

Marc André

# Majestat

## Królewska Korona



### WPROWADZENIE

W grze **Majestat: Królewska Korona** wcielasz się w rolę początkującej królowej bądź króla, który stara się zaprosić do swojego królestwa wiele ważnych postaci. Wraz z nimi jesteś w stanie odnieść sukces i zdobyć bogactwo. To, która postać przyniesie najwięcej korzyści oraz złota, jest warte przemyślenia! Tylko gracz, który zgromadzi w skarbu największą ilość złota, zdobędzie Królewską Koronę i wygra rozgrywkę w **Majestat!**

### O TEJ INSTRUKCJI

Podzieliliśmy instrukcję na kilka części. Nie zniechęcaj się dużą liczbą stron. Dzięki przejrzystym zasadom i dużej ilości obrazków pierwszą grę rozpoczniesz już za kilka minut.

**Strony 2 i 3:** **PRZYGOTOWANIE DO GRY** oraz **PRZEBIEG GRY** wyjaśniają, jak rozpocząć rozgrywkę.

**Strony 4 i 5:** Sekcja **TWOJA TURA** pokazuje, co możesz zrobić w swojej kolejce.

**Strona 6:** **UMIĘTNOŚCI** każdej lokacji są szczegółowo wyjaśnione.

**Strona 7:** Wyjaśniona jest **PUNKTACJA KOŃCOWA** po rozegraniu ostatniej rundy.

**Strona 8:** Krótkie **PODSUMOWANIE** oraz **STRONA B I WIĘCEJ**.

**PODSUMOWANIE ZASAD** zawiera dokładne wyjaśnienie działania każdej lokacji.

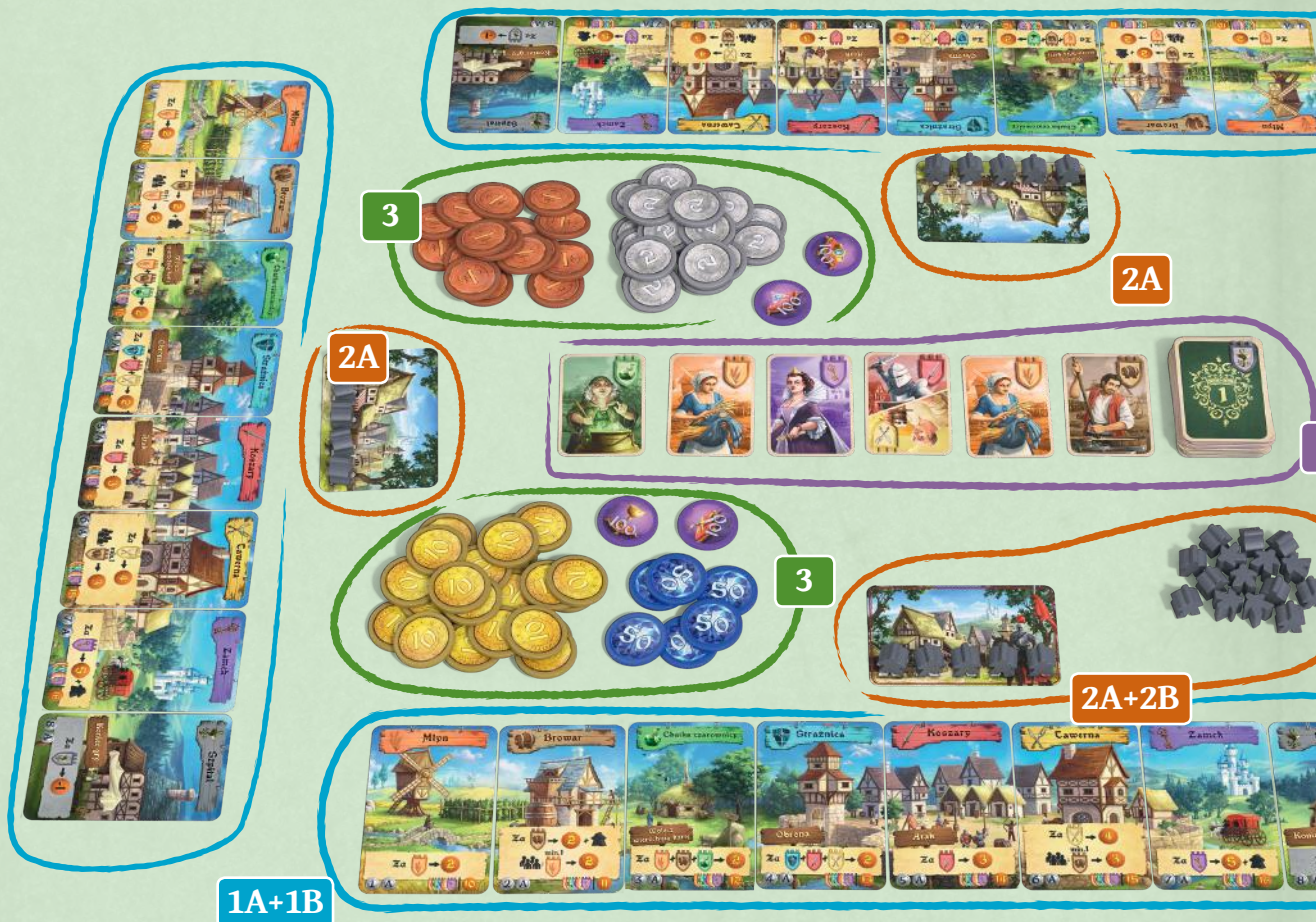
## PRZYGOTOWANIE DO GRY

**1A** Karty lokacji mają w lewym dolnym rogu numer oraz literę. W grze występuje 8 różnych lokacji, a każda z nich ma stronę A i B.

Każdy gracz otrzymuje po jednej karcie lokacji z każdego rodzaju.



**1B** Ułóż karty lokacji przed sobą, stroną A zwróconą do góry. Umieść kartę lokacji z numerem 1 po lewej stronie, a kolejne rosnąco na prawo od niej.



**4** Potasuj karty postaci z czerwonym rewersem i umieść je zakryte na środku stołu.

Następnie potasuj karty postaci z zielonym rewersem. Zgodnie z tabelą znajdującą się po prawej stronie odrzuć z zielonej talii odpowiednią liczbę kart. Odrzucone karty odłóż do pudełka, nie będą używane w tej grze. Pozostałe karty z zielonej talii umieść na kartach z talii czerwonej.

Wyłóż 6 wierzchnich kart z talii postaci i umieść je obok talii, jak pokazano na rysunku.



