

GRA KARCIANA DLA 2-4 GRACZY

AUTOR: HOPE S. HWANG

Najemnicy



LG
LUCRUM
GAMES



Instrukcja do gier

MACIĄ I MIECZEM
NIEŚWIĘTE PRZYMIERZE
PARSZYWA DRUŻYNA

Najemnicy

Gra karciana dla 2-4 graczy, autor: Hope S. Hwang

Uwaga: Niniejsza instrukcja ma charakter uniwersalny i dotyczy wszystkich części serii *Najemnicy* (*Magią i Mieczem*, *Nieświęte Przymierze* oraz *Parszywa Drużyna*), toteż w niektórych przykładach może być mowa o kartach Profesji, których nie posiadasz w swoim zestawie. Nie powinno Ci to w żaden sposób utrudnić zrozumienia zasad. Jeżeli jednak będziesz miał kłopoty, bez obaw. Po prostu spróbuj zagrać. Wykonuj efekty swoich kart, a wszystko szybko powinno się stać jasne. Możesz też skorzystać z wideoinstrukcji na kanale Lucrum Games w serwisie YouTube.

WPROWADZENIE

„Poszukiwacze przygód z wszystkich krain, łączcie się!” - zakrzyknął Roderick, zwany Honorowym, nad nowopowstałym zejściem do legendarnych lochów Kireland. Poczciwina, niestety, nie zdołał zebrać drużyny ani ujrzeć cudownych skarbów skrytych w lochach. Chwilę po swym podniosłym wezwaniu... padł na ziemię z długim sztyletem w plecach.

Seria potężnych kataklizmów magicznej proveniencji niespodzianie odsłoniła liczne wejścia do podziemnych labiryntów Kireland, których istnienie było do tej pory, ujmując tę kwestię delikatnie, poddawane w wątpliwość. Skoro jednak lochy okazały się być prawdą, to zapewne prawdziwe mogą być, również dotąd uznawane za bajkę, niezliczone bogactwa, które się w nich kryją. A także czyhające w nich niebezpieczeństwa.

Nie ma szans, żeby z tymi zagrożeniami poradził sobie pojedynczy bohater (zresztą wynoszenie kosztowności przez

jedną osobę wydaje się niezbyt ekonomiczne). Najemnicy, a wśród nich rycerze, potężni adepci sztuk magicznych i wszelkiej maści inni poszukiwacze przygód, muszą zbierać się w grupy i współpracować, aby osiągnąć cel. Myliłby się jednak ktoś, kto - podobnie jak biedny Roderick - oczekiwałby powstania Międzynarodówki Herosów. Co to, to nie! Każdy próbuje zorganizować grupę zaufanych (na ile to możliwe) ludzi na własną rękę, byle szybciej od konkurencji. I Ty jesteś takim, hm... przedsiębiorcą, który próbuje skrzyknąć silną ekipę pod swymi sztandarami. Bądź szybki, planuj dobrze i wysyłaj kolejne drużyny zaprawionych w bojach najemnych fachowców po sławę, chwałę i przede wszystkim fortunę. Pamiętaj, że konkurencja nie śpi. Zapewne jesteś w stanie działać szybciej i planować skuteczniej, ale szczypta bardziej bezpośrednich działań lub odrobina sabotażu w szeregach rywali na pewno Ci nie zaszkodzi. Po prawdzie to nawet lepiej, żeby owych działań było więcej niż szczypta... Dużo więcej!

CEL GRY

Zbieraj różnokolorowe zestawy postaci reprezentujących daną Profesję (np. wszystkie pięć kolorów Profesji Mnicha), za pomocą których będziesz mógł wykupywać Punkty Zwycięstwa (PZ). **Gracz, który jako pierwszy uzyska 20 PZ zostanie zwycięzcą.**

KOMPONENTY GRY

- 120 kart Profesji (6 Profesji, w każdej 4 zestawy po 5 kolorów)
- 30 kart punktów zwycięstwa (PZ)
- 7 kart pomocy
- 25 żetonów PZ
- niniejsza instrukcja



SZCZEGÓŁOWY OPIS KART

Nazwa Profesji

KARTA PROFESJI

Ikona Ligi
Oznaczenie koloru
Nazwa Profesji
Liczba kart
w Twoim Cechu



Efekt karty

KARTA PZ

Liczba
skompletowanych
Cechów niezbędna
do zakupu
Wartość PZ
Efekt karty



KARTA POMOCY

Ikona Ligi



Nazwa Profesji
oraz symbole
zestawu

Opis efektu

PRZYGOTOWANIE DO GRY

1. **Przetasuj bardzo dokładnie wszystkie 120 kart Profesji.** Tak przygotowaną talię Profesji połóż na stole rewersem do góry w taki sposób, aby każdy z graczy miał do niej łatwy dostęp. Zarezerwuj nieco wolnego miejsca na stos kart odrzuconych.

2. Przetasuj wszystkie karty PZ. **Dobierz 5 kart i wyłóż je odkryte na środku stołu.** Resztę talii PZ połóż w pobliżu rewersem do góry.

