

Namieśnik

STAŃ DO WALKI O WŁADZĘ!

INSTRUKCJA

PRZEGLĄD GRY

Za tysiąc lat, gdy historycy krainy Laar zaczną rekonstruować wydarzenia dzisiejszych dni, zapewne nie będą w stanie dostrzec wszystkich małych ruchów, wykonanych na planszy Wielkiej Gry. Swoje piętno odcisną jedynie posunięcia królów. To im przypadną główne role na scenie dziejowego teatru: boskiego cesarza, niepowstrzymanego generała, światłego władcy. Praca wykonana przez maluczkich – poddanych i agentów, których imiona dawno zatrze czas – stanie się ich dziełem. Tak wyglądać będzie nasza chwala i nasza nagroda, Namiestniku.

Jedyna pamiątka, jaką możemy po sobie zostawić, to nasze państwo – jego żywotność, dostatek jego obywateli, zazdrość naszych sąsiadów. Będziesz musiał użyć wszystkich swoich talentów, aby imperium przetrwało w annałach Laar kolejny rok lub dwa. Mój przyjacielu, czy jesteś gotów podjąć to wyzwanie? Czy opanowałeś trudną sztukę politycznej gry?

Stawiam rubiny przeciw orzechom, że jeszcze przeklinać będziesz dzień, w którym rzuciłeś wyzwanie wielkim potęgom tego świata.

Nie czas jednak na wahanie. Otrzymałeś ważny tytuł i musisz udźwignąć jego ciężar. Udowodnij, że nawet w najtrudniejszej sytuacji można na tobie polegać. Postępuj rozważnie, planuj z wyprzedzeniem, przewiduj ruchy wrogów i nie stroń od doświadczenia swoich poprzedników. Nigdy nie pobbłażaj lekceważeniu władzy – od teraz państwo to ty. Bądź gotów, Namiestniku, tryby wielkiej maszyny ruszyły. Któż to wie, może okaże się, że jakimś cudem twe imię przejdzie do historii Laaru...

ZAWARTOŚĆ GRY

Namiestnik jest grą planszową przeznaczoną dla 1-4 graczy w wieku powyżej 12 lat. W walce o panowanie nad krainą znaną jako Laar, gracze rekrutują zastępy najemników, od generałów po włóczęgów oraz uchwalają prawa rządzące państwem. Wraz z postępowaniem gry gracze budują własną piramidę władzy, rozwijając w ten sposób potęgę militarną i magiczną, zwiększając swoje wpływy i pozyskując kamienie szlachetne, które pozwolą na dalszą rozbudowę imperium. Gracz z największą ilością punktów władzy na koniec gry zostaje zwycięzcą i władcą całego Laaru!

- 60 kart postaci
- 20 kart praw
- 4 karty aukcji
- 64 kamienie szlachetne
(po 16 w każdym z następujących kolorów: niebieskim, czerwonym, zielonym i żółtym)
- 33 dwustronne żetony magii/nauki
- 17 dwustronnych żetonów ataku/obrony
- 54 żetony władzy o różnych nominałach
(8 żetonów wartych 2, 3, 10 i 12 punktów; 4 żetony warte 4, 5, 7, 8 i 15 punktów; 2 żetony warte 6 punktów)
- 24 żetony premii za magię
(20 dwustronnych żetonów o wartości +2/+3; 4 żetony o wartości +5)
- 12 żetonów premii za kolor
(2 o wartości +2 i 1 o wartości +4, w każdym z czterech kolorów: niebieskim, czerwonym, zielonym i żółtym)
- 4 zasłonki gracza
- Tenże zbiór zasad

Karta postaci



Karta praw



PRZYGOTOWANIE GRY

Umieść cztery karty aukcji na środku stołu, tak aby utworzyły jedną linię. Kolejność wyłożenia kart nie gra roli, jednak znajdujące się na nich strzałki powinny wskazywać ten sam kierunek **1**.

Umieść żetony magii/nauki, ataku/obrony, punktów władzy i żetony premii w osobnych stosach na środku stołu **2**.

Przygotuj pulę kamieni szlacheńskich. Powinna ona zawierać 32 kamienie szlacheńskie (po 8 z każdego koloru) w grze dwuosobowej, 48 kamieni szlacheńskich (po 12 z każdego koloru) w trzyosobowej lub wszystkie 64 kamienie szlacheńskie w grze czterosobowej. Innymi słowy, należy użyć po 4 kamienie w każdym z kolorów na jednego gracza. Połóż stos kamieni szlacheńskich na środku stołu **3**, a żetony, których nie będziecie używać, odłóż do pudełka.

Każdy z graczy dostaje jedną zasłonkę **4**. W trakcie rozgrywki gracze ukrywają swoje kamienie szlacheńskie za zasłonkami. Żaden z graczy nie powinien widzieć, ile kamieni znajduje się za zasłonką przeciwnika.

Każdy z uczestników gry dobiera po 2 kamienie szlacheńskie z każdego koloru (łącznie 8), kładzie je za swoją zasłonką, po czym dwa losowe odkłada do rezerwy. Ostatecznie każdy z graczy rozpocznie rozgrywkę posiadając 6 kamieni **5**.

Przetasuj talię kart postaci i rozdaj graczom po 4 karty. Każdy z graczy wybiera jedną, kładzie ją odkrytą przed sobą i rozpatruje efekt z najniższego poziomu nagród **6**. Od tej karty rozpocznie się budowa piramidy. Po tym ruchu każdy z graczy wybiera drugą kartę i zatrzymuje ją na ręce. Pozostałe karty wracają z powrotem do talii.

Następnie w losowy sposób przetasuj oraz podziel talię kart postaci na dwa stosy: na większy stos, zawierający 48 kart i mniejszy, zawierający pozostałe karty. Umieść większy stos (rewersami ku górze) obok kart aukcji **7**. Mniejszy stos (także rewersami ku górze) połóż odpowiednio po drugiej stronie kart aukcji **8**.

Odkryj cztery karty z większego stosu kart postaci i umieść je pod kartami aukcji **9**. Pierwszą odkrytą kartę połóż po lewej stronie kart aukcji, drugą obok niej i tak dalej.

Przetasuj karty praw i rozdaj każdemu z graczy po trzy takie karty **10**. Następnie umieść stos z pozostałymi kartami praw obok małego stosu kart postaci **11**. Każdy z graczy zatrzymuje otrzymane trzy karty praw na ręce i nie pokazuje ich innym graczom.

