



DYLEMATY KRÓLA

INFORMACJA

Akcja tej gry rozgrywa się w **fikcyjnym** i często **okrutnym** świecie fantasy. Została zaprojektowana w taki sposób, aby stawiać graczy w **niejednoznacznych moralnie sytuacjach** oraz wymagać od nich podejmowania **trudnych wyborów**. Wiele dylematów, z którymi zmierzą się gracze, odnosi się do etycznych i moralnych decyzji związanych z **kontrowersyjnymi tematami**, które mogą wzbudzać wątpliwości **wszystkich graczy**, takimi jak niesprawiedliwość, przemoc, niewolnictwo czy dyskryminacja. Gracze czasami będą musieli dokonać **trudnego wyboru** pomiędzy tym, co uważają za **właściwe**, a tym, co **przybliży ich do zwycięstwa**. Należy pamiętać, że to tylko **gra**, a postacie są fikcyjne. Pomimo tego, że w grze odwzorowano niektóre elementy świata rzeczywistego, żadnych wydarzeń nie należy traktować jako prawdziwych.

Okrucieństwa przedstawione w Dylematach Króla w żaden sposób nie są promowane, popierane ani uznawane za akceptowalne przez wydawców, projektantów, autorów tekstów i dystrybutorów gry.

SYSTEM KART DYLEMATÓW

Dylematy Króla to gra wykorzystująca **System kart dylematów (Dilemma Card System™)**. Jest to system opracowany przez Horrible Games, pozwalający na interaktywne doświadczenie w grach narracyjnych.



NIEODWRACALNE KONSEKWENCJE

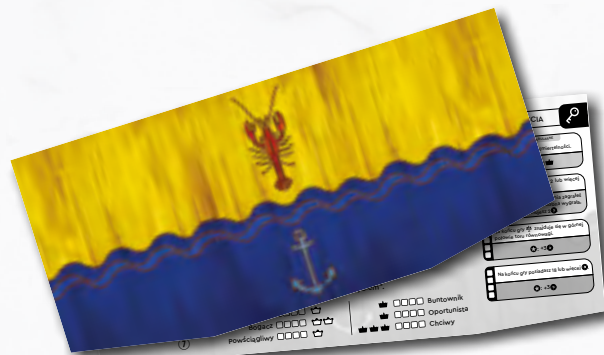
Dylematy Króla to **wyjątkowe doświadczenie narracyjne**, zawierające wiele rozgałęzionych wątków historii, prowadzących do wielu możliwych zakończeń. Podczas rozgrywki gracze będą musieli również **trwale oznaczać** karty, naklejki i zasłonki graczy, a plansza może zostać **nieodwracalnie zmieniona** w wyniku zdarzeń w grze. Liczba rozgrywek, jakie będzie można rozegrać, jest **skończona** i może być **różna** w zależności od **wyborów podjętych przez graczy** podczas gry. Średnio jest to około 15 godzin, co odpowiada około 15 rozgrywkom. Kiedy historia dobiegnie końca, **następuje koniec gry** i niemożliwe jest jej **przywrócenie do stanu początkowego** i rozpoczęcie od nowa.

Uwaga: aby w pełni skorzystać z doświadczenia oferowanego przez Dylematy Króla, sugerujemy, aby gracze zawsze spotykali się w tym samym gronie. Nie jest jednak problemem, jeśli poszczególni gracze opuszczą kilka rozgrywek. W pudełku znajduje się więcej zasłonek rodów, niż jest to potrzebne w pojedynczej rozgrywce, co pozwala kolejnym graczom dołączyć do trwającej gry (do maksymalnie 12 osób).

ELEMENTY GRY



Instrukcja



12 zasłonek rodów



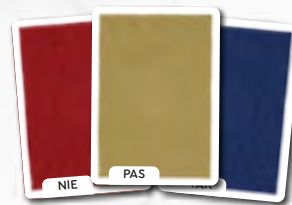
1 mapa (dwustronna)



3 arkusze z tajemniczymi naklejkami
(każdy z 4 tajemniczymi naklejkami)



75 kopert



15 kart głosowania
(5 kart TAK,
5 kart PAS,
5 kart NIE)



6 kart tajnych celów



1 znacznik równowagi



5 znaczników tendencji
(dwustronnych)



5 znaczników pozytywnych
skutków



5 znaczników negatywnych
skutków



72 żetony monet



65 żetonów władzy



1 kafelek przesłony



5 znaczników wskaźników



12 znaczników wyniku



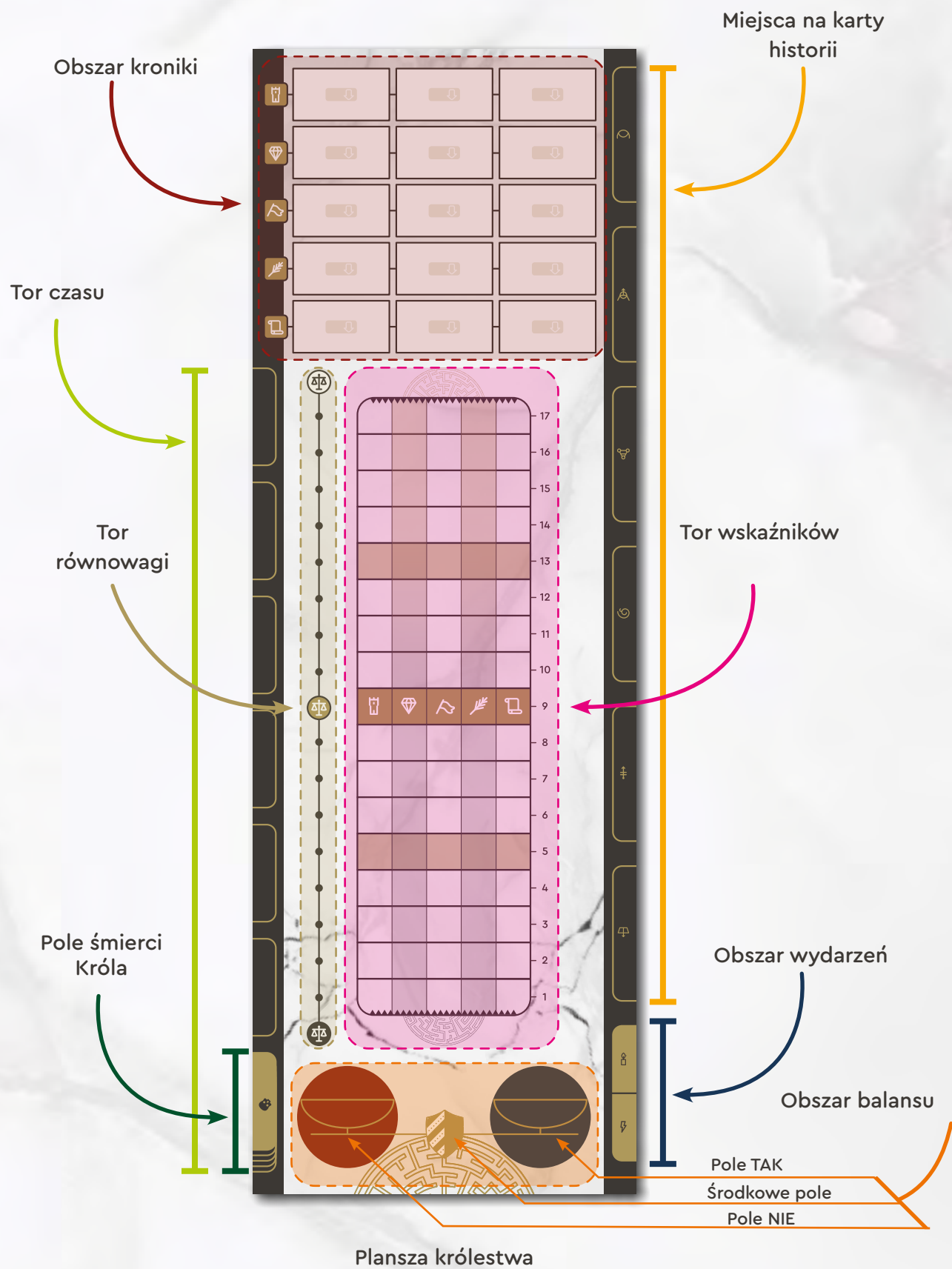
1 żeton Lidera



1 żeton Arbitra

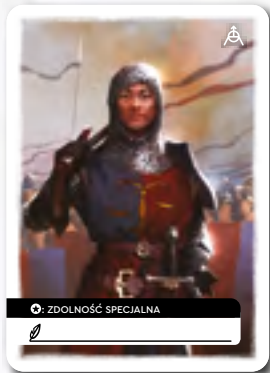
1 książeczka z naklejkami
(177 naklejek kroniki)



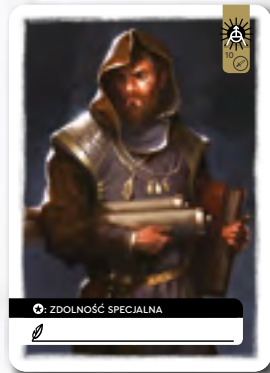


RODZAJE KART

Karty historii



Awers
(zwykła karta historii)



Awers
(karta zakończenia)



Karty zakończenia zostały oznaczone złotym sztandarem w prawym górnym rogu.



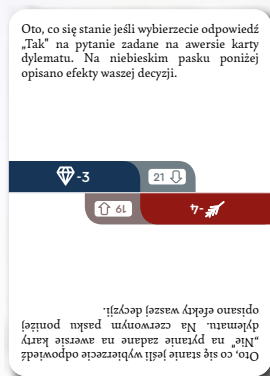
Rewers

Pierwszą kartą w każdej kopercie jest karta historii. Może ona zawierać specjalną zdolność i/lub miejsce na podpis (z przodu) oraz fragment opowieści na rewersie. Karty zakończenia to specjalny rodzaj kart historii (patrz strona 27).

Karty dylematów



Awers



Rewers

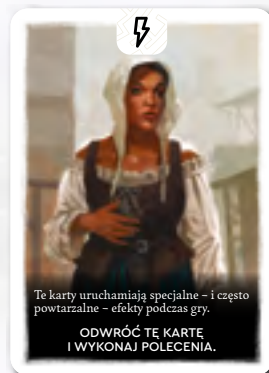
Karty dylematów to najczęściej spotykany rodzaj kart w grze. Na ich awersie znajduje się opis problemu, pytanie oraz wskazówka dotycząca dwóch możliwych rezultatów (TAK lub NIE). Oba te rezultaty zostały dokładniej opisane na rewersie. Grać w drodze głosowania określają, który rezultat zostanie rozpatrzony (patrz strona 16).

Karty wydarzeń



Karty wydarzeń znajdują się jedynie w specjalnych kopertach (patrz strona 27). Opisują one specjalne zasady powiązanych z nimi wydarzeń. Należy umieszczać je na obszarze wydarzeń obok planszy Królestwa. Konieczne może być zachowywanie tych kart pomiędzy rozgrywkami, dopóki dane wydarzenie nie dobiegnie końca.

Karty okoliczności



Karty okoliczności znajdują się przeważnie w specjalnych kopertach (patrz strona 27). Zwykle są one wstawiane do talii dylematów i inicjują specjalne wydarzenia, kiedy zostaną dobrane. Konieczne może być zachowywanie tych kart pomiędzy rozgrywkami, dopóki powiązane z nimi wydarzenie nie dobiegnie końca.

OPIS GRY

W **Dylematach Króla** gracze wcielają się w przedstawicieli różnych **wpływowych rodzin** (czy też „**Rodów**”) oraz członków **Rady królewskiej**. W przeszłości królowie Ankist bezgranicznie ufali decyzjom swojej Rady, dlatego to właśnie ona dzierży **prawdziwą władzę**. To jej członkowie tak naprawdę stanowią **władzę wykonawczą** Ankist.

W każdej rundzie gracze będą **dobierać kartę** ze spodu talii dylematów, by **dowiedzieć się, jak rozwinie się historia**. Każda karta jest unikatowa i postawi graczy przed koniecznością zmiernienia się z jakimś **problemem** (lub **Dylematem**), który jako Rada będą musieli rozwiązać w imieniu króla. Będą musieli dyskutować, negocjować i podejmować wybory, które **ukształtują historię** i **wpłyną na los** królestwa Ankist. Za każdym razem, kiedy karta dylematu zostanie rozpatrzona, jest **na stałe usuwana** z talii dylematów. W wyniki niektórych decyzji do talii mogą zostać dodane **nowe karty**, odblokowujące **dotychczasowe wydarzenia**, które mogą mieć miejsce w przyszłości jako konsekwencja wcześniejszych **wyborów graczy**.

Gracze będą musieli **troszczyć się o dobro królestwa**, jednocześnie dbając także o **korzyści dla własnego rodu**. Ta **walka o władzę** może sprowadzić na królestwo wojnę, głód, bunt, ale też zapewnić powszechny dobrobyt. Wszystko zależy od **wyborów** podjętych przez graczy! Każda decyzja ma jednak **konsekwencje** – to, co dobre dla całego królestwa, może okazać się niekorzystne dla poszczególnych rodów. Czy gracze wybiorą działanie na rzecz **większego dobra**, czy będą myśleć tylko o **sobie**?

Na koniec każdej rozgrywki gracze otrzymają punkty Celów (🌾🌾). Są one wykorzystywane do określenia zwycięzcy. Dodatkowo, w zależności od wyniku i okoliczności, w jakich zakończyła się rozgrywka, każdy gracz otrzymuje **punkty Prestiżu** 👑 i/lub **punkty Żądy** 👑, które należy zaznaczyć na zasłonce rodu. Są one „**punktami końcowymi**”, które pomogą określić ostateczny los Ankist i wyłonić **zwycięzcę** całej kampanii.



PRZED PIERWSZĄ ROZGRYWKĄ

1. Przygotowanie początkowej talii dylematów

Należy otworzyć **Kopertę 00** (patrz strona 26) i wyciągnąć jej zawartość (①). Należy przeczytać pierwszą kartę znajdującą się w kopercie (**kartę historii**) i umieścić ją obok planszy Królestwa, przy polu **kart historii** oznaczonym tym samym symbolem (②). Potem należy **potasować** pozostałe **karty dylematów** (③) i zakryć je **kafelkiem przesłony** (④). To początkowa **talia dylematów**. Gracze będą korzystać z niej, kiedy gra nakaże im wziąć tę talię w 7 kroku przygotowania gry (patrz strona 9). Należy upewnić się, że talia cały czas jest ułożona **awersami do góry**, i nigdy nie czytać tekstów na rewersach, dopóki gra **wyraźnie na to nie pozwoli** (patrz strona 15)!



2. Wybór zastłonki rodu

Po tym, jak gracz wybierze zastłonkę rodu, już zawsze będzie to **jego** zastłonka i będzie korzystał z niej w każdej kolejnej rozgrywce w kampanii. Pozwoli to śledzić jego **Prestiż**  oraz **Żądze**  w trakcie rozwoju historii (patrz strona 33). Znajduje się na niej również lista **osiągnięć**: celów **długoterminowych** danego rodu. *Dokładniejszy opis osiągnięć dostępnych na zastłonkach rodu znajduje się na stronie 13.*

Uwaga: nowi gracze mogą dołączyć do kampanii nawet po kilku rozgrywkach, ale w dalszym ciągu muszą wybrać przed swoją pierwszą rozgrywką w Dylematy Króla zastłonkę rodu, z której będą korzystał we wszystkich rozgrywkach. Jednakże, aby w pełni cieszyć się doświadczeniem płynącym z rozgrywki, sugerujemy, aby zawsze grać w tej samej grupie – od początku do końca kampanii.

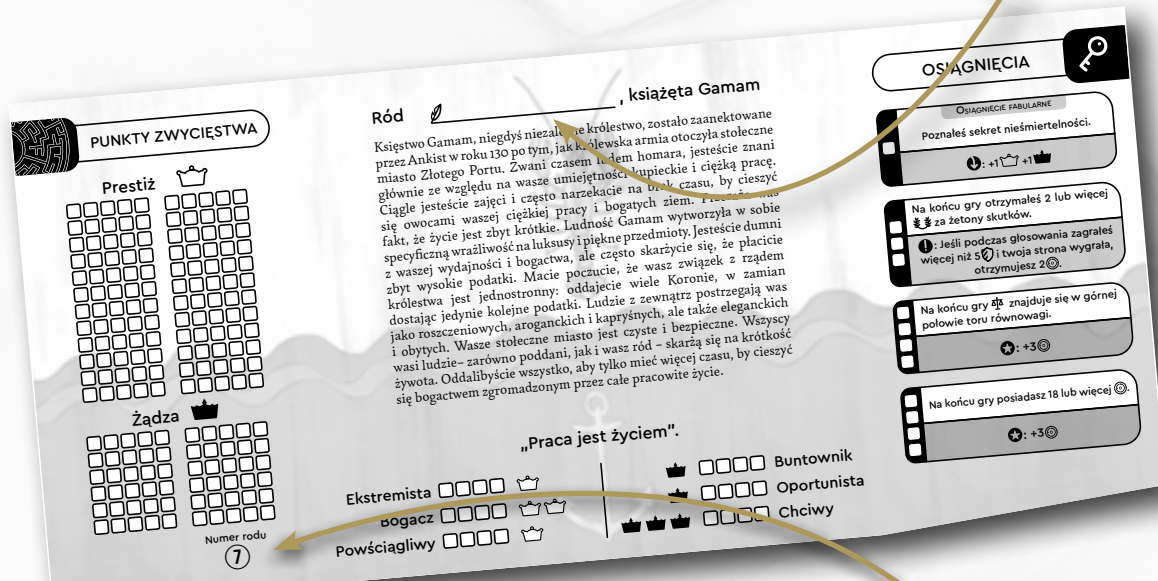
Zanim przejdą do kolejnych kroków, **gracze powinni zapisać nazwy rodów** na swoich zastłonkach. Wybierając nazwę rodu, gracze mogą korzystać ze swoich **prawdziwych nazwisk** (np. „Ród Kowalskich”), ich **fantastycznych wariacji** (np. Ród „Kowalskich”) lub całkowicie **fikcyjnych nazwisk** (np. „Ród Bręczyszczkiewiczów”). Gracze powinni pamiętać, że będą używać tej nazwy za **każdym razem**, kiedy gra nakaże coś **podpisać** (patrz ramka po prawej).

PODPISYWANIE

Od czasu do czasu gra nakaże graczowi coś podpisać (kartę historii, naklejkę kroniki itd.). Podpisanie naklejki kroniki lub karty historii oznacza, że dany gracz staje się odpowiedzialny za decyzje i ich konsekwencje, określone przez jego głosowanie nad różnymi Dylematami, z którymi mierzy się w trakcie rozgrywki i tym, jak w rezultacie rozwinie się historia.