3. Połóż żetony PZ tak, aby każdy z graczy miał do nich łatwy dostęp.

4. **Rozdaj każdemu graczowi po 9 kart Profesji.** Gracz, który się najwyżej ceni, zostaje graczem rozpoczynającym.

5. Gracz rozpoczynający **może odrzucić wybraną liczbę kart z ręki** (kolejność odrzucania kart jest dowolna), a następnie **dobiera** karty z talii Profesji aż ponownie będzie miał na ręku 9 kart.

Przykład: Mateusz otrzymuje na rękę 9 startowych kart Profesji, decyduje się odrzucić z ręki 4 karty, po czym zaś dobiera 4 karty z talii Profesji.

Następnie gracz rozpoczynający **wykłada przed siebie na stół 3 wybrane karty** tworząc prywatną Gildię. Ujmując rzecz fabularnie: gracze gromadzą w siedzibach założonych przez siebie gildii kolejnych najemników reprezentowanych przez karty. W dalszej części instrukcji obszar na stole przeznaczony na miejsce gromadzenia kart będziemy określać mianem **GILDII**.

Uwaga: Nigdy podczas rozgrywki (także na początku gry) w Gildii nie mogą znajdować się duplikaty kart, czyli karty tej samej profesji w tym samym kolorze (np. niedozwolone jest posiadanie w Gildii dwóch żółtych kart Mnichów). Gracz winien pogrupować karty według Profesji. Każda z takich grup (choćby składała się wyłącznie z jednej karty) nosi nazwę **CECHU**. Wszystkie karty w Gildii muszą być przez cały czas **widoczne** dla wszystkich graczy.

6. Gracz po lewej stronie od gracza rozpoczynającego wykonuje kroki opisane w punkcie 5. i **tworzy własną Gildię**. Następnie opisane czynności wykonują kolejno (zgodnie z ruchem wskazówek zegara) pozostali gracze.

7. Każdy gracz powinien zarezerwować miejsce przed sobą na swoją **GILDIE** (czyli zgromadzone w Cechach karty Profesji), jednocześnie zachowując wolną przestrzeń na zagrywanie kolejnych kart (w dalszej części instrukcji tę wolną przestrzeń będziemy określać mianem **OBSZARU GRY**). Uważajcie, żeby karty z **OBSZARU GRY** nie pomieszały się z kartami z **GILDII**.

JAK GRAĆ?

W każdej turze możesz wykonać **2 akcje spośród 3 dostępnych**. Możliwe akcje to:

❖ **Zagranie karty Profesji** do swojego obszaru gry i rozpatrzenie jej efektu.

❖ **Odrzucenie** dowolnej liczby kart z ręki i **dobranie** na rękę tylu kart z talii Profesji, aby po zakończeniu tej akcji gracz posiadał **6 kart** (można odrzucić także 0 kart).

❖ **Zakup jednej karty PZ** spośród kart PZ wyłożonych na środku stołu i rozpatrzenie jej ewentualnego efektu.

Uwaga: Pamiętaj, że w turze możesz wykonać taką samą akcję **więcej niż raz** (oczywiście możesz także skorzystać z różnych akcji). Twoja tura może wyglądać np. tak: zagranie karty Profesji, zagranie innej karty Profesji; lub tak: zagranie karty Profesji, zakup karty PZ. Jeżeli zaś w jakiś sposób uzyskasz prawo do rozegrania dodatkowej akcji, tura może wyglądać np. tak: zagranie karty Profesji, zagranie innej karty Profesji, zakup karty PZ.

ZAGRANIE KARTY PROFESJI SZCZEGÓŁY

Zagraj awersem do góry 1 kartę Profesji do swojego obszaru gry. Następnie rozpatrz efekt zagranej karty.

Każda karta Profesji posiada własny **efekt**, którego moc zależy od tego, ile kart tej samej Profesji zgromadziłeś w odpowiednim Cechu w **swojej Gildii**. Pamiętaj, że karta, którą zagrałeś, nie znajduje się w tej chwili (w momencie zagrania) w Twojej Gildii. Ustalając z jaką mocą możesz wykonać efekt, liczysz karty, które zgromadziłeś w Gildii już wcześniej. Jeżeli liczba kart w odpowiednim Cechu jest mniejsza niż minimalna oznaczona na zagranej karcie, wówczas nie otrzymujesz żadnego profitu w związku z zagranieniem karty.

Nie masz obowiązku wykonywania efektu o najwyższej mocy, nawet jeśli masz taką możliwość. Masz prawo skorzystać ze słabszego efektu lub całkowicie zrezygnować z jego wykonywania. Jeżeli jednak zdecydujesz się skorzystać z efektu, **musisz wykonać go w całości**. Nie jest dozwolone wykonanie tylko części efektu karty.

