

King & Assassins



INSTRUKCJA

King & Assassins

Znienawidzony przez wszystkich król powrócił do miasta, otoczony przez swą przybochną straż. Ostatnio przejawy niechęci wobec władcy zaczęły przybierać na sile, a w ciemnych zaułkach coraz częściej szeptano o jego obaleniu. Jak zawsze butny i przekonany o swojej wyższości monarcha za nic miał rady zauszników i nie zrezygnował z przejażdżki ulicami miasta, sądząc, że tylko głupiec śmiałby podnieść na niego rękę.

Jednak w tłumie kryło się kilku takich głupców, gotowych poświęcić swe życie, by raz na zawsze zakończyć rządy tyrana. Czyżby miało to nastąpić już dziś?

OPIS GRY

Król i Zabójcy to dwuosobowa, asymetryczna gra planszowa. Jeden z uczestników kieruje ruchami króla i chroniących go rycerzy. Jego celem jest bezpiecznie doprowadzić króla do pałacu, co czasem może wymagać pojmania podejrzanych mieszkańców czy pozbawienia życia zabójców, nastających na życie władcy.

Drugi gracz porusza po planszy grupę mieszkańców, wśród których kryje się trzech zabójców. Ich celem jest usunięcie monarchy i uwolnienie królestwa spod jarzma tyrana.

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

W pudełku z grą znajdują się następujące elementy:

12 pionków mieszkańców



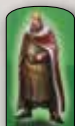
7 pionków rycerzy



3 pionki zabójców



1 pionek króla



15 kart rundy



12 kart mieszkańców



1 znacznik ran króla



bez obrażeń



ranny

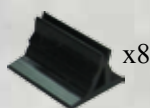
2 arkusze pomocy



23 podstawki



x15



x8

1 dwustronna plansza



Strona A



Strona B

PRZYGOTOWANIE GRY

Przed pierwszą rozgrywką kartonowe elementy należy wypchnąć z ramek.

Pionki należy osadzić w podstawkach – czarne podstawki są przeznaczone dla króla oraz strażników, natomiast białe dla mieszkańców i zabójców.

Planszę rozkłada się na środku stołu, wybraną stroną do góry. Podczas pierwszej rozgrywki należy korzystać ze strony A.

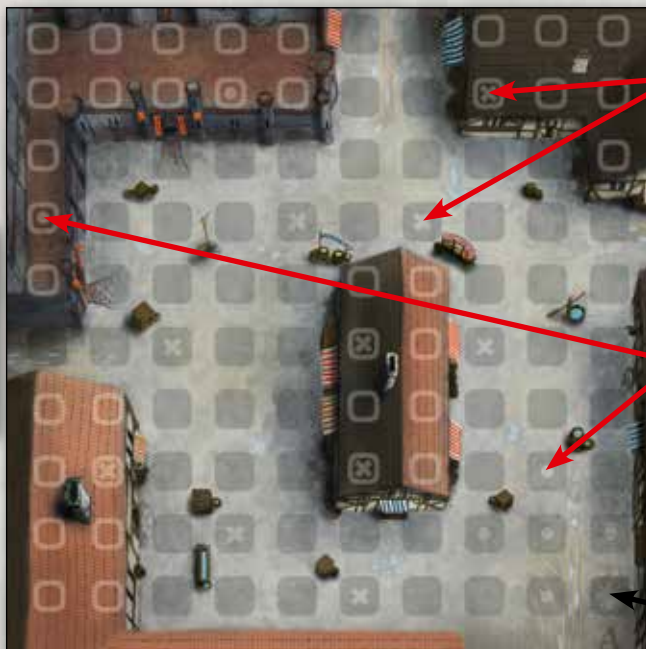
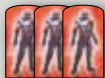
Następnie gracze wybierają lub losują strony, które poprowadzą.

Podczas rozgrywki **na stronie A** grę należy przygotować w następujący sposób:

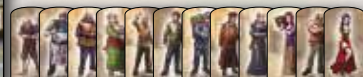
1. Grający królem tasuje **karty rundy** i kładzie je zakryte na stosie obok planszy.