Ród  Kowalskich, księżęta Gamam

Księstwo Gamam, niegdyś niezależne królestwo, zostało zaanektowane przez Ankiest w roku 130 po tym, jak królewska armia otoczyła



ROZSTRZYGANIE REMISÓW W PRESTIŻU

Podczas rozgrywki konieczne może być ustalenie gracza o **najwyższym** i **najniższym** Prestiżu.

W takim wypadku gracze sprawdzają liczbę **punktów**  **Prestiżu** zaznaczonych na ich zastłonkach rodów. **Wyższa liczba**  **równa się wyższemu Prestiżowi**. W przypadku remisu należy porównać **numer rodu** w lewym dolnym rogu zastłonki rodu. Na potrzeby rozstrzygnięcia remisu **wyższy numer oznacza, że gracz ma wyższy Prestiż**.

Numer rodu

7

PRZYGOTOWANIE GRY

1 Na środku należy położyć **planszę Królestwa**. Następnie na środkowym polu każdej kolumny **toru wskaźników** należy umieścić odpowiedni **znacznik wskaźnika**. Stronę, którą każdy ze znaczników będzie **obrócony do góry**, należy ustalić **w losowy sposób** (np. rzucić nimi jak monetą, aby uzyskać losowy wynik: biały lub czarny).

2 **Znacznik równowagi** należy umieścić na **środkowym polu toru równowagi**.

Wskaźniki reprezentują ogólną sytuację w królestwie, sprowadzoną do 6 wartości: wpływów, bogactwa, morale, dobrobytu, wiedzy i równowagi.



Wpływy reprezentują siłę armii, reputację Królestwa w oczach innych krajów, efektywność w egzekwowaniu praw oraz szacunek, jakim ludność Ankiści darzy przewodnictwo Rady królewskiej.



Bogactwo reprezentuje majątek w królewskim skarbcu, ilość towarów luksusowych, jakość życia szlachty oraz możliwość zakupu surowców od innych krajów.



Morale reprezentuje poziom szczęścia poddanych, ich samopoczucie i stan, wiarę w lepsze jutro i to, jak bardzo znajdują pociechę w religii.



Dobrobyt reprezentuje zdrowie ogółu poddanych oraz dostępność niezbędnych zasobów, takich jak pożywienie i woda, jak również brak chorób i populację w królestwie.

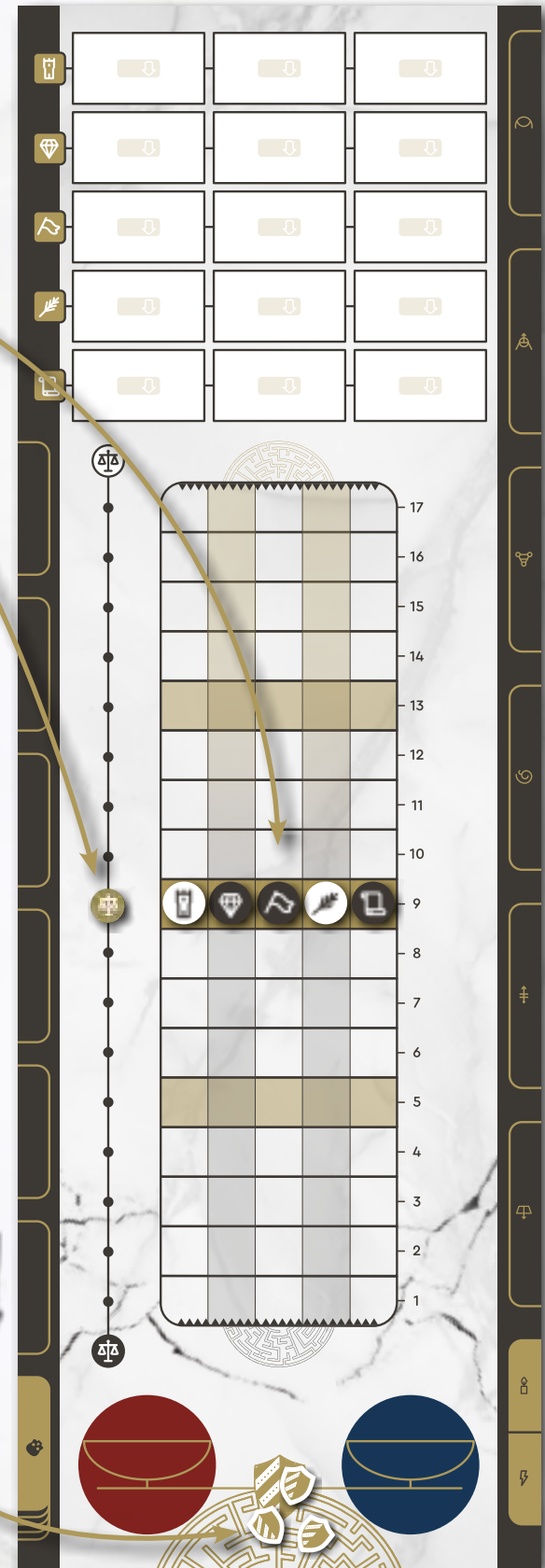


Wiedza reprezentuje ilość oraz jakość technologicznych i medycznych osiągnięć w królestwie, miarę rozwoju kulturowego i artystycznego oraz wiedzę o historii świata.



Równowaga reprezentuje społeczną harmonię. Najlepiej, jeśli znajduje się na środku toru, co oznacza, że w królestwie panuje idealna równowaga. Kiedy zbliża się do dolnego końca toru, oznacza to, że w kraju źle się dzieje, co prowadzi do społecznych niepokojów. Z kolei kiedy zbliża się do górnego końca, oznacza to, że niektóre stronnictwa posiadają więcej wpływów niż inne, powodując zachwianie równowagi.

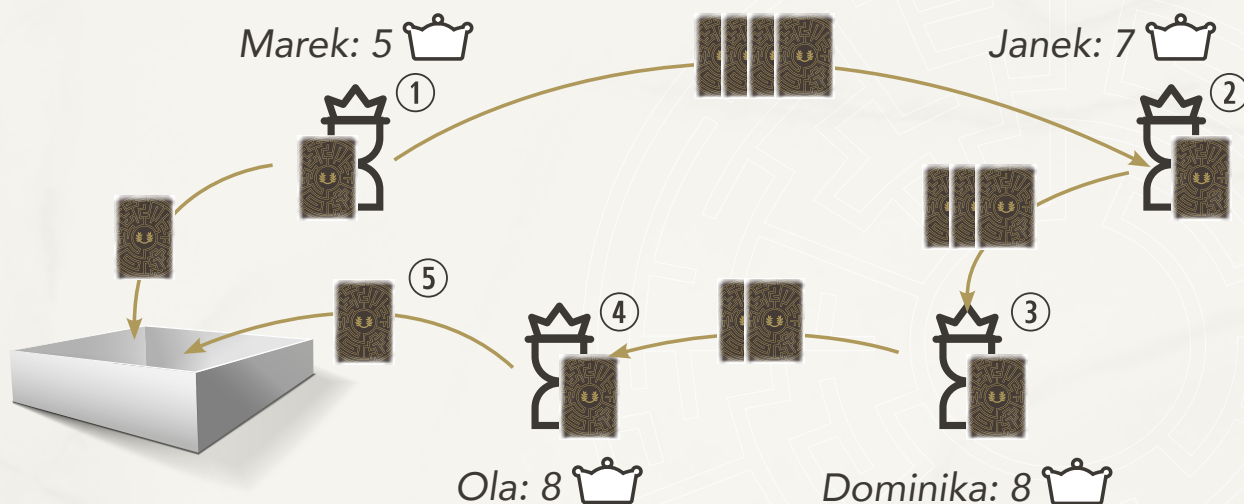
3 Pozostałe żetony i znaczniki należy położyć obok planszy Królestwa, tworząc „pulę ogólną”. Należy wziąć **3 żetony władzy** z puli ogólnej i umieścić je **na środkowym polu obszaru balansu** planszy Królestwa.



4 Każdy gracz umieszcza przed sobą swoją **zasłonkę rodu**, a następnie bierze po jednej **karcie TAK, NIE oraz PAS** i umieszcza je **odkryte** przed swoją zasłonką. Będą one wykorzystywane podczas **fazy głosowania**. Niewykorzystane karty należy odłożyć do pudełka.

5 Każdy gracz umieszcza **8 żetonów władzy** i **10 monet** za swoją zasłonkę rodu. Wszystkie rody rozpoczynają kampanię z **taką samą liczbą** żetonów władzy oraz monet, ale w późniejszych rozgrywkach – zależnie od zdobytych **osiągnięć i innych czynników** – początkowa liczba żetonów władzy oraz monet, które gracze otrzymują podczas przygotowania, może ulec **zmianie** (patrz strony 13–15). Gracze powinni pamiętać, aby **sprawdzać**, czy **zdobyli osiągnięcia**, z których mogą skorzystać na początku każdej rozgrywki.

6 Gracz o **najniższym Prestiżu** (w przypadku remisu patrz strona 6) tasuje wszystkie **karty tajnych celów i losowo usuwa 1** z nich z talii. Następnie **wybiera 1** z pozostałych kart. Po tym, jak pierwszy gracz wybierze swoją kartę tajnego celu, przekazuje talię graczowi o **kolejnym najniższym Prestiżu**, który również wybiera kartę tajnego celu spośród pozostałych. Należy powtarzać tę czynność, aż **wszyscy gracze wybiorą po 1 karcie tajnego celu**. Tajne cele to **główne źródło** punktów na koniec gry (patrz strona 30). Wszystkie **pozostałe karty** należy odłożyć do pudełka **bez podglądania**. **Nie będą one wykorzystywane** w tej rozgrywce.



1 Posiadający 5 Prestiżu Marek jest graczem o najniższym prestiżu, dlatego bierze talię 6 kart tajnych celów, losowo odrzuca 1 z nich, po czym przegląda i wybiera jedną z pozostałych kart. Decyduje się wybrać kartę „Powściągliwy”. 2 Jako kolejny swoją kartę wybierze Janek, który posiada 7 Prestiżu, 3 po nim Dominika (8 Prestiżu i numer rodu 2), a na koniec 4 Ola (8 Prestiżu i numer rodu 6). 5 Wszystkie pozostałe karty są bez podglądania odkładane do pudełka.

ZNACZENIE TAJNYCH CELÓW

Każdy ród posiada kilka celów długoterminowych. Osiągnięcie ich może zająć kilka rozgrywek (co oznacza mijające dekady lub nawet pokolenia w historii gry), ale pozostają one bez zmian. Dany gracz zawsze reprezentuje przedstawiciela swojego rodu i to w jego interesie leży osiągnięcie tych celów, jednak w poszczególnych rozgrywkach może przyjmować rolę różnych osób, posiadających inny kodeks moralny i pomysły. Są one reprezentowane przez karty tajnych celów. Grając jako „Piotr Kowalski I” gracz może być Powściągliwy, ale w kolejnej rozgrywce, jako „Piotr Kowalski II” może być Ekstremistą.

PREFERENCJE RODU

Kiedy gracze wybierają swoje tajne cele, powinni pamiętać, że wybranie tego samego celu w więcej niż jednej rozgrywce pozwoli na zdobycie małego osiągnięcia (patrz strona 13). Każda zasłonka rodu wskazuje również „preferencje” rodu, tj. jego dwie „ulubione” karty tajnych celów. Zdobyte powiązanego z nimi osiągnięcia zapewni korzystniejszą premię.

Ekstremista

Bogacz

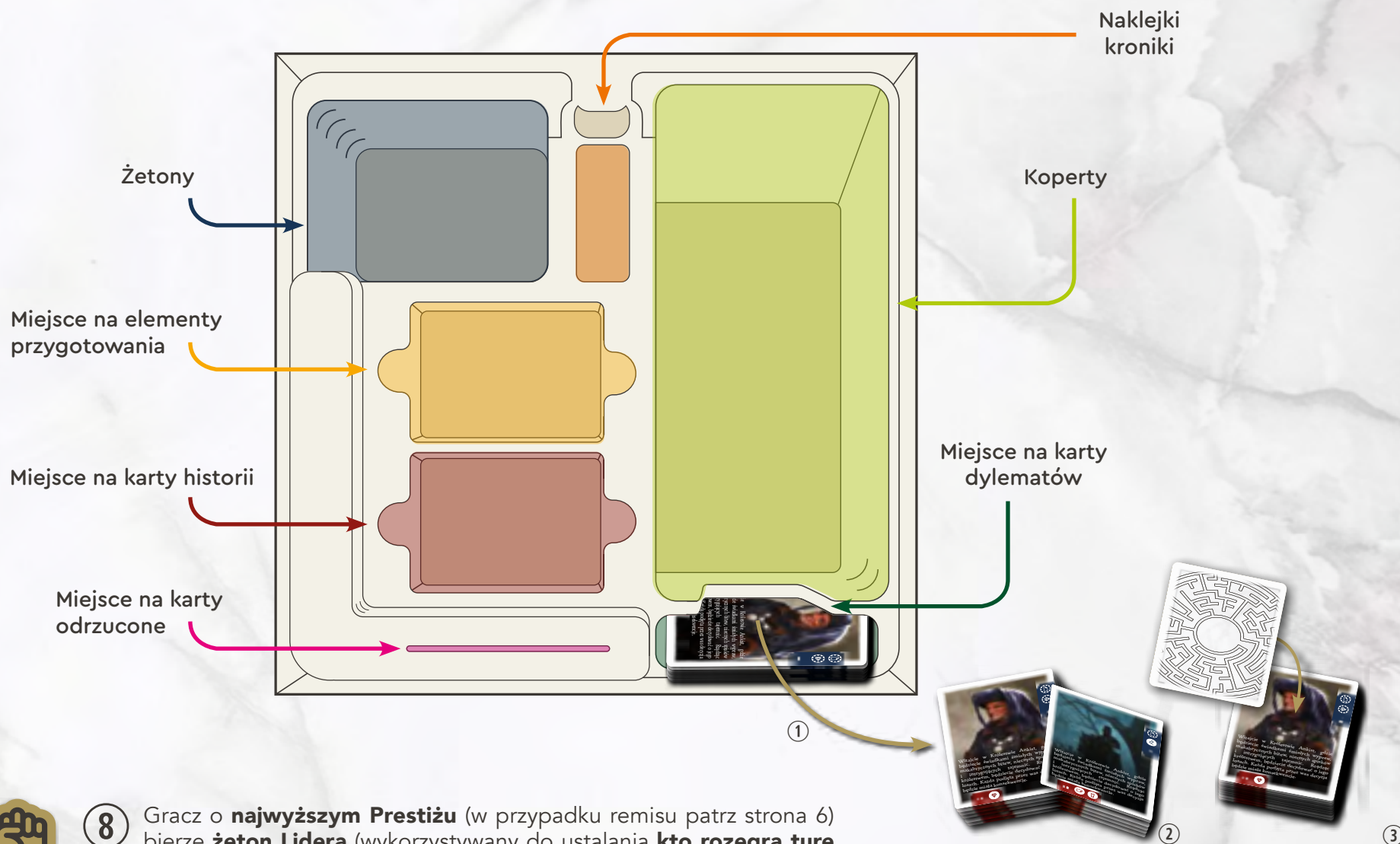
Powściągliwy

Buntownik

Oportunistą

Chciwy

7 Należy wyciągnąć **talię dylematów** (składającą się z **kart dylematów** oraz **kart okoliczności** ⚡) z miejsca na talię dylematów (①) i potasować ją (②), a następnie bez podglądania zakryć ją **kafelkiem przesłony** (③). Należy upewnić się, że talia cały czas jest ułożona **awersami do góry** i **nigdy nie czytać** tekstów na **rewersie**, dopóki gra **wyraźnie na to nie pozwoli** (patrz strona 15)!



8 Gracz o **najwyższym Prestiżu** (w przypadku remisu patrz strona 6) bierze **żeton Lidera** (wykorzystywany do ustalania **kto rozegra turę jako pierwszy** podczas fazy głosowania i kto będzie **sygnatariuszem** decyzji podjętej na końcu tej fazy).



9 Gracz o **najniższym Prestiżu** (w przypadku remisu patrz strona 6) bierze **żeton Arbitra** (który można wykorzystywać do **rozstrzygania remisów** podczas głosowania).

10 Jeśli to nie jest **ich pierwsza rozgrywka**, gracze powinni sprawdzić, czy należy rozpatrzyć jakies **efekty nieodwracalnych konsekwencji** (patrz kolejna strona). W innym wypadku przygotowanie gry dobiega końca.

Gracze są gotowi do rozpoczęcia gry.

MIEJSCA NA TALIE

Po tym, jak gracze ukończą swoją pierwszą rozgrywkę w Dylematy Króla, powinni wykorzystać miejsca na talię dylematów w pudełku, aby zachować talię w jej obecnym stanie (w tym wszelkie aktywne karty okoliczności ⚡), a miejsca na karty historii, aby zachować aktualne karty wydarzeń 🗞 oraz wszystkie odblokowane karty historii. W ten sposób gracze mogą „zapisać stan gry” i kolejnym razem rozpocząć rozgrywkę w tym samym momencie.

EFEKTY NIEODWRACALNYCH KONSEKWENCJI

Przygotowanie kart historii i wydarzeń

Należy wyciągnąć **karty wydarzeń** oraz **karty historii z miejsca na karty historii** w pudełku (jeśli jakieś się tam znajdują). Karty wydarzeń należy przygotować, stosując się do opisanych na nich zasad. Następnie należy podzielić karty historii zgodnie z **wątkami** (symbol w prawym górnym rogu) na osobne talie, ułożyć je w kolejności liczbowej z **kartą o najwyższym numerze na wierzchu** i umieścić je przy polach z **odpowiednimi symbolami** na krawędzi **planszy Królestwa**.

Uwaga: na początku rozgrywki gracze powinni przeczytać wszystkie dostępne karty historii, aby przypomnieć sobie, co do tej pory wydarzyło się w królestwie i kto był za to odpowiedzialny. Należy pamiętać o tym zwłaszcza wtedy, gdy do rozgrywki dołączają nowi gracze.

