



# KRONIKI

ZACHODNIEGO KRÓLESTWA

# SPIS TREŚCI

## KOMPONENTY

3

## KRONIKI ZACHODNIEGO KRÓLESTWA

6

OPIS OGÓLNY I PRZYGOTOWANIE

6

ZASADY

8

## TRYB KOOPERACJI ARCHITEKTÓW

11

OPIS OGÓLNY I PRZYGOTOWANIE

11

ZASADY

13

## TRYB KOOPERACJI PALADYNÓW

19

OPIS OGÓLNY I PRZYGOTOWANIE

19

ZASADY

20

## TRYB KOOPERACJI WICEHRABIÓW

26

OPIS OGÓLNY I PRZYGOTOWANIE

26

ZASADY

28

## DODATKOWA ZAWARTOŚĆ

34

# KOMPONENTY

## Komponenty kampanii Kroniki Zachodniego Królestwa



2 plansze Ksiąg (na odwrocie plansz Namiestnika)



6 Ksiąg Architektów  
(czerwone)



6 Ksiąg Paladynów  
(złote)



6 Ksiąg Wiczebraków  
(niebieskie)



3 Księgi Herbów  
(czarne)



3 żetony Herbów

## Komponenty trybu kooperacji Architektów



2 plansze Namiestnika (na odwrocie plansz Książ)



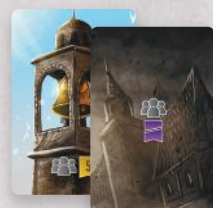
9 kart Początkowych  
Schematów  
Namiestnika



6 kart Przyszłych  
Schematów  
Namiestnika



8 kart Żądań  
Namiestnika



8 kart Zdarzeń



2 kafle Nakładek:  
1 dla Królewskiego  
Skarbcza  
1 dla Wartowni



6 kart Pomocników  
(Łotrzyk/Duchowny)

## Komponenty trybu kooperacji Paladynów



1 karta Groźby  
Najeźdźców



10 kart Gróźb  
Namiestnika



1 karta  
Groźby Króla



4 karty Początkowych  
Mieszczan



6 kart Królewskich  
Dekretów



4 kafle Nakładek  
na planszę Gracza

Wspólne elementy  
trybów kooperacji



4 znaczniki  
Honoru



20 Robotników  
Namiestnika

## Komponenty trybu kooperacji Wiczebrabiów



1 karta Ubóstwa  
i 1 karta Dobrobytu



1 karta  
Namiestnika



4 karty  
Pomocy  
Gracza



1 żeton  
Namiestnika

## KAMPANIA „KRONIKI ZACHODNIEGO KRÓLESTWA”

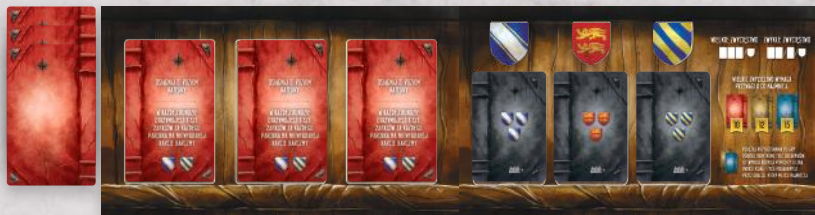
### Opis ogólny

Kroniki Zachodniego Królestwa opowiadają o przebiegu rywalizacji pomiędzy 2-4 graczami, o to, któremu z nich zostanie poświęcona największa liczba Ksiąg, czyli czyje imię zapisze się trwale w historii Zachodniego Królestwa. Kampania toczyć się będzie na przestrzeni całej trylogii Zachodniego Królestwa (*gracze zagrają kolejno w Architektów, Paladynów i Wicehrabiów*). Każda część trylogii umożliwia zdobycie 3 wyjątkowych Ksiąg. Aby je zdobyć, należy jako pierwszy z graczy spełnić szczególne wymagania. Każda Księga przynosi dodatkowe korzyści właścicielowi w kolejnych grach. Na każdej Księdze widnieją 1 lub 2 Herby. Pierwszy gracz, który zbierze Księgi z 3 (z 4 w rozgrywce dwuosobowej) Herbami jednego rodzaju, otrzymuje dodatkową Księgę jako nagrodę za swój wysiłek. Na koniec gracze mogą otrzymać do 3 Ksiąg za ukończenie poszczególnych rozgrywek na pierwszym bądź drugim miejscu. Księgi zebrane w ten sposób nie przynoszą jednak żadnych dodatkowych korzyści oraz nie posiadają Herbów. Po rozegraniu wszystkich 3 gier gracz z największą liczbą Ksiąg zostaje zwycięzcą całej kampanii!

### Przygotowanie do kampanii

Przed rozpoczęciem kampanii Kronik Zachodniego Królestwa przeprowadźcie następujące kroki:

1. Połóżcie 2 plansze Ksiąg w bocznej części obszaru gry.
2. Połóżcie 3 żetony Herbów na wskazanych polach planszy Ksiąg. Poniżej połóżcie odpowiednie Księgi Herbów, tą stroną ku górze, która odpowiada liczbie graczy.
3. Losowo ustalcie gracza rozpoczynającego rozgrywkę w Architektów.



## Przygotowanie pojedynczej części trylogii

1. **Wyłącznie dla Paladynów i Wicehrabiów:** Księgi niezdobyte przez graczy w poprzedniej rozgrywce (za wyjątkiem Ksiąg Herbów) odłóżcie do pudełka.
2. **Wyłącznie dla Paladynów i Wicehrabiów:** Podczas przygotowania do rozgrywki przekazcie znacznik Pierwszego Gracza zwycięzcy poprzedniej rozgrywki. Po zakończeniu przygotowania ten gracz przekazuje znacznik graczowi po swojej lewej stronie. Oznacza to, że zwycięzca poprzedniej rozgrywki będzie jako ostatni wybierał Mieszczanina oraz jako ostatni będzie rozgrywał swoje tury w kolejnej grze.
3. Przygotujcie aktualnie rozgrywaną część trylogii zgodnie z zasadami opisanymi w jej instrukcji.  
*Uwaga: Rozgrywkę w Architektów przygotujcie zgodnie ze zwykłymi zasadami (nie zaawansowanymi). Zaczynając od ostatniego gracza, każdy z graczy zatrudnia (za darmo) 1 odkrytego Pomocnika z planszy Głównej. Gdy wszyscy gracze wybiorą swojego Pomocnika, odkryjcie nowych Pomocników w miejsce tych wybranych. Powyższy wybór Pomocników ma miejsce przed wyborem startowych Budynków w kroku 12. przygotowania. Pamiętajcie o tym, żeby wprowadzić ewentualne efekty wzrostu lub spadku poziomu Cnót, wynikające z zatrudnienia Pomocników.*
4. Po zakończeniu przygotowania do gry zgodnie z instrukcją, potasujcie 6 Ksiąg z danej części trylogii i umieśćcie losowe 3 z nich odkryte na planszy Ksiąg. Z pozostałych 3 utwórzcie zakryty stos obok planszy Ksiąg. Będą to tak zwane Księgi Zwycięstwa.
5. **Wyłącznie dla Paladynów i Wicehrabiów:** Oprócz Srebrników otrzymanych podczas przygotowania do gry, każdy z graczy otrzymuje tyle Srebrników, ile wynosi różnica w liczbie zdobytych Ksiąg między nim, a graczem z największą liczbą Ksiąg (wliczając Księgi Herbów).

