

Kingdom Legacy

Zasady gry



Twórcy:

Autor gry: Jonathan Fryxelius

Rozwój gry: FryxGames

Dyrektor artystyczny: Jonathan Fryxelius

Testerzy: Benjamin, Daniel, Abram,

Thomas, Kezia oraz Stina – dziękuję za

entuzjastyczne testy i liczne pomysły!

Największe podziękowania kieruję do

Króla królów – niech nastanie twoje

Królestwo!

Edycja polska: GALAKTA

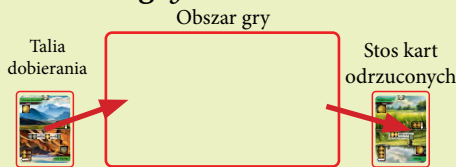
Zawartość:

140 numerowanych kart

1 instrukcja

2 arkusze z naklejkami

Schemat gry



Budowa karty:



Przykład: Tej karty możesz użyć dla jej produkcji lub efektu, albo ją ulepszyć.

Tło pod nazwą karty odpowiada jej słowu kluczowemu:

Budynek Postać Żeglarstwo

Kraina Inwentarz Inna

👤 (Przeszkoda)

Czerwone karty (z symbolem 👤) zawsze są przeszkodami, a ich słowa kluczowe to zazwyczaj „wróg” lub „wydarzenie”. Karty inne niż czerwone są przyjazne.

ZŁOTE ZASADY

1: Odwracaj lub obracaj kartę tylko wtedy, gdy wynika to z zasad.

2: Możesz przeglądać obie strony dowolnej karty w grze i stosie kart odrzuconych, ale nie możesz przeglądać kart w pudełku przed ich *odkryciem*.

3: Kartę, która została obrócona lub odwrócona w wyniku ulepszenia lub dowolnego innego efektu należy natychmiast odrzucić.

4: Ulepszenie karty kończy twoją turę. (Ulepszenia to brązowe ramki na karcie).

5: Nie możesz umieścić naklejki z zasobem na karcie, której łączna produkcja wynosi już 9 lub więcej.

Omówienie gry

W Kingdom Legacy będziesz ulepszać karty, aby rozwijać swoje królestwo. To jak są one ułożone jest z tym ściśle powiązane, więc pamiętaj, by zawsze przestrzegać 1. złotej zasady.



W górnej części awersu każdej karty widnieje pieczęć z numerem. Wszystkie karty wchodzą do gry tą stroną do góry, lecz podczas rozgrywki będzie można ulepszyć większość z nich (odpowiednio je umieszczając).

Przygotowanie gry: Weź z pudełka karty od 1-10 – to twoje *królestwo*.

Pozostałe karty pozostaw w pudełku – to karty do *odkrycia*. Potasuj swoje 10 kart, nie odwracając ani nie odwracając przy tym żadnej z nich (1. złota zasada), a następnie umieść je po swojej lewej stronie w formie odkrytej *tali dobierania* (zawsze będziesz widzieć wierzchnią kartę!). Zrób przed sobą miejsce na **obszar gry**, a po swojej prawej na **stos kart odrzuconych** (patrz ilustracja *Schematu gry*).

Rozgrywka: Każda *runda* składa się z *tury*, zaś w każdej *turze* będziesz zagrywać karty z wierzchu talii na obszar gry. Tura kończy się, gdy *ulepszysz* jedną ze swoich kart. Kiedy nie możesz rozegrać kolejnej tury, ponieważ talia się wyczerpała, *runda* dobiega końca. Na początku każdej nowej rundy (oprócz pierwszej) odkryj 2 kolejne karty z pudełka (według ich numerów). Następnie potasuj wszystkie swoje karty i utwórz nową talię dobierania. Graj w ten sposób, póki nie odkryjesz karty nr 70, co zapoczątkuje ostatnią rundę gry (karty ci o tym przypomną). Po jej zakończeniu oblicz chwałę (👑) w swoim królestwie – to jednocześnie twój uzyskany wynik. Karty o numerach powyżej 70. możesz odkryć tylko dzięki efektom z innych kart. Choć w tej grze nie da się przegrać, to miarą twojego sukcesu będzie zdobyta chwała.

Przebieg tury:

Zaczynasz każdą turę od *zagrania* 4 wierzchnich kart z talii i umieszczenia ich w obszarze gry. Jeżeli w talii pozostało od 1-3 kart, zagraj je wszystkie.

