

Królestwo

Gra autorstwa Rikkiego Tahty
dla 2 do 4 osób, w wieku 10 - 110 lat, trwająca 30 min

W nieszczęsnym królestwie nastal kres pokoju i dobrobytu. Stary król umarł i nie wskazał dziedzica. Jego żądni władzy synowie dostrzegli w tym szansę zdobycia tronu dla siebie. Rozpoczyna się bezlitosna walka, która na zawsze zmieni oblicze całej krainy i zdecyduje o tym, kto będzie stanowić prawo. Od tej chwili liczyć się będą wyłącznie spryt i potęga zbrojnych. Jednak w tej wojnie, jak w każdej innej zresztą, najważniejsze jest złoto. To ono przesądzi o losach tego starcia.

Kto z Was odniesie sukces pośród wojennej zawieruchy i ostatecznie zasiądzie na tronie?

Grę można rozgrywać na **dwa sposoby**:

1. **Zasady podstawowe** stworzono głównie z myślą o **pierwszej rozgrywce**.
2. **Zasady zaawansowane** stanowią rozszerzenie zasad podstawowych i zaznaczono je **niebieskim tłem** (możecie zignorować te dodatkowe zasady podczas swojej pierwszej rozgrywki).

CEL GRY

- **Być pierwszym graczem, który zdobędzie zamek dowolnego innego gracza.**
- **Na końcu czwartej pory roku zajmować więcej prowincji niż jakikolwiek inny gracz.**

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

- **1 dwustronna plansza** z jedną stroną przeznaczoną dla 4 graczy (4 zamki) i drugą stroną przeznaczoną dla 2 lub 3 graczy (2/3 zamki),
- **40 żetonów jednostek** w 4 kolorach (10 jednostek na gracza),
- **12 kart akcji** (po 3 karty dla każdego gracza),
- **20 kart specjalnych zdolności**,
- **4 karty pomocy**,
- **1 karta pierwszego gracza**,
- **1 karta pór roku** i **1 znacznik** do liczenia rund,
- **39 złotych monet**: 10 x 5 i 29 x 1.



Powołanie



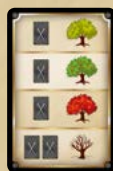
Karty akcji
Podatek



Ruch i atak



Karta
1-go gracza



Karta
pór roku



Karta
specjalnej
zdolności



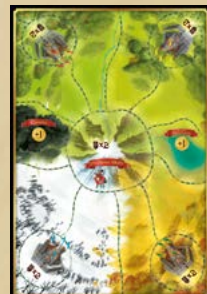
Karta
pomocy



Znacznik
pór roku



Monety



4 graczy



2 graczy

3 graczy

Jednostki:



Piechur
x 3



Rycerz
x 2



Obóz
x 3



Katapulta
x 2

PRZYGOTOWANIE GRY

- 1 Należy wybrać stronę planszy odpowiednią do liczby graczy.
 - 2 Każdy gracz wybiera kolor i otrzymuje:
 - **10 jednostek** w swoim kolorze,
 - **3 karty akcji** (*Powołanie, Podatek, Ruch i atak*),
 - **złote monety o łącznej wartości 15** (*ilość złota, którą posiada każdy gracz, jest jawna przez całą grę*).
 - 3 Pozostałe złote monety należy umieścić obok planszy i utworzyć z nich **skarbiec**.
 - 4 **Pierwszy gracz** jest wybierany losowo i otrzymuje **kartę pierwszego gracza**.
 - 5 **Kartę pór roku** należy umieścić obok planszy. **Znacznik pory roku** należy umieścić na pierwszej linii karty (*Wiosna*).
 - 6 Każdy gracz umieszcza **piechura** na swoim **zamku**.
- 7 Podczas gry według **zasad zaawansowanych** należy wyłożyć obok planszy **karty specjalnych zdolności** w liczbie równej liczbie graczy **plus jeden** (podczas gry 2-osobowej należy wyłożyć 3 karty, podczas gry 3-osobowej – 4 karty, a podczas gry 4-osobowej – 5 kart). Karty należy wyłożyć **odkryte**.