**2A** Weź tyle kart poddanych ilu jest graczy (upewnij się, że wśród nich jest karta z rycerzem), potasuj je i rozdaj po jednej każdemu z graczy. Te karty umieszczane są nad kartami lokacji. Następnie każdy gracz umieszcza 5 pionków na swojej karcie poddanych. Gracz, który posiada kartę poddanych z rycerzem zostaje pierwszym graczem.



**2B** Twoi poddani są reprezentowani przez pionki. Resztę pionków należy odłożyć w łatwo dostępne miejsce jako rezerwę.



**1A+1B**

**3** W grze Majestat twoje bogactwo jest liczone przy pomocy żetonów:



16 monet z brązu o nominale 1



20 monet ze srebra o nominale 2



24 monety ze złota o nominale 10



6 monet z cennego kruszca o nominale 50



4 klejnoty (sztylet, puchar, pierścień oraz tiara) o wartości 100

Umieść te żetony w łatwo dostępnym miejscu jako rezerwę.

**4**

**4**

W grze 4-osobowej odrzuć 7 kart z zielonej talii.

**3**

W grze 3-osobowej odrzuć 19 kart z zielonej talii.

**2**

W grze 2-osobowej odrzuć 27 kart z zielonej talii. Praktycznie oznacza to, że możesz wyłożyć 6 kart postaci z zielonej talii, a pozostałe karty z tej talii umieścić w pudełku.

## PRZEBIEG GRY

W grze **Majestat: Królewska Korona** kontrolujesz własne królestwo, składające się z ośmiu różnych kart lokacji. Ty i twoi rywale walcycie o lojalność podwładnych, którzy pomogą ci zwyciężyć.



Gracz, który posiada kartę poddanych z rycerzem zostaje pierwszym graczem.

Podczas swojej tury **musisz zabrać** jedną z wyłożonych kart postaci i umieścić ją pod pasującą kartą lokacji. W ten sposób dana lokacja zostaje aktywowana, co może spowodować, że zyskasz monety albo pionki, zaatakujesz pozostałych graczy lub spowodujesz, że inni gracze otrzymają monety. Po wykonaniu akcji z lokacji następuje tura kolejnego gracza (zgodnie z ruchem wskazówek zegara), który również zabiera jedną z wyłożonych kart postaci i aktywuje odpowiadającą jej lokację.

Kiedy zdobywasz monety podczas aktywacji lokacji weź odpowiednią liczbę monet z rezerwy. Jeśli tracisz monety, odłóż je spowrotem do rezerwy. W dowolnym momencie gry możesz wymienić posiadane monety na monety z rezerwy o takiej samej łącznej wartości.