Przykład: Aktualnie posiadasz w swojej Gildii Cech Mnichów, w którym znajdują się 2 karty. W ramach jednej z dostępnych w Twojej turze akcji, decydujesz się zagrać do swojego obszaru gry kolejnego Mnicha. Oznacza to, że uzyskujesz możliwość skorzystania z efektu karty Mnicha oznaczonego liczbą 2, tj. możesz wybrać 2 karty Profesji ze swojej ręki i umieścić je w swojej Gildii,

a następnie zabrać na rękę wybraną kartę Profesji ze swojej Gildii. Jeżeli chcesz, możesz jednak skorzystać z efektu oznaczonego liczbą 0, tj. możesz dołożyć do swojej Gildii 1 kartę z ręki. Nie możesz natomiast dołożyć do Gildii 2 kart z ręki i zrezygnować z zabrania na rękę 1 karty z Gildii. Jeżeli zdecydujesz się na wykonanie efektu na którymś poziomie, musisz wykonać go w całości.



UWAGA: akcja zagrania karty Profesji posiada następujące ograniczenia:

❖ **Nie możesz zagrać karty Profesji w danym kolorze, jeżeli posiadasz już kartę tej samej Profesji w tym samym kolorze w swojej Gildii.**

Przykład: Jeżeli posiadasz w Gildii niebieską kartę Mnicha, nie możesz zagrać kolejnej niebieskiej karty Mnicha (ale możesz zagrać kartę Mnicha w kolorze, którego nie posiadasz w Gildii).

❖ **W jednej turze możesz zagrać tylko 1 kartę danej Profesji do swojego obszaru gry.**

Przykład: Jeżeli w ramach swojej pierwszej akcji w turze zagrałeś Mnicha, to w drugiej akcji **TEJ SAMEJ TURY** nie możesz już zagrać kolejnego Mnicha (ale możesz zagrać kartę innej Profesji).

Po rozpatrzeniu efektu zagranej karty Profesji przejdź do wykonywania kolejnej akcji (jeżeli jeszcze masz taką możliwość). Zagrana karta Profesji pozostaje w Twoim obszarze gry aż DO KOŃCA TURY (patrz: rozdział KONIEC TURY na stronie 8).

ODRZUCENIE KART

Odrzuć z ręki **wybraną** liczbę kart i umieść je w **dowolnej kolejności** na stosie kart odrzuconych. Następnie dobierz tyle kart, aby na zakończenie akcji mieć ich na ręce 6. Pamiętaj, że możesz nie odrzucać żadnych kart i jedynie dobrać tyle, by mieć ich na ręce 6.

Pamiętaj również, że w grze nie ma limitu kart, które możesz posiadać na ręce (efekty niektórych kart pozwalają na dobór kart Profesji i w rezultacie posiadanie całkiem pokaźnej ich liczby). Jeżeli masz na ręce więcej niż 6 kart, wciąż możesz wykonać akcję odrzucenia, lecz nie będziesz dobierał kart (chyba że odrzucisz ich tyle, że przed dobieraniem będziesz miał mniej niż 6).

Jeżeli masz dobrać karty, a **talia Profesji się wyczerpie**, przetasuj stos kart odrzuconych, tworząc z niego nową talię Profesji. Kontynuuj dobieranie kart z nowo utworzonej talii.

ZAKUP KARTY PZ

Odrzuć na stos kart odrzuconych odpowiednią liczbę **SKOMPLETOWANYCH CECHÓW** (szczegółowy opis tego terminu znajdziesz w dalszej części instrukcji), żeby **zakupić jedną kartę PZ** spośród odkrytych kart PZ wyłożonych na środku stołu.

Duża liczba na środku karty PZ wskazuje, ile punktów zwycięstwa warta jest dana karta. Liczba ikon Skompletowanych Cechów w górnej części karty oznacza, ile Skompletowanych Cechów musisz jednocześnie odrzucić na stos kart odrzuconych, aby móc zakupić tę kartę PZ.

Umieść zakupioną kartę PZ w swoim obszarze gry awerssem do góry. Niektóre karty PZ pozwalają

na wykonanie efektów, z których możesz skorzystać **NATYCHMIAST** po zakupie karty. Analogicznie jak w przypadku kart Profesji nie masz obowiązku korzystania z tych efektów, pamiętaj jednak, że niewykorzystany efekt przepada (nie będziesz mógł skorzystać z niego później).

Natychmiast po zakupie karty PZ wyłożonej na środku stołu, umieść na jej miejscu awerssem do góry kolejną kartę PZ dobraną z wierzchu talii kart PZ. Podczas gry na środku stołu **zawsze** dostępnych jest 5 odkrytych kart PZ.

SKOMPLETOWANE CECHY - CO TO TAKIEGO?

Kiedy zgromadzisz w swojej Gildii **5 kart jednej Profesji (każdą w innym kolorze)**, oznacza to, że udało Ci się skompletować **CECH** danej Profesji. **Natychmiast** odwróć wszystkie karty tego Cechu rewerssem do góry i uformuj z nich stos (uczyni to nawet wtedy, gdy skompletowanie Cechu nastąpiło poza Twoją turą). **Skompletowany Cech w żaden sposób nie wpływa na inne karty, a także inne karty nie mają wpływu na niego** (niezależnie od tego, czy mowa o kartach zagranych przez Ciebie, czy przez Twoich przeciwników). Skompletowany Cech może zostać wykorzystany jedynie do zakupu karty PZ.

Do momentu umieszczenia Skompletowanego Cechu na stosie kart odrzuconych nie można go w żaden sposób podzielić. Możesz natomiast w dowolnym momencie podejrzeć karty w Skompletowanym Cechu.