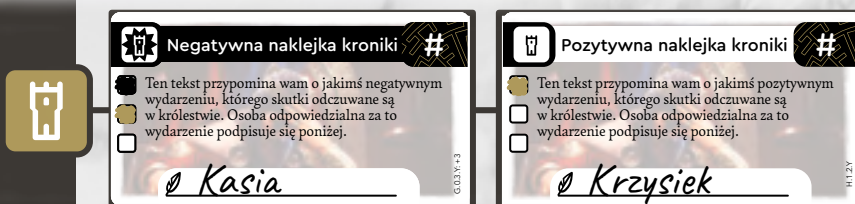


Naklejki kroniki

Kronika reprezentuje **długofalowe, trwające efekty** aktywowane przez decyzje graczy. Mogą być one **pozytywne** (z tytułem na białym tle) lub **negatywne** (z tytułem na czarnym tle). Są one umieszczane na **planszy Królestwa** w rzędzie oznaczonym **symbolem wskaźnika** odpowiadającym temu w **lewym górnym rogu** naklejki, jako część efektu niektórych kart dylematów, ale nie mają **natychmiastowego efektu**. Jeśli na planszy znajdują się naklejki kroniki, przed rozpoczęciem rozgrywki należy zastosować następujące efekty konsekwencji:

Upływ czasu

Na każdej naklejce kroniki umieszczonej na planszy należy **zaznaczyć 1 pole**. Pola oznaczają, jak dawno miało miejsce wydarzenie, które spowodowało ten wpis do kroniki, oraz jak łatwo ludzie mogą o nim zapomnieć.

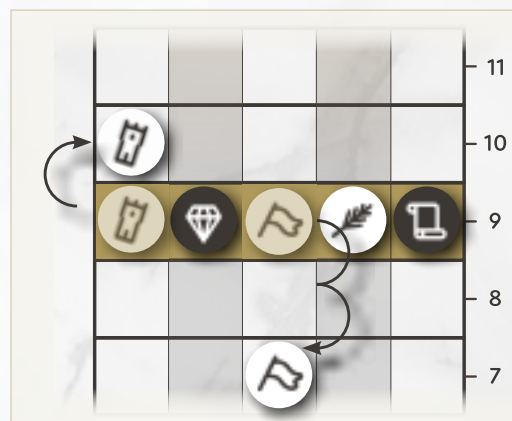


Na każdej naklejce kroniki umieszczonej na planszy należy zaznaczyć 1 pole. Starsza negatywna naklejka (po lewej) ma teraz zaznaczone 2 pola, podczas gdy nowsza, pozytywna (po prawej), tylko jedno.

Konsekwencje: wskaźniki

Dla każdego wskaźnika należy sprawdzić, ile **pozytywnych naklejek kroniki** zostało umieszczonych na planszy w **rzędzie** oznaczonym odpowiadającym danemu wskaźnikowi, i **przesunąć dany znacznik w górę** toru o **taką samą liczbę pól**. Następnie należy sprawdzić, ile **negatywnych naklejek** odpowiadającym danemu wskaźnikowi umieszczono na planszy Królestwa, i **przesunąć dany znacznik w dół** toru o **taką samą liczbę pól**.

Uwaga: w tym kroku znacznik równowagi należy pozostawić na środku toru i nie należy odwracać znaczników wskaźników.



Przykład: na początku rozgrywki na planszy znajdują się 3 naklejki kroniki wskaźnika wpływu: 2 pozytywne i 1 negatywna. Znacznik wpływu należy przesunąć o 2 pola w górę i 1 pole w dół toru (czyli finalnie znacznik przesunie się o 1 pole w górę).

Na planszy znajdują się również 2 naklejki kroniki dla bogactwa – 1 pozytywna i 1 negatywna (a więc znacznik bogactwa pozostanie w tym samym miejscu) oraz 2 negatywne naklejki morale (należy więc przesunąć znacznik o 2 pola w dół toru).

Konsekwencje: władza

Należy sprawdzić podpisy na naklejkach umieszczonych na obszarze kroniki planszy Królestwa. Za każdą **pozytywną naklejkę** podpisaną przez gracza otrzymuje on **1 żeton władzy** z puli ogólnej i **umieszcza go w swojej puli** (za zasłonką rodu). Za każdą **negatywną naklejkę** podpisaną przez gracza musi on wziąć **1 żeton władzy ze swojej puli** (za zasłonką rodu) i **zwrócić go** do puli ogólnej (może mieć miejsce sytuacja, w której gracz rozpocznie rozgrywkę, **nie posiadając żadnych żetonów władzy**).



Przykład: Tomek podpisał 3 pozytywne naklejki kroniki i 1 negatywną, więc na początku gry otrzymuje:

$$3 - 1 = 2 \text{ żetony władzy}$$

Kasia podpisała tylko 2 negatywne naklejki kroniki, dlatego na początku rozgrywki musi odrzucić 2 żetony władzy.



PRZYPISANIE ŻETONÓW SKUTKÓW

Dla każdego wskaźnika należy **sprawdzić podpisy** na naklejkach umieszczonych na planszy Królestwa.

Gracz biorący udział w aktualnej rozgrywce, który podpisał **najnowszą pozytywną naklejkę kroniki** dla danego wskaźnika (taką, która ma **najmniej zaznaczonych pól**), otrzymuje powiązany z nim **żeton pozytywnych skutków**. Remisy wygrywa gracz, który podpisał naklejkę **znajdującą się najbliżej prawej strony**. Gracz biorący udział w aktualnej rozgrywce, który podpisał **najnowszą negatywną naklejkę kroniki** dla danego wskaźnika (taką, która ma **najmniej zaznaczonych pól**), otrzymuje powiązany z nim **żeton negatywnych skutków**. Remisy wygrywa gracz, który podpisał naklejkę **znajdującą się najbliżej prawej strony**. Naklejki podpisane przez graczy, którzy nie uczestniczą w aktualnej rozgrywce, są w tym kroku **ignorowane**.

Gracze umieszczają otrzymane żetony skutków **przed swoimi zasłonkami rodów** tak, aby były widoczne dla wszystkich. Żetony skutków mają wpływ na **końcową punktację**, która pozwala wyłonić zwycięzcę każdej rozgrywki (patrz strona 30).

Każdy gracz może podczas jednej rozgrywki posiadać **maksymalnie 2 żetony pozytywnych** i **maksymalnie 2 żetony negatywnych** skutków. Jeśli gracz miałby otrzymać **więcej żetonów** na koniec tego kroku wybiera, które 2 z nich **zatrzyma** i **odrzuca** pozostałe. Odrzucone w ten sposób żetony skutków podczas tej rozgrywki **nie są przypisane** do żadnego gracza i można **odłożyć je do pudełka**.

Uwaga: na początku rozgrywki gracze powinni przeczytać wszystkie dostępne naklejki kroniki, aby przypomnieć sobie, co do tej pory wydarzyło się w królestwie i kto był za to odpowiedzialny. Należy pamiętać o tym zwłaszcza, kiedy do rozgrywki dołączają nowi gracze.

SKUTKI

Poddani pamiętają, kto jest odpowiedzialny za dostatek (lub kryzys) w królestwie. Tę pamięć reprezentują żetony skutków. Przykładowo, jeśli w poprzedniej rozgrywce gracz jako ostatni spowodował straty dla gospodarki królestwa, to właśnie jego poddani będą obwiniać jeśli gospodarka nadal będzie w regresji pod koniec aktualnej rozgrywki. Z drugiej strony, jeśli gracz wprowadził prawo, które poszerzyło wpływy królestwa, i będą one w dalszym ciągu rosły, poddani go za to docenią. Jest to reprezentowane przez premie (lub kary) w postaci punktów Celu na koniec gry.



Przykład: Paulina podpisała 1 pozytywną naklejkę wpływu. Krzysztof również podpisał 1 pozytywną naklejkę wpływu, ale nie bierze udziału w tej rozgrywce i w związku z tym jest ignorowany, a żeton pozytywnych skutków dla wpływu otrzymuje Paulina. Żadne negatywne naklejki wpływu nie zostały umieszczone na planszy, dlatego żeton negatywnych skutków dla wpływu nie jest przypisywany żadnemu graczowi.

Patrząc na pozostałe naklejki, widać, że Dominika, Marek i Tomek remisują, posiadając po 1 podpisanej negatywnej naklejkę morale. Naklejka Dominiki jest najstarsza (jej 3 pola są zaznaczone), więc przegrywa remis. Pozostałe dwie naklejki mają tylko po 1 zaznaczonym polu (zostały umieszczone na planszy podczas poprzedniej rozgrywki), ale ta Tomka jest nowsza (znajduje się bliżej prawej strony), więc to on wygrywa remis i otrzymuje żeton negatywnych skutków dla morale.

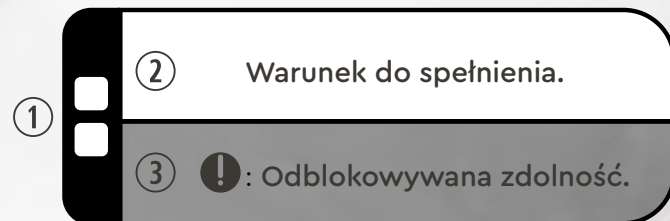


Osiągnięcia rodów

Na każdej zasłonce rodu znajduje się lista **osiągnięć**. Każde osiągnięcie posiada **warunek**, który musi zostać spełniony (raz lub kilkakrotnie), aby odblokować powiazaną z nim **specjalną zdolność**. Za każdym razem, kiedy warunek zostaje spełniony, gracz **zaznacza 1 pole** obok tego osiągnięcia. Zwykle robi się to tylko **na koniec rozgrywki**, z wyjątkiem **osiągnięć fabularnych** (patrz niżej). Kiedy wszystkie pola przy danym osiągnięciu zostaną zaznaczone, dane osiągnięcie zostaje **ukończone**, a powiazana z nim zdolność **odblokowana**.

*Uwaga: na samej górze listy znajduje się osiągnięcie fabularne. Można je ukończyć, jeśli podczas rozgrywki mają miejsce określone **wydarzenia fabularne**. Niektóre z osiągnięć fabularnych są **powiązane z innymi** – jeśli jakiś gracz zdobędzie swoje, może to oznaczać, że inny gracz nie będzie w stanie zdobyć swojego. Warunek przedstawiony jest **wskazówką** dla gracza: za każdym razem, kiedy wydaje mu się, że wydarzenia w grze zmiernają w kierunku niezgodnym z osiągnięciem fabularnym, dany gracz powinien spróbować **zmienić bieg wydarzeń** na korzystniejszy dla siebie.*

Niektóre specjalne zdolności zapewniają **natychmiastową, jednorazową premię**, kiedy zostają ukończone. Inne zmieniają liczbę **żetonów władzy** lub **monet** otrzymywanych na początku rozgrywki. Jeszcze inne specjalne zdolności to **umiejętności**, które gracz może sam aktywować, lub **aktywowane automatycznie**, kiedy w grze wystąpią określone warunki. Opis wszystkich specjalnych zdolności, które mogą znajdować się na zasłoncek rodów, znajduje się w ramce na kolejnej stronie.



Każde osiągnięcie posiada warunek, który musi zostać spełniony (1). Za każdym razem, kiedy dany warunek zostaje spełniony, gracz zaznacza 1 pole przy osiągnięciu (2). Kiedy wszystkie pola zostaną zaznaczone, specjalna zdolność zostaje odblokowana (3).

Na samej górze prawej strony zasłoncek rodu zawsze znajduje się osiągnięcie fabularne, aktywowane przez określone wydarzenia w grze. Pozostałe trzy osiągnięcia mają warunki do spełnienia powiązane z przebiegiem rozgrywki.

PUNKTY ZWYCIĘSTWA

Prestiz

Żądza

Ród _____, księżęta Gamam

Księstwo Gamam, niegdyś niezależne królestwo, zostało zaanektowane przez Ankiest w roku 130 po tym, jak królewska armia otoczyła stołeczne miasto Złotego Portu. Zwani czasem ludem homara, jesteście znani głównie ze względu na wasze umiejętności kupieckie i ciężką pracę. Ciągłe jesteście zajęci i często narzekacie na brak czasu, by cieszyć się owocami waszej ciężkiej pracy i bogatych ziem. Przeraża was fakt, że życie jest zbyt krótkie. Ludność Gamam wytworzyła w sobie specyficzną wrażliwość na luksusy i piękne przedmioty. Jesteście dumni z waszej wydajności i bogactwa, ale często skarżycie się, że płacie zbyt wysokie podatki. Macie poczucie, że wasz związek z rządem królestwa jest jednostronny: oddajecie wiele Koronie, w zamian dostając jedynie kolejne podatki. Ludzie z zewnątrz postrzegają was jako roszczeniowych, aroganckich i kapryśnych, ale także eleganckich i obytych. Wasze stołeczne miasto jest czyste i bezpieczne. Wszyscy wasi ludzie – zarówno poddani, jak i wasz ród – skarżą się na krótkość żywota. Oddalibyście wszystko, aby tylko mieć więcej czasu, by cieszyć się bogactwem zgromadzonym przez całe pracowite życie.

„Praca jest życiem”.

□□□□ Buntownik

OSIĄGNIĘCIA

OSIĄGNIĘCIA FABULARNE

Poznałeś sekret nieśmiertelności.

+1 +1

Na końcu gry otrzymałeś 2 lub więcej za żetony skutków.

: Jeśli podczas głosowania zagrales więcej niż 5 i twoja strona wygrała, otrzymujesz 2 .

Na końcu gry znajduje się w górnej połowie toru równowagi.

: +3

Na końcu gry posiadasz 18 lub więcej .

: +3

Konsekwencje historii

Na wielu kartach historii znajdują się **specjalne zdolności** podobne do tych, które można odblokować za osiągnięcia na zasłonkach rodów. Tylko specjalna zdolność **wierzchniej karty historii z każdego wątku** jest aktywna – za każdym razem, kiedy **nowa karta historii zakrywa poprzednią**, stara zdolność specjalna **natychmiast przestaje działać**.

Podobnie jak osiągnięcia rodów, specjalne zdolności na kartach historii mogą zapewniać **natychmiastowe, jednorazowe premie** zdobywane w momencie ich odblokowania, zmieniać **liczbę żetonów władzy** lub **monet**, z którymi gracze rozpoczynają rozgrywkę, lub udostępniać **zdolności**, które gracze mogą **aktywować w wybranym momencie** lub **aktywowane automatycznie**, kiedy spełniony zostanie **odpowiedni warunek**.

Poniżej znajduje się opis wszystkich rodzajów zdolności, które mogą znaleźć się na zasłonkach rodów lub kartach historii.



Dopóki powyższa karta znajduje się na wierzchu stosu, jej sygnatariusz otrzymuje 2 monety ☉ na początku każdej rozgrywki, a każdy gracz (nie tylko sygnatariusz) otrzymujący 3☙ za pozytywne skutki ♠, otrzymuje 1 dodatkowy 3☙ (patrz strona 30).

OPIS SPECJALNYCH ZDOLNOŚCI

- ☑: Te zdolności są **aktywowane natychmiast**, kiedy dane osiągnięcie zostaje **ukończone** lub karta historii zostaje **umieszczona na planszy**.
- ★: Te zdolności są aktywowane **na początku każdej rozgrywki** (zdolności na kartach historii, które nie znajdują się na wierzchu poszczególnych stosów, są **ignorowane**).
- ! : Te zdolności są aktywowane, kiedy **określony warunek zostaje spełniony** w trakcie lub na koniec rozgrywki (zdolności na kartach historii, które nie znajdują się na wierzchu poszczególnych stosów, są **ignorowane**).
- ☐: Zdolności z polami do zaznaczenia znajdują się na **kartach historii**. W przypadku takiej specjalnej zdolności gracze muszą **zaznaczyć 1 pole** za każdym razem, kiedy zdolność jest **wykorzystywana lub aktywowana**. Kiedy **wszystkie pola zostaną zaznaczone**, takiej zdolności **nie można już używać**.
- +X ☙ / ♠: Gracz **natychmiast** zaznacza określoną liczbę punktów **Prestiżu** ☙ / **Żądry** ♠ na swojej zasłonce rodu (w przypadku kart historii otrzymuje je tylko **sygnatariusz**).
- +X ☉: Należy wziąć **wskazaną liczbę monet** ☉ z **puli** (w przypadku kart historii otrzymuje je tylko **sygnatariusz**).
- +X ☙: Należy wziąć **wskazaną liczbę żetonów władzy** ☙ z **puli** (w przypadku kart historii otrzymuje je tylko **sygnatariusz**).
- +X ☙ / ☙: Te zdolności znajdują się jedynie na **kartach zakończenia** (patrz strona 27). Wszystkie wartości Porządku ☙ oraz Buntu ☙ na kartach zakończenia będą miały znaczenie podczas **wielkiego finału** całej kampanii.




ROZGRYWKA



Rozgrywka toczy się w rundach, z których każda podzielona jest na 5 faz:

1. **Dobranie i odczytanie** karty z **talii dylematów**.
2. **Umieszczenie żetonów wyniku** na obszarze **balansu**.
3. **Głosowanie Rady**.
4. **Rozpatrzenie głosowania**.
5. **Rozpatrzenie dylematu**.

Wszystkie fazy są powiązane z kartą dobraną z **talii dylematów** na początku rundy. W większości wypadków będzie to **karta dylematu**, która opisuje **problem**, z którym boryka się Królestwo, i zadaje graczom **pytanie**, na które muszą odpowiedzieć **TAK** lub **NIE** podczas **głosowania** (patrz strona 16). Następnie karta zostanie **odwrócona**, ujawniając **konsekwencje** podjętej decyzji (patrz strona 23).

Na koniec rundy dobrana karta jest odkładana na **tor czasu**, aby oznaczyć jego **upływ**, a następnie rozpoczyna się **nowa runda** i gracze **dobierają kolejną kartę** z talii dylematów. Rozgrywka może zakończyć się na dwa sposoby:

- **Król abdykuje**, jeśli wskaźnik  dotrze na dowolny koniec toru równowagi (więcej na temat równowagi na stronie 25).
- **Król umiera**, jeśli na **ostatnim polu toru czasu** zostanie umieszczona karta, a określone warunki zostały spełnione (patrz strona 29).

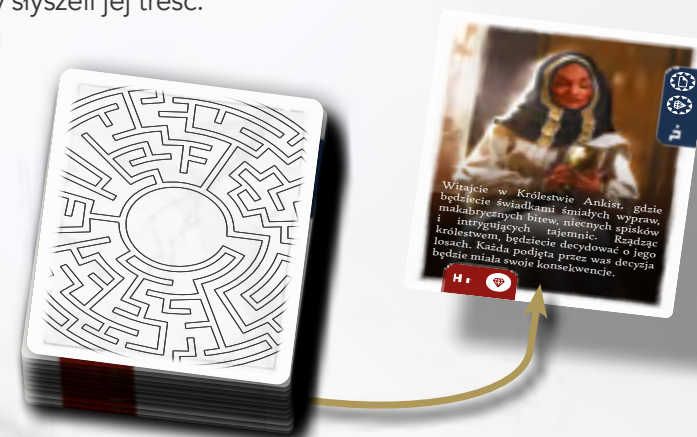
Punktację każdego gracza określają jego karty **tajnych celów** (patrz strona 30) oraz jego żetony **skutków** (patrz strona 32). **Dodatkowe punkty Celów** są przyznawane również graczom posiadającym na koniec gry **najwięcej żetonów władzy**  i/lub **monet**  w swojej puli. Gracz, który zdobył **najwięcej punktów**, zostaje **zwycięzcą**.

