



Male epickie królestwa

Reguły Wojenne



FULLCAP
GAMES



2-5 GRACZY



~30 MIN.



WIEK 13+

Gra 4X autorstwa Scotta Almesa

Małe epickie królestwa

Komponenty



35 pionków graczy
(7 w każdym kolorze)



5 znaczników badań
(1 w każdym kolorze)



5 znaczników tarczy



5 znaczników wieży
(1 w każdym kolorze)



15 znaczników surowców
(po 5 many, rudy i żywności)



2 12-ścienne
kości wojenne



1 znacznik aktywnego
gracza



13 kart frakcji



8 dwustronnych
kart terytoriów



1 karta akcji



1 karta wieży

Historia

Przewodzis małemu królestwu z wielkimi ambicjami. Chcesz się rozwijać, poszerzać swoje granice, studiować potężną magię, budować ogromne wieże obronne i sprawić, żeby twoi sąsiedzi drżeli na samo brzmienie twojego imienia. W czym więc problem? Pozostałe królestwa chcą tego samego, a miejsca na pewno nie wystarczy dla wszystkich...



(Uwaga: w grze dla 2 i 5 graczy wprowadziliśmy pewne zmiany w zasadach, które znajdziecie na końcu tej instrukcji.)

Przygotowanie do gry

Połóżcie kartę wieży i kartę akcji pośrodku stołu, a następnie umieśćcie 5 znaczników tarczy obok karty akcji.

Każdemu z graczy rozdajcie:

- 7 pionków graczy w wybranym kolorze
- po 1 z każdego znacznika surowców
- 1 znacznik badań w wybranym kolorze
- 1 znacznik wieży w wybranym kolorze
- 1 wybraną przez gracza kartę frakcji (jeśli gracze nie potrafią dojść do porozumienia – pierwszeństwo wyboru ma najstarszy)
- 1 wylosowaną kartę terytorium (gracz sam wybiera, której strony użyć) – karta ta będzie stanowić jego Rodzime Terytorium

Każdy gracz powinien umieścić:

- 3 znaczniki surowców na torze surowców swojej karty frakcji tak, aby łączna suma surowców wynosiła 6. Gracze mogą rozdysponować punkty surowców dowolnie na ich poszczególne rodzaje (w pierwszej grze polecamy ustawić je tak: 1 rudy, 2 many, 3 żywności). Jako „0” traktujemy obszar poza kartą, po prawej stronie.
- swój znacznik wieży zaraz poniżej karty wieży pośrodku stołu – będzie on służył oznaczaniu postępu w budowaniu wieży.
- swój znacznik badań poniżej księgi magii na swojej karcie frakcji – będzie on służył do oznaczania aktualnego poziomu magii.
- swoje dwa pionki w jednym z regionów na swojej karcie terytorium. Pozostałe zostawia w rezerwie na boku – nie uczestniczą one jeszcze w grze.

Przebieg gry:

Gra toczy się na przestrzeni postępujących po sobie tur. Gracze będą rozwijać swoje królestwa, studiować magię i toczyć wojny o poszczególne terytoria. Rozpoczyna śmiałek, który stoczył ostatnio najbardziej epicką wojnę (ewentualnie najstarszy) i otrzymuje on znacznik aktywnego gracza. W każdej turze gracz wybiera jedną z akcji. Następnie pozostali gracze mają wybór, czy wykonać tę samą akcję, czy zebrać surowce. Rozgrywka postępuje zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, aż nie zostanie spełniony jeden z warunków zakończenia gry.

Twoja tura:

W swojej turze wykonujesz po kolei pięć kroków:

1. Zdejmij znaczniki z karty akcji, jeśli wszystkie zostały już wykorzystane.
2. Wybierz akcję.
3. Pozostali gracze muszą wykonać tę samą akcję bądź zebrać surowce.
4. Sprawdź, czy spełniony został jeden z warunków zakończenia gry.
5. Przekaż znacznik aktywnego gracza graczowi po swojej lewej stronie.

1. Oczyść kartę akcji

Jeśli wszystkie tarcze zostały położone na karcie akcji, zdejmij je i połóż obok karty. Tym samym będziesz miał możliwość wybierania dowolnej akcji.

2. Wybierz akcję

Połóż jedną z tarcz na pustym polu przy wybranej akcji na karcie akcji.

Nie możesz wybrać akcji, która już wcześniej została wykorzystana i leży przy niej tarcza. Ogłoś wszystkim, którą z akcji wybierasz.