Możesz wydawać Skompletowane Cechy na zakup kart PZ w wybranej przez Ciebie kolejności.

„TAK I NIE” W KWESTII DUPLIKATÓW

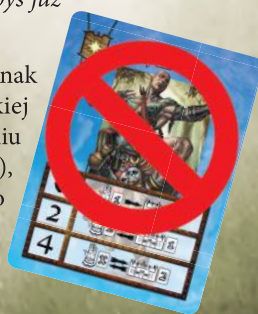
Dwie karty tej samej Profesji w tym samym kolorze (duplikaty) nigdy nie mogą się znajdować w tym samym czasie w jednej Gildii. **Nie możesz w żadnym przypadku** umieścić duplikatów kart w swojej Gildii, jak również nie możesz umieścić duplikatów kart w Gildii przeciwnika.

Uwaga: Jeżeli jakiś efekt pozwala Ci przenieść cały (nieskompletowany) Cech do Twojej Gildii, to jednak **NIE MOŻESZ** tego uczynić, gdy w tym Cechu znajduje się choćby jedna karta Profesji, której duplikat znajduje się już w Twojej Gildii.

Możesz jednak wymieniać dwie identyczne karty Profesji (np. dwie czerwone karty Mnichów) pomiędzy swoją ręką a Gildią lub pomiędzy swoją Gildią a Gildią przeciwnika. Możesz także (w wyniku efektu karty) umieścić w swojej Gildii kartę Profesji, której duplikat znajduje się już w Twoim obszarze gry.

Przykład: w swojej Gildii nie masz żadnych kart Mnichów. Zagrywasz do swojego obszaru gry niebieską kartę Mnicha i wykonujesz jego efekt oznaczony liczbą 0, tj. umieszczasz w swojej Gildii kartę Profesji z ręki. Tą kartą może być inna niebieska karta Mnicha (duplikat). Zauważ, że nie jest dozwolone zagranie „odwrotne”, tzn. nie mógłbyś zagrać do swojego obszaru gry karty niebieskiego Mnicha, gdybyś już wcześniej miał jej duplikat w swojej Gildii.

Jeżeli z jakiegoś powodu w Twojej Gildii jednak znajdują się **duplikaty** (może dojść do takiej sytuacji choćby na koniec tury - po wykonaniu zagrania opisanego w przykładzie powyżej), **odkładaj je na stos kart odrzuconych** do momentu, aż w Gildii nie będzie żadnych duplikatów.



LIMIT SKOMPLETOWANYCH CECHÓW

W swojej Gildii możesz jednocześnie posiadać **nie więcej niż 3 Skompletowane Cechy**. Jeżeli z jakiegokolwiek powodu w Twojej Gildii znajdują się w jednym momencie 4 lub więcej Skompletowanych Cechów, odrzucaj je w dowolnej kolejności do momentu, w którym będziesz ich miał wyłącznie 3.

KOLEJNOŚĆ DZIAŁAŃ

Jeżeli w trakcie swojej tury skompletujesz Cech, będziesz mógł jeszcze w tej turze (o ile rzecz jasna dysponujesz akcjami) zagrać do swojego obszaru gry kartę Profesji (oczywiście inną niż ta zagrana już w tej turze), której Cech przed chwilą skompletowałeś. Dlaczego? Ponieważ tej Profesji już nie ma w Twojej Gildii, został tylko Skompletowany Cech (czyli stos odwrócony rewersem do góry).

Przykład: Na początku tury w swojej Gildii posiadasz 4 karty Mnichów w kolorach: czerwonym, niebieskim, żółtym i zielonym. Na ręce posiadasz natomiast m.in. czerwoną kartę Mnicha. Nie możesz jej zagrać do swojego obszaru gry, ponieważ jej duplikat znajduje się w tej chwili w Twojej Gildii. Możesz jednak zagrać kartę Barda i korzystając z jej efektu wyciągnąć ze stosu kart odrzuconych fioletową kartę Mnicha i umieścić ją w swojej Gildii. Tym sposobem, jako że w Twojej Gildii znalazło się 5 kart Mnichów w różnych kolorach, Cech Mnichów został skompletowany; natychmiast odwracasz wszystkie karty

Mnichów rewersem do góry i tworzysz z nich stos. Skoro w Twojej Gildii nie ma już żadnego Mnicha, w ramach swojej drugiej akcji możesz zagrać do swojego obszaru gry czerwoną kartę Mnicha i w ten sposób rozpocząć proces kompletowania kolejnego Cechu Mnichów.

KONIEC TURY

Po wykonaniu wszystkich dostępnych akcji i rozpatrzeniu efektów **przenieś karty ze swojego obszaru gry do Gildii**. Jeżeli to spowodowałoby, że w Gildii znajdują się duplikaty kart Profesji, umieść te duplikaty na stosie

kart odrzuconych. Następnie ułóż karty Profesji w taki sposób, żeby tworzyły Cechy (w jednym rzędzie ułóż wszystkie posiadane karty Mnichów, obok karty Bardów itd.).