Gra kończy się w momencie, kiedy każdy z graczy będzie miał dokładnie **12 kart postaci w swoim królestwie**. Następuje wtedy końcowa punktacja, a najbogatszy gracz wygrywa grę!

## TWOJA TURA

### Dobranie karty

W swojej turze musisz dobrać jedną z wyłożonych kart postaci. Karta znajdująca się najdalej od talii kart postaci (oznaczona na rysunku numerem 1) jest pierwszą kartą w kolejce, natomiast karta znajdująca się najbliższej talii kart postaci (oznaczona na rysunku numerem 6) jest ostatnią kartą w kolejce.

Dobranie pierwszej karty z kolejki jest darmowe, jeżeli jednak chcesz dobrać dalszą kartę, musisz położyć pionek na każdej karcie poprzedzającej tę wybraną przez siebie.



Nie możesz dobrać karty, jeżeli nie masz na tyle pionków, żeby położyć je na wszystkich poprzedzających kartach. Po dobraniu karty postaci przesun pozostałe karty w lewo, w kierunku pierwszej karty w kolejce. Następnie dołóż wierzchnią kartę z talii postaci, aby uzupełnić kolejkę. Przy przesuwaniu kart pamiętaj, że pionki znajdujące się na nich są przesuwane razem z nimi.



Chcesz dobrać Szlachciankę, więc musisz położyć pionek na Czarownicy oraz na Młynarce i dopiero wtedy zabrać Szlachciankę.



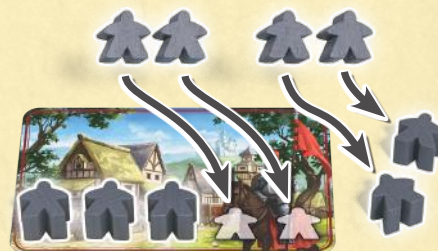
Położone pionki zostają na kartach.



Kiedy dobierasz kartę z położonymi na niej pionkami, otrzymujesz zarówno kartę, jak i pionki.

### Zdobycie pionków

Pionki możesz zdobyć, zabierając kartę, na której są już położone pionki lub rozpatrując umiejętność niektórych lokacji. Kiedy zdobywasz pionki, umieszczasz je na swojej karcie podanych. Jeżeli po wypełnieniu wszystkich wolnych miejsc na karcie podwładnych pozostały ci pionki, umieść je obok karty podwładnych, zostaną tam aż do końca twojej tury.



### Umieszczenie postaci

Po zabraniu karty postaci z kolejki, umieść ją przy odpowiadającej jej lokacji. Każda karta postaci posiada symbol w prawym górnym rogu. Pokazuje on, do której lokacji przyporządkowana jest dana postać oraz jest używany jako odnośnik do umiejętności niektórych lokacji.

Po umieszczeniu karty postaci w odpowiadającej jej lokacji, aktywujesz tę lokację oraz jej umiejętność.



Lokacje nie mają limitu kart postaci, które można przy nich umieścić.

W taki sposób należy ułożyć karty lokacji oraz karty postaci:



### Podwójne karty postaci

Część kart postaci jest podwójna - widnieją na nich dwie postacie, każda na połowce karty. Kiedy dobierzesz taką kartę, musisz wybrać, którą postacią chcesz zagrać, a następnie umieścić ją przy odpowiedniej lokacji tak, żeby wizerunek zagranej postaci znajdował się na górze karty.



### Umiejętności lokacji

Po umieszczeniu karty postaci przy odpowiadającej jej lokacji aktywuje się umiejętność danej lokacji. Umiejętność lokacji zazwyczaj dostarcza monety i/lub pionki, zależnie od tego jakie postaci znajdują się obecnie w twoim królestwie. Niektóre lokacje mają specjalne umiejętności zapisane na karcie (na drewnianym znaku) - są one wytłumaczone na kolejnej stronie. Dokładne wyjaśnienie umiejętności każdej lokacji znajduje się na karcie podsumowania zasad.

Kładziesz Młynarkę i otrzymujesz 2 monety.

W następnej rundzie kładziesz kolejną Młynarkę i otrzymujesz 4 monety (po 2 za każdą młynarkę).

W trzeciej rundzie kładziesz Czarownicę. Aktywuje się umiejętność lokacji ze znaku „Wylecz wierzchnią kartę” (o niej więcej na kolejnych stronach), a następnie, ponieważ posiadasz 2 Młynarki oraz Czarownicę, otrzymujesz 6 monet.

### Koniec tury

Po rozpatrzeniu umiejętności lokacji twoja tura się kończy. Jeżeli obok twojej karty poddanych znajdują się pionki, zwróć je do rezerwy i za każdy zwrócony pionek otrzymaj 1 monetę.

