



INSTRUKCJA

Autorzy gry:

Daniel Budacz, Piotr Krzystek, Łukasz Wrona

Instrukcja:

Daniel Budacz i Łukasz Wrona

**Ilustracje na kartach
oraz pionkach:**

Agnieszka Jałowy

**Projekt oraz ilustracja okładki,
plan Krakowa na planszy,
ilustracje karczm
i lokacji magicznych:**

Cezary Szymański

**Projekt obramowania planszy
oraz oprawa graficzna kart
i plansz hersztów:**

Paweł Kaczmarczyk

Skład instrukcji:

Piotr Krzystek

Przygotowanie do druku:

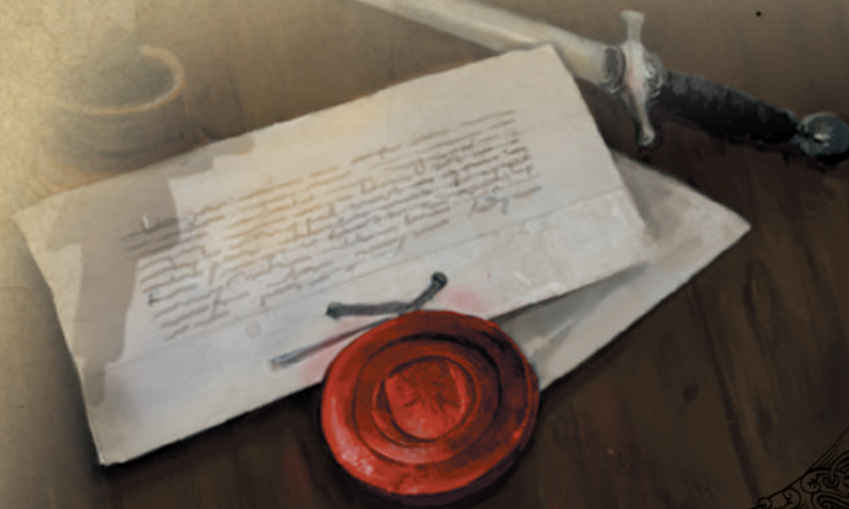
Judyta Sosna

Testerzy: Jacek Curyło, Mikołaj Zygałło, Maciej Kowalski, Urszula Wrona, Paulina Krzystek, Jakub Kulasa, Łukasz Amanowicz, Zbigniew Budacz, Maciej Zawadzki, Marek Wilkowski, Maria Budacz, Radomir Marcisz, Piotr Warzyszyński, Wiktor Firlej, Marta Małota, Anna Piwowarczyk, Maciej Piwowarczyk, Maciej Wasik, Anna Gronek, Wojciech Dudek, Krzysiek Pajor, Łukasz Moc, Maciej Górż, Filip Łasica, Filip Galica Justyna Frączyk, Irma Podosek, Paweł Chałupczak, Tomasz Ołdak, Michał Moćko, Jolanta Kufel, Michalina Miedzianowska, Marta Tyfa, Sławomir Dymitrow, Zofia Dymitrow, Ziemowit Bogacki, Robert Ciombor, Mariusz Pankiewicz, Jan Słomski, Piotr Zając, Michał Tomaszek, Iga Śmiałowska, Darek Darasz, Gabriela Dominiak, Piotr Mierzwa, Mirosław Kowalczyk, Justyn Małodobry, Magdalena Czyżewska, Anna Owarzany, Krystyna Owsiak i wielu innych, którym serdecznie dziękujemy.

Wydawnictwo JaMa
Mariusz Wollny
Sklep u Kacpra Ryksa
Plac Mariacki 3
31-042 Kraków

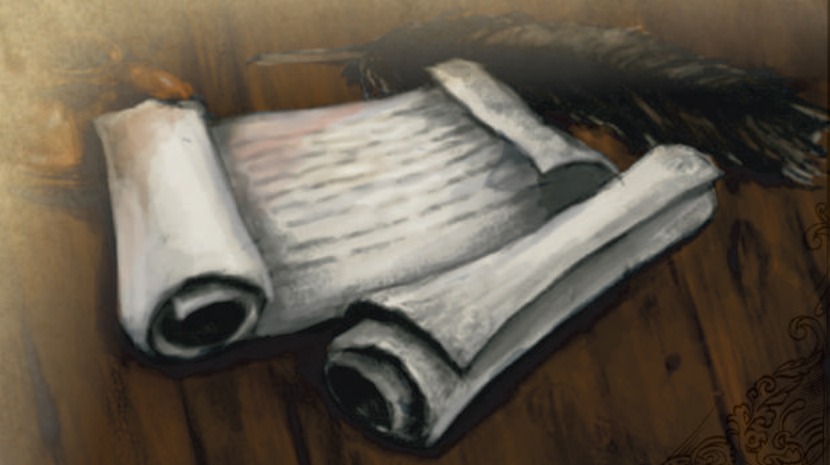
www.krolzebrakow.com
www.kacperryx.pl
www.sklep.kacperryx.pl

kontakt:
kacperryx@kacperryx.pl



Spis treści

Komponenty gry.....	4
Warianty rozgrywki.....	8
Wojna Gildii.....	9
Przygotowanie rozgrywki.....	9
Cel gry.....	10
Koniec gry.....	10
Przebieg rozgrywki.....	10
Faza gospodarcza.....	11
Faza akcji.....	12
Faza zadań.....	16
Faza inwestygacji.....	16
Pojedynek.....	17
Zasady dodatkowe.....	18
Przykładowe rozstawienie rozgrywki trzyosobowej.....	19
Opowiadanie „Kacper Ryx i Król Żebraków”.....	21