Policz punkty zwycięstwa! Pamiętaj, że wszyscy **gracze mają wgląd** w Twoje karty oraz żetony PZ i powinni mieć możliwość ustalenia w łatwy sposób posiadanej przez Ciebie łącznej liczby punktów. Jeżeli posiadasz mniej niż 20 PZ, tura przechodzi

na gracza po Twojej lewej stronie.

KONIEC GRY

Jeżeli zdobyłeś już łącznie 20 lub więcej PZ, gra kończy się natychmiast, jesteś zwycięzcą!

Uwaga: Możesz wygrać grę jedynie z końcem swojej tury.



POZOSTAŁE ZASADY

ŻETONY PZ



Dołączone do gry żetony PZ występują w dwóch nominałach o wartości 1 oraz 5 PZ. Można je zdobyć korzystając z efektów niektórych kart. **Jeżeli jakiś efekt każe Ci wziąć żeton PZ, oznacza to żeton PZ o wartości 1.** Możesz w dowolnym momencie wymienić 5 żetonów o wartości 1 PZ na jeden żeton o wartości 5 PZ (i odwrotnie). Liczba żetonów PZ, jaką mogą posiadać gracze, nie jest ograniczona przez liczbę żetonów dołączonych do gry. Jeżeli żetonów zabraknie, użyjcie dowolnych zamienników. Zdobyte żetony PZ umieszczajcie we własnych Gildiach.

JAWNE INFORMACJE

Poniższe informacje w grze mają charakter jawny:

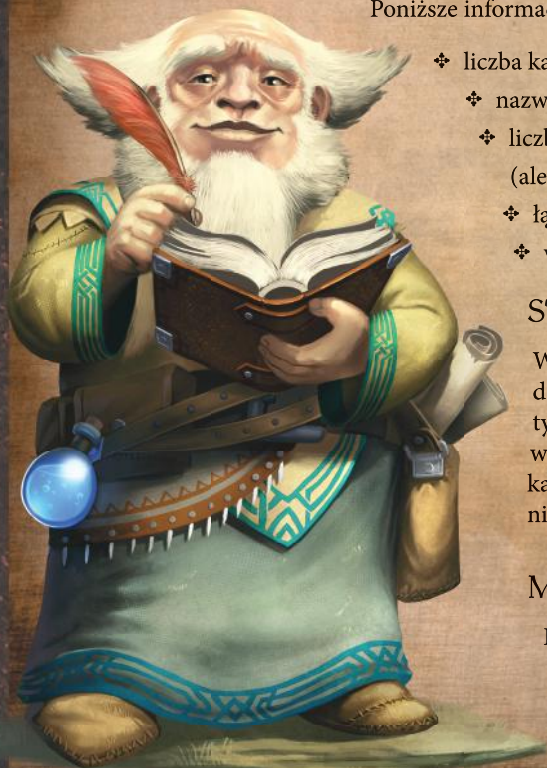
- ❖ liczba kart na ręce (ale nie ich nazwy ani kolory)
- ❖ nazwy i kolory kart w Gildiach
- ❖ liczba Skompletowanych Cechów w Gildiach (ale nie Profesje tworzące Skompletowane Cechy)
- ❖ łączna liczba PZ każdego gracza
- ❖ wierzchnia karta stosu kart odrzuconych

STOS KART ODRZUCONYCH

Wyłącznie wierzchnia karta stosu kart odrzuconych jest widoczna dla wszystkich graczy. Możesz przeglądać stos kart odrzuconych tylko wtedy, gdy pozwala Ci na to efekt karty (np. Barda). Nawet w takim przypadku nie możesz zmieniać kolejności kart w stosie kart odrzuconych (choć, jeśli pozwala na to efekt karty, możesz niektóre z nich zabrać).

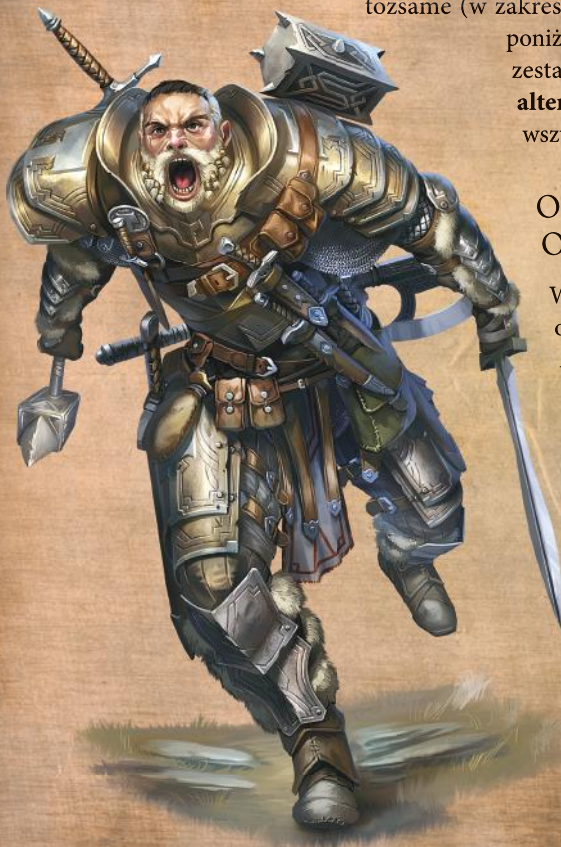
MNIEJSZA LICZBA GRACZY

Do rozgrywki w **2 lub 3 osoby** zalecamy usunąć z talii kart PZ dwie karty o wartości 5 PZ oraz po jednej karcie z każdego innego typu (typy kart PZ zostały opisane na karcie pomocy). Dzięki powyższej zmianie gra będzie przebiegać płynniej.