*Przykład: Jeżeli lider posiada 3 Księgi, a inny gracz tylko 1, ten ostatni otrzyma dodatkowe 2 Srebrniki.*

## Zdobywanie Ksiąg

Aby wygrać kampanię Kronik Zachodniego Królestwa, gracz musi zdobyć więcej Ksiąg niż przeciwnicy. Księgi można zdobywać na 2 sposoby:

### 1. Realizacja Celów

Podczas Przygotowania do rozgrywki zostaną ujawnione 3 Księgi. Każda z nich zawiera unikatowy Cel dla tej rozgrywki. Oprócz tego w trakcie całej kampanii dostępne są 3 Księgi Herbów. Natychmiast po zrealizowaniu Celu przez gracza zabiera on odpowiednią Księgę i kładzie ją przed sobą - żaden inny gracz nie może już zrealizować tego Celu (*dotyczy to również Ksiąg Herbów*). Zdobyte Księgi pozostają własnością graczy, aż do końca kampanii.



W górnej części każdej Księgi znajduje się opis Celu, który musi zrealizować gracz, aby zabrać tę Księgę.

W dolnej części Księgi znajduje się opis korzyści, które jej właściciel otrzyma na czas trwania całej następnej rozgrywki.

*Uwaga: Księgi Herbów oraz Księgi Wicehrabiów nie zawierają opisów korzyści, jedynie opisy Celów.*

### 2. Odnoszenie Zwycięstw

Na końcu każdej rozgrywki gracze stoją przed szansą na zdobyciu Księgi Zwycięstwa. Są to Księgi, które leżą zakryte obok planszy Ksiąg. Po zdobyciu Księgi Zwycięstwa gracz kładzie ją przed sobą (*nie odkrywając jej*). Pozostanie tam ona zakryta do końca Kampanii. Gracze, którzy zajęli drugie lub trzecie miejsce mogą pozyskać żeton Herbu. Wybierają wtedy 1 dowolny spośród dostępnych żetonów na planszy Ksiąg i umieszczają go przed sobą.



## Przydział Ksiąg Zwycięstwa i żetonów Herbów.

Najpierw należy sprawdzić skalę zwycięstwa, które może być wielkie lub zwykłe. Kryteria oceny są różne dla każdej gry. Wielkie zwycięstwo to takie, w którym zwycięzca wyprzedził kolejnego gracza o określoną (lub większą) liczbę punktów.

Architekci - przewaga co najmniej 10 PZ

Paladyni - przewaga co najmniej 12 PZ

Wiczebrabiowie - przewaga co najmniej 15 PZ



### Wielkie Zwycięstwo

1. miejsce = 3 Księgi Zwycięstwa
2. miejsce = 1 z dostępnych żetonów Herbów



### Zwykłe Zwycięstwo

1. miejsce = 2 Księgi Zwycięstwa
2. miejsce = 1 Księga Zwycięstwa
3. miejsce = 1 z dostępnych żetonów Herbów



Jeżeli na pierwszym, drugim lub trzecim miejscu jest remis pomiędzy graczami, skorzystajcie z zasad rozstrzygnięcia remisów zawartych w instrukcji danej gry. W rzadkim przypadku, gdy według tych zasad nie można rozstrzygnąć remisu, wygrywa go gracz, który jako ostatni wykonywał swoją turę w tej rozgrywce.

## Księgi Herbów

Księgę Herbów zdobywa gracz, który jako pierwszy zbierze 3 (lub 4 w rozgrywce dwuosobowej) wskazane na niej Herby. W skład zestawu Herbów mogą wchodzić zarówno Herby na Księgach jak i żetony Herbów.



## Koniec kampanii

Po zagraniu w każdą z 3 gier (*Architektów, Paladynów i Wicehrabiów*) kampania dobiega końca. Gracze podliczają wszystkie swoje zebrane Księgi (*zakryte i odkryte*). Gracz z największą liczbą zebranych Ksiąg wygrywa kampanię! W przypadku remisu wygrywa ten remisujący gracz, który ma więcej Ksiąg Zwycięstwa (*zakrytych Ksiąg*). Jeżeli nadal jest remis, wygrywa ten remisujący gracz, który zdobył więcej PZ w rozgrywce w Wicehrabiów.

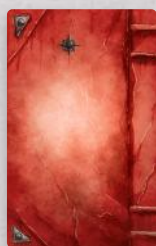
## Przykład końcowej punktacji w Kronikach Zachodniego Królestwa

Poniżej pokazano 9 Ksiąg i 1 żeton Herbu zebrane w czasie kampanii przez 1 gracza. Zostały one zdobyte w następujący sposób:

**Architekci:** *Rozgrywka zakończyła się zwykłym zwycięstwem, w której gracz zajął 2. miejsce zdobywając 1 Księgę Zwycięstwa. W trakcie rozgrywki jako pierwszy zebrał 8 sztuk Marmuru, realizując Cel i pozyskując Księgę.*

**Paladyni:** *Ponownie rozgrywka zakończyła się zwykłym zwycięstwem. Gracz zajął 3. miejsce i otrzymał 1 żeton Herbu. Zdobył też 2 Księgi po zrealizowaniu ich Celów.*

**Wicehrabiowie:** *Ta rozgrywka zakończyła się wielkim zwycięstwem gracza. Dodatkowo zrealizował on 1 Cel oraz zdobył 1 dodatkową Księgę za najszybsze zebranie 3 Herbów jednego rodzaju.*



## TRYB KOOPERACJI ARCHITEKTÓW

### Opis ogólny

W tym trybie gracze wspólnie nie oszczędzają wysiłków przy budowie miasta. Nieustannie przeszkadza im w tym królewski zausznik - zły i bezwzględny Namiestnik. Nie cofnie się on przed niczym, by wypełnić królewskie rozkazy.

Namiestnik rozgrywa swoją turę na koniec każdej rundy (*po tym jak każdy z graczy rozegrał po 1 turze*). Jego głównym celem jest gnębienie Robotników i aresztowanie każdego, kto mu się nawinie pod rękę. Na koniec rozgrywki gracze wspólnie wygrywają lub przegrywają, w zależności od ich wspólnego wyniku.

### Przygotowanie do rozgrywki

Przygotujcie Architektów do gry zgodnie ze standardowymi zasadami, z następującymi zmianami:

1. Skorzystajcie z **Zasad zaawansowanych przygotowania do rozgrywki**. Po tym gdy każdy z graczy wybierze planszę Gracza, potasujcie karty Pomocników Łotrzyk/Duchowny i rozdajcie po 1 z nich każdemu graczowi. Pozostałe niewykorzystane karty odłóżcie do pudełka. Następnie każdy z graczy musi wybrać, z której strony karty będzie korzystać przez całą rozgrywkę (*Łotrzyka albo Duchownego*).



#### Łotrzyk

Przeznacz do 2 Darowizn wykonując akcję Czarnego Rynku.



#### Duchowny


Wykonując akcję Domu Gildii, możesz przekazać maksymalnie tyle Darowizn, ile wynosi twój poziom prac nad Katedrą.