Plansza

Lokacja magiczna

Rewir

Tor inwestycji

Tor akcji



Numer rewiru

Zamożność rewiru

Dukaty

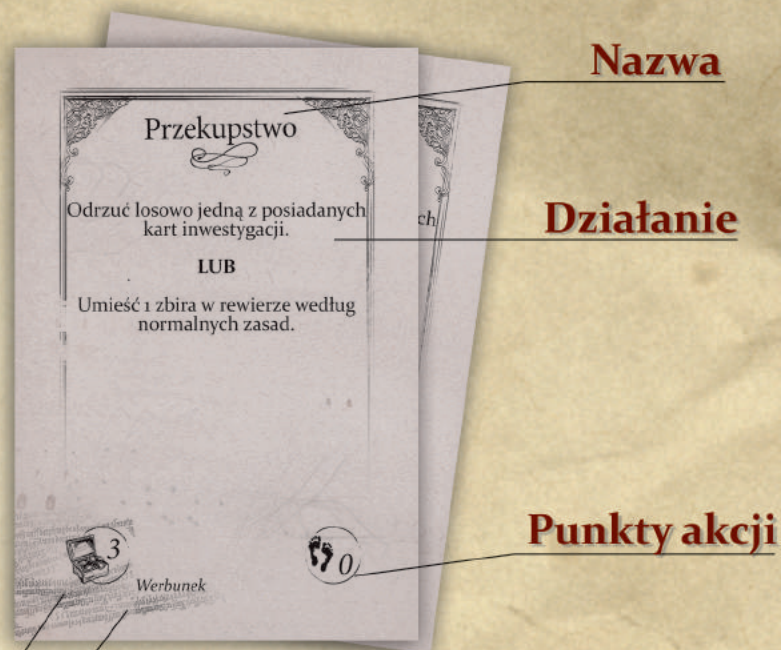
Limit zbirów

Karczma

Tor punktów miru

Limit kart akcji specjalnych

Karty akcji podstawowych x 20



Koszt w dukatach

Karty akcji specjalnych x 45

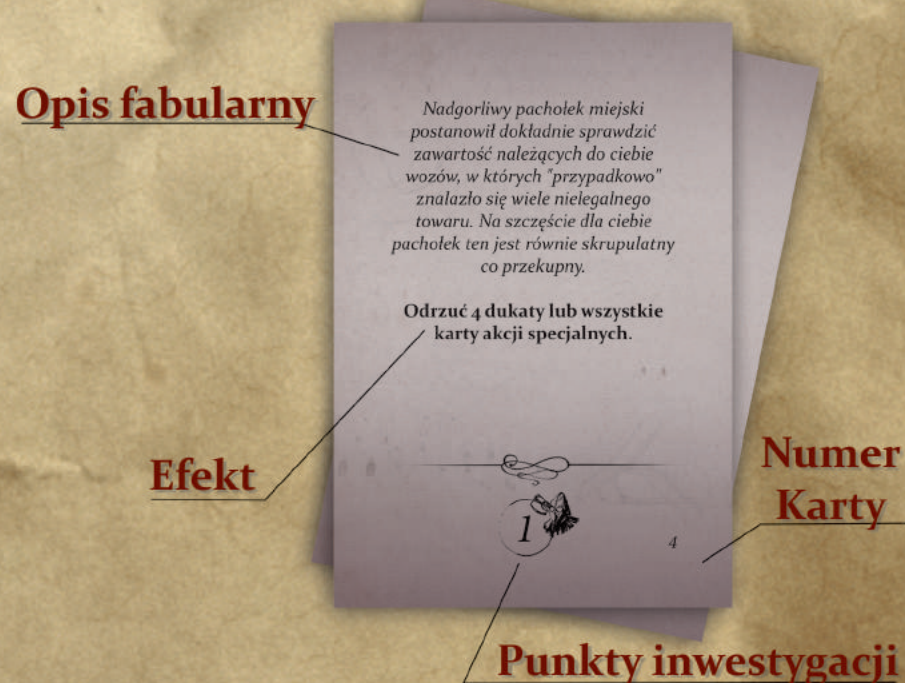


Karty kompanów x 20

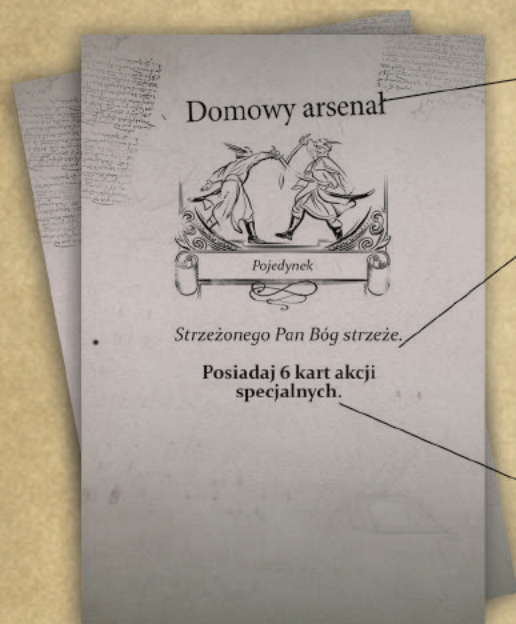


Typ działania - talent lub umiejętność

Karty inwestycji x 35



Karty zadań (Pojedynynek) x 15



Nazwa

Opis fabularny

Warunki realizacji zadania

Warunki realizacji zadania

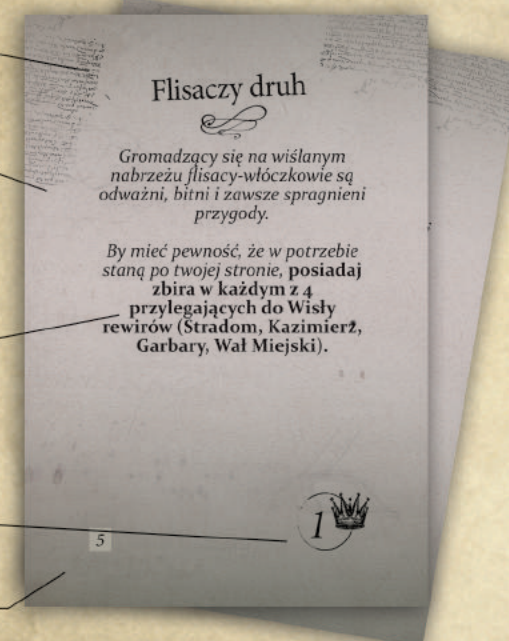
Punkty miru

Minimalna liczba graczy

Karty zadań (Wojna Gildii) x 30

Nazwa

Opis fabularny



Pionki hersztów x 5



Pionki karczm i lokacji magicznych



Znaczniki punktów akcji i punktów miru x 10



Żetony zbirów x 60



Kości k6 x 18



Kość k10



Dukaty x 60



Plansze hersztów x 5

Przewaga



Żetony kompanów x 3



Kafelki karczm i lokacji magicznych x 15



Żetony magii x 15



Pionek Kacpra Ryxa



Żetony ran x 5



Żeton czasu i inwestygacji



Żetony zaków x 4



Warianty rozgrywki

Gra Kacper Ryx i Król Żebraków oferuje dwa warianty rozgrywki.

Pojedynek – wariant 2-osobowy, który gracze powinni rozegrać w ok. 30 minut.

Wojna Gildii – wariant dla 3 do 5 osób, który gracze powinni rozegrać w ok. 90-120 minut.

Oba warianty można wzbogacić o zasady dodatkowe, które znaleźć można w dalszej części instrukcji (zob. zasady dodatkowe).

Podczas rozgrywki gracze pokierują działaniami hersztów, którzy po tajemniczej śmierci dotychczasowego Króla Żebraków, staną do walki o władzę w mieście. Król Żebraków to niekwestionowany pan podziemnego Krakowa, który nie tylko czerpie dochody ze wszystkich włamów i ładacznic, ale i cieszy się respektem legalnych władz. Nim jednak wszyscy uznają nowego króla, Kraków czeka bandycka wojna domowa.

Gracze będą wysyłali swoich zbirów do walki o karczmy rozsiane na terenie miasta oraz sąsiednich jurydyk i przedmieść. Ich posiadanie będzie decydowało o kontroli nad kolejnymi rewirami, zaś przejmowanie lokacji magicznych – mrocznych cmentarzysk czy miejsc kaźni - budzących wśród pospólstwa strach, wpłynie na wizerunek hersztów jako sojuszników samego czarta.

Będą oni uciekać się również do zabójstw, a swoje sakiewki wypełnią dukatami zdobytymi dzięki żebrom i kradzieżom. Nierzadko swoją pomoc zaoferują im słynni krakowscy przestępcy, tajemniczy morderze, osiłki, alchemicy, kaci, ładacznice, ale także wpływowi magnaci.

Wszystko to, aby móc wypełnić kolejne zadania, których realizacja zbuduje nasz mir, czyli szacunek. Jednakże działania te są bardzo ryzykowne i mogą ściągnąć na graczy podejrzenie dbającego o porządek w mieście starosty oraz... Kacpra Ryksa, ów królewski inwestygator może okazać się groźniejszy, niż połączeni chwilowym sojuszem inni herszci. Walka o tytuł Króla Żebraków jest nie tylko brutalna, ale i nieprzewidywalna!

Wojna Gildii

Przygotowanie rozgrywki

1. Na stole gracze ustawiają planszę do gry. W zależności od liczby graczy, wykorzystywanych będzie 8 (3-4 graczy) lub wszystkie 10 rewirów (5 graczy) zaznaczonych odpowiednimi kolorami na planszy.

2. Każdy z graczy losuje jedną planszę herszta, którą układa przed sobą, a następnie otrzymuje odpowiedni pionek herszta. Gracze zapoznają się z opisem przewagi wynikającej z posiadania herszta, zamieszczonym na danej planszy.

O ile nie zaznaczono
inaczej w instrukcji lub na
kartach, „zbir” oznacza
również herszta.

3. Na planszy herszta każdy z graczy umieszcza wszystkie pionki karczm, lokacji magicznych, żetony zbirów oraz znaczniki: punktów miru i punktów akcji w odpowiednim dla danego herszta kolorze.

4. Każdy z graczy ustawia swój znacznik punktów miru na 3 polu na torze miru.

5. W przypadku gry w 3 lub 4 osoby należy usunąć z tali zadań karty oznaczone symbolem, 5, czyli: *Flisaczy druh*, *Oppidum Judaeorum*, *Pan Kleparza*, *Miedziany Szlak*. Wszyscy gracze otrzymują po 3 karty zadań (za wyjątkiem gracza, który kontroluje herszta *Swojaka*), których nie ujawniają pozostałym. Pozostałe karty ustawia się w talii zadań obok planszy.

6. Wszyscy rzucają kością i gracz z najwyższym wynikiem rozpoczyna **licytację** (jeśli kilku graczy uzyskało najwyższy wynik to powtarzają oni rzut, do momentu aż któryś z nich nie zwycięży), czyli umieszcza swój znacznik punktów akcji na torze akcji na wybranym polu od 0 do 10. Następnie kolejni gracze – zgodnie z ruchem wskazówek zegara – ustawiają swoje znaczniki na wolnych polach. Gdy wszyscy ustawią swoje znaczniki na torze akcji, gracz, który umieścił swój znacznik najbliżej pola 10, jako pierwszy ustawia swojego herszta w wybranym rewirze i zaznacza swoim pionkiem znajdującą się tam karczmę (ale nie lokację magiczną!).

Dobiera również kafelek karczmy. Posiadanie karczmy oznacza kontrolowanie danego rewiru. Gracz otrzymuje również dukaty w liczbie równej pozycji jego znacznika na torze akcji (np. wybierając pole nr 7 otrzymuje 7 dukatów). Następnie, zgodnie z kolejnością na torze akcji (od 10 do 0), opisaną wyżej czynność wykonują kolejni gracze. Nie wolno ustawiać herszta w rewirze zajęty już przez innego gracza.

7. Każdy z graczy otrzymuje identyczny zestaw 4 kart akcji podstawowych (*Zabójstwo/Burda*, *Kradzież/Żebry*, *Ruch/Handel*, *Werbunek/Przekupstwo*) i układa je dowolną stroną przed sobą. 4 odsłonięte akcje są aktywne.

8. Obok planszy należy ułożyć trzy żetony kompanów w kolejności: , , . Następnie należy umieścić talię kompanów obok żetonu  i dobrać z niej 3 wierzchnie karty ustawiając je kolejno obok każdego z żetonów počawszy od . Następnie na torze inwestycji na skrajnych polach kładzie się żeton inwestycji oraz żeton czasu.

Zajęcie wysokiej pozycji podczas licytacji pozwoli wybrać Ci najlepszy rewir, w którym rozpocznesz grę oraz wzbogaci Cię o spory zapas gotówki. Z drugiej strony stracisz w pierwszej turze wiele cennych punktów akcji i narazisz się na atak ze strony pozostałych graczy.

Polecamy pierwszą rozgrywkę rozpocząć od wybrania kart akcji podstawowych: *Burda*, *Ruch*, *Kradzież* oraz *Werbunek*.

