

VALERIA™

KARCIANE KRÓLESTWA



Autor

Isaias Vallejo

Ilustracje

Mihajlo Dimitrievski



Historia Valerii

Po kilku latach względnego spokoju Valeria raz jeszcze została zaatakowana przez legiony nieumarłych, goblinów i innych piekielnych poczwarów. W przeszłości władca Valerii dzielnie stawiał opór złu, lecz teraz zestarzał się i brakuje mu sił, aby chronić wspaniałe królestwo. A ponieważ nie ma syna, który mógłby odziedziczyć po nim tron, ludność wpadła w popłoch. Valeria potrzebuje nowego władcy.

Jako jeden z panujących książąt cieszysz się pozycją umiarkowanej siły, szacunku i bogactwa, a twoim przeznaczeniem jest zasiąść pewnego dnia na tronie i zostać prawowitym władcą Valerii. Pozyskanie przychylności prostych ludzi i szlachty to łatwe zadanie, nigdy jednak nie przypuszczałeś, że przyjdzie ci sprawować rządy w krainie pełnej potworów. W pierwszej kolejności musisz więc poszerzyć swoje włości i zwerbować mieszkańców, którzy pomogą ci przepędzić monstra nękające granice. Przechytrz innych książąt, aby zasłużyć na tron królestwa!

Ogólny zarys rozgrywki

W grze *Valeria: Karciane królestwa* wcielasz się w rolę Księcia albo Księżnej, a twój cel to obrona królestwa i wybudowanie najbardziej wpływowego miasta. Podczas rozgrywki będziesz zgłądać Potwory, rekrutować Mieszkańców i poszerzać granice swoich Włości. Wszystkie te akcje pomagają tworzyć infrastrukturę miasta i zwiększać jego wpływ, wyrażony za pomocą punktów zwycięstwa. Miej na oku innych Książąt i Księżne, ponieważ będą próbowali robić to samo, tylko lepiej i wydajniej niż ty.



Twórcy

Projekt gry: Isaias Vallejo

Ilustracje: Mihajlo Dmitrievski

Projekt i układ graficzny: Isaias Vallejo

Rozwój gry: David MacKenzie i Isaias Vallejo

Tło fabularne: WhiskeyGinger, David MacKenzie i Isaias Vallejo

Redakcja i korekta: WhiskeyGinger, Cardboard Edison i Sarah Bolland

Wydawca: Daily Magic Games

Testerzy: Tom Hillman, Mike Bieter, Jason Pierce, Vance Agte oraz wszyscy nieocenieni testerzy z Game Designers Clubhouse i Unpub 5.

Specjalne podziękowania wędrują do Dana Patrissa za pomoc w przygotowaniu wariantu gry jednoosobowej; do Jasona Pierce'a za jego matematyczne czary, a także pomoc w przygotowaniu wariantu pięcioosobowego; i do Richarda Hama za zrecenzowanie naszej gry.

Edgeja polska

Wydawca i dystrybutor na terenie Polski

Games Factory

ul. Kącik 2/4

30-549 Kraków

www.gamesfactory.pl

Kierownik projektu: Piotr Sobieraj

Skład i opracowanie graficzne: Przemysław Kasztelaniec (www.dekstop-shaman.pl)

Tłumaczenie: Łukasz Małecki

Redakcja: Marta Kisiel-Małecka

Korekta: Magdalena Maroszek

220 kart

108 kart Mieszkańców



awers

rewers

48 kart Potworów



awers

rewers

28 kart Włości



awers

rewers

11 kart Książąt



awers

rewers

10 kart Startowych, 10 kart Wyczerpania
i 5 kart pomocy



awers

rewers

awers

rewers

UWAGA: Przed pierwszą rozgrywką należy rozpakować karty, rozdzielić je zgodnie z ich rodzajem i ułożyć w pudełku za pomocą załączonych przekładek. Zalecamy, abyście sortowali i rozdzielali karty po zakończeniu każdej rozgrywki, co usprawni przygotowanie kolejnych.

32 przekładki



2 sześciopienne kości



189 znaczników

50 Siły 50 Złota 50 Magii 25 Zwycięstwa



Pierwszy gracz i Odpoczynek

12 mnożników




Nieograniczone zasoby i znaczniki Zwycięstwa

Zasoby i znaczniki Zwycięstwa uważa się za nieograniczone. Jeżeli pula któregośkolwiek z tych znaczników wyczerpie się w trakcie rozgrywki, gracze mogą użyć mnożników. Przykładowo, jeśli gracz potrzebuje 5 znaczników Siły, a w puli jest ich za mało, może wziąć 1 znacznik i położyć go na mnożniku x5.

Komponenty gry

UWAGA: Opisane tu zasady dotyczą rozgrywek dla 2–4 graczy oraz rozłożenia stosów kart. Zasady rozgrywek pięcio- i jednoosobowych znajdują się na stronie 16.

Podczas przygotowania do rozgrywki karty rozkładają się w czterech rzędach i pięciu kolumnach – tworzą one tzw. Stosy Centralne. Pozostałe stosy i znaczniki należy umieścić wokół Stosów Centralnych, już po ich przygotowaniu.

Usunięcie z gry wszelkie karty oznaczone symbolem rozgrywki pięciosobowej: .

Karty Potworów

Górny rząd Stosów Centralnych tworzą karty Potworów. Rozdzielcie Potwory na stosy zgodnie z ikoną Terenu, widoczną w prawym górnym rogu każdej karty. Następnie karty w stosach ułóżcie rosnąco zgodnie z ich wartością Siły – Potwór o najwyższej Sile powinien się znajdować na spodzie stosu, a ten o najniższej na wierzchu.

Tak przygotowane stosy umieśćcie w górnym rzędzie Stosów Centralnych, także rosnąco – stos z Potworem o najniższej Sile powinien się znajdować z lewej strony, a ten o najwyższej z prawej (patrz ilustracja obok).

Zalecamy, abyście w pierwszej rozgrywce użyli następujących stosów Potworów, wymienionych w kolejności od lewej do prawej, z poszczególnymi Potworami ułożonymi zgodnie z ich wartością Siły:

- **Wzgórze** (3 Goblíny, 1 Goblín Czarownik, 1 Król Goblínów)
- **Ruiny** (3 Szkielety, 1 Płomienny Szkielet, 1 Król Szkieletów)
- **Las** (2 Drzewce, 2 Łająki Zguby, 1 Królowa Łajaków)
- **Dolina** (3 Sowsowory, 1 Olbrzym, 1 Troll)
- **Góry** (2 Żartoczne Niedźwiedzie, 2 Orków Wojowników, 1 Herszt Orków)

Nie używane stosy Potworów odłóżcie do pudełka. Szczegółowe omówienie przygotowania stosów Potworów w kolejnych rozgrywkach znajduje się na stronie 11.

Karty Mieszkańców

W dwóch środkowych rzędach Stosów Centralnych znajdują się karty Mieszkańców. Rozdzielcie Mieszkańców zgodnie z ich nazwami (na stos kart *Mnicza*, stos kart *Kapłana* itd.).

Wybierzcie po jednym stosie Mieszkańców dla każdego numeru aktywacji (liczby w lewym górnym rogu karty Mieszkańca). Następnie z każdego stosu usuniecie po 1 karcie i odłóżcie je do pudełka – gotowy stos powinien się składać z 5 kart. Umieśćcie je w porządku rosnącym w dwóch środkowych rzędach Stosów Centralnych, zgodnie z ich numerem aktywacji.

