

GLORY

Spis treści

I. Wstęp	2
II. Komponenty	4
III. Przygotowanie gry	6
IV. Przygotowanie Turnieju	9
V. Rozgrywka	10
Faza Akcji	10
Opis akcji	11
Faza Wypraw	12
Faza Odświeżania	12
Faza Zgłoszeń	13
Turniej	13
Ostatnia Faza Wypraw	13
Faza Tytułów	13
VI. Turnieje i Pojedyunki	14
Pojedyunki i Najazdy	14
Wartość Ataku	14
Kości	14
Rycerze	14
Pojedynek gracza z Rycerzem	15
Kto wygrywa Najazd	16
Zwycięstwo w Pojedynku	16
Porażka w Pojedynku	16
Pojedynek między dwoma graczami	16
Pojedynek między dwoma Rycerzami	16
Kolejne Pojedyunki	17
Prestiż	17
VII. Koniec gry	17
VIII. Przykład Pojedynku	18
IX. Tryb solo	20
X. Informacje dodatkowe	22
Karty Wydarzeń	22
Sojusznicy	23
Karty Wypraw	24
Relikwie	24
Karty Tytułów	25
Herbarz	26
Karty Zbroi i Wierzchowca	27
Często pomijane zasady	27
XI. Skrót zasad	28

Któż z nas nie marzył o tym, by zostać rycerzem? Lśniaca zbroja, wspaniały wierzchowiec, turniejowa kopia, wiwaty podekscytowanego tłumu... Tak, opowiemy Wam właśnie tę historię. GLORY (Chwała) to gra, w której wcielisz się w średniowiecznego rycerza, walczącego o uznanie wśród szlacheckiej braci i o przychyłność pięknych dam. Droga do chwały będzie jednak naznaczona licznymi wyzwaniami.

Pojedynki i turnieje rycerskie, walka o tytuły i nagrody, zbieranie relikwii, a nawet nakłonienie minstrela do ułożenia pieśni opiewającej nasze życie... Brzmi jak przygoda? A to jeszcze nie wszystko! Poza bezpośrednią konfrontacją w szrankach będziesz też rywalizować z pozostałymi graczami o najlepszy ekwipunek i cennych sprzymierzeńców. Musisz też znaleźć czas na modlitwę, by móc skorzystać ze wsparcia Opatrzności w walce o najwyższą stawkę! Na szczęście nie musisz pracować, gdyż w tej grze jesteś młody, szlachetnie urodzony i bogaty. Pytanie tylko, czy zostaniesz sławny – czy Twoje życie będzie godne rycerskiej opowieści?

1. Wstęp

Rozgrywka

Gra podzielona jest na 3 rundy. W każdej rundzie gracze będą odwiedzać różne lokacje w mieście i jego okolicach, przygotowując się do kolejnego wielkiego Turnieju. Rzućmy okiem na podstawowe pojęcia i koncepcje gry.

Cel gry

 Gracze za swoje dokonania otrzymują punkty Chwały. Zwycięzcą zostanie ten, kto zdobędzie najwięcej punktów Chwały.

Jak zdobywać punkty Chwały



Każdy rycerz niebędący graczem (zwany dalej „Rycerzem”) ma pewną wartość punktów Chwały, którą gracz otrzymuje za pokonanie go w walce. Silniejsi Rycerze przynoszą więcej Chwały, są jednak trudniejsi do pokonania.



Żetony Sojuszników, karty Wypraw i Wydarzeń także mogą być okazją do zdobycia punktów Chwały.



Karty Tytułów, rozpatrywane na końcu gry, są bardzo istotnym źródłem Chwały. W każdej grze gracze będą mogli osiągnąć trzy Tytuły, jednakowe dla nich wszystkich, a dodatkowo indywidualne, ukryte Cele Osobiste.

Pod koniec każdej rundy rozgrywany będzie Turniej, który jest najważniejszą próbą i szansą na zdobycie Chwały. Każdy Turniej składa się z serii Pojedynek. Wygląda to następująco:

- Oba rodzaje Turnieju dostępne w grze dają graczom możliwość udziału nawet w trzech Pojedynekach.
- Pojedynek składa się z serii Najazdów na przeciwnika, w których dosiadasz swego wierzchowca, pochylasz kopię i szarżujesz!
- Każdy Najazd polega na rzutach kośćmi, które następnie są modyfikowane dla uzyskania jak najlepszej wartości Ataku.
- Użycie Sojuszników i Relikwii może poprawić wartość Ataku, nie zużyj jednak wszystkich swoich atutów w pierwszym Najazdzie!

Najważniejsze ikony:



Chwała



Atak



Prestiż



Siła



Moneta



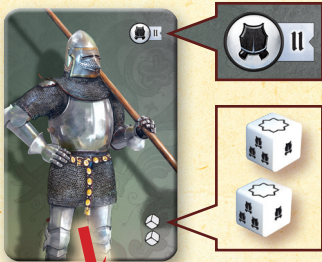
Wiara

Dokładny opis działania kart i żetonów znajduje się na stronach 23-27.

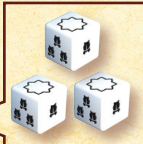
Co każdy rycerz wiedzieć powinien



Trening zwiększy twoją Siłę. Żetony Siły można zamienić na czerwone kości Siły, najpotężniejsze kości w arsenale każdego szlachetnego rycerza.



Ulepszenie swojego ekwipunku jest konieczne. Mocniejsza Zbroja i lepszy Wierzchowiec to większa liczba kości – odpowiednio – Zbroi i Wierzchowca.



Znajdź czas na modlitwę, by zyskać żetony Wiary. Pozwolą ci one przetrząść pechowe kości.



Zbierz swoją świętą Sojuszników. Podczas Turniejów możesz aktywować żetony Sojuszników, aby zwiększyć swoje szanse na zwycięstwo.



Szlachetne czyny, miłość dworska, a może przemyślane transakcje? Po umieszczeniu pionków podczas Fazy Akcji, Faza Wypraw pozwala wyruszyć w podróż przez krainę i zagrać nawet do 3 kart Wypraw.



Relikwie można zdobyć za pomocą kart Wypraw i są to najbardziej cenione przedmioty. Zbierz ich kilka, aby zapewnić sobie przewagę w szrankach.



Upewnij się, że masz wystarczająco dużo Prestiżu, aby przekonać sędziów do siebie. Jeśli obaj rycerze walczą równie dzielnie, zwycięzcą ogłaszany jest sławniejszy z nich.

II. Komponenty

W tym dużym, ciężkim i godnym szlachcica pudle znajdują się:



1 Plansza Główna



1 Dwustronna Plansza Turniejowa



4 Plansze Graczy



24 Pionki



36 Kości



4 Znaczniki Chwały



1 Znacznik Fazy



16 Żetonów Herbów



x1 x3
24 Żetonów Monet



x1 x3
28 Żetonów Siły



x1 x3
20 Żetonów Wiary



7 Żetonów Modyfikatorów Ataku



3 Żetony Wyników Rzutu



4 Żetony Dodatkowych Punktów Chwały



17 Żetonów Prestiżu

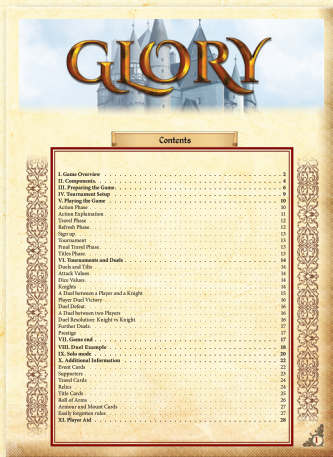


8 Żetonów Przewagi



1 Żeton Modyfikacji Prestiżu





1 Instrukcja



4 Żetony Nagród Turniejowych



16 Żetonów Relikwii



48 Żetonów Sojuszników



16 Kart Ekwipunku



32 Żetony Rycerzy



12 Kart Turnieju



12 Kart Wydarzeń



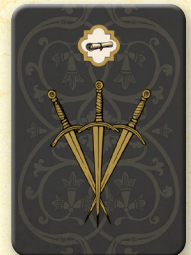
12 Kart Postaci



14 Kart Tytułów



74 Karty Wypraw:



26 Kart Romansu



19 Kart Targu



29 Kart Wyzwań

13 Kart Trybu Solo:



9 Kart Podstawowych



2 Karty Wojownika

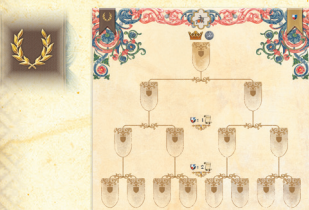


2 Karty Męża Bożego

III. Przygotowanie gry

Wybór Turniejów

Przed rozpoczęciem gry gracze wybierają jeden z dwóch typów Turnieju, jaki będzie występować w rozgrywce:



Joust à plaisance to turniej pucharowy, w którym wygrana w Pojedynku pozwala przejść do następnej rundy. Gracze będą walczyć tu przeciwko sobie. Zwycięzca walki finałowej zostanie mistrzem Turnieju i otrzyma Nagrodę Turniejową – standardową, pokazaną na planszy (1 punkt Chwały i 1 Monetę), lub jedną z przedstawionych na żetonach Nagród Turniejowych.



Pas d'armes pozwala uniknąć bezpośredniej konfrontacji między graczami. Każdy z graczy będzie pojedynkował się nawet w 3 miastach – Florencji, Paryżu i Monachium. Rycerze niebędący graczami (zwani dalej „Rycerzami”) czekają na wyzwania graczy. Nawet jeśli przegrasz Pojedynek, będziesz mógł walczyć w pozostałych miastach, o ile się tam zgłosiłeś.



- 1** Umieść Planszę Główną na środku stołu, wraz z Planszą Turniejową, wybraną stroną do góry (Joust à plaisance/Pas d'armes).



2

Potasuj karty Tytułów i umieść 3 z nich odkryte obok Planszy. Każdy gracz może spróbować wypełnić wszystkie 3 karty Tytułów przed końcem gry.

3

Każdy gracz otrzymuje 3 losowe karty Postaci (po jednej z każdego poziomu) i może wybrać, którą postać chce grać. Zatrzymuje wybraną kartę, a pozostałe odkłada z powrotem do pudełka.

	Poziom I	Poziom II	Poziom III
Dochody	2 6 1	0 6 1	2 5 2
Dobierane Tytuły ► zatrzymywane	5 1 1 2	5 1 1 2	2 0 1 2
Zasoby początkowe	2 2 2	7 2 2	1 2 3

4

Każdy gracz otrzymuje następujące elementy:

- Planszę Gracza, 6 Pionków i 4 Herby w wybranym przez siebie kolorze,
- dwa żetony Przewagi,
- kartę Wierzchowca i Zbroi o poziomie wskazanym na swojej karcie Postaci,
- Monety, żetony Siły i Wiary, zgodnie z zasobami początkowymi ich karty Postaci (nie należy jeszcze pobierać dochodu).

5

Gracze umieszczają znaczniki Chwały w swoim kolorze na Torze Punktacji zgodnie z wartościami określonymi na ich kartach Postaci.

6

Kolejność graczy jest ustalana losowo, a następnie, jeden po drugim, gracze umieszczają swoje Herby na Torze Inicjatywy od lewej do prawej. Gracze, którzy nie są na pierwszej pozycji, otrzymują jeden dodatkowy punkt Chwały i jedną losową kartę Wyzwania za każdą pozycję, o którą znajdują za pierwszym graczem.