*Powyżsi Pomocnicy są traktowani na równi z innymi Pomocnikami. Liczą się na poczet limitu Pomocników, mogą zostać usunięci przez efekty w grze oraz zostać wyposażeni w Narzędzia z rozszerzenia Wiek Rzemieślników.*

2. Zaczynając od ostatniego gracza i dalej przeciwnie do ruchu wskazówek zegara, każdy z graczy zatrudnia (*za darmo*) 1 odkrytego Pomocnika z planszy Głównej. Po tym gdy każdy wybrał Pomocnika, odkryjcie nowych Pomocników w miejsce tych zatrudnionych. Zastosujcie efekty zmiany poziomu Cnót zatrudnionych Pomocników, o ile to konieczne.
3. Zamiast wyboru Budynków w kroku 12. rozdajcie każdemu graczowi po 4 karty Budynków. Wybierzcie i odrzućcie po 1 karcie, zachowując pozostałe 3 na rękę.
4. Umieśćcie kafle Nakładek na Królewskim Skarbcu i na Wartowni, dopasowując je do ilustracji na planszy Głównej.
5. Wybierzcie poziom trudności i połóżcie planszę odpowiedniego Namiestnika na lewo od ostatniego gracza. To on będzie kontrolował poczynania Namiestnika.

Niebieska plansza Namiestnika = zwykły poziom trudności

Czerwona plansza Namiestnika = wysoki poziom trudności

6. Podzielcie karty Schematów Namiestnika na 2 stosy (*brązowe Początkowe Schematy oraz czarne Przyszłe Schematy*). Jeżeli nie korzystacie z rozszerzenia Wiek Rzemieślników, odłóżcie jego unikatową kartę  do pudełka.

Potasujcie wszystkie karty Początkowych Schematów i umieśćcie je w zakrytym stosie na lewym polu na planszy Namiestnika tworząc talię Schematów. Odszukajcie kartę „Ostatniego” Przyszłego Schematu  i umieśćcie ją zakrytą nad planszą Namiestnika. Potasujcie pozostałe karty Przyszłych Schematów i umieśćcie je w zakrytym stosie na karcie „Ostatniego” Przyszłego Schematu - to talia Przyszłych Schematów.



7. Przygotujcie karty Żądań Namiestnika. Na każdy poziom (oznaczony na rewersie) przypadają po 2 karty. Wylosujcie po 1 karcie z każdego poziomu i połóżcie je zakryte w rzędzie obok planszy Głównej. Pozostałe 4 karty odłóżcie do pudełka bez ich podglądania. Odkryjcie kartę Żądań 1. poziomu.
8. Potasujcie karty Zdarzeń i połóżcie je w zakrytym stosie obok kart Żądań Namiestnika tworząc talię Zdarzeń. Liczba kart w talii zależy od wybranego poziomu trudności (6 kart dla zwykłego, 4 dla wysokiego). Pozostałe karty odłóżcie do pudełka bez ich podglądania.

### Zmiany w rozgrywaniu tury przez graczy

Większość zasad dotyczących przebiegu tury gracza pozostaje niezmienną. Niemniej jest parę znaczących różnic:

- Gracze nie mogą dokonywać pojmania Robotników innych graczy. Mogą natomiast wykorzystać swoje akcje pojmania, by pojąć własnych Robotników albo tych należących do Namiestnika. Każda akcja pojmania pozwala na pojmanie Robotników z dowolnej lokacji z „dużym okręgiem” na planszy Głównej.  
*Przykład: Gracz dysponując 4 akcjami pojmania może pojąć swoich Robotników z Kopalni, Robotników Namiestnika z Królewskiego Skarbcza oraz zarówno swoich Robotników, jak i tych należących do Namiestnika, z Kamieniołomu.*
- Gracze mogą wtrącać Robotników Namiestnika do Więzienia. Zgodnie z informacją na kaflu Nakładki na Wartownię, za każdego wtrąconego Robotnika Namiestnika gracz otrzymuje 2 Srebrniki.

- Gracze mogą uwalniać Robotników innych graczy z Wartowni. Uwolnienie Robotników jednego koloru wymaga poświęcenia 1 akcji.
- Gracze mogą przekazywać Darowizny innym graczom oraz umieszczać je na kartach Żądań Namiestnika.

### Odświeżenie Czarnego Rynku

Chociaż Namiestnik nie może dobierać kart Długu, czy tracić punktów Cnót, to wtrącanie jego Robotników do Więzienia może ustrzec graczy przed dobieraniem kart Długu. Jeżeli Namiestnik ma najwięcej Robotników w Więzieniu podczas Odświeżenia Czarnego Rynku, żaden z graczy nie dobiera karty Długu. Podobnie jeśli Namiestnik remisuje na pierwszym miejscu co do liczby Robotników z innym graczem lub graczami, to nie dobiera on karty Długu, natomiast remisujący gracze już tak.

**Uwaga:** Za każdym razem gdy Namiestnik ma umieścić Robotników na Czarnym Rynku, umieszcza ich na pierwszym wolnym polu od prawej strony.

### Darowizny

Wicie już, że gracze mogą przekazywać Darowizny. W każdej akcji przekazania Darowizny gracz może przekazać 1 komponent. Darowizny można przekazywać innym graczom lub umieszczać je na odkrytych kartach Żądań Namiestnika. Jeżeli gracz ma możliwość wykonania większej liczby akcji przekazania Darowizny w jednej turze, może dowolnie rozdzielić Darowizny pomiędzy graczy i karty Żądań Namiestnika.



**Zamknięta lista komponentów, które można przekazać jako Darowiznę:** Srebrniki, Glina, Kamień, Drewno, Złoto, Marmur, karty Budynków z ręki (*niewybudowane Budynki*), Długi (*splacone i niesplacone*). Żadne inne komponenty nie mogą zostać przekazane.

## Karty Żądań Namiestnika

Odkryte karty Żądań Namiestnika dostarczą lub zabiorą graczom Punkty Zwycięstwa na koniec gry. Aby spełnić Żądanie Namiestnika gracze muszą wspólnie przekazać określone Darowizny na kartę Żądania. Rodzaj i liczba komponentów jest widoczna na każdej karcie Żądania Namiestnika i zależy od liczby graczy. Pamiętajcie, że Namiestnik nie jest liczony jako gracz.

*Przykład: Ta karta Żądania Namiestnika 1. poziomu wymaga Gliny. W czteroosobowej rozgrywce do spełnienia Żądania potrzeba 12 sztuk Gliny przekazanych jako Darowizna. Jeżeli graczom się to uda, każdy z nich zdobywa 1 PZ, w przeciwnym wypadku tracą po 5 PZ.*



**Uwaga: Gracze muszą przekazać fizyczne komponenty, co oznacza, że zdolności Postaci i inne efekty nie wpływają na komponenty przekazywane jako Darowizna.**

*Przykład: Teresa traktuje Złoto i Marmur jako jeden zasób. Nie może jednak umieścić Złota na karcie Żądania, która wymaga Marmuru. Nie może też wymieniać Złota na Marmur z puli zasobów i odwrotnie.*

## Karty Zdarzeń

Ujawnione karty Zdarzeń na różne sposoby utrudniają rozgrywkę graczom. Ponadto od ich liczby zależy poziom trudności rozgrywki. Jeżeli efekt gry nakazuje dobranie karty Zdarzenia, a talia kart Zdarzeń jest pusta, gra natychmiast kończy się, a każdy z graczy traci 10 PZ. Jeżeli graczom uda się wcześniej zakończyć rozgrywkę, każdy z nich otrzymuje 5 PZ za każdą zakrytą kartę w talii kart Zdarzeń (o ile takie są).