Zalecamy, abyście w pierwszej rozgrywce użyli następujących stosów Mieszkańców, wymienionych w kolejności od lewej do prawej w dwóch oddzielnych rzędach:

- *Kapłan, Handlarz, Najemnik, Łeznik, Chłop*
- *Rycerz, Łotrzyk, Obrońca, Paladyn, Rzeźnik*

Nie używane stosy Mieszkańców odłóżcie do pudełka. Tworzenie zalecanych zestawów kart Mieszkańców w kolejnych rozgrywkach opisaliśmy na stronie 19.

Karty Włości

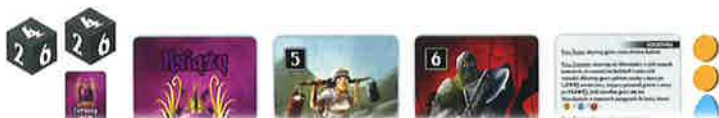
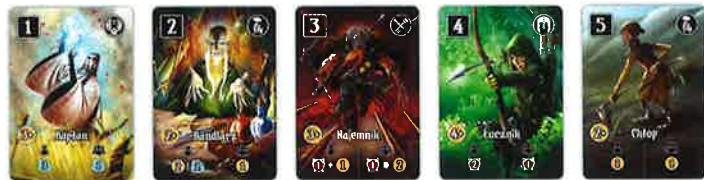
Dolny rząd Stosów Centralnych składa się z kart Włości. Potasujcie razem wszystkie karty Włości. Na każde z pięciu pustych miejsc w dolnym rzędzie rozdajcie po 2 zakryte karty (rewerse do góry), a następnie po 1 odkrytej. Nie używane karty Włości odłóżcie do pudełka.

Karty Wyczerpania

Weźcie po 2 karty Wyczerpania na gracza i umieśćcie ich stos ponad rzędem Potworów. Pozostałe karty Wyczerpania odłóżcie do pudełka.

Karty Startowe i karty pomocy

Rozdajcie każdemu graczowi po 1 Startowym Chłopie, 1 Startowym Rycerzu i 1 karcie pomocy. Karty te tworzą załączek królestwa gracza (tzw. tableau). Nie używane karty Startowe i karty pomocy odłóżcie do pudełka.



Początkowe zasoby

Każdy gracz otrzymuje po 2 znaczniki Złota i po 1 znaczniku Magii. Pozostałe znaczniki umieścić w łatwo dostępnym miejscu – tworzą one pulę zasobów. W trakcie rozgrywki gracze zawsze biorą zasoby z puli, chyba że polecenie wyraźnie mówi inaczej. Niektóre karty pozwalają, po spełnieniu określonych wymogów, brać znaczniki Zwycięstwa – je także bierze się z puli, chyba że polecenie mówi inaczej.

Karty Książąt

Potasujcie razem wszystkie karty Książąt i rozdajcie każdemu graczowi po 2 karty. Każdy gracz wybiera kartę Księcia, której będzie używać w rozgrywce, a drugą odkłada do pudełka. Karty Książąt aż do zakończenia rozgrywki są utrzymywane w tajemnicy.

Aktywny gracz

Wylosujcie gracza, który rozpocznie rozgrywkę – będzie on pierwszym aktywnym graczem. Przekażcie mu znacznik pierwszego gracza i kości.

Jesteście już gotowi do rozpoczęcia rozgrywki.

Przygotowanie do rozgrywki

W grze występują cztery główne rodzaje kart (plus karty Startowe). Każdy z nich oznaczony jest za pomocą odpowiedniej ikony:



Startowy



Hsiązq



Mieszkanie



Potwór



Włóó

Nie obowiązuje żaden limit kart, jakie może posiadać pojedynczy gracz, z dwoma wyjątkami:

- **Karty Startowe.** Nigdy nie możesz posiadać więcej niż 1 *Startowego Rycerza* i 1 *Startowego Chłopa*.
- **Karty Hsiązq.** Nigdy nie możesz posiadać więcej niż 1 karty *Księżca*.

Poniższe ikony reprezentują trzy różne rodzaje zasobów zdobywane podczas rozgrywki (Złoto, Siłq oraz Magię). Ikony te można spotkać na wszystkich rodzajach kart. Jeśli na ikonie widnieje dodatkowo jakaś wartość, oznacza ona liczbę znaczników danego zasobu. Jeżeli ikona występuje w polu nagrody lub mocy bez innych modyfikatorów, znaczniki zawsze pobiera się z puli zasobów.



Złoto reprezentuje walutę twojego królestwa i służy do płacenia za karty i zdolności.



Siłq reprezentuje potęgę bojową zarówno twojego królestwa, jak i Potworów.



Magia reprezentuje magiczne zdolności królestw i Potworów.

Gracze mogą zastępować Siłq lub Złoto Magią, ale tylko wówczas, gdy używają co najmniej jednego niemagicznego znacznika.

Kolejna ikona także pojawia się na wszystkich rodzajach kart, choć nie jest uważana za zasób. Wartość nadrukowana na tej ikonie oznacza liczbę Punktów Zwycięstwa. Jeżeli ikona występuje w polu nagrody lub mocy bez innych modyfikatorów, znaczniki zawsze pobiera się z puli zasobów.



Punkty Zwycięstwa reprezentują prestiż, jaki zdobyło twoje królestwo.

Tzw. „ikony modyfikatorów” są wykorzystywane na wszystkich rodzajach kart:



Pod uwagę bierze się elementy z obu stron ikony. Odczytuj tę ikonę jako „plus”.



Wolno wybrać tylko jeden element z dowolnej strony ikony. Odczytuj tę ikonę jako „albo”.



Element po lewej stronie ikony należy pomnożyć przez element po prawej. Odczytuj tę ikonę jako „za każdy”.



Element po lewej stronie ikony nie może być większy od elementu po prawej stronie. Odczytuj tę ikonę jako „mniejszy lub równy”. **Gdy bierzysz kartę Mieszkańca, posługując się tą ikoną, zignoruj symbol „+” przy koszcie Mieszkańca i kieruj się wyłącznie kosztem bazowym.**



Element po lewej stronie ikony musisz oddać do puli zasobów, aby otrzymać element po prawej stronie. Odczytuj tę ikonę jako „zapłać, aby otrzymać”.



Element po lewej stronie ikony należy zabrać elementowi po prawej stronie ikony. Odczytuj tę ikonę jako „zabierz od”.



Aktywny gracz wybiera przeciwnika, który ma być celem efektu. Odczytuj tę ikonę jako „wybrany przeciwnik”.



Aktywny gracz wybiera kość, która ma być celem efektu. Odczytuj tę ikonę jako „dowolna kość”.



Podczas przygotowywania do rozgrywki dla pięciu osób uwzględnijcie w stosach Potwory z tą ikoną.

Rozgrywka przebiega w turach, z których każda składa się z czterech faz:

1. **Faza Kości**
Aktywny gracz rzuca kośćmi.
2. **Faza Zbiorów**
Gracze otrzymują zasoby produkowane przez ich Mieszkańców.
3. **Faza Akcji**
Aktywny gracz wykonuje 2 akcje.
4. **Faza Zakończenia**
Aktywny gracz przekazuje kości graczowi po swojej lewej stronie.

