz którego to dotyczy, umieszcza go po prawej stronie, obok swojej Planszy Lenna. Obszar ten nazwany jest **Cmentarzem**. Kafelki Fabuły z Cmentarza nigdy nie trafiają ponownie do stosu, z którego dobiera się kolejne kafelki. Mogą być jedynie umieszczone na powrót na Planszy Lenna gracza, dzięki efektowi Wioski.



## Przykład Pierwszej Tury w Hojgrycie dla 3 Graczy

- 1** ♦ Różowy gracz został wyznaczony na Pierwszego Gracza. Począwszy od niego, każdy gracz umieszcza swojego Lorda na pustym kafelku, w górnym rzędzie.



- ❖ Różowy gracz wybiera kafelek
- ❖ Niebieski gracz wybiera kafelek
- ❖ Zielony gracz wybiera kafelek

- 2** ♦ Pusty kafelek w górnym rzędzie jest odrzucany.



- 3** ♦ Niebieski zajmuje miejsce najbardziej po lewej, więc rozpoczyna i jako pierwszy umieszcza swojego Lorda na kafełku , w rzędzie poniżej.



- 4** ♦ Następnie bierze kafelek , i umieszcza go nad swoją Planszą Lenna i stosuje jego Efekt Specjalny oraz Dochód.



### ❖ Efekt Specjalny:

nie posiadając jeszcze symbolu Rolnika , Efekt Specjalny nie ma zastosowania.



❖ **Dochód:** gracz otrzymuje 2 Monety za swój kafelek .



- 5** ♦ Zielony zagrywa jako następny, umieszcza swojego Lorda na trzecim kafełku, w rzędzie poniżej: .



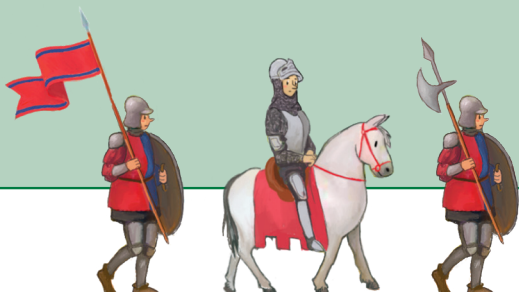
- 6** ♦ Umieszcza kafelek , nad swoją Planszą Lenna i stosuje jego Efekt Specjalny oraz Dochód.



❖ **Efekt Specjalny:** pozwala mu na umieszczenie swojego Zwiadowcy. Wybiera w tym celu kafelek , w trzecim rzędzie, rezerwując go dla siebie.



❖ **Dochód:** gracz otrzymuje 2 Monety za swój kafelek .





- 7 ♦ Kolej na Różowego, który umieszcza swojego Lorda na pierwszym kafelku drugiego rzędu:



- 8 ♦ Gracz umieszcza kafelek nad swoją Planszą Lenna i stosuje jego Efekt Specjalny oraz Dochód:



❖ **Efekt Specjalny:** Różowy atakuje wszystkich graczy, którzy mają mniej niż on ma . Ponieważ Różowy ma tylko jeden , jego celem są tylko gracze, którzy nie mają żadnych , tzn. Niebieski gracz. Niebieski musi dać 2 Monety Różowemu oraz umieścić swój jedyny Kafelek na Cmentarzu.

❖ **Dochód:** Różowy otrzymuje 2 Monety za swój kafelek .



- 9 ♦ Pierwsza tura dobiegła końca. Zielony, który został wybrany, by układać kolejne rzędy, dobiera 4 nowe Kafelki Fabuły i wykłada je zgodnie z numerami na ich rewersach przed ujawnieniem ich.



- 10 ♦ Drugą turę rozpoczyna Różowy. Pusty kafelek zostaje odrzucony. Różowy i Niebieski nie mogą umieścić swoich Lordów na kafelku , który jest zarezerwowany dla Zielonego, przez jego Zwiadowcę.

## ❖ Koniec Gry ❖

Gra kończy się w 16. turze, po tym jak efekt ostatniej 4. Karty Wydarzenia zostanie zastosowany, a karta zostanie odwrócona na stronę zakrytą.

**Ważne:** każdy gracz traci 10 Złotych Monet za każdą z Posiadłości, nad którą nie posiada przynajmniej jednego Kafelka Fabuły.

Każdy gracz sumuje zdobyte Monety. Gracz z największą liczbą Monet wygrywa grę.

W przypadku remisu wygrywa gracz z największą liczbą Pałaców. Jeśli remis utrzymuje się, wygrywa gracz z największą liczbą Kościołów, i tak dalej, porównując Posiadłości w kierunku od prawej do lewej strony.