W swojej turze masz do dyspozycji 5 różnych akcji. Wykonuj je, póki nie zakończysz tury. Dostępne akcje to:

1. Produkcja

3. Użycie efektu karty

5. Spasowanie (kończy turę)

2. Ulepszenie (kończy turę)

4. Rozwój

Produkcja: Odrzuć kartę, aby zyskać zasoby, które produkuje. Produkcję przedstawiono w formie symboli pod nazwą karty (patrz *Budowa karty* po lewej). Ponieważ odrzucasz kartę, to nie możesz użyć jej efektów, ani ulepszyć jej w tej turze. Niektóre karty niczego nie produkują i nie można ich odrzucić w ramach tej akcji. Nie otrzymujesz zasobów produkowanych przez kartę, jeżeli odrzucasz ją w wyniku innych efektów.

Ulepszenie: Większość kart ma kilka etapów. Koszt ulepszenia na nowy etap widnieje w brązowej ramce – opłać go i postępuj zgodnie ze strzałką. Strzałka w dół (↓) oznacza, że musisz obrócić kartę o 180°. Strzałka w prawo (⇒) oznacza, że musisz odwrócić kartę na drugą stronę – strzałka wskazuje etap, na który ją ulepszasz. Po rozpatrzeniu tej akcji *twoja tura się kończy* (4. złota zasada). **UWAGA: Niektóre karty obraca się lub odwraca w wyniku efektów (np. Las po lewej).** **NIE jest to ulepszenie i NIE kończy to twojej tury. Należy jednak zawsze odrzucić kartę, jeżeli została obrócona lub odwrócona z jakiegokolwiek powodu** (3. złota zasada).

Użycie efektu karty: Niektóre karty zapewniają dodatkowe efekty. Efekt jest zawsze poprzedzony odpowiednim symbolem (np. 🍷 lub 🏰, patrz *Spis symboli efektów*). Wiele efektów wymaga odrzucenia danej karty, co oznacza, że wówczas jej nie ulepszysz, ani nie skorzystasz z jej produkcji.

Rozwój: Zagraj 2 kolejne karty z wierzchu twojej talii. To przydatne, jeśli karty w obszarze gry nie wystarczają do realizacji twoich planów. *Pamiętaj: Możesz rozpatrzyć rozwój wielokrotnie! Zawsze widzisz wierzchnią kartę w talii, ale kolejnej już nie.*

Ogólne założenia rozszerzeń

Rozszerzenia: Po ukończeniu gry podstawowej możesz zagrać w maksymalnie 10 różnych rozszerzeń, po jednym naraz, zapewniając ścieżkę punktacji z boku pudełka. Rozszerzenia to nowe rozdziały w historii twojego królestwa, które pozwalają rozegrać dodatkowe rundy gry. Często wprowadzają nowe karty i pomysły, które możesz wykorzystywać nawet po przejściu danego rozszerzenia. **W ramach jednego królestwa możesz rozegrać każde rozszerzenie tylko 1 raz.**

W tym pudełku zawarto 3 różne mini-rozszerzenia (karty 136-138), z których każde przeprowadzi cię przed 4 dodatkowe rundy gry. Aby w jakieś zagrać, weź powiązaną z nim kartę. Następnie przeprowadź **oczyszczenie** 12 i **oczyszść** 1 **stałą** kartę (patrz poniżej). W tych rozszerzeniach podczas rundy NIE odkrywasz 2 nowych kart z pudełka. Po ukończeniu rozszerzenia umieść naklejkę 13k na twojej ścieżce punktacji z boku pudełka i zapisz obok swój nowy wynik.

Dostępne są również większe rozszerzenia, które wydłużają rozgrywkę oraz zawierają nowe karty. Musisz zachować równowagę pomiędzy rozszerzeniami, które wydłużają rozgrywkę (jak te w tym pudełku), a tymi, które oferują więcej kart do odkrycia.

Oczyszczenie (przed każdym rozszerzeniem): Oczyszczenie oznacza zniszczenie **przyjaznych** kart z zachowaniem ich chwały (👑). Przykładowo efekt „Przeprowadź **oczyszczenie** 12” oznacza, że tasujesz swoją talię i przeglądasz po 12 kolejnych kart naraz, za każdym razem wybierając spośród nich 1 **przyjazną** kartę do oczyszczenia (odkładasz ją chwilowo na bok). Gdy w talii zostanie mniej niż 12 kart, wybieranie dobiega końca. Kiedy masz **oczyszczyć** **stałą** kartę, wybierasz dowolną spośród swoich **przyjaznych stałych** kart.

