



# PALADYNI

## ZACHODNIEGO KRÓLESTWA

PROJEKT GRY – SHEM PHILLIPS ORAZ S J MACDONALD

ILUSTRACJE – MIHAJLO DIMITRIEVSKI

PROJEKT I UKŁAD GRAFICZNY – SHEM PHILLIPS

SKŁAD – MACIEJ MUTWIL

EDYCJA POLSKA – ZESPÓŁ PORTAL GAMES

*Ta gra jest produktem wysokiej jakości. Została skompletowana z wielką starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj o tym nasz Dział Obsługi Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie: <https://portalgames.pl/pl/reklamacje/>*

## WPROWADZENIE

Akcja *Paladynów Zachodniego Królestwa* rozgrywa się w burzliwym okresie historii państwa zachodniofrankijskiego, około 900 r. n.e. Pomimo ostatnich wysiłków nad rozwojem waszego miasta, okolicznym siedliskom wciąż grozi atak ze strony agresywnych najeźdźców. Saraceni przenikają przez granice, Wikingowie rabują dobytek i trzodę, nawet Bizantyjczycy pokazują swoje mroczne oblicze. Jako przedstawiciele szlachetnych rodów będziecie musieli nakłonić mieszczan do obrony granic, zbudować fortyfikacje i dokończyć chrystianizację całego kraju. Na szczęście nie jesteście sami. W swej wielkiej mądrości, Król wysłał swoich najlepszych rycerzy, by pomogli wam w waszych staraniach. Szukajcie zatem konie i ostrzcie miecze. Paladyni nadchodzą.

## CEL GRY

W *Paladynach Zachodniego Królestwa* celem każdego gracza jest posiadanie jak największej liczby punktów zwycięstwa (PZ) na koniec gry. Punkty zdobywa się, budując Posterunki i Fortyfikacje, wspierając działalność misyjną Mnichów i walcząc z Najeźdźcami. W każdej Rundzie gracze z pomocą wybranego Paladyna i grupki Robotników będą wykonywać różne zadania. W trakcie gry gracze będą stopniowo zwiększać swoją Wiarę, Siłę i Wpływy, które nie tylko przyczynią się do ostatecznego wyniku, ale też dodadzą doniosłości ich akcjom. Gra kończy się po rozegraniu siódmej Rundy.

## KOMPONENTY



# KOMPONENTY



48 kart Paladynów



32 karty Mieszczan



36 kart Najeźdźców



10 kart Królewskich Łask (Zielona Pieczęć)  
6 kart Królewskich Dekretów (Czerwona Pieczęć)



24 karty Długów



24 karty Podejrzeń



24 karty Karczmy



24 karty Murów



17 kart Schematów  
(dla Gry jednoosobowej)



50 Srebrników



40 sztuk Zapasów



1 znacznik Pierwszego Gracza



1 znacznik Zasobów  
(dla Gry jednoosobowej)



4 plansze Graczy

*Rewers każdej planszy Gracza przedstawia planszę Gracza Wirtualnego*



2 części planszy Głównej

## PRZYGOTOWANIE DO ROZGRYWKI

Przed rozgrywką w *Paladynów Zachodniego Królestwa* przeprowadźcie następujące kroki:

1. Połączcie ze sobą 2 części planszy Głównej, aby utworzyć centralny obszar gry.

2. Przetasujcie wszystkie karty Mieszczan i połączcie je w zakrytym stosie po lewej stronie planszy Głównej. Dobierzcie 5 kart z wierzchu tego stosu i połączcie je odkryte powyżej lewej strony planszy Głównej, tworząc tor Mieszczan.

3. Przetasujcie wszystkie karty Murów i połączcie je w zakrytym stosie powyżej planszy Głównej.

4. Połóżcie odpowiednią liczbę Srebrników powyżej planszy Głównej (5 w rozgrywce dla 1-2 graczy, 7 dla 3 graczy, 8 dla 4 graczy), tworząc pulę Podatków.

5. Połóżcie wszystkie karty Długów powyżej prawej strony planszy Głównej, „niespłaconą” stroną ku górze, tworząc stos Długów.

6. Przetasujcie wszystkie karty Podejrzeń i połączcie je w zakrytym stosie po prawej stronie stosu Długów.



9. Przetasujcie wszystkie karty Karczmy i połączcie je w zakrytym stosie poniżej lewej strony planszy Głównej.

8. Przetasujcie wszystkie karty Królewskich Dekretów i losowo połączcie 3 z nich zakryte na trzech pierwszych od lewej polach planszy Głównej. Przetasujcie również karty Królewskich Łask i losowo połączcie 5 z nich zakrytych na pięciu kolejnych polach na prawo od kart Królewskich Dekretów. Odłóżcie wszystkie niewykorzystane karty Królewskich Dekretów i Królewskich Łask do pudełka, nie podglądając ich.

7. Przetasujcie wszystkie karty Najeźdźców i połączcie je w zakrytym stosie po prawej stronie planszy Głównej. Dobierzcie 6 kart z wierzchu tego stosu i połączcie je odkryte poniżej prawej strony planszy Głównej, tworząc tor Najeźdźców.

## PRZYGOTOWANIE DO ROZGRYWKI

10. Połóżcie wszystkie pozostałe Srebrniki, Zapasy i Robotników (*Parobków, Zwiadowców, Kupców, Wojowników, Kleryków i Złoczyńców*) obok planszy Głównej, tworząc pulę główną.

11. Każdy gracz bierze jedną planszę Gracza oraz następujące komponenty:



8 Warsztatów

7 Mnichów

7 Posterunków



3 znaczniki Atrybutów  
(po 1 z każdego koloru - należy  
je położyć w jednym stosie na  
polu oznaczonym „0”)



7 Dzbanów  
(od lewej do prawej,  
w kolejności rosnącej)

zestaw 12 kart Paladynów  
Każda plansza Gracza ma pasujący zestaw kart  
Paladynów. Zwróćcie uwagę na tło kart. Poza  
ilustracją tła, każdy zestaw kart Paladynów jest  
identyczny.



3 Srebrniki i 1 sztuka  
Zapaszów z puli głównej

12. Wszyscy gracze powinni przetasować swoje karty Paladynów i położyć je w zakrytym stosie obok swojej planszy Gracza.

13. Losowo wybierzcie gracza rozpoczynającego. Otrzymuje on znacznik Pierwszego Gracza.

14. W odwrotnej kolejności tur (zaczynając od gracza na prawo od Pierwszego Gracza i dalej odwrotnie do ruchu wskazówek zegara), każdy gracz musi dokonać Rekrutacji 1 Mieszczanina, wybierając spośród odkrytych kart z toru Mieszczan. Pozyskaną kartę Mieszczanina należy umieścić odkrytą obok swojej planszy Gracza. Zauważcie, że ta początkowa Rekrutacja nic graczy nie kosztuje. Kiedy wszyscy gracze zakończą Rekrutację, przesuniecie pozostałe karty Mieszczan w prawo, na puste pola. Następnie zapełnijcie puste pola toru Mieszczan, odkrywając odpowiednią liczbę kart z wierzchu stosu kart Mieszczan.

Uwaga: Niektórzy spośród rekrutowanych Mieszczan (podczas przygotowania i w trakcie gry) dają graczom natychmiastowe nagrody . Są one przedstawione po lewej stronie kart Mieszczan.

Przykład: Jeśli gracz Zrekrutował widoczną obok Architekta, natychmiast zdobywa 1 sztukę Zapasów.



## ROZGRYWKA

Rozgrywka w *Paladynów Zachodniego Królestwa* toczy się przez 7 Rund.

W każdej Rundzie gracze wybierają 1 Paladyna, który będzie ich wspierał oraz 6 nowych Robotników. W kolejności tur, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, gracze wykonują w swojej turze pojedynczą akcję. Kontynuują, wykonując po jednej akcji, dopóki wszyscy nie spasują.

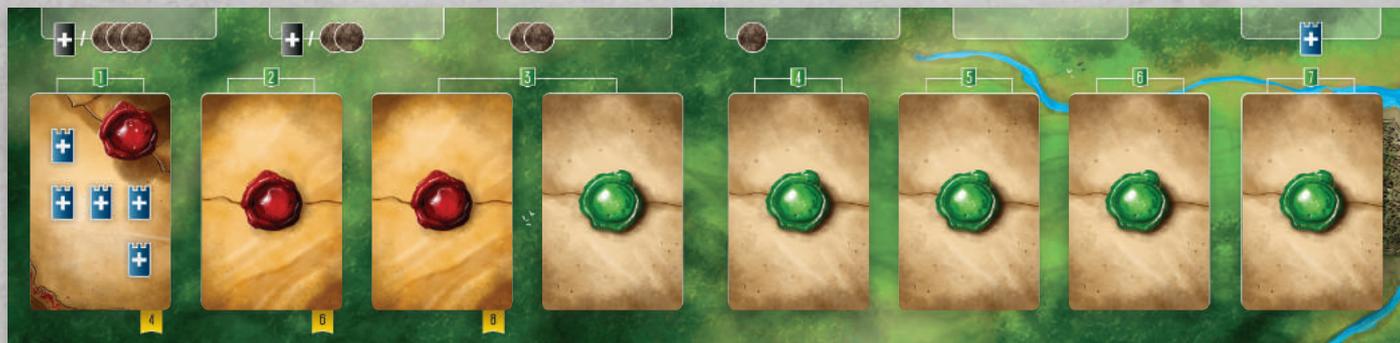
Kiedy wszyscy gracze spasują, przed rozpoczęciem kolejnej Rundy, następuje szybkie odświeżenie planszy Głównej, wprowadzające do gry nowych Mieszczan i Najeźdźców.