Cel gry

Grę wygrywa gracz, który zdobędzie najwięcej punktów miru. Można je zdobyć podczas fazy zadań realizując cele opisane na posiadanych kartach zadań. Dodatkowo punkty miru można zdobyć rekrutując kompanów oraz wykonując z wielkim sukcesem akcje podstawowe (Kradzież oraz Zabójstwo).

Ponadto, na koniec gry każdy z graczy otrzymuje:

- a) 1 dodatkowy punkt miru za każde 8 posiadanych dukatów,
- b) 1 dodatkowy punkt miru za każdą posiadaną karczmę,
- c) 3 dodatkowe punkty miru za każdą posiadaną lokację magiczną.

WAŻNE! Podczas rozgrywki gracz traci natychmiast 1 punkt miru za każdym razem, gdy w wyniku Zabójstwa lub Burdy (ale nie działania karty inwestycji) jego herszt zostanie ogłuszony (czyli kiedy otrzyma drugą ranę).

Koniec gry

Gra kończy się w momencie, gdy na torze inwestycji na jednym polu znajdzie się żeton inwestycji oraz żeton czasu lub gdy żeton inwestycji minie pole zajęte przez żeton czasu. Jeśli żeton inwestycji trafia na pole z żetonem czasu lub je mija, gra kończy się po trwającej właśnie fazie inwestycji.



W przypadku, gdy to żeton czasu trafia na pole z żetonem inwestycji w fazie gospodarczej, gra kończy się pod koniec tej tury po fazie inwestycji (niezależnie od jej rezultatów).



Gra natychmiast kończy się zwycięstwem gracza, który w trakcie jej trwania zdobędzie 30 lub więcej punktów miru.

Przebieg rozgrywki

Gra składa się z kilku tur, najczęściej od 3 do 5. Każda tura składa się z 4 kolejnych faz:

- Fazy gospodarczej
- Fazy akcji
- Fazy zadań
- Fazy inwestycji

W każdej fazie graczy obowiązuje złota zasada kolejności.

ZŁOTA ZASADA KOLEJNOŚCI:

W każdej fazie gracze wykonują czynności poczynawszy od tego, którego znacznik akcji znajduje się najbliżej pola 0 na torze akcji. Jeśli znacznik dwóch lub więcej graczy zajmuje to samo pole, o kolejności decyduje to, który znacznik znajduje się na wierzchu stosu.

Gracz wykonuje działania do momentu, gdy jego znacznik nie wyprzedzi znacznika innego gracza (w fazie akcji) lub aż nie wykona wszystkich przewidzianych czynności (w pozostałych fazach), potem inicjatywa przechodzi w ręce następnego gracza - zgodnie z kolejnością znaczników na torze akcji.

Znaczniki Ani, Tomka i Kacpra znajdują na polu 0. Znacznik Ani jest pod spodem, znacznik Tomka na nim, zaś znacznik Kacpra na wierzchu. Jako pierwszy fazę gospodarczą rozgrywa Kacper, po nim Tomek na końcu zaś Ania.



Znacznik Ani znajduje się na polu 2, znacznik Tomka na polu 0. Jako pierwszy fazę rozgrywa Tomek.

1. Faza gospodarcza

Gracze kolejno czerpią dochody ze swoich karczm:

1. Dobierają dukaty w liczbie równej sumie wartości  podanej pod każdą z kontrolowanych przez nich karczm.

2. Dobierają karty, tak by mieć na ręku liczbę równą sumie wartości  podanej pod każdą z ich karczm.

3. Umieszczają na mapie zbiorów, tak by ich łączna liczba osiągnęła wartość równą sumie wartości  podanej pod każdą z ich karczm. W tym wypadku herszt nie jest brany pod uwagę.

Nowych zbiorów gracze umieszczają w rewirach, w których kontrolują karczmę lub lokację magiczną lub w rewirze, w którym przebywa ich herszt.

UWAGA! Opisane poniżej czynności gracze wykonują począwszy od drugiej tury.

Na początku fazy gospodarczej należy przesunąć żeton czasu o 1 pole w przypadku gry w 4 lub 5 osób, lub 2 pola w przypadku gry w 3 osoby.

Następnie należy przenieść znaczniki graczy na pole 0 na torze akcji (lub inne – zob. **karta inwestycji nr 7**). W tym celu należy przesunąć cały stos z pola 10 bez zmieniania ustawienia znajdujących się w nim znaczników. Może zdarzyć się, że jeden lub więcej graczy zakończyło fazę akcji poprzedniej tury nim ich znaczniki akcji dotarły na pole 10. W takiej sytuacji ich znaczniki należy przesunąć na pole 0, kolejno, począwszy od tych będących najbliżej pola 10 i ustawiając je na wierzchu tworzonego tam stosu.



Gracz posiadający 2 karczmy o łącznym limicie zbiorów 3 może umieścić 2 zbiorów, jeśli aktualnie posiada na mapie tylko 1 (nie licząc herszta). Jeśli posiada więcej niż 3 zbiorów (nie licząc herszta), nie przenosi żadnego, ale też nie usuwa z planszy nadmiaru.

Gracz posiadający 2 karczmy o łącznym limicie kart akcji specjalnych 4 może dobrać 2 karty, jeśli aktualnie posiada tylko 2. Jeśli posiada więcej niż 4, nie dobiera żadnych, ale też nie odrzuca z ręki nadmiaru.

Ania zakończyła turę mając znacznik na polu 10, Tomek i Kacper zaś na polu 9 (znacznik Tomka umieszczony jest na znaczniku Kacpra). Zatem kolejność graczy w następnej turze będzie przedstawiać się następująco: Tomek, Kacper i Ania. Znacznik Ani będący na polu 10 jako pierwszy jest przesuwany na pole 0. Potem, z zachowaniem kolejności w stosie, znaczniki Tomka i Kacpra są przesuwane jednocześnie z pola 9 na znacznik Ani na polu 0.

Należy odrzucić kartę kompana oznaczoną żetonem . Pozostałe dwie karty (oznaczone żetonami  i ) należy przesunąć w lewo w kierunku . Na koniec należy dołożyć brakującą kartę na miejsce brakującej karty, obok żetonu .



W fazie gospodarczej gracze leczą rannych hersztów usuwając z ich plansz żeton rany. Po ogłuszeniu, gracz ustawia pionek herszta w rewirze, w którym posiada karczmę lub lokację magiczną, a w przypadku braku którejkolwiek z nich, w swojej kolejce, gracz taki może umieścić w dowolnym biorącym udział w grze rewirze: swojego herszta i 2 zbiorów. Otrzymuje on również 5 dukatów i kartę akcji specjalnej.

Gracze aktywują także karty kompanów, których *umiejętności* wykorzystali w poprzedniej turze odwracając je awersem do góry.

Po wykonaniu powyższych czynności gracze uzupełniają karty zadań. Najpierw mogą odrzucić z ręki dowolną liczbę posiadanych kart zadań, następnie dobierają nowe tak, by mieć dokładnie 3. (na tę liczbę wpływ mogą mieć inne karty, np. karta kompana *Magister Wolski*).

Gdy skończy się talia kart akcji specjalnych, zadań lub inwestycji należy zebrać je ze stosów kart odrzuconych, przetasować je i sformować na nowo talie. Zużyte karty kompanów nie są używane ponownie w grze.

2. Faza akciji

W tej fazie gracze wykorzystują przede wszystkim karty akcji podstawowych oraz karty akcji specjalnych i kompanów.

W ramach swoich działań gracz może:

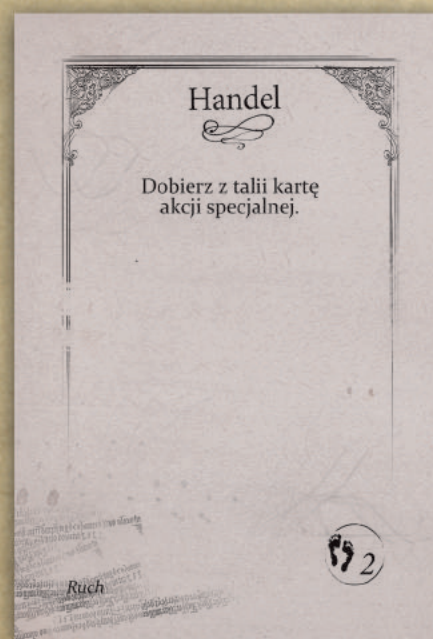
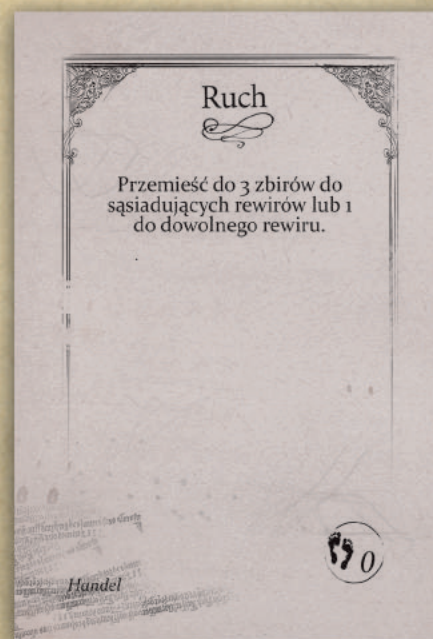
- wykonać akcję podstawową,
- użyć karty akcji specjalnej,
- użyć umiejętności jednego lub więcej kompanów,
- odwrócić kartę akcji podstawowej na drugą stronę bez wprowadzania do gry jej efektu (wymaga to przesunięcia znacznika gracza na torze akcji o 1 pole).
- spasować

Skorzystanie z karty akcji podstawowej lub specjalnej wiąże się z koniecznością przesunięcia znacznika gracza na torze akcji o wartość wskazaną na karcie (gracze nie mogą przekroczyć pola nr 10). Kolejność działań graczy ustalana jest zgodnie ze złotą zasadą kolejności.