UWAGA: Nie możesz wybrać do oczyszczenia karty, której treść wyraźnie stanowi, że nie można jej zniszczyć lub oczyścić.

Jeśli jakieś efekty miałyby **zapobiec** zniszczeniu lub usunięciu kart, rozpatrz te efekty teraz, aby wyłączyć chronione karty z puli wyboru.

W ramach ostatniego kroku oczyszczenia podlicz chwałę (👑) na wszystkich kartach, które wybrałeś i zapisz uzyskaną wartość na naklejkę 16. Umieść ją z boku pudełka, w części opisanej jako „Oczyszczona chwała”. Następnie zniszcz wszystkie oczyszczone karty. Pamiętaj, by dodawać całą oczyszczoną chwałę, gdy będziesz podliczać przyszłe wyniki twojego królestwa.

Koniec tury: Rozpatrz teraz wszystkie efekty końca tury (jeśli jakieś są). Odrzuć z obszaru gry wszystkie karty oprócz tych, które *zostają w grze*. Następnie rozpocznij nową turę, jeśli masz jeszcze jakieś karty w talii. Jeśli talia jest pusta, zakończ rundę.

Koniec rundy: Odrzuć wszystkie karty (także te, które *zostają w grze*). Jeśli któraś miała efekty działające „na koniec rundy”, rozpatrz je teraz. Następnie rozpocznij nową rundę.

Początek nowej rundy: Odkryj 2 kolejne karty z pudełka, chyba że pierwsza z nich to karta pergaminu. Jeśli tak jest, postępuj zgodnie z jej opisem, a następnie ją zniszcz. Potasuj wszystkie karty, utwórz z nich nową talię i rozpocznij pierwszą turę w rundzie.

Główne założenia gry:

Zasoby: W grze podstawowej występuje 6 zasobów (widocznych po prawej). Otrzymujesz je z produkcji oraz efektów niektórych kart. Zasoby nie mają fizycznej postaci, więc musisz pamiętać, które aktualnie posiadasz. Wszystkie przepadają, gdy na obszar gry wchodzi nowa karta lub na końcu tury. Pozyskuj je więc tylko wtedy, gdy masz je na co wydać!

Rozpatrywanie efektów: Niektóre efekty odnoszą się do konkretnego momentu (np. końca tury). Kiedy rozpatrujesz kilka równoczesnych efektów, wybierz kolejność, w jakiej to zrobisz. Musisz jednak rozpatrzyć je wszystkie, nawet jeśli karta z takim efektem zostanie odrzucona przez inny równoczesny efekt. Karty często są zagrywane równocześnie (np. po 4 na początku tury i po 2 podczas rozwoju), i **wszystkie są wówczas w grze, gdy rozpatrujesz dowolne efekty „Gdy zagrasz” – nie ma znaczenia kolejność ich dobrania i rozpatrywania.**

Stale karty: **Statych** kart nigdy nie wtasowujesz do talii i nie możesz ich odrzucić. Choć ich efekty zawsze działają, a karty zawsze są aktywne, to nie znajdują się w obszarze gry ani „w grze”. Wszystkie **stałe** karty mają następujący pasek wzdłuż górnej krawędzi:

Blokujące karty: Jeśli jakaś karta *blokuje* inną, umieść blokującą kartę na tej blokowanej. Na potrzeby wszelkich efektów traktuj zablokowaną kartę tak, jakby jej nie było. Kiedy na końcu tury albo rundy odrzucasz blokującą kartę, odrzuć także tę blokowaną. Jeśli jednak odrzucisz blokującą kartę w trakcie swojej tury, uwalniasz (ale nie „zagrywasz”!) zablokowaną kartę do obszaru gry i możesz z niej normalnie korzystać.

Zniszczenie karty () oznacza, że należy ją fizycznie zniszczyć w dowolny sposób – nie będzie od tej pory używana. Pamiętaj, że możesz zresetować grę aż do odkrycia karty nr 23. Do tego czasu odkładaj „zniszczone” karty na bok – niech przypominają ci o tym, czego już nie odzyskasz.

Manipulowanie talią: Dzięki niektórym kartom będziesz umieszczać karty na wierzchu lub spodzie talii. Jeśli w talii nie ma już kart, nie możesz skorzystać z takiego efektu. Wyczerpana talia zawsze oznacza, że na końcu bieżącej tury zakończy się również cała runda.