## STRUKTURA RUNDY

Każda z 7 Rund przebiega zawsze według takiego samego schematu:

1. **Znacznik Pierwszego Gracza** należy przekazać następnemu graczowi, zgodnie z ruchem wskazówek zegara (*zignorujcie ten krok w pierwszej Rundzie*).
2. Odkryjcie kartę **Królewskiego Dekretu** i/lub kartę **Królewskiej Łaski** dla danej Rundy. Zwróćcie uwagę na numer Rundy widoczny w zielonej tarczy nad polem każdej karty. W pierwszych dwóch Rundach odkrywana jest 1 karta Królewskiego Dekretu. W trzeciej Rundzie odkrywana jest 1 karta Królewskiego Dekretu i 1 karta Królewskiej Łaski. Od czwartej do siódmej Rundy odkrywana jest tylko 1 karta Królewskiej Łaski.

*Przykład: W pierwszej Rundzie została odkryta pierwsza karta Królewskiego Dekretu, z ikonami przedstawiającymi 5 Murów.*



### Królewskie Dekrety

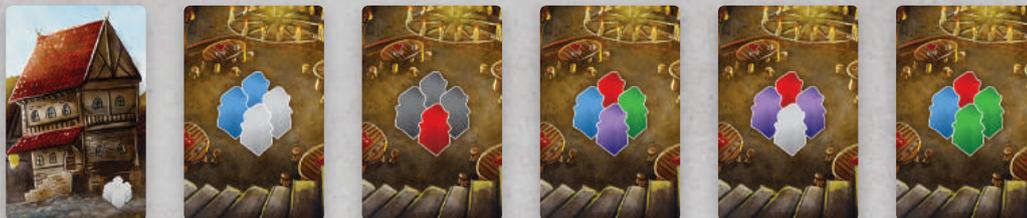
Oferują wszystkim graczom możliwość zdobycia dodatkowych punktów. Zwróćcie uwagę na flagi punktacji widoczne pod polami na karty Królewskich Dekretów. Spełnienie warunków pierwszego Królewskiego Dekretu (*w tym wypadku: budowa 5 Murów*) da graczom dodatkowe 4 PZ. Drugi Dekret pozwoli zdobyć 6 PZ, a trzeci 8 PZ. Te dodatkowe Punkty Zwycięstwa są przyznawane pod koniec gry wszystkim graczom, którzy spełniają odpowiednie warunki.

### Królewskie Łaski

Po odkryciu, co Rundę oferują graczom możliwość wykonania na nich nowych akcji. Z każdej Królewskiej Łaski można skorzystać tylko raz na Rundę (*nie może ona być wyczyszczona przy użyciu akcji Modlitwy - wyjaśnione później*).

3. Ze stosu **kart Karczmy** odkryjcie liczbę kart równą liczbie graczy plus 1.

*Przykład: W grze czteroosobowej odkrywanych jest 5 kart Karczmy.*



4. Każdy z graczy dobiera **3 karty Paladynów** z wierzchu swojego stosu kart Paladynów, a następnie:

- Wybiera jednego Paladyna na obecną Rundę, kładąc jego kartę zakrytą na polu w lewym dolnym rogu swojej planszy Gracza.
- Wybiera kolejnego Paladyna, którego kartę umieszcza zakrytą na wierzchu swojego stosu kart Paladynów (*dobierze jego kartę w następnej Rundzie*).
- Ostatnią kartę Paladyna umieszcza zakrytą na spodzie stosu kart Paladynów.

2 Robotników otrzymywanych w tej Rundzie

Tymczasowy wzrost Atrybutu w tej Rundzie

Imię Paladyna

Specjalna umiejętność na tę Rundę



Wybór Paladyna na daną Rundę (*podobnie jak wybór kart Paladynów do odłożenia na wierzch i na spód stosu*) jest kluczową decyzją, którą gracze podejmują na początku każdej Rundy.

Każdy Paladyn, po jego wybraniu na obecną Rundę, natychmiast daje graczowi 2 nowych Robotników. Przyznaje również tymczasowy wzrost jednego lub więcej atrybutu oraz specjalną umiejętność na daną Rundę.

*Przykład: Engelier daje 1 Wojownika (czerwony) i 1 Zwiadowcę (zielony). Podnosi Siłę o 3 i Wiarę o 1. Daje również 2 Srebrniki za każdym razem, gdy atakuje Najeźdźcę w tej Rundzie.*

## STRUKTURA RUNDY

5. Zaczynając od Pierwszego Gracza w tej Rundzie, i dalej zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy Gracz odkrywa swojego Paladyna i dobiera z puli **2 Robotników** przedstawionych na jego karcie. Następnie wybiera jedną z dostępnych kart Karczmy i dobiera pokazanych na niej **4 Robotników**.

*Wskazówka: Po wybraniu karty Karczmy, gracz powinien obrócić ją o 90 stopni lub odwrócić awerssem do dołu, aby reszta graczy wiedziała, że nie jest ona już dostępna. Zauważcie, że w każdej Rundzie jedna z kart Karczmy nie zostanie wybrana.*

Robotnicy dobrani z kart Paladynów i kart Karczmy powinni być umieszczeni poniżej plansz Graczy. Kiedy wszyscy gracze odkryją swoich Paladynów na daną Rundę, dobiorą ich Robotników, wraz z 4 Robotnikami z dostępnej karty Karczmy, gra toczy się dalej.

6. Zaczynając od Pierwszego Gracza w tej Rundzie, i dalej zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy gracz musi **wykonać akcję albo spasować**. Trwa to dopóki wszyscy gracze nie spasują. Działanie każdej akcji zostanie dokładnie wyjaśnione na kolejnych stronach.

7. Kiedy wszyscy gracze spasują (*patrz strona 24*), plansza Główna musi być odświeżona w następujących krokach:

- Jeśli na torze Mieszczan, na pierwszym polu po prawej, wciąż znajduje się karta Mieszczanina, odrzućcie ją, a następnie przesuniecie wszystkie pozostałe karty Mieszczan (*jeśli są*) w prawo, zapełniając puste miejsca. Następnie **odkryjcie tyle nowych karty Mieszczan** z wierzchu stosu kart Mieszczan, ile pozostało pustych pól na torze. Jeśli stos kart Mieszczan się wyczerpie, nie tasujcie kart odrzuconych. Liczba tych kart jest celowo ograniczona.
- Jeśli na torze Najeźdźców, na pierwszym polu po lewej, wciąż znajduje się karta Najeźdźcy, odrzućcie ją, a następnie przesuniecie wszystkie pozostałe karty Najeźdźców (*jeśli są*) w lewo, zapełniając puste miejsca. Następnie **odkryjcie tyle nowych kart Najeźdźców** z wierzchu stosu kart Najeźdźców, ile pozostało pustych pól na torze. Jeśli stos kart Najeźdźców się wyczerpie, nie tasujcie kart odrzuconych. Liczba tych kart jest celowo ograniczona.
- Usuniecie wszystkie **karty Karczmy** dla tej rundy, kładąc je w odkrytym stosie kart odrzuconych po lewej stronie stosu kart Karczmy. Jeśli stos kart Karczmy się wyczerpie, przetasujcie karty odrzucone, aby utworzyć z nich nowy stos.
- Zwróćcie wszystkich Robotników umieszczonych na kartach Królewskich Łask do puli głównej (*począwszy od 3. Rundy*).

Przykład: Runda właśnie zakończyła się z następującym stanem planszy Głównej:



Wykonując czynności opisane na poprzedniej stronie, karta Mieszczanina znajdująca się najbardziej po prawej (Komornik), musi być odrzucona. Następnie przesunąć dwie pozostałe karty Mieszczan (Giermka i Ochroniarz) w prawo tak, aby Ochroniarz zajął miejsce Komornika. Odkryć 3 nowe karty Mieszczan ze stosu kart Mieszczan, aby uzupełnić 3 puste pola na lewo od Giermka.

Żadna z kart Najeźdźców nie zajmuje pierwszego pola po lewej, więc żaden Najeźdźca nie jest odrzucany. Przesunąć pozostałe 4 karty Najeźdźców w lewo i odkryć 2 nowe karty Najeźdźców ze stosu Najeźdźców, aby uzupełnić puste pola na prawo od Najemnika.

Na koniec zbierzcie wszystkie 5 kart Karczmy i połączcie je odkryte na stosie kart odrzuconych na lewo od stosu kart Karczmy.



## WYKONYWANIE AKCJI – WPROWADZENIE

Tak jak wyjaśniono wcześniej, kiedy wszyscy gracze odkryją swoich Paladynów na daną Rundę i dobiorą Robotników, gracze zaczną wykonywać akcje. W kolejności tur, i dalej zgodnie z ruchem wskazówek zegara, gracze wykonują pojedynczą akcję w swojej turze. Kontynuujcie, wykonując po 1 akcji, aż wszyscy gracze spasują.

Gracze wykonują akcje umieszczając 1 lub więcej Robotników ze swojej puli na swojej planszy Gracza lub na którejkolwiek z odkrytych kart Królewskiej Łaski na planszy Głównej. Akcje po lewej stronie planszy Gracza skupiają się na rozwoju i zbieraniu zasobów. Akcje po prawej stronie planszy Gracza skupiają się na zdobywaniu punktów i zwiększaniu Atrybutów.

Wszystkie akcje po prawej stronie planszy Gracza wymagają określonego Atrybutu oraz są nagradzane innym Atrybutem. Zrozumienie tej zasady jest bardzo ważne w trakcie nauki gry przez nowych graczy. Wymagany Atrybut jest określony po lewej stronie nazwy każdej akcji, a nagroda, w postaci wzrostu wartości innego Atrybutu, przedstawiona jest po prawej.