## Tura Namiestnika

Namiestnik rozgrywa po 1 turze w każdej rundzie (po turze ostatniego gracza). Na początku jego tury odkryjcie wierzchnią kartę z talii Schematów i umieśćcie ją odkrytą na stosie kart odrzuconych na prawo od talii Schematów. Jeśli zabraknie kart w talii, przetasujcie stos kart odrzuconych i stwórzcie z niego nową zakrytą talię.



Zaczynając od góry karty Schematu i idąc w dół, rozpatrzenie po kolei wszystkie pokazane akcje. Za każdym razem gdy wymieniona jest nazwa lokacji z ikoną Robotnika, umieśćcie 1 Robotnika Namiestnika w tej lokacji. Jeżeli nie ma on dostępnych Robotników, najpierw odzyskajcie wszystkich jego Robotników, a później kontynuujcie rozpatrywanie jego akcji. *Namiestnik odzyskuje także Robotników z plansz Graczy i Więzienia, ale już nie z Domu Gildii i Czarnego Rynku.*

Niektóre lokacje na kartach Schematów są wpisane w pole zakończone strzałką z prawej strony (np. *Królewski Skarbiec* na powyższej ilustracji). Jeżeli łączy się ona z 1 z 2 sekcji na planszy Namiestnika, rozpatrzenie także działanie tej sekcji (wiąże się to zawsze z *pojmaniem Robotników lub wtrąceniem ich do Więzienia*).

*Przykład: Rozpatrując kartę z powyższej ilustracji - Namiestnik najpierw umieszcza 1 Robotnika w Domu Gildii, przyspieszając koniec gry. Następnie umieszcza Robotnika w Królewskim Skarbcu. Najpierw spróbuje pojmać Robotników w tej lokacji. Jeśli nie ma tam Robotników graczy, w zamian wtrąci pojmany wcześniej Robotników do Więzienia. Jeżeli także i to nie jest możliwe, pominię rozpatrywanie tej sekcji i zakończy swoją turę.*



## Nowe ikony

Większość ikon jest zrozumiała jeśli graliście już w Architektów. Dla porządku znajdziecie tutaj wyjaśnienie wszystkich nowych ikon:



Dotyczy wszystkich graczy.



Dotyczy tylko 1 gracza (*gracze decydują, którego z nich*).



Odkryjcie kolejną kartę Żądań Namiestnika. Jeśli wszystkie 4 karty są już odkryte, nic się nie dzieje.



Na stałe usuń z tej rozgrywki 1 Robotnika (*nigdy Rzemieślnika*) z Więzienia. Jeżeli gracz, którego to dotyczy nie ma Robotnika w Więzieniu, nic się nie dzieje.



Na stałe usuń z tej rozgrywki 1 Robotnika (*nigdy Rzemieślnika*). W pierwszej kolejności usuń Robotników z planszy Gracza, a jeśli to niemożliwe - z dowolnej lokacji na planszy Głównej (za wyjątkiem Domu Gildii oraz Czarnego Rynku).



Odkryjcie i rozpatrzcie kolejną kartę Zdarzenia.



Odkryjcie i rozpatrzcie kolejną kartę Schematu Namiestnika.



Umieście wierzchnią kartę Przyszłego Schematu na stosie kart odrzuconych. Jeżeli talia kart Przyszłych Schematów jest pusta, nic się nie dzieje.



Umieście wierzchnią kartę Przyszłego Schematu, zakrytą, na wierzchu talii kart Schematów. Jeżeli talia kart Przyszłych Schematów jest pusta, nic się nie dzieje.



Jeżeli nad lokacją Poborcy Podatkowego znajdują się co najmniej 4 Srebrniki, każdy z graczy traci 1 punkt Cnót, a następnie odkładacie wszystkie te Srebrniki do puli zasobów.

## Pojmanie Robotników przez Namiestnika

Za każdym razem gdy Namiestnik dokonuje pojmania Robotników, dokonuje pojmania po 2 Robotników każdego gracza, za każdego swojego Robotnika w tej lokacji.

W rozgrywce z rozszerzeniem Wiek Rzemieślników Namiestnik, jeśli ma wybór, w pierwszej kolejności dokonuje pojmania Rzemieślników, a dopiero gdy ich zabraknie - zwykłych Robotników.

## Koniec gry

Gra może zakończyć się zgodnie z zasadami Architektów, po umieszczeniu ostatniego Robotnika w Domu Gildii. W takim przypadku zastosujcie wszystkie zasady dotyczące ostatniej rundy gry. Jeżeli jednak w dowolnym momencie gry efekt gry nakazuje graczom odkryć karty Zdarzenia, a talia kart Zdarzeń jest pusta, wówczas gra natychmiast się kończy, a każdy z graczy traci po 10 PZ.

## Punktacja końcowa

Gracze podliczają punkty zgodnie z zasadami Architektów. Dodatkowo tracą lub zdobywają PZ za realizację Żądań Namiestnika. Jeżeli na koniec gry ostatnia karta Żądania będzie zakryta, każdy gracz otrzyma dodatkowo 5 PZ (*zgodnie z informacją na rewersie tej karty*). Podobnie gracze otrzymują po 5 PZ za każdą zakrytą kartę Zdarzenia.

Gracze sumują swoje wyniki i sprawdzają czy ich końcowy wynik wyrównał lub przekroczył próg wymagany do zwycięstwa. Próg ten jest obliczany (*zgodnie z informacjami na planszy Namiestnika*) w następujący sposób: liczba Robotników Namiestnika w Domu Gildii przemnożona najpierw przez 10 PZ (*12 PZ dla wysokiego poziomu trudności*) i następnie przez liczbę graczy (*Namiestnik nie jest graczem*).

Przykład: W czteroosobowej rozgrywce, o zwykłym poziomie trudności, jeśli Namiestnik umieścił 6 Robotników w Domu Gildii, próg wymagany do odniesienia zwycięstwa wynosi 240 PZ ( $6 \times 10 \times 4$ ).

## TRYB KOOPERACJI PALADYNÓW

### Opis ogólny

W tym trybie gracze wspólnie nie szczędzą wysiłków przy obronie miasta i okolicznych osad. Nieustannie przeszkadza im w tym królewski zausznik - zły i bezwzględny Namiestnik. Nie cofnie się on przed niczym, by wypełnić królewskie rozkazy.

Na początku każdej rundy gracze odkrywają co najmniej 1 kartę Groźby. Każda z nich wskazuje zadanie, które stawia przed graczami Namiestnik, żądając natychmiastowej realizacji. Na końcu każdej rundy gracze mogą stracić Honor lub ponieść inne konsekwencje zlekceważenia Groźby. Na koniec rozgrywki gracze wspólnie wygrywają lub przegrywają w zależności od ich wspólnego wyniku.