Na **włości gracza** składają się jego **zamek** oraz **dwie sąsiadujące z nim prowincje**.

- Gracz **zawsze** może powoływać jednostki w swoim zamku.
- Gracz **zawsze** może powoływać jednostki w dwóch prowincjach sąsiadujących z jego zamkiem (*o ile nie ma w nich wrogich jednostek*).



Prowincja to obszar oznaczony **zielono - białymi przerywanymi liniami** (*na planszy dla 4 graczy znajduje się 15 prowincji, na planszy dla 3 graczy – 10 prowincji, a na planszy dla 2 graczy – 8 prowincji*).

Ważne: Zamek jest traktowany jak prowincja. Posiada także **stałą obsadę** (niewidoczna), która **zawsze** broni przed atakiem.



1
Kon trzianoleś
obrotowa - 1 złota
 Kiedy nasz pędzarczy atakują twój zamek, stado obanda trzą zamka może zabić was tylko raz.

2
Rabunki
niezłoty - 1 złota
 W każdej porze roku kandy z dwielich pędzarczy pędzą z zamkiem przynosi 1 złota.

3
Gorale
obrotowa - 1 złota
 Kiedy atakujecie góry, obroncy mogą zdobywać tylko raz, a kiedy atakujecie z gór, wasi pędzarczy mogą wybić stawkę 0.

4
Konie pociągowe
obrotowa - 1 złota
 Twoje obozy i katapulty mogą poruszać się o 1 prowincję.

5
Cabory
niezłoty - 1 złota
 Twoje obozy przynosi dodatkowo +1 złota.

7

FAZA WSTĘPNA

Przed pierwszą rundą gry (tzn. przed pierwszą porą roku) ma miejsce **faza wstępna**. Zaczynając od osoby posiadającej **kartę pierwszego gracza**, uczestnicy kolejno wykonują jedną z **trzech** opisanych poniżej akcji, do momentu aż wszyscy spasują.

1. Powołanie jednostki w swoich włościach (opłacenie jej kosztu i umieszczenie na planszy).

Gracz powołuje **jedną jednostkę** (piechura, rycerza, katapultę lub obóz).

W tym celu opłaca jej koszt (wskazany na karcie akcji Powołanie), a następnie umieszcza tę jednostkę w swoich **włościach** (w swoim zamku lub w jednej z 2 sąsiadujących z nim prowincji).



Ważne: W tej samej prowincji lub zamku nie mogą znajdować się dwie identyczne jednostki.

2. Licytacja karty specjalnej zdolności.

Gracz może zalicytować dowolną kartę specjalnej zdolności dostępną w grze.

- Jeśli gracz jest **pierwszym licytującym**, umieszcza na wybranej karcie dowolną stawkę (**minimalnie 1 złota**) oraz **nieużywaną jednostkę** w swoim kolorze (aby oznaczyć, że zalicytowana stawka należy do niego).
- Jeśli na danej karcie **leży już jakaś stawka**, gracz musi **zapłacić większą stawkę**, aby przelicytować aktualnego licytującego. **Przelicytowanemu graczowi należy zwrócić złoto** oraz jednostkę. Gracz może przelicytować samego siebie.



3. Pas.

Kiedy gracz spasuje, nie może już brać udziału w fazie wstępnej, a pozostali gracze kontynuują fazę wstępną bez niego.

Zakończenie fazy wstępnej

Kiedy wszyscy gracze spasują, faza wstępna dobiega końca. Karty specjalnych zdolności trafiają do zwycięzców licytacji. Gracze przechodzą do pierwszej rundy gry.

Karty specjalnych zdolności muszą być zawsze odkryte i widoczne dla wszystkich graczy. Można ich używać podczas całej rozgrywki. Wszystkie niezakupione karty należy odrzucić.

Przykład: Gracze rozpoczynają fazę wstępną rozgrywki podstawowej. Posiadają po 15 monet i po kolei zaczynają powoływać po jednej jednostce w swoich prowincjach.