*Przykład: Fortyfikacja wymaga Wpływów (niebieski), a nagradza Siłą (czerwony).*

Działanie każdej akcji będzie jeszcze szczegółowo wyjaśnione na kolejnych stronach. Warto jednak pamiętać o powyższej zasadzie, gdyż będziemy do niej często wracać.

Każda akcja wymaga również użycia pewnej liczby Robotników, a często również Robotników określonego rodzaju (*koloru*).

**Jest kilka zasad dotyczących umieszczania Robotników na kolorowych i przezroczystych polach:**

- Na przezroczystym polu może być umieszczony *dowolny* Robotnik.
- Na kolorowym polu można umieścić tylko Robotnika w tym samym kolorze.
- Złoczyńcy (*fioletowi*) mają uniwersalne zastosowanie i mogą być umieszczani zarówno na przezroczystych, jak i kolorowych polach akcji.

*Przykład: Fortyfikacja wymaga 1 Kupca (niebieski), 1 Robotnika dowolnego typu i 1 Zwiadowcy (zielony).*



**Uwaga:** Gracze mogą do siedmiu razy użyć akcji Misja, Fortyfikacja, Mobilizacja, Rozgrzeszenie lub Nawracanie (1 raz na Rundę). Nie ma jednak ograniczeń liczby użyć akcji Ataku.

## AKCJE NA PLANSZY GRACZA

### **Rozwój**

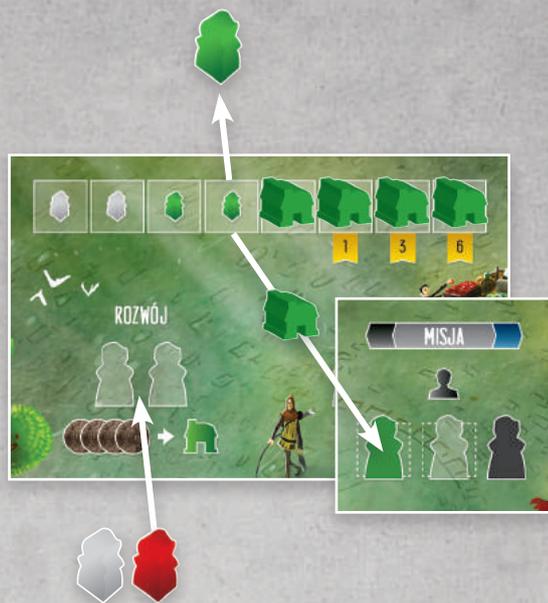
Akcja ta wymaga użycia dokładnie 2 Robotników dowolnego typu i kosztuje 4 Srebrniki. Po umieszczeniu 2 Robotników i zapłaceniu 4 Srebrników do puli głównej, gracze muszą przenieść z toru Rozwoju pierwszy od lewej Warsztat na jedno z pól akcji po prawej stronie swojej planszy.

Zwróćcie uwagę na białe wykropkowane ramki wokół 2 pól Robotników po lewej stronie tych akcji. To na tych polach gracze mogą umieszczać swoje Warsztaty, wykonując akcję Rozwoju. Umieszczenie Warsztatów na polach akcji pozwoli graczom na użycie mniejszej liczby Robotników do wykonania tych akcji w przyszłości. Na każdej z 6 akcji po prawej stronie planszy gracza można umieścić maksymalnie po 2 Warsztaty.

Dodatkowo, gracze otrzymują natychmiast Robotnika określonego typu, zgodnie z symbolem widocznym na tym polu toru Rozwoju, z którego właśnie przeniesiono Warsztat.

*Przykład: Ten gracz postanowił położyć 1 Parobka (biały) i 1 Wojownika (czerwony) na swoim polu akcji Rozwoju. Zapłacił 4 Srebrniki do puli głównej i umieścił Warsztat na lewym polu akcji Misja. Od teraz wysyłanie Mnichów na Misję będzie od niego wymagało użycia tylko 2 Robotników. Dodatkowo gracz natychmiast dobiera z puli Robotnika, w kolorze przedstawionym na polu odkrytym po przeniesieniu Warsztatu (w tym przypadku 1 Zwiadowcę).*

**Uwaga:** Gracze mogą umieścić Warsztat na polu, na którym aktualnie znajduje się Robotnik (umieszczony wcześniej w tej samej Rundzie). Wystarczy zwrócić Robotnika do puli głównej przed umieszczeniem na tym polu Warsztatu.



## Rekrutacja

Akcja ta wymaga użycia 1 lub 2 Robotników i może wymagać zapłacenia Srebrników. Koszt przedstawiony jest poniżej toru Mieszczan, pod kartami Mieszczan, których możemy Rekrutować. Opcjonalnie, dwie znajdujące się najbardziej na lewo karty Mieszczan na planszy Głównej mogą być Rekrutowane przez zaciągnięcie Długu, zamiast zapłacenia wskazanego kosztu w Srebrnikach. Zaciągając Dług, gracze powinni wziąć kartę ze stosu kart Długów i położyć ją obok swojej planszy, „niespłaconą” stroną do góry.

**Ważna zasada:** Jeśli gracz umieści tylko jednego Robotnika, w kolejnych turach tej samej Rundy nie może już na tym polu umieścić drugiego Robotnika. Musi w ramach pojedynczej akcji zdecydować o umieszczeniu albo jednego Robotnika, albo obu naraz.

 Gracze mogą użyć tylko 1 Robotnika, dowolnego typu, ale muszą umieścić go na lewym polu Robotnika. Umieszczenie 1 Robotnika pozwala na odrzucenie na stos kart odrzuconych dowolnej karty Mieszczanina, spośród wszystkich kart znajdujących się na torze Mieszczan. Pomyślcie o tym, jak o wysłaniu Mieszczanina do wykonania jakiegoś zlecenia. Wykonując tę akcję, gracze zwracają uwagę tylko na ikony widoczne w prawej górnej części każdej karty Mieszczanina. Pokazują one natychmiastowe nagrody, które gracz otrzyma za wykonanie tej akcji.

*Przykład: Zgodnie z poniższą ilustracją, odrzucenie Opata wymagałoby zapłacenia 2 Srebrników, a w nagrodę gracz natychmiast otrzymałby 1 Kleryka i 1 Parobka.*

 Umieszczenie 2 Robotników (jeden z nich musi być Wojownikiem) pozwala graczom Rekrutować kartę Mieszczanina do swojej drużyny. Wykonując tę akcję, gracze zwracają uwagę tylko na ikony widoczne w dolnej części każdej z kart Mieszczan. Pokazują one zdolność, którą dany Mieszczanin zapewnia do końca gry, a niekiedy także natychmiastowe nagrody. Wszystkie karty Mieszczan, Rekrutowanych w ten sposób, należy umieścić odkryte obok planszy Gracza.

*Przykład: Zgodnie z poniższą ilustracją, Rekrutacja Strażnika Bramy wymagałaby zapłacenia 3 Srebrników lub dobrania 1 Długu, a w nagrodę gracz natychmiast otrzymałby 1 Srebrnika. Po dołączeniu Strażnika do swojej drużyny, gracz otrzymywałby 1 dodatkowego Srebrnika za każdą wykonaną akcję Fortyfikacji.*



## Polowanie i Handel

Obie te akcje wymagają użycia 1 lub 2 Robotników. Gracze mogą użyć tylko 1 Robotnika, dowolnego typu, ale muszą umieścić go na lewym polu Robotnika. Pozwala to graczom na otrzymanie 1 przedstawionego zasobu z puli głównej (*Zapasów za Polowanie i Srebrników za Handel*). Umieszczając 2 Robotników, jednego dowolnego i drugiego wymaganego typu (*Zwiadowcę do Polowania i Kupca do Handlu*), gracze otrzymują łącznie 3 przedstawione zasoby z puli głównej.

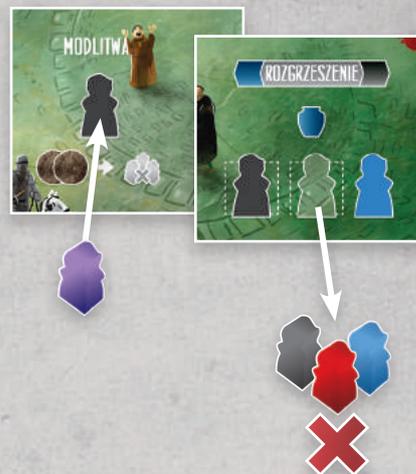


**Ważna zasada:** Jeśli gracz umieści tylko jednego Robotnika, w kolejnych turach tej samej Rundy nie może już na tym polu umieścić drugiego Robotnika. Musi w ramach pojedynczej akcji zdecydować o umieszczeniu albo jednego Robotnika, albo obu naraz.

## Modlitwa

Akcja ta wymaga użycia 1 Kleryka (*czarny*) i zapłacenia 2 Srebrników. Po umieszczeniu Kleryka i zapłaceniu 2 Srebrników do puli głównej, gracze mogą natychmiast usunąć wszystkich Robotników z jednej akcji na swojej planszy i zwrócić ich do puli głównej. Celem akcji Modlitwy jest usunięcie Robotników z akcji, aby móc wykonać ją ponownie w tej samej Rundzie.

*Przykład:* Gracz zdecydował się umieścić 1 Złoczyńcę (którego, jak pamiętamy, można umieścić na dowolnym polu) i zapłacić 2 Srebrniki, aby wykonać akcję Modlitwy. Wybrał tę akcję, aby usunąć wszystkich Robotników ze swojej akcji Rozgrzeszenia, zwracając ich do puli głównej.