Faza akcji kończy się, gdy znaczniki wszystkich graczy znajdą się na polu 10 na torze akcji i/lub gdy gracje wcześniej spasują. (zob. pasowanie, str. 15)

Znacznik Tomka znajduje się na polu 1, znacznik Kacpra na polu 4, Ani na polu 5. Tomek decyduje się na przeprowadzenie akcji Zabójstwo. Po przeprowadzeniu akcji przesuwa swój znacznik o 1 pole oraz odwraca kartę na stronę Burda. Jego znacznik wciąż znajduje się najbliżej pola 0, więc może wykonać kolejną akcję. Może teraz przeprowadzić akcję Burda, zamiast tego decyduje się na przeprowadzenie akcji Handel i przesuwa swój znacznik o 2 pola, przykrywając znacznik Kacpra na polu 4. Znacznik Tomka znajduje się teraz na wierzchu stosu, zatem może on przeprowadzić kolejną akcję. Jeśli będzie to akcja o wartości 0, jego znacznik pozostanie na polu 4, a więc Tomek będzie mógł wykonać kolejną akcję. Jeśli wykona akcję o koszcie 1 lub wyższym, wówczas jego znacznik przesunie się dalej, zaś Kacper będzie mógł wreszcie rozebrać własne akcje.

Akcje podstawowe – gracze mają do dyspozycji 4 dwustronne karty akcji podstawowych. Gracz może skorzystać tylko z odkrytej akcji na danej karcie. Po wykonaniu akcji podstawowej kartę należy odwrócić. Liczba widniejąca na karcie w prawym dolnym rogu określa, o ile pól na torze akcji należy przenieść znacznik gracza po wykonaniu akcji. Można również odwrócić kartę na drugą stronę bez wykonywania akcji, wymaga to jednak przesunięcia znacznika na torze akcji o 1 pole. Jedna z kart wymaga również opłacenia kosztu w dukatach.



Podczas tej fazy
wykonacie na zmianę
po kilka akcji. Pamiętaj
więc, by dobrze
zaplanować swoje
następne posunięcia.

Żebry

Wskaż rewir.

Uzyskujesz dukaty w liczbie równej liczbie zbirów, których tam posiadasz, jednak nie więcej niż wynosi zamożność wybranego rewiru.

Kradzież

2

Jacek posiada 4 zbirów na Rynku Głównym. Pobiera on 4 dukaty. Monika posiada 3 zbirów na Grzegórkach. Pobiera tylko 2 dukaty.

Przekupstwo

Odrzuć losowo jedną z posiadanych kart inwestygacji.

LUB

Umieść 1 zbira w rewierze według normalnych zasad.

3

Werbunek

0

Gracz umieszcza zbira w rewirze, w którym kontroluje karczmę, lokację magiczną lub posiada herszta. Można przekroczyć limit zbirów wynikający z sumy  posiadanych karczm.

Kradzież

Wskaż rewir, w którym posiadasz przynajmniej jednego zbira.

Rzuć kostką:
1-2: otrzymujesz kartę inwestygacji;
3: odnosisz sukces ale otrzymujesz jedną kartę inwestygacji;
4-5: odnosisz sukces;
6: odnosisz sukces i otrzymujesz punkt miru.

Sukces: otrzymujesz dukaty w wysokości równej zamożności rewiru.

Żebry

1

Werbunek

Po uiszczeniu opłaty dobrać wybraną kartę kompana.

Przekupstwo

2

Gracz wybiera kartę kompana i opłaca jej koszt na jeden z dwóch sposobów:

a) płacąc odpowiednio 2,4 lub 6 dukatów.

b) dociągając z talii odpowiednio 1 lub 2 karty inwestygacji. W ten sposób nie można dobrać kompana znajdującego się obok żetonu .

Po dobraniu kompana należy przesunąć pozostałe karty kompanów w taki sposób, by droższe karty stały się odpowiednio tańsze oraz dołożyć nową kartę z talii, tak by teraz to ona była najdroższa.

Zabójstwo

Wskaż zbira w danym rewirze, w którym posiadasz przynajmniej jednego własnego zbira.

Rzuć kostką:
1-2: otrzymujesz kartę inwestycji;
3: odnosisz sukces ale otrzymujesz jedną kartę inwestycji;
4-5: odnosisz sukces;
6: odnosisz sukces i otrzymujesz punkt miru.

Sukces: zadaj jedną ranę zbirowi lub hersztowi.



Celem zabójstwa może być zbir lub herszt. Zadanie rany hersztowi polega na położeniu na jego planszy żetonu rany. Jeśli herszt jest już ranny, zostaje ogłuszony. Ogłuszony herszt jest usuwany z gry i kładziony na planszy herszta, zaś gracz, który go kontroluje traci jeden punkt miru. Leczenie herszta odbywa się w następnej fazie gospodarczej (zob. fazagospodarcza).

Zadanie rany zbirowi oznacza zdjęcie go z planszy i położenie z powrotem na planszy herszta.

Gracz przeprowadza burdę w wybranym rewirze, w którym posiada przynajmniej 1 zbira. Celem burdy może być neutralna lub zajęta przez innego gracza karczma lub lokacja magiczna. Burda przebiega następująco:

Burda

Przeprowadź burdę w celu zajęcia neutralnej lub kontrolowanej przez innego gracza karczmy lub lokacji magicznej.

Gracze otrzymują 1 kostkę za każdego zbira - a 2 za herszta - znajdującego się w rewirze. Zwycięzcą jest gracz, który uzyskał więcej sukcesów. W przypadku remisu wygrywa atakujący.

Rezultaty rzutu kością:
1: to porażka i karta inwestycji;
2-3: to porażka;
4-5: to sukces;
6: to sukces i zadanie rany.



1. Atakujący gracz wybiera cel burdy.

2. Pozostali gracze posiadający zbirów w zaatakowanym rewirze opowiadają się po stronie obrońcy lub atakującego, albo zachowują neutralność. W pierwszym i drugim przypadku dotyczą ich wszystkie opisane poniżej zasady. Gracze mogą przeciągać na swoją stronę sojuszników oferując im w zamian za wsparcie dukaty. Gracz, który bierze udział w burdzie musi zaangażować w nią wszystkich zbirów jakich ma w rewirze.

Tomek jest atakującym.

Zagrywa kartę akcji specjalnej.

Kacper jako obrońca również zagrywa kartę akcji jako drugi.

Tomek pasuje. Kacper zagrywa jeszcze 2 karty i pasuje.

3. Wszyscy uczestnicy burdy mogą użyć kart akcji specjalnych (lecz tylko tych oznaczonych zapisem "zagraj podczas burdy") zagrywając po jednej karcie w kolejności: atakujący, jego sojusznicy, obrońca, jego sojusznicy. Każdy gracz może w ten sposób zagrać dowolną liczbę kart, aż do momentu, gdy wszyscy spasują.

4. Gracze podliczają kostki, którymi wykonają rzuty. Atakujący otrzymuje 1 kostkę za każdego biorącego udział w burdzie zbira, 2 kostki za niezranionego herszta (1 jeśli jest ranny) oraz kostki uzyskane dzięki zagranie kart akcji specjalnych oraz kompanów. Według tych samych zasad liczą kostki: obrońca, sojusznicy obrońcy i atakującego. Ponadto obrońca otrzymuje 2 kostki za bronioną przez siebie karczmę bądź lokację magiczną.

5. Gracze rzucają swoimi kośćmi.



x1



x2



x1



x2



6. Burda zostaje wygrana przez atakującego jeśli łączna liczba wyrzuconych przez niego oraz jego sojuszników sukcesów – czyli wyników 4, 5 lub 6 na kościach – jest równa lub większa od liczby sukcesów uzyskanych przez obrońcę i jego sojuszników. Zwycięstwo atakującego w burdzie oznacza przejęcie przez niego karczmy lub lokacji magicznej. Przegrany obrońca ściąga z mapy swój pionek karczmy lub lokacji magicznej, a w to miejsce swój pionek kładzie zwycięski atakujący. Obrońca przekazuje atakującemu odpowiedni kafelek karczmy lub lokacji magicznej.

7. Atakujący i jego sojusznicy liczą zadane przeciwnikowi rany, czyli wyrzucone przez siebie na kości wyniki 6. Straty są następnie równomiernie rozdzielane między obrońcę i jego sojuszników. Wszystkie straty, których nie można rozdzielić równomiernie otrzymuje obrońca. Następnie w ten sam sposób straty zadawane są atakującemu i jego sojusznikom.

Atakujący i jego dwaj sojusznicy zadali łącznie 7 ran. Obrońca i jego sojusznik otrzymują zatem po 3 rany, obrońca otrzymuje też dodatkową, nieparzystą ranę. Obrońca i jego sojusznik zadali łącznie 2 rany. Oznacza to, że atakujący otrzyma obie, jego dwaj sojusznicy zaś żadnej, gdyż niemożliwy jest równomierny podział 2 ran między 3 graczy.