7

Ze stosu kart Tytułów rozdaj graczom dodatkowe Tytuły, zgodnie z ich kartą Postaci (po jednym na ikonę trąbki). Gracze wybierają Tytuły, które chcą zachować jako Cele Osobiste – liczba Tytułów do zatrzymania jest pokazana na karcie Postaci (po jednym na ikonę karty w ręce). Pozostałe Tytuły należy odłożyć na stos, który zostaje przetasowany i umieszczony obok planszy, awerssem do dołu.



Podczas pierwszych gier zalecamy grać kartami Postaci poziomu I. Zapewnia to również symetryczny start, ponieważ te karty są identyczne.

Gracze mogą wybrać dowolną z trzech kart Postaci i zdobyć wszystkie początkowe zasoby wymienione w dolnej części karty. Zdobędą również dochód wymieniony w górnej części karty podczas Fazy Odświeżania w każdej rundzie. Karty III poziomu dają im Specjalnego Sojusznika, lecz mniej innych zasobów.

Jeśli jesteś doświadczonym graczem, możesz zwiększyć sobie wyzwanie obniżając poziom swojego Wierzchowca i/lub Zbroi, aby dać nowym graczom równe szanse.

Joust à plaisance: Każdy gracz otrzymuje 2 Herby (1 duży do Turnieju i 1 mały na Tor Inicjatywy) – pozostałe dwa można odłożyć z powrotem do pudełka; nie będą potrzebne.

Przykład: W grze dla 3 osób gracze umieszczają swoje Herby na polach 1-3 w kolejności od lewej do prawej. Drugi gracz otrzymuje 1 punkt Chwały i 1 kartę Wyzwania, a trzeci gracz otrzymuje 2 punkty Chwały i 2 karty.

Pierwsze rozgrywki:

Sugerujemy grę z Celami Osobistymi widocznymi dla wszystkich.





Sojuszników oznaczonych zwojem można zdobyć tylko poprzez zagra-
nie kart Wypraw.



Liczba pól oferujących Sojuszni-
ków zależy od liczby graczy.



8

Podziel żetony Sojuszników na 5 stosów na podstawie ich oznaczeń: 1 2 3 4 5

Najpierw umieść stos 5 obok planszy, aby mieć go w zasięgu ręki na póź-
niejszą część gry. Następnie potasuj każdy z pozostałych 4 stosów osobno.

A. Ze stosu 4 weź 2 Specjalnych Sojuszników (1 w grze dla 1-2 graczy) i umieść
ich na dwóch pierwszych polach na Torze Sojuszników (również oznaczonych 4).

B. Następnie wylosuj 5-7 Sojuszników (w zależności od liczby graczy – zwróć uwagę
na ikony na spodzie pól) ze stosu 1 i umieść ich na prawo od Specjalnych Sojuszni-
ków. Zablokuj pola nieużywane ze względu na liczbę graczy żetonami Przewagi.



Przykład: Przy 2 graczach użyj 1 Specjalnego Sojusznika i 5 ze stosu 1. Następnie, na polach
z ikoną 3-4 graczy, umieść żetony Przewagi, aby zaznaczyć, że te pola nie będą używane w tej
grze. Umieść pozostałe stosy obok planszy.

9

Umieść Znacznik Fazy na pierwszym miejscu Toru Faz.

10

Potasuj osobno karty Romansu, Targu oraz Wyzwań i ułóż z nich 3 zakryte stosy
na planszy. To są karty Wypraw. Gracze dobierają karty zgodnie ze swoimi kartami
Postaci, a następnie mogą zwrócić dowolne karty Wypraw (wtasowywane ponownie
do talii), aby zyskać 1 żeton Siły za każdą z nich. Następnie należy umieścić 4 odkry-
te karty z każdego wystawionego stosu w odpowiednich kolumnach pod taliami.

11

Następnie gracze wsuwają swoją kartę Postaci pod swoją Planszę Gracza, tak aby wi-
doczny był tylko jej Dochód, zdobywany podczas Fazy Odświeżania w każdej run-
dzie.

12

Karty Wydarzeń dzielą się na 3 zestawy, oznaczone różną liczbą kropek na rewersie,
wskazującą rundę gry. Wylosuj 3 karty Wydarzeń – po 1 z każdego zestawu.
Umieść kartę Wydarzeń dla 1. rundy odkrytą na planszy. Karta na rundę 2. zostanie
umieszczona **odkryta** obok planszy, na wierzchu **zakrytej** karty na rundę 3.
Pozostałe karty Wydarzeń odłóż do pudełka.

13

Umieść wszystkie pozostałe żetony, karty i kości w zasięgu ręki obok planszy.

14

Jeśli gracze w mniej niż 4 graczy, połóż żetony Przewagi (lub złote Monety) na
miejscach na Planszy Głównej, które są niedostępne dla Waszej liczby graczy.
Te miejsca są zablokowane przez całą grę.

15

Na koniec umieść Rycerzy na wybranej przez graczy Planszy Turniejowej
– patrz sekcja „IV. Przygotowanie Turnieju” na następnej stronie.

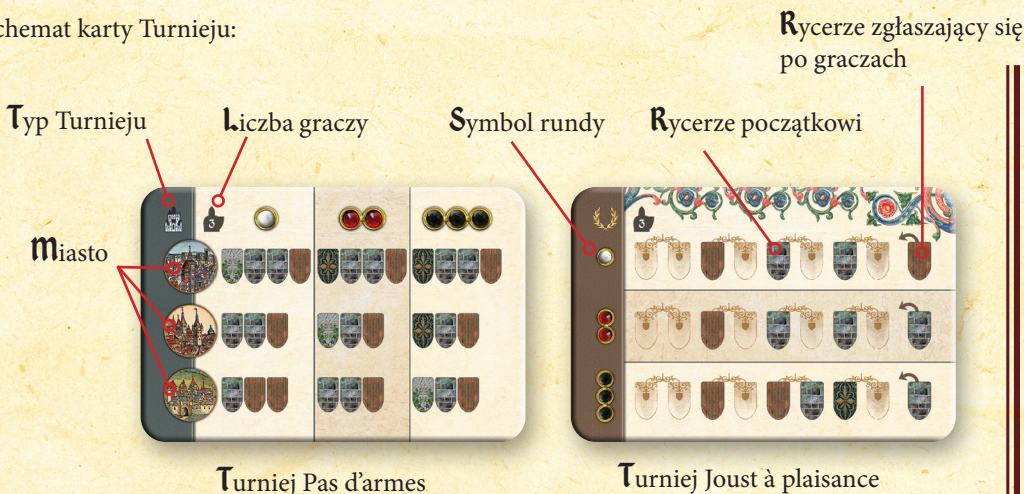
IV. Przygotowanie Turnieju

Na końcu każdej rundy gracze mają możliwość sprawdzenia swoich umiejętności w Turnieju. To właśnie wtedy mają szansę na zdobycie rycerskiej chwały! W zależności od wybranego Turnieju, gracze walczą tylko z Rycerzami lub zarówno z Rycerzami, jak i graczami. Przed rozpoczęciem rundy gracze dowiedzą się, którzy słynni przeciwnicy dołączą do Turnieju.

Podczas przygotowania do gry oraz po Turniejach w rundzie 1. i 2. wykonaj następujące kroki:

Wylosuj kartę Turnieju spośród niewykorzystanych, które odpowiadają liczbie graczy uczestniczących w rozgrywce. Karta jest podzielona na 3 sekcje odpowiadające 3 rundom gry. Upewnij się, że używasz sekcji przeznaczonych dla bieżącej rundy.

Schemat karty Turnieju:



Przykład:



Z wylosowanej karty Turnieju odczytaj, jacy Rycerze wezmą udział w tym Turnieju. Rycerze dzielą się na 5 rodzajów, różniących się rewersami:



Czempioni



Weterani



Królowie



Polska Szlachta



Szlachta

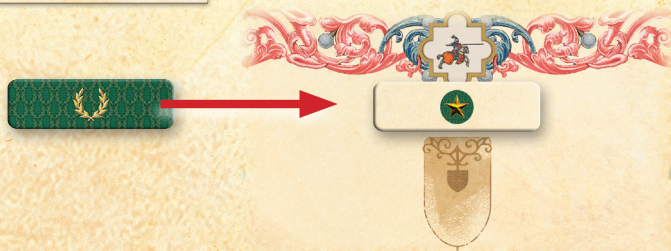
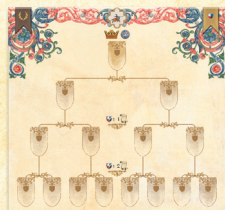
Pas d'armes

Wylosuj Rycerzy do umieszczenia w 3 miastach, upewniając się, że ich rodzaj jest zgodny z pokazanymi na Karcie Turniejowej. W każdym mieście ułóż Rycerzy awersem do góry, w kolejności od przynoszącego najwięcej Chwały do tego, który przynosi najmniej. Obok każdego z Rycerzy pozostaw miejsce na Herb gracza, który będzie z nim walczyć.



Joust à plaisance

Wylosuj Rycerzy, jak jest to przedstawione na karcie Turnieju. Rycerze muszą być umieszczeni awersem do góry, na właściwych miejscach w dolnym rzędzie Planszy Turniejowej. Umieść tylko Rycerzy opisanych jako „Rycerze początkowi” – pozostałe puste miejsca zostaną wypełnione „Rycerzami zgłaszającymi się po graczach” na końcu Fazy Zgłoszeń.



Wylosuj jedną, niewykorzystaną jeszcze, Nagrodę Turniejową. Umieść ją w miejsce nagrody standardowej (1 Moneta i 1 punkt Chwały). Następnie pokaż ją graczom. Podczas pierwszych gier pominię tę część i graj z nagrodą standardową.

Każda runda podzielona jest na kilka Faz (1-5), które są rozpatrywane w następującej kolejności:

-  1. Faza Akcji
-  2. Faza Wypraw
-  3. Faza Odświeżania
-  4. Faza Zgłoszeń
-  5. Faza Turnieju

Po Turnieju w rundzie 3. rozgrywane są jeszcze dwie fazy:

-  6. Ostatnia Faza Wypraw
-  7. Faza Tytułów



Przykład karty Wydarzenia (runda 1):
Urodzaj – każdy gracz otrzymuje 2 dodatkowe Monety.



Pole Akcji dostępne jedynie w grze dla 3-4 graczy.



V. Rozgrywka

"Każda rzecz ma swój czas, a każda sprawa pod niebem ma swą godzinę" (Koh. 3.1).
Nie inaczej będzie i w tej grze.

Gra trwa 3 rundy, podczas których będziecie prowadzić rycerskie życie: podróżować, zbierać święte, zdobywać ekwipunek i wierzchowce, pojedynkować się z rycerzami i brać udział w turniejach. Przydadzą się wam solidne treningi oraz modlitwa o boską pomoc.

Symbole faz w kolejności występowania można znaleźć na Torze Faz na Planszy Głównej.

Użyj Znacznika Faz, aby oznaczyć, na którym etapie gry się znajdujecie.