Wymienione fazy zawsze rozgrywa się w tej samej kolejności.

UWAGA: Niektóre karty Włości można aktywować (lub są aktywne) wyłącznie w określonych fazach tury.

Faza Kości

Podczas tej fazy aktywny gracz rzuca 2 kośćmi, aby określić numery aktywacji Mieszkańców w Fазie Zbiorów.

Zarówno wartości na obu kościach, jak i suma tych wartości aktywują w Fазie Zbiorów Mieszkańców o pasujących numerach aktywacji znajdujących się w królestwach wszystkich graczy.

Przykład: Jeżeli wyrzuciłeś 3 i 5, aktywujesz Mieszkańców o numerach aktywacji 3, 5 oraz 8 (suma 3 i 5).


Niektóre karty Włości pozwalają podczas tej fazy modyfikować wartości na kościach. Przed aktywowaniem Mieszkańców aktywny gracz ma prawo użyć mocy dowolnej liczby posiadanych kart Włości. Należy jednak pamiętać, że każda karta Włości zmieniająca wynik na kościach może być użyta tylko raz na Fазę Kości.


Aby zakończyć Fазę Kości, aktywny gracz oznajmia wynik rzutu kośćmi. Następnie gracze przechodzą do Fazy Zbiorów.

Faza Zbiorów

Podczas tej fazy gracze pozyskują i wymieniają zasoby, korzystając z mocy Mieszkańców, którzy zostali aktywowani w trakcie Fazy Kości. W Fазie Zbiorów biorą udział wszyscy gracze.

Każda karta Mieszkańca ma 2 moce, przedstawione w jej dolnej części. Kiedy Mieszkaniec jest aktywowany, aktywują się obie jego moce, ale możesz użyć tylko jednej z nich, w zależności od tego, czy jesteś graczem aktywnym, czy nieaktywnym:

Moc z lewej strony karty („w twojej turze”) pod ikoną  dotyczy tylko aktywnego gracza.

Moc z prawej strony karty („poza twoją turą”) pod ikoną  dotyczy tylko nieaktywnego.

Jeżeli posiadasz więcej niż 1 kopię danego Mieszkańca, pojedyncza kość aktywuje każdego z nich.

Przykład: Jeśli masz w swoim tableau 2 *Łuczników* (numer aktywacji 4), wynik 4 na kości pozwoli aktywować ich obu.

Ponadto dwa identyczne wyniki na kościach aktywują danych Mieszkańców dwukrotnie.

Przykład: Jeśli masz w swoim tableau 3 *Łuczników*, a na kościach wypadły dwie 4, każdego z *Łuczników* będziesz aktywować dwa razy: raz za pomocą pierwszej kości i raz za pomocą drugiej. Łącznie przeprowadzisz 6 aktywacji swoich *Łuczników*.

Znaczniki zasobów otrzymywane lub odrzucane w trakcie Fazy Zbiorów zawsze pochodzą z puli zasobów (lub są do niej odrzucane), chyba że karta wyraźnie mówi inaczej.

Jedyny Mieszkaniec, który zabiera coś innym graczom, to *Złodziej*. Aktywowany *Złodziej* zawsze działa jako pierwszy na początku Fazy Zbiorów, przed aktywacją innych Mieszkańców.

Przykład: Wyrzuciłeś na kościach 2 i 5 (ich suma daje 7) i posiadasz w tableau *Złodzieja*. Musisz go aktywować, aby zabrać komuś Złoto lub Magię, zanim pozostali gracze aktywują swoich *Chłopów*, by wziąć z puli Złoto dzięki mocy „poza twoją turą”.

Nie licząc *Złodzieja*, w trakcie Fazy Zbiorów możesz używać mocy swoich Mieszkańców w dowolnej kolejności.

Przykład: Na kościach wypadły wyniki 1 i 4 (ich suma daje 5). Jesteś nieaktywnym graczem i posiadasz w swoim tableau *Mnicha* (numer aktywacji 1) i *Chłopa* (numer aktywacji 5). W pierwszej kolejności używasz mocy Chłopa, żeby wziąć z puli 1 Złoto, a w następnej *Mnicha*, by zwrócić do puli 1 Złoto w zamian za 2 Magie.

Jeżeli wynik rzutu kośćmi nie pozwolił graczowi aktywować żadnego Mieszkańca, gracz ten może wziąć z puli 1 dowolny zasób (bez względu na to, czy jest graczem aktywnym, czy nieaktywnym).

Po zakończeniu Fazy Zbiorów gracze przechodzą do Fazy Akcji.

Faza Akcji

Podczas tej fazy aktywny gracz może wykonać dwie spośród następujących akcji:

- zgładzić Potwora;
- zwerbować Mieszkańca;
- wziąć zasób;
- pozyskać Włóczę.

Wszystkie akcje są opisane szczegółowo na stronie 9.

Gracz ma prawo wykonać tę samą akcję dwukrotnie.

Jeżeli w wyniku akcji gracza dowolny stos w Stosach Centralnych wyczerpie się, gracz ten kończy akcję, a następnie bierze kartę Wyczerpania ze stosu nad rzędem Potworów i kładzie ją na pustym miejscu.

Aktywny gracz musi przeprowadzić do końca obie swoje akcje, zanim będzie mógł przejść do ostatniej fazy tury. Gdy tylko to zrobi, rozpoczyna się Faza Zakończenia.

Faza Zakończenia

Podczas tej fazy gracze sprawdzają, czy osiągnięto warunek zakończenia rozgrywki. Jeśli tak, rozgrywka toczy się dalej aż do chwili, gdy wszyscy rozegrają równą liczbę tur, a kolejka wróci do osoby posiadającej znacznik pierwszego gracza.

Aby zakończyć tę fazę, aktywny gracz przekazuje kości graczowi po swojej lewej stronie i rozpoczyna się nowa tura. Jeżeli osiągnięto warunek zakończenia rozgrywki i wszyscy rozegrali równą liczbę tur, gra się kończy, a gracie podliczają Punkty Zwycięstwa.

Zakończenie rozgrywki

Warunek zakończenia rozgrywki uważa się za spełniony, jeśli po turze aktywnego gracza:

- wszystkie Potwory zostały zgładzone lub
- wszystkie Włóczę zostały pozyskane lub
- liczba Wyczerpanych stosów kart jest równa lub większa od liczby graczy pomnożonej przez dwa.

Punktowanie

Kiedy rozgrywka dobiega końca, gracze sumują swoje Punkty Zwycięstwa z następujących źródeł:

- Punkty Zwycięstwa za zgładzone Potwory;
- Punkty Zwycięstwa za pozyskane Włóczę;
- znaczniki Zwycięstwa zgromadzone w trakcie gry;
- Punkty Zwycięstwa za zdolność Księcia.

UWAGA: Jeżeli twój Książę punktuje za ikony Ról Mieszkańców, pamiętaj o podliczeniu tych ikon zarówno na kartach Mieszkańców, jak i na kartach Włóczę.

Zwycięzcą zostaje gracz z największą liczbą Punktów Zwycięstwa.

W przypadku remisu zwycięża ten z remisujących graczy, który ma mniej kart w tableau.