PRZYKŁADOWE PRZYGOTOWANIE GRY DLA 3 GRACZY



PRZEBIEG GRY

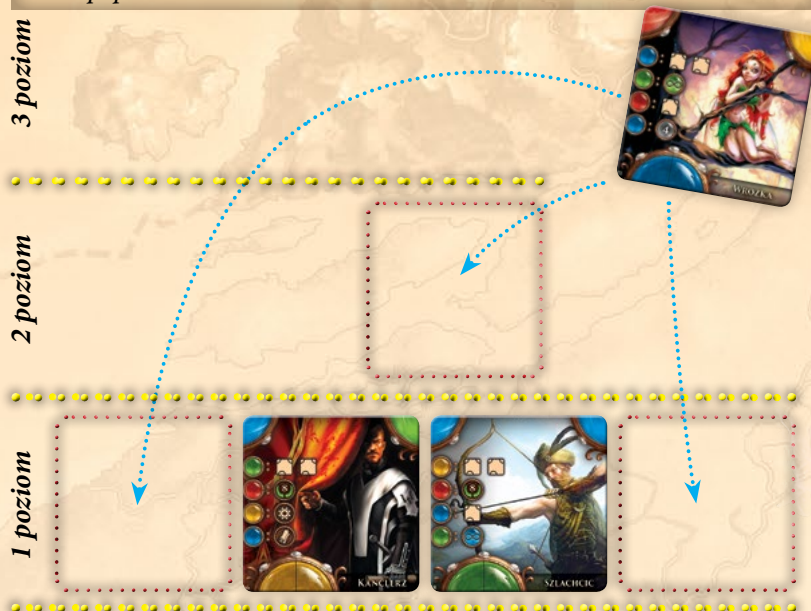
Celem Namiestnika jest zdobycie na koniec gry jak największej liczby punktów władzy. Zdecydowaną większość punktów władzy dostarczają karty postaci – zazwyczaj zagrywając je na coraz wyższych poziomach piramidy.

Gra trwa dokładnie 12 tur, czyli do momentu, w którym skończą się karty na większym stosie kart postaci. Każda tura dzieli się na dwie fazy. W każdej z faz gracz jednocześnie wykonują swoje akcje.

- I. **Faza aukcji.** Każdy z graczy może uczestniczyć w licytacji jednej z kart postaci, aby ją otrzymać.
- II. **Faza rozwoju.** Każdy z graczy może zagrać do trzech kart ze swojej ręki.

Wszystkie karty zagrywane przez danego gracza w trakcie trwania rozgrywki umieszczane muszą być w jego piramidzie (jako odkryte). Gracze nie ukrywają swoich piramid za zasłonkami, raz zagrane karty są jawne do końca gry. Karty w piramidzie należy układać obok siebie w jednym szeregu. Najniższy z szeregów kart stanowi pierwszy poziom piramidy, wyższy drugi i tak dalej, aż do poziomu piątego. Karta z wyższego poziomu musi posiadać jako podstawę dwie karty z poziomu niższego w taki sposób, aby kolorowe segmenty wszystkich trzech kart stworzyły koło (koło nie musi składać się z segmentów w tym samym kolorze).

Na początku rozgrywki twoja piramida władzy składa się tylko z jednej karty, umieszczonej na pierwszym poziomie. Gdy zagrywać będziesz następną kartę, możesz ją położyć albo po prawej, albo po lewej stronie karty początkowej. Trzecią zagrana kartę możesz ułożyć jednak po prawej lub lewej stronie kart, które już masz na stole albo stworzyć drugi poziom piramidy, gdy położysz ją tak, aby „stała” na obu poprzednich kartach.

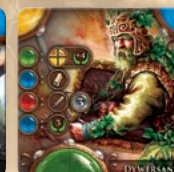
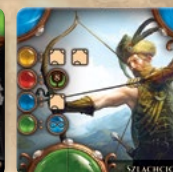
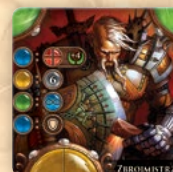
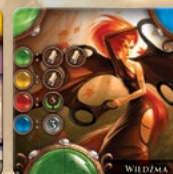
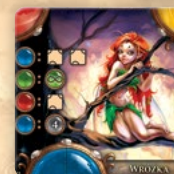
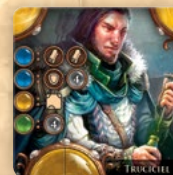


W trakcie trwania gry nie wolno przesuwając kart postaci umieszczonych w piramidzie, chyba że tekst na karcie prawa wyjątkowo zezwala na taką akcję. Piramida nie może posiadać więcej niż pięć poziomów wysokości, jednak długość poszczególnych poziomów nie jest w żaden sposób ograniczona.

- Karty należy uważać za sąsiadujące ze sobą, nawet jeżeli znajdują się na różnych poziomach. Jedna karta może sąsiadować maksymalnie z sześcioma innymi kartami.
- Niektóre z kart praw wymagają dołożenia jednej karty pod inną. Dołożenie karty pod spód innej karty nie liczy się jako zagranie tej karty, nie musisz więc płacić jej kosztu, ani nie otrzymujesz żadnej z jej nagród.
- Karta znajdująca się na początku lub końcu szeregu jest „wolną” kartą, jeżeli nie stanowi podstawy dla kart z wyższego poziomu, ani żadne karty nie znajdują się pod nią.

Wolne karty

Ta karta sąsiaduje z 4 innymi kartami



Karta dołożona pod spód

KOLORY POSZCZEGÓLNYCH ŻETONÓW

- Czerwony (normalny zewnętrzny krąg, wewnętrzny krąg ciemniejszy)
- Zielony (zewnętrzny krąg nie posiada segmentów)
- Żółty (zewnętrzny krąg posiada 8 segment)
- Niebieski (zewnętrzny krąg posiada 12 segmentów)

Nasza wersja posiada różne rodzaje kręgów tworzących ramki żetonów kamieni szlacheckich. Zostało to przygotowane specjalnie z myślą o daltonistach.

I. FAZA AUKCJI

W tej fazie gracze licytują odkryte karty postaci wyłożone na środku stołu. Każda z kart znajduje się pod kartą aukcji w konkretnym kolorze. Aby wziąć udział w licytacji danej karty, gracze muszą „postawić” lub zalicytować kamienie szlachetne w tym samym kolorze co karta aukcji, do której karta postaci jest przypisana.

PRZYKŁAD: Karta Kapitana znajduje się pod żółtą kartą aukcji. Aby licytować Kapitana gracze muszą użyć żółtych kamieni szlachetnych.