## Konspiracja

Akcja ta wymaga użycia 1 Robotnika, dowolnego typu, a w jej efekcie gracz natychmiast otrzymuje 1 Złoczyńcę (*fioletowy*). **Za każdym razem, gdy gracz otrzymuje Złoczyńcę, musi dobrać również 1 kartę Podejrzenia.** Działanie Podejrzeń zostanie dokładnie wyjaśnione na stronie 22.

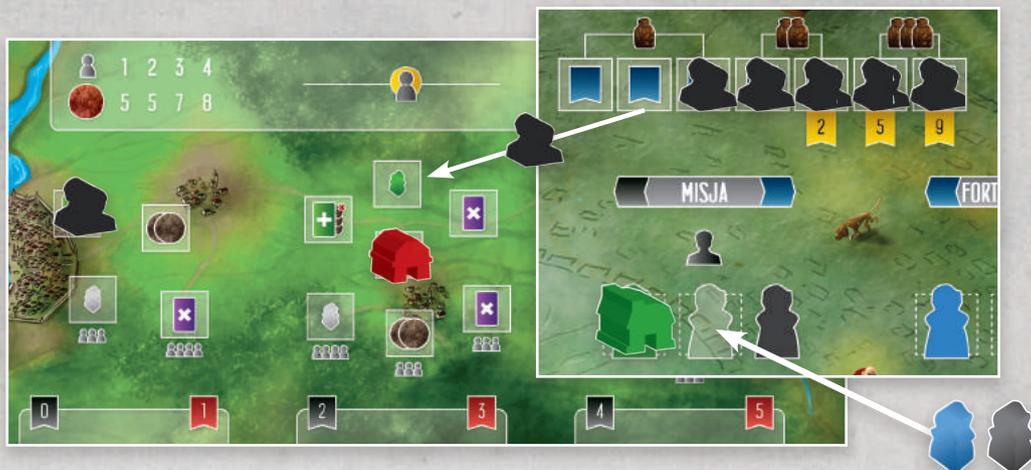
## AKCJE NA PLANSZY GRACZA

### Misja

Akcja ta wymaga użycia 3 Robotników (1 Zwiadowcy, 1 Robotnika dowolnego typu i 1 Kleryka) oraz rosnącej liczby Zapasów. Liczba wymaganych Zapasów pokazana jest nad każdym Mnichem na planszy Gracza. Wysłanie na Misję pierwszych 3 Mnichów wymaga odrzucenia do puli głównej 1 sztuki Zapasów. Kolejni dwaj Mnisi wymagają odrzucenia 2 sztuk Zapasów, a ostatni dwaj 3 sztuk Zapasów. Gracze nie mogą wybierać Mnichów w dowolnej kolejności, lecz zawsze muszą wysłać na Misję pierwszego po lewej dostępnego Mnicha.

Wykonując tę akcję, gracze używają Atrybutu Wiary, aby umieścić swoich Mnichów na planszy Głównej. Atrybut Wiary każdego gracza określa, gdzie mogą wysłać swoich Mnichów na Misję. Ograniczenie to jest określone flagami Wiary (czarne) widocznymi na dole prawej strony planszy Głównej. Od lewej do prawej, każdy region (obszary bezpośrednio powyżej kart Najeźdźców) wymaga rosnącej wartości Atrybutu Wiary (pierwszy region nie wymaga Wiary, drugi wymaga wartości 2 lub więcej Wiary, trzeci 4 lub więcej Wiary, itd.). Dodatkowo, aby móc wysłać Mnicha na Misję do wybranego regionu, musi być w nim dostępne miejsce (niezawierające Mnicha lub Posterunku), na którym można by było go umieścić. Są to kwadratowe pola na Planszy Głównej, oferujące różne natychmiastowe nagrody. Zauważcie, że niektóre pola są dostępne tylko podczas rozgrywki w większą liczbę graczy.

Przykład: Zgodnie z poniższą ilustracją, gracz zdecydował się wysłać Mnicha na Misję. Wcześniej Rozwinął on swoją akcję Misji, więc potrzebuje tylko 2 Robotników. Umieścił 2 Robotników i zapłacił 1 sztukę Zapasów do puli głównej. Ma łącznie 3 Wiary (2 z toru Atrybutów i 1 ze swojego Paladyna), zdecydował się więc wysłać swojego Mnicha na Misję do drugiego regionu na planszy Głównej, natychmiast zdobywając 1 Zwiadowcę (zielony) z puli głównej. Na opuszczonym przez Mnicha polu znajduje się ikona flagi Wpływów, zdobywa więc także 1 Wpływ i natychmiast przesuwa swój znacznik Wpływów o jedno pole w górę na torze Atrybutów.



## Fortyfikacja

Akcja ta wymaga użycia 3 Robotników (1 Kupca, 1 Robotnika dowolnego typu i 1 Zwiadowcy) oraz rosnącej liczby Zapasów. Liczba wymaganych Zapasów pokazana jest na górze plansz Graczy, poniżej pól na karty Muru. Pierwsze 3 Mury wymagają odrzucenia do puli głównej 1 sztuki Zapasów. Kolejne dwa wymagają 2 sztuk Zapasów, a ostatnie dwa 3 sztuk Zapasów. Gracze nie mogą zapełniać pól Muru w dowolnej kolejności, lecz zawsze muszą umieszczać Mury na pierwszym pustym polu po lewej.

Wykonując tę akcję, gracze używają swojego Atrybutu Wpływów, aby umieścić karty Murów na odpowiednich polach. Ograniczenie to jest określone flagami Wpływów (niebieskie) widocznymi na górze plansz Graczy (pierwszy Mur nie wymaga Wpływów, drugi wymaga wartości 1 lub więcej Wpływów, trzeci wymaga 3 lub więcej Wpływów, itd.). Fortyfikując miasto Murami, gracze dobierają wierzchnią kartę Murów ze stosu kart Murów i kładą ją odkrytą na górze swojej planszy Gracza. Każda karta Muru pokazuje zestaw natychmiastowych nagród. Zauważcie, że zawsze oferują one wzrost wartości Atrybutu Siły przynajmniej o 1.



Przykład: Zgodnie z powyższą ilustracją, gracz zdecydował się wybudować swój czwarty Mur. Z przykładowo na poprzedniej stronie wiemy, że ma on 5 Wpływów (po zdobyciu jeszcze 1 za akcję Misji i uwzględnieniu 3 ze swojego Paladyna). Umieścił 3 wymaganych Robotników na polach akcji Fortyfikacji, ale dzięki jego Paladynowi (Anséis), akcja ta nie kosztowała go żadnych Zapasów. Dobrał kartę z wierzchu stosu kart Murów i położył ją na pierwszym po lewej pustym polu na górze swojej planszy Gracza. Ta karta Muru dała mu natychmiast 1 Siłę (przesuwa więc swój znacznik Atrybutu Siły o jedno pole w górę na torze Atrybutów) oraz 2 Robotników z puli głównej (1 Parobka i 1 Wojownika). Jego kolejna akcja Fortyfikacji będzie teraz wymagała 7 Wpływów i 2 sztuk Zapasów.

# AKCJE NA PLANSZY GRACZA

## Mobilizacja

Akcja ta wymaga użycia 3 Robotników (1 Kupca, 1 Robotnika dowolnego typu i 1 Wojownika) oraz rosnącej liczby Zapasów. Liczba wymaganych Zapasów pokazana jest powyżej pól Posterunków na torze Mobilizacji. Umieszczenie na planszy Głównej pierwszych 3 Posterunków wymaga odrzucenia do puli głównej 1 sztuki Zapasów. Kolejne dwa wymagają 2 sztuk Zapasów, a ostatnie dwa 3 sztuk Zapasów. Gracze nie mogą wybierać Posterunków w dowolnej kolejności, lecz zawsze muszą Mobilizować pierwszy po lewej dostępny Posterunek.

Wykonując tę akcję, gracze używają swojego Atrybutu Siły, aby umieścić swoje Posterunki na planszy Głównej. Atrybut Siły każdego gracza określa, gdzie mogą Mobilizować swoje Posterunki. Ograniczenie to jest określone flagami Siły (czerwone) widocznymi na dole prawej strony planszy Głównej. Od lewej do prawej, każdy region (obszary bezpośrednio powyżej kart Najeźdźców) wymaga rosnącej wartości Atrybutu Siły (pierwszy region wymaga wartości 1 Siły, drugi wymaga wartości 3 lub więcej Siły, trzeci 5 lub więcej Siły, itd.). Dodatkowo, aby móc Mobilizować Posterunek w wybranym regionie, musi być w nim dostępne miejsce (niezawierające Mnicha lub Posterunku), na którym można by było go umieścić. Są to kwadratowe pola na Planszy Głównej, oferujące różne natychmiastowe nagrody. Zauważcie, że niektóre pola są dostępne tylko podczas rozgrywki w większą liczbę graczy.

Przykład: Zgodnie z poniższą ilustracją, gracz zdecydował się Mobilizować Posterunek. Umieścił 3 Robotników i zapłacił 1 sztukę Zapasów do puli głównej. Jako, że ma 5 Siły, zdecydował się więc Mobilizować Posterunek w trzecim regionie na planszy Głównej, natychmiast otrzymując akcję Modlitwy (usuwającą wszystkich Robotników z pól jednej z akcji na jego planszy Gracza). Na odkrytym właśnie polu na torze Mobilizacji znajduje się ikona flagi Wiary, zdobywa więc także 1 Wiarę i natychmiast przesuwa swój znacznik Wiary o jedno pole w górę na torze Atrybutów.