3. Wykonaj akcję lub zbierz surowce

Zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, zaczynając od aktywnego gracza, każdy z graczy może albo wykonać wybraną akcję, albo zebrać surowce. Jako aktywny gracz możesz jedynie wykonać akcję bądź spasować. Aktywny gracz nie może wybrać zbierania surowców.

Wykonaj akcję

Działanie poszczególnych akcji wyjaśniono nieco dalej. Każdy z graczy musi najpierw skończyć swoją akcję, zanim kolejka przejdzie na następnego gracza.



Zbierz surowce

Za każdy region zajmowany przez co najmniej 1 należący do ciebie pionek, otrzymujesz 1 przynależny danemu regionowi surowiec. (Uwaga: posiadanie więcej niż 1 pionka w danym regionie nie upoważnia cię do otrzymania większej liczby surowców – wciąż zbierasz tylko jeden). Kontroluj swój stan posiadania poszczególnych surowców na torze surowców, odpowiednio przesuwając znaczniki.

Kiedy zbierasz surowce, otrzymujesz:



Żywność z pól



Rudę z gór



Manę z lasów.

Liczba surowców z każdego rodzaju, jakie możesz zebrać w trakcie gry, jest ograniczona do 9. Twój znacznik nigdy nie może przekroczyć tej cyfry na torze.

W rzadkich sytuacjach, gdy został ci tylko jeden pionek w grze, otrzymujesz dodatkowo, dowolnie wybrany surowiec podczas zbierania surowców.

Pozostałe regiony



Woda i skały

- To nieprzekraczalne regiony, co oznacza, że nie można postawić na nich pionka, chyba że zdolność frakcji twierdzi inaczej.
- Rzeki również są nieprzekraczalne.



Stolice

- Region ze stolicą przynosi 2 punkty zwycięstwa graczowi, który zajmuje go na końcu gry. Jeśli dzieli się nim dwóch graczy – każdy otrzymuje po 1 punkcie zwycięstwa.
- Region ze stolicą nie dostarcza surowców.



Ruiny

- Kiedy pionek gracza zostaje umieszczony w ruinach, należy położyć go na boku, aby zaznaczyć, że zajmuje się ich przeszukiwaniem. Kiedy pionek przeszukuje, nie można go poruszyć za pomocą akcji Patrolu czy Misji (wyjaśnionych później), ale może on zebrać 1 wybrany surowiec, kiedy gracz decyduje się zbierać surowce.

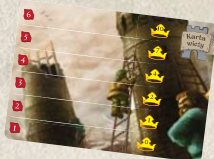
- Położony (przeszukujący) pionek może zostać postawiony przy pomocy pojedynczej akcji Patrolu (zamiast poruszania innego pionka). Postawiony pionek w ruinach nie dostarcza żadnych surowców. Może za to zostać wyprowadzony z ruin przy pomocy następnych akcji Patrolu bądź Misji.



- Pionek leżący bądź stojący w ruinach na końcu gry, traktować należy jako zmarły w ruinach – nie dostarcza on żadnych punktów zwycięstwa.

4. Sprawdź, czy spełnione zostały warunki zakończenia gry

Kiedy wszyscy gracze wykonali już swoje akcje bądź zebrali surowce, powinniście sprawdzić, czy ktokolwiek z was spełnił jeden z następujących warunków zakończenia gry:



- Gracz ma wyłożone swoje wszystkie 7 pionków w grze
- Gracz zbudował 6. poziom wieży
- Gracz dotarł do 5. poziomu magii na swojej karcie frakcji

Jeśli którykolwiek z tych warunków został spełniony przez któregoś z graczy, uruchomiony zostaje proces zakończenia gry. Żadne inne warunki zwycięstwa nie mają już znaczenia, a proces ten nie może być odwrócony poprzez przyszłe akcje. Gra toczy się normalnie do momentu, gdy aktywny gracz położy ostatnią tarczę na karcie akcji. Wszyscy gracze mają jeszcze możliwość wykonania tej ostatniej akcji bądź zebrania surowców i wówczas gra dobiega końca.

5. Przekaż znacznik aktywnego gracza

Przekaż znacznik aktywnego gracza osobie siedzącej po twojej lewej stronie, pokazując tym samym, kto będzie wybierał kolejną akcję. Następuje tura kolejnego gracza.