TWORZENIE WŁASNYCH ZESTAWÓW KART

Najemnicy zostali wcześniej wydani (poza Polską) w dwóch odsłonach jako *Guildhall: Old World Economy* oraz *Guildhall: Job Faire*. Gracze posiadający wszystkie trzy części niniejszej edycji mogą odtworzyć zestawy kart zawarte w poprzednich odsłonach, ponieważ w każdym z nowych zestawów znajdują się karty tożsame (w zakresie efektów) z kartami wydanymi uprzednio. Ponadto poniżej przedstawiamy kilka rad, w jaki sposób stworzyć własny zestaw kart Profesji oraz talię kart PZ. Prezentujemy także **alternatywne tryby rozgrywki** pozwalające na połączenie wszystkich trzech nowych części gry.



OLD WORLD ECONOMY ORAZ JOB FAIRE

Wielbiciele poprzedniej wersji *Guildhall* mogą łatwo odtworzyć zestawy kart zawarte w *Guildhall: Old World Economy* oraz *Guildhall: Job Faire*, korzystając z rozpiski zamieszczonej na stronie 11 niniejszej instrukcji oraz używając żetonów PZ z nowego zestawu.

MONUMENTALNA SAGA


Jeżeli posiadasz **2 lub 3 zestawy Najemników**, możesz rozegrać partię w trybie Monumentalnej Sagi, używając podwójnej lub potrójnej talii PZ oraz odpowiednio podwójnej lub potrójnej talii kart Profesji. W tym celu po prostu połącz zestawy i przetasuj ze sobą karty, tworząc powiększone talie. Miej na uwadze, że gra w tym trybie potrwa znacznie dłużej.


LEGENDARNA SAGA


Opis na stronie 12.


Po lewej stronie rozpiski dla *Guildhall: Old World Economy* oraz *Guildhall: Job Faire* zamieszczono nazwy Profesji występujące w polskim wydaniu *Najemników* (w nawiasie nazwy w wydaniu angielskim). Po stronie prawej - po myślniku - angielskie nazwy Profesji zamieszczone we wskazanych zestawach.


OLD WORLD ECONOMY


Kleryk (Cleric) - Dancer 

Wojownik (Fighter) - Assassin 

Oficer (Marshal) - Farmer 


Mnich (Monk) - Weaver 


Łotrzyk (Rogue) - Trader 


Mag (Wizard) - Historian 





JOB FAIRE


Technomag (Artificer) - Scholar 

Bard (Bard) - Hunter 

Czarobójca (Spellblade) - Peddler 


Łowca (Ranger) - Tax Collector 


Szaman (Shaman) - Bricklayer 


Czarnoksiężnik (Warlock) - Robber 


NEW EMPIRE


Zabójca (Assassin) 

Barbarzyńca (Barbarian) 

Druid (Druid) 

Paladyn (Paladin) 

Telepata (Psion) 

Zaklinacz (Sorcerer) 

Uwaga: niniejszy zestaw zapewnia nieco odmienną rozgrywkę niż wymienione uprzednio. Nie został on też wcześniej wydany w formie samodzielnego tytułu.

SYMBOLE ZESTAWÓW GUILDHALL ORAZ NAJEMNIKÓW

-  Parszywa Drużyna (Fellowship)
-  Magią i Mieczem (Alliance)
-  Nieświęte Przymierze (Coalition)
-  Old World Economy
-  Job Faire
-  New Empire

LEGENDARNA SAGA

Jeżeli chciałbyś rozegrać partię używając jednocześnie więcej niż jednego zestawu *Najemników*, ale nie zwiększać przy tym czasu rozgrywki, skorzystaj z umieszczonych na kartach Profesji **ikon Ligi**, które tematycznie odnoszą się do ról danych Profesji w drużynie poszukiwaczy przygód.

Grając w trybie **Legendarnej Sagi** traktuj wszystkie karty Profesji opatrzone daną ikoną Ligi jako **jedną i tę samą Profesję i gromadź je w jednym Cechu**. Zatem zagrywając kartę Kleryka przy rozpatrzeniu **jego** efektu, policz wszystkie karty Kleryków, Szamanów oraz Druidów, które zgromadziłeś do tej pory w swojej Gildii. **Wszystkie wyżej wymienione karty Profesji gromadź w Gildii w jednym Cechu Kapłanów** (🌀).

Zwróć uwagę, że w **jednej turze możesz zagrać tylko jedną kartę z symbolem Ligi Kapłanów** (ponieważ w trybie Legendarnej Sagi jest to jedna Profesja).