Każdy z graczy decyduje, którego bohatera chciałby licytować, bierze jeden z kamieni szlachetnych w konkretnym kolorze zza swojej zasłonki i ukrywa go w zaciśniętej dłoni. Wszyscy wykonują to samo naraz. Gdy gracze są gotowi, należy równocześnie ujawnić wybrane żetony.

Jeżeli dany kolor został wybrany tylko przez jednego gracza, otrzymuje on licytowaną kartę postaci i odkłada użyty przez siebie kamień szlachetny do wspólnej puli. Dla tego gracza faza aukcji dobiegła końca.

Jeżeli ten sam kolor został wybrany przez więcej niż jednego gracza, wszyscy licytujący ten sam kolor odkładają użyte przez siebie kamienie szlachetne do wspólnej puli, lecz nikt nie otrzymuje licytowanej karty postaci. Następnie ci gracze mogą wziąć udział w drugiej kolejce aukcji.

Wyjątek: jeżeli do danego koloru przypisane są dwie karty postaci, a w aukcji danego koloru bierze udział dokładnie dwójka graczy, mogą oni uzgodnić między sobą, którą z kart otrzyma każde z nich (szczegóły dalej).

Gracz może odmówić wzięcia udziału w aukcji. Jeżeli gracz postanowi opuścić fazę aukcji, nie obstawia kamieni szlachetnych, jednak nadal musi wyciągnąć pięść do licytacji, jakby to robił. Gdy wszystkie kamienie zostaną wybrane przez innych graczy, gracz niebiorący udziału w aukcji ujawnia pustą dłoń i oznajmia, że „pasuje” (szczegóły dalej). Gracz, który postanowił wybrać „pas” nie otrzymuje żadnej karty i nie bierze udziału w następnych kolejkach tej fazy aukcji.

Po zakończeniu pierwszej kolejki aukcji następuje druga, w której udział biorą wszyscy gracze, którzy nie wygrali jeszcze żadnej karty, ani nie postanowili spasować. Jeżeli po zakończeniu drugiej kolejki aukcji nadal są gracze, którzy nie wygrali żadnej karty, ani nie spasowali, następuje trzecia, ostatnia kolejka aukcji. Jeśli po jej zakończeniu któryś z graczy nadal nie wygrał karty, należy uznać, że gracz spasował.

NALEŻY ZAUWAŻYĆ, ŻE:

- Gracz nie może licytować karty postaci, jeżeli nie posiada kamieni szlachetnych w danym kolorze.
- Gracz nie może wygrać aukcji, jeżeli nie obstawi żadnego żetonu kamienia szlachetnego (wyjątek stanowią żetony ataku, szczegóły dalej).
- Wszystkie użyte w aukcji kamienie szlachetne są zwracane do rezerwy, nawet jeżeli gracz nie wygrał przy ich pomocy karty.
- W jednej fazie aukcji gracz może wygrać tylko jedną kartę.
- Jeżeli gracz wygrał kartę lub postanowił spasować, nie może wziąć udziału w następnej kolejce tej samej fazy aukcji.
- Faza aukcji może składać się z maksymalnie trzech kolejek aukcji, nigdy z większej ilości.
- Gracz nie może obstawiać koloru, do którego nie są przypisane żadne karty postaci.

Wylicytowane karty postaci są dodawane do ręki gracza i nie liczą się jako zagrane. Gracz może zagrać te karty (poprzez dodanie ich do piramidy i zebranie nagrody) podczas fazy rozwoju.

Jeżeli gracze chcą, mogą umówić się przed aukcją, kto zagra jaki kolor. Jednak te ustalenia nie są wiążące. Gracze nie mogą wymieniać się kamieniami szlachetnymi, kartami oraz żadnymi innymi żetonami, ani pokazywać, co chowają za swoimi zasłonkami, chyba że pozwalają im na to zasady zagranej przez siebie karty prawa.

Począwszy od drugiej tury istnieje możliwość, że do jednej karty aukcji przypisane będą dwie karty postaci (umieszczone nad i pod daną kartą aukcji). Jeżeli tylko jeden gracz wygra licytację danego koloru, może wybrać, którą z kart chce otrzymać (tylko jedną). Jeżeli dwójka graczy obstawiła ten sam kolor, a do wylicytowania są dwie karty postaci, gracze mogą uzgodnić, kto otrzyma którą kartę. Jeżeli gracze dojdą do porozumienia, otrzymują dane karty postaci i nie biorą udziału w następnych kolejkach tej fazy aukcji. Jeżeli porozumienia nie da się osiągnąć drogą negocjacji, żaden z graczy nie otrzymuje karty i należy rozegrać następną kolejkę aukcji. Wreszcie, jeżeli troje lub czworo graczy postawiło na ten sam kolor i przypisane do niego są dwie karty postaci, nikt nie otrzymuje karty i należy rozegrać następną kolejkę aukcji.



Gdy wszyscy gracze otrzymali kartę lub spasowali (po trzeciej kolejce aukcji wszyscy gracze automatycznie liczą się, jakby spasowali) faza aukcji dobiega końca. Wszystkie karty postaci znajdujące się nad kartami aukcji, zostają odrzucone, a karty leżące pod kartami aukcji zostają umieszczone nad nimi. Należy odkryć cztery nowe karty postaci i umieścić je u podstawy karty aukcji (przy strzałce), tak samo, jak podczas przygotowania gry.

Jeżeli umieszczone zostaną w ten sposób cztery ostatnie karty ze stosu, oznacza to, że rozgrywana będzie ostatnia tura gry.



Stos kart odrzuconych

Odrzuć wszystkie karty znajdujące się nad kartami aukcji.



Przesuń wszystkie karty znajdujące się pod kartami aukcji nad nie.



Umieść cztery nowe karty pod kartami aukcji (tam, gdzie wskazują strzałki).

GDY GRACZ PASUJE

Gracz uznany jest za pasującego w dwóch przypadkach:

- Gdy podczas aukcji postanowi nie postawić żadnego z kamieni szlache-nych i odkryje pustą rękę (w którejkolwiek z kolejek fazy aukcji);
- Po zakończeniu trzeciej kolejki fazy aukcji, jeżeli nadal nie wygrał żadnej karty.

W momencie, w którym gracz pasuje, może natychmiast dobrać trzy żetony kamieni szlache-nych (w którymkolwiek z kolorów) z rezerwy. Otrzy-muje dodatkowy kamień za każdy żeton nauki znajdujący się w jego pirami-dzie (szczegóły dalej). Żetony należy schować od razu za swoją zasłonką.