Alicja (grająca czerwonym) powołuje piechura oraz rycerza (płacąc $2 + 6 = 10$ monet). Przemek (grający żółtym) dobiera 2 obozy oraz 1 rycerza (płacąc $2 + 2 + 6 = 10$ monet). Czarek (grający zielonym) decyduje się na obóz i dwóch piechurów (płacąc $2 + 2 + 2 = 6$ monet). Piotrek (grający niebieskim) wybiera po kolei 2 rycerzy oraz katapultę (płaci aż $6 + 6 + 2 = 14$ monet).

Gdyby gracze grali według zasad zaawansowanych, chcąc kupić karty specjalne, musieliby przeznaczać również swoje monety na licytację tychże kart.

PRZEBIEG ROZGRYWKI

Gra toczy się przez **cztery rundy** (cztery pory roku).

Pierwsze 3 pory roku (wiosna, lato i jesień)

Każda pora roku składa się z pięciu faz:

1. Licytacja karty pierwszego gracza
2. Jednoczesny wybór kart akcji
3. Rozpatrzenie kart akcji
4. Przychody
5. Zmiana pory roku



1. Licytacja karty pierwszego gracza

Gracze informują się nawzajem, ile posiadają złota. Teraz **każdy gracz** bierze **wszystkie** swoje monety i **w tajemnicy** umieszcza wybraną ilość złota w dłoni – to złoto będzie **stawką** w licytacji karty pierwszego gracza. **Tylko w przypadku licytacji karty pierwszego gracza stawka może wynosić zero.** Następnie wszyscy gracze wyciągają zaciśnięte dłonie ze stawkami nad stół.

Wszyscy gracze otwierają dłonie i ujawniają zalicytowane stawki. Gracz, który zalicytował **najwięcej**, **wpłaca** swoją stawkę do skarbcza i bierze **kartę pierwszego gracza**. Następnie decyduje, czy ją zachowa, czy przekaze któremuś z przeciwników. Wszyscy pozostali gracze **zachowują** złoto, którym licytowali.



W razie remisu najwyższych stawek zwycięzcą licytacji zostaje **poprzedni właściciel** karty pierwszego gracza (w przypadku gdy jest on jedną z remisujących osób) lub osoba siedząca po jego lewej stronie (jeśli poprzedni właściciel karty nie jest jedną z remisujących osób).

2. Jednoczesny wybór kart akcji

Gracze **jednocześnie** wybierają po **jednej** z 3 dostępnych kart akcji (*Powołanie, Podatek lub Ruch i atak*) i umieszczają je **zakryte** przed sobą.



3. Rozpatrzenie kart akcji

1. Posiadacz **karty pierwszego gracza** odkrywa swoją kartę akcji. Natychmiast wykonuje swoją akcję.
2. Następnie (zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara) kolejny gracz odkrywa swoją kartę akcji i wykonuje swoją akcję. Należy powtarzać ten schemat, aż każdy gracz wykona swoją akcję.

Szczegółowy opis 3 kart akcji

1. Powołanie



Wybór tej akcji pozwala graczowi **powoływać** nowe jednostki, płacąc koszt wskazany na karcie akcji Powołanie, i umieścić je na planszy.

- Piechur: 2 złota
- Rycerz: 6 złota
- Obóz: 2 złota
- Katapulta: 2 złota

Niektóre **karty specjalnych zdolności** mogą zmienić podany koszt jednostki.

Zasady umieszczania jednostek na planszy

- A. W danej prowincji mogą być **wyłącznie** jednostki **jednego koloru**.
- B. W tej samej prowincji lub zamku **nie może** być dwóch **identycznych** jednostek (*np. w jednej prowincji nie może być 2 piechurów, 2 rycerzy itd.*).
- C. Gracz może zawsze powoływać jednostki w swoim **zamku** lub w dwóch sąsiadujących **prowincjach** swoich włości, jeśli te prowincje **nie zawierają** żadnych wrogich jednostek.
- D. Jednostkę można powołać w dowolnej prowincji, która zawiera już inne jednostki tego samego koloru.