Punktowanie

Kiedy gra się skończy, każdy z graczy podlicza swoje punkty zwycięstwa w następujący sposób:

- 1 punkt za każdy swój pionek w grze (poza tymi w ruinach),
- punkty za stolice (2 punkty za pojedynczy pionek, 1 punkt w przypadku sojuszu),
- 1 punkt za każdy osiągnięty poziom magii (plus ewentualny bonus, kiedy osiągnięty został poziom piąty),
- punkty za budowę wieży, zgodnie z opisem na karcie wieży.



Wygrywa gracz z największą liczbą punktów! W przypadku remisu wygrywa gracz, który zaszedł wyżej na karcie wieży. Jeśli wciąż mamy remis - wygrywa ten, kto dysponuje większą liczbą pionków w grze (pionki w ruinach się nie liczą).

Akcje

Istnieje 6 dostępnych w grze akcji. Dwie spośród nich służą do poruszania się – Patrol i Misja.



Patrol

Porusz 1 z twoich pionków na sąsiedni region tej samej karty terytorium.



Misja

Porusz 1 z twoich pionków z jednej karty terytorium na inną kartę terytorium. Karta ta nie musi należeć do gracza sąsiadującego z kartą, z której twój pionek wychodzi. Gracz może wykonywać Misję tylko z regionów i na regiony leżące na zewnętrznych krawędziach karty terytorium. Gracz nie może wykonywać Misji z i na regiony leżące wewnątrz łądu.



Ogólne zasady ruchu

Jeśli poruszasz pionek na region, w którym stoi już pionek innego gracza – rozpoczynasz wojnę (szczegóły poniżej).

Zawsze w trakcie gry, w jednym regionie mogą stać maksymalnie dwa pionki, niezależnie od ich koloru. Nigdy nie możesz postawić pionka w regionie zajmowanym przez ostatni pionek któregoś z graczy, ani też nigdy nie możesz użyć swojego ostatniego pionka, aby wejść do regionu zajmowanego przez przeciwnika.



W żadnym momencie nie może być więcej niż dwa pionki dowolnego koloru w jednym regionie.



Ta sytuacja jest możliwa, gdyż tylko 2 pionki zajmują ten sam region.



Zielone strzałki pokazują możliwe kierunki Patrolu/Misji, czerwone – pokazują nieprawidłowy cel Patrolu, gdyż jest on niedozwolony przez rzekę.

Wojna

Kiedy twój pionek wejdzie na region zajmowany przez pionek innego gracza, rozpoczyna się wojna. Ty i twój przeciwnik bierzecie wówczas po jednej kości wojennej i **w tajemnicy** określacie na niej swoją Siłę Bojową, którą stanowi suma przeznaczonych na daną wojnę surowców (maksymalnie 11). Twoja Siła Bojowa powinna być także powiększona o wszelkie bonusy wynikające z magii na karcie frakcji. Umieszczenie kości białą flagą ku górze oznacza, że proponujesz zawarcie sojuszu. Zawsze musisz być w stanie zapłacić surowce, które poświęcasz na wojnę: każdy punkt many wart jest 2, a rudy 1 do twojej Siły Bojowej. Żywność nie ma wartości na wojnie. Na przykład jeśli posiadasz 9 many, poświęcenie jej całej nie liczyłoby się jako 18 Siły Bojowej – wciąż możesz poświęcić tylko surowce o sumie wartości równej 11. Jeśli twoja Siła Bojowa równa się 11, możesz za nią „zapłacić” zużywając 5 many i 1 rudy, albo „przeplacić” zużywając 6 many. Jeśli oferujesz pokój – nie zużywasz surowców.

Kiedy gracze ustawią już swoje kości wojenne, odsłaniają je w tym samym czasie. Gracz z wyższą Siłą Bojową wygrywa wojnę. Przegrany gracz musi usunąć swój pionek i umieścić go wśród pozostałych pionków w rezerwie. Zwycięzca pozostawia zaś swój pionek na spornym regionie i obejmuje nad nim kontrolę. W przypadku remisu wygrywa obrońca. Obaj gracze muszą zużyć odpowiednią sumę zasobów, jakie poświęcili na wojnie – niezależnie od tego, kto wygrał, a kto przegrał.



Jeśli obaj gracze zaoferowali pokój, oba pionki pozostają w spornym regionie i oba mogą czerpać z niego korzyści w przyszłości. Pomiędzy graczami zostaje zawiązany sojusz. Gracz może w przyszłości poruszyć stojący na takim polu pionek bez żadnych konsekwencji.