Faza Akcji

Wydarzenia

Podczas przygotowania gry losuje się 3 karty Wydarzeń. Bieżące Wydarzenie leży odkryte na planszy, podczas gdy przyszłe Wydarzenia leżą z boku planszy i nie są jeszcze dostępne. Wydarzenie dla kolejnej rundy jest jednak widoczne i gracze wiedzą, co ma nastąpić. Na przykład: w rundzie 1. Wydarzenie dla rundy 3. jest nadal zakryte, ale Wydarzenie dla rundy 2. leży odkryte obok Planszy Głównej.

Wydarzenia dzielą się na dwa rodzaje. Pierwsze z nich wprowadzają modyfikację dla wszystkich graczy, która zaczyna obowiązywać na początku Fazy Akcji. Drugi rodzaj wprowadza dodatkową akcję, dostępną w trakcie tej rundy.

Lista kart Wydarzeń znajduje się na stronie 22.

Akcje graczy

Gracze wykonują po jednej akcji w kolejności zgodnej z Torem Inicjatywy (od lewej do prawej). Gracz umieszcza jeden ze swoich Pionków na wybranym przez siebie Polu Akcji i natychmiast wykonuje związaną z nim akcję. Gracze wykonują akcje tak długo, aż wszystkie Pionki zostaną umieszczone na planszy.

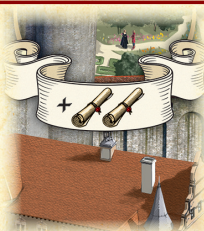
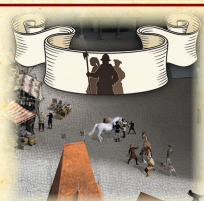
Każda akcja wymaga użycia 1 Pionka. Jeśli dana akcja wymaga również zapłaty, gracz odkłada wymagane zasoby na bok planszy. Gracz nie może wykonać akcji, na którą go nie stać.

Niektóre akcje mają ograniczoną liczbę dostępnych miejsc na rundę w formie kół. Każde takie pole może być zajęte tylko przez jeden Pionek na rundę – kto pierwszy, ten lepszy!

Niektóre pola oznaczone są symbolem  lub , co oznacza, że dane pole jest dostępne w grze odpowiednio dla co najmniej 3 lub wyłącznie 4 graczy. Jeśli w grze bierze udział mniejsza liczba graczy, zalecamy zakrycie tych miejsc żetonem Przewagi lub złotą Monetą jako przypomnienie, że dane pole jest niedostępne.

Pola akcji w formie obszaru nie mają ograniczeń co do liczby Pionków, które mogą zostać tam umieszczone. Każdy gracz może z nich skorzystać wiele razy bez blokowania innych. Niektóre z tych akcji mają swoje limity w postaci kart lub żetonów dostępnych na daną rundę. Sprawdź szczegółowe opisy akcji na następnej stronie.

Opis akcji

	Trening – Mierzysz się w szrankach z doświadczonym rycerzem. Dostajesz 3 żetony Siły
	Modlitwa – Spędzasz czas na modlitwie i kontemplacji. Dostajesz 3 żetony Wiary.
	Służba – Zaciągasz się do armii króla. Otrzymujesz zapłatę w wysokości 3 Monet.
	Inicjatywa – Połóż Pionek na pierwszym wolnym miejscu na Torze Inicjatywy. Dostajesz 1 Monetę z banku. Nie wpływa to na obecną pozycję Herbu gracza, lecz ustali kolejność gracza w Fazie Odświeżania. Uwaga: Każdy gracz może użyć tej akcji tylko raz na rundę!
	Plany Wypraw – Możesz wybrać 2 karty Wypraw dowolnego typu (Romansu, Targu lub Wyzwania). Wylosuj je spośród zakrytych kart lub wybierz z tych odsłoniętych. Nie uzupełniaj odsłoniętych kart. Karty możesz dobrać w dowolnej kombinacji (np. 2 karty Romansu albo 1 karta Targu i 1 Romansu).
	Straż – W imię króla! Dostajesz 2 Monety.
	Trening Indywidualny – Choć wolałbyś mierzyć się z przeciwnikiem niż fechtować samotnie, nie możesz przerwać treningu przed kolejnym wielkim turniejem. Dostajesz 2 żetony Siły
	Targowisko – Możesz tutaj ulepszyć o 1 poziom swój ekwipunek: Wierzchowca albo Zbroję. W jednej akcji wybierasz tylko 1 z nich i płacisz tyle Monet, ile jest pokazanych przy nowym poziomie (pamiętaj, że na ogół rozpoczynasz grę z ekwipunkiem na Poziomie II). Następnie wymieniasz kartę swojego Wierzchowca lub Zbroi na taką z kolejnego poziomu. W jednej akcji możesz ulepszyć tylko jedną rzecz i tylko o 1 poziom.
	Sojusznicy – Weź żeton Sojusznika z Toru Sojuszników, opłacając wszelkie koszty widniejące pod wybranym Sojusznikiem. Umieść Sojusznika obok swojej Planszy Gracza. Nie uzupełniaj Toru. Więcej o Sojusznikach na stronie 23.
	Herold – zgłoś się do następnego Turnieju. Swoją Herb połóż na pustym miejscu na Planszy Turniejowej. Pas d'armes: Wybierz Rycerza, którego chcesz wyzwać. Nie można zapisać się kolejny raz do tego samego miasta! Joust à plaisance: Wybierz miejsce w dolnym rzędzie Planszy Turniejowej. Do tego Turnieju można zgłosić się tylko raz na rundę.
	Nowy Cel – Weź 3 losowe karty Tytułów, a następnie odrzuć dwie z nich. Zachowaj trzecią kartę jako swój sekretny Cel Osobisty. Uwaga: Jeśli stos kart Tytułów jest już pusty, potasuj odrzucone karty i stwórz nowy stos.

Uwaga: Jeśli żaden z graczy nie umieści Pionka na Torze Inicjatywy, kolejność graczy nie ulegnie zmianie.

Jeśli odsłonięte karty danego typu się skończyły, nadal można pobrać kartę Wypraw z wierzchu zakrytego stosu. Jeśli stos kart również się wyczerpał, karty tego typu są już niedostępne.



Gracze mogą mieć wielu Sojuszników tego samego typu.

To najlepszy sposób, by zawczasu wybrać, z kim chcesz się pojedyńkować. Ponadto jedynie z tą **kartą** można stanąć do Pojedyneków w trzech różnych miastach w **Pas d'armes**, gdyż w Fazie Zgłoszeń można się zapisywać jedynie do dwóch miast.



Koszt Nagroda

Przykładowa karta Targu

Za 3 Monety gracz kupuje sobie wpływową pozycję, która daje mu 3 punkty Chwały oraz żeton Prestiżu „Urząd”.



Przeciwnik Nagroda

Przykładowa karta Wyzwań

Gracz walczy z Rycerzem o wartości Ataku równej 8 i Prestiżu 1. Jeśli wygra, w nagrodę otrzymuje albo Zbroję przeciwnika (ulepsza swoją do Poziomu III, o ile to możliwe), albo 3 Monety okupu.



Przykład:

- A. Czarny i Czerwony położyli Pionki na Torze Inicjatywy, a teraz zdejmują swoje Herby z toru.
- B. Biały i Niebieski przesuwają swoje Herby w prawo.
- C. Czarny i Czerwony kładą swoje Herby nad swoimi Pionkami.



Faza Wypraw

Gracze kolejno zagrywają po jednej ze swoich kart Wypraw, zgodnie z kolejnością na Torze Inicjatywy, dopóki każdy z nich nie zagra maksymalnie 3 kart. Ewentualnie, o ile wszyscy gracze się na to zgodzą, można przeprowadzić tę fazę równocześnie – **zaoszczędzi to sporo czasu**. Karty użyte w tej fazie Gracze odrzucają na własne stosy kart odrzuconych.

Jeśli w polu nagrody znajduje się znak „/”, gracz musi wybrać jedną z dwóch nagród – z lewej lub z prawej strony.

Karty Wypraw dzielą się na:

- A. Karty Romansu – gracz odrzuca taką kartę i otrzymuje zasoby na niej przedstawione. *To właśnie wówczas szlachetne damy obsypują cię prezentami i zanoszą za ciebie modły!*
- B. Karty Targu – aby zakupić przedstawione na niej zasoby, gracz odrzuca taką kartę i wpłaca przedstawioną na niej liczbę Monet do banku.
- C. Karty Wyzwań – gracz walczy w Pojedynku zgodnie ze zwykłymi zasadami (patrz: Pojedynek gracza z Rycerzem). Jeśli wygra, otrzymuje nagrodę przedstawioną na karcie i odrzuca kartę. Jeśli przegra, zatrzymuje kartę i może zagrać ją ponownie w ramach limitu trzech kart użytych w jednej Fazie Wypraw.

Dopiero po rozegraniu karty gracz decyduje, jaką kartę chce zagrać jako następną.

Uwaga: swojego Wierzchowca lub Zbroję można ulepszyć tylko o jeden poziom na raz. Nie wolno „przeskakiwać” poziomów, np. przechodząc z Poziomu II od razu na Poziom IV.

Uwaga: Nie można posiadać dwóch żetonów Prestiżu tego samego koloru. Można zagrać kartę dającą taki żeton, by otrzymać pozostałą część nagrody.



Faza Odświeżania

- Na początku Fazy Odświeżania ustalana jest nowa kolejność graczy:

- A. Wszyscy gracze, których Pionki leżą na Polach Akcji Toru Inicjatywy, usuwają chwilowo swoje Herby z Toru, pozostawiając Pionki na swoich miejscach.
- B. Następnie pozostali gracze przesuwają swoje Herby w prawo tak daleko, aż z lewej strony zrobi się wystarczająco miejsca na usunięte przed chwilą Herby.
- C. Wreszcie należy ponownie położyć usunięte Herby graczy zgodnie z ich pozycją na Polach Akcji (bezpośrednio nad ich Pionkami). Innymi słowy – gracze, którzy użyli swoich akcji, posuwają się do przodu, a pozostali spychani są na koniec.

- Zdejmij wszystkie Pionki z Planszy Głównej.
- Odwróć wszystkich Sojuszników, Relikwie oraz Prestiż graczy na stronę aktywną.
- Wszyscy gracze otrzymują Dochody zgodnie z ich kartą Postaci.
- Usuń z gry wszystkich niewykorzystanych Sojuszników z Toru Sojuszników. Uzupełnij ich zaczynając od **prawej strony**, analogicznie jak podczas przygotowania do gry. Jeśli wszyscy Sojusznicy ze stosu I znaleźli się już na planszy, zacznij wstawiać tych ze stosu II. Podobnie, dopiero kiedy wszyscy Sojusznicy ze stosu II pojawią się w grze, zacznij wstawiać tych ze stosu III.
- Usuń z Planszy wszystkie odsłonięte karty Wypraw. Wyłóż kolejne 4 karty w każdej kolumnie, jeśli to możliwe. Karty Wypraw usunięte z Planszy nie wracają już do gry.
- Usuń kartę bieżącego Wydarzenia. Jeśli nie jest to ostatnia runda gry, przełóż kolejną kartę Wydarzenia na Planszę Główną – to Wydarzenie będzie obowiązywać w kolejnej rundzie. W rundzie 1. odwróć kartę Wydarzenia dla rundy 3., pokazując ją graczom.