FAZY RUNDY

1. Dobranie i odczytanie karty z talii dylematów

Jest to **pierwsza czynność** wykonywana w każdej rundzie. Gracze dobierają 1 kartę dylematu ze **spodu talii** (gracze powinni upewnić się, że zawsze patrzą na **awers karty** i nikt **przypadkowo nie zobaczy rewersu**) i **odczytują ją na głos** tak, aby wszyscy słyszeli jej treść.

Nie ma znaczenia, **kto** odczyta treść karty pozostałym – może to zrobić gracz, który aktualnie posiada **żeton Lidera**, kolejne osoby zgodnie z **kierunkiem ruchu wskazówek zegara** lub **jedna, wybrana osoba**, która zawsze będzie odczytywać karty jako „**kronikarz**” ze względu na swoje wyjątkowe **zdolności narracyjne**. Gracze mogą wybrać tę opcję, która **odpowiada im najbardziej**.



2. Umieszczenie żetonów wyniku na obszarze balansu

Po tym, jak gracze zapoznają się z treścią karty Dylematu w danej rundzie, powinni sprawdzić **symbole** w ramkach **TAK** oraz **NIE** na karcie i umieścić odpowiednie **żetony wyników** na dwóch szalach **balansu** (patrz ilustracja). Oznaczają one **oczywiste konsekwencje** obu możliwych do podjęcia decyzji i służą za **przypomnienie** dla wszystkich graczy, jeśli nie widzą oni bezpośrednio karty dylematu. Pośród przedstawionych tam możliwych konsekwencji może znajdować się podnoszenie lub zmniejszanie **wartości wskaźników** (konsekwencje natychmiastowe) lub umieszczenie na planszy **naklejek kroniki** (konsekwencje długofalowe).



Przykład: treść tej karty sugeruje, że poparcie obniżenia podatku na pieczywo podczas klęski głodu odbije się niekorzystnie na stanie skarbcza (wynik TAK), ale odrzucenie tego pomysłu może skutkować obniżeniem dobrobytu ludności, co zostanie oznaczone negatywną naklejką (wynik NIE).

Odpowiednie żetony wyników należy umieścić na dwóch szalach balansu.

3. Głosowanie Rady

Kiedy gracze przeanalizują i omówią treść karty dylematu, przechodzą do **fazy głosowania**. Zaczynając od Lidera (gracza z żetonem Lidera), a następnie kontynuując zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, każdy gracz deklaruje, czy **GŁOSUJE NA TAK, GŁOSUJE NA NIE, PASUJE I WZMACNIA WŁADZĘ** lub **PASUJE I ZOSTAJE ARBITREM**:

GŁOS NA TAK

Gracz głosuje za **poparciem** propozycji na karcie dylematu. Aby zagłosować, gracz umieszcza **co najmniej 1 żeton władzy** na swojej karcie **TAK** przed zasłonką rodzaju.

GŁOS NA NIE

Gracz głosuje za **odrzućciem** propozycji na karcie dylematu. Aby zagłosować, gracz umieszcza **co najmniej 1 żeton władzy** na swojej karcie **NIE** przed zasłonką rodzaju.

Aby zagłosować na TAK, gracz bierze 1 lub więcej żetonów władzy ze swojej puli i umieszcza je na swojej karcie głosowania TAK.



Aby zagłosować na NIE, gracz bierze 1 lub więcej żetonów władzy ze swojej puli i umieszcza je na swojej karcie głosowania NIE.

OPIS KONSEKWENCJI DYLEMATÓW

Żetony wskaźników: jeśli jeden z tych symboli znajduje się na polu TAK/NIE na awersie karty dylematu i dany wynik zostanie wybrany podczas fazy głosowania, wartość odpowiadającego mu wskaźnika **wzrośnie** (pozytywny wynik) lub **zmaleje** (negatywny wynik).



Naklejki kroniki: jeśli jeden z tych symboli widnieje na polu TAK/NIE na awersie karty dylematu i dany wynik zostanie wybrany podczas fazy głosowania, należy umieścić na planszy Królestwa odpowiednią **naklejkę kroniki**.



Pozytywna
naklejka
kroniki



Negatywna
naklejka
kroniki

NIESPODZIEWANE KONSEKWENCJE

Uwaga! Na polach TAK i NIE karty dylematu niekoniecznie przedstawiono wszystkie możliwe konsekwencje. Gracze powinni dokładnie analizować tekst każdej karty dylematu, aby spróbować przewidzieć niespodziewane konsekwencje.

SPASOWANIE I WZMOCNIENIE WŁADZY



Gracz **nie popiera ani nie odrzuca** propozycji z karty Dylematu i poświęca się **wzmocnieniu swojej władzy**, którą wykorzysta w przyszłych głosowaniach. Gracz **bierze 1 monetę** z puli i umieszcza ją na swojej **karcie PAS**. Na koniec fazy głosowania gracz weźmie udział w **podziale żetonów władzy** znajdujących się **na środku obszaru balansu**. Te żetony zostaną **równo rozdzielone** pomiędzy graczy, którzy wybrali opcję **SPASOWANIA I WZMOCNIENIA WŁADZY** (patrz strona 17).

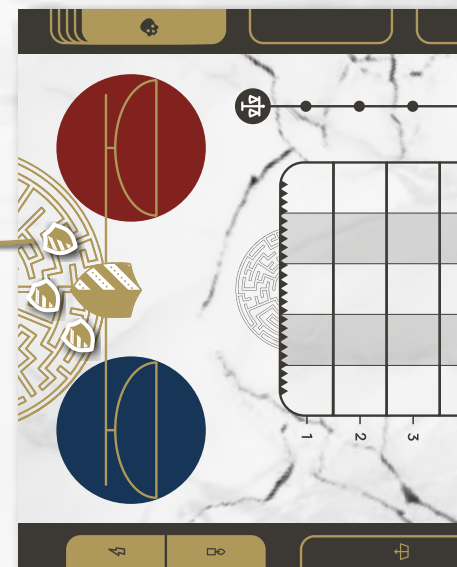
PULA OGÓLNA



1. Kiedy gracz pasuje, by wzmocnić władzę, natychmiast bierze 1 monetę z puli i umieszcza na swojej karcie głosowania PAS.



2. Na koniec fazy głosowania gracz weźmie udział w podziale żetonów władzy z obszaru balansu.



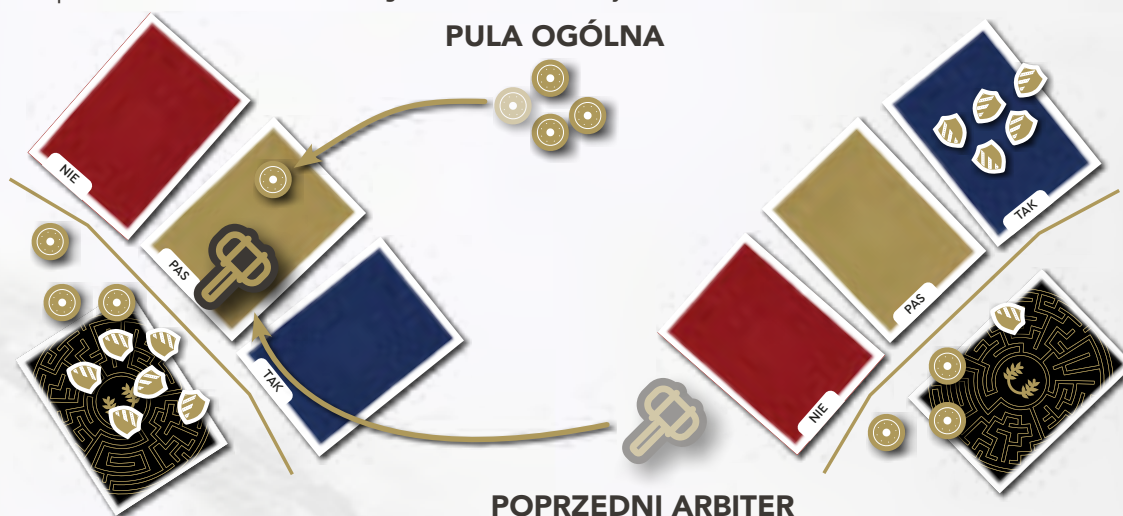
SPASOWANIE I ZOSTANIE ARBITREM

Gracz **nie popiera ani nie odrzuca** propozycji z karty Dylematu i **rezygnuje** z szansy na wzmocnienie władzy, aby zamiast tego na końcu tej fazy zostać nowym **Arbitrem** (graczem, który rozstrzyga remisy podczas wszystkich głosowań). Gracz **bierze żeton Arbitra** od gracza, który aktualnie go posiada (jeśli już go posiada, zatrzymuje go), oraz **bierze 1 monetę** z puli i umieszcza ją na **karcie PAS** razem ze znacznikiem.

Gracz **natychmiast** staje się **nowym Arbitrem** (może od razu korzystać z jego zdolności). Żaden inny gracz nie może wziąć żetonu Arbitra podczas **tej fazy głosowania**. Nowy Arbitr **nie będzie brał udziału** w podziale **żetonów władzy** na koniec fazy.

PULA OGÓLNA

Gracz może SPASOWAĆ I ZOSTAĆ ARBITREM, tylko jeśli żaden inny gracz nie zrobił tego wcześniej w danej fazie głosowania. Kiedy to robi, bierze 1 monetę z puli ogólnej i kładzie ją na swojej karcie PAS razem z żetonem Arbitra.



POPZEDNI ARBITER



Jeżeli na koniec swojej tury głosowania gracz posiada **najwięcej żetonów władzy** na swojej karcie głosowania (niezależnie od tego, który wynik wybrał), **natychmiast** otrzymuje żeton Lidera. Gracz **nie** bierze żetonu Lidera, jeśli tylko **remisuje** w największej liczbie żetonów władzy. Pozycja żetonu Lidera ma kluczowe znaczenie w określaniu, kiedy faza głosowania dobiega końca.

Faza głosowania dobiega końca **po zakończeniu tury** gracza siedzącego **po prawej stronie Lidera**. Ze względu na to, że żeton Lidera może zostać **przeniesiony** w trakcie fazy głosowania, możliwe jest, że niektórzy (lub wszyscy) gracze wykonają **kilka tur** głosowania, ponieważ **na przemian rozgrywają tury** do momentu zakończenia fazy głosowania, nawet jeśli żeton Lidera **został przekazany**. Ważne: gracz **natychmiast** zostaje **Liderem**, kiedy na jego karcie głosowania znajduje się **najwięcej żetonów władzy** podczas danej fazy głosowania.

Kiedy ponownie przychodzi tura danego gracza, **nie może** on zmienić swojego głosu (jeśli wybrał opcję PAS w swojej pierwszej turze, nie może już zagłosować na TAK ani NIE w kolejnych turach głosowania w tej rundzie i **nie wykonuje żadnej czynności**). Jedyne, co gracz może zrobić, to **dodać więcej żetonów władzy** na swój głos lub „**wstrzymać się**” i **nic nie robić**. Jeśli gracz zdecyduje się „wstrzymać”, **nie jest wykluczony z głosowania** i wciąż będzie mógł dodać żetony władzy, jeśli będzie miał okazję **rozegrać kolejną turę**. W fazie głosowania rozgrywa się tyle „**rund głosowania**”, ile potrzeba, dopóki nie zakończy się tura gracza siedzącego po **prawej stronie Lidera**.

NEGOCJACJE

Podczas fazy głosowania gracze mogą **dowolnie negocjować** i **zawierać umowy**. Nigdy nie wolno im bezpośrednio wymieniać żetonów władzy ani **handlować** żetonami Lidera ani Arbitra, ale mogą **przyjmować lub oferować monety** w zamian za różnorodne „usługi”. Przykładowo, gracz mógłby poprosić innego gracza, aby **poparł go w głosowaniu** lub nawet **spasował** zamiast głosować w zamian za monety. Gracz może również „**kupić sobie prawo**” do **podpisania** czegoś od Lidera lub zapłacić Arbitrowi, aby **rozstrzygnął remis na jego korzyść**.

Należy pamiętać, że kiedy gracze **uzgodnią warunki** umowy, a **monety** zostaną **przekazane** w celu jej potwierdzenia, taka umowa jest **wiążąca**. Uwaga: **mniej formalne deklaracje** zamiarów, niepoparte **faktyczną wymianą**, mogą okazać się **blefem** i **nie są wiążące!**

Tomek posiada żeton Lidera, więc jako pierwszy wykonuje turę w fazie głosowania. Nie jest zainteresowany żadnym z wyników na obecnej karcie dylematu, więc decyduje się spasować i zostać Arbitrem (1). W tym celu zabiera żeton Arbitra Jankowi i umieszcza go na swojej karcie PAS. W tej rundzie żaden inny gracz nie będzie mógł zabrać Tomkowi żetonu Arbitra. Janek rozgrywa rundę jako kolejny i wybiera opcję TAK (2), umieszczając na swojej karcie 1 żeton władzy. Ponieważ posiada teraz najwięcej żetonów władzy na karcie głosowania, bierze od Tomka żeton Lidera (3). Teraz swoją turę rozgrywa Ola. Decyduje się zagłosować na NIE (4), ale umieszcza tylko 1 żeton władzy na swojej karcie, więc Janek zatrzymuje żeton Lidera.



Następną turę rozgrywa Dominika. Decyduje się zagłosować na TAK (④) i umieszcza 1 żeton władzy na swojej karcie. Janek nadal zatrzymuje żeton Lidera, ale wynik TAK ma obecnie przewagę: 2 żetony władzy do 1. Ostatnim graczem, który jeszcze nie wykonał swojej pierwszej tury głosowania, jest Marek, który wybiera opcję NIE (⑤), kładąc na swojej karcie 4 żetony władzy! Ponieważ ma on teraz najwięcej żetonów władzy na swojej karcie, zostaje Liderem i natychmiast zabiera żeton Jankowi (⑥). W głosowaniu prowadzi teraz wynik NIE z wynikiem 5 do 2 żetonów władzy, ale głosowanie nie dobiegło jeszcze końca.

Ponieważ Tomek spasował podczas pierwszej rundy głosowania, nie bierze w nim dalszego udziału. Janek zwiększa wartość swojego głosu, dokładając 3 dodatkowe żetony władzy do łącznej sumy 4, co wystarcza do wyrównania wyniku 5 do 5, ale nie pozwala odebrać żetonu Lidera Markowi. Kolejna jest Ola. Nie posiada wielu żetonów władzy, ale decyduje się dołożyć 1 żeton do swojego głosu, wyprowadzając wynik NIE na prowadzenie 6 do 5. Dominice pozostał tylko 1 żeton władzy za jej zastonką rodu, więc może jedynie z powrotem doprowadzić do remisu 6:6. Ponieważ Marek jest Liderem, po zakończeniu tury Dominiki faza głosowania dobiega końca.

Remis zostanie rozstrzygnięty w fazie rozpatrzenia głosowania.

4. Rozpatrzenie głosowania

Faza głosowania kończy się po tym, jak gracz **siedzący po prawej stronie Lidera** zakończy swoją turę. Należy zsumować **łącną liczbę żetonów władzy** na wszystkich kartach **TAK** i **NIE**. Opcja, która zgromadziła **więcej żetonów władzy**, to **wynik** tej karty dylematu. W przypadku **remisu** ostateczny wynik wybiera **Arbiter**, który musi wskazać **zwycięską opcję** w danym głosowaniu. Jeśli **wszyscy gracze** zdecydowali się **spasować** podczas głosowania, **Arbiter wybiera zwycięską opcję** – uznaje się, że **przyjmuje odpowiedzialność** za tę decyzję i otrzymuje żeton Lidera.

Jeśli **żeton Lidera** jest w posiadaniu gracza, który zagłosował na **przegrywającą opcję**, musi go **natychmiast oddać** graczowi, który zagłosował na **zwycięską stronę**, umieszczając **najwięcej żetonów władzy** na swojej karcie. Jeśli gracze **remisują**, nowego posiadacza żetonu Lidera wybiera **Arbiter**, który może **negocjować z remisującymi graczami** w kwestii wyboru nowego Lidera (patrz strona 18).



Ponieważ faza głosowania zakończyła się remisem, Dominika prosi Tomka, który jest Arbitrem, aby rozstrzygnął remis na jej korzyść w zamian za 3 monety (1). Tomek zgadza się przyjąć ofertę, ale tylko jeśli otrzyma 5 monet (2). Dominika nie może podnieść stawki, ale Janek oferuje 2 dodatkowe monety (3) z własnej puli, aby spełnić życzenie Tomka (2). Marek i Ola nie są w stanie przebić tej oferty, więc targ zostaje dobity! Tomek musi teraz rozstrzygnąć remis na korzyść Janka i Dominiki.

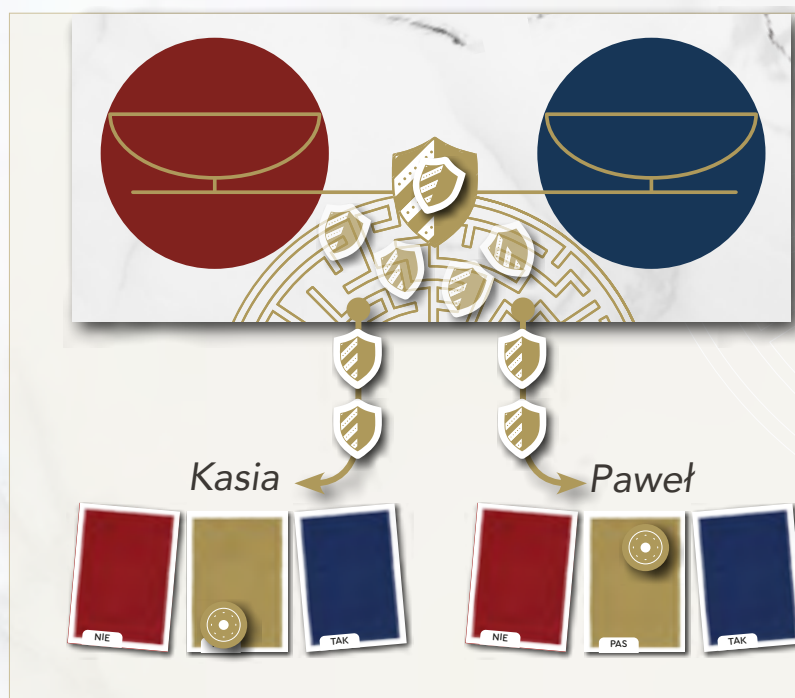
Na koniec fazy głosowania żeton Lidera jest w posiadaniu Marka, który zagłosował na NIE. Zwyciężyła jednak opcja TAK. Dominika wydała 2 żetony władzy, a Janek 4. W związku z tym żeton Lidera otrzymuje Janek, który podpisze również wszelkie karty historii i/lub naklejki kroniki odblokowane w konsekwencji tego głosowania (3).