Jeżeli kilku graczy postanowiło spasować w jednej chwili, należy dobierać żetony w następującej kolejności: pierwszy wybiera żetony gracz, który w swojej piramidzie ma kartę o najniższym numerze, następnie ten o drugim w kolejności najniższym numerze i tak dalej. Każdy gracz z kolejki dobiera wszystkie trzy żetony, nim zrobi to następny.

NALEŻY ZAUWAŻYĆ, ŻE:

- Jeżeli w rezerwie nie ma kamieni szlache-nych w wybranym przez gracza kolorze, nie może on ich dobrać.
- Jeżeli w rezerwie nie ma odpowiedniej liczby żetonów, gracz dobiera tylko tyle, ile się w niej znajduje.
- Jeżeli rezerwa jest pusta, gracz nie dobiera żadnych żetonów.
- Gracz nie może spasować dwa razy podczas tej samej tury.



Więszy stos kart postaci



II. FAZA ROZWOJU

Faza ta składa się z trzech kolejek zagrywania kart.

Na początku każdej kolejki gracze wybierają kartę, którą chcą zagrać i kładą ją zakrytą przed sobą. Jeżeli któryś z graczy nie chce zagrać żadnej karty może: 1. spasować albo 2. odrzucić kartę i dobrać dwa żetony kamieni szlachejnych z rezerwy. Gracz, który spasuje, nie może zagrywać kart w pozostałych kolejkach tej fazy. Gracz nie otrzymuje żadnych kamieni szlachejnych za spasowanie.

Gracze wybierają karty niezależnie od siebie. Następnie w jednym momencie odkrywają je i zagrywają swoje akcje zgodnie z numerem na karcie (od najniższego do najwyższego), rozpoczynając od gracza, który zagrał kartę o najniższym numerze. Każdy z graczy umieszcza po kolei swoją kartę w piramidzie i rozpatruje jej efekt.

Aby zagrać kartę postaci należy, wybrać wolne miejsce w swojej piramidzie i zapłacić koszt zagrana karty, który zależy jest od poziomu piramidy, na którym się ją umieszcza. Po lewej stronie karty postaci znajduje się tabelka, która odpowiada poszczególnym poziomom piramidy (dolny rząd odpowiada pierwszemu poziomowi piramidy, drugi drugiemu i tak dalej, aż do czwartego). Każdy poziom tabelki zawiera symbol kamienia szlachejnego, który stanowi koszt umieszczenia karty na danym poziomie piramidy. Należy pamiętać, że aby zagrać kartę na wyższym poziomie, należy opłacić także koszt każdego z niższych poziomów.

Zagranie karty prawa nic nie kosztuje i może ona być umieszczona w dowolnym wolnym miejscu piramidy, z wyjątkiem poziomu piątego. W chwili, gdy zagra się kartę prawa, należy od razu rozpatrzyć jej efekt. Istnieją różne rodzaje efektów, które karty praw wywołują: jedne działają od razu, inne należy rozpatrywać w konkretnym momencie, gdy spełnione zostaną postawione przez nie warunki, część wpływa jedynie na koniec gry. Niezależnie od efektu i jego rodzaju, karty praw pozostają do końca gry w piramidzie gracza.

PRZYKŁAD: Jeżeli umieścisz Kapitana na pierwszym poziomie piramidy, musisz zapłacić jeden zielony kamień szlachejny (symbol na samym dole tabelki). Jeżeli tę samą kartę umieścisz na drugim poziomie, musisz zapłacić jeden zielony kamień (symbol na samym dole tabelki) i jeden niebieski (symbol z drugiego poziomu tabelki). Zagranie Kapitana na trzecim poziomie kosztuje jeden zielony, jeden niebieski i jeden żółty kamień szlachejny, a na czwartym jeden zielony, jeden niebieski i dwa żółte.



Karty zagrywa się według następujących reguł:

- Każdą kartę zagrana na pierwszy poziom piramidy umieszcza się po prawej lub lewej stronie innej karty znajdującej się już na tym poziomie.
 - Każda karta zagrana na drugi (lub wyższy) poziom musi opierać się o dwie karty znajdujące się na niższym poziomie w taki sposób, aby wszystkie trzy karty stworzyły kolorowe koło (całe koło nie musi być w tym samym kolorze).
 - Jeżeli stworzone przez trzy karty koło składa się z fragmentów o tym samym kolorze, musisz natychmiast wziąć z rezerwy kamień szlachejny w tym kolorze (o ile jakieś jeszcze pozostały).
 - Aby umieścić kartę postaci na piątym poziomie piramidy, należy zapłacić koszt zagrana wszystkich pozostałych poziomów plus jeden dodatkowy żeton w tym samym kolorze, co poziom czwarty.
- Na przykład:** aby zagrać na piąty poziom Kapitana, należy wydać następujące kamienie: jeden zielony, jeden niebieski i trzy żółte.
- Koszt wycytywania karty i koszt jej umieszczenia w piramidzie nie mają ze sobą nic wspólnego – należy je płacić oddzielnie.
 - Aby opłacić koszt zagrana karty, dany gracz bierze żeton kamienia szlachejnego o odpowiednim kolorze zza swojej zasłonki i oddaje go do wspólnej puli.

Po zagraniu karty natychmiast otrzymujesz przewidzianą za nią nagrodę. Rodzaj nagrody zależy (tak samo jak koszt karty) od poziomu piramidy, na którym umieściłeś kartę. Jednak, w odróżnieniu od kosztu, otrzymujesz nagrodę jedynie za poziom, na którym umieściłeś kartę, a nie za wszystkie.

PRZYKŁAD: Jeżeli umieścisz Kapitana na pierwszym poziomie piramidy, otrzymujesz jedną kartę ze stosu kart prawa lub z małego stosu (jak pokazuje tabelka po lewej stronie karty). Jeżeli tę samą kartę zagrzasz na poziom drugi, otrzymujesz pięć kamieni szlachejnych (drugi poziom tabelki). Zagranie na trzeci poziom daje ci jeden żeton magii, a na czwarty 12 punktów władzy.

Jeżeli umieścisz postać na piątym poziomie piramidy, możesz wybrać spośród następujących opcji: natychmiast otrzymujesz nagrody przewidziane przez trzy pierwsze poziomy tabeli albo natychmiast otrzymujesz 15 punktów władzy i kładziesz je na kartę.