Każdy z graczy decyduje o tym, czy otrzymana rana dotyczy jego uczestniczącego w burdzie zbira czy herszta (zob. **Zabójstwo**).

Gracz, który otrzymał rany może użyć kartę akcji specjalnej - *Szpital św. Rocha*.

8. Każdy gracz dobiera kartę inwestycji, za każdy wyrzucony przez siebie na kości rezultat 1.

9. Bez względu na wynik starcia zbiry, które przeżyły, pozostają w rewirze w którym toczona była burda.

Burda w neutralnej karczmie lub lokacji magicznej - w przypadku, gdy celem burdy jest neutralna (niezajęta przez innego gracza) karczma lub lokacja magiczna, w imieniu prawowitych obrońców z kostkami rzuca gracz siedzący na lewo od atakującego. Pozostali gracze, których zbiry znajdują się w tym rewirze, mogą wziąć udział w burdzie po jednej lub drugiej stronie, na zasadach opisanych powyżej. W przypadku zwycięstwa atakującego, ustawia on swój pionek obok zajętej karczmy lub lokacji magicznej oraz dobiera odpowiedni kafelek.

Akcje specjalne - gracz może użyć jednej lub więcej swoich kart akcji specjalnych w czasie trwania swojej kolejki lub w momencie opisanym na danej karcie. Zagranie większości kart wymaga przesunięcia znacznika gracza na torze akcji o wskazaną na karcie liczbę pól. Ponadto niektóre karty akcji specjalnych wymagają zapłacenia określonej liczby dukatów.



Karty akcji specjalnych gracze mogą zdobywać na kilka sposobów:

- w fazie gospodarczej, uzupełniając ich liczbę do limitu wynikającego z parametrów posiadanych karczm,
- korzystając z talentów kompanów,
- wykonując akcję podstawową Handel.

Karty kompanów - każdy z graczy może mieć maksymalnie 3 kompanów. Gracz, który posiada już 3 kompanów a chce dobrać kolejnego, musi najpierw odrzucić jednego z już posiadanych. Każdy z kompanów posiada talent lub umiejętność.

Talent, którego efekt utrzymuje się stałe, jak długo kompan pozostaje pod kontrolą gracza.

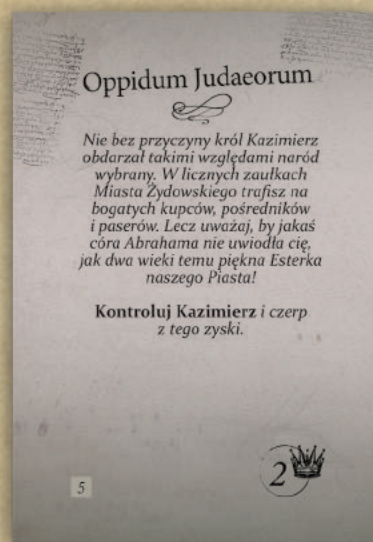
Umiejętności, której można użyć tylko raz w każdej turze. Po skorzystaniu z umiejętności kompana należy odwrócić jego kartę rewersem do góry, aby zaznaczyć, że została ona wykorzystana. Gracz odwraca kartę awersem do góry w kolejnej fazie gospodarczej.



Pasowanie - Gracz, który w trakcie tury spasował, nie może wykonać w niej już żadnych z wymienionych wyżej działań (poza zagranie niektórych kart akcji specjalnych). Jego znacznik pozostaje na swoim polu, lecz jest ignorowany przy wskazywaniu gracza z inicjatywą. Im wcześniej gracz spasuje tym większe ma szanse na bycie pierwszym graczem w następnej turze (zob. **faza gospodarcza**).

3. Faza zadań

W tej fazie gracze - zgodnie ze **złotą zasadą kolejności** - mogą ujawnić te ze swoich kart zadań, których cele zrealizowali. Po wykonaniu zadania przesuwają swój znacznik na torze punktów miru o wartość wskazaną na karcie. Ujawnione karty należy odrzucić. Nów karty zadań gracze dobierają w najbliższej fazie gospodarczej do 3. (zob. **faza gospodarcza**). Jeden gracz nie może w fazie zadań ujawnić dwóch takich samych kart zadań (np. *Trójca Święta*).



4. Faza inwestycji

Jest to faza reprezentująca działania śledcze królewskiego inwestygatora Kacpra Ryksa i jego podwładnych. Karty inwestycji dadzą Wam nieźle popalić i zapewne ostudzą nieco Wasz przestępczy zapal...

Gracze zgodnie ze **złotą zasadą kolejności** odsłaniają zgromadzone w tej turze karty inwestycji i wprowadzają ich efekty. Karty inwestycji gracze najczęściej otrzymują:

- po wyrzuceniu wyniku 1, 2 i 3 na kostce podczas rzutów w akcji podstawowej Kradzieży i Zabójstwa,
- po wyrzuceniu wyniku 1 na kostce podczas rzutów w akcji podstawowej Burda.

Po wprowadzeniu efektu karty należy przesunąć żeton inwestycji na torze inwestycji o liczbę pól wskazaną karcie w lewą stronę, w kierunku  lub w przypadku liczby ujemnej w stronę . Gdy po wprowadzeniu przez wszystkich graczy efektów kart inwestycji żeton inwestycji trafia w danej fazie na pole z żetonem czasu lub je przekracza, należy po zakończeniu tury zakończyć całą rozgrywkę.

Jeden z twoich oprychów przyłożył się do swojej roboty bardziej niż powinien, zostawiając na ulicy stygnące ciało biedaka, którego miał jedynie zastraszyć.

Rzuć kostką:

1-2: pacholki miejskie uznają, że i tak nie uda się schwycić zabójcy. **Nic się nie dzieje.**

3-6: na miejscu pojawia się Kacper Ryx, który po krótkim dochodzeniu szybko łapie sprawcę. **Usuń z planszy jednego ze swoich zbirów.**



2

Za każdym razem gdy gracz otrzymuje kartę inwestycji, kładzie ją przed sobą rewersem do góry. Niedozwolone jest podglądanie zgromadzonych kart inwestycji. Są one ujawniane dopiero w fazie inwestycji.

Podczas fazy akcji wykorzystując akcję podstawową Przekupstwo gracz może odrzucić losową kartę inwestycji.

Pojedynek

Przygotowanie rozgrywki

Wariant ten różni się pod pewnymi względami od Wojny Gildii:

1. Mapa ograniczona jest jedynie do 6 rewirów, w obrębie których gracze mogą wykonywać swe działania: Stradom, Rynek Główny, Kwartaly: Sławkowski, Garncarski, Rzeźniczy oraz Grodzki.

2. Podczas Pojedynku należy korzystać z osobnej talii kart zadań.

Jeśli gracze nie decydują się na wprowadzenie zasady dodatkowej **Kacper Ryx** (zob. **zasady dodatkowe**) należy z tej talii usunąć kartę *Nieustraszony*.

3. Należy wylosować i ułożyć obok planszy 4 odsłonięte karty zadań.

4. Z talii kart kompanów należy usunąć następujące karty:

- *Stanisław Stadnicki*
- *Samuel Zborowski*
- *Magister Wolski*
- *Erazm Czeczotka*

5. Z talii kart akcji specjalnych należy usunąć następujące karty:

- *Tumult*

6. Z talii inwestycji należy usunąć karty z symbolem **3+**.

7. Każdy z graczy losuje jedną kartę herszta, którą umieszcza przed sobą. W tym wariantcie gracze nie wykorzystują opisanej na karcie przewagi wynikającej z posiadania danego herszta.

8. Na torze inwestycji nie umieszcza się żetonów czasu i inwestycji, a na torze punktów miru nie umieszcza się znaczników graczy. Nie biorą one udziału w grze.

Zmiany w przebiegu rozgrywki

W sytuacji gdy dochodzi do Burdy zarówno neutralne jak i kontrolowane przez graczy karczmy i lokacje magiczne (jeśli biorą udział w grze) zapewniają obrońcy 3 nie zaś 2 kostki.

Przebieg rozgrywki

1. Licytacja oraz pierwsza faza gospodarcza odbywają się według zasad wariantu Wojna Gildii.

2. Tura składa się tylko z trzech faz:

- fazy gospodarczej,
- fazy akcji,
- fazy inwestycji.

Przebiegają one zgodnie z zasadami opisanymi w wariantcie Wojna Gildii. Gracze wprowadzają do gry efekty kart inwestycji, nie przesuwają jednak żetonu inwestycji, gdyż tor inwestycji nie bierze udziału w grze.

Warunki zwycięstwa

Grę wygrywa gracz, który jako pierwszy zgromadzi 4 karty zadań. Gracz otrzymuje kartę po wykonaniu opisanego na niej zadania, w dowolnym momencie fazy akcji podczas swojej kolejki (także tuż po wykonaniu akcji, a przed wykonaniem akcji przez przeciwnika).

Po zdobyciu karty zadania gracz umieszcza w jej miejsce nową kartę z talii. Jeśli jednak jego znacznik minął już znacznik przeciwnika na torze akcji, nie ma prawa zabrać nowej karty zadania, nawet jeśli spełnia opisane na niej warunki.

