

Death

KRONIKI WŁADZY I BANICJI

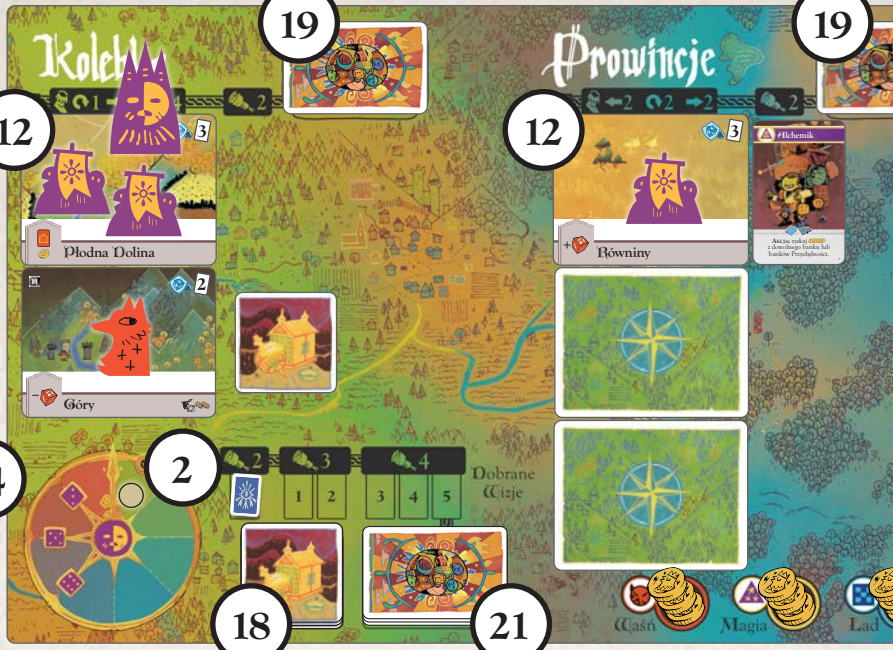


SPIS TREŚCI

1. Przygotowanie rozgrywki.....	2
2. Główne elementy	4
3. Zwycięstwo.....	5
4. Sekwencja rozgrywki	5
5. Główne akcje	6
6. Pomniejsze akcje	8
7. Moce	8
8. Zapisywanie Kroniki	10
9. Technika.....	11
10. Glosariusz	11
11. Indeks.....	12



×24 OGÓŁEM
z trzema na planszy



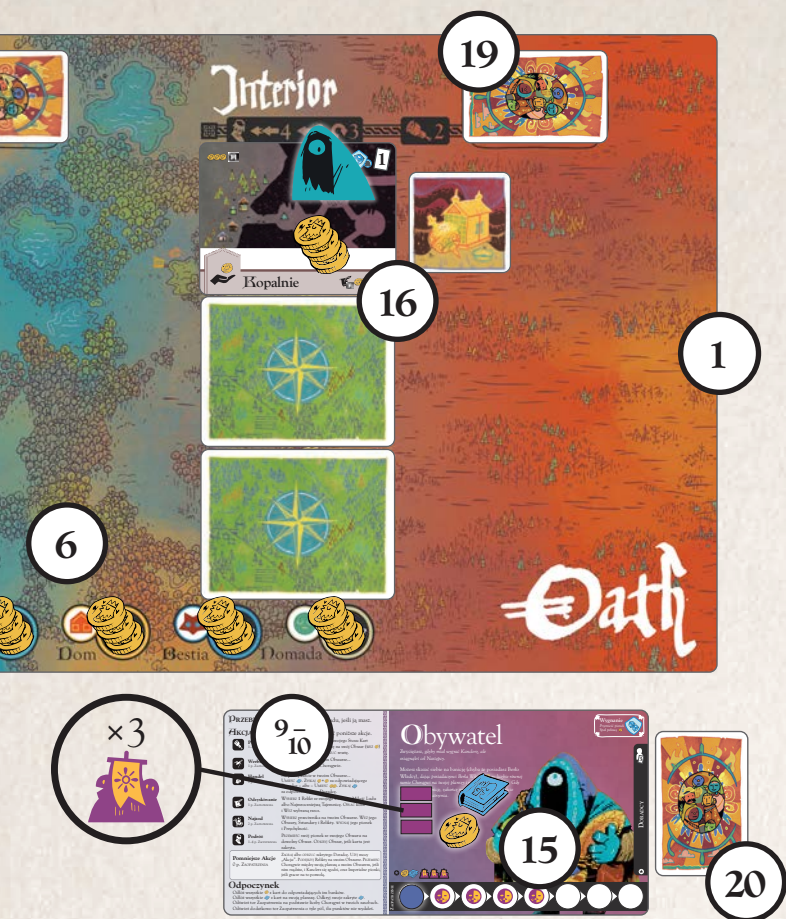
Przygotowanie rozgrywki

1



Jeśli gracze po raz pierwszy, posłużcie się zasadami przygotowania rozgrywki z Instrukcji.

- Rozwińcie **MAPĘ** na stole. Rozłóżcie na polach Mapy **KARTY OBSZARÓW** wraz z przynależnymi im **KARTAMI MIESZKAŃCÓW**, **BUDOWLI** i **RELIKTÓW**, zgodnie z ostatnim zapisem w Kronice. Wypełnijcie pola od góry do dołu – najpierw w Kolebce, następnie w Prowincjach, a na koniec w Interiorze.
- Umieście **ZNACZNIK RUNDY** na pierwszym polu toru Rund, a **ZNACZNIK DOBRANYCH WIZJI** na polu „0” toru Dobranych Wizji (pola te oznaczone są gwiazdką).
- Obok Mapy umieście **TABLICĘ CELU** z Kroniki.
- Zgromadźcie **NASTĘPUJĄCE ELEMENTY** obok Mapy, tworząc wspólne zasoby: 10 kości Ataku, 6 kości Obrony, kość Końcową, 36 żetonów Przychylności, 20 żetonów Sekretów, Sztandar Najmroczniejszej Tajemnicy oraz Sztandar Miłości Ludu (nietkniętą stroną ku górze).
- Umieście **1 ŻETON PRZYCHYLNOŚCI** na Miłości Ludu i **1 ŻETON SEKRETU** na Sztandarze Najmroczniejszej Tajemnicy.
- Umieście po **3 ŻETONY PRZYCHYLNOŚCI** w każdym z **6 BANKÓW PRZYCHYLNOŚCI**. W przypadku rozgrywek na 5–6 osób w każdym banku powinny się znaleźć 4 żetony.
- W dowolny sposób wybierzcie **Kanclerza** (sugerujemy, by była to osoba, która zwyciężyła w ostatniej rozgrywce). Kanclerz siada przy Kolebce. Pozostali gracze siadają w dowolnych miejscach wokół Mapy.
- Kanclerz dobiera **PLANSZĘ KANCLERZA**, **24 FIOLETOWE CHORĄGWIE**, **FIOLETOWY PIONEK**, **ZNACZNIK ZAOPATRZENIA**, **PLANSZĘ IMPERIALNEGO SKARBCA** oraz **KARTĘ RELIKTU BERŁO WŁADCY**.
- Pozostali gracze, w kolejności rozgrywania tur, dobierają dowolną **PLANSZĘ BANITY** albo **OBYWATELA** (zgodnie z zapisem w Kronice), a także **14 CHORĄGW**, **PIONEK** i **ZNACZNIK ZAOPATRZENIA** w tym samym kolorze co plansza.
- Wszyscy gracze umieszczają swój **ZNACZNIK ZAOPATRZENIA** na pierwszym od lewej polu na swoim torze Zaopatrzenia.
- Kanclerz bierze ze wspólnych zasobów **2 ŻETONY PRZYCHYLNOŚCI** oraz **1 ŻETON SEKRETU** i umieszcza je na swojej planszy.
- Kanclerz umieszcza **3 CHORĄGWIE** na swojej planszy, **2** na pierwszym od góry odkrytym Obszarze w Kolebce oraz po **1 CHORĄGW** na każdym odkrytym Obszarze, przy którym znajduje się co najmniej jedna karta Mieszkańców lub nietknięta Budowla.
- W rozgrywce z Celem Wiernego Przysiędze Oddania Kanclerz bierze **SZTANDAR NAJMROCZNIEJSZEJ TAJEMNICY**. W rozgrywce z Celem Wiernego Przysiędze Ludu Kanclerz bierze **SZTANDAR MIŁOŚCI LUDU**.
- Kanclerz umieszcza **TYTUŁ WIERNEGO PRZYSIĘDZE** na swojej planszy (stroną z tym tytułem ku górze).



3-5

WSPÓLNE ZASOBY

 × 10
  × 6
  × 1



zgodnie z Kroniką




Kancelarz może zacząć grę z jednym ze Sztandarów

 × 36 OGÓŁEM

 × 20 OGÓŁEM

13

15. Każdy Banita i Obywatel dobiera po **1 ŻETONIE PRZYCHYLNOŚCI** oraz po **1 ŻETONIE SEKRETU** ze wspólnych zasobów i umieszcza je na swojej planszy. Wszyscy Banici umieszczają na swojej planszy **3 CHORAĞWIE** swojego koloru. Wszyscy Obywatele umieszczają na swojej planszy **3 FIOLETOWE CHORAĞWIE**.
16. Umieście **ŻETONY PRZYCHYLNOŚCI** i **SEKRETÓW** na wszystkich kartach Obszarów, których Wskazówka (2.8.2) o tym informuje (jeśli zostało za mało żetonów Przychylności, Kancelarz decyduje, jak rozmieścić żetony).
17. Kancelarz dobiera **4 KARTY RELIKTÓW** i losowo umieszcza po jednej zakrytej karcie na każdym polu Imperialnego Skarbcza.
18. Pozostałe **KARTY RELIKTÓW** umieście na polu „Talia Reliktów” na Mapie.
19. Weźcie **3 KARTY** ze **SPODU** talii Świata. Umieście po 1 z nich na każdym Stosie Kart Odrzuconych (jeśli nie odbudowywaliście talii Świata z poprzedniej rozgrywki, przeczytajcie ramkę poniżej).
20. Każdy gracz (w kolejności rozgrywania tur) dobiera **3 KARTY** ze **SPODU** talii Świata.
21. Pozostałe karty umieście na polu „Talia Świata” na Mapie.
22. Przesuńcie znacznik Dobrych Wizji o tyle miejsc, ile Wizji zostało dobranych.
23. Wszyscy gracze, w kolejności rozgrywania tur, poczynając od Kancelarza:
 - umieszczają swój **PIONEK** na pierwszym od góry odkrytym Obszarze w Kolebce. Kancelarz musi umieścić swój pionek na pierwszym od góry odkrytym Obszarze w Kolebce;
 - wybierają **JEDNĄ KARTĘ** na Doradcę i umieszczają ją zakrytą obok swojej planszy;
 - odrzucają pozostałe **2 KARTY** („Odrzucanie” opisano na stronie 11).

Jeśli nie odbudowywaliście talii Świata z poprzedniej rozgrywki, przed wykonaniem punktu 19. wykonajcie następujące czynności:



- weźcie **10 ZAKRYTYCH KART MIESZKAŃCÓW** ze stosu oraz 2 Wizje i potasujcie je razem, tworząc stos 12 kart;
- weźcie **15 ZAKRYTYCH KART MIESZKAŃCÓW** ze stosu oraz pozostałe **3 WIZJE** i potasujcie je razem, tworząc stos 18 kart;
- połóżcie stos 12 kart na stosie 18 kart, a następnie umieście utworzony w ten sposób stos na pozostałych kartach Mieszkańców. Jest to nowa talia Świata.