Zglądź Potwora

Ta akcja pozwala ci wziąć kartę Potwora z wierzchu wybranego stosu i dodać ją do swojego stosu Zwycięstwa. Aby zglądzić Potwora:

1. **Wybierz Potwora** leżącego na wierzchu stosu.
2. **Odrzuć zasoby** w liczbie równej kosztowi Siły i Magii na karcie Potwora. Możesz zastąpić część Siły Magią, ale musisz wydać co najmniej 1 znacznik Siły. Zglądzenie niektórych Potworów wymaga zarówno Siły, jak i Magii. W takim przypadku koszt Magii musisz opłacić w całości niezależnie od tego, ile znaczników Magii użyłeś, aby zwiększyć swoją Siłę.
3. **Weź kartę Potwora** i połóż ją awersem do góry w swoim tableau, na stosie Zwycięstwa. Informacja o zgladzonych Potworach jest jawna dla pozostałych graczy przez całą rozgrywkę.
4. **Weź nagrodę** (z puli zasobów lub Stosów Centralnych), widoczną w dolnej części karty Potwora.

Dodatkowe wyjaśnienia dotyczące Potworów można znaleźć na stronach 11 i 18.



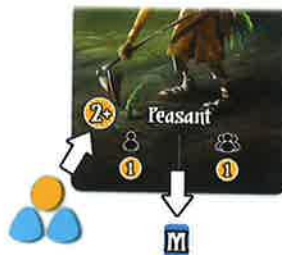
Przykład: Karta *Drzewca* leży na wierzchu stosu Potworów Lasu. Jego Siła wynosi 3. Wydajesz 1 znacznik Siły i 2 znaczniki Magii, aby zglądzić *Drzewca* i położyć jego kartę na swoim stosie Zwycięstwa. Dodatkowo jako nagrodę otrzymujesz 1 Złoto i 1 Magię z puli.

Zwerbuj Mieszkańca

Ta akcja pozwala graczowi wziąć Mieszkańca z wierzchu stosu i dodać go do tableau. Aby zwerbować Mieszkańca:

1. **Wybierz Mieszkańca** leżącego na wierzchu stosu.
2. **Odrzuć zasoby** w liczbie równej kosztowi Złota (koszt bazowy) plus dodatkowo 1 Złoto za każdą kopię werbowanego Mieszkańca, jaką już posiadasz w tableau. Możesz zastąpić część Złota Magią, ale musisz wydać co najmniej 1 znacznik Złota.
3. **Weź kartę Mieszkańca** i połóż ją awersem do góry w swoim tableau. Mieszkaniec nigdy nie aktywujesz w turze, w której został zakupiony.

Dodatkowe wyjaśnienia dotyczące Mieszkańców można znaleźć na stronach 13 i 18.



Przykład: Koszt zwerbowania *Chłopa* wynosi 2+. Ponieważ masz już w swoim tableau Startowego *Chłopa*, za drugiego musiałbyś zapłacić 3 Złota (2 Złota kosztu bazowego plus 1 Złoto za jednego posiadanego *Chłopa*). Wydajesz 1 Złoto i 2 Magie, żeby zwerbować nowego *Chłopa* i umieścić go w swoim tableau.

Weź zasób

Za pomocą tej akcji możesz wziąć z puli zasobów i zasób: 1 Złoto, 1 Siłę albo 1 Magię.

Akcje

Pozyskaj Włóść

Ta akcja pozwala graczowi wziąć kartę Włóści z wierzchu stosu i dodać ją do tableau. Aby pozyskać Włóść:

1. **Wybierz Włóść** leżącą na wierzchu stosu. Możesz pozyskać daną Włóść wyłącznie pod warunkiem, że Mieszkańcy w twoim tableau mają ikony Roli pokrywające się z tymi na karcie Włóści (jeżeli na karcie Włóści widnieje kilka ikon tej samej Roli, musisz posiadać na swoich kartach Mieszkańców co najmniej taką samą ich liczbę).
2. **Odrzuć zasoby** w liczbie równej kosztowi Złota karty Włóści. Możesz zastąpić część Złota Magią, ale musisz wydać co najmniej 1 znacznik Złota.
3. **Weź kartę Włóści** i połóż ją awerssem do góry w swoim tableau. Karty Włóści są jawne dla pozostałych graczy przez całą rozgrywkę.
4. **Weź nagrodę** widoczną w dolnej części karty Włóści. Niektóre Włóści dają natychmiastową i jednorazową nagrodę, podczas gdy inne zapewniają stałą moc i są aktywowane zgodnie z opisem na ich karcie.
5. **Odstoń następną Włóść**, odwracając kartę leżącą pod spodem, o ile wciąż jakaś tam jest (w przeciwnym razie połóż na wolnym miejscu kartę Wyczerpania).



Przykład: Na karcie Włóści *Pałac Świt* widnieje 1 ikona Roli Rzemieślnika i 2 ikony Roli Żołnierza. Masz w tableau *Chłopa* (który posiada ikonę Roli Rzemieślnika) oraz 2 *Łuczników* (którzy posiadają po 1 ikonie Roli Żołnierza), co oznacza, że spełniasz wymogi Włóści. Odrzucasz do puli 11 Złota i bierzesz kartę *Palacu Świt*, a następnie kładziesz ją awerssem do góry w swoim tableau. Przez resztę rozgrywki możesz korzystać z jej stałej mocy.

Jeżeli tekst na karcie Włóści przeczy zasadom ogólnym opisanym w tej instrukcji, zasada karty ma pierwszeństwo i modyfikuje zasady ogólne z instrukcji. Dodatkowe wyjaśnienia dotyczące Włóści można znaleźć na stronach 14 i 18.

Karty Potworów

Karty Potworów reprezentują niczemne poczwary, które zagrażają granicom Valerii. Za zglądzenie Potwora otrzymasz natychmiastową nagrodę, a na koniec gry Punkty Zwycięstwa.



Nazwy Potworów

Każdy Potwór ma nazwę, którą wieśniacy wykrzykują, gdy są przez niego atakowani.

Tereny Potworów

Potwory dzielą się na osiem rodzajów, symbolizowanych przez Teren, na którym występują.



W prawym górnym rogu każdej karty Potwora znajduje się ikona Terenu, która wskazuje, do jakiego stosu należy ten Potwór. Podczas rozdzielania kart na stosy upewnijcie się, że wszystkie Potwory w danym stosie mają tę samą ikonę Terenu.

Wartość nagrody za zglądzenie Przywódcy zależy od tego, jak wiele innych Potworów z tego samego Terenu udało ci się wcześniej pokonać (patrz przykłady na stronie 12).

Rodzaje Potworów

W grze podstawowej występują cztery rodzaje Potworów. Każdy Potwór ma ikonę rodzaju widoczną tuż pod ikoną Terenu:



Rodzaje Potworów będą miały większe znaczenie w dodatkach do gry – w grze podstawowej znajdują się odniesienia wyłącznie do Przywódców oraz Tytanów (można je znaleźć na kartach Książąt).

Siła i Magia Potworów

W dolnym lewym rogu karty każdego Potwora znajduje się wartość jego Siły. Tylko niektóre Potwory mają oprócz tego wartość Magii, widoczną nad ikoną Siły.

Każdy stos Terenu tworzą Potwory o trzech różnych wartościach Siły. Kiedy sortujecie karty z danego Terenu, Potwory o najwyższej sile powinny się znaleźć na spodzie stosu, te o najniższej na wierzchu, a pozostałe pomiędzy nimi. Podczas sortowania kart Potworów zignorujcie wartość Magii.