Wyjątek: **Obozów nie można** powoływać w **zamku**.

Wyjątek: **Rycerzy nie można** powoływać w **Pieskowych Skalach**.

2. Podatek



Wybór tej akcji pozwala graczowi wziąć **3 złota** ze **skarbcza**.

3. Ruch i atak



Wybierając tę akcję, gracz może wykonać ruch lub atak każdą swoją jednostką znajdującą się na planszy. Gracz decyduje o kolejności tych działań:

- A. Ruch** powoduje, że gracz porusza jednostkami do **pustych** lub **przyjaznych** sąsiadujących prowincji (*za przyjazną prowincję uważa się taką, która zawiera jednostki tego samego koloru*).
- B. Atak** powoduje, że gracz atakuje jednostki przeciwników w **sąsiadujących** wrogich prowincjach (*za wrogą prowincję uważa się taką, która zawiera jednostki przeciwników*).
- C.** Gracz może również pozostawić jednostki tam, gdzie są i nie wykonywać nimi żadnych działań.

A. Ruch



Piechur: Może poruszyć się wyłącznie do jednej prowincji **sąsiadującej** z tą, w której obecnie się znajduje (wliczając zamek). Po tym ruchu nie może się dalej poruszać ani atakować do końca tej rundy.



Rycerz: Może **wielokrotnie poruszać się** z jednej prowincji do innej sąsiadującej prowincji (wliczając własny zamek, ale wyłączając Pieskowe Skały), o ile kolejne prowincje na jego drodze są puste lub przyjazne (za przyjazną prowincję uważa się taką, która zawiera jednostki tego samego koloru).



Obóz: Nie może się poruszać.



Katapulta: Nie może się poruszać.

B. Atakowanie wrogiej prowincji

Każda jednostka z wyjątkiem obozu może zaatakować sąsiadującą wrogą prowincję.

Jeśli we wrogiej prowincji znajduje się więcej niż jedna jednostka przeciwnika, ataki muszą być przeprowadzone w następującej kolejności: najpierw przeciwko piechurowi, następnie przeciwko rycerzowi, a na koniec przeciwko obozowi.



>



>



Szczegółowy opis przeprowadzania ataku

1. Gracz umieszcza swoją atakującą jednostkę na **granicy** wrogiej prowincji, którą atakuje. Ułatwia to orientację w walce i śledzenie kolejnych ataków.

2. Atakujący gracz mówi obrońcy, **ile złota posiada**. Następnie **w tajemnicy przygotowuje stawkę** (*minimalnie 1 złota*), umieszcza ją w dłoni i wyciąga zaciśniętą dłoń nad stół.

Teraz obrońca **musi** zgadnąć **wysokość stawki atakującego**.

- Jeśli zgadnie, **atak nie udaje się**: atakująca jednostka zostaje **usunięta z planszy i wraca** do zasobów atakującego.
- Jeśli nie zgadnie, **atak udaje się**: broniąca jednostka zostaje **usunięta z planszy i wraca** do zasobów obrońcy.

Bez względu na wynik ataku **złoto** stanowiące stawkę atakującego jest **zawsze** tracone i wędruje do skarbcza.

3. Po ataku:

- Jeśli w prowincji nadal **pozostają** wrogie jednostki, atakujący **może kontynuować** atakowanie tych jednostek jedna po drugiej, dopóki dysponuje złotem. Może również **przerwać** atak i wycofać się do swojej prowincji.
- Jeśli **wszystkie** wrogie jednostki zostały pokonane, atakująca jednostka **musi** poruszyć się do tej prowincji. Piechur nie będzie mógł zrobić w tej rundzie nic więcej, a **rycerz** może kontynuować ruch i atak.

Zdolności jednostek podczas ataku



Piechur: Może atakować wyłącznie jedną sąsiadującą prowincję.