PORZĄDKOWANIE PO GŁOSOWANIU

Jeśli podczas fazy głosowania jeden z graczy wybrał **SPASOWANIE I ZOSTANIE ARBITREM**, należy upewnić się, że usunął **żeton Arbitra** ze swojej karty **PAS** i umieścił go na stole **przed swoją zasłonką rodu** tak, aby był widoczny dla wszystkich graczy. Możliwość pasowania i zostania Arbitrem będzie dostępna podczas kolejnej fazy głosowania.

Wszyscy gracze, którzy **spasowali**, muszą **wziąć monety**  ze swoich kart **PAS** i **dodać je do swoich puli** (za zasłonkami rodów).

Następnie, jeśli **na środku obszaru balansu** znajdują się żetony władzy , należy **rozdzielić je po równo** pomiędzy wszystkich graczy, którzy wybrali opcję SPASOWANIA I WZMOCNIENIA WŁADZY. **Niepodzielne żetony władzy**  należy **pozostawić na obszarze balansu**.





Podczas tej fazy głosowania zarówno Kasia, jak i Paweł zdecydowali się spasować i wzmocnić władzę. Na środku obszaru balansu znajduje się 5 żetonów władzy , więc na koniec fazy głosowania Kasia i Paweł otrzymają po 2 .

Pozostałej władzy  nie da się podzielić po równo, więc ostatni żeton pozostaje na środku obszaru balansu.






Na koniec wszyscy gracze, którzy **oddali swój głos na przegrujący wynik**, biorą wszystkie **żetony władzy**  umieszczone na ich kartach głosowania i **zwracają je do swoich puli** za zasłonkami graczy. Wszyscy gracze, którzy **zagłosowali na zwycięski wynik**, muszą **wziąć wszystkie żetony władzy**  umieszczone na swoich kartach **głosowania** i umieścić je na **środku obszaru balansu**. Tych żetonów **nie należy dzielić** pomiędzy graczy, którzy w tej rundzie wybrali opcję SPASOWANIA I WZMOCNIENIA WŁADZY – będą one rozdzielane pomiędzy graczy PASUJĄCYCH I WZMACNIAJĄCYCH WŁADZĘ w **kolejnej fazie głosowania**.


*Uwaga: jeśli podczas fazy głosowania wydanych zostało dużo **żetonów władzy** , wielu graczy może skusić się na możliwość **SPASOWANIA I WZMOCNIENIA WŁADZY** w **kolejnej fazie głosowania!***

1

2

3

Wszyscy gracze, którzy zagłosowali za **zwycięskim wynikiem**, biorą **wszystkie żetony władzy** , które umieścili na wybranej karcie głosowania, i umieszczają je na **środku obszaru balansu** (1).

Wszyscy gracze, którzy zagłosowali za **przegrującym wynikiem**, biorą **wszystkie żetony władzy** , które umieścili na wybranej karcie głosowania, i umieszczają je z powrotem **w swoich pulach** za zasłonkami (2).



5. Rozpatrzenie dylematu

Po tym, jak ustalony został wynik głosowania, gracze muszą **rozpatrzyć aktualną kartę dylematu**. Proces ten składa się z kilku **kroków**:

- Odczytanie konsekwencji** zwycięskiego wyniku (TAK lub NIE) na rewersie karty dylematu.
- Zastosowanie zmian wskaźników, równowagi oraz tendencji** wskazanych w danym wyniku.
- Umieszczenie naklejki kroniki na planszy** (jeśli zaznaczono).
- Otwarcie koperty** (jeśli zaznaczono).
- Umieszczenie karty dylematu na torze czasu**.
- Koniec rundy** (należy sprawdzić, czy Król abdykował lub umarł, co powoduje zakończenie rozgrywki).

A. ODCZYTANIE KONSEKWENCJI I ZASTOSOWANIE EFEKTÓW KARTY DYLEMATU

Należy odwrócić kartę dylematu, w stronę wskazaną przez symbol przy zwycięskim wyniku (TAK/NIE) tak, jak pokazano poniżej, a następnie **odczytać konsekwencje** decyzji podjętej przez Radę. Po odczytaniu konsekwencji **należy zastosować ich efekty** (patrz niżej).

Jeśli zwycięski wynik to **TAK**, należy chwycić kartę za róg, w którym znajduje się pole **TAK** i odwrócić ją w poziomie. Jeśli zwycięski wynik to **NIE** należy chwycić kartę za róg, w którym znajduje się pole **NIE** i odwrócić ją w pionie.





B. PRZESUWANIE WSKAŹNIKÓW I ZNACZNIKA RÓWNOWAGI, ORAZ AKTUALIZOWANIE TENDENCJI

Głównym wynikiem karty dylematu będzie **przesunięcie wskaźników** w górę lub w dół. Przykładowo, jeśli na karcie dylematu widnieje tekst „+3 ♁”, gracze muszą poruszyć znacznik wskaźnika wpływu o 3 pola w górę. Jeśli „-3 ♁”, zamiast tego gracze poruszą go o 3 pola w dół. Efekty te należy rozpatrywać **po jednym na raz**, od lewej do prawej, tak jak to pokazano na karcie dylematu. Oprócz ruchów wynikających z wyniku karty dylematu, konieczne może być przesunięcie znaczników o **1 lub 2 dodatkowe pola**, zależnie od **tendencji** (patrz niżej). Dodatkowo, po każdym przesunięciu znacznika wskaźnika gracze powinni sprawdzić, czy należy **zmienić** jego tendencje.

Kiedy poruszany jest znacznik wskaźnika, należy przesunąć **znacznik równowagi** w górę lub w dół o **taką samą liczbę pól (wliczając wszelkie dodatkowe pola wynikające z tendencji – patrz niżej)**.

*Uwaga: jeśli znacznik wskaźnika dotrze na dowolny koniec toru, zatrzymuje się, ale znacznik równowagi należy poruszyć o pełną liczbę pól. Z kolei jeśli znacznik równowagi dotrze na **dowolny koniec toru**, **Król abdykuje**, co powoduje zakończenie gry **na koniec danej rundy** (po tym, jak wszystkie fazy aktualnej rundy zostaną ukończone, wliczając w to krok F rozpatrywania dylematu – patrz strona 28). Znacznik równowagi w danej rundzie już się nie porusza, nawet jeśli pozostały jakieś wskaźniki do przesunięcia.*

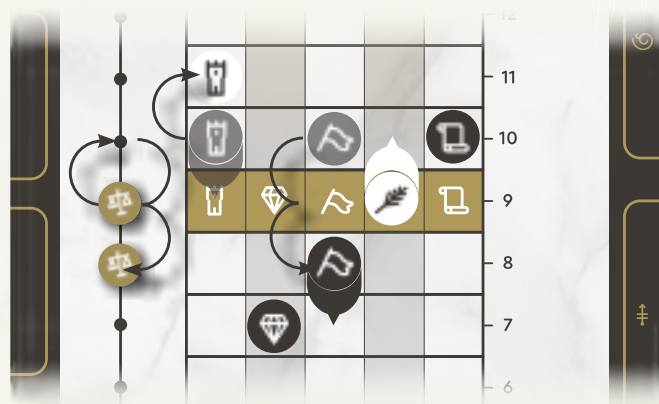
TENDENCJE

Kiedy jakiś wskaźnik rośnie, jest bardziej prawdopodobne, że będzie wzrastał nadal, a kiedy spada, jest bardziej prawdopodobne, że będzie spadał nadal. Określa się to mianem **tendencji**, oznaczanej kolorem znacznika danego wskaźnika: biała strona oznacza **pozytywne tendencje**, co oznacza, że wskaźnik wzrasta, a czarna **negatywne tendencje**, oznaczające jego spadek.

Kiedy znacznik wskaźnika porusza się **w kierunku wskazanym przez tendencję** (np. w wyniku efektów Dylematu), porusza się o **1 dodatkowe pole** i należy przy nim umieścić **znacznik tendencji w tym samym kolorze** (w górę – biały; w dół – czarny). Dopóki obok wskaźnika znajduje się znacznik tendencji, jeśli dany wskaźnik porusza się w kierunku zgodnym z jego tendencją, porusza się o **2 dodatkowe pola**. Przy wskaźniku **nigdy** nie może znajdować się **więcej niż 1** znacznik tendencji.

Tendencja **zmienia się**, kiedy wskaźnik **porusza się w przeciwnym kierunku**. W takim wypadku należy odwrócić znacznik wskaźnika na drugą stronę i usunąć znajdujący się przy nim znacznik tendencji. Przykładowo, jeśli wskaźnik obrócony na stronę pozytywnych tendencji, przy którym znajduje się znacznik tendencji porusza się **w dół**, żeton tego wskaźnika należy odwrócić na **czarną stronę**, a znacznik tendencji **odrzuć**.

Wynik karty Dylematu powoduje wzrost wpływu o 1 i spadek morale o 1. Wskaźnik wpływu jest obrócony na stronę negatywnych tendencji (czarną), a dodatkowo znajduje się przy nim czarny znacznik tendencji, dlatego jest przesuwany o 1 pole w górę toru, znacznik tendencji jest usuwany, a wskaźnik wpływu należy odwrócić na białą stronę, aby zaznaczyć zmianę tendencji. Znacznik równowagi również jest przesuwany o 1 pole w górę.




Wskaźnik morale również jest obrócony na stronę negatywnych tendencji, ale nie znajduje się przy nim znacznik tendencji. Dlatego należy przesunąć o 1 pole w dół w wyniku efektu karty Dylematu oraz o 1 dodatkowe pole w dół, ponieważ wskaźnik jest obrócony na stronę negatywnych tendencji. Dodatkowo należy umieścić przy nim czarny znacznik tendencji – jeśli ponownie miałby się poruszyć w dół, należy przesunąć go o 2 dodatkowe pola (1 za negatywne tendencje i 1 za czarny znacznik tendencji). Po przesunięciu wskaźnika morale należy przesunąć wskaźnik równowagi o 2 pola w dół.






C. UMIESZCZANIE NAKLEJEK KRONIKI


Kiedy pośród wyników na karcie znajduje się symbol taki jak , gracze muszą **umieścić naklejkę kroniki** na planszy Królestwa. Należy wziąć książeczkę z naklejkami, znaleźć naklejkę z **numerem wskazanym** na karcie Dylematu i **na głos odczytać** jej treść. Aktualny **Lider** musi **podpisać tę naklejkę** (patrz ramka na stronie 6) i będzie odpowiedzialny za jej efekty (korzystny lub niekorzystny wpływ na Królestwo).

Po tym, jak naklejka zostanie podpisana, należy nakleić ją na **obszarze kroniki** na planszy, w **rzędzie z symbolem danego wskaźnika**, oznaczonym w **lewym górnym rogu** naklejki. Należy nakleić ją na **pustym polu**, znajdującym się najbardziej po **lewej** w danym rzędzie. Jeśli **nie ma pustych pól**, należy nakleić ją na naklejce, na której **zaznaczono najwięcej pól** (czyli najstarszej naklejce w tym rzędzie). W przypadku **remisu** należy nakleić ją na naklejce znajdującej się **bardziej po lewej**.

Naklejki kroniki nie mają **natychmiastowego efektu**, ale zapewniają graczom **premie i kary dotyczące żetonów władzy**  i będą wpływać na to, jak przypisywane będą **żetony skutków** na początku kolejnej rozgrywki.



D. OTWARCIE KOPERTY

Jeśli pośród wyników na karcie znajduje się symbol taki jak , gracze muszą wyszukać w pudełku **kopertę z odpowiednim numerem** i otworzyć ją. W zwykłej kopercie znajduje się **1 karta historii** oraz **3 karty dylematów**.



Otwierając **zwykłą kopertę** gracze wykonują następujące czynności:

- ① **Odczytują kartę historii.**
- ② **Lider musi podpisać kartę historii** (jeśli to konieczne).
- ③ **Kartę historii** należy umieścić na odpowiednim **miejscu na karty historii** obok planszy Królestwa.
- ④ Pozostałe **3 karty** z nowo otwartej koperty należy **własować** do **talii dylematów**.



SPECJALNE KOPERTY

Kiedy gracze otwierają **specjalną kopertę** (taką, w której pierwsza karta oznaczona jest zdaniem „To jest specjalna koperta!”), muszą **wykonać polecenia** opisane na kartach z tej koperty zamiast rozpatrywać normalne zasady opisane na poprzedniej stronie.



KARTY ZAKOŃCZEŃ, OSIĄGNIĘCIA FABULARNE I PREMIA GŁÓWNEGO SYGNATARIUSZA

Każdy wątek może zakończyć się jedną z kilku różnych **kart zakończenia**. Poza **specjalnymi zdolnościami** (1), które mogą znajdować się na ich awersie (tak jak na kartach historii), na kartach zakończenia mogą znajdować się także:

2 **Porządek** (🗝️) / **Bunt** (🔪): jeśli jeden z tych symboli widnieje w prawym górnym rogu karty zakończenia, podczas wielkiego finału kampanii pod uwagę brana będzie wskazana wartość **Porządku** (🗝️) lub **Buntu** (🔪) (patrz strona 35).

3 **Wydarzenie fabularne**: jeśli znajduje się na rewersie karty (oznaczone 🗝️), odblokowane zostaje **wydarzenie fabularne** jednego z rodów. Niektóre z takich osiągnięć fabularnych są **powiązane z innymi** – jeśli jakiś gracz zdobędzie swoje, może to oznaczać, że inny gracz nie będzie w stanie zdobyć swojego!

4 **Premia głównego sygnatariusza**: kiedy dana karta zakończenia jest **po raz pierwszy** umieszczana przy planszy, należy **sprawdzić wszystkie pozostałe karty historii** w tym wątku i ustalić, który gracz **podpisał najwięcej z nich** (wliczając w to **kartę zakończenia**). Dany gracz **natychmiast** otrzymuje **premię głównego sygnatariusza** określoną na karcie. W przypadku remisu premię otrzymują wszyscy remisujący gracze.



Premia głównego sygnatariusza: +3 🏰

„Osiągnięcie fabularne”

Krystian podpisał tylko 1 kartę w tym wątku, a Ola 2. Mając 3 podpisane karty, Krzysiek posiada ich najwięcej w tym wątku. Otrzymuje premię głównego sygnatariusza przedstawioną na karcie i natychmiast zaznacza 3 🏰 na swojej zastonce rodu.

E. UMIESZCZENIE KARTY DYLEMATU NA TORZE CZASU

O ile sama karta dylematu nie wskazuje inaczej, należy częściowo wsunąć ją pod **lewą krawędź** planszy, **rewersem do góry**, przy **najwyższym wolnym polu toru czasu** tak, by widoczny był zwycięski wynik (1).




4

Oto, co się stanie jeśli wybierzesz „Tak” na pytanie zadane na karcie dylematu. Na niebieskim polu opisano efekty waszej decyzji.

Oto, co się stanie jeśli wybierzesz „Nie” na pytanie zadane na awersie karty dylematu. Na czerwonym polu opisano efekty waszej decyzji.

Występują dwa specjalne rodzaje kart dylematów, których **nigdy nie wolno umieszczać na torze czasu**: **karty wydarzeń** (2) oraz **karty okoliczności** (3). Takie karty należy zamiast tego umieszczać na **obszarze wydarzeń** obok planszy Królestwa. Kiedy gracze natkną się na jedną z tych kart, powinni zastosować się do opisanych na niej **poleceń**.

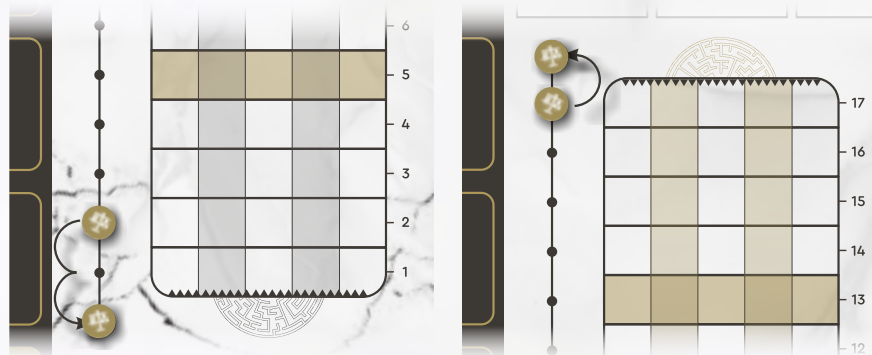
F. KONIEC RUNDY

Kiedy efekty wyniku karty dylematu zostają zastosowane, należy sprawdzić, czy **Król abdykuje** (patrz strona 29). Jeżeli Król nie abdykował, ale ostatnia karta dylematu została umieszczona na polu oznaczonym symbolem , należy sprawdzić czy **Król umiera** (patrz strona 29) (4). Jeżeli żaden z tych warunków nie nastąpił, gracze **rozpoczynają nową rundę**, dobierając kolejną kartę z talii dylematów.

AKTYWACJA WARUNKU ZAKOŃCZENIA GRY

Rozgrywka może zakończyć się na dwa sposoby:

① **Król abdykuje**: kiedy znacznik równowagi dotrze na **którykolwiek koniec toru równowagi** w wyniku rozpatrywania wyników karty dylematu, Król abdykuje i **aktywowany jest koniec gry**. Pozostałe zmiany wskaźników **w dalszym ciągu należy zastosować**, ale znacznik równowagi **już się nie porusza**.