2.1 MAPA

2.1.1 Regiony. Na Mapie znajdują się trzy Regiony: Kolebka, która obejmuje 2 Obszary (2.8), a także Prowincje i Interior, które obejmują po 3 Obszary.

2.1.2 Stos Kart Odrzuconych. Każdy Region ma własny Stos Kart Odrzuconych, na który odkładane są karty Mieszkańców i Wizji dobrane w akcji Przeszukania (5.1).

2.1.3 Banki Przychylności. W każdym banku znajdują się żetony Przychylności, które można zyskać, wykonując akcję Przeszukania (5.1) lub Handlu (5.3).

2.1.4 Tor Rundy. Wskazuje on bieżącą rundę (4).

2.1.5 Talia Świata. Znajdują się w niej zakryte karty Mieszkańców (2.6) i karty Wizji (2.7). Karty z tej talii można dobrać, wykonując akcję Przeszukania (5.1).

2.1.6 Tor Dobrych Wizji. Wskazuje on liczbę Wizji (2.7), które zostały dobrane z talii Świata. Liczba dobranych Wizji wpływa na liczbę punktów Zaopatrzenia, które trzeba wydać, by Przeszukać Talię Świata (5.1).

2.1.7 Wspólne zasoby. Jest to obszar obok Mapy, w którym znajdują się żetony Przychylności i Sekretów oraz inne elementy, które dobierane są w rozgrywce. Żetony Sekretów można zyskać, wykonując akcję Handlu (5.3).

2.2 PLANSZA GRACZA

2.2.1 Plansza. Umieszczane są na niej Chorągwie oraz żetony Przychylności i Sekretów (bez limitu). Na stronie Banity znajduje się również pole „Ujawniona Wizja”, na którym gracz może umieścić jedną odkrytą kartę Wizji (2.7).

2.2.2 Pole Doradców. Jest to miejsce po prawej stronie planszy, gdzie gromadzone są odkryte albo zakryte karty Mieszkańców (2.6) albo zakryte karty Wizji (2.7). Ich limit wynosi 3.

2.2.3 Prywatne zasoby. Jest to przestrzeń wokół planszy, gdzie gracze mogą gromadzić Chorągwie, Relikty (2.4) i Sztandary (2.5) w dowolnej ich liczbie.

2.3 PLANSZA IMPERIALNEGO SKARBCA

Znajdują się tu cztery Relikty (2.4). Oferta Obywatelstwa (6.6.1) musi obejmować obietnicę jednego z tych Reliktów. W przypadku innych Wiążących Obietnic (7.6.3) Relikty nie mogą pochodzić z tej planszy. Gdy Relikt zostanie zabrany z tej planszy, Kanclerz zyskuje nowo odkryty modyfikator akcji (6.6.2). Reliktów ze Skarbcza nie można zabierać w akcji Najazdu czy Odzyskiwania, nie wliczają się one do osiągnięcia Celu Zwycięstwa, nie można też użyć ich mocy (7).

2.4 KARTY RELIKTÓW

2.4.1 Koszt. Koszt wzięcia Reliktu w akcji Odzyskiwania (5.4) wskazany jest na karcie Obszaru, na której znajduje się Relikt (2.8.4).

2.4.2 Kości Obrony. Na każdej karcie Reliktu na tarczy w prawym górnym rogu wskazano liczbę kości Obrony, które dana karta dodaje, gdy zostanie zadeklarowana jako cel Najazdu (5.5). Berło Władcy to Relikt, z którym Kanclerz rozpoczyna każdą rozgrywkę. Bieżący posiadacz Berła Władcy może oferować Obywatelstwo (6.6) i skazywać Obywateli na banicję (6.7).

2.5 SZTANDARY

Dla zachowania zwięzłości nazwy „Sztandar Miłości Ludu” i „Sztandar Najmroczniejszej Tajemnicy” są często skracane do „Miłość Ludu” i „Najmroczniejsza Tajemnica”.

2.5.1 Koszt. Koszt Odzyskania (5.4) Sztandarów – wyrażony w żetonach Przychylności albo Sekretów – jest zmienny.

2.5.2 Kości Obrony. Każdy Sztandar dodaje kości Obrony (2.4.2) w liczbie równej żetonom Przychylności lub żetonom Sekretów, które się na nim znajdują.

2.5.3 Kara za zagrabienie. Jeśli Sztandar został wzięty w inny sposób niż w akcji Odzyskiwania, w przypadku Miłości Ludu należy spalić 2 żetony Przychylności (na Sztandarze musi zostać co najmniej 1

i odwróć Sztandar na stronę Cizby (jeśli nie był już odwrócony). W przypadku Najmroczniejszej Tajemnicy należy spalić 2 żetony Sekretu (na Sztandarze musi zostać co najmniej 1 żeton).

2.6 KARTY MIESZKAŃCÓW

2.6.1 Symbole. W lewym górnym rogu każdej karty znajduje się jej symbol: Magia (♠), Bestia (♣), Waśń (♥), Dom (♦), Nomada (●) albo Ład (⊠).

2.6.2 Oznaczenie ograniczenia. Na niektórych kartach Mieszkańców pod symbolem znajduje się oznaczenie ograniczenia (7.2).

2.6.3 Moc. Na dole karty opisana jest jej moc (7).

2.7 KARTY WIZJI

2.7.1 Dobrane Wizje. Za każdym razem, gdy z talii Świata zostanie dobrana Wizja, przesunięcie znacznik Dobrych Wizji o jedno pole w prawo (2.1.6).

2.7.2 Moc. Na większości odkrytych Wizji znajduje się Cel Zwycięstwa (3.2). Konspiracja zapewnia moc „Po zagraniu.” (5.1.4.IV).

2.8 KARTY OBSZARÓW

2.8.1 Limit kart na Obszarach. W prawym górnym rogu każdej karty Obszaru wskazano, ile kart Mieszkańców i Budowli może znajdować się na danym Obszarze. Przy zakrytych kartach Obszarów nie mogą znajdować się żadne karty.

2.8.2 Wskazówka. W lewym górnym rogu kart Obszarów może znajdować się Wskazówka informująca o tym, co należy położyć na Obszarze lub obok niego podczas przygotowywania gry lub gdy karta zostanie odkryta. Wskazówka informuje o liczbie i typie żetonów (Przychylności lub Sekretów) ze wspólnych zasobów, które należy umieścić na karcie lub o liczbie zakrytych Reliktów z talii Reliktów, które należy umieścić obok Obszaru.

2.8.3 Kość Obrony i Bandyta. W prawym górnym rogu każdej karty Obszaru znajduje się kość Obrony i ikona Bandyty. Gdy Obszar jest celem Najazdu (5.5.1), dodaje on 1 kość Obrony, a gdy atakowani są Bandyci – dodaje 1 Bandytę do Siły Obrony.

2.8.4 Koszt Odzyskiwania Reliktów. Na większości kart Obszarów w prawym dolnym rogu znajduje się koszt, jaki trzeba ponieść, by wziąć Relikt z danego Obszaru, wykonując akcję Odzyskiwania (5.4).

2.8.5 Moc. W lewym dolnym rogu każdej karty Obszaru przedstawiona jest jej moc (7). Moce Obszarów opisano na planszy pomocy „Opis Obszarów”.

2.9 KARTY BUDOWLI

Karty Budowli zastępują karty Mieszkańców w Kronice (8.3.1). Ich nietknięta strona posiada symbol (2.6.1) oraz oznaczenie ograniczenia (7.2). Strona zrujnowana nie ma symbolu. Nie można jej użyć do Werbunku ani Handlu. Obydwie strony karty Budowli zapewniają moc (7).

2.10 TABLICA CELU

Wskazuje ona Cel Wiernego Przysiędce (2.11) i Cel Następcy (3.3.1). Na odwrotnej stronie Tablicy znajduje się kolejność rozpatrywania zwycięstwa w wyniku Zmęczenia Wojną (3.4).

2.11 TYTUŁ WIERNEGO PRZYSIĘDZE

Tytuł ten ma dwie strony: Wierny Przysiędce i Uzurpator. Nosi go zawsze ten z graczy, który wypełnia warunki bieżącego Celu Wiernego Przysiędce (2.10). Może to być:

- **Wierny Przysiędce Hegemonii** – gracz rządzi największą liczbą Obszarów (2.8),
- **Wierny Przysiędce Ludu** – gracz posiada Miłość Ludu (2.5),
- **Wierny Przysiędce Protekcji** – gracz posiada największą łączną liczbę Reliktów i Sztandarów (2.4–2.5),
- **Wierny Przysiędce Oddania** – gracz posiada Najmroczniejszą Tajemnicę (2.5).

Jeśli na początku swojej tury Banita nosi tytuł Wiernego Przysiędce, musi odwrócić go na stronę Uzurpatora (4.1.3).

Jeśli osoba z tym tytułem remisuje z innym graczem w wypełnieniu warunków Celu Wiernego Przysiędce, tytuł zostaje u jego

dotychczasowego posiadacza. Jeśli kilkoro graczy remisuje, ale nie ma wśród nich Wiernego Przysiędźce, to on wybiera, która z remisujących osób otrzyma tytuł.

Za każdym razem, gdy gracz bierze tytuł Wiernego Przysiędźce, musi odwrócić go na stronę Wiernego Przysiędźce (jeśli na niej nie jest). Bycie Wiernym Przysiędźcą pomaga w osiągnięciu różnych Celów Zwycięstwa (3). Jako Obrońca w Najeździe Wierny Przysiędźca musi dodać 1 kość Obrony (5.5.2). Uzurpator w takiej samej sytuacji musi dodać 2 kości Obrony.

🎯 Jeśli Imperium osiągnęło Cel, tytuł Wiernego Przysiędźce Hegemonii nosi Kanclerz. Gdy gracz Imperialny jest Obrońcą, Kanclerz zawsze dodaje moc tytułu Wiernego Przysiędźce do Siły Obrony Obrońcy (5.5.2).

Zwycięstwo

3

Rozgrywka w Oath może zakończyć się na cztery wymienione poniżej sposoby. Po zakończeniu rozgrywki dokonajcie zapisu w Kronice (8).

3.1 ZWYCIĘSTWO UZURPATORA

Jeśli jesteś Banitą, wygrasz rozgrywkę podczas swojej fazy Przebudzenia (4.1.2), jeśli nosisz tytuł Wiernego Przysiędźce (2.11) na stronie Uzurpatora (4.1.3).

3.2 ZWYCIĘSTWO WIZJONERA

Jeśli jesteś Banitą, wygrasz rozgrywkę podczas swojej fazy Przebudzenia (4.1.2), jeśli masz odkrytą kartę Wizji i udało ci się osiągnąć jej Cel (*w przypadku wszystkich Wizji osiągnięcie celu jest możliwe tylko wtedy, gdy z talii Świata dobrane zostały co najmniej 3 Wizje*).