PRZYKŁAD: Jeżeli umieścisz Kapitana na piątym poziomie piramidy, możesz otrzymać albo wszystkie następujące nagrody: dobierz jedną kartę, dobierz 5 kamieni szlachejnych oraz połóż na tej karcie żeton magii, albo natychmiast połóż na niej 15 punktów władzy.

W momencie, w którym wszyscy gracze zegrali i rozpatrzyli efekty jednej zagranej karty, należy przejść do następnej kolejki fazy rozwoju. Gdy rozegrane zostaną trzy kolejki fazy rozwoju, rozpoczyna się następna tura (i tym samym nowa faza aukcji).

NAGRODY



KAMIEŃ SZLACHETNY

Gracz dobiera z rezerwy odpowiednią ilość żetonów kamieni szlachetnych (w kolorze, który wybierze). Jeżeli w rezerwie nie ma odpowiedniej ilości żetonów, gracz dobiera tylko tyle, ile jest w stanie. Jeżeli rezerwa jest pusta, gracz nie otrzymuje żadnych żetonów. Pobrane z rezerwy żetony należy umieścić za zasłonką.



PUNKTY WŁADZY

Gracz umieszcza żeton władzy o odpowiednim nominale na tej karcie. Na koniec gry te punkty będą wliczać się do ogólnej sumy zdobytych punktów władzy danego gracza. Jeżeli w stosie żetonów zabraknie żetonu władzy o odpowiednim nominale, należy na karcie umieścić żetony o mniejszym nominale, tak aby suma zdobytych punktów władzy zgadzała się ze zdobytą nagrodą (należy pamiętać, że rozdrobnione punkty władzy nadal liczą się tak, jakby znajdowały się na jednym żetonie).



KARTY Z MNIEJSZEGO STOSU LUB ZE STOSU PRAW

Gracz dobiera odpowiednią ilość kart ze stosu kart praw lub z mniejszego stosu kart postaci (gracz wybiera). Jeżeli gracz ma dobrać dwie karty może zdecydować się na dobranie obu z tego samego stosu lub po jednej z obu. Gracz dodaje zdobyte karty na swoją rękę. Gracz może zagrać karty z ręki (zarówno karty prawa, jak i postaci) w czasie fazy rozwoju.



NAUKA

Gracz umieszcza żeton nauki na tej karcie (na niektóre karty na czwartym poziomie kładzie się dwa żetony). Należy mieć na uwadze, że żeton nauki/magii jest dwustronny i należy zawsze kłaść go na karcie stroną odpowiadającą zdobytej nagrodzie. Żeton nauki pozwala na otrzymywanie dodatkowego żetonu kamienia szlachetnego przy spasowaniu. Dla przykładu, jeżeli gracz posiada w piramidzie 4 żetony nauki może zdobyć 3+4 -> 7 żetonów kamieni szlachetnych, gdy spasuje. Dodatkowo, żeton ten pozwala na zdobycie dodatkowych punktów władzy na końcu rozgrywki.



MAGIA

Gracz umieszcza żeton magii na tej karcie (na niektóre karty na czwartym poziomie kładzie się dwa żetony). Należy mieć na uwadze, że żeton nauki/magii jest dwustronny i należy zawsze kłaść go na karcie stroną odpowiadającą zdobytej nagrodzie. Żeton magii nie wywiera żadnego efektu w czasie gry, ale pozwala na zdobycie znacznej ilości punktów władzy na końcu rozgrywki.



OBRONA

Gracz umieszcza żeton obrony na karcie. Należy mieć na uwadze, że żeton obrony/ataku jest dwustronny i należy zawsze kłaść go na karcie stroną odpowiadającą zdobytej nagrodzie. Żeton obrony nie wywiera żadnego efektu w czasie gry, ale pozwala na zdobycie punktów władzy i obronę przed żetonami ataku na końcu rozgrywki.



ATAK

Gracz dobiera żeton ataku i umieszcza go za swoją zasłonką. Mimo, że żeton ataku/obrony jest dwustronny, nie ma znaczenia, którą stroną jest odwrócony, gdy znajduje się za zasłonką gracza, ponieważ żetony obrony mogą być umieszczane, jedynie na kartach w piramidzie. Jeżeli gracz posiada za zasłonką żeton ataku może wykorzystać go w fazie aukcji, aby zdobyć jedną kartę postaci przed innymi graczami – wystarczy, że podczas licytacji ukryje go w zaciśniętej pięści. Żeton ataku, gdy zostanie w ten sposób wykorzystany, wraca natychmiast do rezerwy, a gracz, który go użył, nie może brać udziału w następnych kolejkach tej fazy aukcji, ponieważ otrzymał już kartę. Jeżeli gracz wygra w ten sposób jedną kartę, która była przypisana do danego koloru, reszta graczy, która postanowiła licytować ten kolor przegrywa licytację i nie otrzymuje żadnej karty w tej kolejce fazy aukcji. Jeżeli paru graczy użyło żetonu ataku do wygrania aukcji, pierwszy wybiera kartę ten gracz, który posiada w swojej piramidzie kartę o najniższym numerze. Na koniec gry żetony ataku, które gracze chowają w dalszym ciągu za zasłonkami, służą do odbierania punktów władzy innym graczom.



ŻETONY PREMII ZA MAGIĘ I PEŁNE KOŁA

Gracz umieszcza odpowiedni żeton na swojej karcie (pamiętając, że żetony premii mają różne wartości i symbole). Żeton premii nie wywiera żadnego efektu w czasie gry, ale pozwala na zdobycie punktów władzy na końcu rozgrywki.



NIESKOŃCZONE KAMIEŃ SZLACHETNY

Gracz umieszcza kamień szlachetny w odpowiednim kolorze na swojej karcie, dobierając go z rezerwy. Jeżeli w rezerwie nie znajduje się żaden kamień o żądanym kolorze, gracz może umieścić żeton zza swojej zasłonki. Jeżeli gracz nie posiada kamienia także za zasłonką, nie umieszcza go po prostu na karcie. Jeżeli gracz posiada na karcie nieskończony kamień szlachetny, może użyć go w fazie rozwoju tak, jakby posiadał normalny żeton kamienia szlachetnego w konkretnym kolorze, nie zużywając żetonu zza swojej zasłonki i obniżając po prostu koszt akcji o jeden kamień w danym kolorze. Na przykład: jeżeli gracz musi zapłacić jeden żółty i dwa niebieskie kamienie szlachetne, a posiada nieskończony kamień w kolorze niebieskim, może zadeklarować jego użycie i wydać jedynie jeden żółty i jeden niebieski kamień. Jeżeli gracz posiada więcej niż jeden nieskończony kamień, może użyć podczas płacenia kosztu wszystkich, których chce naraz. Trzeba jednak pamiętać, że jednego nieskończonego kamienia można użyć jedynie raz na turę. Nieskończone kamienie pozostają w piramidzie gracza i w następnych turach można ich użyć ponownie, postępując zawsze według powyższych reguł.