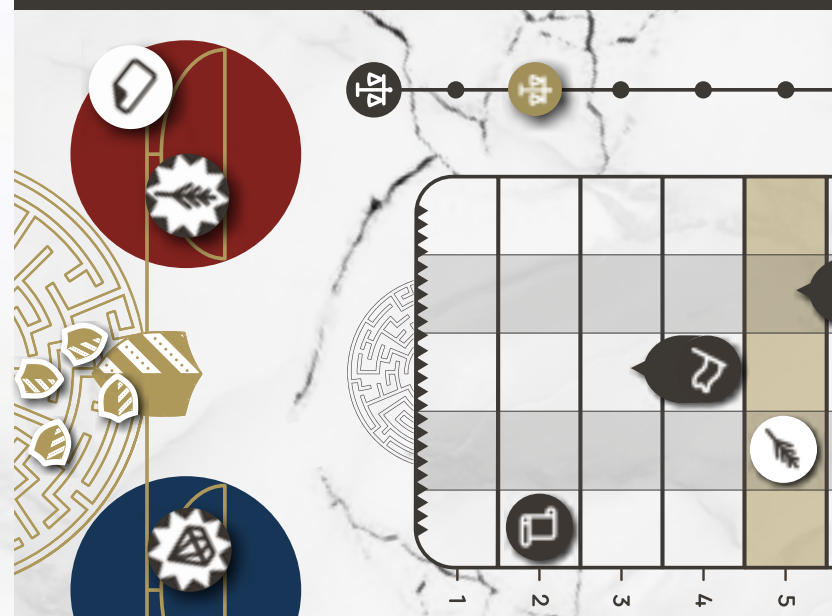
Jeśli wszystko idzie dobrze, ale dochodzi do nierównomiernego podziału władzy pomiędzy stronnictwami w Królestwie, Rada może zmusić Króla do abdykowania. Z drugiej strony, Król może zdecydować, że abdykuje (lub zostaje do tego zmuszony), jeśli dzieje się źle, aby doprowadzić do zmiany władzy próbując zmienić losy Królestwa.

② **Król umiera**: jeśli aktualna karta dylematu została umieszczona na polu **toru czasu** oznaczonym symbolem ☠, należy sprawdzić, czy symbol ☠ znajduje się na **środkowym polu** na rewersie tej karty dylematu **I/LUB** czy na tym polu została umieszczona **piąta karta**. W obu tych przypadkach **Król umiera i aktywowany jest koniec gry**. Jeśli karta umieszczana na polu ☠ **nie spowoduje** śmierci Króla, do końca gry wszystkie karty dylematów są **umieszczane na tym polu** (dopóki śmierć Króla nie zostanie spowodowana przez kartę z symbolem ☠ lub poprzez umieszczenie **piątej karty** na tym polu. Koniec gry może aktywować również abdykacja Króla – patrz wyżej).

Uwaga: przed przejściem do fazy końca gry w dalszym ciągu należy rozpatrzyć wszelkie efekty karty dylematu aktywującej koniec gry. W związku z tym:

- wszelkie **odblokowane naklejki kroniki** muszą zostać umieszczone na planszy;
- wszelkie **odblokowane koperty (zwykłe lub specjalne)** muszą zostać otwarte i **odpowiednio przygotowane** (odczytanie znajdujących się w nich kart historii i wtasowanie pozostałych kart do talii dylematów);
- wszelkie **wydarzenia** aktywowane tą kartą muszą zostać rozpatrzone.

Dopiero po tym gracze przechodzą do zakończenia rozgrywki.



KONIEC GRY

Rozpatrywanie zakończenia gry podzielone jest na 5 kroków:

1. **Podliczenie** wyników.
2. **Oznaczenie** wyników w kronikach Królestwa.
3. **Sprawdzenie** osiągnięć rodów.
4. **Zaktualizowanie** preferencji rodów.
5. **Ostateczne porządkowanie**.

1. Podliczenie wyników

Wynik każdego gracza określają jego karty **tajnych celów** oraz jego żetony **skutków**. **Dodatkowe punkty Celów** 🌿 są przyznawane również graczom, którzy posiadają na koniec gry **najwięcej żetonów władzy** 🏰 w swoich pulach.

A. KARTY TAJNYCH CELÓW

Na każdej karcie tajnego celu znajdują się dwa różne warunki zdobywania punktów: **cel wskaźników** powiązany z **pozycjami wskaźników** na koniec gry oraz **cel skarbcza** związany z tym, ile **gracz posiada monet** 🪙 w porównaniu z pozostałymi. Liczba otrzymywanych **punktów Celów** zależy od tego, **w jakim stopniu** gracz wypełnił oba cele.

CEL: WSKAŹNIKI

Ten cel nagradza gracza za utrzymanie poszczególnych wskaźników na **określonych obszarach toru wskaźników**. Zależności pomiędzy różnymi potrzebami tworzonymi przez te cele będą zmuszały graczy do **wspierania** lub **rywalizowania** z przeciwnikami, aby utrzymać wskaźniki na **pożądanym poziomie**. Poszczególne gracze **mogą być sojusznikami** na czas jednego głosowania, by **wyraźnie konkurować** w kolejnym, zależnie od ich indywidualnych potrzeb w danym momencie. Gracze powinni starać się **odczytywać intencje** innych graczy i **odgadywać** ich tajne cele, aby zyskać przewagę w każdej fazie głosowania.

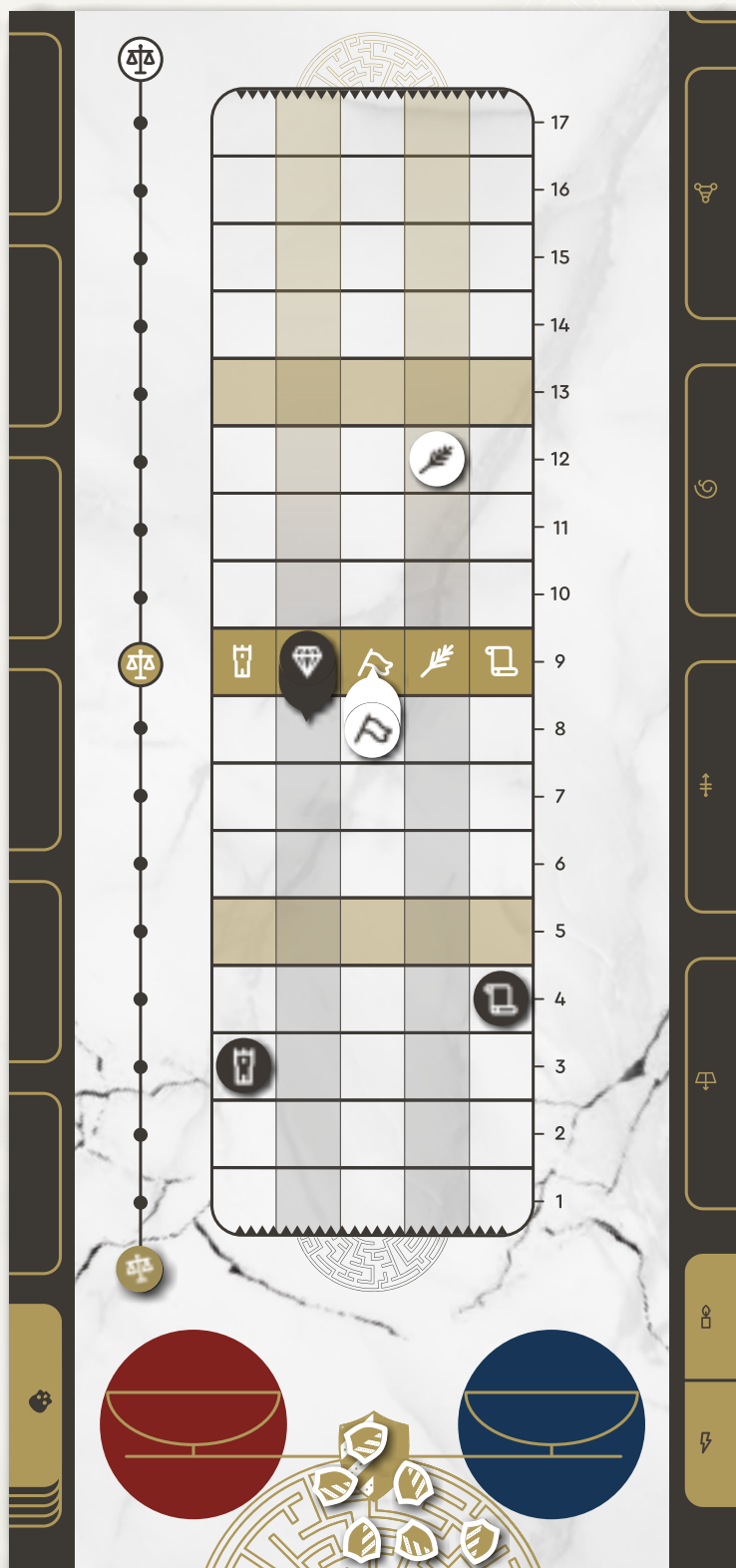
CEL: SKARBIEC

W dolnej części każdej karty tajnego celu wskazana została także liczba punktów Celów 🌿, które otrzyma gracz, jeśli na koniec gry będzie **pierwszym, drugim lub trzecim** graczem z **największą liczbą monet** 🪙. Poszczególne karty celów zapewniają **różną liczbę punktów** powiązaną z pieniędzmi. Przykładowo, cel „Chciwy” zapewnia dużo 🌿 za cel skarbcza, dlatego gracz posiadający ten tajny cel może chętniej **przyjmować pieniądze** od innych graczy w trakcie negocjacji. Z kolei gracz posiadający cel „Buntownik” otrzymuje niewiele 🌿 za cel skarbcza, dlatego prawdopodobnie będzie wydawał **więcej monet** 🪙, aby „kupować” innych graczy. W przypadku remisu **wszyscy remisujący gracze** otrzymują punkty za dane miejsce wskazane na ich kartach tajnych celów.



- ① Nazwa celu
- ② Diagram celu wskaźników
- ③ Punkcja celu wskaźników
- ④ Punkcja celu skarbcza





Dominika



Tomek



Marek

Ta trzyosobowa rozgrywka dobiegła końca, ponieważ Król abdykował (znacznik dotarł na dolny koniec toru równowagi).

Marek miał do realizacji tajny cel „Powściągliwy”. Na obszarze zaznaczonym na jego tajnym celu znajdują się 3 żetony wskaźników, więc otrzymuje 10 . Mając 4 monety za swoją zasłonką, jest dopiero trzecim graczem, jeśli chodzi o liczbę monet , więc otrzymuje 1 dodatkowy , łącznie zdobywając 11 .

10

1

POWŚCİAGLIWY	
Stan sprawiedliwości i porządku można osiągnąć jedynie przez całkowitą równowagę.	
WSKAŹNIKI	
1	6
2	7
3	10
4	13
5	14
WYNIKI	
I	5
II	3
III	1

STRATEGIE ZDOBYWANIA PUNKTÓW W TRUDNYCH SYTUACJACH

Możliwa jest sytuacja, w której **żadna karta dylematu**, która pozwala wpłynąć na interesujące gracza wskaźniki, nie zostanie dobrana z talii i gracz **nie będzie w stanie zmienić** sytuacji na swoją korzyść. W takim wypadku należy pamiętać, że im **mniej** otrzymuje gracz, tym bardziej prawdopodobne jest, że inni gracze będą **brać jego stronę**. W skrajnych przypadkach, kiedy gracz jest pewny, że nie zdobędzie zbyt wielu , może spróbować **spowodować, że Król abdykuje**, aby **obniżyć różnicę w punktacji Prestiżu** i **Żądy** pomiędzy graczami na koniec gry (patrz tabela na stronie 33).

Należy pamiętać również, że na potrzeby zwycięstwa w całej kampanii liczy się nie liczba zdobytych w **pojedynczej rozgrywce**, ale **suma punktów Prestiżu** i **Żądy** zdobytych w **trakcie wszystkich rozgrywek**. Należy zawsze myśleć **długofalowo**.

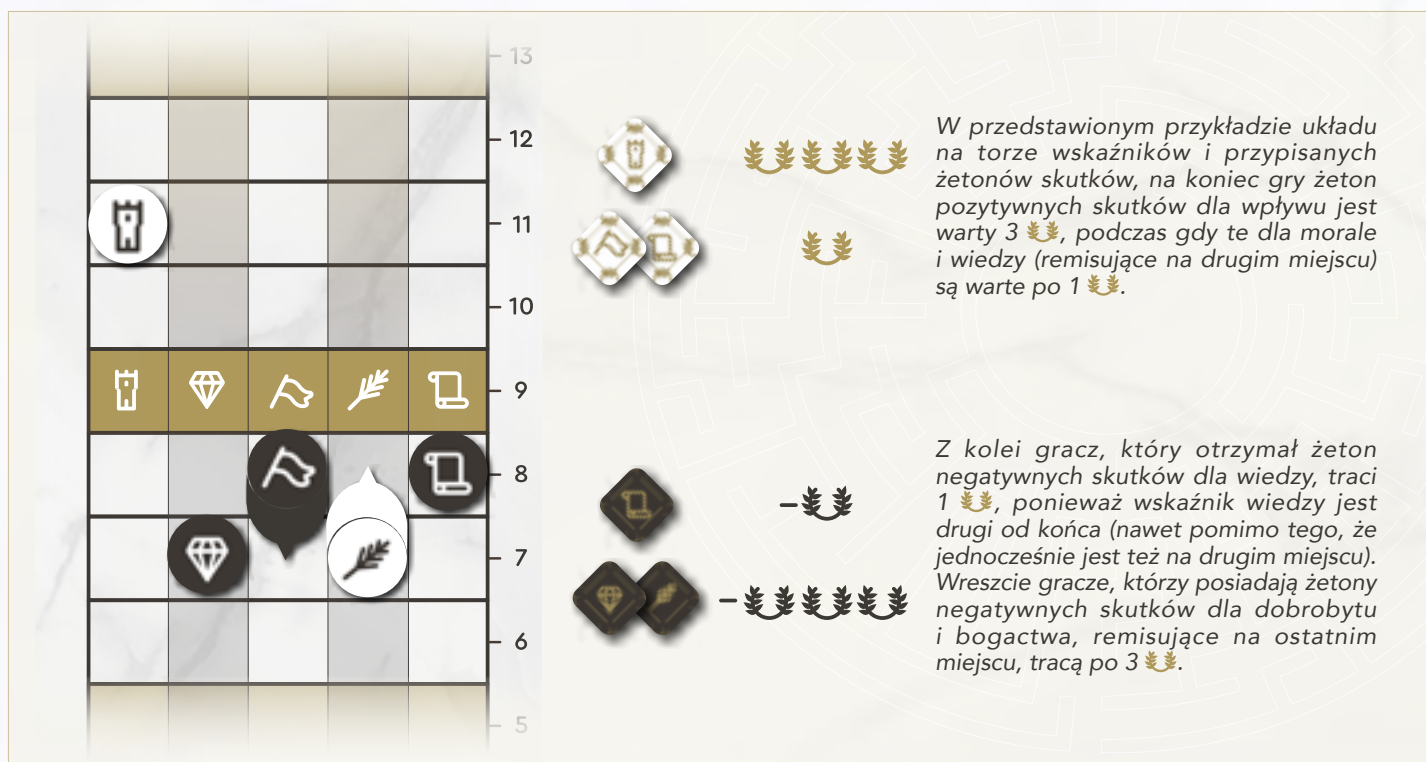




B. ŻETONY SKUTKÓW

Każdy żeton skutku jest powiązany z określonym **wskaźnikiem** (dobrobytem, morale, wpływem, wiedzą lub bogactwem) i może być **pozytywny** lub **negatywny**.

- Za każdy posiadany **żeton pozytywnych skutków** gracz **otrzymuje** 🌾🌾, jeśli powiązany z nim wskaźnik znajduje się **najwyżej (3 punkty)** lub **na drugim miejscu (1 punkt)** na torze wskaźników. W przypadku **remisu** wszystkie remisujące wskaźniki zapewniają **taką samą premię**.
- Za każdy posiadany **żeton negatywnych skutków** gracz **traci** 🌾🌾, jeśli powiązany z nim wskaźnik znajduje się **najniżej (-3 punkty)** lub **na drugim miejscu od końca (-1 punkt)** na torze wskaźników. W przypadku **remisu** wszystkie remisujące wskaźniki wywołują **taką samą karę**.







C. PRZEWAGA W LICZBIE ŻETONÓW WŁADZY



Gracz (lub gracze), który posiada **najwięcej żetonów władzy** 🛡️ za swoją zasłonką, otrzymuje **2 dodatkowe punkty Celów**. Gracz (lub gracze), który posiada **drugą największą liczbę żetonów władzy** 🛡️ za swoją zasłonką, otrzymuje **1 dodatkowy punkt Celów**. W przypadku **remisu** wszyscy remisujący gracze otrzymują punkty za **remisującą pozycję**.




















2. Oznaczenie wyników w kronikach Królestwa







Korzystając z pierwszej pustej tabeli punktacji w **sekcji kroniki Królestwa** w instrukcji (patrz strona 44), należy zanotować wszelkie punkty Celów , które gracze zdobyli w danej rozgrywce, a następnie je zsumować. Gracz, który zdobył **najwięcej** , zostaje **zwycięzcą tej rozgrywki!** Przedstawicielowi jego rodu przypadnie zaszczyt poślubienia królewskiego dziedzica bądź dziedziczki, a jego krew będzie płynąć w żyłach kolejnego władcy. W przypadku remisu zwycięstwo **przypada wszystkim remisującym**, a Arbiter decyduje, który z remisujących graczy dostąpi zaszczytu dołączenia do rodziny królewskiej.


Król Harald V				Data 08/04		
#	Ród	Tajny cel	Skutki	Monety 	Władza 	Suma
4	Marek	+5	-1	+1	+2	7
1	Dominika	+7	+1	+3	0	11
4	Ola	+3	+3	0	+1	7
3	Krzysiek	+12	-3	0	0	9
2	Tomek	+7	+1	+1	+1	10

Oprócz ustalenia wyniku obecnej rozgrywki ten ranking służy również ustaleniu punktów Prestiżu  i Żądz , które gracze muszą odnotować na swoich zasłonkach.




Wszyscy gracze uczestniczący w tej rozgrywce muszą **odnotować swoje wyniki** na swojej zasłonce rodu, zgodnie z poniższą tabelą:



Wynik w tej rozgrywce	Król umarł		Król abdykował			
	Punkty Prestiżu	Punkty Żądz	na górnym końcu toru		na dolnym końcu toru	
	Punkty Prestiżu	Punkty Żądz	Punkty Prestiżu	Punkty Żądz	Punkty Prestiżu	Punkty Żądz
1		—		—	—	
2		—		—	—	
3 (tylko 4-5 graczy)				—	—	
4 (tylko 5 graczy)				—	—	
Ostatnie miejsce	—		—			—



W przypadku remisu pod względem liczby  wszyscy remisujący gracze otrzymują **tylko samo punktów**  i/lub . Co więcej, jeden z graczy zawsze będzie na „ostatnim miejscu”, niezależnie od liczby graczy. Przykładowo, w rozgrywce pięcioosobowej, jeśli dwóch graczy remisuje na **czwartym miejscu** (i nie ma po nich już żadnego gracza), obu **uznaje się za „ostatnich”** (w tym wypadku każdy z nich otrzyma 2  za ostatnie miejsce zamiast punktów za 4 miejsce). Te punkty, zapisywane na końcu każdej rozgrywki, pozwolą wyłonić **ostatecznego zwycięzcę**, kiedy historia dobiegnie końca na **zakończeniu kampanii!** Zależnie od wyborów podejmowanych w grze zdobyte w trakcie kampanii punkty **Prestiżu**  i **Żądz**  będą miały **różną wartość** (patrz ramka powyżej).