- **Wizja Podboju:** Banita rządzi największą liczbą Obszarów (nie remisując).
- **Wizja Rebelii:** Banita posiada Miłość Ludu.
- **Wizja Sanktuarium:** Banita posiada największą liczbę Reliktów i Sztandarów (nie remisując).
- **Wizja Wiary:** Banita posiada Najmroczniejszą Tajemnicę.

3.3. ZWYCIĘSTWO STABILNEGO REŻIMU

Na koniec piątej, szóstej i siódmej rundy, jeśli Wiernym Przysiędźcą jest Kanclerz albo Obywatel, rzućcie kością Końcową. Gra kończy się, a Kanclerz wygrywa, jeśli na kości wypadnie:

- 6 na koniec piątej rundy,
- 5 albo 6 na koniec szóstej rundy,
- 3, 4, 5 albo 6 na koniec siódmej rundy.

3.3.1 Zwycięstwo Następcy. Jeśli miałby zwyciężyć Kanclerz, ale Obywatel osiągnął Cel Następcy (2.10), to Obywatel zwycięża.

- **Wierny Przysiędźca Hegemonii (Obszary):** Obywatel posiada większą łączną liczbę Reliktów i Sztandarów niż Kanclerz i inni Obywatele.
- **Wierny Przysiędźca Ludu (Miłość Ludu):** Obywatel posiada Najmroczniejszą Tajemnicę.
- **Wierny Przysiędźca Protekcji (Relikty + Sztandary):** Obywatel posiada Miłość Ludu.
- **Wierny Przysiędźca Oddania (Najmroczniejsza Tajemnica):** Obywatel posiada Berło Władcy.

3.4 ZWYCIĘSTWO W ZMĘCZENIU WOJNA

Na koniec ósmej rundy rozgrywka kończy się automatycznie. Ustalcie zwycięzcę, sprawdzając kolejno poniższe cztery warunki zwycięstwa (3.4.1–3.4.4).

3.4.1 Zwycięstwo Imperium, jeśli ma tytuł Wiernego Przysiędźce. Jeśli Kanclerz albo Obywatel nosi tytuł Wiernego Przysiędźce, wygrywa Kanclerz. Jeśli Obywatel osiągnął Cel Następcy (3.3.1), zamiast Kanclerza wygrywa ten Obywatel.

3.4.2 Zwycięstwo Uzurpatora. Jeśli Banita jest Uzurpatorem, wygrywa ten Banita.

3.4.3 Zwycięstwo Wizjonera. Jeśli Banita posiada odkrytą Wizję i osiągnął jej Cel, wygrywa ten Banita. Jeśli jest kilku takich Banitów,

wygrywa gracz, który: 1. osiągnął Cel Wizji Podboju (*rządzi największą liczbą Obszarów*); 2. osiągnął Cel Wizji Rebelii (*posiada Miłość Ludu*); 3. osiągnął Cel Wizji Sanktuarium (*posiada najwięcej Reliktów i Sztandarów*); 4. osiągnął Cel Wizji Wiary (*posiada Najmroczniejszą Tajemnicę*).

3.4.4 Zwycięstwo Imperium. Wygrywa Kanclerz. Jeśli Obywatel osiągnął Cel Następcy (3.3.1), zamiast Kanclerza wygrywa ten Obywatel.

Sekwencja rozgrywki

4

Rozgrywka w Oath trwa maksymalnie 8 rund. W każdej rundzie gracze rozgrywają po jednej turze – poczynając od Kanclerza i idąc zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Tura każdego gracza składa się z trzech faz: Przebudzenia, Akcji i Odpoczynku (4.1–4.3). Runda kończy się, gdy każdy z graczy wykona swoją turę. Po skończonej rundzie sprawdźcie, czy doszło do zwycięstwa Stabilnego Reżimu (3.3), a jeśli nie – przesuńcie znacznik Rundy o jedno pole zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

4.1 FAZA PRZEBUDZENIA

Musisz rozpatrzyć punkty 4.1.1–4.1.4 w poniższej kolejności.

4.1.1 Miłość Ludu. Jeśli posiadasz Miłość Ludu, musisz rozpatrzyć moc „PRZEBUDZENIE:” Sztandaru (7.3.1) w następującej kolejności.

4.1.1.I Umieść albo odłóż Przychyłość. Musisz albo umieścić 1 żeton Przychyłości na Sztandarze, albo przemieścić 1 żeton Przychyłości ze Sztandaru i umieścić go w banku Przychyłości, w którym jest najmniej żetonów (*jeśli na Sztandarze jest tylko 1 żeton, musisz umieścić Przychyłość na Sztandarze, chyba że nie masz żadnych żetonów*). W przypadku remisu między bankami wybierz jeden z remisujących banków.

4.1.1.II Strona Ciżby – powtórzenie. Jeśli Miłość Ludu odwrócona jest stroną Ciżby ku górze, powtórz jeden raz czynność z punktu 4.1.1.I.

4.1.1.III Odwróć na stronę Ciżby. Jeśli na Miłości Ludu znajduje się co najmniej 6 żetonów, odwróć Sztandar na stronę Ciżby (jeśli nie jest odwrócony).

4.1.2 Sprawdź zwycięstwo. Jeśli jesteś Banitą, sprawdź, czy udało ci się osiągnąć Cel Zwycięstwa Uzurpatora (3.1) albo Wizjonera (3.2).

4.1.3 Odwróć na stronę Uzurpatora. Jeśli jesteś Banitą i nosisz tytuł Wiernego Przysiędźce, odwróć go na stronę Uzurpatora.

4.1.4 Użyj mocy Obszaru. Jeśli twój pionek znajduje się na Obszarze Słonnych Równin, Kopalni albo Zatopionego Miasta, możesz wziąć z Obszaru 1 żeton Przychyłości albo Sekretu.

4.2 FAZA AKCJI

W dowolnej kolejności i liczbie możesz wykonać główne akcje (5), pomniejsze akcje (6) oraz skorzystać z mocy „AKCJA:” (7.3.2). (*Musisz zakończyć jedną akcję, zanim rozpoczniesz kolejną. Możesz nie wykonywać żadnej akcji albo wykonać wiele razy tę samą akcję, jeśli tylko jesteś w stanie ponieść jej koszt*).

By opłacić wymagany do wykonania akcji koszt W PUNKTACH ZAOPATRZENIA, musisz przesunąć swój znacznik Zaopatrzenia o jedno pole w prawo za każdy wydany punkt Zaopatrzenia.

4.3 FAZA ODPOCZYNKU

Musisz rozpatrzyć punkty 4.3.1–4.3.5 w poniższej kolejności.

4.3.1 Odłóż Przychyłość. Przemieść wszystkie żetony Przychyłości z kart Mieszkańców i Budowli do odpowiadających im banków Przychyłości.

4.3.2 Odłóż Sekrety. Przemieść wszystkie żetony Sekretów z Reliktów oraz kart Mieszkańców i Budowli na swoją planszę. Odkryj wszystkie zakryte żetony Sekretów na swojej planszy (*Sekrety są zakrywane, gdy do Obrony używasz Planów Bitewnych wymagających ich wydania, gdy odrzucasz kartę z Sekretem albo gdy używasz mocy niektórych Obszarów*).

4.3.3 Odśwież Zaopatrzenie. Jeśli jesteś Banitą albo Kanclerzem,



przesuń znacznik Zaopatrzenia na torze Zaopatrzenia na pole przedstawiające liczbę Chorągwi w twoich prywatnych zasobach.

♣ Jeśli jesteś Obywatel, przesuń znacznik Zaopatrzenia na to samo pole, na którym jest znacznik Zaopatrzenia Kanclerza.

4.3.4 Zachowaj niewydane punkty. Przesuń znacznik Zaopatrzenia o jedno dodatkowe pole w lewo za każdy 1 punkt Zaopatrzenia, który nie został przez ciebie wydany w tej turze. Nie można odświeżyć Zaopatrzenia o więcej punktów, niż jest dostępnych pól na torze Zaopatrzenia.

4.3.5 Użyj mocy „Odpoczynek”. Możesz użyć dowolnych mocy „ODPOCZYNEK:”, każdej jeden raz, w dowolnej kolejności.

Główne akcje

5



5.1 PRZESZUKANIE

5.1.1 Krok 1. Wydadź Zaopatrzenie. Jeśli dobierasz karty ze Stosu Kart Odrzuconych, wydaj 2 punkty Zaopatrzenia. Jeśli dobierasz karty z talii Świata, wydaj tyle punktów Zaopatrzenia, ile widnieje nad znacznikiem Dobrych Wizji.

5.1.2 Krok 2. Dobierz trzy karty. Dobierz karty albo z talii Świata, albo ze Stosu Kart Odrzuconych Regionu, w którym znajduje się twój pionek. Jeśli dobierasz karty z talii Świata, dobieraj je pojedynczo. Jeśli z talii Świata dobierzesz kartę Wizji, musisz oznajmić to głośno, zakończyć dobieranie kart i przesunąć znacznik Dobrych Wizji o jedno pole w prawo (2.7.1). (Znacznik Dobrych Wizji trzeba przesunąć nawet wtedy, gdy dobierzesz Wizję z talii Świata, używając mocy innej karty).

5.1.3 Krok 3. Odrzuć karty. Odrzuć wszystkie dobrane karty poza jedną (zob. termin „Odrzucanie” w Glosariuszu [10]).

5.1.4 Krok 4. Zagraj jedną kartę. Kartę pozostałą po odrzuceniu zagraj na swój Obszar (5.1.4.I), na swoje pole Doradców (5.1.4.II) albo na pole „Ujawniona Wizja” na swojej planszy Banity. Możesz ją również odrzucić. Musisz stosować się do ograniczeń karty (7.2, 5.1.4.I-IV).

5.1.4.I Zagrywanie na swój Obszar

Nie możesz zagrać karty na swój Obszar, jeśli na danym Obszarze został wypełniony limit kart (2.8.1).

Umieść kartę odkrytą obok karty Obszaru (jeśli dysponujesz Miłością Ludu [2.5], możesz najpierw odrzucić jedną kartę z dowolnego Obszaru w twoim Regionie i zagrać kartę na dowolnym Obszarze w swoim Regionie).

Zyskujesz 1 żeton Przychylności z banku Przychylności odpowiadającego symbolem zagranej karcie.

5.1.4.II Zagrywanie na pole Doradców

Na polu Doradców możesz mieć maksymalnie trzy karty (odkryte albo zakryte).

Umieść zakrytą albo odkrytą kartę na prawo od swojej planszy. (Zakryte karty Doradców nie mają symbolu, oznaczenia ograniczenia ani mocy. Można je później zagrać odkryte [6.1]).

Jeśli limit Doradców został wypełniony, ale chcesz zagrać kartę na pole Doradców, musisz najpierw odrzucić jednego z Doradców (jest to jedyny sposób na odrzucenie odkrytego Doradcy).

5.1.4.III Zagrywanie kart Wizji

Kart Wizji nie można zagrywać na Obszarach. Kanclerz i Obywatele nie mogą zagrywać odkrytych kart Wizji – wyjątek stanowi Konspiracja (5.1.4.IV). (Mogą oni zagrywać karty Wizji jako zakrytych Doradców).

Jeśli zagrywasz odkrytą kartę Wizji (poza Konspiracją), umieść ją na polu „Ujawniona Wizja” na planszy (2.2.1) (nie jest to Doradca!). Jeśli na polu „Ujawniona Wizja” znajdowała się już karta Wizji, odrzuć starą Wizję, a w jej miejsce połóż aktualnie zagrywaną Wizję.