Podwojona obrona: Niektóre prowincje i karty specjalnych zdolności zapewniają jednostce **Podwojoną obronę**. Zamiast jednej szansy na odgadnięcie wysokości stawki atakującego, jednostka z Podwojoną obroną może dokonać **dwóch jednoczesnych prób** odgadnięcia wysokości stawki (np. „Sądzę, że postawiłeś 2 lub 5 złota”). Jeśli któraś z odgadywanych wartości okaże się właściwa, atak nie udaje się.



Rycerz: Może wykonać **nieograniczoną** liczbę ataków. Po udanym ataku sąsiadującej prowincji może kontynuować ruch i atak, dopóki jego atak się nie uda lub gracz zdecyduje się przerwać tę akcję.

Uwaga: Jeśli w prowincji znajdują się jakiegokolwiek **wrogie** jednostki, rycerz **nie może** się przez nie poruszyć bez przeprowadzenia ataku. Ponadto rycerz **nie może poruszyć się do Pieskowych Skał** ani atakować tej prowincji.



Obóz: **Nie może** atakować. Może się tylko bronić. Jeśli zostanie pokonany podczas ataku, zostaje **przejęty** przez atakującego.

Przejęcie obozu: Kiedy obóz zostanie pokonany, **należy natychmiast** zastąpić go jednostką obozu **w kolorze atakującego**, o ile atakujący ma w swoich rezerwach odpowiednią jednostkę. Atakujący nie może przejąć obozu, jeśli nie ma odpowiedniej wolnej jednostki w swoim kolorze. Obóz wraca do zasobów obrońcy.

Od tej chwili w fazie przychodów **przejęty obóz** będzie zapewniał nowemu właścicielowi **1 złota**.



Żółty piechur atakuje niebieskiego rycerza...



...jego atak udaje się i niebieska jednostka zostaje usunięta. Następnie atakuje obóz...



...jego atak udaje się. Żółty piechur wchodzi do prowincji...



...obóz zostaje przejęty i zastąpiony żółtym obozem...



Katapulta: **Nie może** się bronić, może tylko atakować. Katapulta może atakować wyłącznie jedną sąsiadującą prowincję (za wyjątkiem Pieskowych Skał – tej prowincji nie może atakować).

- Jeśli katapulta znajduje się w **Pieskowych Skałach**, może atakować w odległości **maksymalnie dwóch prowincji**, czyli bezpośrednio atakować zamki.
- Po udanym ataku katapulta niszczy **wszystkie wrogie** jednostki we wrogiej prowincji (natychmiast wracają do zasobów obrońcy, ale nie można przejść wrogiego obozu ani katapulty).
- Katapulta atakująca zamek może zniszczyć wyłącznie jednostki znajdujące się w zamku – **nie może** natomiast zniszczyć **stałej obsady** zamku.

Ważne: Jedna katapulta może być użyta tylko raz. Po ataku wraca do zasobów atakującego.

Przejęcie katapulty: Katapulta **nie może** sama się bronić i zostaje **automatycznie** przejęta przez jednostkę, która poruszy się do jej prowincji – nie ma potrzeby rozpatrywać ataku. Przejętą katapultę należy **natychmiast** zastąpić jednostką katapulty **w kolorze atakującego**, o ile atakujący ma w swoich zasobach odpowiednią jednostkę. Atakujący nie może przejść katapulty, jeśli nie ma odpowiedniej wolnej jednostki w swoim kolorze. Katapulta wraca do zasobów obrońcy.

Ważne: Atakujący **nie może** użyć przejętej katapulty w tej samej rundzie, w której ją przejął.

Stała obsada zamku: Każdy zamek posiada stałą obsadę, która **nie jest reprezentowana** jako jednostka, ale jest tam **zawsze** obecna. Za każdym razem, kiedy zamek zostanie zaatakowany, jest **najpierw** broniony przez jednostki, które są na nim umieszczone i dopiero **po tym**, gdy wszystkie zostaną pokonane, zamku zaczyna bronić **stała obsada**.