Tomek wykonał akcję „Żebry” zdobywając 4 dukaty. Ma ich obecnie 21. Jego znacznik inicjatywy znalazł się na polu 5 wyprzedzając znacznik Kacpra, który znajduje się na polu 3. Nim jednak inicjatywa przejdzie w ręce Kacpra Tomek deklaruje, że realizuje zadanie „Magnat” i bierze odpowiednią kartę z puli. W to miejsce dokładana jest kolejna karta zadania „Pański gest”, Tomek nie może już jednak zrealizować tego zadania, mimo, że posiada odpowiednią liczbę dukatów. Inicjatywę przejmuje Kacper.

Karta zadania zdobyta przez gracza nie może zostać mu odebrana, nawet jeśli przestanie on spełniać warunki na niej opisane.

Zasady dodatkowe

Kacper Ryx

Zasadę tę można wprowadzić zarówno do wariantu **Wojna Gildii** jak i **Pojedynek**.

Na początku każdej fazy inwestygacji gracze rzucają kością dziesięciościenną (Wojna Gildii) lub sześćościenną (Pojedynek) i umieszczają pionek Kacpra Ryksa w rewirze o numerze zgodnym z wyrzuconym wynikiem. Gracz, który posiada karczmę (ale nie lokację magiczną) w rewirze, w którym pojawił się Kacper Ryx, natychmiast otrzymuje kartę inwestygacji. Ponadto w następnej fazie akcji podwajana jest liczba kart inwestygacji dobieranych z powodu akcji przeprowadzanych w rewirze zajęтым przez Kacpra Ryksa.

Wynik 3 podczas testu zabójstwa oznacza dobranie 2 kart inwestygacji zaś wyrzucenie dwóch jedynek podczas burdy powoduje dobranie aż 4 kart inwestygacji.

W kolejnej fazie inwestygacji należy powtórnie wykonać rzut dla Kacpra Ryksa. W przypadku powtórzenia wyniku, Kacper Ryx zostaje na swoim miejscu. W przypadku wyrzucenia numeru rewiru, który jest nieaktywny w tej rozgrywce (podczas gry w 3 lub 4 osoby), rzut należy powtarzać, aż nie uzyska się rezultatu pozwalającego umieścić pionek Ryksa na planszy.

Magia

Zasadę można wprowadzić w wariantcie **Pojedynek** lub **Wojna Gildii**.

Kraków stał się w ostatnich latach jednym z najważniejszych gniazd europejskich alchemików i magów. Swoje pracownie posiadają tu zarówno wybitni specjaliści, jak i olbrzymie grono szarlatanów i fałszerzy. Trudno już odróżnić, kto naprawdę zna się na rzeczy, a kto tylko sztuki czynić umie. Strach przed czarną magią i nekromancją trzyma w szachu bogobojnych mieszczan i zwykłych oprychów.

Lokacje magiczne poza 3 punktami miru, które oferują na koniec rozgrywki w wariantcie podstawowym, zapewniają również żetony magii. W fazie gospodarczej gracze otrzymują po 1 żetonie magii za każdą kontrolowaną lokację magiczną. W żadnym wypadku nie mogą posiadać więcej niż 3 żetony magii.

Żeton ten pozwala przerzucić dowolny rzut wykonywany przez gracza (test Kradzieży i Zabójstwa, kostkę podczas Burdy), lecz drugi wynik (nawet gorszy) zostaje w mocy.

Podczas jednej akcji można wykorzystać tylko jeden żeton magii, a więc powtórzyć tylko jeden rzut.

W przypadku utraty lokacji magicznej gracz nie traci zgromadzonych żetonów magii.

Fach w ręku

Zasadę można wprowadzić tylko w wariantcie **Wojna Gildii**.

Podczas rozgrywki można korzystać z wymienionych niżej zdolności hersztów. Ze zdolności nie można korzystać gdy herszt jest ranny lub ogłuszony.

Swojak

Furia: użyj przed rzutem kostką podczas Burdy, w której uczestniczy Swojak. Otrzymujesz natychmiast żeton rany i 2 dodatkowe kostki.

Maestro

Warsztat: zapłać 1 dukat, gdy używasz akcji Handel. Dobierz dodatkową kartę akcji specjalnej.

Francuzik

Oburęczny: podczas akcji Zabójstwa, w której bierze udział Francuzik, możesz zdecydować, by zamiast 1 rzucić 2 kostkami. Bez względu na rezultat oba wyniki należy wprowadzić do gry, co oznacza zwiększenie szans na zabicie zbira, zadanie 2 ran hersztowi, ale też dobranie 2 kart inwestygacji. O tym czy wykorzystać tę zdolność musisz zdecydować przed rzutem.

Rajfurka

Mile panie: gdy zdobyłeś karczmę w wyniku burdy, w której brała udział Rajfurka, możesz dobrać odsłoniętą kartę kompana bez używania akcji podstawowej Werbunek (ale po uiszczeniu odpowiedniej opłaty).

Paser

Pośrednik: odrzuć podczas fazy akcji dowolną liczbę kart akcji specjalnych i/lub kart zadań. Za pierwszą odrzuconą kartę otrzymasz 2 dukaty, za każdą kolejną 1 dukat więcej (3,4,5, itd.). Karty możesz odrzucać tylko raz w trakcie tury.

Przykładowe rozstawienie rozgrywki trzyosobowej

Wykonując opisane poniżej czynności gracze mogą przygotować rozgrywkę trzyosobową, która następnie może posłużyć jako partia treningowa. Dlatego też warto, by już przystępując do lektury zdecydowali, poczynaniami którego z bohaterów naszego poradnika będą kierować.

Do gry w wariantcie Wojna Gildii zasiada Asia, Paweł i Magda. Przed rozpoczęciem rozgrywki usuwają z talii karty zadań karty z symbolem 5. Rozkładają planszę z mapą Krakowa [1], a następnie losują plansze hersztów, po czym układają je przed sobą [2]:

- Asia wylosowała Swojaka,
- Paweł wylosował Rajfurkę,
- Magda wylosowała Pasera.



Zdolność Rajfurki pozwala Pawłowi na dobranie karty kompana. W drodze losowania dobrał on *Magistra Wolskiego*, jednak dodatkową kartę zadań otrzyma dopiero w fazie gospodarczej drugiej tury, gdyż na liczbę kart rozdawanych przed rozpoczęciem rozgrywki wpływ ma jedynie zdolność herszta Swojaka. Dzięki zdolności Pasera Magda otrzymuje 5 dukatów. Zdolność Swojaka zostanie rozpatrzona w momencie dobierania przez Asię kart zadań.

Na planszy herszta gracze układają wszystkie żetony zbirów, pionki karczm oraz herszta, a także dwa znaczniki w odpowiednim dla herszta kolorze [3]. Następnie wszyscy ustawiają jeden swój znacznik na polu „3” na torze punktów miru [4].

Paweł i Magda powinni otrzymać 3 karty zadań. Dzięki zdolności Swojaka Asia powinna otrzymać 5 kart zadań, następnie je przejrzeć i odrzucić 2. Dla potrzeb poradnika przyjmiemy jednak, że wśród dobranych kart zadań jedna jest z góry określona, zatem wśród kart posiadanych przez Magdę znalazła się *Pod Wawelem*, Pawła *Ignorantia iuris nocet*, Asię *Axis Mundi*. Talię kart zadań należy następnie ustawić obok planszy [5].

Rozpoczyna się licytacja. Każdy z graczy wykonuje rzut kostką k6:

Asia wyrzuciła „4”, zarówno Paweł jak i Magda wyrzucili „6”. Muszą oni więc powtórzyć rzut, by wyłonić zwycięzcę. W drugim rzucie Magda uzyskuje „4”, a Paweł „3” [6]. Pierwszym graczem będzie zatem Magda.

Magda ustawia swój drugi znacznik na wybranym polu toru akcji - zdecydowała się na pole „4”. Następnie zgodnie z ruchem wskazówek zegara Paweł, który siedzi na lewo od niej, obstawia pole „3” a na końcu Asia pole „5” [7].

Znacznik Asi zajmuje najwyższą lokatę na torze akcji, więc jako pierwsza ustawia ona swój pionek herszta w dowolnym rewirze (ale tylko takim który bierze udział w grze trzyosobowej) - wybiera Rynek Główny i tam obok herszta kładzie też przy Piwnicy Świdnickiej pionek własnej karczmy. Z puli zabiera i kładzie obok swojej planszy herszta kafelek Piwnicy Świdnickiej. [8]. Dobiera również i kładzie na swoją planszę herszta 5 dukatów, gdyż jej znacznik akcji znajduje się na polu o tym numerze [9].

Druga w kolejności Magda ustawia swój pionek w rewirze Stradom i kładzie obok Smoczej Jamy swój pionek karczmy [10]. Dobiera 4 dukaty oraz kafelek odpowiedniej karczmy. [11].

Na końcu Paweł ustawia pionek herszta w Kwartale Grodzkim i kładzie obok Drewnianej Klety własny pionek karczmy [12]. Dobiera 3 dukaty oraz kafelek odpowiedniej karczmy [13]. Warto zauważyć, że każdy z graczy w taki sposób wybrał swoją pozycję na planszy Krakowa, by już na początku rozgrywki spełnić warunek jednej ze swych kart zadań.

Wszyscy otrzymują i kładą obok siebie dowolną stroną zestaw 4 różnych kart akcji podstawowych [14].

Obok planszy gracze umieszczają talię kart kompanów oraz trzy żetony kompanów. Następnie gracze odkrywają 3 wierzchnie karty z talii i ustawiają kolejno po jednej przy każdym z żetonów [15].