Uwaga: Nie możesz również zagrać do swojego obszaru gry karty Profesji reprezentującej Ligę Kapłanów w kolorze, który masz już w Cechu Kapłanów (🌀) w swojej Gildii (przykładowo nie możesz zagrać niebieskiej karty Kleryka, jeżeli w Gildii masz już niebieską kartę Druida).

Przykład: *Efekt karty Kleryka brzmi:* Dobierz na rękę tyle kart z talii Profesji, ilu Kleryków masz w swojej Gildii. Następnie otrzymujesz dodatkową akcję. *Zagrywając Kleryka do swojego obszaru gry w trybie Legendarnej Sagi, dobierasz tyle kart Profesji, ilu posiadasz w Gildii łącznie Kleryków, Druidów oraz Szamanów zgromadzonych w Cechu Kapłanów* (🌀). *Wszystkie powyższe Profesje tworzą jeden Cech, z wszelkimi konsekwencjami tego faktu wynikającymi z podstawowych zasad gry.*

UWAGA: Tryby Monumentalnej Sagi oraz Legendarnej Sagi mogą stanowić spore wyzwanie dla graczy. Zdecydowanie zalecamy rozgrywki w tych trybach graczom dobrze obeznanym z podstawowymi zasadami gry.

TWORZENIE WŁASNEJ TALII PROFESJI

Posiadając wszystkie 3 części *Najemników*, będziesz dysponował 18 Profesjami. Do każdej gry w podstawowym trybie możesz wybrać (lub wylosować) dowolne 6 z nich. Ikony zestawów na kartach pomocy przypomną Ci, do jakiego zestawu należy dana Profesja, co pozwoli Ci uporządkować karty po zakończeniu rozgrywki. Poniżej przedstawiamy kilka niewiążących rad, które mogą pomóc Ci wybrać zestaw.

LIGI I ICH IKONY W TRYBIE LEGENDARNEJ SAGI:



Szpiegzy to sprytni i niezwykle zwinni poszukiwacze przygód.



Przywódcy posiadają zdolności pozwalające koordynować działania drużyny.



Czarodzieje to potężne postacie obeznane w sztukach tajemnych.



Mistycy zapewniają drużynie bardzo wyspecjalizowane i wartościowe zdolności.



Kapłani silni wiarą mogą liczyć na wsparcie bóstw, którym służą.



Zbrojni stanowią niezwykle cenną pancerną pięść każdej drużyny.

Partie, w których wykorzystasz po jednej Profesji reprezentującej każdą z Lig, powinny zapewnić Ci wiele różnych możliwości strategicznych, a styl rozgrywki zazwyczaj będzie nieco zbliżony do gry z użyciem predefiniowanych zestawów zawartych w każdej części *Najemników*. Całkowite pominięcie którejs Ligi lub skoncentrowanie się na jednej z nich dostarczy Ci sporo odmiennych wrażeń.

Jeżeli zdecydujesz się włączyć do gry Profesję, której efekt pozwala pozyskiwać karty ze stosu kart odrzuconych, zalecamy dołączenie do rozgrywki także Profesji, która pozwala na umieszczanie kart na stosie kart odrzuconych.

TWORZENIE WŁASNEJ TALII PZ

Wszystkie karty PZ zostały należycie zbalansowane względem siebie, toteż nie ma przeszkód, abyś utworzył talię kart PZ całkowicie wedle swojego uznania. Jeżeli jednak wolisz sprawdzone rozwiązania, poniżej przedstawiamy **uniwersalną rozpiskę kart PZ**, pasującą do każdego możliwego zestawu:

- ❖ 3 karty o wartości 3 PZ z efektem pozwalającym na dodanie dowolnej liczby kart z ręki do Twojej Gildii
- ❖ 3 karty o wartości 4 PZ z efektem zapewniającym dodatkową akcję
- ❖ 3 karty o wartości 4 PZ z efektem pozwalającym Ci dobrać pięć kart Profesji
- ❖ 6 karty o wartości 5 PZ
- ❖ 3 karty o wartości 7 PZ z efektem zapewniającym dwie dodatkowe akcje
- ❖ 3 karty o wartości 9 PZ

Ponadto dołącz do talii po 3 karty o wartości 2 PZ, 3 PZ oraz 4 PZ. Pamiętaj o odpowiednim zmniejszeniu talii PZ przy grach w 2 i 3 osoby (patrz: rozdział *Mniejsza liczba graczy* na stronie 9).

Jeżeli zdecydujesz się dołączyć do talii PZ karty z efektem wykorzystującym stos kart odrzuconych, zalecamy dołączenie do gry także Profesji z efektem pozwalającym na umieszczanie kart na stosie kart odrzuconych.

Jeżeli zdecydujesz się dołączyć do talii PZ karty pozwalające na kradzież żetonów PZ, zalecamy dołączenie do gry także Profesji z efektem pozwalającym na zdobywanie żetonów PZ.