Na końcu tury obok twojej karty poddanych leżą dwa pionki. Odłóż je do rezerwy, za co dostaniesz 2 monety.

# UMIEJĘTNOŚCI

Cztery karty lokacji posiadają specjalną umiejętność opisaną na drewnianym znaku. Podczas aktywacji jednej z takich lokacji jej umiejętności są rozpatrywane od góry do dołu (oznacza to, że najpierw zostanie użyta specjalna umiejętność, a dopiero później kolejne).

## 1. Obrona

Jeżeli posiadasz Straż w Strażnicy, możesz bronić się przed atakiem ze strony innych graczy.

Verteidigung

## 2. Atak

Kiedy umieścisz Rycerza w Koszarach, natychmiast **atakujesz każdego gracza z osobna**. Jeżeli przeciwnik posiada taką samą lub większą liczbę Straży niż ty Rycerzy, twój atak się nie powiodł i nic się nie dzieje. Jeżeli jednak przeciwnik posiada mniejszą liczbę Straży niż ty Rycerzy, twój atak się udał. Przeciwnik musi przenieść kartę postaci ze swojego królestwa, która znajduje się najbardziej po lewej stronie do Szpitala. Ta karta postaci jest umieszczana przy Szpitalu, rewerssem ku górze, na innych kartach, które już się tam znajdują.

Angriff

Podczas ataku tylko jedna karta postaci może być przeniesiona do Szpitala. Umiejętności lokacji nie uwzględniają postaci znajdujących się w Szpitalu.



Broniący się gracz posiada dwóch Strażników, a atakujący gracz jednego Rycerza. Atak się nie udał.



Broniący się gracz posiada dwóch Strażników, a atakujący gracz trzech Rycerzy. Atak się udał.



Zostates zaatakowany, więc jedna z twoich Młynarek zostaje przeniesiona do Szpitala. Dopóki się tam znajduje nie jest liczona przy rozpatrywaniu umiejętności odnoszących się do młynarzy.

## 3. Wylecz wierzchnią kartę

Kiedy umieścisz czarownicę w Chatce czarownicy, przenosisz wierzchnią kartę postaci znajdującą się przy Szpitalu do odpowiadającej jej lokacji. Nie powoduje to aktywacji tej lokacji. Jeżeli wyleczyłeś podzieloną kartę postaci, możesz wybrać, która postać ma wrócić do twojego królestwa. Ponieważ leczenie jest rozpatrywane jako pierwsze, wyleczona postać może być wliczana przy rozpatrywaniu pozostałych umiejętności Chatki czarownicy.

Heile die oberste Karte



Umieściłeś Czarownicę w jej chatce. Leczysz wierzchnią kartę, którą jest Młynarka. Przenosisz ją ze Szpitala na Młyn (nie aktywuje to umiejętności Młynu).



Masz teraz dwie Młynarki oraz dwie Czarownice, co daje ci łącznie 8 monet.

## 4. Koniec gry

Umiejętność Szpitala brana jest pod uwagę wyłącznie podczas punktacji końcowej. Nie tracisz żadnych monet, gdy umieszczasz postać w Szpitalu.

Spielende

## PUNKTACJA KOŃCOWA

Kiedy wszyscy gracze będą mieć dokładnie 12 postaci w swoim królestwie, gra dobiega końca i zaczyna się punktacja końcowa. Każdy z graczy wykonuje poniższe kroki:

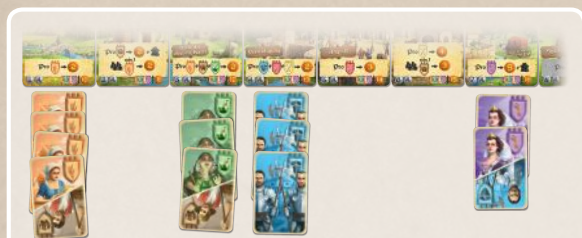
### 1. Szpital

Za każdą postać w swoim Szpitalu tracisz 1 monetę. Następnie odłóż karty postaci ze szpitala do pudełka, nie są one już częścią twojego królestwa.

### 2. Różnorodność

Policz ile z twoich lokacji posiada przy sobie przynajmniej jedną kartę postaci. Zdobywasz liczbę monet równą liczbie tych lokacji podniesionej do kwadratu.

Każda karta lokacji posiada pełen zestaw symboli w prawym dolnym rogu, służący jako przypomnienie o tym kroku.



### 3. Większość w lokacji

W prawym dolnym rogu każdej karty lokacji narysowana jest moneta, pokazująca wartość danej lokacji.