2. Grający królem bierze **znacznik ran króla** i kładzie go przed sobą, tak, aby widoczna była strona bez obrażeń.



3. Na polach z symbolem **✖** ustawia się **mieszkańców** (po jednym pionku na każdym polu).



4. Na polach symbolem **●** rozmieszcza się **rycerzy** (po jednym na każdym polu).



5. Na polu symbolem **⚔** należy ustawić **króla**.



6. Grający zabójcami bierze **12 kart mieszkańców** i wybiera **3 z nich**. Karty te wskazują, którzy mieszkańcy są podczas tej rozgrywki zabójcami.

Wybrane karty kładzie zakryte przed sobą, a resztę odkłada do pudełka. Grającemu królem nie wolno podglądać tych kart!

Na koniec stawia obok planszy 3 pionki zabójców.

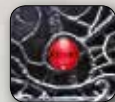
Gracze mogą w tym momencie rozpocząć rozgrywkę.

Strona B planszy

Podczas rozgrywki na stronie B (z dwoma polami startowymi dla króla), przygotowanie wygląda odrobinę inaczej:

- najpierw należy rozstawić wszystkie pionki mieszkańców na polach z odpowiednim symbolem,
- następnie grający zabójcami wybiera 3 karty mieszkańców, które podczas danej rozgrywki będą ukrytymi zabójcami (**robi to, zanim zostanie wybrane pole startowe króla!**)
- potem grający królem decyduje, skąd monarcha rozpocznie grę – wybiera jedno z pól startowych, opatrzone odpowiednim symbolem, i stawia na nim pionek

- później stawia 5 rycerzy na polach z symbolem kropki, znajdujących się w pobliżu króla. Pozostałe 2 pionki rycerzy umieszcza na 2 polach z kropką, znajdujących się na planszy, ale nie sąsiadujących z drugim polem startowym króla.
 - na koniec spośród kart rundy należy usunąć kartę z czerwonym kryształem i odłożyć ją do pudełka.
- Pozostałe karty rundy tasuje się i umieszcza obok planszy.



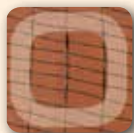
Pozostałe etapy przygotowania wyglądają tam samo, jak w przypadku planszy A.

Opis planszy i zasady ruchu

Plansza przedstawia dzielnicę miasta, podzieloną na pola. W grze występują dwa rodzaje pól – ulice oraz dachy.



Pole ulicy



Pole dachu
(z obwódka)

Ponadto na planszy występują także pola wejścia do zamku (jedno lub dwa, w zależności od strony planszy), przez które król może opuścić planszę i tym samym wygrać grę.



Pole wejścia do zamku

Na każdym polu może znajdować się tylko jeden pionek. Podczas ruchu pionki nie mogą przechodzić przez zajęte pola.

Ponadto **ruch oraz ataki wykonuje się zawsze w pionie lub w poziomie** – nie wolno wykonywać żadnych działań na ukos.

Opis karty rundy

Na każdej karcie rundy znajdują się następujące informacje:



1. Punkty akcji zabójcy: Cyfra wskazuje łączną liczbę PA, które mogą wykorzystać mieszkańcy i zabójcy.

2. Wartość akcji króla: Cyfra wskazuje liczbę PA dostępną dla króla.

3. Punkty akcji rycerzy: Cyfra wskazuje łączną liczbę PA, które mogą wykorzystać rycerze.

4. Kajdany: Jeśli na karcie widnieje ten symbol, grający królem może w tej rundzie pojmać jednego mieszkańca i usunąć jego pionek z gry.

PRZEBIEG GRY

Rozgrywka składa się z serii rund. Na początku każdej z nich grający królem odkrywa nową kartę rundy z wierzchu talii. Znajdują się na niej Punkty Akcji (PA), dostępne dla obu uczestników.

Następnie grający królem rozgrywa swoją turę, wykorzystując PA do poruszania króla oraz rycerzy, a także atakowania mieszkańców oraz zabójców.