AUTORZY

Projekt gry: Hope S. Hwang

Kierownictwo produkcji: Jeff Quick and Erik-Jason Yaple

Kierownik graficzny: Erik-Jason Yaple

Ilustracje: Gunship Revolution Studios

Projekt graficzny: Joeseph Comacho, John Goodenough, Thomas Kohler, and AJ Murray

Tekst: Jeff Quick and Erik-Jason Yaple

Korekta: Christopher Bodan

Wstępny projekt: Nicolas Bongiu, Mark Harbison, and Mark Wootton

Skład: Erik-Jason Yaple

Produkcja: David Lepore

Kontrola jakości: Tobias Loc

The Alderac Playtest Teams: **AEG Office Playtesters:** Tobias Loc with Marc Buchanan, Kevin Garcia, Mark Harbison, Andrew Narzynski, Mark Oliver, and Kevin Will.

The Haack Pack: Jeremy Haack with Chris Buxton, Steve Esser, and Mike Hull.

Tonawanda Playtesters: James Carman with Bill Henecke. **U.G.H.:** Charles Paradis with David Buschermohle, Akure Paradis, and Al Paradis. **West Bend Board Game Club:** Tara Kasten with David Baumann, Robert H. Buehler, Nicholas Camp, Aaron Demaster,

Bob Gale, Toby Meehan, Brian Paasch, Jason Paasch, Matt Pemberton, Tim Smart-Dunonhel, John Sorce, and Matt Wimmer. **Centerville Playtesters:** Kelly Schachter with Tyler Brown, Joshua Johnson, James Pope, and Siera Stuart. **Round Rock Playtesters:** Julia Smith with Mike Eitel, Calvin Keeney, Brian Ogilbee, and Sam Rand. **Tucson Playtesters:** Aric Jack with Jason Carey, Jamie Lewis, Michael McGinnis, and Alfred Valdez. **Gameosity:** Jessica Fisher with Andrew Fisher, Rob Rich, and Diana Teeter. **Gaming Knights:** Martin Cubberley with Stephen Dempsey, Michael Donohue, Jason Frowde, Antony Holton, and Ahsan Rasul. **Carcassonne Playtesters:** Jerome Bauzon with Denis Bernabeu, François Deprez, and Maxime Jammet.

American Playtesters: Doug Bellew, Paul Bort, Mike Cermak, Jason Crognale, Shelly DiGiacinto, Todd DiGiacinto, Luke Glitzer, Andrea Goodenough, Chris Harshman, Ryan Harshman, Rob Herman, Andrew Littlefield, Josh Loomis, Erik Noble, Jeff Plummer, Courtney Shelton, Lee Shelton, Mystery Shopper, Richard Tatge, Thorin Tatge, Jay Treat, Meredith Quick, Phil Walton

Wednesday Games Testplay Team: Dong-hoon Lee, Gun-hee Kim, Won-tae Baik

Szczególne podziękowania: Mark Wootton i John Zinser za odnalezienie gry i sprowadzenie do nas. Wielkie dzięki dla Thomas Kohler za pomoc przy grafikach.

Gra dedykowana CRT, cichym bohaterom AEG:
Tobias „T-Bone” Loc, Andrew „Spark- Plug”
Narzynski, Kevin „Headshot” Garcia, Mark
„Red-Rum” Harbison i Kevin „Graveyard” Will.
Panowie, rządźcie!

COPYRIGHT & KONTAKT

© 2016 Alderac Entertainment Group. Guildhall, Guildhall Fantasy Fellowship, Guildhall Fantasy Alliance, Guildhall Fantasy Coalition and all related marks are ™ and © Alderac Entertainment Group, Inc. 4045 E. Guasti Road #210, Ontario, CA 91761 USA. Wszystkie prawa zastrzeżone.

Wyprodukowano w Polsce.

© 2016 Copyright Wednesday Games, Wszystkie prawa zastrzeżone.

Uwaga: Chronić przed dziećmi poniżej 3 roku życia. Istnieje ryzyko połknięcia drobnych elementów.

www.alderac.com/guildhall

Masz pytanie do twórców gry?

Napisz na customerservice@alderac.com

Polska edycja:

Tłumaczenie: Łukasz Gralak

Korekta: Krystian Łukaszewski

Konsultacje: Bartosz Chlebicki, Tomasz Międzik,

Rafał Kruczek, Franciszek Gralak, Grzegorz Lewiński

Skład: Creatika Łukasz Kempński

Wydanie i dystrybucja w Polsce:

Wydawnictwo Lucrum Sp. z o.o.

ul. Podwale 47, 43-300 Bielsko-Biała

Zamówienia hurtowe: lucrum@lucrum.pl,

Tel. 33 812 69 90

www.lucrumgames.pl

[f/lucrumgames](https://www.facebook.com/lucrumgames)

Kontakt: boardgames@lucrumgames.pl



Zobacz instrukcję
video na YouTube
na kanale
Lucrum Games!



LG
**LUCRUM
GAMES**



**Wednesday
Games**



15

IKONY EFEKTÓW



Twoja Gildia



Gildia przeciwnika



Twoja ręka



Ręka przeciwnika



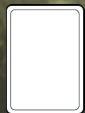
Żeton PZ



Przejrzyj



Stos kart Profesji



Karta



Cech



Skompletowany Cech



Stos kart odrzuconych



Dodatkowa akcja



Przenies z jednej lokacji do innej



Wymień pomiędzy lokacjami



Następnie