Jeśli gracz kiedykolwiek rozpocznie wojnę z graczem, z którym jest w sojuszu w co najmniej jednym regionie i któryś z graczy nie zaoferuje pokoju na kościach,

wówczas sojusz tych dwóch graczy uznaje się za zerwany. Wojna jest rozpatrywana na normalnych zasadach, a zwycięzca zajmuje sporny region. Dodatkowo zwycięzca zajmuje też wszystkie regiony, w których istniał sojusz z danym graczem. Przegrany może uciec swoimi pionkami do sąsiednich, wolnych od wrogich pionków regionów, jeśli zapłaci 3 żywności za każdy z uciekających pionków. Każdy pionek z regionów, w których doszło do zerwania sojuszu, który nie ucieka, zostaje usunięty z karty i trafia do rezerwy przegranego gracza. Jeśli zerwany sojusz skutkowałby utratą ostatniego pionka danego gracza, musi on zużyć 3 żywności, by uciec choć jednym do najbliższego, niezajętego przez wroga pionki, regionu. Jeśli go na to nie stać, musi zapłacić tak dużo, ile jest w stanie – nawet jeśli miałoby to oznaczać 0.

Przykład: Gracz A rozpoczyna wojnę z graczem B. Gracz A dysponuje 1 many i 2 rudy. Gracz B posiada 2 many i 1 rudy. Żaden z graczy nie ma żywności. Maksymalna Siła Bojowa jaką może uzyskać gracz A to 4, ale musiałby na to zużyć WSZYSTKIE swoje surowce: jego 1 many liczy się bowiem jako 2, a każda ruda – jako 1. Gracz B może maksymalnie uzyskać 5 Siły Bojowej, ale również musiałby na to zużyć wszystkie swoje surowce: każda jego mana liczy się jako 2, a ruda jako 1. Gracze korzystając z kości wojennych, w tajemnicy ustalają więc Siłę Bojową jaką zamierzają uzyskać i jednocześnie odsłaniają swój wybór. Gracz A ustawił swoją kość na 2, gracz B na 3. Gracz B zostaje więc zwycięzcą wojny. Teraz obaj gracze muszą zużyć surowce poświęcone do uzyskania Siły Bojowej. Gracz A może zdecydować się zużyć 1 many lub 2 rudy, gracz B może zużyć 1 rudy i 1 many albo może przepłacić, zużywając 2 many i marnując połowę z drugiego punktu many.



Budowa

Zużyj odpowiednią ilość rudy, odpowiadającą poziomowi wieży, na który chcesz wejść (zaznaczony w lewej kolumnie – np. wejście na 1. poziom kosztuje 1 rudy, na 2. - 2 rudy itd.). Następnie przenieś swój znacznik wieży o jeden poziom w górę. Korzystając z akcji Budowy, możesz każdorazowo przesunąć się jedynie o 1 poziom na wieży. Znaczniki wieży powinny być kładzione na środkowej kolumnie karty.



Badania

Podnieś swój poziom magii o 1 w górę, zużywając odpowiednią ilość many. (np. wejście na 1. poziom kosztuje 1, na 2. - dwa itd.) Twój poziom magii oznacza się za pomocą znacznika badań w twoim kolorze, umieszczonego w trakcie przygotowania do gry poniżej twojej karty frakcji. Jednorazowo możesz awansować tylko o 1 poziom magii. Wchodząc na dany poziom, możesz korzystać z przypisanej mu specjalnej zdolności oraz wszystkich innych zdolności zdobytych wcześniej.



Rozwój

Zabierz nowy pionek z rezerwy, połóż na karcie i zużyj tyle żywności, ile pionków masz w tym momencie w grze (*na przykład położenie czwartego pionka będzie kosztować 4 żywności*). Nowy pionek musi być położony w regionie, w którym jest już jakiś inny pionek w twoim kolorze. Skoro w jednym regionie nigdy nie może stać więcej niż 2 pionki, to jeśli nie ma regionu, w którym stałby pojedynczy, należący do ciebie pionek – nie możesz wykonać Rozwoju.



Handel

Możesz oddać dowolną ilość jednego surowca i otrzymać taką samą ilość innego surowca tego samego typu (*na przykład możesz zużyć 3 żywności, aby otrzymać 3 rudy*).

Wariant dla 5 graczy

Zasady gry dla 5 graczy są takie same, z tym wyjątkiem, że kiedy karta akcji zostaje oczyszczona, znacznik aktywnego gracza powinien zostać przekazany w lewo bez wykonywania żadnej akcji w tej turze. Wszyscy gracze mają wówczas równą szansę rozpocząć wybór akcji.

