

SPISKOWCY

Spiskowcy to zacięty pojedynek o wpływy pomiędzy kluczowymi postaciami na średniowiecznym zamku. Czy przechrzysz innych dworzan?

CEL GRY

W **Spiskowcach** gracze będą zagrywać karty Postaci oraz Wydarzeń, tak by w przeciągu 8 tur uzyskać jak najwięcej wpływów wśród 9 bywalców zamku. Na końcu gry gracz, który zdobył najwięcej wpływów, zostanie zwycięzcą.

KOMPONENTY GRY



45 kart Postaci w 9 różnych typach



10 kart Wydarzeń (6x Najazd, 4x Spisek)



8 kart Miejsc

8 kart Punktów Zwycięstwa



1 żeton Pierwszego Gracza

PRZYGOTOWANIE DO GRY

- Potasujcie 45 kart Postaci razem z 10 kartami Wydarzeń. Utworzoną w ten sposób talię połóżcie zakrytą na środku stołu.
- Karty Miejsc ułóżcie zgodnie z kolejnością, przy czym karta z numerem 1 powinna znajdować się na wierzchu stosu, a karta z numerem 8 na spodzie stosu.
- Karty Zwycięstwa połóżcie w dogodnym dla wszystkich graczy miejscu.
- Losowo wybierzcie gracza rozpoczynającego: otrzymuje on żeton Pierwszego Gracza.

PRZEBIEG ROZGRYWKI

Gra trwa 8 rund, a każda z nich podzielona jest na 4 różne fazy. Każdą z faz gracze rozgrywają zgodnie z ruchem wskazówek zegara, zaczynając od Pierwszego Gracza. Gdy wszyscy gracze wykonają 4 fazy, runda dobiega końca.

Na początku rundy odkryjcie wierzchnią kartę z talii Miejsc. Karta Miejsca wskazuje numer bieżącej rundy i informuje, ile kart należy rozdać każdemu z graczy w tej rundzie oraz ile kart może pozostać przed każdym z graczy na koniec tej rundy. Kiedy 8. runda zostanie zakończona, następuje koniec gry. Gracze rozgrywają wszystkie 4 fazy w kolejności podanej poniżej.

I: FAZA ROZDANIA KART

Każdy gracz otrzymuje tyle kart, ile wskazuje odsłonięta karta Miejsca z bieżącej rundy. Jeśli gracz ma przed sobą większość kart Kuglarza, otrzymuje dodatkową kartę.

II: FAZA ROZKAZÓW

Począwszy od Pierwszego Gracza i zgodnie z ruchem wskazówek zegara każdy wybiera dowolną liczbę kart z ręki i kładzie je zakryte przed sobą. Wszystkie wybrane karty muszą być takie same (przedstawiać tę samą Postać lub to samo Wydarzenie). Przykładowo, gracz może zagrać karty Bankiera lub karty Najazdu, ale nie może zagrać obu typów. Tylko jeśli gracz ma przed sobą więcej kart Karczmarki niż inni, może wyłożyć 2 różne karty. Przykładowo może zagrać jednego Bankiera i jedną kartę Najazdu albo jednego Strażnika i jednego Szpiega.

UWAGA: Wszystkie karty, które nie zostały zagrane, zostały zniszczone lub pozostały graczom na ręce należy wtasować do talii kart Postaci i Wydarzeń. W ten sposób gracze przygotowują talię na następną rundę.

III: FAZA AKCJI

Począwszy od Pierwszego Gracza i zgodnie z ruchem wskazówek zegara każdy odkrywa wybrane przez siebie karty. Gracz może rozpatrywać efekty odkrytych kart tylko jeśli posiada w nich większość. Aby mieć „większość” kart danego typu, gracz musi wyłożyć więcej kopii kart tego typu niż wyłożył ich każdy z przeciwników (może być to nawet 1 karta, jeśli nikt inny nie zagrał karty tego typu).

Przykład: Gracz 1 rozpoczyna rozpatrywanie kart. Spośród wszystkich graczy ma najwięcej kart Bankierów (dwie) i Strażników (trzy). Decyduje się zastosować efekt Bankiera i bierze za niego kartę Punktów Zwycięstwa. Jeśli w tej fazie zagrania innych graczy nie sprawią, że

Gracz 1 przestanie mieć większość w kartach Strażników, będzie on także chroniony przed Najazdami dzięki efektowi Strażnika.