## AKCJE NA PLANSZY GRACZA

### Atak

Akcja ta wymaga użycia 3 Robotników (1 Zwiadowcy, 1 Robotnika dowolnego typu i 1 Wojownika). Może również wymagać zapłacenia Srebrników, ale nie jako koszt obowiązkowy. Zostanie to wyjaśnione poniżej.

Wykonując tę akcję, gracze używają swojego **Atrybutu Siły**, aby Atakować Najeźdźców. Atrybut Siły każdego gracza określa, których Najeźdźców będzie mógł Atakować. **Ograniczenie to jest określone flagami Siły (czerwone) widocznymi powyżej każdej karty Najeźdźcy na torze Najeźdźców.** Aby Zatakować danego Najeźdźcę, gracze muszą mieć Siłę równą lub większą od wartości widocznej powyżej jego karty. Gracze mogą także **dopłacić po 1 Srebrniku za każde brakujące 2 Siły**, aby móc wykonać Atak na dowolnego Najeźdźcę (innymi słowami, muszą odrzucić po 1 Srebrniku za każdą kartę znajdującą się na prawo od Najeźdźcy, którego aktualnie są w stanie Zatakować). Pomyślcie o tym, jak o najmowaniu lokalnych wojów do pomocy w walce. Wykonując tę akcję, gracze zwracają uwagę tylko na ikony widoczne w prawej górnej części każdej karty Najeźdźcy. Pokazują one natychmiastowe nagrody, które gracz otrzyma za wykonanie tej akcji. Zauważcie, że zawsze oferują one wzrost wartości Atrybutu Wpływów przynajmniej o 1. **Po Zatakowaniu Najeźdźcy i zdobyciu nagród, należy umieścić jego kartę zakrytą obok planszy Gracza.**

*Przykład: Zgodnie z poniższą ilustracją, gracz zdecydował się wykonać Atak na Najemnika, którego karta leży poniżej pola „7 Siły”. Obecna wartość Atrybutu Siły gracza to 5, płaci więc 1 Srebrnika do puli głównej za 2 Siły, której mu brakuje. Natychmiast zdobywa 1 Wpływów i przesuwą swój znacznik Wpływów o jedno pole w górę na torze Atrybutów. Zdobywa również 2 Parobków z puli głównej i kładzie zakrytą kartę Najemnika obok swojej planszy Gracza.*



## Nawracanie

Akcja ta wymaga użycia 3 Robotników (1 Wojownika, 1 Robotnika dowolnego typu i 1 Kleryka) oraz rosnącej liczby Srebrników. Liczba wymaganych Srebrników pokazana jest na dole plansz Graczy, powyżej pól na karty Nawróconych. Pierwsze Nawracanie jest darmowe, drugie Nawracanie wymaga zapłacenia do puli głównej 1 Srebrnika, kolejne trzy wymagają zapłacenia 2 Srebrników, a ostatnie dwa wymagają zapłacenia 3 Srebrników. Gracze muszą zawsze kłaść karty Nawróconych odkryte, poniżej swoich plansz, wypełniając puste miejsca od lewej do prawej.

Wykonując tę akcję, gracze używają **Atrybutu Wiary**, aby Nawracać Najeźdźców. Atrybut Wiary każdego gracza określa, których Najeźdźców mogą Nawracać. **Ograniczenie to jest określone flagami Wiary (czarne) widocznymi powyżej każdej karty Najeźdźcy na torze Najeźdźców.** Aby Nawrócić Najeźdźcę, gracze muszą mieć Wiarę równą lub większą od wartości widocznej powyżej jego karty. Wykonując tę akcję, gracze zwracają uwagę tylko na ikony widoczne w dolnej części każdej z kart Najeźdźców. Pokazują one premie, które gracz otrzyma na koniec gry oraz natychmiastową nagrodę w postaci wzrostu wartości Atrybutu Siły przynajmniej o 1. Po Nawróceniu Najeźdźcy i zdobyciu nagród, należy umieścić jego kartę odkrytą poniżej planszy Gracza (pamiętając o zapłaceniu Srebrników za wykonanie tej akcji).

*Przykład: Zgodnie z poniższą ilustracją, gracz zdecydował się Nawrócić Zabójcę, której karta leży poniżej pola „2 Wiary”. Było to możliwe, gdyż gracz posiada 4 Wiary (3 z toru Atrybutów i 1 ze swojego Paladyna). Aby Nawrócić Zabójcę, płaci 2 Srebrniki do puli głównej. Jest to koszt kolejnego pustego pola na karty Nawróconych poniżej jego planszy Gracza. Nawrócenie Zabójcy natychmiast dało mu 2 Siły. Przesuwa swój znacznik Siły o dwa pola w górę na torze Atrybutów. Na koniec gry, Zabójcy zapewni mu 1 PZ za każdego Zaatakowanego Saracena.*



## Podatek

Zawsze gdy gracze pobierają Podatek (*symbol czerwonej monety*), dobierają wymaganą liczbę Srebrników z puli Podatków. **Pobieranie Podatku jest obowiązkowe**, więc bądźcie ostrożni. Czasem gracze mogą wykonywać akcje skutkujące pobraniem Podatku w niekorzystnym dla nich czasie.

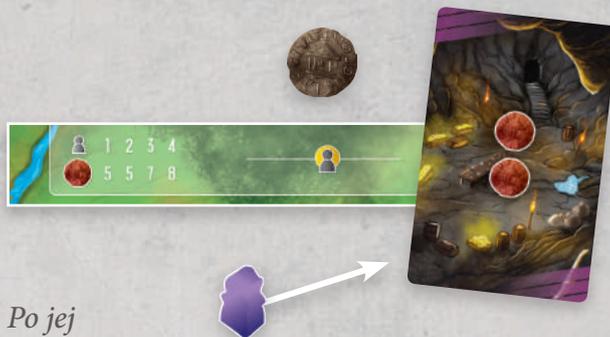
## Podejrzenie

Zawsze gdy gracze dodają Złoczyńcę do swojej puli, natychmiast dobierają 1 kartę Podejrzenia. Powinna ona być dobierana z wierzchu stosu kart Podejrzeń i położona odkryta po prawej stronie powyżej planszy Gracza w taki sposób, by liczba kart Podejrzeń w puli danego Gracza była widoczna dla wszystkich graczy. Po odkryciu karty Podejrzeń należy natychmiast dobrać przedstawioną na niej liczbę Srebrników (0, 1 lub 2) z puli Podatków (nad środkową częścią planszy Głównej).

Jeśli stos kart Podejrzeń się wyczerpie, przetasujcie odrzucone karty Podejrzeń i utwórzcie z nich nowy stos. W rzadkich przypadkach, gdy nie ma już kart Podejrzeń, ani w stosie dobierania, ani w stosie kart odrzuconych, a gracz musi dobrać kartę Podejrzenia, natychmiast następuje Inkwizycja. Po jej rozpatrzeniu, pojawi się więcej dostępnych kart Podejrzeń do dobrania.

Jeśli gracz musi dobrać więcej Srebrników niż ich dostępna liczba w puli Podatków, powinien dobrać resztę Srebrników z puli głównej. Zabranie ostatniego Srebrnika z puli Podatków, natychmiast skutkuje Inkwizycją. Z tego powodu, dobierając więcej niż 1 Podejrzenie równocześnie, gracze powinni rozgrywać każdą kartę Podejrzenia osobno.

*Przykład: Gracz właśnie dobrał 2 Złoczyńców. Pierwsza karta Podejrzenia, którą dobrał przedstawia 2 Podatki. W puli Podatków został tylko 1 Srebrnik, dodaje więc go do swojej puli, wraz z 1 Srebrnikiem dobranym z puli głównej.*



*Po wyczerpaniu puli Podatków, następuje Inkwizycja. Po jej rozpatrzeniu, gracz dobiera drugą kartę Podejrzenia dla swojego drugiego Złoczyńcy.*

## Długi

Istnieje kilka sposobów na otrzymywanie, spłacanie i niszczenie Długów.

**Otrzymane Długi** gracze kładą przed sobą, „niespłaconą” stroną do góry. Każdy Dług, który pozostanie niespłacony do końca gry, spowoduje utratę 3 PZ.

**Spłacone Długi** gracze powinni odwrócić „spłaconą” stroną do góry i pozostawić przed sobą. Każdy spłacony Dług daje graczowi 1 PZ na koniec gry.

**Zniszczone Długi** natychmiast wracają do stosu kart Długów.



„Niespłacony”

„Spłacony”

## Inkwizycja

Zawsze gdy z Puli Podatków zostanie zabrany ostatni Srebrnik, następuje Inkwizycja. W tym momencie gracz lub gracze z największą liczbą kart Podejrzeń natychmiast otrzymują 1 Dług. Jeśli żaden gracz nie ma kart Podejrzeń, nikt nie otrzymuje Długu. Każdy gracz otrzymujący Dług na skutek Inkwizycji odrzuca również połowę swoich kart Podejrzeń (*zaokrąglając w dół*) na stos odrzuconych kart Podejrzeń, powyżej prawej strony planszy Głównej. **Odrzucając Podejrzenia, zawsze należy zaczynać od ostatnio dobranych kart** (z wierzchu swojego stosu kart Podejrzeń).

Niektóre zdolności Mieszczan mogą być aktywowane podczas rozpatrywania Inkwizycji. *Na przykład Spiskowiec pozwala graczom na odrzucenie 1 karty Podejrzeń przed sprawdzeniem kto ma ich najwięcej. Gracze mogą rozpatrzyć zdolności Mieszczan w dowolnej kolejności.* Muszą one jednak być rozpatrzone przed dobraniem Długów.