KONIEC GRY I LICZENIE PUNKTÓW

Jeżeli w fazie aukcji dobrane zostaną cztery ostatnie karty postaci z większego stosu, następuje końcowa tura gry. Końcowa tura zostaje rozegrana według normalnego porządku, a po jej zakończeniu wyłania się zwycięzcę rozgrywki.

Po pierwsze, należy odłożyć swoje zasłonki i odrzucić niezagrane karty postaci i praw z ręki. Gracze mogą następnie „zmieniać” segmenty koloru kart w piramidzie przy użyciu pozostałych im kamieni szlachetnych, aby stworzyć pełne koła. Aby tego dokonać gracze kładą po jednym kamieniu szlachetnym w odpowiednim kolorze na segmencie koloru karty postaci, tworząc pełne koło, aby go zmienić na ten kolor. Należy pamiętać, że każde pełne koło składa się z czterech segmentów koloru kart, które go tworzą – dwóch w górnych rogach dolnych kart i dwóch u podstawy wyższej karty. „Kolorując” w ten sposób segmenty różnych kart, gracz może stworzyć koła o jednolitym kolorze, jednak nie dobiera się kolejnych kamieni szlachetnych za tak stworzone jednolite koło (ponieważ nie zostało stworzone poprzez zagranie karty).

Gdy gracze „pokolorują” wszystkie segmenty koloru kart, które mogą i chcą zmienić, należy przejść do zliczania końcowej punktacji. Dokonuje się tego w następującej kolejności:

1. Punkty za jednolite koła
2. Punkty za nieskończone kamienie szlachetne
3. Punkty za karty praw
4. Punkty za żetony władzy
5. Punkty za magię
6. Punkty za pełne zestawy
7. Utrata punktów za żetony ataku

1. PUNKTY ZA JEDNOLITE KOŁA

Za każde koło stworzone z segmentów w tym samym kolorze, gracz otrzymuje punkty w liczbie zależnej od poziomu piramidy, na którym dany segment się znajduje. Dodatkowo, należy wziąć pod uwagę żetony dające premię do pełnych kół w danym kolorze.

Na przykład: jeżeli posiadasz pełne zielone koło, które znajduje się między pierwszym, a drugim poziomem piramidy (o wartości 2 punktów), a do tego posiadasz żeton premii dający ci +4 punkty za zielone koła, otrzymujesz ostatecznie za to koło $2+4 \rightarrow 6$ punktów.



2. PUNKTY ZA NIESKOŃCZONE KAMIEŃ SZLACHETNE

Za każdy nieskończony kamień szlachetny znajdujący się w piramidzie gracza, otrzymuje on punkty, w liczbie zależnej od poziomu piramidy, na którym ten kamień się znajduje. Dodatkowo, żeton premii za jednolite koła zapewnia dodatkowe punkty za każdy nieskończony kamień szlachetny w odpowiadającym mu kolorze.

Na przykład: jeżeli posiadasz nieskończony kamień szlachetny w kolorze żółtym na trzecim poziomie piramidy (wartość bazowa 3 punkty) i żeton premii, który dodaje ci +4 punkty za pełne żółte koła, ten kamień szlachetny daje ci łącznie $3+4 \rightarrow 7$ punktów.



3. PUNKTY ZA KARTY PRAW

Tekst na karcie praw, która dodaje punkty na koniec gry, określa ile punktów otrzymasz i za spełnienie jakich warunków. Karty praw dodają punkty tylko wtedy, gdy są częścią piramidy danego gracza.

Umieść do 8 kamieni szlachetnych z za swojej zasłonki na tej karcie.
Na koniec gry otrzymujesz za każdy kamień szlachetny znajdujący się na tej

4. PUNKTY ZA ŻETONY WŁADZY

Gracz otrzymuje liczbę punktów władzy, która jest równa wartości żetonu władzy, który znajduje się w jego piramidzie.



5. PUNKTY ZA MAGIĘ

Każdy żeton magii znajdujący się w piramidzie gracza daje mu pewną liczbę punktów władzy, których wartość zależy od sumy żetonów premii za magię, które posiada w tej samej piramidzie.

Na przykład: jeżeli posiadasz w piramidzie 3 żetony magii (zwoje) i jeden żeton premii za magię o wartości +5 oraz inny o wartości +2, otrzymujesz łącznie $5+2 \rightarrow 7$ punktów za każdy zwoj magii, który posiadasz w piramidzie, czyli w tym wypadku łącznie $3 \times 7 \rightarrow 21$ punktów. Aby otrzymać punkty za magię, musisz posiadać w piramidzie oba rodzaje żetonów: zarówno żetony magii, jak i premii za magię. Jeżeli posiadasz tylko jeden z tych rodzajów żetonów, nie otrzymasz żadnych punktów za magię.



6. PUNKTY ZA PEŁNE ZESTAWY

Gracz otrzymuje 12 punktów władzy za każdy zestaw, składający się z trzech rodzajów żetonów (obrony, magii i nauki), znajdujący się w jego piramidzie. Jeden zestaw składa się zawsze z trzech żetonów: jednego obrony, jednego magii i jednego nauki. Jeden żeton może wchodzić w skład tylko jednego zestawu.

Na przykład: jeżeli w swojej piramidzie posiadasz 2 żetony obrony, 5 żetonów magii i 3 żetony nauki, otrzymujesz 24 punkty za złożenie dwóch zestawów.



7. UTRATA PUNKTÓW ZA ŻETONY ATAKU

Każdy z graczy zlicza niewykorzystane żetony ataku, które posiadają na koniec gry jego przeciwnicy. Gracze tracą po 4 punkty władzy za każdy taki żeton, znajdujący się w posiadaniu innego gracza. Jednakże każdy żeton obrony, który jest w posiadaniu gracza, neutralizuje jeden żeton ataku przeciwników.

Na przykład: jeżeli jednemu z twoich przeciwników pozostały 2 żetony ataku, a innemu 3, tracisz łącznie $4 \times (2+3) \rightarrow 20$ punktów władzy. Załóżmy, że posiadasz 2 żetony obrony – w tym wypadku straciłbyś $4 \times (2+3 - 2) \rightarrow 12$ punktów.