Faza Zgłoszeń

W tej Fazie gracze deklarują swój udział w Turnieju. Zgodnie z kolejnością na Torze Inicjatywy wszyscy gracze umieszczają swoje Herby na Planszy Turniejowej:



Pas d'armes:

Według kolejności na Torze Inicjatywy gracze decydują, którego Rycerza chcą wyzwać i umieszczają jeden ze swych Herbów na planszy, obok wybranego Rycerza. Gracz może wyzwać tylko jednego Rycerza w danym mieście. Każdy Rycerz może zostać wyzwany tylko przez jednego gracza.

Następnie gracze w ten sam sposób umieszczają na planszy **drugi Herb**, chyba że zabrakło już Rycerzy, których mogliby wyzwać lub gracze są już obecni w każdym mieście. Aby móc umieścić swój **trzeci Herb** w Turnieju, gracze musieli przynajmniej raz skorzystać z Herolda w Fazie Akcji.

Herby położone na planszy pozostają tam do końca Turnieju. Gracz nie może przesunąć Herbu.



Joust à plaisance:

W tym Turnieju gracze mogą użyć tylko po jednym ze swych Herbów. Zgodnie z kolejnością na Torze Inicjatywy, każdy gracz umieszcza swój Herb na jednym z pustych miejsc w dolnym rzędzie Planszy Turniejowej albo też postanawia opuścić kolejkę i pozwala, by pozostali gracze pierwsi wybrali miejsce. Kolejno każdy z graczy albo kładzie swój Herb, albo ustępuje. Natomiast gracz o najniższej Inicjatywie spośród tych, którzy jeszcze nie zgłosili się do Turnieju, nie może ustąpić i **musi** położyć swój Herb. Jeśli nie wszyscy gracze jeszcze się zapisali, powyższe powtarza się, aż każdy z nich będzie zgłoszony.

Puste miejsca w dolnym rzędzie należy uzupełnić Rycerzami, zgodnie z kartą Turnieju („Rycerze zgłaszający się po graczach” – patrz strona 9).



Turniej

Ta Faza składa się z serii Pojedynek, rozgrywanych zgodnie z zasadami opisanymi w Sekcji VI. Turnieje i Pojedynki na następnej stronie.



Ostatnia Faza Wypraw

Ta faza występuje tylko jeden raz – na końcu rundy 3., tuż przed zakończeniem gry. Przeprowadza się ją tak samo jak każdą Fazę Wypraw.



Faza Tytułów

Podczas przygotowania gry wylosowano i umieszczono obok Planszy Głównej 3 karty Tytułów. W tej fazie każdy gracz sprawdza, czy spełnił wymogi tych Tytułów oraz swoich Celów Osobistych. Aby zdobyć punkty Chwały widniejące na karcie Tytułu lub Celu Osobistego, gracz musi spełnić warunki wskazane na tej karcie. Dany zasób nie może zostać użyty do spełnienia warunków więcej niż 1 karty. Zdobyte w tej fazie punkty Chwały gracze zaznaczają na Torze Punktacji.

Każdy Tytuł można zdobyć tylko jeden raz, nawet jeżeli po wielokroć spełnia się jego warunki.

Pełna lista kart Tytułów znajduje się na stronie 25.



Przykład dla 2 graczy, Pas d'armes:

W czasie Fazy Akcji Herolda odwiedza najpierw Biały gracz (A), a następnie Czerwony (B). Podczas Fazy Zgłoszeń Biały pierwszy zapisuje się do drugiego miasta (C). Czerwony również zgłasza się do drugiego miasta (D). Biały nie może już położyć swego ostatniego Herbu (jest już w dwóch pierwszych miastach, a w trzecim nie ma już wolnych przeciwników), więc Czerwony kończy tę fazę, zapisując się w pierwszym mieście (E).



Przykład dla 3 graczy, Joust à plaisance:

Pierwszy (Czerwony) i drugi (Niebieski) gracz opuszczają kolejkę, toteż trzeci gracz (Czarny) musi się zgłosić (A). Następnie Czerwony ponownie postanawia ustąpić, więc Niebieski musi się zapisać (B). Wreszcie Czerwony zapisuje się jako ostatni (C). Wolne miejsca należy wypełnić Rycerzami i można zaczynać Turniej.



Przykład karty Tytułów:

Wpływowy – gracz musi posiadać dowolnych 5 Sojuszników, aby zdobyć 4 punkty Chwały. Inne Tytuły, wymagające posiadania Sojuszników, należy zdobyć dzięki innym Sojusznikom niż tych 5.

VI. Turnieje i Pojedyunki

Pojedyunki i Najazdy

Każdy Turniej to szansa, by stanąć do nawet 3 Pojedynek. Pojedynekować się mogą: gracz z innym graczem, gracz z Rycerzem lub nawet Rycerz z innym Rycerzem.

Na Pojedynek składa się seria co najwyżej 3 Najazdów, co daje każdemu jego uczestnikowi do 3 szarż na przeciwnika. Pojedynek kończy się, kiedy któryś z walczących wygra 2 Najazdy – jest wówczas ogłaszany jego zwycięzcą.

Wartość Ataku

Przed każdym Najazdem rzuć co najwyżej 3 czerwonymi, 3 czarnymi i 3 białymi kośćmi, w zależności od poziomu odpowiednio: Siły, Wierzchowca i Zbroi. Liczy się jednak tylko suma najwyższych wyników w każdym kolorze. Jest to twoja obecna Wartość Ataku.

Aby podnieść swoją wartość Ataku, można użyć Żeton Wiary i przerzucić dowolne 2 kości. Kolejną poprawę tej wartości może przynieść użycie Sojuszników lub Relikwii. Zwycięzcą danego Najazdu zostaje ten z przeciwników, który ma większą wartość Ataku.



Ikona Ataku



Specjalne Symbole (po lewej) i najwyższe wartości, którym odpowiadają po aktywowaniu.



Przykład: 9+3 (wynik rzutu na kości Zbroi) = 12. Jest to wartość Ataku w pierwszym Najeździe. W kolejnym Najeździe rzucamy na nowo.



Przykład: Walcząc z tym Weteranem gracz używa o 1 kość Zbroi mniej – może nawet żadnej. Poziom IV nadal aktywuje Specjalny Symbol.

Kości

W grze występują 3 rodzaje kości:

- Czerwone kości Siły o wartościach od 1 do 5.
- Czarne kości Wierzchowca o wartościach od 0 do 4.
- Białe kości Zbroi o wartościach od 0 do 3.

Każda kość zawiera też Specjalny Symbol. Zbroja lub Wierzchowca, które osiągnęły Poziom IV, aktywują Specjalny Symbol na odpowiednich kościach. Specjalny Symbol na kości Siły można aktywować, wydając 4 żetony Siły. Odkąd jest on aktywny, wyrzucenie go jest równoznaczne z wyrzuceniem najwyższej liczby oczek na danej kości. Nieaktywny jest wart po prostu 0 (lub 1 w przypadku kości Siły).

Rycerze

W lewym górnym rogu Rycerza widnieje jego wartość Ataku. Jeśli twoja wartość Ataku jest od niej wyższa, wygrywasz Najazd.

Liczba po prawej stronie to wartość Chwały. Tyle punktów otrzymasz po wygranym Pojedynku.

Prestiż symbolizowany jest przez liczbę gwiazdek. Jeśli obaj przeciwnicy będą mieć równą wartość Ataku, zwycięzcą zostanie ten, który ma wyższy Prestiż.



Polska Szlachta ma zmienną wartość Ataku. W każdym Najeździe, podczas kroku rzucania kośćmi, Rycerz rzuca jedną kością Zbroi, a wynik rzutu dodaje do wartości Ataku. Można ten wynik zaznaczyć, kładąc kość lub żeton Wyniku Rzutu obok żetonu Rycerza.



Weterani czerpią ze swego bogatego doświadczenia. Dzięki temu kontrują każdą przewagę przeciwnika, więc lepiej na nich uważać – każdy Weteran zmniejsza liczbę kości, którymi może rzucać gracz.

Pojedynek gracza z Rycerzem

Przebieg Pojedynku jest przedstawiony na każdej Planszy Gracza i składa się z następujących kroków:

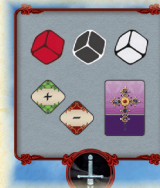


	Przed rozpoczęciem Najazdów gracz może wykorzystać jednego Sojusznika z ikoną namiotu. Żeby było widać, że został użyty, należy go położyć zakrytą stroną na Planszy Gracza.
	Na początku każdego z Najazdów gracz może zwiększyć liczbę żetonów Siły, których używa w tym Pojedynku. W zależności od używanej Siły: 0-3 żetony – gracz otrzymuje daną liczbę kości Siły (0-3). 4 żetony – gracz otrzymuje 3 kości Siły, a Specjalny Symbol na nich zostaje aktywowany. Gracz umieszcza użyte żetony Siły na swojej Planszy Gracza. Użyta Siła liczy się do końca tego Pojedynku.
	Gracz bierze swoje kości Wierzchowca, Zbroi i Siły i rzuca nimi. Następnie rozpatruje Specjalne Symbole, jeśli poziom ekwipunku lub Siły na to pozwala.
	Gracz może teraz użyć 1 żeton Wiary, aby przetrzucić do 2 z dowolnych, swoich kości w jednym przetrzuciu (bez wielokrotnego przetrzucania tej samej kości). Użyty żeton Wiary umieszcza się na Planszy Gracza.
	Gracz może użyć jednego Sojusznika z ikoną kopii. Jeśli to zrobi, umieszcza wykorzystany żeton Sojusznika awerssem do dołu na swojej Planszy Gracza, aby zaznaczyć jego użycie.
	Gracz może użyć jeszcze jednego Sojusznika z ikoną kopii – nawet jeśli nie zrobił tego w poprzednim kroku. Kiedy to zrobi, umieszcza wykorzystany żeton Sojusznika awerssem do dołu na swojej Planszy Gracza.
	Gracz może użyć 1 Relikwii. Jeśli to zrobi, umieszcza żeton Relikwii awerssem do dołu na swojej Planszy Gracza, aby zaznaczyć jego użycie.
	Porównaj wartości Ataku obu walczących i wyłóż zwycięzcę tego Najazdu – patrz następna strona. Jeśli jest to jego drugie zwycięstwo, zakończ Pojedynek. Jeśli nie, daj zwycięzcy żeton Przewagi, aby zaznaczyć jego pierwsze zwycięstwo. Odrzuć żetony modyfikatorów (jeśli weszły do gry) i stań do walki w kolejnym Najazdzie. Podążaj za żółtą strzałką i wróć do kroku Siły.



0	Siły:	-
1	Siły:	1 die
2	Siły:	2 dice
3	Siły:	3 dice
4	Siły:	3 dice + Special Symbol

Uwaga: gracz nie może użyć drugiego żetonu Wiary podczas jednego Najazdu.



Atak w dowolnym momencie to suma:

- + najlepszego wyniku na kości Siły
- + najlepszego wyniku na kości Wierzchowca
- + najlepszego wyniku na kości Zbroi
- + modyfikatorów Ataku
- + modyfikatora Relikwii



Żeton Przewagi



Uwaga: Żeton Prestiżu liczy się tylko wtedy, kiedy znajduje się na aktywnej stronie (z gwiazdą).

Uwaga: Użyte (odwrócone) Relikwie, Sojusznicy i Prestiż pozostają niedostępne w kolejnych Pojedynkach. Wyjątkiem jest sytuacja przegranego gracza, który odzyskuje zasoby i może ich użyć ponownie. Pozostałe żetony czekają na reaktywację podczas Fazy Odświeżania.