Przykład: Sortując karty Potworów z Ruin podczas rozgrywki pięciosobowej, umieście Króla Szkieletów na samym spodzie stosu, na nim 1 Płomienny Szkielet, a na wierzchu 3 Szkielety.

Aby zgładzić Potwora leżącego na wierzchu stosu, musisz odrzucić do puli zasobów odpowiednią liczbę znaczników Siły, równą wartości Siły widocznej na karcie Potwora po lewej stronie – ma ona postać ikony tarczy z określoną wartością.

Możesz zastąpić część Siły Magią, musisz jednak wydać co najmniej 1 znacznik Siły.

Zgładzenie niektórych Potworów wymaga zarówno Siły, jak i Magii. W takiej sytuacji wskazany na karcie koszt Magii musisz opłacić w całości, niezależnie od tego, czy użyłeś wcześniej znaczników Magii do zastąpienia części Siły.



Przykład: Na wierzchu stosu Mokradel leży *Galaretowaty Szczęściar* o wartości Magii 1 i wartości Siły 4. Aby go zgładzić, wydajesz 3 Siły i 2 Magii.

Zgładzonego Potwora odłóż awerssem do góry na stos kart Zwycięstwa w swoim tableau.

Nagrody za Potwory

W dolnej części karty Potwora widnieją nagrody, jakie otrzymasz natychmiast po jego zgładzeniu. Niektóre karty Potworów wymagają od gracza wyboru jednej z kilku dostępnych nagród.

Jedną z nagród za zgładzenie Potwora może być darmowa karta Mieszkańca o określonym maksymalnym koszcie.

W takiej sytuacji zignoruj symbol „+” przy koszcie Złota – pozyskując w ten sposób nowego Mieszkańca, bierziesz pod uwagę tylko jego bazowy koszt.

Za zgładzenie niektórych Potworów możesz otrzymać Punkty Zwycięstwa, które pobiera się natychmiast z puli znaczników Zwycięstwa. Jeśli wysokość nagrody jest uzależniona od liczby ikon określonego Terenu Potworów, policz te ikony na wszystkich zgładzonych przez ciebie Potworach.



Przykład: Po zgładzeniu *Królowej Pająków* masz do wyboru dwie nagrody: 2 Złota za każdego Potwora Lasu, jakiego udało ci się zgładzić, albo dowolnego Mieszkańca ze Stosów Centralnych i 1 Punkt Zwycięstwa. Ponieważ *Królowa Pająków* jest jedynym Potworem z Terenu Lasu, jakiego zgładziłeś, otrzymałbyś za nią tylko 2 Złota. Dlatego decydujesz się na drugą nagrodę i bierzesz ze Stosów Centralnych kartę *Lucznika*, a także 1 znacznik Zwycięstwa z puli.

Punkty Zwycięstwa

Każdy zgładzony Potwór jest na koniec rozgrywki wart pewną liczbę Punktów Zwycięstwa. Wartość tę widać w dolnej części karty, po prawej stronie nazwy Potwora.



Karty Mieszkańców

Karty Mieszkańców reprezentują ludność krain Valerii, którą możesz zwerbować, aby twoje królestwo prężnie się rozwijało. Mieszkańcy pozwalają graczom zdobywać nowe zasoby i wymieniać je na inne, a ich ikony Roli są niezbędne do pozyskiwania Włości. Dodatkowo na koniec rozgrywki Mieszkańcy mogą być warci określoną liczbę Punktów Zwycięstwa, w zależności od wybranej karty Księcia.



Nazwy Mieszkańców

Każdy Mieszkaniec ma nazwę, widoczną pośrodku dolnej części karty. Sprawdzając konsekwencje symbolu „+” podczas werbowania nowego Mieszkańca, traktuj tę nazwę także jako rodzaj Mieszkańca. Ponadto do nazw tych mogą się odnosić moce innych kart. Podczas tworzenia stosów Mieszkańców w przygotowaniu do rozgrywki upewnijcie się, że w każdym stosie znajdują się wyłącznie karty tego samego rodzaju.

Numer aktywacji

Możliwości aktywacji Mieszkańca zależą od jego numeru aktywacji, widocznego w lewym górnym rogu karty. Jeśli widać tam dwie wartości, każda z nich aktywuje danego Mieszkańca

Ikony Roli Mieszkańców

Każdy Mieszkaniec ma ikonę Roli, która znajduje się w prawym górnym rogu karty.



Rzemieślnik



Żołnierz



Rozbójnik



Święty

Ikony Roli mają znaczenie dla kilku mechanizmów gry:

- **Wymogi Roli kart Włości**
Podczas akcji pozyskiwania Włości każda ikona Roli na kartach twoich Mieszkańców liczy się jako jedna ikona niezbędna do spełnienia wymogów Włości.
- **Moce i nagrody**
Niektóre moce Mieszkańców, nagrody za Potwory i moce/bonusy Włości odnoszą się do określonych ikon Roli.
- **Funkty Zwycięstwa za zdolności książąt**
Niektóre karty Książąt dają Punkty Zwycięstwa za posiadanie określonych ikon Ról w królestwie na koniec gry.



Jeżeli ikona Roli występuje razem z ikoną karty Mieszkańca, moc lub nagroda odnosi się wyłącznie do kart Mieszkańców z tą ikoną Roli.


Koszt Mieszkańców

Aby zwerbować Mieszkańca z jednego ze Stosów Centralnych, musisz odrzucić do puli określoną liczbę znaczników Złota, równą kosztowi podanemu na karcie (koszt bazowy) plus 1 Złoto za każdą kopię tego Mieszkańca, jaką już posiadasz w tableau. Symbol „+” przy koszcie przypomina graczom, że koszt Mieszkańca wzrasta wraz z zakupem kolejnych kopii karty o tej samej nazwie (patrz przykład werbowania Mieszkańca na stronie 9).



Koszt Mieszkańców

W dolnej części karty Mieszkańca, pod jego nazwą, znajdują się dwie moce – mocy po lewej stronie, oznaczonej ikoną , możesz używać tylko wtedy, gdy jesteś aktywnym graczem (moc „w twojej turze”); mocy po prawej, oznaczonej ikoną , możesz używać tylko wtedy, gdy nie jesteś aktywnym graczem (moc „poza twoją turę”).

Gdy moc odnosi się do określonej ikony Roli, widoczna obok ikona  przypomina, że pod uwagę bierzesz wyłącznie karty Mieszkańców z tą ikoną Roli, znajdujące się w twoim tableau.

Kiedy moc odnosi się do rodzajów kart, nazw kart lub Roli Mieszkańców, chodzi wyłącznie o karty w twoim tableau lub stosie Zwycięstwa.



Przykład: Jesteś aktywnym graczem, a suma wyników na kościach wynosi 12. Akcja Fazy Zbiorów po lewej stronie karty *Górnika* wskazuje, że otrzymujesz 1 Złoto + 1 Złoto za każdą Włóść w twoim tableau. Ponieważ pozyskałeś wcześniej tylko jedną Włóść (*Pałac Świt*), bierzesz z puli 2 Złota.

Niektóre moce mogą się odnosić do nazw Mieszkańców – w takiej sytuacji zlicz wszystkich Mieszkańców o podanej nazwie w swoim tableau.