Gracz, który po zliczeniu wszystkich punktów władzy ma ich najwięcej, zostaje zwycięzcą gry.

PORADY DLA POCZĄTKUJĄCYCH

- Nie staraj się zdobywać żetonów władzy na samym początku gry! Najlepiej jest stworzyć najpierw bazę surowców. Parę tur powinieneś poświęcić na zdobycie następujących żetonów: nieskończonych kamieni szlachealnych, żetonów nauki i zwykłych kamieni szlachealnych – dokładnie w tej kolejności.
- Uważaj, żeby nie przekombinować. Najłatwiej zdobywać punkty dzięki żetonom władzy i magii. Bardziej skomplikowanych strategii (podstępnych kart prawa, bonusów za jednolite okręgi, dojścia do piątego poziomu piramidy) warto używać tylko wtedy, jeżeli nadarzy się ku temu okazja.
- Nie powinieneś wydawać w trakcie gry żetonów ataku, chyba że na zdobyciu jakiejś postaci bardzo ci zależy. Żetony ataku wywierają znacznie lepszy efekt na koniec gry, zwłaszcza jeśli gracze nie zbierają dostatecznej liczby żetonów obrony.
- Staraj się śledzić liczbę żetonów ataku, które posiadają przeciwnicy. To pomoże ci zaoszczędzić zasoby, które mógłbyś wydać na niepotrzebną ochronę.
- Gdzieś w połowie gry powinieneś skupić się na zdobywaniu punktów. Ważne, aby wyczuć moment, w którym twoja baza zasobów jest na tyle duża, by można było skupić się na zdobywaniu punktów. Na szczęście łatwo obliczyć, ile punktów pozwoli ci zdobyć dany ruch – jeżeli wartość wynosi 10 lub więcej, jest tego warta!
- Na początku gry kuszącą opcją wydaje się zagrywanie dużej liczby kart praw. To prawda, niektóre prawa są opłacalne w początkowej części gry, jednak większość działa najlepiej w drugiej połowie rozgrywki lub na wyższych poziomach piramidy.

LIMITY ELEMENTÓW GRY

Karty nigdy nie wracają do talii. Jeżeli karta z jakiegoś powodu jest odrzucana, już nigdy nie wraca do gry. Jeżeli talia skończy się, żaden z graczy nie otrzyma już kart.

Liczba kamieni szlachealnych jest ograniczona liczbą graczy biorących udział w rozgrywce. Jeżeli w rezerwie nie ma kamieni szlachealnych w którymś z kolorów, gracze nie mogą ich dobierać do momentu, gdy ktoś zwróci dany kolor do rezerwy. Nie wolno w trakcie gry dokładać żetonów ani stosować zamienników.

Wszystkie inne żetony, których używa się podczas gry, występują w liczbie, która powinna wystarczyć do przeprowadzenia pełnej rozgrywki. W przypadku (bardzo rzadkim!), gdyby miało ich zabraknąć, można użyć monet lub innych zamienników.

Nie istnieje limit kart na ręce ani limit kamieni szlachealnych, które gracz może posiadać za zasłonką. Piramida może składać się z dowolnej liczby kart. Ważne jest, by nie przekroczyć piątego poziomu wysokości.

ROZWIĄZYWANIE SPORNYCH KWESTII

Większość akcji wykonywanych w grze Namiestnik dzieje się symultanicznie. Istnieją jednak przypadki, w których należy określić kolejność wykonywanych akcji (na przykład, gdy kończą się kamienie szlachealne w rezerwie, a kilku graczy naraz ma zamiar je dobrać). W takim przypadku o kolejności wykonywania akcji decyduje numer na karcie zagranej przez gracza (od najniższej do najwyższej).

Jako pierwszy akcję rozpatruje gracz, który posiada w swojej piramidzie kartę o najniższym numerze (spośród biorących udział w sporze). Gracz ten wykonuje kompletną akcję, następnie akcję rozpatruje gracz o kolejnym najniższym numerze karty w swojej piramidzie. Kolejność staje się ważna także w momencie, gdy kilku graczy licytuje kartę przy pomocy żetonu ataku. W takim przypadku gracz z najniższym numerem karty w piramidzie jako pierwszy wybiera jedną z licytowanych kart.

Jedynym sporem, którego nie rozstrzyga się w powyższy sposób, jest moment, w którym kilku graczy licytowało kartę postaci przy pomocy kamienia szlacheznego o tym samym kolorze. W tym wypadku następuje po prostu następna kolejka aukcji, tak jak opisano to w zasadach tego dotyczących.



TRYB DLA POJEDYNCZEGO GRACZA

Jeżeli chcesz, możesz zagrać w Namiestnika w trybie dla jednego gracza, mając wirtualnego przeciwnika, który działa tylko w fazie aukcji. W tym celu przygotuj rozgrywkę według standardowych zasad (umieszczając po 4 kamienie szlachetne w każdym z kolorów w rezerwie). Tak jak zwykle, gra toczy się w turach, które składają się z fazy aukcji i fazy rozwoju. Po przystąpieniu do aukcji wylosuj jeden kamień szlachetny z rezerwy – stanowi on wkład do licytacji twojego przeciwnika. Jeżeli kamień jest w tym samym kolorze, który obstawiłeś, odłóż swój żeton do rezerwy, a żeton przeciwnika do pudełka, po czym rozpocznij następną kolejkę aukcji według standardowych reguł. Jeżeli wylosowałeś kamień w innym kolorze, niż obstawiałeś, wygrywasz swoją kartę,

a kartę, którą obstawił wirtualny przeciwnik należy odrzucić (jeżeli istnieje możliwość wyboru spośród dwóch kart, należy zawsze odrzucić kartę znajdującą się u podstawy karty aukcji). Jeżeli zdarzy się sytuacja, w której przeciwnik obstawił kolor, do którego nie przypisano żadnej karty postaci, po zdobyciu przez ciebie karty, odrzuć jedną z pozostałych kart postaci według własnego uznania. Żetony zużyte przez wirtualnego przeciwnika zawsze odkładaj do pudełka i upewnij się, że żaden nie powróci do rezerwy.

Gdy grasz w trybie dla jednego gracza nie możesz przegrać. Na koniec gry zliczaj punkty według zwykłych reguł i staraj się uzyskać jak najwyższy wynik.

WARIANTY REGUŁ

Grając we dwójkę lub trójkę można zawsze dodać wirtualnego gracza, postępując według reguł dla pojedynczego gracza. Pojedynczy gracz także może zagrać z paroma wirtualnymi graczami – ważne, by ogólna liczba wszystkich graczy biorących udział w rozgrywce nie przekroczyła czterech.