Na koniec zwycięzca aktualnej rozgrywki może **wybrać imię** Króla, który będzie **władcą w trakcie kolejnej rozgrywki**. Jego imię należy zapisać w polu  tabeli punktacji, która będzie wykorzystywana w kolejnej partii (np. „Król Jan I Kowalski” – tak jak wcześniej, gracze mogą używać swoich **prawdziwych** lub **zmyślonych** nazwisk, ale zawsze muszą użyć **nazwiska rodowego zapisanego** na swoich **zasłonkach**).

PUNKTY PRESTIŻU I PUNKTY ŻĄDZY

Pomimo tego, że punkty Żądz  otrzymują gracze, którzy zajęli ostatnie miejsce w rozgrywce, nie są to „negatywne” punkty. Zarówno Prestiż , jak i Żądze  będą liczyć się do zwycięstwa w całej kampanii.

Prestiż  reprezentuje działania, które podjął gracz, aby podnieść renomę i dobrobyt Królestwa oraz uznanie, jakim w efekcie cieszy się jego ród. Żądza  reprezentuje z kolei pragnienie władzy danego rodu. Jest powiązana z samolubnymi działaniami podjętymi na rzecz rodu i żądzą zemsty za uleganie innym rodem w wielopokoleniowej walce o władzę.

Suma tych dwóch rodzajów punktów reprezentuje potęgę rodu, a gracze będą potrzebować obu z nich do zwycięstwa, ale zależnie od wyborów w trakcie rozgrywki mogą one mieć różną wartość. Jeśli Królestwo rozwija się, a ludzie ze sobą współpracują, wyższy Prestiż  będzie oznaczał wyższą premię. Jeśli historia królestwa zwraca się ku społecznym nierównościami, nienawiści i chaosowi, wyższa premia będzie przyznawana za zdobytą Żądzę .



3. Sprawdzenie osiągnięć rodów

Gracze sprawdzają, czy udało im się spełnić warunki któregoś z **osiągnięć** wymienionych na ich zasłonkach rodów, a jeśli tak, **zaznaczają 1 pole** przy każdym z takich osiągnięć (patrz strona 13). Wiele osiągnięć odnosi się do **pozycji wskaźników** na koniec gry – w przypadku remisu, wszystkie remisujące wskaźniki **dzielą tę samą pozycję**. Jeśli zostanie odblokowana specjalna zdolność, może być konieczne zastosowanie jej natychmiast (patrz strona 14).

4. Zaktualizowanie preferencji rodów

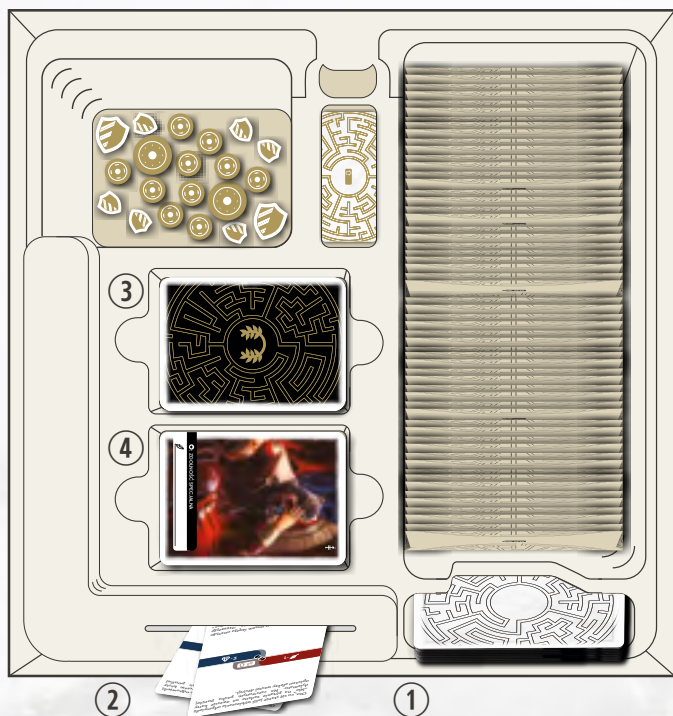
W sekcji preferencji rodu na zasłonce należy **zaznaczyć 1 pole** za każde osiągnięcie powiązane z tajnym celem, który gracz realizował w danej rozgrywce. Jeśli dane osiągnięcie zostało już odblokowane, **nie należy nic zaznaczać**.

Ekstremista		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
Bogacz											
Powściągliwy		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
											Chciwy
											Oportunistą
											Buntownik

Kasia gra jako „Bogacz”. Zaznacza ostatnie pole przy odpowiednim osiągnięciu, odblokowując 2 , które natychmiast zaznacza na swojej zasłonce rodu. Ponieważ Kasia odblokowała już osiągnięcie „Chciwy”, nie będzie zaznaczać żadnych kolejnych pól, jeśli jeszcze kiedyś zdecyduje się wybrać ten tajny cel.

5. Ostateczne porządkowanie i zapis gry

Na koniec każdej rozgrywki w *Dylematy Króla* gracze muszą wykonać kilka kroków, aby uporządkować grę i **zapisać jej stan** tak, aby można było **kontynuować historię** dokładnie w tym miejscu, w którym została przerwana. Przed schowaniem elementów do pudełka należy wykonać poniższe czynności:



- 1 Należy wziąć **karty okoliczności** umieszczone na obszarze wydarzeń w tej rozgrywce (jeśli jakieś są) i **wtasaować** je z powrotem do **talii dylematów**. Następnie należy całą talię dylematów oraz kafelki przesłony włożyć w **miejsce na talię dylematów** w pudełku, aby zapisać grę na następny raz.
- 2 Należy wziąć wszystkie **karty dylematów** rozpatrzone w tej rozgrywce z toru czasu i umieścić je w **miejscu na karty odrzucone** w pudełku. Te dylematy już „miały miejsce” w przeszłości Królestwa i nie będą ponownie wykorzystywane.
- 3 Wszystkie karty **tajnych celów** oraz **karty głosowania** należy włożyć w **miejsce na elementy przygotowania**.
- 4 Wszystkie odblokowane **karty historii** i wszystkie **karty trwających wydarzeń** należy włożyć w miejsce na **karty historii**.

AKTYWACJA WARUNKU ZAKOŃCZENIA KAMPANII

Czasami karta dylematu nakaże graczom **nakleić tajemniczą naklejkę**. Tajemnicze naklejki znajdują się na specjalnych arkuszach, ukryte za „drzwiami” oznaczonymi **literami od A do L**. Kiedy gracz ma nakleić taką naklejkę, **otwiera arkusz** i **zrywa drzwi** oznaczone literą przedstawioną na karcie (wykorzystując obcięty narożnik), a następnie **nakleja naklejkę**, która znajduje się za nimi, na pole **oznaczone tym samym arkuszem wążku** w sekcji tajemniczych naklejek w instrukcji (zaczynającej się na stronie 42). Podczas kampanii gracze przykleją **dokładnie 6 tajemniczych naklejek**.

Kiedy naklejona zostanie szósta tajemnicza naklejka, **po tym** jak gracze ukończą **rozpatrywanie karty dylematu**, która spowodowała jej naklejenie, gracze muszą **natychmiast otworzyć kopertę 70**, która zawiera wydarzenia **wielkiego finału Dylematów Króla**. Po zakończeniu tego wydarzenia gracze ustalą, który ród został **ostatecznym zwycięzcą** kampanii.

Kluczowe będą zarówno punkty **Prestiżu** , jak i **Żądry**  na zasłonkach rodów zdobyte podczas poszczególnych rozgrywek. Również wartości **Porządku**  i **Buntu** , znajdujące się na odkrytych kartach zakończeń jako konsekwencje decyzji graczy, będą miały wpływ na zakończenie kampanii.

Aby uniknąć „spojlerów” zakończenia kampanii, dokładne znaczenie tych punktów zostanie ujawnione dopiero podczas wielkiego finału.



ŚWIAT DYLEMATÓW KRÓLA

Rada

Gracze wcielają się w członków **Rady**, organu zarządzającego Królestwem w imieniu Króla. Siedzibą Rady jest **Lybra**, stolica **Królestwa Ankist**. Każdy z graczy reprezentuje jeden z **dwunastu szlacheckich rodów**, które rządzą poszczególnymi **księstwami** i **marchiami**, na które podzielone jest królestwo. Głównym celem graczy jest oczywiście dbanie o **funkcjonowanie Ankist**, jednak każdy z nich musi też zabiegać o zwiększanie **władzy** i **prestżu** swojego **rodu** w stosunku do pozostałych. Kampania w grze trwa przez **dekady** i całe **pokolenia**, dlatego każdy gracz przejmie rolę **różnych przedstawicieli** swojego rodu – w poszczególnych rozgrywkach nigdy nie będzie tą samą osobą.

Królestwo Ankist

Ankist to jedno z największych państw w Lywik, ale nie jedyne. Istnienie Królestwa w obecnej formie jest wynikiem unii licznych **wcześniej niezależnych królestw**, podbijanych w wojnach lub przyłączanych dyplomatycznie, które przez dziesięciolecia przekształciły się w **księstwa** lub **marchie**. Na północy i południu Ankist **granice są niepewne**: rejony przygraniczne pełne są łupieżców, rozbójników i niebezpiecznych nomadycznych plemion.

Królestwo opiera się na **systemie feudalnym**. Księstwa iarchie funkcjonują pod rządami poszczególnych **rodów**, lojalnych wobec **korony**. Rodom podlegają z kolei **hrabiowie** i **baronowie**. Rody odpowiadają za mobilizację armii, zbieranie podatków i ogólne **administrowanie poszczególnymi regionami** w imieniu króla. Królowi asystuje **Szambelan**, który załatwia z Radą liczne ogólne sprawy. Rada może polegać również na **Królewskim Skarbniku**, który sprawuje pieczę nad **finansami** i kwestiami **ekonomii** Królestwa.

Spółczesność Ankist ma skomplikowaną i delikatną strukturę, z której wyróżnia się pięć klas społecznych:

Kupcy: przedsiębiorcy, prowadzący działalność handlową i finansujący ekspedycje kupieckie. Zazwyczaj posiadają znaczne dochody i środki finansowe. Aby realizować swoje interesy, kupcy w Ankist zrzeszają się w **lokalnych gildiach**. Zwykle nie działają w zorganizowany sposób, ponieważ interesy poszczególnych gildii mogą wzajemnie się wykluczać, ale od czasu do czasu wybierają **Mistrza lub Mistrzynię Gildii**, uznawanych przez wszystkie gildie, reprezentujących je przed Radą.



SZAMBELAN



KRÓLEWSKI SKARBNIK

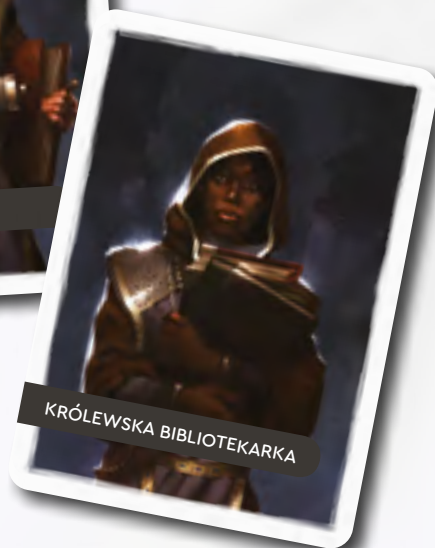


MISTRZYNI GILDII





REKTOR



KRÓLEWSKA BIBLIOTEKARKA

Uczeni: najtęższe umysły w królestwie zwykle dążą do tego by dostać się na **uniwersytet**, gdzie spędzają żywoty na zdobywaniu nowej wiedzy i omawianiu najważniejszych teorii. Nie mają żadnej prawdziwej **hierarchii**, poza tą opartą na swojej **reputacji** i funduszach, które udaje im się uzyskać od bogaczy i arystokracji na **kontynuację badań**. Mają jednak swojego rodzaju Lidera w osobie **Rektora** – dożywotniej, honorowej funkcji pełnionej przez wyłonionego w drodze głosowania **najwybitniejszego uczonego** swojej epoki, który ma za zadanie przedstawiać Radzie zagadnienia z zakresu nauki i kultury. Rektor nominuje także **Królewską Bibliotekarkę**, która asystuje Radzie w podejmowaniu decyzji powiązanych z interesem uczonych, a także pełni funkcję „nadwornego lekarza”.



NAJWYŻSZY DOWÓDCA



KRÓLEWSKA MARSZAŁEK

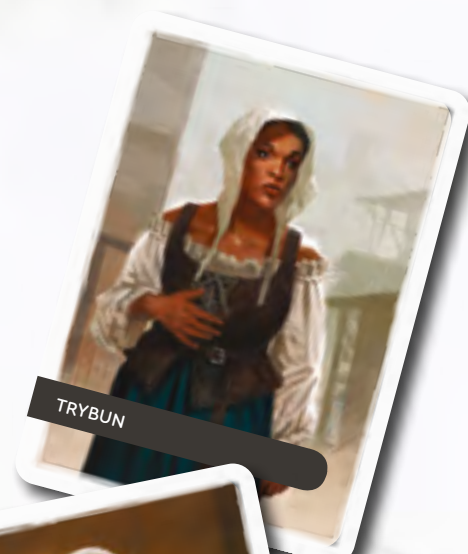
Armia: werbowana przez księżęta i margrabiów, ale podlegająca bezpośrednio rozkazom Rady, armia utrzymuje **pokój** i **porządek** w Królestwie. Rozkazy Rady wykonywane są przez dwóch generałów: **Najwyższego dowódcę**, który melduje Radzie o **zewnętrznych zagrożeniach** i dowodzi armią, oraz **Królewską Marszałek**, która dowodzi **Królewską Gwardią** i interweniuje w przypadku **zamieszek** i innych **problemów wewnętrznych**. Tylko niewielka część armii to regularne wojsko – większość to **poborowi** wzywani do służby w razie potrzeby i wracający do domów w czasie pokoju.

Pospólstwo: ze względu na swą liczebność, grupa ta jest kręgosłupem całego Królestwa. Wśród jej członków znajdują się przedstawiciele większości przyziemnych profesji, tacy jak drwale, rolnicy, krawcy czy górnicy. Nie posiadają żadnego znaczącego **majątku**, a owoce ich pracy zapewniają im jedynie **przetrwanie**. W obronie ich interesów występuje **Trybun**, wybierany raz na dziesięć lat jako przedstawiciel ludu przed Radą.

Kult: najbardziej wpływowe Najwyższe Kapłanki Kultu zasiadają w Kręgu Błogosławionych. Spośród nich, za pośrednictwem specjalnego rytuału wybierana jest **Przeorysza**, jako przełożona Kultu, nad której wyborem rzekomo czuwa sama Matka. Choć sama nie uznawana za boską, Przeorysza zajmuje się **doktrynami wiary** i mówi się, że jej słowa są **głosem Matki** na ziemi. Inną bardzo ważną osobistością w Kręgu Błogosławionych jest **Święta Służka**, która zajmuje się **materialnymi zagadnieniami** Kultu i często zasiada w Radzie, odpowiadając za kwestie związane z Kultem.

PRAWO

Bazując na przekonaniu, że **każde zło** musi spotkać się z **równoważną reakcją** dla zachowania harmonii, sprawiedliwość w Królestwie w większości opiera się głównie na **prawie odwetu**: im poważniejsze wykroczenie, tym cięższa kara. Pospolitymi przestępstwami zajmują się **lokalni sędziowie**, jednak czasem głos zabierają księżęta, hrabiowie lub sam Król, mogący korzystać z prawa **łaski**. Z drugiej strony najpoważniejsze sprawy przedstawiane są **Najwyższemu Sędziemu**, autorytetowi w zakresie prawa, przewodniczącemu Sądu Królewskiego w Lybrze i doradcy Rady w kwestiach prawnych.



TRYBUN



ŚWIĘTA SŁUŻKA



PRZEORYSZA



NAJWYŻSZY SĘDZIA



Reszta znanego świata

Ankist jest jednym z najbardziej wpływowych i najpotężniejszych królestw na świecie, jednak nie jedynym. Ludności Ankist znane są dwa kontynenty: **położony na północy Lywik**, gdzie znajduje się Ankist, oraz w większości **niezbadany południowy kontynent**, znany głównie z dzikiej **Pustyni Kości Słoniowej** oraz **opowieści i legend** opowiadanych przez nielicznych podróżników z tych nieznanych krain, którzy zapuszczają się w bardziej cywilizowane rejony.

KRÓLESTWO MHIR

Ankist od północnego zachodu graniczy z **Mhuir**. Kilkadziesiąt lat wcześniej królestwa były niemal tej samej wielkości, ale obecnie Mhuir jest **o wiele mniejsze**, odkąd przegrało **wojnę** z Ankist w roku 143. Pozostaje jednak dużo bardziej **zaawansowane kulturowo i technologicznie**.

KRÓLESTWO CIDLADY

Niewielkie i ubogie królestwo **Cidlady** znajduje się na południe od Ankist i właściwie nie ma wiele do zaoferowania. Pomimo tego, że jest w zasadzie **niegroźne**, nie zostało do tej pory podbite przez sąsiadów ze względu na **jałowe ziemie**, które byłyby bardziej **uciążliwe do zarządzania** niż samo ich zajęcie.

REPUBLIKA KAUPPIAS

Republika Kauppias, pomimo tego, że znajduje się w zimnym, skalistym regionie na północny wschód od Ankist, ma niewyobrażalny potencjał handlowy, który w zupełności wystarcza do zrekompensowania nieprzyjaznych warunków, w jakich musi się rozwijać. Jego Liderem jest **Doża**, wybierany raz na pięć lat spośród najbardziej utalentowanych **kupców**, który pomimo **ograniczonej władzy** stoi na czele armii **najemników** i, co ważne, może zawetować decyzje **Banku Kart** – jednej z najbardziej wpływowych instytucji finansowych na świecie.