Po dobraniu Długów (*jeśli są dobierane*) i odrzuceniu Podejrzeń, pula Podatków musi być ponownie uzupełniona Srebrnikami z puli głównej. O tym ile Srebrników należy dodać, przypominają ikony przedstawione poniżej puli Podatków.



*Przykład: Aktywowano Inkwizycję. Pierwszy gracz miał 1 Podejrzenie, a drugi nie miał żadnych. Pozostali dwaj gracze mieli po 3 Podejrzenia. Obaj ci gracze natychmiast dobierają po 1 karcie Długu i odrzucają po 1 karcie Podejrzenia. Do puli Podatków należy dodać 8 Srebrników z puli głównej.*

Kiedy gracze nie mają już dostępnych Robotników lub nie chcą wykonać dalszych akcji w tej Rundzie, muszą spasać. Muszą wtedy **usunąć wszystkich Robotników ze swojej planszy** i zwrócić do ich puli głównej. Jeżeli jacyś Robotnicy pozostają w puli gracza, **gracze mogą zachować do 3 Robotników na następną Rundę**. Jeśli gracz ma więcej niż 3 Robotników, musi zwrócić ich nadmiar do puli głównej.

Kiedy gracz spasa, nie może wykonywać żadnych akcji w bieżącej Rundzie. Nadal jednak może ulec efektom Inkwizycji (*potencjalnie dobierając Dług lub tracąc Podejrzenia*). Mogą też być aktywowane niektóre zdolności Mieszczan, nawet po spasowaniu gracza (*Domokrążcy, Spiskowcy, Giermkowie, itd.*).

Kiedy wszyscy gracze spasują, wykonajcie odświeżenie zgodnie z opisem na stronie 10 (*krok 7*). Jeżeli była to siódma Runda, gra się kończy i następuje punktacja.

## PUNKTACJA KOŃCOWA

Gra kończy się natychmiast po zakończeniu 7. Rundy. Gracze powinni podliczyć wtedy swoje punkty zwycięstwa z następujących obszarów:

- Wykonane Królewskie Dekrety
- Wartość na torze Atrybutów
- Poziom Rozwoju (*jeśli wykonano 6 lub więcej*)
- Długi (*splacone i niesplacone*)
- Srebrniki / Zapasy (*1 PZ za dowolny zestaw trzech*)
- Misje (*5 lub więcej wykonanych*)
- Fortyfikacje (*5 lub więcej wykonanych, plus PZ za niektóre Mury*)
- Mobilizacje (*5 lub więcej wykonanych*)
- Rozgrzeszenia (*5 lub więcej wykonanych*)
- Nawracania

Gracz z najwyższą łączną liczbą punktów zostaje ogłoszony zwycięzcą. W przypadku remisu, wygrywa remisujący gracz z większą liczbą PZ za Królewskie Dekrety. Jeśli nadal jest remis, wygrywa remisujący gracz z najmniejszą liczbą Podejrzeń. Jeśli nadal jest remis, remisujący gracze dzielą się wygraną.

## PRZYKŁAD PUNKTACJI



Przykład: Zgodnie z powyższą ilustracją, gracz zdobyłby w sumie 66 Punktów Zwycięstwa:

4 PZ za wykonanie pierwszego Królewskiego Dekretu (5 lub więcej Murów). 8 PZ za wykonanie trzeciego Królewskiego Dekretu (5 lub więcej Misji). 16 PZ za wartość Atrybutu Siły, 13 PZ za Wpływy i 6 PZ za Wiarę. 5 PZ za wysłanie na Misje 6 Mnichów. 3 PZ za wybudowanie 6 Murów, plus 3 PZ za pierwsze 2 Mury. 3 PZ za Nawróconego Awanturника, 1 PZ za każdego Nawróconego Wojownika i 3 PZ za Nawróconego Zabójcę. 2 PZ za spłacone Długi i -3 PZ za niespłacony Dług. 1 PZ za zestaw 3 pozostałych zasobów.

# ZASADY GRY JEDNOOSOBOWEJ: PRZYGOTOWANIE

## Przygotowanie

Przygotowanie dla gracza nie zmienia się. Przygotowanie gracza wirtualnego wygląda następująco:

1. Wybierz jedną z plansz Gracza i odwróć ją na stronę dla gracza wirtualnego.
2. Tak jak na zwykłej planszy, umieść na planszy gracza wirtualnego 7 Mnichów, 7 Posterunków i 7 Dzbanów.
3. Umieść znaczniki Atrybutów gracza wirtualnego na polu zerowym, ułożone w stosie **ze znacznikiem Wpływów na dole, Wiarą w środku i Siłą na górze**.
4. Umieść znacznik Zasobów po lewej stronie toru Zasobów, znajdującego się na lewej stronie planszy gracza wirtualnego.
5. Odłóż na bok 5 kart Schematów „Królewskiej Łaski”, a następnie przetasuj pozostałe karty Schematów i połóż je w zakrytym stosie na prawym polu kart na planszy gracza wirtualnego.



6. Wybierz poziom trudności gry. Przetasuj wszystkie 6 kart Królewskich Dekretów, a następnie odkryj odpowiednią dla wybranego poziomu trudności liczbę.

Łatwy = 1 karta  
Królewskiego Dekretu

Standardowy = 3 karty  
Królewskiego Dekretu

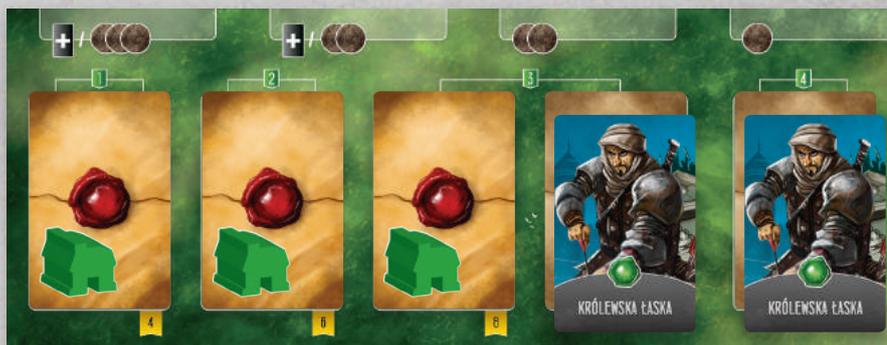
Trudny = 5 kart  
Królewskiego Dekretu

*Przykład: Załóżmy, że wybrałeś standardowy poziom trudności i odkryłeś 3 karty Królewskiego Dekretu (Misja, Atak i Rozgrzeszenie). Umieszczasz po jednym Warsztacie gracza wirtualnego na polach tych akcji, na jego planszy.*

Następnie ponownie przetasuj wszystkie karty Królewskiego Dekretu i połóż 3 z nich zakryte na planszy Głównej tak, jak w normalnej rozgrywce.

7. Po umieszczeniu kart Królewskiego Dekretu i kart Królewskich Łask na planszy Głównej, połóż po 1 Warsztacie gracza wirtualnego na każdej z kart Królewskiego Dekretu oraz po 1 karcie Schematu „Królewskiej Łaski” awerssem do góry na każdej karcie Królewskiej Łaski leżącej na planszy Głównej.

8. Znacznik Pierwszego Gracza nie jest potrzebny, bo zawsze grasz jako pierwszy.



## Przygotowanie Rundy i karty Karczmy

W Rundach 1-3 przenieś Warsztat gracza wirtualnego z karty Królewskiego Dekretu na pole akcji odpowiadające odkrytej karcie Królewskiego Dekretu. Pomoże to graczowi wirtualnemu skupić się na wykonaniu Królewskich Dekretów. W Rundach 3-7 odrzuć 1 kartę Królewskiej Łaski na stos odrzuconych kart Schematów.

**Odkrywając karty Karczmy, odkryj tylko 2.** Wybierz jedną, tak jak zwykle. Gracz wirtualny nie dobiera Robotników z kart Karczmy, ale natychmiast zdobywa 1 kartę Podejrzenia za każdego Złoczyńcę znajdującego się na niewybranej karcie Karczmy.

## Tor Zasobów

Gracz wirtualny nie otrzymuje Zapasów, Srebrników, ani Podatków. Zamiast tego, za każdym razem gdy miałby otrzymać zasoby, należy przesunąć znacznik Zasobów na planszy gracza wirtualnego o 1 pole w prawo na torze Zasobów. **Jeśli miałby pobrać Srebrniki z puli Podatków, należy zwrócić wymaganą liczbę Srebrników do puli głównej (oraz przesunąć znacznik Zasobów).** Przesuwając znacznik Zasobów z pola położonego najbardziej po prawej, przesun go z powrotem na pole najbardziej po lewej i kontynuuj liczenie od tego miejsca. **Za każdym razem, gdy to się stanie, zwiększ o 1 wartość tego Atrybutu gracza wirtualnego, który jest najniżej na torze Atrybutów.** Jeśli na tym samym polu jest ich kilka, przesun znacznik Atrybutu, który jest na wierzchu (dlatego ważne jest kładzenie znaczników Atrybutów jeden na drugim zamiast obok siebie).



Tor Zasobów nie tylko zwiększa Atrybuty za zbieranie zasobów, ale jest też czynnikiem decydującym o interakcji z niektórymi typami kart. **Układ toru Zasobów odpowiada fizycznemu układowi** kart Mieszczan (5 zielonych kart), kart Królewskich Łask (5 zielonych pieczęci) i kart Najeźdźców (6 czerwonych kart). **Jeśli miałoby dojść do interakcji z jedną z tych kart, gracz wirtualny będzie zawsze najpierw próbował interakcji z kartą wskazaną przez znacznik Zasobów.** Jeśli ta karta nie jest dostępna, gracz wirtualny będzie wybierał kolejną kartę tego rodzaju po prawej (podążając torem Zasobów). Jeśli na torze, na prawo od znacznika, nie ma odpowiednich symboli, gracz wirtualny kontynuuje poszukiwania od pierwszego po lewej pasującego symbolu. Zwróć uwagę, że jeśli nie uda mu się wybrać piątej od lewej karty Najeźdźcy, spróbuje najpierw wybrać szóstą kartę od lewej, zanim wróci do karty najbardziej po lewej.