5.1.4.IV Zagrywanie Konspiracji

Każdy gracz (nawet Kanclerz czy Obywatel) może zagrać odkrytą Konspirację (Banita nie musi odrzucać ujawnionej Wizji).

Zagrywając odkrytą Konspirację, możesz spalić 1 Sekret, by wziąć dowolny Relikt albo Sztandar od gracza, którego pionek znajduje

się na twoim Obszarze. By móc to zrobić, musisz mieć co najmniej dwóch Doradców odpowiadających symbolem dowolnej karcie Doradcy tego gracza. Następnie odłóż Konspirację do pudełka (jeśli bierzesz od gracza Sztandar, spal 2 żetony Przychylności albo Sekretów, które na nim były. Jeśli bierzesz Miłość Ludu, musisz też odwrócić Sztandar [2.5.3]).



5.2 WERBUNEK

5.2.1 Krok 1. Opłać koszt. Wydadź 1 punkt Zaopatrzenia i umieść 1 żeton Przychylności na karcie Mieszkańców albo nietkniętej Budowli w twoim Obszarze (ale nie na Relikcie ani zrujnowanej Budowli [2.9]), na której nie ma żadnych żetonów.

5.2.2 Krok 2. Zyskaj Chorągwie. Zyskujesz dwie Chorągwie (weź je z prywatnych zasobów i umieść na swojej planszy).

♣ Jeśli jesteś Obywatel, zamiast Chorągwi w swoim kolorze zyskujesz fioletowe Chorągwie.



5.3 HANDEL

5.3.1 Krok 1. Wydadź Zaopatrzenie. Wydadź 1 punkt Zaopatrzenia.

5.3.2 Krok 2. Handluj. Wybierz jedną z dwóch opcji:

- Umieść 1 żeton Sekretu na karcie Mieszkańców albo nietkniętej Budowli znajdującej się na twoim Obszarze, na której nie ma żadnych żetonów. Zyskujesz 1 żeton Przychylności oraz po 1 dodatkowym żetonie Przychylności za każdego z twoich odkrytych Doradców odpowiadających symbolem karcie. Żetony dobierasz z banku Przychylności odpowiadającego symbolem karcie.
- Umieść 2 żetony Przychylności na karcie Mieszkańców albo nietkniętej Budowli znajdującej się w twoim Obszarze, na której nie ma żadnych żetonów. Zyskujesz po 1 żetonie Sekretu za każdego z twoich odkrytych Doradców odpowiadających symbolem karcie. Sekrety dobierasz ze wspólnych zasobów.

(Nie możesz Handlować z Reliktami ani ze zrujnowanymi Budowlami [2.9]).



5.4 ODZYSKIWANIE

5.4.1 Krok 1. Wydadź 1 punkt Zaopatrzenia i wybierz cel. Wybierz 1 zakryty Relikt w swoim Obszarze albo dowolny Sztandar (nawet w twoim posiadaniu). Najmroczniejszą Tajemnicę możesz odzyskać tylko wtedy, gdy żadna z kart w Obszarze posiadacza Sztandaru nie odpowiada symbolem żadnemu z jego/jej Doradców albo gdy odzyskujesz ten Sztandar od siebie.

(Zignoruj zrujnowane Budowle i zakrytych Doradców – nie mają żadnego symbolu. Nie możesz odzyskiwać Najmroczniejszej Tajemnicy od innego gracza, jeśli w jego Obszarze nie ma żadnych kart, ale możesz to zrobić, jeśli dany gracz nie ma żadnych odkrytych Doradców).

5.4.2 Krok 2. Opłać koszt. Jeśli odzyskujesz Relikt, koszt tej akcji znajduje się na karcie twojego Obszaru. Może to być: spalenie 3 żetonów Przychylności z określonego banku Przychylności, spalenie 2 żetonów Przychylności, spalenie 1 żetonu Sekretu albo spalenie 2 żetonów Sekretów. Odzyskanie Miłości Ludu kosztuje dowolną liczbę żetonów Przychylności, która jest większa od liczby żetonów Przychylności aktualnie znajdujących się na tym Sztandarze. Odzyskanie Najmroczniejszej Tajemnicy kosztuje dowolną liczbę żetonów Sekretów, która jest większa od liczby żetonów Sekretów aktualnie znajdujących się na tym Sztandarze.

5.4.3 Krok 3. Odzyskaj cel. Weź odzyskany Relikt albo Sztandar i umieść go odkrytego obok swojej planszy (nie ma limitu posiadanych Reliktów ani Sztandarów).

5.4.4 Krok 4. Rozpatrz działanie Sztandaru. Jeśli odzyskana została Miłość Ludu, odwróć ją na stronę Ciżby, połóż na niej wszystkie wydane przez ciebie żetony Przychylności, a te żetony, które były na niej wcześniej, pojedynczo przemieść do banków Przychylności, zaczynając od dowolnego banku i kierując się w odwrotną stronę niż talia Świata (jeśli trzeba, zrób kółko).

Jeśli odzyskana została Najmroczniejsza Tajemnica, połóż na niej wszystkie wydane przez ciebie żetony Sekretu, weź jeden Sekret



z tych, które znajdowały się wcześniej na Sztandarze, a pozostałe żetony oddaj poprzedniemu posiadaczowi Sztandaru.

(Jeśli Sztandar był wcześniej w twoim posiadaniu, weź wszystkie żetony, które na nim były).



5.5 NAJAZD

5.5.1 Krok 1. Wydadź 2 punkty Zaopatrzenia i wybierz Obroncę. Możesz wybrać dowolnego gracza, który rządzi na twoim Obszarze, albo którego pionek jest na tym Obszarze. Jeśli żaden z graczy nie rządzi na twoim Obszarze, musisz wybrać Bandytów (2.8.3).

Jeśli jesteś Obywatelami i atakujesz Kanclerza albo innego Obywatela, na czas Najazdu przestajesz być graczem Imperialnym. Jeśli jesteś Kanclerzem i atakujesz Obywatela, na czas Najazdu Obywatel ten przestaje być graczem Imperialnym.

5.5.2 Krok 2. Zadeklaruj cele i zbierz pułki kości. Możesz zadeklarować dowolną liczbę wymienionych poniżej celów wybranego Obroncy. Każdy cel dodaje tyle kości do **PULI OBRONY**, ile wskazuje jego tarcza. Możesz przeprowadzić Najazd na:

- dowolny Obszar, w którym rządzi Obronca (tak, gdziekolwiek na Mapie!);
- dowolne Relikty i Sztandary Obroncy, jeśli jego pionek znajduje się w twoim Obszarze (Sztandar dodaje tyle kości Obrony, ile żetonów Przychylności albo Sekretów się na nim znajduje);
- pionek Obroncy i jego żetony Przychylności, jeśli jego pionek jest na twoim Obszarze (w takim przypadku Obronca dodaje dwie kości wskazane na jego planszy).

Co najmniej jeden z zadeklarowanych celów musi znajdować się na twoim Obszarze.

Jeśli Obronca rządzi na twoim Obszarze, musisz zadeklarować ten Obszar jako cel.

Atakujący dodaje kości Ataku do swojej **PULI ATAKU**, ale ich liczba nie może przekroczyć liczby Chorągwi na jego planszy.

Jeśli Obroncą jest gracz Imperialny, Kanclerz dołącza do niego jako **SOJUSZNIK**. Za zgodą Obroncy każdy Obywatel (poza Atakującym) może dołączyć jako Sojusznik Obroncy, jeśli jego pionek znajduje się na Obszarze zadeklarowanym jako cel albo na Obszarze pionka Atakującego. Aktywowane są wszystkie modyfikatory Najazdu (Śluby Pokoju itd.), którymi rządzi Obronca i wszyscy Sojusznicy.

5.5.3 Krok 3. Użyj Planów Bitewnych. Atakujący może użyć dowolnych Planów Bitewnych (7.5), którymi rządzi – każdego tylko 1 raz. Następnie Obronca może użyć dowolnych Planów Bitewnych, którymi rządzi – każdego tylko 1 raz. Bandyci używają wszystkich Planów Bitewnych, którymi rządzą i które nic nie kosztują.

Jeśli z puli Ataku miałyby zostać usunięta kość Ataku, ale w puli nie ma już żadnej kości, należy dodać jedną kość Obrony do puli Obrony.

Sojusznicy mogą użyć dowolnych Planów Bitewnych, którymi rządzi – każdego tylko 1 raz. Zapisy „na ty” oraz wzmianki o Obroncy na Planach Bitewnych należy wtedy interpretować jako dotyczące całej strony Obronnej. Obronca rozwiązuje wszelkie problemy dotyczące czasu i kolejności z Sojusznikami. (Koszt użycia danych Planów Bitewnych ponosi gracz, który ich używa. Dane Plany Bitewne mogą zostać użyte tylko jednokrotnie).

5.5.4 Krok 4. Rzut Obroncy. Obronca rzuca swoją pułką kości, a następnie oblicza swoją Siłę Obrony, dodając:

- tarcze na kościach,
- Chorągwie na Obszarach zadeklarowanych jako cele. Jeśli atakujesz Bandytów, zamiast tego dodaj wszystkie ikony Bandytów z Obszarów zadeklarowanych jako cele,
- Chorągwie ze swojej planszy, jeśli pionek Obroncy znajduje się na Obszarze Atakującego albo na dowolnym Obszarze zadeklarowanym jako cel.

Każde na kości podwaja łączną sumę tarcz na kościach (Przykładowo: wynik = 4, wynik = 8, itd.).

Każdy Sojusznik dodaje Chorągwie ze swojej planszy, jeśli jego pionek znajduje się na Obszarze Atakującego albo na dowolnym Obszarze zadeklarowanym jako cel.

5.5.5 Krok 5. Rzut Atakującego. Atakujący rzuca swoją pułką kości Ataku.



Za każdą czaszkę na kościach Atakujący natychmiast zabija jedną swoją Chorągiew (zazwyczaj ze swojej planszy). Następnie Atakujący oblicza swoją **SILĘ ATAKU**, dodając:

- miecze na kościach,
- swoje Chorągwie, które zdecydował się poświęcić – dodaje do Siły Ataku 1 za każdą poświęconą Chorągiew (jeśli Atakujący się na to zdecydował, musi poświęcić dokładnie tyle Chorągwi, ile potrzeba do zwycięskiego Najazdu (9.5)).



Dwa puste miecze liczą się jako 1 miecz, ale jeden pusty miecz nie jest dodawany do Siły Ataku.

Jeśli Siła Ataku przewyższa Siłę Obrony, Atakujący **ZWYCIĘŻA**, a Obronca zostaje **POKONANY**. W innym przypadku Obronca zwycięża, a Atakujący zostaje pokonany.

5.5.6 Krok 6. Rozpatrzenie porażki. Pokonany gracz zabija połowę z Chorągwi wchodzących w skład jego **SILY** (zaokrąglając w dół): jeśli Atakujący został pokonany – są to Chorągwie z jego planszy, jeśli pokonany został Obronca – są to Chorągwie, które zostały dodane do Siły Obrony. Wszystkie pozostałe Chorągwie pokonany gracz przemieszcza na swoją planszę. (Bandyci nie mogą zostać zabici – po prostu się ukrywają). Jeśli pokonany gracz użył Planów Bitewnych ze wzmianką „jeśli zostaniesz pokonany”, musi je rozpatrzyć.