Po nim przychodzi kolej grającego zabójcami, który używa dostępnych PA do poruszania mieszkańców, zabójców oraz atakowania rycerzy i króla.

Tura grającego królem

W swojej turze grający królem może poruszać króla i rycerzy oraz wykonywać nimi akcje, płacąc za nie Punktami Akcji. Liczba PA, dostępnych w danej rundzie dla króla i rycerzy, znajduje się na odkrytej karcie rundy.

Grający królem może wykorzystywać dostępne PA w dowolnej kolejności, tzn. mając do dyspozycji 2 PA króla i 5 PA rycerzy może przesunąć pionek króla o 1 pole, potem przemieścić pionki kilku rycerzy, znowu poruszyć pionek króla i ponownie przesunąć rycerzy, o ile dysponuje jeszcze PA.

Nie wolno wykorzystywać PA króla dla rycerzy i odwrotnie.

Gracz nie musi wykorzystać wszystkich PA, jednak niewykorzystane PA przepadają.

Akcje króla:

- **Ruch (koszt: 1 PA):** Król przesuwa się o 1 pole, na sąsiednie puste pole ulicy.



Jest to jedyna akcja dostępna dla króla. Król nie może wejść na pole dachu, odpychać pionków, zabić zabójcy ani pojmać mieszkańca.

Akcje rycerzy:



- **Ruch (koszt: 1 PA):** Rycerz przesuwa się o 1 pole, na sąsiednie pole ulicy lub dachu (o ile już jest na dachu). Jeśli rycerz wchodzi na pole zajęte przez mieszkańca lub zabójcę, wówczas **odpycha** go (patrz strona 5).
- **Wejście na dach (koszt: 2 PA):** Rycerz przesuwa się o 1 pole, z ulicy na sąsiednie pole dachu. Jeżeli rycerz wchodzi na pole zajęte przez mieszkańca lub zabójcę, wówczas **odpycha** go.
- **Zejście z dachu (koszt: 1 PA):** Rycerz przesuwa się o 1 pole, z dachu na sąsiednie pole ulicy. Jeśli wchodzi na pole zajęte przez mieszkańca lub zabójcę, **odpycha** go.
- **Zabicie ujawnionego zabójcy (koszt: 1 PA):** Rycerz może zabić ujawnionego zabójcę, znajdującego się na sąsiednim polu. Jeżeli stoi na dachu, może zabijać pionki zarówno na sąsiadujących polach dachu, jak i ulicy. Jeśli znajduje się na ulicy **nie może** zabijać zabójców na dachu. Pionek zabitego zabójcy usuwa się z planszy.
- **Pojmanie mieszkańca (koszt 1 PA):** Rycerz może pojmać 1 mieszkańca, znajdującego się na sąsiednim polu. Wolno to zrobić tylko, jeżeli na odkrytej karcie rundy widnieje symbol kajdan. W danej rundzie gracz może pojmać maksymalnie 1 mieszkańca. Podczas pojmania obowiązują te same zasady, co w czasie zabijania zabójcy (patrz wyżej). Pionek pojmanego mieszkańca zdejmuje się z planszy.

Odepchnięcie

Podczas swojego ruchu rycerz może wejść na pole zajmowane przez mieszkańca. Wówczas go odpycha. Czynność ta nie zużywa żadnych dodatkowych PA.

Odpychany pionek przesuwa się o jedno pole w tym samym kierunku, w którym przemieszczał się rycerz. Jeśli drogę blokują inne pionki mieszkańców lub zabójców, one także są odpychane (patrz **Przykłady**, poniżej).

Rycerz nie może odepchnąć mieszkańca z ulicy na dach ani poza planszę, ale może go zepchnąć z dachu. Nie wolno również odepchnąć mieszczanina na pole zajmowane przez innego rycerza lub króla.

Jeśli odepchnięcie nie jest możliwe, wówczas nie można przesunąć rycerza na dane pole.