Joust à plaisance: Jeśli gracz został pokonany w 1. lub 2. rundzie Turnieju, dostaje szansę na zagranie 2 lub 1 kart Wypraw, ponieważ nie przechodzi do następnej rundy Turnieju i ma trochę czasu na podróż. Te karty mogą być zagrane, podczas gdy inni gracze rozgrywają resztę Turnieju.

Uwaga: Gracze rozpoczynają Najazd z wartością Ataku 0. Każdy krok Pojedynku może zmienić te wartości, więc każdy kolejny krok może być rozstrzygany w innej kolejności.

Uwaga: Wartość Chwały obu graczy jest sprawdzana w tym samym czasie. Zwycięzca zdobywa pełną wartość, przegrany połowę wartości Chwały przeciwnika, o ile wygrał jeden Najazd.

Kto wygrywa Najazd

- Jeśli gracz ma niższą wartość Ataku niż Rycerz, gracz przegrywa Najazd, a żeton Przewagi kładziemy na Rycerzu.
- Jeśli gracz ma wyższą wartość Ataku niż Rycerz, gracz wygrywa Najazd, kładziemy więc żeton Przewagi na Planszy Gracza.
- Jeśli obaj mają równą wartość Ataku, należy porównać ich Prestiż. Aby wygrać, gracz musi mieć aktywny Prestiż przynajmniej równy Prestiżowi Rycerza. Jeśli gracz wygra w ten sposób, odwraca jeden ze swych aktywnych żetonów Prestiżu (jeśli taki posiada) na stronę nieaktywną i kładzie go na Planszy Gracza. Nawet jeśli i gracz, i rycerz mają 0 Prestiżu, gracz nadal wygrywa. Zwycięzca Najazdu otrzymuje żeton Przewagi jak zwykle.

Zwycięstwo w Pojedynku

Kiedy gracz wygra dwa Najazdy, czyli cały Pojedynek, dzieje się, co następuje:

- Gracz zwraca użyte żetony Siły i Wiary do banku.
- Gracz przenosi wszystkie użyte Relikwie, Sojuszników, Prestiż i żeton Przewagi z Planszy Gracza na bok, bez odwracania ich na aktywną stronę.
- **Joust à plaisance:** Gracz otrzymuje punkty Chwały za pokonanie przeciwnika i wspina się w drzewku turniejowym.
- **Pas d'armes:** Gracz otrzymuje punkty Chwały i może kontynuować Pojedynki.
- **Karta Wyzwania lub Tytułu:** gracz otrzymuje nagrodę.

Porażka w Pojedynku

- Pokonany gracz odzyskuje część użytych zasobów ze swej Planszy Gracza: 1 żeton Siły, 1 Wiary, 1 Sojusznika, 1 Prestiż i 1 Relikwie – kładzie je obok Planszy Gracza aktywną stroną do góry.
- Pozostałe zasoby sprząta się jak podczas zwycięstwa.
- **Turnieje:** Jeśli gracz wygrał 1 Najazd, zyskuje połowę punktów Chwały za swojego przeciwnika (zaokrągloną w dół).
- **Joust à plaisance:** Przeciwnik wspina się w drzewku turniejowym. Gracz może mieć szansę zagrania dodatkowych kart Wypraw, jeśli przegrał w jednym z dwóch pierwszych Pojedynków.
- **Pas d'armes:** Gracz przechodzi do swoich kolejnych Pojedynków.
- **Karta Wyzwania:** Gracz nie otrzymuje nagrody, lecz zachowuje kartę i może ją zagrać ponownie przy kolejnej okazji.
- **Karta Tytułu:** Gracz nie spełnił warunków Tytułu, czyli nie dostaje nagrody.

Pojedynek między dwoma graczami

Pojedynek pomiędzy dwoma graczami wygląda prawie tak samo jak gracza z Rycerzem, istnieje jednak kilka różnic:

- W przypadku remisu wartości Ataku, Prestiż decyduje o zwycięzcy. Jeśli nadal jest remis, gracz o lepszej pozycji na Torze Inicjatywy wygrywa Najazd. Zwycięzca remisu musi odwrócić jeden aktywny żeton Prestiżu (jeśli go posiada), aby zaznaczyć jego użycie.
- Podczas każdego kroku Pojedynku gracz, który **przegrałby** dany Najazd zgodnie z aktualnymi wartościami Ataku, musi rozstrzygnąć ten krok jako pierwszy. Będzie to gracz z niższą wartością Ataku lub Prestiżu (jeśli remisuje w Ataku) lub Inicjatywy (jeśli remisuje w Prestiżu). Rozstrzygnięcie tych remisów nie zużywa Prestiżu.
- Zwycięstwa w Pojedynku: Wartość Chwały gracza wynosi:

7 - jeśli ma tyle samo lub mniej punktów Chwały co jego przeciwnik.

9 - jeśli ma więcej punktów Chwały od przeciwnika.

Pojedynek między dwoma Rycerzami

Pojedynek pomiędzy dwoma Rycerzami jest łatwy do rozstrzygnięcia: automatycznie rozstrzyga się na korzyść Rycerza z wyższą wartością Chwały. W przypadku remisu wygrywa Rycerz z wyższą wartością Prestiżu. Jeśli nadal jest remis, wygrywa Rycerz po lewej.

Zwycięzca (Chwała) Zwycięzca (Prestiż) Zwycięzca (strona)



Kolejne Pojedyunki



1. **Pas d'armes:** Pojedyunki zaczynają się od Florencji (na górze planszy), a następnie gracze walczą w kolejnych miastach. W danym mieście Pojedyunki są rozgrywane od lewej do prawej, choć **gracze mogą rozgrywać je jednocześnie**. Turniej kończy się po rozegraniu wszystkich Pojedynek we wszystkich miastach.



2. **Joust à plaisance:** Pojedyunki są rozgrywane od lewej do prawej (**gracze mogą rozgrywać je jednocześnie**). Po ukończeniu wszystkich Pojedynek pierwszego etapu (dolny rząd), zwycięzcy rozgrywają Pojedyunki drugiego etapu. Wyższe etapy są rozgrywane w ten sam sposób, aż do walki finałowej. Zwycięzca finałowej walki otrzymuje dodatkową nagrodę (np.: 1 punkt Chwały i 1 Monetę). Jeśli gracz przegrał swój Pojedynek, nie bierze już udziału w kolejnych Pojedynekach Turnieju. Może on jednak zagrać 1 lub 2 karty Wypraw (w zależności od etapu, na którym odpadł), podczas gdy inni wciąż walczą w Turnieju.

Po rozegraniu wszystkich pojedynków w Turnieju gracze opróżniają Planszę Turniejową i – o ile nie jest to ostatnia runda – przygotowują kolejny Turniej (patrz „Przygotowanie Turnieju” na stronie 9).

Przykład Pojedyunku znajduje się na stronach 18-19.

Prestiż

Prestiż pozwala wyrzucić wrażenie na sędziach, aby decydowali na korzyść tego gracza lub Rycerza. Gracze mogą zdobywać żetony Prestiżu poprzez zagrywanie kart Wyprawy, zdobywając Sojuszników lub wygrywając Nagrodę Turniejową.

Gracze mogą posiadać do 6 różnych żetonów Prestiżu, ale maksymalnie 1 z każdego rodzaju. Jeśli gracz miałby zdobyć drugi żeton koloru, który już posiada (np. poprzez zdobycie drugiego Króla), nie otrzymuje drugiego żetonu tego samego typu.



Za każdym razem, gdy gracz wygrywa Najazd, mając taką samą wartość Ataku jak jego przeciwnik, odwraca jeden ze swoich aktywnych żetonów Prestiżu, o ile takie posiada. Podczas pojedynków liczą się tylko aktywne żetony Prestiżu.



Pani serca

Damy faworyzują rycerzy biegłych w dworskiej miłości.



Faworyt Króla

Sędziowie mogą uwzględnić sympatię władcy.



Świta

Posiadanie lenników podnosi pozycję seniora.



Urząd

Wysoka pozycja i związane z nią wpływy mają swoje zalety.



Sława wojenna

Triumfy na polach bitwy nie zostały zapomniane.



Czempion

Wygrana w turnieju przynosi wiele sławy.

VII. Koniec gry

Zwycięzcą zostaje gracz, który zgromadził najwięcej punktów Chwały. W przypadku remisu wygrywa ten z remisujących graczy, który ma najwięcej punktów Prestiżu (zarówno aktywnych, jak i nieaktywnych). Jeśli gracze mają tyle samo punktów Prestiżu, gra kończy się remisem.

VIII. Przykład Pojedyńku

Krok	Decyzje graczy w kolejności ich podejmowania	Atak graczy po kroku
	 Czerwony zagrywa Draba, dając Białemu -1 do wartości Ataku, za cenę jednego punktu Chwały. Biały nie posiada Sojuszników, których mógłby użyć w tym kroku.	0 -1
	Biały , osłabiony przez Draba, musi decydować jako pierwszy. Używa 2 żetonów Siły. Czerwony używa 4, aktywując Specjalne Symbole na swoich kościach Siły.	0 -1
	Obaj gracze rzucają kośćmi. Biały uzyskuje 10 punktów na kościach, co daje mu w sumie 9 Ataku (suma najlepszych wyników w każdym kolorze i efekt Draba): Czerwony uzyskał 9 Ataku, dzięki aktywnemu Specjalnemu Symbolowi na kości Siły: 	9 9
	 Czerwony wydaje żeton Wiary. Ponieważ ma Biskupa, może przetrzucić do 4 kości. Decyduje się przetrzucić 4, poprawiając swój wynik na kości Wierzchowca (Specjalny Symbol na kościach Wierzchowca jest nadal aktywny): Biały odpowiada również używając Wiary. Może przetrzucić dwie kości i decyduje się przetrzucić obie swoje kości Wierzchowca: 	11 7
	Biały używa swojego Giermka, aby uzyskać maksymalną wartość na kości Wierzchowca: Czerwony ma już 5 na kości Siły, więc pomoc Fehmistrza nie jest tym razem potrzebna.	11 11
	Czerwony pasuje, następnie Biały robi to samo.	11 11
	Czerwony pasuje, gdyż nie ma Relikwii. Biały pasuje także, gdyż wygra ten Najazd.	11 11
	 Ponieważ obaj gracze mają taką samą wartość Ataku, Biały wygrywa Najazd przewagą Prestiżu. Odwraca on swój żeton Prestiżu i otrzymuje żeton Przewagi. Rozpoczyna się drugi Najazd – modyfikator Draba jest odrzucany.	0 0

	Biały ma obecnie tyle samo Prestiżu co Czerwony, a będąc dalej na Torze Inicjatywy, musi zdecydować pierwszy. Płaci 2 kolejne żetony Siły, dzięki czemu dostaje trzecią kość Siły i aktywuje na nich Specjalne Symbole. Czerwony pasuje, ponieważ ma już maksymalną Siłę.		0	0
	Obaj gracze rzucają kostkami. Biały otrzymuje 9 Ataku na kościach: Czerwony uzyskuje jedynie 5: 		5	9
	Czerwony decyduje się poświęcić kolejny żeton Wiary. Biskup jest zawsze aktywny, więc Czerwony ponownie rzuca 4 kośćmi. Ponownie rzuca jedną ze swoich słabszych kości Siły, ale nie przebija wyniku kości rzuconej poprzednio: Biały nie chce poświęcać więcej Wiary, więc nic nie przeryca.		9	9
	Biały używa swojego drugiego Giermka, przekręcając kość Wierzchowca na 4: Czerwony odpowiada Fechmistrzem, ustawiając kość Siły na 5. 		11	11
	Biały pasuje, Czerwony także.		11	11
	Biały zagrywa swoją Relikwię by uniknąć remisu w wartościach Ataku, który zakończyłby się jego porażką z powodu gorszej Inicjatywy. Czerwony nie ma Relikwii, by odpowiedzieć.		11	12
	Biały wygrywa drugi Najazd dzięki większej wartości Ataku.		0	0



Pojedynek się kończy. Biały gracz zdobywa 7 punktów Chwały – gdyby Czerwony gracz nie stracił punktu Chwały podczas Pojedynku, byłby uważany za sławniejszego i wartego 9. Biały gracz, mający teraz 31 punktów Chwały, kładzie żeton Dodatkowych Punktów Chwały stroną 30 do góry na Planszy Głównej i przesuwając swój znacznik Chwały na 1.