NALEŻY ZAUWAŻYĆ, ŻE:

- Jeżeli dwóch wirtualnych graczy zlicytuje ten sam kolor i do tego koloru przypisana jest tylko jedna karta postaci, licytowana karta nie jest odrzucana, a wirtualni gracze biorą udział w następnej kolejce tej fazy aukcji (o ile jakaś się jeszcze odbędzie).

- Jeżeli dwóch wirtualnych graczy zlicytuje ten sam kolor, a do tego koloru przypisane są dwie karty, obie należy odrzucić, a wirtualni gracze nie biorą udziału w następnej kolejce tej fazy aukcji. Jednakże w przypadku, gdy gracz także wybrał ten sam kolor, karta nie jest odrzucana i rozpoczyna się po prostu następna kolejka fazy aukcji.
- Jeżeli gracz i wirtualny gracz obstawią ten sam kolor i przypisane do niego są dwie karty, gracz ma wybór: albo przechodzi do następnej kolejki tej fazy aukcji (wtedy karty nie są odrzucane) albo wygrywa kartę, która znajduje się nad kartą aukcji (karta znajdująca się pod kartą aukcji jest odrzucana).
- W każdej licytacji musi wziąć udział co najmniej jeden gracz. Jeżeli wszyscy gracze wygrali już kartę lub wszyscy postanowili spasować podczas poprzednich kolejek, to obecna kolejka aukcji się nie odbywa.

PODZIĘKOWANIA

Producent: Hobby World LLC

Twórca gry: Yuri Zhuravlev

Okładka: Ilya Komarov

Ilustracje na kartach: Yulia Alekseeva, alexius, Aleksey Balandin, Dmitry Burmak, Nikolay Dihtyarenko, Stepan Gilev, Pavel Guzenko, Roman Gunyavy, Dmitry Hrapovitskiy, Anna Ignatieva, Elena Kazey, Ilya Komarov, Roman Kuzmin, Anton Kvasovarov, Leopard Snow, Andrey Maksimov, Ekaterina Maksimovich, Ksenia Mamaeva, Georgy Markov, Mireha, Andrey Mironishin, Perchikk, Dmitry Prosvirnin, Pavel Romanov, Igor Savchenko, Pavel Spitsyn, Ruslan Svobodin, TopotoonPun, uildrim, Anton Zemskov, Alexey Zhizhitsa

Projekt graficzny: Sergey Dulin

Producenci: Mikhail Akulov and Ivan Popov

Manager: Vladimir Sergeev

Redakcja: Petr Tyulenev

Układ graficzny: Ivan Sukhovey, Daria Smirnova

Specjalne podziękowania dla Ilyi Karpinskiego.

Testerzy gry: Andrey Kolupaev, Aleksey Paltsev, Svyatoslav Rogov, Konstantin Mazanyuk, Aleksey Osipov, Alexander Peshkov, Mikhail Kazakov, Ekaterina Pluzhnikova, Elena Karpova, Anastasia Karpova, Yuri Tapilin, Vadim Larkin, Vladislav Choporov, Vladislav Popkov, Natalya Telezhkina, Vadim Kruglov oraz inni.

OD AUTORA: Chciałbym podziękować wszystkim, którzy wspierali moją pracę i byli dla mnie inspiracją. Specjalne podziękowania należą się Tomowi Lehmannowi, którego Race for the Galaxy zainspirowało powstanie pierwszej wersji Namiestnika, mojej matce za jej cierpliwość i wyrozumiałość, a także Wyższej Istocie za dar życia, kreatywności i radości.

Kopiowanie lub udostępnianie zasad, komponentów lub ilustracji bez zgody wydawcy zabronione.



© 2014 Hobby World LLC.
All right reserved.
international.hobbyworld.ru

EDYCJA POLSKA

Wydawca na terenie Polski:

Games Factory Publishing

Kierownik projektu: Piotr Sobieraj

Skład i układ graficzny: Przemysław Kasztelaniec

Tłumaczenie: Jacek Lendzioszek

Korekta: Jakub Mann, Anna Mann

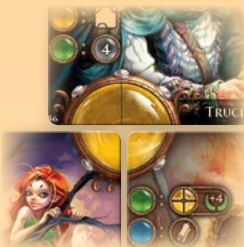
Redakcja: Anna Mann, Piotr Sobieraj,

Jacek Lendzioszek

Podziękowania: Paweł Pawlak



PODSUMOWANIE PUNKTACJI



JEDNOKOLOROWE KOŁA

Za każde pełne koło w jednym kolorze, który posiadasz w piramidzie, otrzymujesz punkty władzy o liczbie równej poziomowi piramidy, na którym się znajduje, plus dodatkowe punkty za żetony premii do kół w danym kolorze.



NIESKOŃCZONE KAMIEŃ SZLACHETNE

Za każdy nieskończony kamień szlachetny, który posiadasz w piramidzie, otrzymujesz punkty władzy o liczbie równej poziomowi piramidy, na którym się znajduje, plus dodatkowe punkty za żetony premii w tym samym kolorze.

Umieść jedną wolną kartę ze swojej piramidy pod tą kartą prawa. Wszystkie żetony (o ile jakieś możesz) przesun z wolnej karty na tę kartę. Na koniec gry otrzymujesz:

- jeżeli ta karta jest na pierwszym poziomie piramidy;
- jeżeli ta karta jest na drugim poziomie piramidy;
- jeżeli ta karta jest na trzecim poziomie piramidy;
- jeżeli ta karta jest na czwartym poziomie piramidy.

KARTY PRAW

Otrzymujesz punkty władzy przewidziane przez tekst karty, którą posiadasz w piramidzie.

ŻETONY PUNKTÓW WŁADZY

Każdy żeton w twojej piramidzie posiada określony nominal – tyle punktów władzy zdobywasz.



ŻETONY MAGII

Za każdy żeton magii (zwój) otrzymujesz liczbę punktów władzy, którą określa suma premii za wszystkie żetony premii do magii, znajdujące się w twojej piramidzie.



PEŁNE ZESTAWY

Zdobywasz po 12 punktów za każdy zestaw znajdujący się w twojej piramidzie, składający się z trzech żetonów: po jednym żetonie obrony, magii i nauki.



ŻETONY ATAKU

Tracisz 4 punkty władzy za każdy niewykorzystany żeton ataku twoich przeciwników. Każdy posiadany przez ciebie żeton obrony neutralizuje jeden żeton ataku przeciwnika.