IMPERIUM KASUKÓW

Za morzem Cheile znajdują się terytoria **Imperium Kasuków**, rozciągające się przez wiele mil na **daleki wschód**. Większość jego obszaru to **jałowe stepy**, zimą skute lodem i nienadające się pod uprawę, dlatego większość jego populacji zamieszkuje **wybrzeże** morza Cheile, zwłaszcza w rejonie **Zatoki Spokojnych Wód**. **Cesarz**, przebywający zawsze w otoczeniu swojej gwardii złożonej z najlepszych wojowników z północy, żyje w **bogactwie i luksusach**, podobnie jak biurokraci i szlachta, podczas gdy **poddani** egzystują w **nędzy**, cierpiąc **pod jarzmem tyranii**.

POŁUDNIOWY KONTYMENT

Poza wolnymi miastami położonymi na wybrzeżu, południowy kontynent pozostaje w **zasadzie niezbadany**. W głębi lądu większość obszaru stanowi nienadająca się do życia rozległa pustynia, zwana **Pustynią Kości Słoniowej**. Przez jej środek przebiega ciągnące się z północy na południe pasmo górskie, zwane **Pasmem Mgławicy**, dzielące kontynent na dwie części.





Kult Matki

Kult Matki to jedyna religia w Ankist i większości pozostałych znanych krain. Matka uznawana jest za **jedynego prawdziwego bóstwo** i jest czczona jako **życzliwa postać** w otoczeniu ośmiu **Świętych Córek**. W niektórych odległych rejonach nadal istnieją jeszcze pogańskie wyznania, jednak Kult traktuje je jak **zabobony**, twierdząc, że pogańscy bogowie to jedynie **błędnie rozpoznane wcielenia** Świętych Córek.

DOGMAT

Wierzenia Kultu opierają się na założeniu, że wszystko zostało **stworzone** przez **Matkę** i to dzięki niej się **odradza**. Kiedy człowiek umiera, wraca do **łona Matki**, gdzie **odrodzi się** przed **ponownym przyjściem na świat**. Narodziny i śmierć są **równie ważne** – narodzinom w żaden sposób nie można zapobiec, a ciała muszą zostać pogrzebane, aby wrócić z powrotem do Matki. Kult utrzymuje, że Matka niegdyś chodziła po świecie w **ludzkiej postaci**, aby wynieść ludzkość ponad zwierzęta, ale **nie była człowiekiem**.

To wierzenie w przeszłości wielokrotnie było kwestionowane w różnych heretyckich teoriach. Najsłynniejsza z nich mówiła o istnieniu „**Dziewiętej Córki**”, uznając Matkę nie za nieśmiertelną boginię, a jedynie za cesarzową starożytnej cywilizacji, częścią matriarchalnej dynastii, w której dziewiąta córka dziedziczyła władzę. Według innej teorii Święte Córki są **równie święte jak sama Matka**, ponieważ w rzeczywistości są jej siostrami, a sama Matka jest wspomnianą dziewiątą córką. Jeszcze inna wskazuje, że Święte Córki to tak naprawdę starożytne, **pogańskie bóstwa**, które zostały pokonane i zmuszone do posłuszeństwa przez Matkę. Wszystkie te teorie są **stanowczo potępiane** przez Kult.

OSIEM ŚWIĘTYCH CÓREK

Kult traktuje **Matkę** oraz jej **Święte Córki** jako **jedność**, ale pospólstwo może prosić o łaski poszczególne Córki w zależności od potrzeb. Święte Córki mają **dwoistą naturę** – każda z nich reprezentuje **cnotę**, którą obdarza świat, oraz **unikanie pokus**, podsycanych **przesytem** tej samej cnoty. W ten sposób Święte Córki reprezentują **harmonię i równowagę**. Ci, którzy szukają odwagi pozbawionej lekkomyślności, będą modlić się do **Tilde**. Szukający siły i animuszu, ale bez przemocy, modlą się do **Orsal**. Wyznawcy **Aegny** poszukują wiedzy i unikają obłędu. Poszukujący kreatywności, sztuki i zabawy będą modlić się do **Lyrii**, która wskaże im moment, gdy powinien nastąpić koniec zabawy. **Aire** to patronka miłości, ale każe unikać zazdrości. Ci, którzy chcą by ich przedsięwzięcia i biznesy funkcjonowały, będą modlić się do **Raeli**, która wstawi się za nimi i zapewni bogactwo, o ile sami będą hojni. **Caerthas** przynosi sprawiedliwość, ale zawsze oferuje łaskę. Ci, którzy szukają odpoczynku lub uważają, że zasłużyli na korzystaniu z owoców ciężkiej pracy, pomodlą się do **Myhir**, która nie pozwoli im popaść w lenistwo.

STRUKTURA KULTU

Kult Matki pozwala wstąpić w swe szeregi jedynie **kobietom**. Kapłanki Kultu nieformalnie nazywają się nawzajem „**Siostrami**” i żyją w **klasztarach**. Kapłanki mogą angażować się w **romantyczne relacje** i posiadać **dzieci**, ale zwykle **nie wychodzą za mąż**, mimo że nie jest to oficjalnie zakazane. Mogą one wychowywać swoje **córki** w klasztorach do momentu, aż wejdą w **okres dojrzewania**, kiedy muszą zdecydować o pozostaniu w klasztorze lub jego opuszczeniu. Jeśli kapłanka urodzi **syna**, będzie on wychowywany przez **ojca**, poza klaszturem.



Klasztory mają różne rozmiary i formy, ale wszystkie – od niewielkich, wiejskich świątyń złożonych z dwóch pomieszczeń, do największych, w których przebywa nawet kilkaset kapłanek – posiadają **wspólną przestrzeń**, gdzie gromadzą się wierni uczestniczący w rytuałach, oraz **przestrzeń zamkniętą**, gdzie kapłanki mieszkają i odprawiają specjalne obrzędy. Tylko kapłanki mają wstęp do części prywatnej i choć czasami świeckie kobiety są wpuszczane w odwiedziny, wstęp dla **mężczyzn** jest surowo zabroniony. Największymi klasztorami zarządzają wybierane **Najwyższe Kapłanki**.

Historia świata

Obecnie Ankist jest jednym z **najpotężniejszych** i **największych** królestw na świecie, ciesząc się **pokojem trwającym kilka dekad**. Nie więcej niż dwa wieki wcześniej było ono jednak podzielone na wiele **mniejszych królestw** i **nomadycznych plemion**. Niewiele wiadomo o historii sprzed **ery podziałów**, jednak z pewnością ziemię obecnego Ankist, jak również większość innych **znanych regionów** na przestrzeni wieków, były domeną kilku **zaginionych cywilizacji**. Ich **monumentalne pozostałości** znajdują się w **większości miast** królestwa.

UNIA SALAANŃSKA (OK. 800 LAT TEMU)

Jedynymi pozostałościami tej wspaniałej cywilizacji są nieliczne ślady na **wybrzeżach** mórz Siar i Cheile, takie jak ruiny **olbrzymich latarni morskich** lub **stocznie** przez wieki zaadaptowane i wykorzystywane do dzisiaj przez niektóre miasta. Niektóre źródła mówią, że w starożytności wpływy tej cywilizacji **sięgały najdalszych zakątków świata**.

LIGA SABBIAŃSKA (OK. 1100 LAT TEMU)

Jeszcze starsze ruiny rozsiane są w **południowych regionach Ankist**. Wiele **rynków** w miastach na południu zbudowano w pobliżu tych starożytnych budowli oraz nielicznych monumentów wykonanych z **rzeźbionego piaskowca**, które przetrwały próbę czasu. **Płaskorzeźby** na tych obeliskach przedstawiają głównie sceny **handlu**, który najwyraźniej był najmocniejszą stroną tej cywilizacji.

PIERWSZY KRÓL (OK. 1400 LAT TEMU)

Historycy są zgodni co do tego, że najstarsze i zniszczone przez czas klasztory w Królestwie (i poza nim) były wybudowane z rozkazu **Ommada**, legendarnego **Pierwszego Króla** – historycznej postaci, wokół której wyrosły liczne legendy. Pod jego rządami miał znajdować się **cały świat**, i pomimo tego, że zakończyły się one **setki lat przed** powstaniem Ankist, rodzina królewska utrzymuje, że pochodzi **w prostej linii** od Ommada. Obecnie Pierwszy Król jest pamiętany raczej dzięki **srowadzeniu Kultu Matki** na kontynent oraz **nawróceniu** pogańskich plemion z północy niż wybitnym sukcesom militarnym. Jest tak **uwielbiany**, że niemal każde państwo twierdzi, że to właśnie stamtąd **pochodził** Ommad.

MITY

Niektórzy historycy podejrzewają istnienie innego **zapomnianego imperium**, które mogło być **kolebką cywilizacji**. Wierzenie to bazuje na licznych fałszywych kopiach legendarnego artefaktu znanego jako **Złota Mapa**. Bezskuteczne poszukiwania oryginału trwają od **dziesięcioleci**.

TAJEMNICZE NAKLEJKI

Kiedy gracze przykleją naklejkę na **ostatnim wolnym miejscu**, po tym jak ukończą **rozpatrywanie karty dylematu**, która spowodowała jej naklejenie, muszą natychmiast otworzyć **kopertę 70**, zawierającą wydarzenia **wielkiego finału Dylematów Króla**. Nadchodzi moment, aby wyłonić ród, który zostanie **ostatecznym zwycięzcą** kampanii!





KRONIKI KRÓLESTWA

Korzystając z Kronik Królestwa Ankist, zapisujcie wyniki wszystkich gier w kampanii. Zaczniście od tabelki po prawej.



🏆 Król Harald V				Data		
#	Ród	Tajny cel	Skutki	Monety 🪙	Władza 🏰	Suma

🏆 Król				Data		
#	Ród	Tajny cel	Skutki	Monety 🪙	Władza 🏰	Suma

🏆 Król				Data		
#	Ród	Tajny cel	Skutki	Monety 🪙	Władza 🏰	Suma

🏆 Król				Data		
#	Ród	Tajny cel	Skutki	Monety 🪙	Władza 🏰	Suma

🏆 Król				Data		
#	Ród	Tajny cel	Skutki	Monety 🪙	Władza 🏰	Suma

🏆 Król				Data		
#	Ród	Tajny cel	Skutki	Monety 🪙	Władza 🏰	Suma

🏆 Król				Data		
#	Ród	Tajny cel	Skutki	Monety 🪙	Władza 🏰	Suma

🏆 Król				Data		
#	Ród	Tajny cel	Skutki	Monety 🪙	Władza 🏰	Suma

🏆 Król				Data		
#	Ród	Tajny cel	Skutki	Monety 🪙	Władza 🏰	Suma

🏆 Król				Data		
#	Ród	Tajny cel	Skutki	Monety 🪙	Władza 🏰	Suma

🏆 Król				Data		
#	Ród	Tajny cel	Skutki	Monety 🪙	Władza 🏰	Suma

🏆 Król				Data		
#	Ród	Tajny cel	Skutki	Monety 🪙	Władza 🏰	Suma

🏆 Król				Data		
#	Ród	Tajny cel	Skutki	Monety 🪙	Władza 🏰	Suma

🏆 Król				Data		
#	Ród	Tajny cel	Skutki	Monety 🪙	Władza 🏰	Suma

🏆 Król				Data		
#	Ród	Tajny cel	Skutki	Monety 🪙	Władza 🏰	Suma



🏆 Król				Data		
#	Ród	Tajny cel	Skutki	Monety 🪙	Władza 🏰	Suma

🏆 Król				Data		
#	Ród	Tajny cel	Skutki	Monety 🪙	Władza 🏰	Suma

🏆 Król				Data		
#	Ród	Tajny cel	Skutki	Monety 🪙	Władza 🏰	Suma

🏆 Król				Data		
#	Ród	Tajny cel	Skutki	Monety 🪙	Władza 🏰	Suma

🏆 Król				Data		
#	Ród	Tajny cel	Skutki	Monety 🪙	Władza 🏰	Suma

🏆 Król				Data		
#	Ród	Tajny cel	Skutki	Monety 🪙	Władza 🏰	Suma

🏆 Król				Data		
#	Ród	Tajny cel	Skutki	Monety 🪙	Władza 🏰	Suma

🏆 Król				Data		
#	Ród	Tajny cel	Skutki	Monety 🪙	Władza 🏰	Suma

INDEKS

Bunt.....	27, 35	Miejsca na talie.....	9	Remisy, premia głównego sygnatariusza.....	27
Efekty wyników.....	23	Mity.....	41	Remisy, Prestiż.....	6
Elementy.....	2	Naklejki kroniki.....	10	Remisy, przydzielanie żetonów skutków.....	12
Fazy rundy.....	15	Naklejki kroniki, Umieszczanie.....	25	Remisy, punktacja.....	33
Głosowanie.....	16	Naklejki kroniki, Upływ czasu.....	10	Remisy, punktacja za skutki.....	32
Głosowanie, Porządkowanie.....	21	Negocjacje.....	18	Remisy, umieszczenie naklejek kroniki.....	25
Głosowanie, Rozpatrzenie.....	20	Opis konsekwencji dylematów.....	16	Remisy, władza.....	32
Głosowanie, Tak / Nie.....	16	Osiągnięcia, Fabularne.....	27	Republika Kauppias.....	39
Historia świata.....	41	Osiągnięcia, Ród.....	13	Ród, Preferencje.....	8
Imperium Kasuków.....	39	Osiągnięcia, Sprawdzenie.....	34	Ród, Aktualizowanie preferencji.....	34
Karty, dobieranie z talii.....	15	Osiem Świętych Córek.....	40	Skutki, Przypisanie.....	12
Karty dylematów.....	4	Otwieranie kopert.....	26	Skutki, Podliczanie.....	32
Karty dylematów, Rozpatrzenie.....	23	Pierwszy Król.....	41	Spasowanie i wzmocnienie władzy.....	17
Karty historii.....	4	Podpisywanie.....	6	Spasowanie i zostanie Arbitrem.....	17
Karty okoliczności.....	4	Południowy kontynent.....	39	Specjalne zdolności, Karty historii.....	14
Karty tajnych celów, Podliczenie.....	30	Porządek.....	27, 35	Specjalne zdolności, Zasłonki rodów.....	13
Karty tajnych celów, Przygotowanie.....	8	Porządkowanie, finał.....	34	Świat Dylematów Króla.....	36
Karty wydarzeń.....	4	Porządkowanie, głosowanie.....	21	Tajemnicze naklejki.....	42
Karty zakończeń.....	27	Prawo.....	38	Tendencje.....	24
Koniec kampanii, Aktywacja warunku.....	35	Premia głównego sygnatariusza.....	27	Tor czasu.....	28
Koniec gry, Aktywacja warunku.....	29	Prestiż, Rozstrzygnięcie remisów.....	6	Unia Salańska.....	41
Koniec gry, Kroki.....	30	Przesuwanie równowagi.....	24	Władza, Konsekwencje.....	11
Koniec rundy.....	28	Przygotowanie gry, Konsekwencje.....	10	Władza, Przewaga.....	32
Konsekwencje historii.....	14	Przygotowanie gry, Standardowe.....	7	Wskaźniki, Konsekwencje.....	11
Koperty specjalne.....	27	Przygotowanie kart historii i wydarzeń.....	10	Wskaźniki, Przesuwanie.....	24
Królestwo Ankist.....	36	Punktacja.....	30	Wskaźniki, Tendencje.....	24
Królestwo Cidlady.....	39	Punkty Prestiżu i Żądzty.....	33	Wybór zasłonek rodów.....	6
Królestwo Mhuir.....	39	Rada.....	36	Wynik, Odczytywanie.....	23
Kroniki Królestwa.....	44	Remisy, cel skarbcza.....	30	Wynik, Umieszczanie żetonów.....	16
Kult Matki.....	40	Remisy, głosowanie.....	20	Zapis gry.....	34
Liga Sabbiyańska.....	41	Remisy, osiągnięcia, pozycja wskaźników.....	34		

DYLEMATY KRÓLA – NARZĘDZIE DO ROZWIĄZYWANIA PROBLEMÓW

W waszej talii dylematów skończyły się karty? Jeśli nie wiecie, co powinniście teraz zrobić, być może pominęliście jakieś instrukcje na wcześniej zagranych kartach, ale bez obaw – mamy rozwiązanie!

Zeskanujcie kod QR, aby odwiedzić nasze narzędzie do rozwiązywania problemów, a my pomożemy wam błyskawicznie wrócić do gry!



TWÓRCY GRY

Projekt gry: Lorenzo Silva, Hjalmar Hach

Ilustracje: Giorgio Baroni

Pozostałe ilustracje: Giulia Ghigini

Kierownictwo artystyczne: Lorenzo Silva

Projekt graficzny: Noa Vassalli, Rita Ottolini

Fabula: Carlo Burelli, Lorenzo Silva, Hjalmar Hach

Opis świata: Giuseppe Lapadula, Carlo Burelli, Lorenzo Silva, Hjalmar Hach

Treść kart: Carlo Burelli

Dodatkowe teksty kart: Alessandro Pra'

Instrukcja: Alessandro Pra'

Redakcja: Alessandro Pra', Flavio Mortarino, Laura Severino

Korekta i dodatkowa redakcja: William Niebling

Menedżer projektu: Hjalmar Hach, Lorenzo Silva

Zarządzanie produkcją: Flavio Mortarino, Alessandro Pra'

Testerzy: Valentina Salimbeni, Pietro Righi Riva, Paolo Tajé, Renato Sasdelli, Eric Lang, Andrea Chiarvesio, Federico Corbetta, Nicola Bocchetta, Alessio Lana, Fabio Leva, Karim Khadiri, Alessio Lana, Fabio Leva, Karim Khadiri, Alessio „Valhalla” Vallese, Mauro Marinetti, Michele Marotta, Dunwich Buyers Club i wielu innych!

Specjalne podziękowania: Valentina Adduci, Armin Silva, Francesca Cerutti, Teodor Francesco Maria Hach, Martina Marinoni, Giulio Panfilo Vassalli, Alexandra Zanasi, Heiko Eller, Charlie Cleveland, David Preti, Andrea Marinetti, Lucaricci, Andrea „Sgananzium” Bianchin, Franchino Barone, Giuliano Acquati, Marco Brera, Alessandro Adduci, Anna Chiara Ogliari i wielu innych!



www.horrbileguild.com



www.galakta.pl

WERSJA POLSKA: GALAKTA

Tłumaczenie: Mateusz Szupik

Redakcja: Aleksandra Miszta, Łukasz Chelmecki

Skład: Krzysztof Bernacki