W trakcie tej fazy rozpatrzeć można efekty Bankiera, Biskupa, Szpiega i Wróżbity. Ich działanie może być aktywowane przez gracza w dowolnym momencie swojej kolejki (przed, po lub w trakcie odkrywania nowo zagranych kart).

IV: FAZA KOŃCA RUNDY

Począwszy od Pierwszego Gracza i zgodnie z ruchem wskazówek zegara każdy sprawdza, czy ma przed sobą więcej wyłożonych kart niż pozwala na to karta Miejsca dla bieżącej rundy. Jeżeli tak, gracz musi odrzucić wybrane przez siebie karty, tak by liczba kart przed nim zgadzała się z liczbą na karcie Miejsca. Należy pamiętać o tym, że tylko karty Postaci mogą zostać odrzucone! Nie można odrzucać kart Wydarzeń (Najazdów i Spisków). Jedynym sposobem na pozbycie się tych kart jest użycie umiejętności (efektu) Biskupa. Jeżeli gracz posiada większość Książąt, może na tym etapie zachować o dwie karty więcej.

UWAGA: Wszystkie odrzucone karty powinny zostać z powrotem wtasowane do talii kart Postaci i Wydarzeń.

Po tym jak wszyscy gracze odrzucą nadliczbowe karty następuje koniec rundy. Pierwszy Gracz przekazuje swój znacznik graczowi po lewej i rozpoczyna się nowa runda.

Po zakończeniu 8. rundy następuje koniec gry i wszyscy gracze podliczają zdobyte przez siebie punkty Wpływów.

PUNKTACJA

Gdy 8. tura zostanie zakończona, należy podliczyć punkty.

➤ Dla każdego rodzaju Postaci: gracz, który posiada większość w danym typie (ma więcej kart tego rodzaju niż inni gracze) otrzymuje tyle punktów Wpływów, ile widnieje na karcie Postaci. W przypadku remisu nikt nie otrzymuje punktów.

UWAGA: Umiejętność Wróżbity działa tylko podczas rozgrywki, **nie działa** przy końcowym podliczaniu punktów.

Przykład: Gracz posiada 2 Handlarzy, inny gracz posiada 3, a kolejny 4. Tylko ostatni gracz otrzyma 9 punktów Wpływów za Handlarza. W przypadku remisu, gdyby każdy z graczy posiadał po 3 Handlarzy, żaden z nich nie otrzymałby punktów Wpływów.

➤ Gracz traci 1 punkt Wpływów za każdą leżącą przed nim Kartę Wydarzenia. Przykładowo, jeśli gracz posiada 3 karty Najazdu i jedną kartę Spisku, to straci 4 punkty Wpływów.

➤ Każda karta Punktów Zwycięstwa warta jest jeden punkt Wpływów na koniec gry.

OPIS DZIAŁANIA KART POSTACI ORAZ WYDARZEŃ

UWAGA! Słowo „karta” użyte w opisach efektów kart (np. „Dobierz 2 karty”, „Zachowaj 2 karty”) **nie dotyczy** kart Punktów Zwycięstwa.

POSTACIE

Handlarz (9 kart, Wartość Wpływów: 9)
Handlarz nie posiada żadnej umiejętności, ale na koniec gry może dostarczyć 9 punktów Wpływów graczowi z większością Handlarzy.

Kuglarz (8 kart, Wartość Wpływów: 8)
Gracz, który posiada większość Kuglarzy, może dobrać dodatkową kartę w fazie rozdania kart (faza I).

Strażnik (7 kart, Wartość Wpływów: 7)
Gracz nie może stać się celem karty Wydarzenia Najazd.

Bankier (6 kart, Wartość Wpływów: 6)
Gracz może wziąć 1 kartę Punktów Zwycięstwa.

UWAGA: W grze występuje tylko 8 kart Punktów Zwycięstwa. Kiedy w puli nie będzie już ani jednej, bank jest pusty i umiejętność Bankiera nie może być użyta.