Karty Włóści

Karty Włóści reprezentują terytoria i budowle Valerii, które są ci nieodzowne do poszerzenia granic królestwa. Pozyskiwanie Włóści pozwoli ci zdobyć potężne stałe moce lub jednorazowe bonusy i nagrody.

Każda pozyskana Włóść jest na koniec rozgrywki warta pewną liczbę Punktów Zwycięstwa. Mogą one także dawać dodatkowe Punkty Zwycięstwa, wynikające ze zdolności karty twojego Księcia.



Wymogi Włóści

Aby pozyskać Włóść, musisz posiadać w swoim tableau Mieszkańców, których ikony Roli pokrywają się z ikonami wymogów w prawym górnym rogu karty Włóści. Jeśli widnieje tam kilka kopii danej ikony, musisz posiadać ich co najmniej tyle samo na kartach swoich Mieszkańców (patrz przykład pozyskiwania Włóści na stronie 10).

Uwaga: Twoi Startowi Mieszkańcy *Chłop* i *Rycerz* nie posiadają ikon Roli, co oznacza, że nie liczą się podczas spełniania wymogów Roli kart Włóści.

Koszt Włóści

Jeśli spełniasz wymogi karty Włóści, musisz odrzucić do puli odpowiednią liczbę znaczników Złota, równą kosztowi Włóści.

Część Złota możesz zastąpić znacznikami Magii, ale musisz wydać co najmniej 1 Złoto.

Moce Włości

W dolnej części każdej karty Włości widnieje specjalna nagroda lub stała moc, jaką otrzymasz za jej pozyskanie. Jeżeli tekst na karcie Włości przeczy zasadom ogólnym z instrukcji, zasada karty zawsze ma pierwszeństwo i modyfikuje zasady ogólne.

Niektóre Włości dają natychmiastową nagrodę, którą otrzymujesz od razu po ich pozyskaniu. Może się zdarzyć, że taką nagrodą będzie dodatkowa akcja – wykonanie tej akcji jest uważane za dalszą część akcji pozyskania Włości. Innymi słowy, nie liczy się ona jako jedna z dwóch akcji przysługujących ci w twojej turze.

Inne Włości zapewniają stałe moce – w tekście karty opisane jest zarówno ich działanie, jak i moment aktywacji. Może się zdarzyć, że dwie różne moce zadziałają w tej samej chwili. W takiej sytuacji sam decydujesz, w jakiej kolejności chcesz z nich skorzystać.

Punkty Zwycięstwa

Każda pozyskana Włość jest na koniec rozgrywki warta pewną liczbę Punktów Zwycięstwa.

Wartość tę widać w dolnej części karty, po prawej stronie nazwy Włości.

Karty Książąt

Na początku rozgrywki każdy gracz wybiera kartę Księcia.



Gracze przez całą rozgrywkę utrzymują tożsamość swoich Książąt w tajemnicy. W dolnej części karty Księcia znajduje się opis informujący, za co możesz otrzymać dodatkowe Punkty Zwycięstwa na koniec rozgrywki.

Jeżeli twój Książę generuje Punkty Zwycięstwa za ikony Roli, pamiętaj, aby zliczyć ikony zarówno ze swoich kart Mieszkańców, jak i Włości.

Jeśli w trakcie rozgrywki staniesz przez kilkoma ciekawymi wyborami, zerknij jeszcze raz na swoją kartę Księcia. Być może dzięki jego zdolności jeden z wyborów pozwoli ci zdobyć więcej Punktów Zwycięstwa niż inne.






Wariant pięcioosobowy

Poniżej opisujemy różnice w zasadach dla rozgrywek pięcioosobowych. Wszystkie inne zasady pozostają bez zmian.

Przygotowanie do rozgrywki

Karty Potworów

W każdym stosie Potworów powinno się znaleźć 6 kart – dołączcie do nich karty z ikoną .

Karty Mieszkańców

W każdym stosie Mieszkańców powinno się znaleźć 6 kart.

Karty Włości

Każdy stos Włości powinien się składać z 4 kart: 3 zakrytych (odwróconych rewersem do góry) i jednej odkrytej, leżącej na wierzchu.

Gracz odpoczywający

Kiedy już wyłonicie pierwszego gracza, przekażcie znacznik Odpoczynku osobie siedzącej po jego prawej stronie. Ta osoba będzie w pierwszej turze graczem odpoczywającym.

Faza Zbiorów

Gracz odpoczywający nie otrzymuje zasobów.

Faza Zakończenia

Za każdym razem, kiedy aktywny gracz przekazuje kości osobie siedzącej po lewej stronie, gracz odpoczywający robi to samo ze znacznikiem Odpoczynku.

Wariant jednoosobowy

Podczas rozgrywki jednoosobowej będziesz konkurować z graczem wirtualnym.

Kiedy jeden z Książąt dał się omamić siłom zła i oznajmił, że jest Mrocznym Władcą, cała Valeria zdrząła. Musisz zrobić wszystko, co w twojej mocy, aby ocalić królestwo, przepędzić potwory i pokonać Mrocznego Władcę... w pojedynkę!

Przygotowanie do rozgrywki

Poniżej opisujemy różnice w zasadach dla rozgrywek jednoosobowych. Wszystkie inne zasady pozostają bez zmian.

Po wybraniu własnej karty Księcia wylosuj drugą i połóż ją rewersem do góry ponad stosami Potworów. Ten zdradziecki Książę jest Mrocznym Władcą i na koniec rozgrywki otrzyma Punkty Zwycięstwa za ocalałe Potwory, a także za pojmanyh Mieszkańców i Włości, które uda mu się zdobyć.

Przebieg rozgrywki

Faza Kości

Bez zmian w stosunku do standardowych rozgrywek. Ponieważ jesteś jedynym graczem, będziesz rzucać kośćmi co turę.

Faza Zbiorów

Podobnie jak w standardowych rozgrywkach. Jesteś aktywnym graczem i zawsze otrzymujesz zasoby z LEWEJ mocy aktywowanych kart Mieszkańców. Jeśli karta każe ci zabrać coś innemu graczowi, weź to z puli zasobów.

Faza Akcji

Podobnie jak w standardowych rozgrywkach. Jeśli karta każe ci zabrać coś innemu graczowi, weź to z puli zasobów lub ze stosów kart. Jeśli karta każe ci zabrać Potwora, zamiast tego weź kartę Potwora z wierzchu pierwszego stosu, licząc od lewej.

Faza Potworów

W trakcie każdej partii *Valerii: Karcianych królestw* w grze znajduje się 5 stosów kart Potworów. Wartości na kościach, którymi rzuciłeś w Fazie Kości, aktywują stosy Potworów na odpowiadających im pozycjach. Przykładowo, po wyrzuceniu 1 aktywuje się pierwszy stos z lewej strony, po wyrzuceniu 2 drugi i tak dalej. Suma wartości na kościach nie aktywuje Potworów.

W przypadku wyrzucenia dwóch takich samych wartości odpowiedni stos Potworów aktywuje się dwukrotnie.

Za każdą wyrzuconą 6 sam wybierasz stos Potworów do aktywacji, nie wolno ci jednak wybrać wyczerpanego stosu.

Jeżeli wartość na kości wskazuje na wyczerpany stos, ta kość nie aktywuje Potworów w bieżącej turze.