W zasięgu każdego z nich gracze ustawiają talię kart inwestycji oraz talię kart akcji specjalnych [16].

Na koniec ustawiają żetony czasu i inwestycji na przeciwległych polach odpowiedniego toru [17].

Gracze rozpoczynają teraz fazę gospodarczą pierwszej tury.

Paweł dobiera na swoją planszę 4 dukaty, co wynika z wartości wydrukowanej pod ilustracją Drewnianej Klety. Następnie dobiera 1 kartę akcji specjalnej i umieszcza 3 zbirów w Kwartale Grodzkim. Druga w kolejności Magda dobiera 4 dukaty, 3 karty akcji specjalnej i wystawia 1 zbira. Ostatnia jest Asia, która otrzymuje 6 dukatów, 2 karty i 1 zbira [18]

Gracze przechodzą następnie do fazy akcji, którą rozpoczyna Paweł, gdyż jego znacznik znajduje się najbliżej początku toru akcji, będzie on wykonywał swoje działania dopóki jego znacznik nie wyprzedzi znacznika gracza będącego przed nim (w tym momencie jest to Magda). Tak zainicjowana rozgrywka może być teraz kontynuowana przez graczy, którzy chcą rozpocząć przygodę z grą i lepiej poznać jej zasady.

Mariusz Wollny

KACPER RYX I KRÓL ŻEBRAKÓW

Kończyłem śniadanie, gdy do drzwi zapukał Szymon, dziesiętnik ze straży miejskiej. Ogarnąłem się szybko i żwawo ruszyliśmy ku rynkowi. Za bramą cmentarza przy farze Mariackiej skręciliśmy ku okazałej budzie, jednym bokiem przystawionej do muru cmentarnego, drugim do sąsiedniej kamienicy. Nikt by nie przypuścił, że ta niepozorna szopa to jeden z pałaców Króla Żebaków, wewnątrz luksusowo wyposażony i pilnie strzeżony. Lecz nie dziś. Dzisiaj to była trupiarnia. Sześciu wartowników zakłuto czystymi sztychami. Pozostałych żebraków otruto. Świadczyły o tym plamy na ciele.

- Kiedy to się stało? – po zdawkowym powitaniu spytałem dowódcę straży, hutmana Trojana.

- Ty nam to powiedz.

Oględziny wykazały, że domownicy nie żyli co najmniej od dziesięciu godzin, zatem zginęli tuż przed północą. Ktoś dolał szybko działającej trucizny wymieszanej z laudanum do trunków. Umarli zasypiając. Tylko jeden nieboszczyk miał ciężki i długi skon. Otrzymał bolesne pchnięcie w brzuch, gębę wykrzywił mu straszliwy grymas. Poznałem Kulasa, prawą rękę Króla Żebaków. Garbus *vel* Ślepiec spoczywał samotnie na pięterku, gdzie wdrapałem się za Trojanem.

Trup leżał na boku. Obróciliśmy zesztwniałe ciało na plecy.

- Pchnięto go pugią albo rapierem – zauważyłem. - A potem ułożono ciało i zamknięto zmarłemu powieki. Morderca znał ofiarę i żywił do niej szacunek lub przynajmniej sympatię.

- Co tu się stało? – spytał hutman.

- To robota dwóch ludzi. Zabójca najpierw zlikwidował strażę na zewnątrz, potem Garbusa, a na końcu zadźgał współnika, który wprzódę otrut pozostałych kompanów. Widać fachman od żelaza nie lubi zdrajców lub trucicieli. Albo jednych i drugich.

- Domyślasz się, kto zacz ów straszny człek?

- Jedno chirurgicznie precyzyjne pchnięcie w samo serce... Stawiam na Kettlera.

- Ki diabeł?

- Albinos i diabelnie skuteczny morderz do wynajęcia. Bardzo kosztowny.

- Któż wynajmowałby tak drogiego łotra dla zabicia byle żebraka? - zdumiał się Trojan.

Oświeciłem go, bo czułem przez skórę, że to dopiero początek prawdziwych kłopotów.

- Podobno Garbus to nie był byle żebrak, tylko sam Król Żebaków, hutmanie.

- Cóż... – mruknął zaskoczony dowódca straży. - To miło, że łotry mordują się wzajem.

- Nie wiem, czy się cieszyć – mruknąłem. - Garbus przynajmniej miał autorytet i trzymał swoich ludzi żelazną ręką. Pamiętam, że gdy byłem otrokiem, herszci poszczególnych zbójeckich ord toczyli wojnę o władzę w podziemnym mieście, a przy okazji ginęli niewinni obywatele. Na waszym miejscu, hutmanie, zainteresowałbym się, kto zapłacił Kettlerowi i czy aby nie grozi nam nowa wojna złoczyńców o sukcesję po Królu.

Z tą konkluzją go zostawiłem. Po powrocie do domu zwierzyłem się Jance ze swoich obaw. Podzielała je i dlatego pozwoliła mi pójść na spotkanie z niejakim Swojakiem, o co poprosiły dwa znajome łotrzyki, Kubrak i Dziura, sieroty po Garbusie. Przebrałem się, założyłem perukę i opończę, wsadziłem pistolet z tyłu za pasek a nóż do cholewy buta i poszedłem do „Drzewianej Klety”, podłej spelunki sąsiadującej z kościołem świętego Idziego.

Nigdy nie widziałem Swojaka, słyszałem tylko o nim to i owo. Urodzony na krakowskim bruku bezwzględny zbir o zwierzęcej sile był ponoć niegłupi, niezwykle przebiegły i obdarzony szóstym zmysłem albo prawdziwie zwierzęcym instynktem pozwalającym mu wywęszyć każde niebezpieczeństwo. Pewnie dlatego Garbus namaścił go na swego następcę.

Siedzieli we trójkę w kącie i z początku mnie nie poznali, a potem rozdziawili gęby.

- Jakim cudem przeżyłeś? – spytałem Swojaka bez wstępów.

- Król coś przeczuwał, więc wysłał mnie na Kazimierz do Żyda zwanego Paserem. A teraz chcę pomścić Króla i kamratów. Pomożecie mi, panie? Przez wzgląd na Garbusa.

- Z zasady nie pomagam złoczyńcom. Ale mogę ocalić ci życie.

Pchnąłem go gwałtownie, aż spadł z ławy. Już dawno zauważyłem smagłego na gębie łotra, który typał w naszą stronę. Ciśnięte żelazo o włos minęło padającego Swojaka i drgało teraz w białe nieszkodliwie w ścianę. Nie zastrzeliłem uciekającego skrytobójcy, gdyż bałem się kogoś postrzelić. Schowałem króciwą na swoje miejsce, chwyciłem oszołomionego Swojaka za kołnierz, dźwignąłem na ławę i spytałem:

- Ktoś wynajął nożownika. Sądząc z wyglądu Cygana. Przychodzi ci ktoś na myśl?

- Owszem. Koniokrad, który każe się nazywać Cygańskim Baronem. Zapłaci mi za zdradę – Swojak zgrzytnął zębami. – Ale on nie zlecił zabicia Króla, nie poważyłby się.

- Tedy kto?

Wzruszył ramionami.

- Może to ten Rajca? – nieśmiało wtrącił Dziura.

- Jaki Rajca? – zaciekawiłem się.

- Ee tam – Swojak machnął ręką lekceważąco. – Król powiedział kiedyś, że jest w radzie miejskiej ktoś, kto zaczyna go niepokoić, ale nigdy potem do tego nie wrócił, więc założyłem, że to jeno takie strachy na Lachy...

- Pójdę tym tropem – zdecydowałem – a wy jak najprędzej dostarczcie mi regestr tych, których podejrzewacie o chęć opanowania waszego podziemnego królestwa i zabicie Garbusa. W razie czego wiecie, gdzie mnie szukać.

Dopiłem piwo i zostawiłem ich zafrasowanych. Mieli o czym dumać. Ja też, dlatego nazajutrz wybrałem się do ratusza. Hutman ratuszny mieszkał na piętrze. Przeszedłem sień i chciałem wstąpić na schody wiodące na górę, wtem na dole otworzyły się drzwi prowadzące do lochów i wyszli stamtąd kat Mateusz, podhutmani Matys Szarski i rajca Jan Grot. Rozmawiali półgłosem i wyglądało na to, że są w dobrej komitywie. Kiedy się rozstali, podając sobie dłonie, Grot podszedł do mnie.

- Dokąd to, Kacper? Jak zwykle do hutmana? Daremna fatyga. Stary znów uchlał się w trupa. Przestań stawiać na tego kulawego konia. On już się nie liczy.

- A kto teraz się liczy? Ty?

Na mylącym szlachetnym obliczu wypełził mu paskudny krzywy uśmiech.

- Nigdy się nie lubiliśmy – stwierdził. – Ale to da się zmienić. Połączmy siły, zamiast się zreć, a miasto będzie nasze. Lecz jeśli wejdiesz mi w drogę, rozdepczę cię jak robaka.

- No to bacz, jak będziesz mnie deptał, żebyś nie stracił nogi. Albo czegoś więcej.