Każdy gracz liczy ile Młynarek ma pod swoim młynem. Gracz, który ma ich najwięcej ze wszystkich, zdobywa monety w liczbie równej monety w prawym dolnym rogu Młyna. Powtórzcie ten proces dla każdej lokacji, z wyjątkiem Szpitala. W przypadku remisu każdy remisujący zdobywa monety w liczbie równej wartości danej lokacji.



Wartość Młyna wynosi 10. Posiadasz najwięcej Młynarzy, więc zdobywasz 10 monet.



Wartość Browaru wynosi 11. Posiadasz najwięcej Piwowarów, więc zdobywasz 11 monet.

### Zdobądź koronę

Wszyscy gracze porównują liczbę swoich monet i gracz, który posiada ich najwięcej, zostaje zwycięzcą. W przypadku remisu, remisujący gracze sprawdzają, kto ma więcej pionków na swojej karcie poddanych, aby wyłonić zwycięzcę. Jeżeli gracze wciąż remisują, dzielą się zwycięstwem.

## PODSUMOWANIE

1. Weź jedną z wyłożonych kart postaci i umieść ją pod pasującą lokacją w swoim królestwie.
2. Rozpatrz umiejętność lokacji, uwzględniając wszelkie specjalne umiejętności.
3. Gra toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara, dookoła stołu.
4. Gracze powtarzają kroki 1, 2 oraz 3 do momentu, w którym każdy będzie miał dokładnie 12 postaci w swoim królestwie.
5. Przeprowadźcie punktację końcową. Gracz z największą liczbą monet wygrywa!

## STRONA B I WIĘCEJ

### Strona B

Kiedy zagrasz już z kartami lokacji na stronie A, jesteś gotów na wypróbowanie strony B. Aby to zrobić w trakcie przygotowywania gry odwróć karty lokacji, aby strona B była odsłonięta. Po stronie B lokacje są bardziej ryzykowne, ale oferują większe nagrody, więc musisz ostrożnie podejmować decyzje. Podobnie jak przy grze na stronie A, upewnijcie się, że każdy z graczy ma karty odwrócone na tę samą stronę.

### Wymieszanie stron A i B

Jest możliwe, aby zagrać z częścią lokacji na stronie A i częścią na stronie B. Grając w ten sposób wszyscy gracze muszą mieć identyczne królestwa.

### Dostosowanie talii postaci

Dla jeszcze większej różnorodności możesz połączyć karty postaci. Aby to zrobić podczas kroku 4. przygotowania gry potasuj razem karty zielone i czerwone. Nie odkładaj żadnej zielonej karty.



## Podziękowania

### Od autora gry:

Zaprojektowany w 2014 roku Majestat: Królewska Korona przeszedł przez długi proces produkcyjny i chciałbym podziękować każdemu kto pomagał mi w tym okresie. Specjalne podziękowania kieruję dla Sébastiena Pauchon, za jego dobrą radę o pozbyciu się planszy z pierwotnej wersji gry, dla Gaetana Beaujannot za jego bezustanne wsparcie aż do samego końca produkcji oraz dla całego zespołu Hans im Glück za ich ciężką pracę i wiarę w moją grę.

### Od Hans im Glück:

Najgłębsze ukłony dla Gaetana Beaujannot (z Forgenext) i Marca André za powierzenie nam ich wspaniałej gry. To była niezwykła przyjemność pracować z nimi i nie możemy doczekać się kolejnej okazji do tego! Chcemy również podziękować naszym pilnym testerom, promotorom, korektorom i partnerom, którzy pracowali z nami przy tym projekcie. Bez waszych opinii (tych przemyślanych i tych spontanicznych) ta gra nigdy nie znalazła by się w miejscu w jakim jest dzisiaj.



© 2017 Hans im Glück Verlags-GmbH

Hans im Glück Verlag  
Birnauer Str. 15, 80809 München  
www.hans-im-glueck.de  
info@hans-im-glueck.de

## Twórcy

**Autor gry:** Marc André

**Opracowanie gry:** Zespół Hans im Glück

**Ilustracje:** Anne Heidsieck

**Skład:** Andreas Resch

## Edycja polska:

**Tłumaczenie:** Piotr Cebulak, Paweł Dabrowski

**Skład:** Piotr Cebulak

**Redakcja:** Jacek Lendzioszek

**Korekta:** Zespół Bard

**Wydawca w Polsce:**



Bard Centrum Gier  
ul. Batorego 20/17  
31-135 Kraków  
www.wydawnictwo.bard.pl  
wydawnictwo@bard.pl