Za każdym razem, gdy aktywujesz stos Potworów, musisz odrzucić kartę z jednego z dwóch stosów Mieszkańców znajdujących się w tej samej kolumnie. Kartę odrzuconego Mieszkańca połóż obok karty Mrocznego Władcy. Jeśli oba stosy Mieszkańców w kolumnie są wyczerpane, zamiast tego odrzuć kartę Włości z tej kolumny i połóż ją obok karty Mrocznego Władcy.

Jeśli nie możesz odrzucić żadnej karty, ponieważ wszystkie stosy w kolumnie są wyczerpane, kieruj się zasadami z punktu „Zakończenie rozgrywki”, aby poznać swój los.

Druga Faza Zbiorów

Druga Faza Zbiorów działa w taki sam sposób, jak Faza Zbiorów w standardowej rozgrywce, kiedy jesteś graczem NIEAKTYWNYM. Oznacza to, że otrzymujesz zasoby z PRAWEJ mocy aktywowanych kart Mieszkańców – łącznie z tymi Mieszkańcami, których zwerbowałeś w trakcie Fazy Akcji bieżącej tury. Jeżeli karta każe ci zabrać coś innemu graczowi, weź to z puli zasobów.

Faza Zakończenia

Sprawdź, czy spełniono warunek zakończenia rozgrywki. Jeśli nie, weź kości do ręki i rozpocznij nową turę.

Zakończenie rozgrywki

W chwili, gdy uda ci się zgładzić ostatniego Potwora, rozgrywka natychmiast się kończy...

Rozsierdzony niesprawiedliwością porażki Mroczny Władca wpadł w szał, ale mieszkańcy Valerii są głusi na jego rozpaczliwe okrzyki i ślawią w pieśniach twe imię. Stanąwszy u progu epoki światła zrodzonej z tego wspaniałego zwycięstwa, nie masz wątpliwości, że twoje księstwo wkrótce rozkwitnie. Wygrałeś tę rozgrywkę.

Jeśli po aktywacji Potwora nie możesz odrzucić Mieszkańca ani Włości, ponieważ w wybranej kolumnie nie ma więcej kart, gra także dobiega końca...

Zawiodłeś w swych wysiłkach, by ocalić królestwo Valerii. Potwory pustoszą okoliczne wsie, a twoje księstwo na zawsze pogrąża się w ciemnościach. Dorastające dzieci będą odtąd przeklinać twoje imię, a Mroczny Władca na stulecia zapanuje nad Valerią. Poniosłeś porażkę.

Gra kończy się również w chwili, kiedy wyczerpie się piąty stos kart. W takiej sytuacji zlicz Punkty Zwycięstwa:

- za zgładzone przez siebie Potwory;
- za pozyskane Włości;
- za zdolność na twojej karcie księcia.

Po zsumowaniu punktów ujawnij kartę Mrocznego Władcy i zlicz jego punkty:

- za wszystkie Potwory, które przetrwały (więcej znajdują się w stosach);
- za zdobyte Włości;
- za zdolność na jego karcie księcia (podliczając punkty, weź pod uwagę Potwory, które przetrwały, pojmając Mieszkańców i zdobyte Włości).

Jeśli to Mroczny Władca zdobył więcej Punktów Zwycięstwa...



Siły zła umocniły się w straconym przez ciebie księstwie, a Mroczny Władca roztoczył swoje wpływy na królewskim dworze Valerii. Książę sąsiedniej krainy udzielił ci azylu – korzystając z jego gościnności, zamierzasz wyleczyć rany i zwerbować nowych sojuszników, aby w niedalekiej przyszłości odebrać Mrocznemu Władcy twoje ziemie. Przegrałeś tę potyczkę... ale nie wojnę.

Jeżeli zdobyłeś więcej Punktów Zwycięstwa od Mrocznego władcy...

Zaatakowane księstwo wpadło chwilowo w ręce sił zła, ale przynajmniej udało ci się zatrzymać marsz Mrocznego Władcy. Będziesz musiał strzec granic przed potworami, które wciąż czają się w mroku, i nie przepisz zbyt dobrze najbliższych nocy, czekając na nieuniknione odrodzenie się sił ciemności. W tej rozgrywce jesteś górą, lecz tylko chwilowo.

Wariant mieszanych stosów

Mieszkańców

Poniżej opisujemy różnice w zasadach dla wariantu mieszanych stosów Mieszkańców. Wszystkie inne zasady pozostają bez zmian.

Przygotowanie do rozgrywki

Przygotowując stosy Mieszkańców, weźcie wszystkie karty Mieszkańców o tym samym numerze aktywacji i potasujcie je razem. W rozgrywkach dla 2, 3 i 4 osób stwórzcie stos z 4 zakrytych kart (ułożonych rewersem do góry) i jednej odkrytej, leżącej na wierzchu. W rozgrywkach dla 5 osób powinien się składać z 5 zakrytych kart i 1 odkrytej. Pozostałe karty odłóżcie bez podglądania do pudełka. Powtórzcie ten proces dla wszystkich numerów aktywacji.

Przykład: Weźcie wszystkie karty *Mnicza* i *Kapłana* i potasujcie je razem. Ponieważ gracie w cztery osoby, stwórzcie stos z 4 zakrytych kart i 1 odkrytej, a następnie połóżcie go na pierwszym miejscu w rządzie Mieszkańców (stos dla numeru aktywacji 1).

Podczas rozgrywki zakryte karty Mieszkańców są niejawne i nie wolno ich oglądać. Kolejną kartę odkryjecie dopiero w chwili, gdy ktoś zwerbuje Mieszkańca leżącego na wierzchu.

Opis kart

Łajdak Zguby – w nagrodę za jego zgładzenie możesz otrzymać 3 Złota albo natychmiast wziąć ze Stosów Centralnych kartę Rycerza. Jeżeli Rycerz nie jest dostępny, musisz wziąć 3 Złota.

Ostrokół w Lisim Zagajniku – pozwala zmienić wynik na jednej z kości na 6, jeśli zapłacisz 2 Złota.

Objęcia Gargana – otrzymujesz Punkt Zwycięstwa, kiedy dowolny gracz wyrzuci na kościach dubel (dwa takie same wyniki) lub zmodyfikuje swój rzut na dubel. Jeśli gracz wyrzucił dubel, po czym zmienił go na dwa różne wyniki, i tak otrzymujesz Punkt Zwycięstwa. Moc tej karty może zadziałać kilka razy, jeżeli gracz wyrzuci dubel, a następnie zmodyfikuje swój rzut na inny dubel.

Gniazdo Wiedźmy Tkaczki – pozwala ci zwrócić kartę Mieszkańca z tableau z powrotem na stos w zasobach. Jeśli ten stos był wyczerpany, usuń kartę Wyczerpania. Możesz w ten sposób wydłużyć grę, utrudniając osiągnięcie warunku jej zakończenia.

Ork Wojownik – w nagrodę za jego zgładzenie możesz wziąć ze Stosów Centralnych dowolną kartę Mieszkańca o koszcie nie większym niż 3 Złota. Biorąc tego Mieszkańca, zignoruj symbol „+” przy jego koszcie.

Kata Świtu – pozwala obniżyć wynik na kości o 1. Nie możesz zmienić wyniku na 0. Możesz użyć tej mocy na kości, którą wcześniej zmodyfikowałeś za pomocą innych efektów.