Gracz Czerwony odzyskuje jeden żeton Siły, jeden Wiary i odwraca swojego Draba lub Fechmistrza. Nie odwraca swojego punktu Prestiżu, ponieważ nie został on wydany podczas tego Pojedynku.

Ponieważ Czerwony nie wygrał Najazdu, nie zdobywa punktów Chwały. Gdyby jednak wygrał jeden Najazd, zyskane punkty obliczilibyśmy następująco: porównalibyśmy wartość Chwały na końcu pojedynku, a że obaj gracze mieli wtedy po 24 punkty Chwały, to za pokonanie przeciwnika o równej sobie Chwale Czerwony otrzymałby połowę z wartości równej 7 (zaokrągloną w dół), czyli 3 punkty Chwały.

IX. Tryb solo

W tym trybie zmierzysz się z przeciwnikiem SI (odtąd zwanym „SIR”). Przed rozpoczęciem gry wybierz scenariusz i poziom trudności, aby określić warunki zwycięstwa w grze:

- Wojownik:** Wyłącznie Joust à plaisance. Wygraj wszystkie 3 Turnieje, punkty Chwały nie mają znaczenia.
Łatwy - zacznij z normalnym ekwipunkiem.
Średni - zacznij z Wierzchowcem Poziomu I.
Trudny - zacznij z Wierzchowcem Poziomu I i Zbroją Poziomu I.
- Samotnik:** Zdobądź 65/75/85 punktów Chwały (Łatwy/Średni/Trudny).
- Rywal:** Zdobądź więcej punktów Chwały niż SIR. Wybierz wartość Ataku i punkty Prestiżu SIRa – to określi poziom trudności tej rozgrywki:



Weź odpowiedniego Rycerza ze stosu i połóż go na Planszy Gracza przeciwnika, aby pamiętać jego wartości Ataku i Prestiżu.

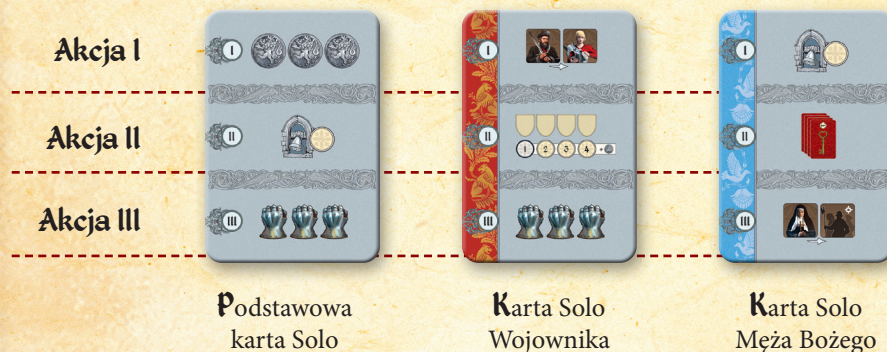
Po wybraniu scenariusza przygotuj grę jak dla dwóch graczy, z tobą jako pierwszym graczem. Twojemu przeciwnikowi przygotuj Herb na Tor Inicjatywy, Pionki i Planszę Gracza w jednym kolorze. W scenariuszu „Rywal” daj swojemu przeciwnikowi także znacznik Chwały, Herb(y) na Turnieje, jedną kartę Tytułów jako Cel Osobisty (ukryty). Nie otrzymuje on karty Postaci, ale zaczyna z 10 punktami Chwały.

Przygotuj talię Solo: Użyj 9 kart Podstawowych Solo, albo dodaj 2 karty Osobowości, aby stworzyć 11-kartową talię. Możesz wybrać 2 karty Wojownika (czerwony pasek na karcie) lub 2 karty Męża Bożego (niebieski pasek). Każda z tych Osobowości zmieni zachowanie SIRa. Połóż talię obok planszy SIRa. Jesteś teraz gotowy do gry.



Faza Akcji

Rozpocznij każdą Fazę Akcji od wtasowania wszystkich kart Solo do talii Solo. Za każdym razem, gdy SIR powinien podjąć akcję, weź kartę z talii Solo. Wykonaj Akcję I na karcie, jeśli można ją w pełni wykonać. Jeśli nie – wybierz Akcję II. Jeśli również nie jest to możliwe, wybierz Akcję III. Jeśli i to nie jest możliwe, dobrać kolejną kartę i rozpatrz ją w ten sam sposób. Jeśli talia Solo jest pusta, przetasuj karty. Połóż Pionek SIRa na odpowiednim Polu Akcji na planszy, aby zaznaczyć jego użycie.



Uwaga: SIR nie zbiera żetonów dla siebie. Przeważnie blokuje miejsca akcji i odrzuca dostępne żetony lub karty z planszy.

Sojusznik: SIR odrzuca 1 Sojusznika z Toru Sojuszników, **ignorując tego o koszcie 2 Monet**. Najpierw szuka Sojusznika pierwszego z lewej, potem kolejnego, jeśli nie został znaleziony, a na końcu ostatniego (np.: odrzuca Fechmistrza, jeśli jest dostępny, w przeciwnym wypadku Giermka lub Mniszkę).

Rywal: SIR zdobywa punkty Chwały, jeśli odrzuci Minstrela.



Specjalny Sojusznik: SIR odrzuca Specjalnego Sojusznika.

Rywal: SIR zdobywa punkty Chwały, jeśli Specjalny Sojusznik je przynosił.



Plany Wypraw: SIR usuwa z planszy **wszystkie 4** karty Wypraw jednego typu – Romansu, Targu lub Wyzwań (odpowiadające typowi pokazanemu na karcie Solo). Jeśli na Planszy Głównej znajdują się mniej niż 4 odkryte karty tego typu, wybierz następną akcję na karcie.



Nowy Cel: SIR odrzuca ze stosu Tytułów 2 karty na stos kart odrzuconych, następnie bierze kolejną jako Cel Osobisty.



Wydarzenie: Jeśli Pole Akcji na karcie Wydarzenia jest dostępne, SIR je zajmuje.

Rywal: SIR zdobywa punkty Chwały, jeśli Wydarzenie takie przynosi.



Inicjatywa: SIR umieszcza swój Pionek na pierwszym polu Toru Inicjatywy.



Trening / Modlitwa / Służba: SIR zajmuje odpowiednie Pole Akcji.



Herold – przejdź do następnej akcji, chyba, że grasz scenariusz „Rywal”.

Rywal: SIR zgłasza się do Turnieju (jeśli to możliwe), kładąc swój Herb na wolnym polu zgodnie z poniższymi zasadami:



Joust à plaisance:



- **Nie** umieszczaj SIRa obok Rycerza, który by go pokonał. Jeśli takiego Rycerza nie ma, to **nie** umieszczaj go obok twojego Herbu, jeśli już się zgłosiłeś.

- O ile to możliwe, umieść SIRa w miejscu, w którym, przy przejściu do następnego Pojedynku, **nie** zostanie pokonany przez Rycerza przechodzącego z pierwszej rundy Pojedynku dalej. Jeśli nie ma Rycerza, który mógłby pokonać SIRa, umieść go tam, gdzie nie ma ryzyka, że będzie musiał pojedynkować się z tobą w drugim etapie, jeśli już się zgłosiłeś.

- Pamiętaj o powyższych ograniczeniach, umieść SIRa w miejscu, w którym zdobędzie najwięcej Chwały w drodze do walki finałowej (licząc widocznych przeciwników).

- Jeśli takich miejsc jest więcej, umieść Herb SIRa na tym najbardziej po prawej.

Pas d'armes:



SIR wybiera najlepszego Rycerza (największa wartość Chwały), jakiego może pokonać, z miasta, w którym nie wyzwałeś jeszcze Rycerza. Pomiń tę akcję, jeśli nie jest to możliwe, lub – podczas Fazy Zgłoszeń – SIR wybiera najlepszego Rycerza, jakiego może pokonać w mieście, w którym jeszcze go nie ma.

Uwaga: SIR rozstrzyga pojedynki jak Rycerz, używając wartość Ataku i Prestiżu wybranego przed grą Rycerza.



Faza Wypraw:

SIR nie zbiera kart Wypraw (odrzuca je jedynie), więc nic tu nie robi.



Faza Odświeżania:

SIR odzyskuje swoje Pionki, może też zmienić swoją pozycję na Torze Inicjatywy.



Faza Zgłoszeń:

SIR zgłasza się do Turnieju jedynie w scenariuszu „Rywal” i kieruje się zasadami z akcji „Herold”.



Turniej:

Jeśli SIR zgłosił się do Turnieju (scenariusz „Rywal”), rozstrzyga Pojedynki jak Rycerz, używając wartości Rycerza wybranego przed rozgrywką. Wyjątkiem jest wartość Chwały – tę ma taką, jakby był graczem (7 lub 9). W walce z graczem, przy remisie wartości Ataku i Prestiżu, zwycięzcą Najazdu zostaje ten, kto jest pierwszy na Torze Inicjatywy.

SIR dostaje punkty Chwały w Turnieju dokładnie tak, jakby był graczem, wliczając w to Nagrodę Turniejową w Joust à plaisance.



Faza Tytułów:

SIR otrzymuje punkty tylko w scenariuszu „Rywal”. Automatycznie dostaje punkty za **wszystkie** Tytuły oraz swoje Cele Osobiste, bez sprawdzania warunków – nawet jeśli nie byłoby to możliwe dla gracza. *SIR jest aż tak dobry.*

X. Informacje dodatkowe

Karty Wydarzeń

Jeśli karta Wydarzeń ma Pole Akcji, może je wykorzystać jeden gracz – kto pierwszy, ten lepszy. Wartość obok Pola Akcji to jego koszt i musi zostać zapłacony, żeby można było wejść na to pole.

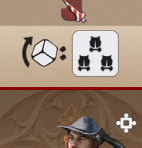
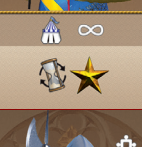
Jeśli Wydarzenie nie ma Pola Akcji, to działa ono na wszystkich graczy na początku Fazy Akcji.