### Przygotowanie do rozgrywki

Przygotujcie rozgrywkę w Paladynów zgodnie ze standardowymi zasadami, z następującymi zmianami:

1. Zastąpcie karty Królewskich Dekretów, nowymi kartami dla tego trybu i umieśćcie losowe 3 z nich na planszy Głównej, zgodnie z zasadami Paladynów.
2. Umieśćcie kartę Groźby Najeźdźców (*stroną z rundami 1-4 ku górze*) bezpośrednio pod pierwszą od lewej kartą Królewskiego Dekretu. Umieśćcie zakrytą kartę Groźby Króla pod pierwszą od prawej kartą Królewskiej Łaski. Na koniec potasujcie wszystkie karty Groźby Namiestnika i umieśćcie po jednej pod każdą kartą Królewskiego Dekretu lub Łaski, pod którą nie ma jeszcze karty Groźby. Odłóżcie pozostałe karty Groźb do pudełka, bez ich podglądania.
3. Każdy z graczy otrzymuje 1 znacznik Honoru i umieszcza go na najwyższym (12) polu na swoim torze Atrybutów.
4. Umieśćcie 20 Robotników Namiestnika w puli zasobów.



- Przed wyborem Mieszczanin znad planszy Głównej (w kroku 14.), rozdajcie każdemu graczowi po 1 nowym Początkowym Mieszczaninie. Możecie rozdać ich losowo lub przydzielić wg wyboru graczy. Na koniec każdy z graczy bierze kafelek Nakładki na planszę, który pasuje do jego karty Początkowego Mieszczanina, a następnie kładzie go pod akcją Modlitwy na swojej planszy Gracza, dopasowując go do ilustracji.

## Honor

Honor to kolejny Atrybut, o który gracze muszą dbać podczas rozgrywki, ale oddziałuje on na grę dopiero w trakcie Punkcji Końcowej.



Za każdym razem gdy wartość Honoru gracza rośnie o 1, należy przesunąć znacznik Honoru o 1 pole w górę na torze Atrybutów. Wartość Honoru nigdy nie może przekroczyć 12.



Za każdym razem gdy wartość Honoru gracza spada o 1, należy przesunąć znacznik Honoru o 1 pole w dół na torze Atrybutów. Wartość Honoru nigdy nie może spaść poniżej 0.

Każda karta Początkowego Mieszczanina ma zdolność, która nagradza właściciela wzrostem wartości Honoru o 1 za wykonanie określonej akcji. Poza tym znajduje się tam przypomnienie o tym, że wartość Honoru gracza spada o 1 podczas każdej Inkwizycji, w której miał on co najmniej 2 karty Podejrzenia. Dodatkowym sposobem na wzrost wartości Honoru i odrzucenie Podejrzenia jest nowa akcja na planszy Gracza.

## Kooperacja

W tym trybie gracze mogą sobie bezpośrednio pomagać. Wykonując jedną z akcji (*opłacając jej pełny koszt*) po **lewej stronie** swojej planszy Gracza, gracz może przekazać nagrodę/efekt tej akcji innemu graczowi.

Jeżeli aktywny gracz ma umiejętność lub zdolność, która obniża koszt tej akcji (*np. umiejętność Samsona zmniejszająca koszt akcji Rozwoju*), to może ją zastosować. Podobnie jeśli gracz otrzymujący nagrodę/efekt ma umiejętność lub zdolność, która nagradza za tę akcję (*np. zdolność Architekta przynosząca korzyści za akcję Rozwoju*), również może ją zastosować. Nie działa to jednak w drugą stronę. Jeżeli otrzymujący gracz miałby Samsona, nie mógłby obniżyć kosztu akcji Rozwoju wykonywanej przez aktywnego gracza.

*Przykłady:*

- *Aktywny gracz wykonuje akcję Konspiracji, ale to inny gracz otrzymuje Złoczyńcę i kartę Podejrzenia.*
- *Aktywny gracz wykonuje akcję Handlu, ale to inny gracz otrzymuje Srebrniki.*
- *Aktywny gracz wykonuje nową akcję „zdobycia Honoru” i pozwala innemu graczowi na zdobycie 1 punktu Honoru i odrzucenie 1 Podejrzenia.*

## Wielokrotne korzystanie z kart Królewskiej Łaski

Kolejną zmianą w zasadach jest możliwość wielokrotnego korzystania z kart Królewskiej Łaski podczas jednej rundy. Wiąże się to jednak z dodatkowym kosztem - aktywny gracz korzystający z karty musi stracić 1 punkt Honoru za każdego Robotnika (dowolnego gracza), który został wcześniej umieszczony na tej karcie.

## Początek rundy

Na początku każdej rundy, po odkryciu karty Królewskiego Dekretu i/lub karty Królewskiej Łaski, odkryjcie także karty Gróźb, które znajdują się pod nimi. Ponadto pamiętajcie, by na początku 5. rundy odwrócić kartę Groźby Najeźdźców na stronę „Rundy 5-7”.

W 1. rundzie nie odkrywacie żadnych dodatkowych kart Gróźb. Gracze muszą sobie poradzić jedynie z kartą Groźby Najeźdźców.

Od 2. do 6. rundy umieście Robotników Namiestnika z puli zasobów na wszystkich właśnie odkrytych kartach Gróźb Namiestnika. Liczba umieszczonych Robotników zależy od liczby graczy i jest opisana na każdej karcie Groźby.

W 7. rundzie odwróćcie kartę Groźby Króla. Utrudnia ona spełnienie warunków Królewskich Dekretów. W 7. rundzie gracze potrzebują Atrybutów wyższych o 2 poziomy, aby spełniać warunki Królewskich Dekretów.

### Królewskie Dekrety

Nowe karty Królewskich Dekretów wymagają od graczy wykorzystania akcji do umieszczenia na nich Robotnika, pod warunkiem, że Atrybuty gracza osiągnęły już określony poziom (*wliczając wzrost Atrybutu z karty Paladyna*). Robotnik umieszczony przez gracza na karcie Królewskiego Dekretu, pozostaje tam do końca gry. Jeżeli choć 1 gracz spełnił warunki Królewskiego Dekretu, wszyscy gracze otrzymują PZ za jego realizację. Jeśli jednak nikt nie spełni warunków Królewskiego Dekretu, wszyscy gracze tracą PZ widoczne na planszy Głównej, pod kartą tego Dekretu.

*Przykład: Żaden z graczy nie spełnił warunków pierwszego Królewskiego Dekretu, co oznacza, że wszyscy gracze stracą po 4 PZ. Jeden z graczy umieścił Robotnika na drugiej karcie Królewskiego Dekretu, w momencie gdy miał Wpływy na co najmniej 10 poziomie, a Wiarę na co najmniej 6 poziomie - każdy z graczy otrzymał dzięki temu 6 PZ.*



Dodatkowo natychmiast po umieszczeniu Robotnika na Królewskim Dekrecie, wszyscy gracze zdobywają po 1 punkcie Honoru.

## Nowe ikony

Większość ikon jest zrozumiała jeśli graliście już w Paladynów. Dla porządku znajdziecie tutaj wyjaśnienie wszystkich nowych ikon:



Dotyczy wszystkich graczy.



Na koniec rundy stracić 1 Robotnika *(o ile to możliwe)*.



Dobierz 1 Podejrzenie *(rozpatrzenie to zgodnie z kolejnością tur, zaczynając od obecnego Pierwszego Gracza)*.



Usuń 1 Warsztat z prawej strony planszy Gracza *(o ile to możliwe)* i odłóż go do pudełka.