Skrzyżowaliśmy spojrzenia jak klingi, po czym z ociąganiem zrobił mi przejście. W powrotnej drodze porządkowałem w myślach wiedzę na temat Grota. Ponoć nie mogąc doczekać się radcostwa, pozorując wypadek zepchnął ojca ze schodów i wziął po nieboszczyku urząd. Chorował na władzę, ubierał się przesadnie modnie, u boku nosił kord, którym umiał się posługiwać, choć wolał się wyręczać najemnymi zbirami. Czy wspomniany przez Swojaka Rajca, to mógł być Grot? Chyba tak. Dawno temu jako przedmiot studiów wybrał prawo, lecz zawsze wolał działać lewem niż prawem. Czy tym razem też tak było?

Nagle stanąłem i udałem, że podziwiam towary w kramie żelaznym, bo oto, niczym galeon prujący morskie fale, dumnie roztrącając na boki ludzką ciżbę płynęła przez rynek postawna matrona o świętoszkowatej minie. Była to popularna w mieście Rajfurka, podstarzała kokota, wdowa po rajcy, którego ponoć otruła, by móc w swoim domu urządzić luksusowy zamtuż, czy raczej, jak sama mówiła z włoska – burdel. Dlatego nazywano ją Burdelmamą lub pieszczotliwie Mamušką. Jednak to nie jej widok mnie zmroził, tylko dwóch osławionych rębaczy, którzy torowali jej drogę, samym wyglądem przerażając przechodniów: Diabeł Stadnicki i Samuel Zborowski. Zbrodniarze, ale szlachta, więc ich usługi kosztowały krocie. Teraz byłem skłonny uwierzyć, że plotki, jakoby za niedawnymi napaściami na zamtuży Warkowskiego i Czeczotki stała Mamuška, mogły wcale nie być plotkami. Opieka Stadnickiego i Zborowskiego słono kosztowała, za to gwarantowała Rajfurce bezkarność.

Wieści, które przyniosłem z miasta, zaniepokoiły nas z Janką jeszcze bardziej. A w następnych dniach rozpętało się pandemonium: trup na ulicach ścielił się gęsto, nasilały się kradzieże, na ulice wypełzły gromady najbardziej szkaradnych żebraków, których ktoś wypędził z ich nędznych siedzib, dochodziło do regularnych burd i podpaień. Żacy i studenci Akademii ochoczo rzucili się powiększać zamęt i ścierać ze strażą miejską, i tak nie dającą sobie rady z rozbuchaną przestępczością. Hutman wpierw długo nie trzeźwiał, a potem nagle zniknął bez śladu. Pod nieobecność króla i starosty, z którymi wyszła z zamku większość wojska, mający szczupłe siły podstarości nie

interweniował w mieście. Mieszczanie barykadowali się więc we własnych domach, ryglując drzwi i zabijając okna deskami.

Tymczasem Swojak i Kubrak z Dziurą zdołali dostarczyć mi zaledwie jedno imionisko domniemanego kandydata na nowego Króla Żebraków – tajemniczego Maestra, który jakoby pochodził z Italii i ongi był podejrzany o zamordowanie Sebastiana Berecciego. Wkrótce potem „sieroty po Garbusie” zostały brutalnie zaatakowane w swojej tymczasowej głównej kwaterze – „Drewnianej Klecie”. Łunę pożogi było widać z daleka, ale zanim z drugimi zdążyłem przybiec z cebrem pełnym wody, gospoda już się dopalała. Ledwie udało się ocalić kościół świętego Idziego, na który przerzucił się ogień. Straciłem kontakt z ludźmi Garbusa, nie wiedziałem nawet, czy przeżyli napad. Nikt nie widział podpalaczy. Próbuąc węszyć tu i ówdzie, omal nie zginąłem w zamachu. Szczęśliwie promień słońca odbił się od lufy zaczajonego strzelca i zdążyłem uskoczyć, a nawet postrzelić łotra, jednak udało mu się zbiec.

Nazajutrz wezwał mnie na zamek podstarości krakowski, imię Jan Staszkowski, i poprosił, bym pomógł opanować ferment w mieście. Nic nie obiecałem, ale zabrałem do domu nominację na królewskiego komisarza do specjalnych poruczeń.

Następnego dnia, po zakomunikowaniu rajcom o swoich uprawnieniach, wspiąłem się na wieżę ratuszową i spojrzałem na miasto z góry. Gdzieś ktoś krzychał jakby go obdzierali ze skóry, gdzie indziej słychać było strzały. Uzbrojeni żacy maszerowali na rynek wznosząc bojowe okrzyki. Wciąż dymił na pół spalony dach kościoła świętego Idziego i zgłiszcza „Drzewianej Klety”. Równocześnie trębacz na wieży Mariackiej zagrał na alarm i ujrzałem w oddali nowy pożar. Nad miastem wisiały czarne chmury, z których lunął deszcz.

Zanim zszedłem na dół, zdążyłem pomyśleć, że natura może ugasi dzisiejsze pożary i następne, ale co nas ocali przed chaosem i panoszącymi się złoczyncami?

- Spoczywaj w pokoju, Garbus – mruknąłem do siebie. – I niech ci Bóg wybaczy, że dałeś się zabić.

.....

Był to wstęp do opowiadania Kacper Ryx i Król Żebraków autorstwa Mariusza Wollnego. Pełna wersja tekstu dostępna jest w stacjonarnym Sklepie u Kacpra Ryksa (**Plac Mariacki 3, Kraków**) lub w jego wirtualnej wersji na www.sklep.kacperryx.pl

Podziękowania

Niniejsza gra wydana została przy **OGROMNYM** współudziale dobrych ludzi, którzy zaangażowali się (finansowo, promocyjnie, organizacyjnie czy choćby duchowo) w naszą akcję crowdfundingową zorganizowaną na portalu WSPIERAM.TO jesienią 2015 roku. W tym miejscu chcielibyśmy im serdecznie podziękować za wszelkie wsparcie, jakie od nich otrzymaliśmy oraz za zaufanie jakim nas obdarzyli. Na szczególne podziękowanie zasługują:

Familia Tómkiewiczów, Jan Mitkowski, Michał Kowalski, Robert Ciombor, Joanna Olszewska, Waldek Wołyński, Tymoteusz Tobąła, Radosław Górski, Łukasz Pakuła, Jan Słomski, Sebastian Ohnesorge, Aga Ły, Marcin Kowalik, Marek Sawicki, Daniel Przyborowski, Andrzej Borkiewicz, Wojciech Mikulski, Daniel Porada, Łukasz Wołyńczuk, Wojciech Uchto, Dariusz Kościelniak, Adam Borowik, Błażej Prus, Helena Jaskowska-Kowalska, Przemysław Leśko, Krzysztof Konopka. Jakub Kulasa z Krakowskiego Biura Festiwalowego.

Dziękujemy Wam po STOKROĆ!

Kacper Ryx
Król Żebraków
oraz wydawcy – Mariusz Wollny i Maciej Kowalski

Opis faz każdej tury dla wariantu WOJNA GILDII

1) Faza gospodarcza:

Zgodnie ze złotą zasadą kolejności gracze:

- dobierają dukaty,
- dobierają karty akcji specjalnych,
- wystawiają zbirów.

Począwszy od 2 tury:

- przesuwają żeton czasu o 1 (w grze na 4 lub 5 osób) lub 2 pola (w grze 3 osoby),
- przenoszą znaczniki akcji z pola 10 na pole „0” z zachowaniem kolejności w stosie, następnie jeśli na polach „1-9” toru akcji pozostały jakieś znaczniki przenoszą je na wierzch stosu, począwszy od tych będących najbliżej pola „10”.
- ściągają żeton rany z herszta lub wystawiają go z powrotem (po ogłuszeniu) do rewiru, w którym gracz posiada karczmę lub lokację magiczną,
- mogą wymienić posiadane karty zadań i uzupełnić je do liczby 3,
- odwracają awersiem do góry kartę kompana, którego umiejętność została wykorzystana w poprzedniej turze,
- po tym jak wszyscy gracze wykonają powyższe czynności jeden z nich usuwa kartę kompana oznaczonego żetonem kompana , przesuwają pozostałe 2 karty o jedno miejsce w kierunku żetonu z wartością  a obok żetonu  umieszcza nową kartę z talii.

2) Faza akcji:

Gracze zgodnie ze złotą zasadą kolejności mogą wykonać poniższe czynności:

- użyć karty akcji podstawowej,
- obrócić kartę akcji podstawowej,
- użyć karty akcji specjalnej,
- użyć umiejętności kompana,

Faza kończy się gdy znaczniki wszystkich graczy osiągną pole „10” na torze akcji i/lub gdy gracze spasuują.

3) Faza zadań:

Gracze – zgodnie ze złotą zasadą kolejności - ujawniają karty zawierające zadania, które wykonali i otrzymują odpowiednią liczbę punktów miru.

4) Faza inwestycji:

Gracze ujawniają – zgodnie ze złotą zasadą kolejności – posiadane karty inwestycji i wprowadzają ich efekt oraz uwzględniają punkty inwestycji.

BURDA

Obrońca

Karczma/lokacja magiczna – 2 

Herszt – 2 

Ranny herszt – 1 

Zbir – 1 

Atakujący

Herszt – 2 

Ranny herszt – 1 

Zbir – 1 

Gra wydana przy wsparciu serwisu

wspie
ram
.to

Wielki dank Waszmościom !

Partnerzy:



krakow
CITY OF LITERATURE
UNESCO

kbf 

Patroni:

 lubimyczytać.pl

Board
Times
WWW.BOARDTIMES.PL



MAGAZYN HISTORYCZNY
MÓWIA WIEKI