Zamek: Podczas ataku na zamek wszyscy piechurzy i rycerze w tym zamku posiadają Podwojoną obronę. Kiedy zostaną pokonani, zamku zaczyna bronić stała obsada, która również posiada Podwojoną obronę (katapulty nie mogą bronić, zatem należy je ignorować podczas obrony zamku).

Należy pamiętać o zmianach zasad związanych z kartami specjalnych zdolności.

4. Przychody



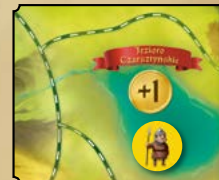
Kiedy karty akcji zostaną rozegrane, należy przejść do **fazy przychodów**.

Każdy gracz otrzymuje ze **skarbcza**:

- **1 złota** za **każdy obóz** posiadany na planszy,
- **1 złota** za każdą zajmowaną prowincję **oznaczoną** symbolem +1 złota,
- złoto wynikające z posiadanych kart specjalnych zdolności.



+1 złota za obóz



+1 złota za zajmowanie tej prowincji

5. Zmiana pory roku



Znacznik pory roku należy przesunąć w dół na karcie pór roku i rozpocząć nową porę roku.

Zima

W odróżnieniu od poprzednich pór roku, zimą gracze **jednocześnie** wybierają 2 karty akcji (*zamiast jednej*).

Posiadacz karty pierwszego gracza jednocześnie odkrywa swoje obydwie karty akcji. Sam decyduje o kolejności, w jakiej rozpatrzy te karty. Wszystkie efekty pierwszej karty akcji należy rozpatrzyć **przed** rozeganiem drugiej karty akcji. **Łączenie** efektów dwóch akcji **jest zabronione**.



Ważne: Ostatni gracz podczas zimy nie wykonuje swojej rundy, jeśli nie ma szans na **wygraną gry** (*tym samym nie może wystąpić w roli szarej eminencji, która zdecyduje o tym, kto zostanie zwycięzcą*).


ZAKOŃCZENIE GRY

Gra może się zakończyć na **dwa sposoby**:

1. W momencie gdy gracz **zdobędzie dowolny wrogi zamek**, natychmiast zostaje zwycięzcą. Aby zdobyć zamek, gracz **musi** pokonać jego stałą obsadę (co jest ostatnim krokiem po zniszczeniu wszystkich jednostek w zamku).
2. Jeśli żaden gracz nie zdobędzie wrogiego zamku do końca zimy, zwycięża gracz, który **zajmuje największą liczbę prowincji**. W razie remisu zwycięża gracz posiadający na koniec gry **najwięcej złota**.

Przykład: Po skończonej zimie żadnemu z czterech graczy nie udało się opanować wrogiego zamku. Muszą więc podliczyć zajmowane prowincje. Alicja zajmuje 3 prowincje, Przemek z Czarkiem zajmują po 5 prowincji, a Tomek ma swoje oddziały jedynie w 2 prowincjach. Czarek z Przemkiem porównują swoje zasoby: Czarek ma 2 złota, a Przemek tylko 1. Wygrywa zatem Czarek i zostaje ogłoszony nowym władcą Królestwa.



Grupa Wydawnicza Foksal Sp. z o.o.
al. 3 Maja 12, 00-391 Warszawa
© 2017 Grupa Wydawnicza Foksal
www.foxgames.pl
 /FOXGAMESpl