## Unikanie Gróźb

Jak wspomniano wyżej, karty Gróźb Namiestnika otrzymują Robotników po odkryciu. Aby uniknąć efektów Groźby, gracze muszą skoncentrować się na usunięciu z niej tych Robotników. Po usunięciu wszystkich Robotników karta Groźby Namiestnika jest usuwana z gry.

Na górze każdej karty Groźby Namiestnika znajduje się ikona jednej z akcji. Za każdym razem gdy dowolny gracz wykonuje tę akcję, usuwa 1 Robotnika z tej karty Groźby Namiestnika i odkłada go do puli zasobów.



*Przykład: Na tej karcie Groźby Namiestnika obecnie znajdują się 3 Robotnicy. Za każdym razem gdy gracz wykona akcję Fortyfikacji, usuwa też z niej 1 Robotnika. Jeżeli do końca rundy gracze nie usuną wszystkich Robotników z tej karty, wszyscy gracze obniżają poziom Honoru lub Siły o 1.*

## Koniec rundy

Na koniec każdej rundy gracze muszą rozpatrzyć kolejno wszystkie odkryte karty Gróźb znajdujące się poniżej dolnej części planszy Głównej, zaczynając od pierwszej karty od lewej strony.



Czerwona karta Groźby Najeźdźców jest obecna przez całą grę. Oznacza to, że w każdej rundzie gracze muszą poradzić sobie z określoną liczbą Najeźdźców. Liczba ta zależy od liczby graczy i wzrośnie po odwróceniu tej karty na początku 5. rundy. Jeżeli gracze nie usuną co najmniej tylu kart Najeźdźców spod prawej części planszy Głównej (*Atakując ich lub Nawracając*), ile wymaga od nich karta Groźby, każdy z graczy musi obniżyć swój poziom Honoru o 1. Jeżeli gracze usunęli wymaganą liczbę kart Najeźdźców, nic się nie dzieje.



Brązowe karty Groźb Namiestnika pozostają w grze, dopóki znajdują się na nich Robotnicy. Na koniec rundy gracze muszą rozpatrzyć efekt (*najczęściej utratę Honoru*) każdej odkrytej karty Groźby Namiestnika. Niektóre karty dają graczom wybór między dwoma efektami. Każdy gracz musi wybrać i rozpatrzyć jeden z nich. Jeżeli nie może wykonać żadnego z nich (*i tylko wtedy*), nic się nie dzieje.

*Przykład: Powyższa karta Groźby sprawia, że każdy z graczy musi obniżyć swój poziom Honoru o 1 lub odrzucić 1 Srebrnika.*



Czarna karta Groźby Króla utrudnia spełnienie warunków Królewskich Dekretów. Dodatkowo na skutek jej działania, na koniec gry wszyscy gracze tracą po 3 PZ za każdego Robotnika Namiestnika nadal znajdującego się na kartach Gróźb.



## Koniec gry i punktacja

Gra kończy się zgodnie z zasadami Paladynów, wraz z końcem 7. rundy.

Zanim rozpocznie się punktacja końcowa, wszyscy gracze obniżają poziom wszystkich swoich Atrybutów do poziomu swojego Honoru (*Atrybuty o niższym poziomie pozostają bez zmian*). Nieuważni gracze, którzy nie dbali o swój Honor, mogą stracić w ten sposób wiele PZ.

*Przykład: Gracz, który miał Wiarę na 11. poziomie ale Honor na 9., musi obniżyć poziom Wiary na 9.*

Gracze nie zdobywają PZ za poziom Honoru.

Następnie gracze podliczają punkty zgodnie z zasadami Paladynów. Dodatkowo wszyscy tracą PZ za niezrealizowane Królewskie Dekrety (tyle PZ, ile widnieje pod niezrealizowaną kartą Dekretu).

Ponadto wszyscy gracze tracą po 3 PZ za każdego Robotnika Namiestnika znajdującego się na kartach Gróźb Namiestnika.

Gracze sumują swoje wyniki i sprawdzają, czy ich końcowy wynik wyrównał lub przekroczył próg wymagany do zwycięstwa w grze. Próg ten jest obliczany (*zgodnie z informacjami na karcie Groźby Króla*) w następujący sposób: liczba graczy przemnożona przez 70 PZ.

*Przykład: W trzyosobowej rozgrywce wymagany próg to 210 PZ.*

## Trudniejsza rozgrywka

Jeżeli chcecie podnieść poziom trudności rozgrywki:

**Wysoki** = Podczas Przygotowania do rozgrywki umieśćcie po 1 dodatkowej karcie Groźby Namiestnika pod trzema pierwszymi od prawej kartami Gróźb Namiestnika. Wszystkie te karty będą kolejno odkrywane w rundach 4-6.

**Niemożliwy** = Zastosujcie zasady wysokiego poziomu trudności, ponadto dodajcie na koniec każdej rundy po 1 Robotnikowi na każdą kartę Groźby Namiestnika, która jest odkryta i nie została usunięta. To znacznie utrudni usuwanie tych kart.

## TRYB KOOPERACJI WICEHRABIÓW

### Opis ogólny

W tym trybie gracze wspólnie starają się zwiększyć swoje wpływy, gdy tymczasem król pragnie odzyskać pełnię władzy królewskiej. W tym celu wysłał swojego wiernego zausznika - złego i bezwzględnego Namiestnika. Nie cofnie się on przed niczym, by wypełnić królewskie rozkazy.

Na końcu każdej tury Namiestnik będzie poruszał się po planszy i usuwał Robotników graczy lub umieszczał swoich. Dąży on do umieszczenia wszystkich swoich 20 Robotników na planszy lub choćby 1 na trzecim poziomie Zamku. Jeśli mu się to uda gracze natychmiast przegrywają. Jeżeli jednak graczom uda się go powstrzymać wystarczająco długo, tak by w królestwie zapanował Dobrobyt lub Ubóstwo, będą mieli szansę na odniesienie zwycięstwa.

### Przygotowanie do rozgrywki

Przygotujcie Wicehrabiów do gry zgodnie ze standardowymi zasadami, z następującymi zmianami:

1. Umieśćcie kartę Namiestnika obok planszy Głównej, razem z pulą 20 Robotników Namiestnika.
2. Przed wybraniem kart Gracza i kart Znanych Mieszczan rozdajcie graczom karty Pomocy. Ich podział zależy od liczby graczy i jest opisany na następnej stronie. Gracze mogą między sobą ustalić kto otrzyma którą kartę. Po rozdaniu kart, gracze umieszczają je po prawej stronie swojej planszy Gracza, tak aby zielony pasek na kartach tworzył jedną linię z fragmentem paska na krawędzi planszy.

Podział kart Pomocy w zależności od liczby graczy:

Dla 4 graczy – rozdajcie każdemu graczowi po 1 karcie Pomocy.

Dla 3 graczy – rozdajcie każdemu graczowi po 1 karcie Pomocy i odłóżcie ostatnią kartę do pudełka.

Dla 2 graczy – rozdajcie każdemu graczowi po 2 karty Pomocy. Jednakże, tylko górna część jednej z nich będzie wykorzystywana.