Nazwy i działanie Wydarzeń:

	Krucjata Akcja: Płacisz 1 Monetę, by otrzymać 3 punkty Chwały i 3 żetony Wiary.		Urodzaj Każdy gracz otrzymuje 2 Monety.
	Królewskie wesele Każdy gracz otrzymuje 2 żetony Siły.		Sojusz Kładasz 1 Specjalnego Sojusznika z góry stosu na tej karcie. Akcja: Płacisz 1 Monetę, by otrzymać tego Sojusznika.
	Podróż Akcja: Płacisz 1 Monetę, by dobrać 3 karty Wypraw (wyłożone lub z zakrytych stosów).		Pospolite ruszenie W tej rundzie wszyscy gracze mają do dyspozycji o 1 Pionek mniej (każdy gracz kładzie 1 swój Pionek na tej karcie).
	Wojna Każdy gracz traci 2 Monety (lub ostatnią, która mu została).		Sojusz Kładasz 1 Specjalnego Sojusznika z góry stosu na tej karcie. Akcja: Płacisz 1 Monetę, by otrzymać tego Sojusznika.
	Łupy wojenne Akcja: Płacisz 2 żetony Siły, by otrzymać Wierzchowca Poziomu IV lub Zbroję Poziomu IV (jeśli to możliwe).		Oblężenie Akcja: Płacisz 2 żetony Siły, by otrzymać 5 punktów Chwały.
	Trening z mistrzem Akcja: Płacisz 1 Monetę, by otrzymać 5 Siły.		Sojusz Kładasz 1 Specjalnego Sojusznika z góry stosu na tej karcie. Akcja: Otrzymujesz tego Sojusznika.

Sojusznicy

Po użyciu Sojusznika odwróć jego żeton, o ile nie ma tej ikony: ∞. Tacy Sojusznicy dają ci stałe wsparcie, odkąd tylko zdobędziesz ich żeton. Gracze mogą mieć wielu Sojuszników tego samego typu, a ich wsparcie może się kumulować. Ikony pośrodku wskazują Fazę lub krok Pojedynku, w których dany Sojusznik może być użyty. Znaki: ↓ ×1 oznaczają, że Sojusznik świadczy jednorazową pomoc w chwili jego otrzymania.

 ↓ ×1	Minstrel Otrzymując Minstrela, zdobywasz 4 punkty Chwały.	 -1	Drab Tracisz 1 punkt Chwały, ale twój przeciwnik dostaje modyfikator Ataku -1 podczas pierwszego Najeździe.	 	Pustelnik Na początku Pojedynku odświeżasz jedną ze swych Relikwii.
 	Giermek Podczas Najeźdu ustawiasz kość Wierzchowca na 4.	 	Fechmistrz Podczas Najeźdu ustawiasz kość Siły na 5.	 	Weteran Zwiększasz swój Atak o 1 w obecnym Najeździe.
 	Mniszka Za każdym razem, gdy użyjesz Wiary, możesz przerzucić 1 kość więcej.	 	Królowa Wykonując akcję Planu Wypraw, zdobywasz o 1 kartę Wypraw więcej.	 	Kronikarz Każdy zdobyty Tytuł daje ci 1 dodatkowy punkt Chwały.
 ↓ ×1	Król Otrzymując Króla, zdobywasz żeton Prestiżu „Faworyt króla”.	 	Płatnierz Podczas Najeźdu ustawiasz swoją kość Zbroi na 3.	 	Kronikarz Każdy zdobyty Tytuł daje ci 1 dodatkowy punkt Chwały.
 	Biskup Za każdym razem, gdy użyjesz Wiary, możesz przerzucić 2 kości więcej.	 	Płatnierz Podczas Najeźdu ustawiasz swoją kość Zbroi na 3.	 	Płatnierz Podczas Najeźdu ustawiasz swoją kość Zbroi na 3.
 	Dwórka Na początku Pojedynku odświeżasz jednego ze swoich Sojuszników.	 ↓ ×1	Dwórka Na początku Pojedynku odświeżasz jednego ze swoich Sojuszników.	 	Dwórka Na początku Pojedynku odświeżasz jednego ze swoich Sojuszników.
 -2 ↓ ×1	Lichwiarz Otrzymując Lichwiarza zdobywasz 6 Monet, ale tracisz 2 punkty Chwały.	 5	Dwórka Na początku Pojedynku odświeżasz jednego ze swoich Sojuszników.	 	Dwórka Na początku Pojedynku odświeżasz jednego ze swoich Sojuszników.
 	Wiedźma Tracisz 1 punkt Chwały, ale twój przeciwnik otrzymuje modyfikator Ataku -1 w obecnym Najeździe.	 	Lichwiarz Otrzymując Lichwiarza zdobywasz 6 Monet, ale tracisz 2 punkty Chwały.	 	Lichwiarz Otrzymując Lichwiarza zdobywasz 6 Monet, ale tracisz 2 punkty Chwały.
 	Dyplomata Płacisz o 1 Monetę mniej (nie mniej niż 0) używając Targowiska lub akcji Sojusznika.	 	Dyplomata Płacisz o 1 Monetę mniej (nie mniej niż 0) używając Targowiska lub akcji Sojusznika.	 	Dyplomata Płacisz o 1 Monetę mniej (nie mniej niż 0) używając Targowiska lub akcji Sojusznika.
 ↓ ×1	Wasal Otrzymując Wasala zdobywasz żeton Prestiżu „Świta”.	 	Wasal Otrzymując Wasala zdobywasz żeton Prestiżu „Świta”.	 	Wasal Otrzymując Wasala zdobywasz żeton Prestiżu „Świta”.

Karty Wypraw

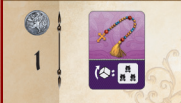
Gracze zagrywają karty Wypraw ze swojej ręki w czasie Fazy Wypraw oraz w Joust à Plaisance, jeśli nie powiedzie im się w walce.

Karty Romansu dają natychmiastowe bonusy. Aby skorzystać z kart Targu, trzeba wydać Monety. Dla zyskania nagrody z karty Wyzwań należy stoczyć wygrany Pojedynek. W przypadku przegranej gracz zatrzymuje kartę i może zagrać ją jako jedną z kolejnych kart. Nie ma limitu liczby kart na ręce. Zagrane karty gracz odrzuca na **własne stosy kart odrzuconych** (widoczne dla wszystkich). Będzie to potrzebne w Fазі Tytułów, kiedy będziecie sprawdzać, jakie karty zostały użyte (wymóg niektórych Tytułów).

Przykłady kart romansu:

	Gra Dostajesz 2 Monety.
	
	Miłość dworska Dostajesz 1 punkt Chwały lub żeton Prestiżu „Pani serca”.
	
	Pamiętka Dostajesz żeton Relikwii „Pierścień”.
	
	Zadanie Dobierasz 2 karty Tytułów. Jedną z nich zatrzymujesz jako swój Cel Osobisty, drugą odrzucaasz.
	

Przykłady kart Targu:

	Lekcje fechtunku Płacisz 1 Monetę, by otrzymać Sojusznika „Fechmistrz” ze stosu.
	
	Order Złotego Runa Płacisz 3 Monety, by zdobyć 3 żetony Chwały i żeton Prestiżu „Urząd”.
	
	Paternoster Płacisz 1 Monetę, by otrzymać żeton Relikwii „Paternoster”.
	
	Rumak Płacisz 4 Monety, by wymienić Wierzchowca Poziomu III na Wierzchowca Poziomu IV.
	

Przykłady kart Wyzwań:

	Ratunek Pokonaj przeciwnika (Atak 7), a otrzymasz Sojusznika „Mniszka” lub 3 Żetony Wiary.
	
	Lodewijk van Gruuthuse Pokonaj przeciwnika (Atak 8, Prestiż 1), by wymienić Zbroję Poziomu II na Zbroję Poziomu III lub otrzymać 3 Monety.
	
	Ludwig II von Brieg Pokonaj przeciwnika (Atak 10, Prestiż 1), a wymienisz Wierzchowca Poziomu III na Wierzchowca Poziomu IV.
	
	Riccio da Parma Pokonaj przeciwnika (Atak 10, Prestiż 1), a wymienisz Zbroję Poziomu III na Poziom IV.
	

Relikwie

Istnieją 4 rodzaje Relikwii, które zapewniają graczowi przychylność Opatrzności w Pojedynkach. Gracz może mieć kilka Relikwii tego samego rodzaju.

W każdym Najeździe Pojedynku gracz może użyć tylko jednej Relikwii. Po użyciu gracz odwraca żeton Relikwii.

Relikwii można użyć ponownie po Fазі Odświeżania lub po przegranym Pojedynku gracza, kiedy to gracz odzyskuje 1 Relikwię w nim użytą.

Działanie Relikwii:

	Medalion Dodajesz 1 do swojego Ataku.
	Amulet Dodajesz 2 do swojego Ataku.
	Pierścień Przerzucasz do 4 kości.
	Paternoster Ustawiasz swoją kość Zbroi na 3.

Karty Tytułów

Tytuły zdobywa się na samym końcu gry, w czasie Fazy Tytułów. Każda karta Tytułów ma własne wymagania oraz nagrodę w postaci punktów Chwały. Żaden wymagany zasób, Sojusznik czy Relikwia, użyte do zdobycia Tytułu, nie mogą być użyte ponownie do zdobycia innego Tytułu. Nieaktywni Sojusznicy, Prestiż lub Relikwie także liczą się do zdobywania Tytułów. Każdy gracz może zdobyć dany Tytuł tylko raz, nawet jeśli po wielokroć spełnia jego wymagania. Można przekroczyć wymagania danego Tytułu – ważne jest, żeby wypełnić je w całości lub z nawiązką.

Tytuły i wyjaśnienie wymagań:

 5 4	Silny Gracz musiał zagrać 5 kart Wyzwań w czasie gry i wygrać te Pojedynki.	 5 4	Dworny Gracz musiał zagrać 5 kart Romansu w czasie gry.	 5 4	Podróżnik Gracz musiał zagrać 5 kart Targu w czasie gry.
 5 4	Wpływowy Gracz musi mieć 5 dowolnych Sojuszników.	 5 5	Szlachetny Gracz nie mógł mieć Drabów i musi mieć Minstrela, Królową i Giermka.	 2 2 5	Groźny Gracz musi mieć 2 Fechmistrzów i 2 Drabów.
 3 3 6	Pobożny Gracz musi mieć Mniszkę oraz dowolne 3 Relikwie i 3 żetony Wiary.	 4 2 5	Fundator Gracz musi mieć dowolne 4 Relikwie i 2 Monety.	 2 3 5	Mecenas Gracz musi mieć 2 Minstreli i 3 Monety.
 3 3 7	Szczęśliwy Gracz musi mieć 3 Monety i 3 Siły.	 6 7	Bogaty Gracz musi mieć 6 Monet.	 4 5	Sławny Gracz musi mieć 4 Żetony Prestiżu.
 11 7	Dzielny Rozegraj teraz Pojedynek i pokonaj Rycerza o Ataku 11 i 1 Prestiżu.	 IV IV 6	Zamożny Gracz musi mieć Wierchowca Poziomu IV i Zbroję Poziomu IV.		

Herbarz



Jacques de Lalaing

Znany jako „Bon Chevalier” (Dobry Rycerz), uznawany za najlepszego rycerza turniejowego w Europie.



Jean II Le Maingre

Znany jako „Boucicaut”, marszałek Francji.