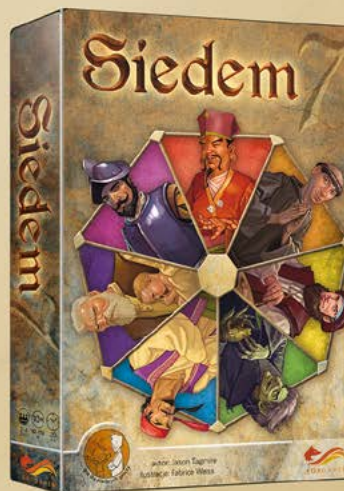
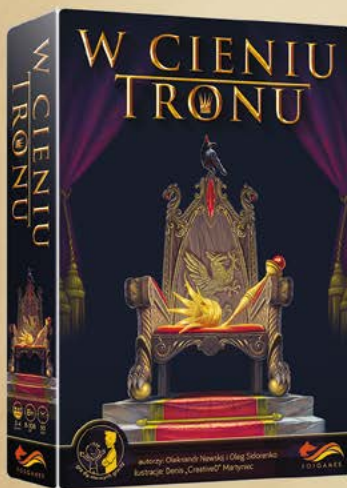
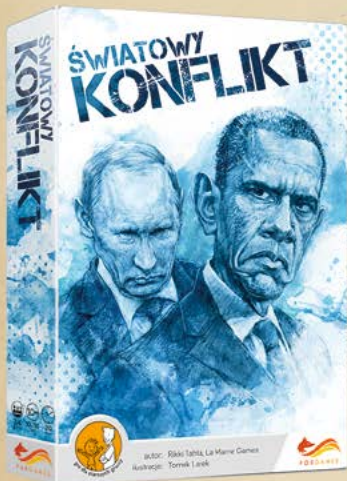
Wydawca: Wojciech Rzadek
Tłumaczenie: Marek Mydel
Redakcja: Piotr Stankiewicz
Korekta: Anna Kolak
Korekta merytoryczna: Karol Nawrot
Koordynacja produkcji: Alicja Arcimowicz
Opracowanie graficzne i DTP: Cezary Szulc



© 2016 Rikki Tahta
La Mame Games

ZAGRAJ Z NAMI!

poznaj nasze gry karciane



www.foxgames.pl
[f / FOXGAMESpl](https://www.facebook.com/FOXGAMESpl)

PODSUMOWANIE ZASAD

PIECHUR



• Koszt powołania. **2**



• Porusza się do jednej sąsiadującej prowincji.



• Może atakować jedną sąsiadującą prowincję.



• Broni się samodzielnie (*Podwojona obrona w Pieskowych Skałach*).

RYCERZ



• Koszt powołania. **6**



• Może wielokrotnie poruszać się z prowincji do prowincji.



• Może wielokrotnie atakować kolejne prowincje.



• Pieskowe Skąły są dla niego niedostępne.



• Może się bronić.

KATAPULTA



• Koszt powołania. **2**



• Nie porusza się.

• Niszczy wszystkie jednostki w prowincji (lub w zamku, z pominięciem stałej obsady).

• Z Gór Pieskowych może atakować dowolny zamek.

• Nie może atakować stałej obsady zamku.

• Nie może atakować jednostek w Pieskowych Skałach.

• Usuwana po wykonaniu ataku.



• Nie może się bronić.

• Może zostać przejęta przez wrogięgo piechura lub rycerza (*ale może być użyta dopiero w następnej rundzie*).

OBÓZ



• Koszt powołania. **2**

• Nie może być umieszczony w zamku.



• Nie porusza się.

• Nie może atakować.

• Może się bronić (*Podwojona obrona w Pieskowych Skałach*).



• Może zostać przejęty przez wrogięgo piechura lub rycerza.

• Zapewnia 1 złota w fazie przychodów.

ZAMEK



• Nie można tu umieszczać obozu.

• Piechur i rycerz mają tu Podwojoną obronę.

• Jest tu zawsze obecna stała obsada i ma tu Podwojoną obronę.

• Umieszczone tu katapulty nie mogą bronić.

• Aby zdobyć zamek, gracz musi pokonać każdą jednostkę w zamku (za wyjątkiem katapulty), a następnie pokonać jego stałą obsadę.

PIESKOWE SKAŁY (*Opisane w kartach jako „góry”*)



• Piechur i obóz mają tu Podwojoną obronę.

• Nie można tu umieszczać rycerzy.

• Umieszczona tu katapulta może zaatakować zamki.

• Katapulty nie mogą atakować umieszczonych tu jednostek.

JEZIORO CZARSZTYŃSKIE

• Zapewnia 1 złota w fazie przychodów.

CZARNOLAS

• Zapewnia 1 złota w fazie przychodów.