Przykład przebiegu gry:

1. Gracz A wybiera akcję spośród 6 możliwości. Kolejni gracze wykonują tę samą akcję bądź zbierają surowce. Znacznik aktywnego gracza przekazuje graczowi B.
2. Gracz B wybiera akcję spośród 5 możliwości. (...) Znacznik aktywnego gracza przekazuje graczowi C.
3. Gracz C wybiera akcję spośród 4 możliwości. (...) Znacznik aktywnego gracza przekazuje graczowi D.
4. Gracz D wybiera akcję spośród 3 możliwości. (...) Znacznik aktywnego gracza przekazuje graczowi E.
5. Gracz E wybiera akcję spośród 2 możliwości. (...) Znacznik aktywnego gracza przekazuje graczowi A.
6. Gracz A czyści kartę akcji i, nie wybierając żadnej akcji, przekazuje znacznik aktywnego gracza graczowi B.
7. Gracz B wybiera akcję spośród 6 możliwości.

Wariant dla 2 graczy

Aby grać w dwie osoby, należy przeprowadzić kilka zmian. Po pierwsze – nie można zawierać sojuszy. Gracze będą ze sobą zawsze w stanie wojny.

Dodatkowo w grze bierze udział Zaginione Królestwo. Losowo wybierz jedną z niewykorzystanych kart terytoriów i połóż ją pośrodku stołu. Następnie w każdym regionie tego terytorium połóż po 1 pionku w niewykorzystywanym kolorze.

Podczas gry gracze będą mieli możliwość najechania Zaginionego Królestwa. Jeśli tak zrobią, drugi gracz otrzymuje możliwość używania surowców, aby bronić neutralnego pionka tak, jak gdyby należał on do niego – pionek taki otrzymuje nawet bonusy przypisane wspierającemu go graczowi. Jeśli atakujący przegra, pionek neutralny zostaje na swoim miejscu. Jeśli atakujący wygra, pionek neutralny usuwany jest z gry, a zwycięzca zajmuje sporny region.

W regionach Zaginionego Królestwa można zbierać surowce na normalnych zasadach. Ponadto kiedy neutralny pionek zostaje wyeliminowany, region traktowany jest jak normalny, broniony przez obecnego właściciela. Jeśli gracz przemieści pionek z takiego regionu, pozostaje on pusty i każdy gracz może do niego wejść.

Na końcu gry gracz otrzymuje 1 dodatkowy punkt zwycięstwa za każdy region okupowany w Zaginionym Królestwie.

Twórcy

Projektant: Scott Almes

Ilustracje: William Bricker

Tłumaczenie: Tomasz Galkowski

Opracowanie graficzne: Łukasz Kempański – www.creatika.pl

Wyłączna dystrybucja w Polsce: Factory of Ideas - www.factorycube.pl

Nadzór projektu: Michael Coe

Grafiki: Darrel Louder

Redakcja: Łukasz Szatkowski

Honorowi wspierający: Matt Pohl, Andrew Scarlatelli, Michael Black, Mitchell F. Gale, Victor Luchangco, Albert Espino, Dereg Leigh Davis, Chaoran Chang, Lyndon Martin i Stephen Eckman.

Specjalne podziękowania: Scott składa podziękowania rodzinie i przyjaciołom, którzy pomogli mu spełnić jego małe, epickie marzenia oraz za dalece posuniętą tolerancję wobec mizernie narysowanych prototypów. Michael chciałby podziękować swojej żonie Brittany za jej wsparcie i cierpliwość w trakcie trwania tego projektu oraz za jej kreatywność i konstruktywne uwagi podczas testów. Michael dziękuje również Brianowi Ikegami za jego uwagi w trakcie powstawania gry oraz za pełnienie funkcji głównego testera. Specjalne podziękowania należą się Donaldowi Shultsowi oraz Chrisowi Sabatowi za ich zaangażowanie w projekt. Dziękujemy także społeczności Boardgamegeek oraz Reinerowi Ahlforsowi i 8978 wspierającym na Kickstarterze, którzy pomogli doprowadzić ten projekt do końca.





© 2014 Gamelyn Games, LLC. Wszelkie prawa zastrzeżone. © 2014 Fullcap Games. Wszelkie prawa zastrzeżone. Produkt nie może być powielany bez stosownych pozwoleń. Tiny Epic Kingdoms, Gamelyn Games oraz logo TEK są znakami towarowymi należącymi do Gamelyn Games, LLC. Wyłączna licencja w Polsce należy do Fullcap Games. Wyłącznym dystrybutorem gry w Polsce jest Cube – Factory of Ideas.

www.GamelynGames.com • www.fullcapgames.pl