Jeśli Obroncą jest gracz Imperialny, Kanclerz wybiera, które Chorągwie z Siły Obrony zostają zabite.

5.5.7 Krok 7. Rozpatrzenie zwycięstwa Atakującego. Jeśli zwycięży Atakujący, rozpatruje następujące kroki w podanej kolejności.

5.5.7.I Obejmij rządy nad dowolnymi Obszarami zadeklarowanymi jako cele. Możesz umieścić dowolną liczbę Chorągwi (nawet zero) ze swojej Siły Ataku na Obszarach zadeklarowanych jako cele. (Możesz nie umieszczać żadnych Chorągwi, nawet jeśli jesteś Obywatelami, a zadeklarowanymi celami były Obszary Imperialne).

Imperialne Chorągwie z Obszarów przemieszczają się na planszę Kanclerza. Wszystkie Chorągwie z planszy Obywatela pozostają na planszy.

5.5.7.II Weź wszystkie Relikty i Sztandary zadeklarowane jako cele. (Jeśli bierzesz od pokonanego gracza Sztandar, spal 2 żetony Przychylności albo Sekretów. Jeśli bierzesz Miłość Ludu, musisz też odwrócić Sztandar [2.5.3]).

5.5.7.III Wygnaj pionek i spal Przychylność. Jeśli zadeklarowanymi celami były pionek i żetony Przychylności pokonanego gracza, zmuszasz pionek tego gracza do Podróży na wybrany przez ciebie Obszar (bez wydawania punktów Zaopatrzenia) i spalasz połowę żetonów Przychylności pokonanego gracza (zaokrąglając w dół). (Możesz zmusić pionek do Podróży wyłącznie na taki Obszar, na który pokonany gracz może Podróżować. Jeśli pionek tego gracza znajduje się na Obszarze Las w Mgle, moc Obszaru ma pierwszeństwo).

5.5.8 Krok 8. Rozpatrzenie Planów Bitewnych. Jeśli zwycięzca użył Planów Bitewnych ze wzmianką „jeśli zwyciężysz”, musi je rozpatrzyć. Następnie, jeśli którykolwiek z graczy użył Planów Bitewnych ze wzmianką „na koniec odrzuć [nazwa karty]”, gracz ten odrzuca odpowiednią kartę.



5.6 PODRÓŻ

5.6.1 Wydadź Zaopatrzenie i wybierz Obszar docelowy.

Jeśli twój pionek znajduje się w Kolebce, wydaj 1 punkt Zaopatrzenia, by odbyć Podróż na inny Obszar w Kolebce, 2 punkty Zaopatrzenia, by odbyć Podróż na dowolny Obszar w Prowincjach albo 4 punkty Zaopatrzenia, by odbyć Podróż na dowolny Obszar w Interiorze. Jeśli twój pionek znajduje się w Prowincjach, wydaj 2 punkty Zaopatrzenia, by przemieścić go na dowolny inny Obszar. Jeśli twój pionek znajduje się w Interiorze, wydaj 3 punkty



Zaopatrzenia, by odbyć Podróż na inny Obszar w Interiorze, 2 punkty Zaopatrzenia, by odbyć Podróż na dowolny Obszar w Prowincjach albo 4 punkty Zaopatrzenia, by odbyć Podróż na dowolny Obszar w Kolebce.

5.6.2 Przemieść pionek i odkryj Obszar. Umieść pionek na docelowym Obszarze. Jeśli karta tego Obszaru jest zakryta, odkryj ją i rozpatrz Wskazówkę (2.8.2), jeśli widnieje ona na karcie: dobieierz tyle zakrytych kart Reliktów z talii Reliktów, o ilu ikonach „R” informuje Wskazówka, a także umieść na Obszarze tyle żetonów Przychylności i/lub Sekretów ze wspólnych zasobów, ile ikon tych żetonów pokazuje Wskazówka.

Pomniejsze akcje

6

Można je wykonywać bez ponoszenia kosztów.

6.1 ZAGRAJ ALBO ODRZUĆ ZAKRYTEGO DORADCĘ

Zagraj jednego ze swoich zakrytych Doradców, odwracając go, albo odrzuć go tak, jak w przypadku Przeszukania (5.1.4). (Obowiązują ograniczenia i modyfikatory. Zawsze możesz podejrzeć swoich zakrytych Doradców, a także pozwolić na to innym graczom).

6.2 UŻYJ MOCY „AKCJA”

Użyj mocy „AKCJA” (7.3.2) z karty, do której masz dostęp (7.1.1).

6.3 PODEJRZYJ RELIKT

Podejrzyj dowolną zakrytą kartę Reliktu na swoim Obszarze (możesz podejrzeć raz podejrzany Relikt ponownie, nawet będąc już na innym Obszarze).

6.4. PODEJRZYJ RELIKT W SKARBUC

Jeśli posiadasz Berło Władcy, możesz podejrzeć dowolny Relikt w Imperialnym Skarbcu.

6.5 PRZEMIEŚĆ CHORAĞWIE NA SWÓJ OBSZAR LUB Z NIEGO

Możesz przemieścić dowolną liczbę swoich Chorągwi (prócz jednej ostatniej) ze swojego Obszaru na swoją planszę. Jeśli rządzisz danym Obszarem, możesz przemieścić dowolną liczbę Chorągwi ze swojej planszy na ten Obszar.

☺ Jeśli jesteś Obywatel, Kanclerz musi wyrazić zgodę na przemieszczenie Chorągwi z twojego Obszaru na twoją planszę.

☺ Jeśli jesteś graczem Imperialnym, możesz dać dowolną liczbę Chorągwi innemu graczowi Imperialnemu, którego pionek jest na twoim Obszarze, albo wziąć dowolną liczbę Chorągwi od tego gracza. Obie te akcje wymagają wyrażenia zgody przez drugiego gracza Imperialnego.

6.6 OFEROWANIE OBYWATELSTWA

6.6.1 Oferta. Jeśli posiadasz Berło Władcy, możesz zaferować Obywatelstwo dowolnemu Banicie (również sobie). Musisz zaferować Banicie jeden Relikt z Imperialnego Skarbcu. Możesz też negocjować z tym Banitą wiążącą wymianę obejmującą dowolną liczbę żetonów Przychylności i Sekretów, Sztandarów oraz Reliktów nie z Imperialnego Skarbcu. Możesz pozwolić Banicie na podejrzenie dowolnych Reliktów w Imperialnym Skarbcu.

6.6.2 Przyjęcie oferty. Jeśli Banita przyjmuje ofertę, musi wykonać następujące działania:

- odwrócić swoją planszę na stronę Obywatela;
- zamienić wszystkie swoje Chorągwie na planszy i Mapie na fioletowe Chorągwie (jeśli ich brakuje, Banita wybiera, które Chorągwie usunąć, a które zamienić);
- odrzucić swoją ujawnioną Wizję (jeśli ją ma);
- odwrócić tytuł Wiernego Przysiędźce na stronę Uzurpatora (jeśli nosi ten tytuł i jeśli nie jest on już odwrócony);
- zakończyć swoją fazę Akcji (jeśli jest to jego tura);
- odświeżyć tor Zaopatrzenia do pola skrajnie po lewej.

Posiadaacz Berła Władcy i nowy Obywatel wymieniają się wszystkimi zaferowanymi przedmiotami (6.6.1). Kanclerz zyskuje

PODSUMOWANIE ZASAD IMPERIUM

Gdy w grze pojawiają się Obywatele, dochodzi do następujących zmian w zasadach gry.

2.11 W przypadku Celu Wiernego Przysiędźce Hegemonii tytuł Wiernego Przysiędźce zawsze nosi Kanclerz, ale wszyscy gracze Imperialni mogą korzystać z mocy tytułu.

4.3.3 Podczas fazy Odpoczynku Obywatele odświeżają swój tor Zaopatrzenia do tego samego pola co Kanclerz.

5.5 Gracze Imperialni mogą pomagać sobie nawzajem w Obronie (5.5.1), używając Planów Bitewnych (5.5.3) i dodając Chorągwie (5.5.4). Obywatel może Najeżdżać Kanclerza lub innych Obywateli, a nawet deklarować jako cele Obszary Imperialne, ale na czas Najazdu przestaje on być graczem Imperialnym (5.5.1). O stratach Imperialnych decyduje Kanclerz (5.5.6, 5.5.7.1).

6.5 Przemieszczanie Chorągwi wymaga wyrażenia zgody na takie działanie przez Kanclerza. Gracze Imperialni mogą dawać sobie lub brać od siebie nawzajem Chorągwie (z plansz innych graczy Imperialnych).

modyfikator akcji z pola Imperialnego Skarbcu, które zostało odsłonięte po zabraniu Reliktu.

6.6.3 Gracze Imperialni. Kanclerz i Obywatele są **GRACZAMI IMPERIALNYMI**. Każdy gracz Imperialny rządzi na każdym Obszarze, na którym znajduje się jakokolwiek liczba Imperialnych (fioletowych) Chorągwi.

6.7 SKAZANIE OBYWATELA NA BANICJĘ

Jeśli posiadasz Berło Władcy, możesz skazać innego Obywatela na banicję, dając mu 5 żetonów Przychylności i stosując się do poniższych dodatkowych zasad.

Jeśli Obywatel nosi tytuł Wiernego Przysiędźce albo posiada Miłość Ludu, daj mu 1 dodatkowy żeton Przychylności. Jeśli jednocześnie nosi tytuł i posiada ten Sztandar, daj mu 2 dodatkowe żetony Przychylności.

Jeśli skazujesz Obywatela na banicję, nosząc tytuł Wiernego Przysiędźce albo posiadając Miłość Ludu, daj mu o 1 żeton Przychylności mniej. Jeśli jednocześnie nosisz tytuł i posiadasz ten Sztandar, daj mu o 2 żetony Przychylności mniej.

Obywatel skazany na banicję musi wykonać następujące działania:

- odwrócić swoją planszę na stronę Banity;
- zamienić wszystkie fioletowe Chorągwie ze swojej planszy na Chorągwie swojego koloru;
- odświeżyć tor Zaopatrzenia do pola skrajnie po lewej.

6.8 SKAZANIE NA BANICJĘ SIEBIE

Jeśli jesteś Obywatel, możesz skazać samego siebie na banicję, oddając graczowi posiadającemu Berło Władcy żetony Przychylności w liczbie równej sumie Chorągwi na twojej planszy oraz żetonów Sekretów na twojej planszy i na kartach Mieszkańców, Reliktów oraz Budowli. Jeśli to ty posiadasz Berło Władcy, nie możesz skazać siebie na banicję.

Jeśli skażesz się na banicję, musisz wykonać następujące działania:

- odwrócić swoją planszę na stronę Banity;
- zamienić wszystkie fioletowe Chorągwie ze swojej planszy na Chorągwie swojego koloru;
- odświeżyć tor Zaopatrzenia do pola skrajnie po lewej;
- zakończyć swoją fazę Akcji.

Moce

7

Tytuł Wiernego Przysiędźce oraz wszystkie odkryte karty, odkryte Obszary i odsłonięte pola na planszy Imperialnego Skarbcu dysponują mocami.