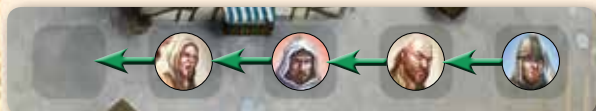
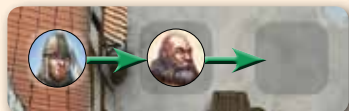
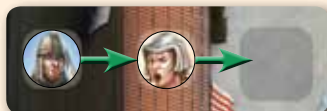
Ważne: Rycerzy ani króla nigdy nie można odepchnąć!

Pojmanie mieszkańca będącego zabójcą

Grający zabójcami nie ma obowiązku ogłaszać, że w wyniku pojmania mieszkańca stracił nieujawnionego zabójcę. Dzięki temu grający królem nie wie ilu ukrytych zabójców pozostało w grze.

Jednak w momencie utraty ostatniego zabójcy musi oznajmić rywalowi, że przegrał.

Przykłady odpychania



Przykłady niedozwolonego odpychania



Pionków nie można wypychać z ulicy na dach.



Król nie może być odpychany.



Pionków nie można wypychać poza planszę.



Takie odepchnięcie nie jest możliwe, gdyż nie wolno odpychać rycerzy.

Tura grającego zabójcami

W swojej turze grający zabójcami może poruszać mieszkańców i zabójców oraz wykonywać nimi akcje. Liczba PA, którymi może dysponować, przedstawiona jest na odkrytej karcie rundy.

Grający zabójcami może dowolnie rozdzielić posiadane PA, tzn. mając do dyspozycji 5 PA może przesunąć jeden pionek mieszkańca o 1 pole, następnie kolejny o 3 pola, a potem ujawnić jednego z zabójców i zabić rycerza.

Do momentu ujawnienia zabójcy gracz wykorzystuje PA wyłącznie na akcje mieszkańców. W każdym momencie swojej tury może, bez zużywania PA, odkryć dowolną liczbę kart ukrytych w tłumie zabójców. Następnie wymienia odpowiedni pionek mieszkańca na pionek zabójcy i kontynuuje swoją turę. Odkrytego zabójcę obowiązują zasady opisane w sekcji „Akcje zabójcy”.

Gracz nie ma obowiązku zużycia wszystkich PA, jednak niewykorzystane przepadają.

Akcje mieszkańców:

- **Ruch (koszt: 1 PA):** Mieszkaniec przesuwa się o 1 pole, na sąsiednie **puste** pole ulicy lub dachu (o ile już jest na dachu).
- **Wejście na dach (koszt: 2 PA):** Mieszkaniec przesuwa się o 1 pole, z pola ulicy na sąsiednie **puste** pole dachu.
- **Zejście z dachu (koszt: 1 PA):** Mieszkaniec przesuwa się o 1 pole, z pola dachu na sąsiednie **puste** pole ulicy.



Akcje zabójcy (dostępne tylko dla odkrytego zabójcy):

- **Ruch (koszt 1 PA):** Zabójca przesuwa się o 1 pole, na sąsiednie **puste** pole ulicy lub dachu (o ile już jest na dachu).
- **Wejście na dach (koszt: 1 PA):** Zabójca przesuwa się o 1 pole, z pola ulicy na sąsiednie **puste** pole dachu.



- **Zejście z dachu (koszt: 0 PA):** Zabójca przesuwa się o 1 pole, z pola dachu na sąsiednie **puste** pole ulicy.
- **Zabicie rycerza (koszt: 1 PA / 2 PA):** Zabójca może zabić rycerza znajdującego się na sąsiednim polu.

Zabójca stojący na dachu może atakować pionki zarówno na sąsiednich polach dachu, jak i ulicy, ale jeżeli zajmuje pole ulicy, nie może atakować pionków na dachu.

Zabicie pierwszego rycerza w danej turze kosztuje 1 PA, natomiast eliminacja kolejnego 2 PA (niezależnie, czy dokonał tego ten sam, czy inny zabójca).

Grający zabójcami może w swojej turze zabić maksymalnie dwóch rycerzy.