*Karty należy ułożyć jedna na drugiej, tak jak na ilustracji poniżej. Gracze decydują, która z kart zostanie umieszczona na górze.*



3. Po tym gdy każdy z graczy wybierze karty Gracza i Znanego Mieszczanina, umieśćcie żeton Namiestnika na polu wyznaczonym przez niewybraną kartę Gracza. Następnie odłóżcie ją razem z kartą Znanego Mieszczanina do pudełka. Spośród pozostałych kart Gracza (tych, które nie były częścią Przygotowania do rozgrywki) odkryjcie 1, 3 lub 5 kart (w zależności od wybranego poziomu trudności - zgodnie z rewersem karty Namiestnika). Umieśćcie po 1 Robotniku Namiestnika z puli na wskazanym polu na planszy Głównej za każdą odkrytą kartę Gracza.
4. Zastąpcie karty Dobrobytu i Ubóstwa z Wicehrabiów nowymi kartami z tego rozszerzenia.

## Tury graczy

Poniżej opisano nowe efekty, które mogą wystąpić podczas tur graczy i poza nimi. Są one widoczne na górnej i dolnej części kart Pomocy.



Górna część wskazuje jaki zasób otrzyma właściciel karty, gdy dowolny gracz Przepisze Manuskrypt wskazanego rodzaju.

Dolna część wskazuje jakie nowe efekty muszą być rozpatrzone przez właściciela karty, za każdym razem gdy wykonuje on określoną akcję.



Rozpatrując efekty dolnej części w celu usunięcia Robotnika Namiestnika, gracz zwraca do jego puli zasobów Robotnika z tego pola miasteczka, na którym znajduje się jego Wicehrabia.



Rozpatrując efekty dolnej części w celu umieszczenia Robotnika gracza, aktywny gracz umieszcza Robotnika na polu miasteczka, na którym znajduje się jego Wicehrabia (tak, w tym trybie Robotnicy, którzy według standardowych zasad są umieszczani w Zamku, będą także umieszczani na planszy). Gracze mogą umieszczać Robotników na danym polu, pod warunkiem, że nie ma tam Robotników Namiestnika.

### Ważne:

Namiestnik chroni wszystkich swoich Robotników na polu, na którym znajduje się jego żeton oraz na wszystkich polach, które znajdują się w linii prostej biegnącej od jego pola do trzeciego poziomu Zamku. Gracze nie mogą więc usuwać z tych pól Robotników Namiestnika oraz nie mogą wypychać jego Robotników z Zamku, gdy są chronieni. Na żetonie Namiestnika znajdują się przypominające o tym ikony.



Dowolna liczba Robotników może znajdować się na 1 polu. Robotnicy graczy jednak nigdy nie mogą znajdować się na tym samym polu co Robotnicy Namiestnika.

## Tura Namiestnika

Namiestnik rozgrywa swoją turę na koniec tury każdego z graczy (po tym jak aktywny gracz dobierze karty). Namiestnik porusza się wyłącznie po zewnętrznej ścieżce planszy Głównej. Liczba pól miasteczek, o które się porusza zależy od wartości w Srebrnikach karty Mieszczanina sąsiadującej z polem, na którym się znajduje.

Uwaga: Żeton Namiestnika nie jest traktowany jako Wicehrabia i nie pozwala graczowi na zmianę kolejności kart na jego planszy Gracza po tym, gdy Namiestnik poruszy się na pole Miasteczka z Wicehrabią gracza.



Po swoim ruchu Namiestnik wykonuje jedną z 3 akcji, w zależności od tego czy, i jacy Robotnicy znajdują się na jego polu miasteczka. Jeżeli na polu miasteczka:

- Znajduje się co najmniej 1 Robotnik gracza: Namiestnik usuwa Robotnika gracza (*wraca on do puli właściciela*). Jeżeli na polu miasteczka Namiestnika znajdują się Robotnicy różnych graczy, to gracze decydują, którego z nich usuwa.
- Nie ma żadnych Robotników: Namiestnik umieszcza 1 swojego Robotnika na tym polu.
- Znajduje się co najmniej 1 Robotnik Namiestnika: Namiestnik odsyła kartę Mieszczanina sąsiadującą z tym polem i rozpatruje jej efekty (*opis tych efektów znajduje się na str. 31*).

## Rozkaz Postępu

Jeżeli na koniec tury Namiestnika na dowolnym polu miasteczka znajduje się co najmniej 3 Robotników Namiestnika, otrzymują oni Rozkaz Postępu.

Gracze wykonują następujące kroki:

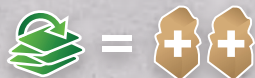
1. Poruszają 1 Robotnika Namiestnika z tego pola miasteczka na sąsiednie pole na zewnętrznej ścieżce planszy Głównej, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, i kolejnego Robotnika Namiestnika na sąsiednie pole, tym razem przeciwnie do ruchu wskazówek zegara.
2. Poruszają 1 Robotnika z tego pola miasteczka na pole miasteczka na wewnętrznej ścieżce planszy Głównej - w linii prostej w kierunku centrum Zamku. Jeżeli na polu wewnętrznej ścieżki nie ma żadnych Robotników, należy umieścić tam 1 Robotnika Namiestnika. Jeżeli znajduje się tam co najmniej 1 Robotnik gracza, usuńcie 1 z nich (*tak jak w przypadku zewnętrznej ścieżki*) i odłóżcie Robotnika Namiestnika do jego puli. Jeżeli natomiast jest tam już Robotnik Namiestnika, Namiestnik uzyskuje dostęp do Zamku. Gracze po kolei, w linii prostej sprawdzają kolejne sekcje Zamku. Jeżeli nie ma Robotnika Namiestnika w sekcji pierwszego poziomu, umieszczają tam poruszanego Robotnika. Jeżeli jest tam Robotnik, umieszczają go w sekcji drugiego poziomu. Jeżeli i tam jest już Robotnik Namiestnika, umieszczają poruszanego Robotnika w sekcji trzeciego poziomu (*co skutkuje natychmiastową przegraną graczy*).
3. Jeżeli po zakończeniu powyższego kroku na planszy znajduje się pole miasteczka z 3 lub więcej Robotnikami Namiestnika, ponownie rozpatrzyć powyższe kroki dla tego pola.

## Wypychanie Robotników z Zamku

Jeżeli w pojedynczej sekcji Zamku znajduje się w sumie więcej niż 3 Robotników (*po tym jak Namiestnik zakończył swoją turę*), Namiestnik wypycha po 1 Robotniku każdego gracza, który ma w niej co najmniej 1 Robotnika. Gracze nie otrzymują żadnych Srebrników, zasobów ani punktów Cnót za wypchniętych Robotników. Gracze muszą współpracować, aby wypchnąć Robotników Namiestnika z Zamku. Jeśli im się to uda, Namiestnik nie otrzymuje żadnej rekompensaty za Robotników wypchniętych z Zamku.

## Odsyłanie Mieszczan przez Namiestnika

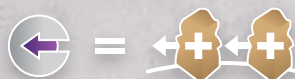
Jak wcześniej wspomniano, jeżeli Namiestnik porusza się na pole miasteczka z co najmniej 1 Robotnikiem Namiestnika, wówczas odsyła sąsiadującą kartę Mieszczanina i rozpatruje jej efekty według swoich zasad. Oto lista efektów i sposób ich rozpatrywania:



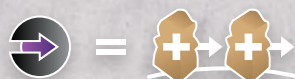
Umieście 2 Robotników Namiestnika na jego polu miasteczka.