*Przykład: Znacznik Zasobów jest aktualnie na środkowym polu. Oznacza to, że gracz wirtualny będzie próbował wybrać trzecią kartę od lewej. Jeśli trzecia karta nie będzie dostępna, spróbuje wybrać czwartą kartę, potem piątą, itd.*

Za każdym razem gdy gracz wirtualny musi odrzucić kartę Podejrzenia lub Długu, a jej nie posiada, zamiast tego zwraca 1 Podatek z puli Podatków do puli głównej. Nie przesuwają jednak wtedy znacznika Zasobów na torze Zasobów.



**Ważna zasada: Gracz wirtualny ignoruje wszystkie koszty w Zapasach i Srebrnikach.**

*Przykład: Jeśli miałoby użyć karty Królewskiej Łaski wymagającej zapłacenia 1 Srebrnika, wykonałby jej akcję bez płacenia Srebrników.*

## Robotnicy

Gracz wirtualny traktuje wszystkie typy (kolory) Robotników tak samo. Jednak za każdym razem gdy dobiera Złoczyńcę, dobiera też Podejrzenie. Nie dobiera też Robotników z kart Paladynów, ani z kart Karczmy. Zamiast tego zawsze zaczyna Rundę z określoną liczbą Robotników ( $\text{liczba Robotników} = \text{numer Rundy} + 3$ ).

Przykład: Czwartą Rundę zaczęły z 7 Robotnikami (po 1 za każdą Rundę + 3).

## Karty Schematów

Jest to sposób w jaki gracz wirtualny wykonuje akcje. **Zawsze jako pierwszy wykonujesz akcję w każdej Rundzie.** Po wykonaniu swojej akcji, odkryj wierzchnią kartę ze stosu kart Schematów i połóż ją odkrytą na lewym polu kart na planszy gracza wirtualnego. Określi ona jaką akcję spróbuje wykonać gracz wirtualny. Jeśli gracz wirtualny nie ma wystarczającej liczby Robotników do wykonania tej akcji lub jest ona zablokowana od poprzedniej tury, spróbuje wykonać dostępną akcję najbardziej po lewej, z akcji dostępnych w lewym górnym rogu planszy gracza wirtualnego (*Rekrutacja, Modlitwa, Handel, Konspiracja, Odpoczynek*). **Gdy gracz wirtualny zakończy akcję, ty wykonujesz swoją kolejną akcję, potem gracz wirtualny, i tak dalej.**

Tak jak w zwykłej rozgrywce, będziesz wykonywać akcje dopóki nie spasujesz. Gracz wirtualny będzie wykonywał akcje dopóki nie wyczerpią się Robotnicy z jego puli lub kiedy wykona akcję Odpoczynku na swojej planszy.

Przykład: Kolejna odkryta karta Schematów gracza wirtualnego to „Misja”. Ponieważ gracz wirtualny ma już 1 Warsztat na polu Misji, akcja ta wymaga tylko 2 Robotników. Gracz wirtualny umieszcza 2 Robotników i wykonuje akcję Misja. Jeśli miałby jednak tylko 1 Robotnika w puli, próbowałby zamiast tego wykonać następną dostępną spośród akcji w lewym górnym rogu swojej planszy.

Uwaga: Szczegóły poszczególnych akcji gracza wirtualnego będą opisane na kolejnych stronach.



## Rekrutacja

Wykonując tę akcję, gracz wirtualny będzie zawsze próbował odrzucić określoną kartę Mieszczanina na podstawie pozycji znacznika Zasobów na torze Zasobów. Jeśli ta karta nie jest już dostępna, przejdzie do kolejnej karty, tak jak to opisano na stronie 28. Tak samo jak w przypadku odrzucenia karty Mieszczanina przez zwykłego gracza, tak gracz wirtualny otrzymuje jedną lub więcej natychmiastowych nagród.

## Modlitwa

Wykonując tę akcję, usuń wszystkich Robotników z prawej strony planszy gracza wirtualnego (*zwróć uwagę, że nie dotyczy to żadnych Robotników z lewej strony*). Jeśli po prawej stronie planszy gracza wirtualnego nie ma Robotników, otrzymuje on 1 Robotnika z puli głównej. W obu przypadkach należy ponownie przetasować razem **wszystkie karty Schematów (z talii i odrzucone)** i utworzyć z nich nowy stos kart Schematów.



## Handel

Wykonując tę akcję, gracz wirtualny po prostu przesuwa znacznik Zasobów o 1 pole na torze Zasobów.

## Konspiracja

Wykonując tę akcję, gracz wirtualny dobiera 1 kartę Podejrzenia i 2 nowych Robotników z puli głównej. Zwróć Srebrnika z puli Podatków do puli głównej za każdy symbol Podatku na odkrytej karcie Podejrzenia i przesuń znacznik Zasobów o 1 pole na torze Zasobów.

## Odpoczynek

Wykonując tę akcję, przesuń znacznik Zasobów o 1 pole na torze Zasobów, plus o 1 dodatkowe pole za każdego Robotnika pozostałego w puli gracza wirtualnego. **Oznacza to również jego spasowanie do końca Rundy.**

## Misja i Mobilizacja

Wykonując jedną z tych akcji, gracz wirtualny będzie zawsze próbował umieścić swój znajdujący się najbardziej po lewej znacznik (*Mnicha w przypadku Misji, Posterunku w przypadku Mobilizowania*) na planszy Głównej. Osiągnie również natychmiastowy wzrost określonego Atrybutu wskazanego na polu odkrytym przez Mnicha lub Posterunek. Tak jak zwykli gracze, gracz wirtualny musi mieć wymaganą wartość Atrybutu do wykonania akcji. Umieszczając Mnichów i Posterunki będzie zawsze wybierał puste pola na planszy Głównej w określonej kolejności. **Jeśli jest wolnych kilka miejsc z tym samym typem nagrody, będzie wybierał pole najbardziej po lewej na planszy Głównej.**

Gracz wirtualny będzie najpierw wybierał pole „Darmowa Rekrutacja”, potem „Spłacenie Długu” (*tylko jeśli ma niespłacony Dług*), potem „Modlitwa”, „Dobierz 2 Robotników”, „Dobierz 1 Robotnika”, „Dobierz 2 Srebrniki”, a na końcu „Usuń 1 Podejrzenie”. Pamiętaj że Rekrutując, gracz wirtualny zawsze ma na celu odrzucenie karty Mieszczanina dla natychmiastowej nagrody. Dodatkowo, akcja Modlitwy zmusi go do oczyszczenia prawej strony swojej planszy (*lub dobrania 1 Robotnika*) i przetasowania wszystkich kart Schematów.



## Rozgrzeszenie

Wykonując tę akcję, gracz wirtualny musi mieć wystarczająco dużo Wpływów, by wybrać Dzban najbardziej po lewej. Jeśli spełnia ten wymóg, po prostu **odwraca ten Dzban**. Gracz wirtualny natychmiast podnosi swoją Wiarę o 1 na torze Atrybutów i usuwa 1 Podejrzenie. Ponadto albo odwraca niespłacony Dług, albo usuwa 1 dodatkowe Podejrzenie (*w tej kolejności*).

## Fortyfikacja

Wykonując tę akcję, gracz wirtualny musi mieć wystarczająco dużo Wpływów, by wybudować swój kolejny Mur. Tak jak zwykli gracze, gracz wirtualny wykonując Fortyfikację położy kartę Muru na polu najbardziej po lewej nad swoją planszą i zdobędzie przedstawione na niej nagrody. **Zauważ, że jeśli karta Muru oferuje kilka nagród, zawsze najpierw wybierana będzie ta po lewej.**

## Atak

Wykonując tę akcję, gracz wirtualny będzie zawsze próbował wybrać kartę Najeźdźcy określoną przez pozycję znacznika Zasobów na torze Zasobów. Jeśli ta karta nie jest już dostępna, przejdzie do kolejnej karty, jak to opisano na stronie 28. Jednak gracz wirtualny musi mieć też wystarczającą Siłę, by wykonać Atak. Dlatego **może wybierać tylko karty Najeźdźców mieszczące się w limicie jego własnego Atrybutu Siły**. Tak jak zwykli gracze, gracz wirtualny Atakując Najeźdźców zdobywa jedną lub więcej natychmiastowych nagród i trzyma kartę Najeźdźcy zakrytą obok swojej planszy.

## Nawracanie

Wykonując tę akcję, gracz wirtualny będzie zawsze próbował wybrać kartę Najeźdźcy określoną przez pozycję znacznika Zasobów na torze Zasobów. Jeśli ta karta nie jest już dostępna, przejdzie do kolejnej karty, jak to opisano na stronie 28. Jednak gracz wirtualny musi mieć też wystarczającą Wiarę, by skutecznie Nawrócić Najeźdźcę. **Dlatego może wybierać tylko karty Najeźdźców mieszczące się w limicie jego własnego Atrybutu Wiary**. Tak jak zwykli gracze, gracz wirtualny Nawracając Najeźdźców kładzie ich karty na pustym polu najbardziej po lewej poniżej swojej planszy.