Grzęda Rabusia – pozwala zabrać innemu graczowi losową kartę Potwora. Nie dostajesz nagród należnych za zgładzenie tego Potwora, ale trafia on na twój stos Zwycięstwa.

Flustyna Orchidea – pozwala zmienić wynik rzutu jednej kości na 1, jeżeli zapłacisz 1 Złoto za każdego posiadanego Mieszkańca z Rolą Świętego. Jeśli nie masz żadnych Świętych Mieszkańców, wciąż możesz użyć tej mocy – jej koszt wynosi wówczas 0.

Złodziej – moc „w twojej turze” Złodzieja pozwala ci zabrać do 3 Złota albo 3 Magii wybranemu przeciwnikowi. Nie wolno ci mieszać zasobów – bierzesz albo Złoto, albo Magię. Jeśli chcesz (albo jeśli przeciwnik nie ma wystarczającej liczby zasobów), możesz ukraść mniej niż 3 wybrane zasoby. Gracz, który aktywował Złodzieja, kradnie zasoby na początku Fazy Zbiorów, zanim pozostali gracze aktywują swoje karty produkujące zasoby.

Czatownik na Wodzie – pozwala zwrócić kartę Potwora ze stosu Zwycięstwa na jej miejsce w Stosach Centralnych. Jeśli ten stos był wyczerpany, usuń kartę Wyczerpania. Możesz w ten sposób wydłużyć grę, utrudniając osiągnięcie warunku jej zakończenia.

Zława – w nagrodę za jej zgładzenie możesz wziąć ze Stosów Centralnych dowolną kartę Mieszkańca o koszcie nie większym niż 2 Złota. Biorąc tego Mieszkańca, zignoruj symbol „+” przy jego koszcie.

Zalecane zestawy kart

Poniżej prezentujemy listę zalecanych przez nas zestawów kart – każdy z nich skupia się na innym aspekcie rozgrywki.

Gorączka złota

Potwory: Wzgórza, Ruiny, Las, Mokradła i Jaskinie.

Mieszkańcy: *Mnich, Handlarz, Alchemik, Łucznik, Łotrzyk, Obrońca, Paladyn i Rzeźnik.*

Usuńcie z gry następujące Włości: *Zapomniane Żale, Fioletowy Cień, Złoty Obelisk Nae i Monolit Ostendaaru.*

Mistrzowie magii

Potwory: Pustkowiec, Ruiny, Las, Dolina i Góry.

Mieszkańcy: *Kapłan, Handlarz, Alchemik, Czarodziej, Złodziej, Obrońca, Paladyn i Rzeźnik.*

Usuńcie z gry następujące Włości: *Oko Asteratenu, Oddziały Krwawej Wrony, Ostrokół w Lisim Zagajniku i Objęcia Gargana.*

Źrew potworów

Potwory: Pustkowiec, Ruiny, Las, Mokradła i Góry.



Mieszkańcy: *Kapłan, Kowal, Najemnik, Łucznik, Łotrzyk, Watażka, Kapłanka i Górnik.*

Usuńcie z gry następujące Włości: *Zapomniane Żale, Gniazdo Wiedźmy Tkaczki, Katedra św. Akwilina i Układ Rzezimieszków.*

Skrót zasad

Cel rozgrywki – zdobądź najwięcej Punktów Zwycięstwa, gromadząc znaczniki Zwycięstwa, zgładzając Potwory, pozyskując Włości i wykonując akcje premiujące zdolność twojego Księcia.

Przebieg rozgrywki - Każda tura składa się z 4 faz:

1. **Faza Włości** – Aktywny gracz rzuca kośćmi. Może użyć mocy swoich Włości, aby zmodyfikować wyniki. Następnie ogłasza ostateczne wyniki na kościach i gracze przechodzą do Fazy Zbiorów.
2. **Faza Zbiorów** – Gracze otrzymują zasoby produkowane przez aktywowanych Mieszkańców. Aktywny gracz otrzymuje zasoby za moce oznaczone symbolem  po lewej stronie kart Mieszkańców. Pozostali gracze otrzymują zasoby za moce oznaczone symbolem  po prawej stronie kart Mieszkańców.
3. **Faza Akcji** - Aktywny gracz wykonuje 2 z następujących akcji:

Zgładź Potwora, płacąc odpowiednią liczbę znaczników Siły i/ lub Magii. Weź nagrodę, a kartę Potwora połóż na swoim stole Zwycięstwa.

Zwerbuj Mieszkańca, płacąc odpowiednią liczbę znaczników Złota. Połóż kartę zwerbowanego Mieszkańca w swoim tableau.

Weź zasób w postaci 1 znacznika Złota, Siły albo Magii z puli zasobów.

Pozyskaj Włość, o ile posiadasz wymagane ikony Roli na kartach Mieszkańców w swoim tableau. Zapłać odpowiednią liczbę znaczników Złota i połóż kartę Włości w swoim tableau. Weź natychmiastowe nagrody (jeśli Włość takie zapewnia).

4. **Faza Zakończenia** – Sprawdźcie warunki zakończenia rozgrywki. Jeśli żaden nie został spełniony, aktywny gracz przekazuje kości osobie po lewej stronie.

Ważne koncepcje

- Płacąc, możesz zastępować Złoto i Siłę Magią, o ile odrzucisz chociaż 1 zasób niemagiczny.
- Jeśli w trakcie Fazy Zbiorów wyniki na kościach nie aktywują żadnego z twoich Mieszkańców, weź 1 zasób z puli (Złoto, Siłę albo Magię). Nie ma znaczenia, czy jesteś graczem aktywnym, czy nie.
- W trakcie Fazy Zbiorów możesz aktywować swoich Mieszkańców w dowolnej kolejności (z wyjątkiem *Złodzieja*, który zawsze aktywuje się pierwszy). Możesz wydawać zasoby pozyskane za pomocą jednego Mieszkańca, by podczas tej samej Fazy Zbiorów aktywować innych Mieszkańców.
- Jeżeli tekst na karcie Włości przeczy zasadom ogólnym w instrukcji, zasada karty Włości ma pierwszeństwo i modyfikuje zasady ogólne.
- Nie obowiązuje żaden limit liczby kart, jakie możesz posiadać w tableau. Możesz jednak mieć tylko 1 Startowego *Chłopa*, 1 Startowego *Rycerza* i 1 kartę Księcia.

Zakończenie rozgrywki

Warunek zakończenia rozgrywki uważa się za spełniony, jeżeli zgładzono wszystkie Potwory LUB pozyskano wszystkie Włości, LUB liczba wyczerpanych stosów jest równa lub wyższa od liczby graczy pomnożonej przez 2.

Przed zakończeniem rozgrywki wszyscy gracze powinni wykonać równą liczbę tur.

Następnie gracze obliczają swoje wyniki, sumując znaczniki Zwycięstwa, Punkty Zwycięstwa na kartach zgładzonych Potworów i pozyskanych Włości oraz Punkty Zwycięstwa za zdolność na karcie Księcia. Zwycięzcą zostaje gracz z największą liczbą Punktów Zwycięstwa.

W przypadku remisu wygrywa ten z remisujących graczy, który ma mniej kart w tableau.

SZUKAJ DODATKÓW, KTÓRE ZAPEWNIĄ NOWE KARTY I JESZCZE WIĘCEJ MOŻLIWOŚCI!