7.1 UŻYWANIE MOCY

7.1.1 Dostęp. Mocy karty możesz użyć tylko wtedy, gdy rządzisz daną kartą lub gdy twój pionek znajduje się na Obszarze z tą kartą. Obszary określają, w jaki sposób można użyć ich mocy. Kanclerz zawsze musi używać mocy odsłoniętych na planszy Imperialnego Skarbcza (2.3), a noszący tytuł Wiernego Przysiędźce (2.11) zawsze musi używać mocy tego tytułu.

7.1.2 Koszt. By użyć mocy, musisz opłacić jej koszt (jeśli jest wskazany). Koszt użycia mocy kart Mieszkańców, Reliktów i Budowli wskazany jest na ozdobnej plecionce. Koszt użycia mocy Konspiracji opisany jest na karcie tej Wizji, a koszt użycia mocy Obszarów – na arkuszu Opis Obszarów.



Umieść tu 1 żeton Przychylności.



Umieść tu 1 żeton Sekretu.




Spal 1 żeton Przychylności, odkładając go do wspólnych zasobów.



Spal 1 żeton Sekretu, odkładając go do wspólnych zasobów.


Nie możesz umieszczać żetonów Przychylności i Sekretów na kartach, na których już znajdują się te żetony. Jeśli opłacasz koszt użycia mocy poza swoją turą, żeton Przychylności umieść w odpowiadającym karcie banku Przychylności, a żeton Sekretu zakryj, ale pozostaw na swojej planszy. Zakrytych żetonów Sekretów nie można umieszczać na kartach ani spalać ich w celu opłacenia kosztu użycia mocy.

7.1.3 Użycie mocy. Gdy używasz mocy, musisz rozpatrzyć ją jak najdokładniej, z wyjątkiem tej części, w której znajduje się słowo „możesz” – ta część mocy jest opcjonalna.


7.1.4 Trwałe moce. Moce, które znajdują się w grubej czarnej ramce, mają wpływ na wszystkich graczy opisanych przez daną kartę. W ich przypadku dostęp (7.1.1) do karty nie ma znaczenia. Moc taka uaktywnia się podczas wykonywanej akcji, modyfikując ją (7.4), albo w momencie opisanym przez kartę. (Większość z tych mocy mówi o „graczach”. Trwałe moce kart z oznaczeniem „tylko do Doradców”  pisane są „na ty” i odnoszą się do gracza, który posiada taką kartę w polu Doradców).

7.2 OZNACZENIA OGRANICZENIA

Ograniczenia te odnoszą się wyłącznie do odkrytych kart.

7.2.1 Tylko do Doradców/Obszarów. Karty z oznaczeniem ograniczenia w postaci drzewa  można zagrywać tylko na Obszarach, przemieszczać je tylko z Obszaru na Obszar i podmieniać tylko z kartą z innego Obszaru.



Karty z oznaczeniem ograniczenia w postaci ludzika  można zagrywać tylko na pole Doradców, przemieszczać tylko na inne pole Doradców i podmieniać tylko z inną kartą z pola Doradców.

7.2.2 Zablokowane. Gdy karta z oznaczeniem ograniczenia w postaci łańcucha zostanie zagrana, nie można jej już odrzucić, przemieścić ani podmienić na inną kartę, chyba że podczas zapisywania Kroniki (8).



7.3 MOCE SAMODZIELNE

W grze występują cztery moce samodzielne.

7.3.1 Przebudzenie. Mocy kart rozpoczynające się od „PRZEBUDZENIE:” możesz użyć tylko w swojej fazie Przebudzenia (6.1), każdej tylko 1 raz. (W praktyce wszystkie takie moce są obowiązkowe, z wyjątkiem dobierania żetonów Przychylności i Sekretów [4.1.4]).

7.3.2 Akcja. Mocy kart rozpoczynających się od „AKCJA:” możesz użyć tylko w swojej fazie Akcji (6.2).

7.3.3 Po zagraniu. Po zagraniu (5.1.4) odkrytej karty rozpoczynającej się od „PO ZAGRANIU” musisz użyć jej mocy. (Najpierw zyskujesz żetony Przychylności za zagraniem karty na Obszar, rozpatrujesz ewentualną moc Obszaru Ojczyzny [zob. Opis Obszarów] oraz modyfikatory i dopiero potem moc „Po zagraniu” danej karty).

7.3.4 Odpoczynek. Mocy kart rozpoczynających się od „ODPOCZYNEK:” możesz użyć tylko na koniec swojej fazy Odpoczynku (4.3.5), każdej tylko 1 raz.

7.4 MODYFIKATORY GŁÓWNYCH AKCJI

Modyfikatora używa się na początku wykonywania głównej akcji, którą modyfikuje – akcje te oznaczone są ikonami akcji znajdującymi się na karcie, w lewym górnym rogu ramki z mocą. Możesz użyć wielu modyfikatorów w dowolnej kolejności, by zmienić daną akcję.

7.4.1 Opcjonalność. Możesz wybrać, czy użyjesz modyfikatora, czy nie, chyba że w treści karty widnieje „musisz” albo „nie możesz”.

7.4.2 Jedno użycie. Użycie danego modyfikatora zmienia wyłącznie akcję, którą aktualnie wykonujesz (nie te, które wykonasz później) i zmienia ją tylko 1 raz (nie wielokrotnie). (W swojej turze możesz jednak użyć danego modyfikatora, który nie ma kosztu, wiele razy, modyfikując różne akcje).

7.4.3 Nie odrzucaj aktywnych modyfikatorów. Nie możesz odrzucić karty z modyfikatorem, którego aktualnie używasz do zmiany głównej akcji.



7.5 PLANY BITEWNE

Plany Bitewne są modyfikatorami akcji Najazdu (7.4). Ich ikona otoczona jest koroną, a zasada użycia jest inna. Czerwone, niebieskie i czerwono-niebieskie ramki oznaczają Plany Bitewne, które mogą zostać użyte wyłącznie przez (odpowiednio) Atakującego, Obroncę albo dowolną stronę Najazdu.

7.5.1 Dodatkowy limit użycia. Możesz używać tylko tych Planów Bitewnych, którymi rządzisz (nie możesz używać planów z Obszarów, na których nie rządzisz, nawet jeśli masz na nich swój pionek).

7.5.2 Inny moment użycia. Plany Bitewne używane są podczas akcji Najazdu w kroku „Użyj Planów Bitewnych” (5.5.3), a nie na początku akcji (7.4).

7.5.3 Brak ograniczeń użycia. Możesz użyć Planów Bitewnych, na których znajdują się już żetony Przychylności albo Sekretów (jednak danej karty możesz użyć tylko raz).

7.5.4 Oznaczenia. Liczne Plany Bitewne dodają (+) albo odejmują (-) kości Ataku  albo kości Obrony . Plany Bitewne z oznaczeniem +/- wedle wyboru gracza dodają albo odejmują kość wskazanego typu.

7.6 MOCE GODNE UWAGI

7.6.1 Wymuszone Obywatelstwo. Niektóre moce (np. z karty Zaginiony Dziedzic) pozwalają Banitom stać się Obywatelami (6.6.2) bez rozpatrywania oferty (6.6.1).

7.6.2 Darmowa Podróż. Moce mówiące „nie wydawaj punktów Zaopatrzenia” pozwalają zignorować koszt Podróży (5.6.1), jak również wzrost jej kosztu (np. przy Podróżowaniu z Obszaru Uroklivna Dolina).

7.6.3 Wiążące Obietnice. Niektóre moce (np. z karty Stragan Majsterkowicza) pozwalają graczom na negocjowanie Wiążących Obietnic. Negocjujący gracze mogą obiecać, że zrobią dowolną z wymienionych przez moc czynności. Jeśli gracze złożą Wiążącą Obietnicę, muszą wykonać uzgodnione czynności (jeśli mogą). Oprócz takich mocy i ofert Obywatelstwa (6.6) wszelkie inne obietnice nie są wiążące (9.6). Obszar Trybunał umożliwiał negocjowanie Wiążących Obietnic na przyszłe akcje wraz z konsekwencjami złamania Wiążącej Obietnicy. Jeśli nie jest jasne, czy taka obietnica została złamana, czy nie, decyduje o tym rzut monetą.

7.6.4 Zmniejszenie limitu. Niektóre moce (np. na karcie Skrytobójczyni) sprawiają, że gracz może mieć tylko jednego albo dwóch Doradców. Jeśli zagrasz taką kartę i zmniejszysz swój limit Doradców poniżej aktualnej liczby kart w twoim polu Doradców, musisz odrzucić tylu Doradców, by mieścić się w nowym limicie. Jeśli masz kilka takich kart, twoim docelowym limitem Doradców będzie najniższy limit z tych kart (limity nie sumują się).

7.6.5 Korona Bandytów. Posiadając ten Relikt, traktujesz Bandytów (2.8.3) jako swoje Chorągwie. Rządzisz na Obszarach, na których nie ma żadnych fizycznych Chorągwi, możesz przemieszczać ostatnią swoją fizyczną Chorągiew ze swojego Obszaru (6.5), a podczas Najazdu dodajesz do swojej Siły Obrony



Bandytów z Obszarów zadeklarowanych jako cele (albo dodajesz określonych Bandytów do swojej Siły Ataku, jeśli używasz mocy takiej karty jak np. Kapitanowie). Chorągwie Bandytów nie mogą zostać zabite, przemieszczone ani poświęcone (np. przez czaszki na kościach, przy ponoszeniu strat albo w wyniku użycia mocy Tyrana czy Przekłętego Kotła).

Zapisywanie Kroniki

Na koniec rozgrywki zwycięzca po kolei wykonuje następujące czynności:

8.1 ZŁÓŻ PRZYSIĘGĘ

Jeśli udało ci się wygrać tylko dzięki Wizji, weź Tablicę Celu, której Cel Wiernego Przysiędźce jest taki sam jak Cel twojej Wizji. Jeśli udało ci się wygrać w inny sposób albo na wiele sposobów, wybierz dowolną Tablicę Celu, ale nie tę, której używaliście w zakończonej rozgrywce. Włóż odpowiednią Tablicę Celu do Pudełka Świata.

8.2 ZŁÓŻ OFERTĘ OBYWATELSTWA

Jeśli jesteś Banita, odwróć wszystkie plansze Obywateli (również te z pudełka) na stronę Banity. Następnie możesz zaoferować Obywatelstwo dowolnemu Banicie, oprócz tych, których plansze zostały właśnie obrócone. Zignoruj normalne zasady oferowania Obywatelstwa (6.6.1).

Każdy Banita, który przyjmie ofertę, odwraca swoją planszę na stronę Obywatela i zamienia wszystkie swoje Chorągwie na Obszarach, na których rządzi, na 1 Chorągiew zwycięskiego gracza.

8.3 UPRZĄTNIJ MAPĘ I WZNIĘS BUDOWLE

Wykonaj następujące czynności w podanej kolejności:

8.3.1 Jeśli jesteś Kanclerzem albo Obywatel, możesz wznieść albo odbudować jedną Budowlę – na dowolnym Obszarze, którym rządzisz i na którym nie ma Budowli, zamień dowolną kartę Mieszkańców na odpowiadającą jej kartę Budowli z Archiwum (nietkniętą stroną do góry). Zabraną kartę Mieszkańców odłóż do talii Świata. Zamiast tego możesz też odwrócić zrujnowaną Budowlę na nietkniętą stronę na dowolnym Obszarze, którym rządzisz.