**Uwaga:** gracz wirtualny otrzymuje zawsze minimum 1 PZ za każdego Nawróconego Najeźdźcę.

## Królewski Dekret

Wykonując tę akcję, **gracz wirtualny będzie zawsze próbował spełnić pierwszy z prawej odkryty Królewski Dekret, którego jeszcze nie wykonał**. Jeśli jednak wykonał już wszystkie odkryte Królewskie Dekrety, wciąż będzie próbował pierwszego po prawej. Tak jak przy innych akcjach, jeśli nie może on wykonać akcji typowej dla któregoś z odkrytych Królewskich Dekretów, przejdzie on do następnej dostępnej spośród akcji w lewym górnym rogu swojej planszy.

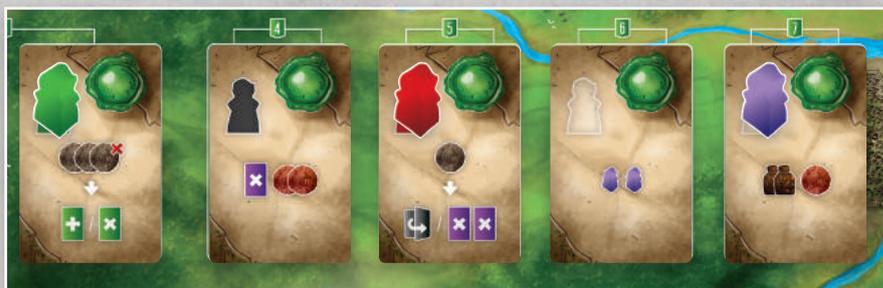
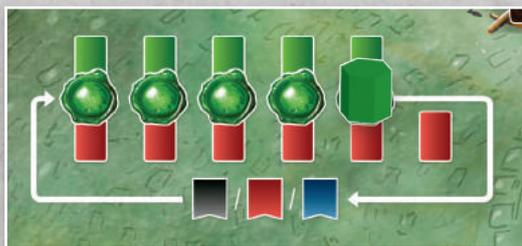


*Przykład: Zgodnie z tymi trzema Królewskimi Dekretami, gracz wirtualny będzie najpierw próbował wysłać Mnicha na Misję, potem Nawracać Najeźdźcę, a potem Fortyfikować. Jeżeli wykonał już 5 Misji, zamiast tego będzie próbował Nawracać. Podobnie, jeśli jeszcze nie wykonał Misji 5 razy, ale pola akcji Misji są już wypełnione, zamiast tego spróbuje Nawracać.*

## Królewska Łaska

Wykonując tę akcję, **gracz wirtualny będzie zawsze próbował wybrać kartę Królewskiej Łaski określoną przez pozycję znacznika Zasobów na torze Zasobów**. Jeśli ta karta nie jest już dostępna, przejdzie do kolejnej karty, jak to opisano na stronie 28. Tak jak przy innych akcjach, jeśli nie może użyć żadnej z odkrytych kart Łaski Króla, przejdzie zamiast tego do następnej dostępnej spośród akcji w lewym górnym rogu swojej planszy.

*Przykład: Gracz wirtualny odkrył kartę Schematu „Królewskiej Łaski”. Na podstawie pozycji znacznika Zasobów, będzie próbował umieścić Robotnika na piątej (pierwszej z prawej) karcie Królewskiej Łaski. Jest ona już jednak zablokowana innym Robotnikiem. Zgodnie z kolejnością na torze Zasobów, spróbuje wtedy wybrać pierwszą (od lewej) kartę Królewskiej Łaski. Ta też jest zablokowana, postawi więc Robotnika na drugiej karcie Królewskiej Łaski, odrzucając 1 Podejrzenie i dobierając 2 Podatki. Nie pobiera on zasobów, zwróci więc 2 Podatki z puli Podatków do puli głównej i przesunie znacznik Zasobów o 2 pola na torze Zasobów. Znacznik Zasobów wykona wtedy pełne okrążenie i trafi z powrotem na drugie pole, podnosząc przy tym najniższy Atrybut gracza wirtualnego o 1.*



## Koniec Rundy

Zauważ, że **gracz wirtualny nigdy nie zachowuje Robotników na kolejną Rundę**. Każdą Rundę zaczyna z określoną liczbą Robotników. Pamiętaj też, aby **nie tasować kart Schematów pomiędzy Rundami**. Dzieje się to tylko wtedy, gdy gracz wirtualny wykonuje akcję Modlitwy.

W zwykłej rozgrywce, jeśli pierwsza z prawej karta Mieszczanina lub pierwsza z lewej karta Najeźdźcy są wciąż w grze, są one odrzucane. W grze jednoosobowej **odrzuć również drugą z prawej kartę Mieszczanina i drugą z lewej kartę Najeźdźcy**.

## ROZGRYWKA JEDNOOSOBOWA: PRZYKŁAD PUNKTACJI



Przykład: Gracz wirtualny zebrałby w sumie 76 Punktów Zwycięstwa:

14 PZ za wykonanie drugiego i trzeciego Królewskiego Dekretu. 49 PZ za swoje znaczniki Atrybutów. 5 PZ za wysłanie 6 Mnichów na Misję. 2 PZ za Zmobilizowanie 5 Posterunków. 3 PZ za Zbrojmistrza, 1 PZ za Zwiadowcę, 3 PZ za Gwardzistę, 1 PZ za Obrońcę, 2 PZ za Zbrojnego i 1 PZ za Łowcę (gracz wirtualny dostaje zawsze minimum 1 PZ za Nawrócenie). W końcu 1 PZ za spłacone Długi i -6 PZ za niespłacone Długi.

## PUNKTACJA NAJEŹDZCÓW

### Awanturnik, Gwardzista, Łowca, Łucznik, Strażnik, Zwiadowca

Otrzymujesz 1 PZ za każde 2 przedstawione akcje, które wykonałeś (*Misja, Mobilizacja, Rekrutacja, Fortyfikacja, Nawracanie*).

### Maruder, Wojownik, Zbrojmistrz

Otrzymujesz 1 PZ za każde 4 przedstawione Atrybuty jakie posiadasz (*Siła, Wpływy, Wiara*).

### Barbarzyńca, Zabójca, Zbrojny

Otrzymujesz 1 PZ za każdego Najeźdźcę przedstawionego typu, którego Zaatakowałeś (*Saracen, Bizantyjczyk, Wiking*).

### Czempion

Otrzymujesz 1 PZ, plus 1 dodatkowy PZ za każdy Królewski Dekret, który wykonałeś.

### Najemnik

Otrzymujesz 1 PZ, plus 1 dodatkowy PZ za każdego Najemnika, którego Nawróciłeś.

*1 Najemnik = 2 PZ, 2 Najemników = 3 PZ za każdego, itd.*

### Obróńca

Otrzymujesz 1 PZ za każdy Dług, który spłaciłeś.

### Złodziej

Otrzymujesz 1 PZ za każde posiadane Podejrzenie.

### Zdrajca

Za każdy niespłacony Dług tracisz o 1 PZ mniej.

## ZDOLNOŚCI MIESZCZAN

### Akolita, Architekt, Ochroniarz, Opat, Misjonarz, Strażnik Bramy, Wartownik

Otrzymujesz przedstawioną nagrodę, wykonując daną akcję (*Rozgrzeszenie, Misja, Rozwój, Atak, Fortyfikacja, Nawracanie, Mobilizacja*).

### Spiskowiec

Odrzuć 1 kartę Podejrzenia przy każdej Inkwizycji.

### Komornik

Po spłaceniu Długu dobierz przedstawionego Robotnika.

### Domokrążca

Dobierz przedstawioną nagrodę przy każdej Inkwizycji, podczas której masz 2 lub więcej kart Podejrzeń.

### Giermek

Podnieś określony Atrybut przy każdej Inkwizycji, podczas której nie masz żadnych kart Podejrzeń.

*Uwaga: Intrygantki, Domokrążcy i Giermkowie aktywują się przed rozdaniem Długów w czasie każdej Inkwizycji. Gracze mogą rozpatrzyć te karty w dowolnej kolejności. Przykład: Załóżmy, że gracz miał 2 Spiskowców, 1 Domokrążcę i 2 Giermków. Miał też 2 Podejrzenia w czasie Inkwizycji. Postanowił aktywować Domokrążcę, zdobywając jego zasoby. Potem aktywował obydwu Spiskowców, pozbywając się 2 Podejrzeń. Na końcu aktywował swojego Giermka, ponieważ nie miał już więcej Podejrzeń.*

## KRÓTKIE PRZYPOMNIENIE NAGRÓD



Wzrost Wiary o 1



Wzrost Siły o 1



Wzrost Wpływów o 1



Dobierz 1 Parobka



Dobierz 1 Zwiadowcę



Dobierz 1 Kupca



Dobierz 1 Wojownika



Dobierz 1 Kleryka



Dobierz 1 Złoczyńcę *(pamiętaj, aby dobrać też 1 Podejrzenie)*



Modlitwa *(usuń wszystkich Robotników z pól jednej z akcji na swojej planszy Gracza)*



Zdobądź 1 sztukę Zapasów



Zdobądź 1 Srebrnika *(z puli głównej)*



Zdobądź 1 Srebrnika *(z puli Podatków)*



Odrzuć 1 Podejrzenie



Zniszcz *(odrzucić)* 1 niespłacony Dług



Spłać *(odwróć)* 1 niespłacony Dług



Rekrutuj 1 dostępnego Mieszczanina za darmo *(nie kosztuje to Srebrników kiedy jest nagrodą za Misję, Mobilizację, Rozgrzeszenie lub Królewską Łaskę)*

### Ograniczenia na planszy Głównej



Te pola mogą być użyte, gdy graczy jest 3 lub więcej



Te pola mogą być użyte, gdy graczy jest 4 lub więcej