Karczmarka (5 kart, Wartość Wpływów: 5)
W fazie rozkazów (faza II), gracz może zdecydować o wybraniu dwóch kart różnych typów (np. zagrać Handlarza i Szpiega) zamiast zgodnie z zasadami zagrywać dowolną liczbę kart jednego typu (np. 5 kart Handlarza albo 3 karty Najazdu).

Biskup (4 karty, Wartość Wpływów: 4)
Gracz może usunąć jedną ze swoich kart Wydarzeń (Najazd, Spisek).

Książę (3 karty, Wartość Wpływów: 3)
W fazie końca rundy (faza IV) gracz może zachować przed sobą o 2 karty więcej niż wskazuje na to karta Miejsca dla bieżącej rundy.

Szpieg (2 karty, Wartość Wpływów: 2)
Szpieg posiada dwie umiejętności, które wymagają spełnienia pewnych warunków (wraz z warunkiem posiadania większości Szpiegów).

Umiejętność 1: Gracz może zabrać jedną kartę Punktów Zwycięstwa innemu graczowi (**nie z banku!**). Jeżeli żaden gracz nie posiada Punktów Zwycięstwa, nie można użyć tej umiejętności.

Umiejętność 2: Dodatkowo Szpieg chroni przed Wydarzeniem Spisek (na tych samych zasadach co Strażnik przed Najazdem). Gracz nie może być celem Wydarzenia Spisek, nawet jeśli to on je zagrał. Zatem jeśli w grze 3- i 4-osobowej gracz mający większość w Szpiegach zagra kartę Spisku, musi jako jego cel wybrać dwóch innych graczy.

UWAGA: Ochrona przed Spiskiem nie działa, jeśli gracz ma przed sobą co najmniej 1 kartę Strażnika (w tym przypadku nie potrzeba większości Strażników)

Wróżbita (1 karta, Wartość Wpływów: 1)
Gracz wygrywa wszystkie remisy przy sprawdzaniu większości. Przykładowo: 3 graczy posiada po dwóch Strażników przed sobą, ale jeden z nich kontroluje Wróżbitę, tak więc to on otrzyma ochronę przed Wydarzeniem Najazd.

UWAGA: Umiejętność Wróżbity **nie działa** przy końcowym podliczaniu punktów.

WYDARZENIA

Każda karta Wydarzenia działa tylko raz: w momencie odsłonięcia. W fazie rozkazów (faza II) należy odsłonięte Wydarzenie położyć obok pozostałych kart zagrywającego je gracza i natychmiast rozpatrzeć jego efekt. W fazie końca rundy (IV faza) karty Wydarzeń wliczają się do limitu kart określonego przez kartę Miejsca, ale należy pamiętać, że Wydarzeń nie można odrzucić w wyniku przekroczenia tego limitu; można się ich pozbyć tylko i wyłącznie dzięki umiejętności Biskupa. Każda karta Wydarzeń leżąca przed graczem pozbawia go na koniec gry 1 punktu Wpływów.

Najazd (6 kart, Wartość Wpływów: -1)
Kiedy gracz zagra Wydarzenie Najazd, może usunąć jedną kartę Postaci jednego z przeciwników. Gracz, który posiada ochronę w postaci większości Strażników, nie może być celem Najazdu.

Spisek (4 karty, Wartość Wpływów: -1)
Kiedy gracz zagra Wydarzenie Spisek, może zamienić miejscami dwie karty Postaci pochodzące od różnych graczy (gracz zagrywający Spisek może być jednym z nich). Nie można wymieniać kart graczowi, który posiada ochronę w postaci większości Szpiegów.

AUTOR GRY: Gary Kim
ILUSTRACJE: Anastasia Meylus
PROJEKT GRAFICZNY: Rafał Szyma
TŁUMACZENIE: Sławomir Kuciński
REDAKCJA: Piotr Wiśniewski



© 2016 PORTAL GAMES Sp. z o.o.
ul. Św. Urbana 15,
44-100 Gliwice
www.portalgames.pl
portal@portalgames.pl

Drogi Graczu, nasze gry są kompletowane ze szczególną starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj nas o tym: portal@portalgames.pl