John Talbot

Earl Shrewsbury i Waterfordu, baron Talbotu, czołowy dowódca wojsk angielskich w wojnie stuletniej.



Francesco Forza

Włoski kondotier, wybitny władca Mediolanu.



Pierre Terrail

Znany jako Rycerz de Bayard, jeden z najbardziej utalentowanych dowódców wojskowych swoich czasów.



Pal Kinizsi

Węgierski generał, który nie przegrał ani jednej bitwy.



Władysław Jagiełło

Król Polski i Wielki Książę Litewski.



Maksymilian I

Król Niemiec i cesarz rzymski.



James II (Jakub II)

Znany jako „Ognista Twarz”, król Szkocji.



Juan II (Jan II Aragoński)

Król Aragonii, Nawary i Sycylii.



Wolfert VI van Borselen

Władca Veere, marszałek Francji oraz namiestnik Holandii, Fryzji i Zelandii.



John Fastolf

Kawaler Orderu Podwiązki.



Dobiesław Puchała

Starosta Gniewu i Bydgoszczy.



Dobiesław z Oleśnicy

Kasztelan Wojnicza, Lublina i Sandomierza, starosta Krakowa, jeden z najlepszych rycerzy Jagiełły.



Powąła z Taczewa

Emisariusz króla Jagiełły, słynny z ponadprzeciętnej siły.



Sędziwój Ostroróg

Wojewoda Poznania.



Zawisza Czarny

Najsłynniejszy polski rycerz. Dowódca i dyplomata królów Polski i Węgier.



Jaroslav Lev z Rožmitálu

Czeski rycerz słynny z umiejętności turniejowych.



Federico III da Montefeltro

Władca Urbino, kawaler Orderu Podwiązki i jeden z najsłynniejszych włoskich kondotierów.



Suero de Quiñones

Zwany „El del Paso” od przejazdu przez rzekę, przy którym zwołał słynny pas d'armes „El Paso honroso”.



Álvaro Vaz de Almada

Książę Avranches, admirał Portugalii i kawaler Orderu Podwiązki.



David Mathew

Lord Llandaff i Wielki Chorąży angielski.



Henry V (Henryk V)

Król Anglii.



João I (Jan I Dobry)

Król Portugalii.



Charles VII (Karol VII Walezjusz)

Król Francji, zwany Zwycięskim.



Jan Žižka z Trocnova

Czeski rycerz i dowódca wojsk husyckich.



Hans von Trotha

Niemiecki rycerz i marszałek Księcia Elektora Palatynatu.



Jean II de Luxembourg

Książę Ligny i Guise, Lord Beauvoir i Richebourg, kawaler Orderu Złotego Runa.



Dietrich von Kottulin

Śląski rycerz i dowódca najemników.



Zyndram z Maszkowic

Starosta Jasła i królewski i miecznik koronny.



Wincenty z Granowa

Starosta Wielkopolski.



Andrzej Balicki

Emisariusz Zygmunta Luksemburskiego, kawaler Orderu Smoka.

Karty Zbroi i Wierzchowca

Gracz najczęściej rozpoczyna grę ze Zbroją i Wierzchowcem Poziomu II, co oznacza, że podczas Pojedynek może rzucić 2 kostkami Zbroi (białymi) i 2 Wierzchowca (czarnymi). W trakcie gry gracz ma jednak możliwość ulepszenia swojego ekwipunku, co pozwala na rzucanie większą liczbą kości. Zmiana Zbroi lub Wierzchowca odbywa się stopniowo. Za pomocą jednej akcji lub karty Wypraw gracz może ulepszyć tylko jeden rodzaj ekwipunku o 1 poziom. Oznacza to, że np. nie można zdobyć Wierzchowca Poziomu IV, nie posiadając wcześniej Wierzchowca Poziomu III.

Kiedy gracz zdobywa nową Zbroję lub Wierzchowca, bierze odpowiednią kartę lub odwraca swoją aktualną kartę na drugą stronę, aby pokazać aktualny poziom swojego ekwipunku.

Jeśli grasz z mniej doświadczonymi graczami i szukasz większego wyzwania, rozpocznij grę od I poziomu dla swojego Wierzchowca czy Zbroi – lub nawet obu.

Poziom IV nie daje kolejnej kości, pozwala za to traktować Specjalny Symbol na kości tego typu jako najlepszy wynik.



Często pomijane zasady

- 1) Każda walka w grze traktowana jest jako pojedynek – do zwycięstwa potrzebne są 2 wygrane Najazdy.
- 2) Żetony Siły użyte podczas pierwszych Najazdów działają przez cały pojedynek. Ich liczba może być zwiększona w kolejnych Najazdach.
- 3) Żeton Wiary pozwala na przerzucenie do 2 dowolnych kości w jednym rzucie. Gracz nie może użyć drugiego żetonu Wiary do dwukrotnego przerzutu podczas tego samego Najazdu. Przerzucanie podczas kolejnych Najazdów wymaga zapłacenia kolejnego żetonu Wiary. Poprzednie wyniki na przerzucanych kościach przepadają.
- 4) Podczas pojedynku gracz powinien umieścić na swojej planszy gracza zużyte zasoby, Sojuszników, Relikwie i Prestiż, aby wiedzieć, co odzyskać w razie przegranej.
- 5) Gracz, który przegrał, odzyskuje część zasobów użytych w pojedynku: 1 Siły, 1 Wiary, 1 Sojusznika, 1 Prestiż i 1 Relikwie (należy odwrócić odpowiednie żetony awersem do góry). Jeśli gracz wygrał 1 Najazd pojedynku w Turnieju, otrzymuje również połowę wartości Chwały przeciwnika (zaokrąglając w dół).
- 6) Nie ma limitu kart na ręce.
- 7) Gracze powinni trzymać swoje zagrane karty Wypraw w swoich prywatnych stosach odrzuconych – niektóre tytuły wymagają ich śledzenia. Każdy gracz może przejrzeć dowolny stos kart odrzuconych.
- 8) Umieszczając Rycerzy na planszy Turnieju należy układać ich awersem do góry.
- 9) Pojedynek graczy – słabszy gracz (ten, który przegrałby w tym momencie Najazd) rozpatruje krok jako pierwszy, a silniejszy – po nim.
- 10) Po co jest Poziom I Wierzchowca i Zbroi? Doświadczony gracz może zdecydować się na obniżenie poziomu Wierzchowca i/lub Zbroi na początku gry, aby utrudnić sobie grę i wyrównać szanse.
- 11) Odrzucone karty Tytułów tasuje się i używa ponownie, jeśli ich talia jest pusta. Karty Wypraw odrzucone w czasie gry nie wracają do gry.
- 12) Jeśli żaden z graczy nie wydał swojej akcji na Inicjatywę, kolejność graczy nie ulega zmianie.

Twórcy:

Autorzy: Dominik „Lir” Mucha, Marcin „Wis” Wisthal

Opracowanie graficzne: Jarek Nocoń, Radosław Jaszczuk

Ilustracje: Jarek Nocoń, Radosław Jaszczuk, Tymoteusz Chliszcz, Miłek Jakubiec, Sandra Guja

Korekta i tłumaczenie: Anna Skawińska, Marcin Wisthal, Grzegorz Polewka

Osoby, którym dziękujemy za wsparcie: Wspierający z Zagramw.to, nasze cierpliwe żony, Wojciech Gołórkow, Grzegorz Polewka, Alexandre Bernard, Jamie Erskine, André Winter, Bartłomiej Gajek, Adam Kałuża, Michał Meiser, Marcin Olempa, Grzegorz Okliński, Chriss Rees, Caleb Segura, Krzysztof Szarawarski, Tomasz Szczucki, Michał Dziewoński, Monika Żabicka, Magdalena Żak, Wodzisławski Klub Gier Planszowych i wielu innych, którzy pomogli w powstaniu gry.

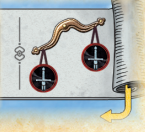


© 2021 Strategos Marcin Wisthal. All rights reserved.

Dołożyliśmy wszelkich starań, aby zapewnić najwyższą jakość gry. Kompletowanie gry jest jednak procesem manualnym i dlatego mogą zdarzyć się błędy. Jeśli w Twojej kopii czegoś brakuje, skontaktuj się z nami w celu wymiany!

XI. Skrót zasad

Pojedynki:

	P řed pierwszym Najazdem (raz na Pojedynek) możesz użyć 1 Sojusznika z symbolem namiotu.
	P oczątek Najazdu. Dodaj 0-4 Siły (nie więcej niż 4 na Pojedynek). Przygotuj kości Siły (użyta Siła działa przez cały Pojedynek).
	R zuć kośćmi. Przekręć wyrzucone aktywowane Specjalne Symbole na najwyższe wartości danych kości.
	M ożesz wydać 1 żeton Wiary, by przerzucić do 2 swoich kości w jednym rzucie.
	M ożesz użyć 1 Sojusznika z symbolem kopii.
	M ożesz użyć 1 Sojusznika z symbolem kopii.
	M ożesz użyć 1 Relikwii.
	O kreśl zwycięzcę Najazdu. Jeśli to drugi wygrany Najazd – koniec Pojedyńku. Jeśli nie – daj zwycięzcy żeton Przewagi i rozegraj kolejny Najazd.

Przebieg rundy:

	F aza Akcji: Wydarzenia Akcje graczy
	F aza Wypraw: Gracze zagrywają po 3 karty Wypraw
	F aza Odświeżania: Inicjatywa, dochody, odświeżanie Sojuszników, Relikwii i Prestiżu Czyszczenie Planszy Przygotowanie następnej rundy
	F aza Zgłoszeń: Pas d'armes – 2 Herby Joust à plaisance – 1 Herb
	T urniej: Pojedynki Przygotowanie kolejnego Turnieju
	F aza Tytułów: (tylko ostatnia runda) Tytuły Cele Osobiste



Zwycięzca gry: Najwięcej punktów Chwały.
Remis: Najwięcej Prestiżu (także nieaktywny).



Zwycięzca Najazdu:
Wyższa wartość Ataku wygrywa.
Remis: Więcej Prestiżu wygrywa.
Remis Prestiżu: Gracz wygrywa z Rycerzem.
Remis Prestiżu: Gracz z lepszą Inicjatywą wygrywa z drugim graczem.
Gracz wygrywa remis: odwróć 1 aktywny żeton Prestiżu (jeśli taki posiadasz).

Wygrana w Pojedyńku:

Odbierz nagrodę / punkty Chwały (gracz jest warty 7 punktów Chwały +2, jeśli ma więcej Chwały w momencie punktowania).
Odrzuć użyte żetony Siły i Wiary.
Przenieś użyte Relikwie, Sojuszników, Prestiż i żeton Przewagi z Planszy Gracza (bez odwracania).

Przegrana w Pojedyńku:

Turniej: jeśli wygrany 1 Najazd, uzyskaj połowę wartości Chwały przeciwnika (zaokrągloną w dół).
Wyprawa: zachowaj kartę.
Tytuł: niezdobyty.
Odzyskaj z Planszy Gracza żetony: 1 Siły, 1 Wiary, 1 Sojusznika, 1 Prestiżu i 1 Relikwii (odwróć na aktywną stronę).
Odrzuć pozostałe użyte żetony Siły i Wiary.
Przenieś pozostałe użyte Relikwie, Sojuszników, Prestiż i ew. żeton Przewagi z Planszy Gracza (bez odwracania).