8.3.2 Odrzuć z Mapy wszystkie Obszary poza Obszarami, którymi rządzisz albo Obszarami, na których są nietknięte Budowle i potasuj je wraz z pozostałymi kartami Obszarów. Przy odrzucaniu każdego z takich Obszarów odrzuć również wszystkie karty Mieszkańców na dowolny Stos Kart Odrzuconych, odłóż Relikty do talii Reliktów, a zrujnowane Budowle odłóż do Archiwum.

8.3.3 Odwróć wszystkie nietknięte Budowle na Obszarach, na których nie rządzisz, na ich zrujnowaną stronę (bez symbolu) i odrzuć wszystkie karty Mieszkańców z Obszarów, na których odwracane były Budowle. Odłóż na bok wszystkie Obszary z Ruinami – w kolejności od pierwszego od góry Obszaru w Kolebce do dolnego Obszaru w Interiorze – wraz ze wszystkimi kartami Ruin i Mieszkańców z danego Obszaru.

8.3.4 Usuń z Mapy wszystkie pionki, Chorągwie oraz żetony Przychylności i Sekretów.

8.3.5 W przedstawiony poniżej sposób wypełnij pola Obszarów, przesuwając pozostałe na Mapie karty Obszarów wraz z ich kartami Mieszkańców, kartami nietkniętych Budowli oraz kartami Reliktów.

1. Wypełnij puste pola w Kolebce (od góry do dołu), przesuwając karty Obszarów w Kolebce do góry, następnie przesuwając karty Obszarów z Prowincji, a na koniec karty Obszarów z Interioru.
2. Pozostałymi na Mapie kartami w ten sam sposób wypełnij puste pola w Prowincjach.
3. Jeśli w Interiorze zostały jeszcze jakieś nieprzesunięte karty Obszarów, przesun je, wypełniając puste pola w Interiorze od góry do dołu.
4. Jeśli w Interiorze pozostały puste pola Obszarów, wypełnij je od dołu do góry odłożonymi wcześniej na bok kartami Obszarów

ze zrujnowanymi Budowlami. (Zwróć uwagę na odwrotną kolejność wypełniania pól).

5. Wypełnij puste pola Obszarów w Prowincjach tak, jak w punkcie 4.
6. Pozostałe puste pola Obszarów wypełnij zakrytymi kartami z talii Obszarów.
7. W każdym Regionie, w którym nie ma odkrytego Obszaru, odkryj pierwszy Obszar od góry.

8.4 DODAJ SZEŚĆ KART DO TALII ŚWIATA

Znajdź symbol, którego jest najwięcej wśród twoich kat Doradców. Jeśli jest remis między symbolami, ty wybierasz, którego jest najwięcej. Jeśli nie masz kart Doradców, wybierz dowolny symbol. Losowo weź następujące karty z sekcji Archiwum i dodaj je do talii Świata:

- trzy karty o tym symbolu, którego masz najwięcej,
- dwie karty o następnym symbolu (idąc zgodnie z ruchem wskazówek zegara),
- jedną kartę o następnym symbolu (idąc zgodnie z ruchem wskazówek zegara od poprzedniego).

(Zauważ, że jest to ta sama kolejność, co kolejność banków Przychylności na Mapie).



Jeśli nie możesz wziąć z Archiwum

wszystkich określonych powyżej kart, nie dodajesz ich. Zamiast tego odśwież Archiwum. Weź wszystkie karty z sekcji „Wysiedleńcy” w przegródce Archiwum i rozdziel je na sześć stosów – wedle symboli. Wylosuj sześć kart z tego stosu, w którym jest najwięcej kart i dodaj je do talii Świata. Następnie każdy ze stosów przetasuj z pozostałymi kartami z Archiwum o tym samym symbolu i odłóż do właściwych sekcji.

8.5 ODŁÓŻ SZEŚĆ KART DO WYSIEDLEŃCÓW

Odłóż na bok wszystkie Wizje (w tym Konspiracje). Potasuj razem karty ze wszystkich Stosów Kart Odrzuconych oraz wszystkie karty Doradców graczy, którzy przegrali, a następnie wylosuj spośród nich sześć kart i bez patrzenia na nie odłóż je do sekcji „Wysiedleńcy” w Archiwum.

8.6 UPRZĄTNIJ RELIKTY

8.6.1 Odłóż Berlo Władcy do Pudełka Świata. Relikty wszystkich graczy, którzy przegrali, odłóż na talię Reliktów i potasuj ją.

8.6.2 Do każdego Obszaru, który ma mniej kart Reliktów niż „R” we Wskazówce (2.8.2), dołóż tyle zakrytych kart Reliktów, by wypełnić limit Reliktów Obszaru.

8.6.3 Potasuj swoje Relikty wraz z Reliktami z Imperialnego Skarbcza. Umieść je na wierzchu talii Reliktów.

8.7 ZAPISZ STAN MAPY I PLANSZ

8.7.1 Połóż wszystkie karty z danego Obszaru na karcie tego Obszaru. Następnie ułóż te karty Obszarów jedna na drugiej w taki sposób, żeby na spodzie była dolna karta z Interioru, a na górze – górna karta z Kolebki. Powstały stos włóż do Pudełka Świata.

8.7.2 Odłóż plansze graczy do pudełka aktualną stroną (Banity albo Obywatela) ku górze.

8.8 ODBUDUJ TALIE ŚWIATA

Potasuj wszystkie karty Mieszkańców, które zostają w grze, a następnie odbuduj talię Świata w następujący sposób:

- weź **10 ZAKRYTYCH KART MIESZKAŃCÓW** ze stosu oraz **2 WIZJE** i potasuj je razem, tworząc stos **12 KART**;
- weź **15 ZAKRYTYCH KART MIESZKAŃCÓW** ze stosu oraz pozostałe **3 WIZJE** i potasuj je razem, tworząc stos **18 kart**;
- połóż stos **12 kart** na stosie **18 kart**, a następnie utworzony w ten sposób stos umieść na pozostałych **KARTACH MIESZKAŃCÓW**.

Odłóż talię Świata do sekcji „Talia Świata” w przegródce Archiwum.

9.1 INTERPRETOWANIE ZASAD

Zasady należy rozumieć dosłownie. Nie wymyślajcie reguł, które nie zostały tu zapisane, nawet jeśli w *Księdze praw* zapisano podobne zasady. Tekst pisany kursywą jest przypomnieniem albo wyjaśnieniem i nie zastępuje zasad pisanych normalnym pismem. *Księga praw* jest naderzędna wobec *Instrukcji* i dodatkowych plansz pomocy (*plansz graczy*, *Podsumowania Najazdu* itd.). Wyjątek stanowi arkusz Opisu Obszarów.

Moce (7) mogą wprowadzać nowe akcje i powodować efekty, które nie zostały opisane w *Księdze praw*, ale są zgodne z terminologią w *Glosariuszu*. (Przykładowo: *jeśli używasz mocy, która pozwala ci na podmiągę, musisz stosować się do ograniczeń definicji hasła „Podmienienie” w Glosariuszu*).

9.2 „MUSISZ”, „JEŚLI MOŻESZ”, „NIE MOŻESZ”

I „ZIGNORUJ”

Zasady ze słowem „musisz” są nadrzędne wobec innych zasad. Zasady z frazą „nie możesz” są nadrzędne wobec innych zasad, również zasad ze słowem „musisz”. Zasady ze słowem „zignoruj” są nadrzędne wobec zasad z „musisz” i „nie możesz”, jeśli takie zasady zostały zapisane. (Przykładowo: *jeśli chcesz zagrać kartę na pole Doradców, ale wypełniasz już limit, musisz odrzucić jednego Doradcę. Karta Flecista Szczurolap, która mówi „zignoruj limit Doradców” jest nadrzędna wobec tej podstawowej zasady. Tak samo Obszar Wąski Przesmyk mówi, że musisz Podróżować w określony sposób, ale Obszary Wybrzeża pozwalają ci zignorować moc Wąskiego Przesmyku*).

Jeśli zasada z „musisz” doprecyzowana jest przez „jeśli możesz”, musisz wykonać dane działanie, jeśli możesz to zrobić, ale jeśli nie możesz – nic nie robisz i nie ponosisz za to żadnej kary. (Przykładowo: *jeśli masz kartę Tyran, możesz podróżować na Obszary, na których nie ma żadnych Chorągwi*).

9.3 OGRANICZONA LICZBA ELEMENTÓW I LIMITY

W grze występuje ograniczona liczba elementów – nie dotyczy to jedynie żetonów Sekretów i kości, których używana liczba nie jest ograniczona do liczby fizycznych elementów w pudełku. Jeśli zyskujesz albo bierzesz określoną liczbę elementów, ale w źródle tych elementów nie ma ich wystarczająco dużo, zyskaj albo weź ich tyle, ile możesz. W bankach i na planszach może znajdować się dowolna liczba danych elementów, chyba że jakaś zasada lub moc mówi inaczej.

9.4 JAWNE I TAJNE INFORMACJE

Tajne są następujące informacje: awersy kart we wszystkich Stosach Kart Odrzuconych, liczba kart w talii Świata, rewersy kart w talii Świata (oprócz rewersu wierzchniej karty), awersy wszystkich zakrytych kart. Gracz, który ma zakrytą kartę na polu Doradców, może ją podejrzeć i zezwolić innym graczom na podejrzenie jej. Gracze mogą rozmawiać o tajnych informacjach i kłamać na ich temat.

Wszystkie pozostałe informacje są jawne. (Obejmuje to rewersy kart i ich liczbę w Stosach Kart Odrzuconych, a także liczbę Chorągwi oraz żetonów Przychylności i Sekretów na planszach graczy. Nie, nie możesz podmieniać zakrytych kart Doradców pod stołem ani w żaden inny sposób zmieniać ich ułożenia, by zmylić innych graczy).

9.5 ŚCIŚLE OKREŚLONE STRATY

Nie możesz umieścić, spalić ani poświęcić więcej zasobów – takich jak Chorągwie, żetony Przychylności i Sekretów itd. – niż wskazuje koszt czy wymóg.

9.6 ZWYKŁE OBIETNICE NIE SĄ WIAŻĄCE

W rozgrywce mile widziane są wszelkiego rodzaju negocjacje i obietnice, nawet obietnice na kolejne rozgrywki, ale poza oferowaniem Obywatelstwa (6.6) i mocami, które mówią o czymś „wiążącym”, wszystkie inne obietnice można łamać.

Bandyta: zob. 2.8.3 (*Bandyty nie są Chorągwi*!).

Branie (wzięcie, zabranie): przemieszczenie danych żetonów Przychylności lub Sekretów z planszy danego gracza na swoją planszę, kart z pola Doradców danego gracza na swoje pole Doradców albo Reliktów z prywatnych zasobów danego gracza, z danego Obszaru lub danego stosu do swoich prywatnych zasobów.

Dawanie: tak samo, jak *branie*, ale w odwrotnym kierunku. (*Moce, które zabraniają brania określonych rzeczy, nie zabraniają dawania ich!*).

Dobieranie: dobranie kart z wierzchu danego stosu.

Doradca: zob. 2.2.2.

Gracz Imperialny: zawsze jest nim Kanclerz. Graczem Imperialnym jest również każdy Obywatel – wyjątek stanowią niektóre Najazdy (5.5.1).