Umieście 1 Robotnika Namiestnika na jego polu miasteczka. Aktywny gracz (którego tura dobiega końca) dobiera 1 kartę Długu.



Umieście 2 Robotników Namiestnika na polu miasteczka sąsiadującym z jego polem, w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara.



Umieście 2 Robotników Namiestnika na polu miasteczka sąsiadującym z jego polem, w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara.



Umieście 1 Robotnika Namiestnika na polu miasteczka sąsiadującym z jego polem, w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara i 1 na sąsiadującym polu w przeciwnym kierunku.



Zamiast umieszczać nowego Robotnika, poruszcie jednego z Robotników Namiestnika z pola miasteczka, na którym znajduje się żeton Namiestnika w kierunku centrum Zamku. Zasady ruchu zostały opisane w 2. punkcie sekcji Rozkazu Postępu na poprzedniej stronie.

**Ważne:** Za każdym razem gdy Namiestnik próbuje umieścić Robotnika na polu miasteczka, na którym znajduje się co najmniej 1 Robotnik gracza, wówczas zawsze usuwa 1 Robotnika gracza, zamiast umieścić swojego (nie dotyczy to umieszczania Robotników w Zamku). Jeżeli obecni są Robotnicy różnych graczy, to gracje decydują, który z nich zostanie usunięty. Ta zasada odnosi się również do efektów odsyłania Mieszczan.

### **Karty Dobrobytu i Ubóstwa**

Po odsłonięciu karty Dobrobytu i/lub Ubóstwa gracje usuwają po 1 Robotniku Namiestnika z każdego pola miasteczka na planszy Głównej, na którym znajdują się dokładnie 2 Robotnicy Namiestnika. Usunięci Robotnicy wracają do puli Namiestnika.



### **Koniec gry**

Gra może się zakończyć zgodnie z zasadami Wicehrabiów, po odkryciu karty Dobrobytu i/lub Ubóstwa. W takim przypadku zastosujcie wszystkie zasady dotyczące ostatniej rundy gry. Działania Namiestnika mogą jednak spowodować przedwczesne zakończenie rozgrywki.

Jeżeli Namiestnik umieści 1 ze swoich Robotników w centrum Zamku lub jeżeli będzie chciał umieścić Robotnika, ale w puli nie będzie miał żadnych Robotników, rozgrywka natychmiast kończy się przegraną wszystkich graczy.



## Punktacja

Jeżeli graczom uda się zakończyć rozgrywkę zgodnie z zasadami Wicehrabiów (a nie na skutek działań Namiestnika), mają oni szansę na odniesienie zwycięstwa. Gracze podliczają swoje punkty zgodnie ze standardowymi zasadami, za wyjątkiem zdobywania PZ za karty Dobrobytu i Ubóstwa. Zamiast zdobywania punktów za większość odwróconych kart określonego rodzaju, każda odwrócona karta przynosi pewną liczbę PZ, zgodnie z informacją na kartach Dobrobytu i Ubóstwa (z tego rozszerzenia).



Gracze sumują swoje wyniki i sprawdzają, czy ich końcowy wynik wyrównał lub przekroczył próg wymagany do zwycięstwa. W tym trybie próg wymagany do zwycięstwa jest stały i wynosi 160 PZ zgodnie z informacją na karcie Namiestnika. Jeżeli gracze nie osiągnęli wspólnie takiego wyniku, rozgrywka kończy się zwycięstwem Namiestnika.



## DODATKOWA ZAWARTOŚĆ

### Plansze Graczy do Architektów

Można z nich korzystać w każdej rozgrywce w Architektów, także w trybie kooperacji.



#### Emma

Rozpoczyna rozgrywkę z 14 Robotnikami w Więzieniu, 11 Srebrnikami, znacznikiem Cnót na poziomie 0, 1 Złotem i 1 Marmurem. Za każdym razem gdy doбира Dług, otrzymuje dodatkowo 1 Srebrnik i 1 Glinę.



#### Guntram

Rozpoczyna rozgrywkę z 12 Robotnikami w Więzieniu, 9 Srebrnikami, znacznikiem Cnót na poziomie 0, 1 Długiem i 2 sztukami Złota. Za każdym razem gdy otrzymuje 1 punkt Cnót, otrzymuje dodatkowo 1 Srebrnik.



#### Judyta

Rozpoczyna rozgrywkę z 10 Robotnikami w Więzieniu, 8 Srebrnikami, na 1. poziomie Cnót i 3 dodatkowymi kartami Budynków (*po początkowym doborze kart*). Zawsze ma możliwość odrzucenia karty Budynku w miejsce zasobu, którego potrzebuje. Może to czynić wielokrotnie w trakcie 1 akcji.

*Uwaga: Nie możesz skorzystać z umiejętności Judyty w trybie kooperacji, aby przekazać jako Darowiznę kartę Budynku zamiast wymaganego zasobu.*

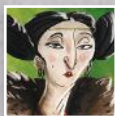


#### Merowiusz

Rozpoczyna rozgrywkę z 12 Robotnikami w Więzieniu, 10 Srebrnikami, na 1. poziomie Cnót, 1 Kamieniem, 1 Drewnem i 1 Gliną. Zawsze ma możliwość odrzucenia karty Budynku, aby zapobiec utracie 1 punktu Cnót. Może to czynić wielokrotnie w trakcie rozpatrywania efektu. Dodatkowo jego limit kart na rękę jest powiększony do 8.

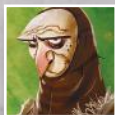
## Karty Mieszczan do Paladynów

Można z nich korzystać w każdej rozgrywce w Paladynów, także w trybie kooperacji i w kampanii Kronik Zachodniego Królestwa.



### Arystokratka

Otrzymujesz wskazaną nagrodę po skorzystaniu z Królewskiej Łaski.



### Szachraj

Otrzymujesz wskazaną nagrodę po dobraniu karty Długu.

## Karty Znanych Mieszczan do Wicehrabiów

Można z nich korzystać w każdej rozgrywce w Wicehrabiów, także w trybie kooperacji i w kampanii Kronik Zachodniego Królestwa.



### Karolina

Zdolność natychmiastowa: Otrzymujesz 1 punkt Korupcji, 1 punkt Cnót i możliwość zmiany kolejności kart Mieszczan na swojej planszy Gracza.



### Gizela

Zdolność trwała: Otrzymujesz darmowe Zatrudnienie albo 2 Srebrniki po wykonaniu akcji Umieszczania Robotników.



### Hugo

Zdolność wyrzucenia: Otrzymujesz 1 punkt Korupcji i 2 dowolne zasoby.



### Larena

Zdolność trwała: Koszt zatrudnienia/odesłania kart Mieszczan jest pomniejszony o 1 Srebrnik.



### Samson

Zdolność wyrzucenia: Otrzymujesz 1 odwrócenie karty oraz przetasowanie.



### Walaryk

Zdolność natychmiastowa:  
Otrzymujesz 2 Srebrniki.



PROJEKT GRY – SHEM PHILLIPS ORAZ S J MACDONALD  
ILUSTRACJE – MIHAJLO DIMITRIEVSKI  
PROJEKT I UKŁAD GRAFICZNY – SHEM PHILLIPS

SKŁAD – KONRAD RÓSZKOWSKI  
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/reklamacje/>*