- **Zranienie króla (koszt: 2 PA):** Jeżeli pionek zabójcy sąsiaduje z pionkiem króla, może zadać mu 1 ranę. Zabójca stojący na dachu może atakować pionek króla, stojący na ulicy. Każdy atak na króla kosztuje 2 PA. Aby zabić króla należy zadać mu 2 rany (obie mogą zostać zadane w tej samej turze). Obydwie rany zadać może królowi ten sam zabójca, albo dwóch różnych. Po otrzymaniu pierwszej rany grający królem odwraca znacznik na stronę wskazującą obrażenia. Po otrzymaniu drugiej król ginie, a gra się kończy.

Po zakończeniu tury grającego zabójcami obecna runda dobiega końca. Gracze następnie rozpoczynają kolejną rundę od odkrycia nowej karty.

Jeśli talia kart rundy się wyczerpie, **nie** tasuje się zużytych kart. Zamiast tego rozgrywka się kończy.

KONIEC GRY I ZWYCIĘZCA

Jedna ze stron wygrywa natychmiast, gdy znajdzie jedną z opisanych poniżej okoliczności.

Grający królem wygrywa, gdy:

- wyeliminuje wszystkich trzech zabójców ukrytych pośród mieszkańców (poprzez pojmanie mieszkańców lub zabicie zabójców). Gdy do tego dojdzie, grający zabójcami musi natychmiast oznajmić, że stracił ostatniego zabójcę *lub*
- król wejdzie do wnętrza zamku przez dowolne pole wejścia do zamku oznaczone sztandarami (na różnych stronach planszy do zamku prowadzi różna liczba bram). Przez wejście rozumie się „opuszczenie” pola ulicy i przemieszczenie pionka poza planszę, do budynku (nie wystarczy stanąć na polu przy sztandarach).

Grający zabójcami wygrywa, gdy:

- zabije króla, zadając mu 2 rany (kiedy król otrzyma ranę, a jego znacznik ran jest odwrócony na stronę wskazującą obrażenia) *lub*
- gracze rozpatrzyli wszystkie dostępne karty rund, a król nie wszedł do zamku.

Ponieważ gra ma asymetryczny charakter, zachęcamy aby gracze po zakończeniu pierwszej rozgrywki zamienili się rolami i zagrali ponownie, w ten sposób wyłaniając ostatecznego zwycięzcę.

OPRACOWANIE

Autor:

Łukasz „Wookie” Woźniak

Autor pragnie szczególnie podziękować swojej żonie Oli, która od zawsze była zafascynowana *Królem i zabójcami* i chętnie wracała do tej gry. Podziękowania należą się również dwóm testerom, którzy niestrudzenie siadali z nim do gry, albo pojedynkowali się między sobą. Są to: Dominik Kurowski i Konrad Grondys.

Prowadzenie projektu:

Marek Mydel

Okladka:

Grzegorz Rutkowski

Ilustracje plansz:

Michał Teliga

Projekt graficzny i pozostałe ilustracje:

Tomasz Chistowski

Instrukcja:

Michał Walczak-Ślusarczyk

Korekta:

Tomasz Z. Majkowski

Produkcja:

Galakta 2013

Testerzy: Dawid „Ertai” Cichy, Robert, Michał i Krzysztof Ciombor, Urszula Drabińska, Jacek „Darken” Gołębiowski, Marcin Kukła, Witold Lechowicz, Artur Mars, Marek Mydel, Grzegorz „Gan” Nowak i Marcin Nowak, Maciej Obszański, Sebastian Oliwa, Klub „Sigil”, Piotr Stankiewicz, Monika Stojek, Mateusz Wasilewski, Wojciech Wójcik i Michał Ziemiński.

Szczególnie podziękowania autor przekazuje Bartoszowi Przybyłe, Marcie Krzemieniewskiej, Szymonowi Woźniakowi, Łukaszowi Ładziakowi, Ali Miksie i innym osobom, które przy różnych okazjach pomagały mu w testach.



GALAKTA

ul. Łagiewnicka 39

30-417 Kraków

tel. 12 6563489