Koszt Podróży: zob. 5.6.1. Niektóre moce (7.6.2) ignorują koszt Podróży.

Odkrywanie: odwrócenie danej karty i pokazanie jej awersu wszystkim graczom.

Odpowiadający: o tym samym symbolu (*zignoruj karty, na których nie ma symbolu*).

Odrzucanie: położenie danych kart w dowolnej kolejności na wierzchu Stosu Kart Odrzuconych. Jeśli jesteś w Kolebce, karty odkładasz na Stos Kart Odrzuconych Prowincji. Jeśli jesteś w Prowincjach, karty odkładasz na Stos Kart Odrzuconych Interioru. Jeśli jesteś w Interiorze, karty odkładasz na Stos Kart Odrzuconych Kolebki. Jeśli odrzucasz karty z Regionu innego niż ten, w którym jest twój pionek, odrzuć je na Stos Kart Odrzuconych Regionu tych kart. Wszelkie żetony Przychylności z odrzucanych kart natychmiast przemieść do odpowiadających im banków. Wszelkie żetony Sekretów z odrzucanych kart przemieść na planszę aktywnego gracza i zakryj je.

Po: tuż po czymś innym – pomiędzy czynnościami nic innego nie może się wydarzyć.

Podejrzenie: spojrzenie na awers danej karty.

Podmienienie: przemieszczenie dwóch elementów i zamienienie ich miejscami.

Poświęcenie: wybranie, które z własnych Chorągwi gracz zabije.

Prywatne zasoby: zob. 2.2.3.

Przeciwnik: każdy Banita, jeśli jesteś Kanclerzem albo Obywatelem. Każdy inny gracz, jeśli jesteś Banitą albo Obywatelem, który w danym Najęździe nie jest graczem Imperialnym (5.5.1). Bandyty są przeciwnikami wszystkich graczy i vice versa.

Przemieszczenie: zmiana lokalizacji danego elementu; obowiązują ograniczenia (2.8.1, 5.1.4, 7.2).

Rządzenie: gracz rządzi na każdym Obszarze, na którym ma dowolną liczbę Chorągwi; rządzi też wszystkimi kartami na Obszarze, na którym rządzi i wszystkimi swoimi Doradcami. Bandyty rządzą na odkrytych Obszarach, na których nie ma Chorągwi.

Siła: wszystkie Chorągwie na planszy Atakującego; wszystkie Chorągwie doliczane do Obrony.

Spalenie: przemieszczenie żetonów Przychylności lub Sekretów ze swojej planszy albo innego miejsca (jeśli tak wskazano) do wspólnych zasobów.

Twój Obszar/Region: Obszar lub Region, na którym znajduje się twój pionek.

Twój przeciwnik: jeśli jesteś Atakującym, twoim przeciwnikiem jest Obrońca i (w przypadku Imperium) wszelcy Imperialni Sojusznicy (5.5.2). Jeśli jesteś Obrońcą, twoim przeciwnikiem jest Atakujący.

Wspólne zasoby: zob. 2.1.7.

Wymienianie się: dawanie czegoś innemu graczowi za coś w zamian i vice versa.

Zabicie: przemieszczenie Chorągwi do prywatnych zasobów gracza danego koloru (*fioletowe Chorągwie zawsze są przenoszone do prywatnych zasobów Kanclerza*).

Zablokowanie: zob. 7.2.2.

Zagrabienie: zabranie w inny sposób niż poprzez Odzyskiwanie.
Zob. 2.5.3.

Zagrywanie: położenie danej karty na Obszarze, na swoim polu Doradców albo na polu Ujawnionej Wizji; obowiązują ograniczenia (2.8.1, 5.1.4, 7.2).

Zyskiwanie: położenie danej karty na Obszarze, na swoim polu Doradców albo na polu Ujawnionej Wizji; obowiązują ograniczenia (2.8.1, 5.1.4, 7.2).

Indeks

11

- akcje
główne i pomniejsze 5–6
moce Akcja 7.3.2
modyfikowanie mocami 7.4–7.5
- Bandydzi 2.8.3
Najazd na Bandytów 5.5.1
Plany Bitewne Bandytów 5.5.3
- Budowle 2.9
bez Handlu i Werbowania na zrujnowanych 2.9
rujnowanie 8.3.3
wnoszenie i naprawianie 8.3.1
- Chorągwie
przemieszczanie 6.5
zabijanie w Najeździe 5.5.6
zyskiwanie przez Werbowanie 5.2
- często zapominane zasady zob.
„Osobliwości Oath” na końcu Instrukcji
- Doradcy
limit kart 5.1.4.II
zagrywanie Przeszukiwaniem 5.1.4.II
zagrywanie zakrytych 6.1
- Imperium, podsumowanie zasad 6.6.
- karty
koszt użycia 7.1.2
majstrowanie 10 (*Dobieranie, Odrzucanie, Przemieszczanie, Zagrywanie, Podmienianie*)
moce 7
ograniczenia 7.2
rodzaje 2.4, 2.6–2.9
rządzenie 10 (*Rządzenie*)
- koniec gry
na koniec ósmej rundy 3.4
po rzucie kością 3.3
- Konspiracja 5.1.4.IV
- limit
banków i plansz 9.3
Obszarów 2.8.1
pola Doradców 5.1.4.II
- Miłość Ludu zob. *Sztandary*
- moce
moc Przebudzenie 4.1.1
obowiązkowe vs opcjonalne 7.4.1
typy 7.3–7.6
używanie 7.1
- Najmroczniejsza Tajemnica zob. *Sztandary*
ograniczenia Odzyskiwania 5.4.4
- Następca 3.3.1
- obietnice 7.6.3, 9.5
- Obszary
limit kart 2.8.1
moce zob. *plansza pomocy Opis Obszarów*
obejmowanie w rządu 5.5.7.1
Podróżowanie na 5.6
- Obywatelstwo
a rządzenie Obszarami 6.6.3
odbieranie zob. *skazywanie*
Obywateli na banicję
oferowanie przy zapisie w Kronice 8.2
oferowanie w grze 6.6.1
- ograniczona liczba elementów 9.3
- pionek
Podróżowanie 5.6
wyrzucenie w Najeździe 5.5.7.III
- Plany Bitewne 7.5
ikony 7.5.4
użycie w Najeździe 5.5.3
- Przychyłość
a Miłość Ludu 4.1.1, 5.4.4
odkładanie podczas Odpoczynku 4.3.1
spalanie w Najeździe 5.5.7.III
zyskiwanie po zagranu na Obszar 5.1.4.1
zyskiwanie w Handlu 5.3
zyskiwanie z mocy Obszaru 4.1.4
- punkty Zaopatrzenia
wydawanie 4.2
zachowywanie i odświeżanie toru 4.3.3–4.3.4
- Relikty
branie w Najeździe 5.5.7.II
Odzyskiwanie 5.4
- oferowane ze Skarbcza 6.6.1
podglądanie 6.3
umieszczanie na odkrywanych Obszarach 5.6.2
- ruiny zob. *Budowle*
- rządzenie
definicja 10 (*Rządzenie*)
po Najeździe 5.5.7.1
zwyyczajanie przez 2.11, 3
- Sekrety
a Najmroczniejsza Tajemnica 5.4.4
odkładanie podczas Odpoczynku 4.3.2
zyskiwanie w Handlu 5.3
zyskiwanie z mocy Obszaru 4.1.4
- skazywanie Obywateli na banicję
Berlem Władcy 6.7
przy zapisie w Kronice 8.2
samego siebie 6.8
- Sztandary 2.5
branie Odzyskiwaniem 5.4
branie w Najeździe 5.5.7.II
spalanie Przychyłości lub Sekretów z 2.5.3
- twój Obszar 10 (*Twój Obszar*)
- Uzurpator
a kość Obrony 2.11
obracanie tytułu 4.1.3
zwyyczajstwo jako 3.1, 3.4
- Wierny Przysiędze 2.11
a kość Obrony 2.11
a rzut kością Końcową 3.3
obrócenie na Uzurpatora 4.1.3
zmiana Celu w Kronice 8.1
zwyyczajstwo jako 3.3, 3.4
- Wizje
a wzrost kosztu Przeszukiwania 5.1.1
dobieranie z talii Świata 5.1.2
zagrywanie 5.1.4.III–5.1.4.IV
zwyyczajanie z 3.2, 3.4

Twórcy

Projekt gry: Cole Wehrle

Ilustracje: Kyle Ferrin

Redakcja i opracowanie użyteczności: Joshua Yearsley

Projekt i układ graficzny: Pati Hyun (prowadzenie) oraz Nick Brachmann, Kyle Ferrin, Cole Wehrle i Joshua Yearsley

Opracowanie: Nick Brachmann, Cole Wehrle i Joshua Yearsley

Korekta oryginału: Rachel Lapidow

Cole dedykuje tę grę swoim rodzicom, którzy nauczyli go tak wiele o świecie, a także swojej córce Nell, która aż rwie się do nauki.

Kyle dedykuje tę grę swoim dzieciom, które – jest pewien – kiedyś na pewno ją zrozumieją.

Przekład: Anna Skup

Wersja Polska: Zespół Portal Games

Skład: Gabriela Palicka

Testerzy gry: AgentElrond, Lenny Ash, Felipe Abarzúa, Brennan B., Ameya Bhandarkar, Seth Ben-Ezra z przyjaciółmi, Nick Brachmann, Luke Bridwell, Marshall Britt, Dorianne Bernier, Andy Brown, Clayton Capra, David Carter, Ted Caya, Eric Chamney, Joshua Clark Orkin (Diogenes), Hunter Donaldson, Sean Daniel z przyjaciółmi, Gates Dowd, David Dueck, George Estey, Nahvid Etedali z przyjaciółmi, Joseph Fey z przyjaciółmi, Per Fischer, Elizabeth Flaherty, Gabriel Gohier-Roy, Lily Gould, Daniel Hallinan, Haze, Matt Hesby, Zig Hooker, Kevin Hulse, Pati Hyun, Matthew A. Jonassaint, Gabor Kiss, Ashley Kronebusch, Patrick Leder, J.C. Lumsargis, Graham MacDonald, Andy Mesa, Adam Moeller, Jon Mott, Kezia Neal, Nathaniel Olin, Christian A. Orozco, Steve Owen, Christopher J.P. Smith, Grayson Page, Ryan Palfreyman, Nathaniel Pick, Nick Pilaitis z przyjaciółmi, Matthew Rohn, Chip Roush, Jason Saastad, Guerric Samples, Thorsten Schleer, Ryan Schneider, Jake Sibley, Erik Smith z przyjaciółmi, Non-Breaking Space, Logan Sullivan, C.J. Thompson, Chas Threlkeld, Blake Wehrle, Cole Wehrle, Drew Wehrle, James Wright, Joshua Yearsley, Akshith Yellapragada, Joean Yun i wielu wielu innych!

Kampania na Kickstarterze: Marshall Britt (renderowanie 3D), Gates Dowd (marketing), Pati Hyun (projekt graficzny i renderowanie 3D), Ed Linder (film z zasadami), Josiah Simpson (lektor), Caryl Tan (wsparcie, zajawka filmowa), Cati Wehrle (lektorka), Cole Wehrle (tekst) i Joshua Yearsley (korekta)