Naklejki: Niektóre efekty pozwalają umieszczać naklejki na kartach. Dla ułatwienia naklejki na arkuszu są ponumerowane. Jeśli efekt nakazuje, że masz umieścić naklejkę, której już nie masz, zignoruj go. Naklejki umieszczaj tylko na aktywnym etapie karty, chyba że efekt wskazuje inaczej. Nie możesz umieścić naklejki z zasobem na karcie, której łączna produkcja wynosi już 9 lub więcej (5. złota zasada).
(Uwaga: Naklejek o numerach 9, 12, 14 oraz 15 nie używa się w Królestwie feudalnym i dlatego nie ma ich na arkuszu).

Zwiększenie produkcji oznacza, że wybierasz jeden zasób, który karta już produkuje i umieszczasz na niej naklejkę z tym zasobem. Dzięki temu karta produkuje go o 1 więcej.

Ukośnik: / /  Ukośnik (/) zawsze oznacza „ALBO”. W podanym przykładzie musisz wybrać drewno, kamień albo metal.

Zresetowanie karty oznacza, że musisz przywrócić ją z powrotem na jej startowy etap z numerem widocznym u góry.

Karta z powyższymi strzałkami przy górnej krawędzi oznacza, że kiedy ją *odkrywasz*, musisz wybrać, którą stroną do góry ją umieścisz.

 Ten symbol mówi, że musisz oznaczyć nieoznaczone pole małego kwadratu na karcie. Jeżeli na takim polu widnieje symbol – rozpatrz go. Jeśli to zasób, zyskujesz go. Większość kart jasno tłumaczy cel oznaczania pól. Możesz oznaczać pola w dowolnej kolejności, chyba że opis karty stanowi inaczej. Jeśli efekt nakazuje oznaczyć pole na *innej* karcie, to wywołuje to takie same skutki, jakby to *tamta* karta to spowodowała.

Karty pozostające w grze: Na końcu tury odrzucasz wszystkie karty oprócz tych, które „zostają w grze”. W kolejnej turze zagrywasz 4 nowe karty w zwykły sposób. Jeśli „zostaje w grze” jest  efektem, to działa on w każdej turze, a nie jednorazowo. Karty, które zostają w grze nadal są odrzucane, kiedy produkują, gdy korzystasz z ich efektów lub **na końcu rundy**.

Odkrycie i cofanie odkrycia: Jeżeli masz odkryć konkretną kartę, weź ją z pudełka i umieść na stosie kart odrzuconych. Nie patrz na pozostałe karty, oprócz ich numerów (2. złota zasada). Jeżeli masz odkryć 1 spośród kilku kart, przejrzyj je przed podjęciem decyzji i odłóż te niewybrane z powrotem do pudełka za kolejnością ich numerów.

Jeśli masz „cofnąć odkrycie” karty, zresetuj ją i odłóż do pudełka za kolejnością jej numeru.

Zasięg efektu: O ile nie opisano inaczej, efekty mogą wpływać tylko w tury w grze (a więc nie na stałe karty). Jeśli efekt odnosi się do twojego „królestwa”, to może wpłynąć na dowolną kartę w talii, w grze, w stosie kart odrzuconych albo **stałą** kartę – ale nie na zablokowane karty.

Pokonywanie wrogów: Możesz **pokonywać** większość wrogów. Karta wroga poinstruuje co zrobić, jeśli ci się to uda. Niektórych wrogów będziesz niszczył () , innych odwracał () , a na jeszcze innych oznaczał pole () . Nie możesz „pokonać” karty, która nie ma wskazanych warunków **pokonania** (możesz ją jednak zniszczyć innymi efektami).

Zapisywanie gry: Po zakończeniu rundy umieść instrukcję pomiędzy kartami twojego królestwa, a tymi jeszcze nieodkrytymi w pudełku. Aby kontynuować rozgrywkę zazwyczajnie wyjmij karty twojego królestwa i rozpocznij grę.

Po przejściu gry zapisz swój wynik w pierwszym symbolu  z boku pudełka. Na górze pudełka znajduje się również indywidualny kod twojego królestwa. Użyj go, aby zarejestrować twoje królestwo na stronie www.kingdomlegacygame.com



Nowe zasoby: Niektóre rozszerzenia wprowadzają do gry nowe zasoby. Jeśli jakiś efekt pozwala ci zyskać „1 dowolny zasób” to może to być również któryś z nowych. Jeśli masz umieścić „naklejkę 1 dowolnego zasobu”, to może to być również naklejka nowego zasobu, nawet jeśli efekt wskazuje naklejki 1-6 (czyli *zasoby z gry podstawowej*).

Sprzęt: Niektóre karty mają dodatkową trzecią ramkę – czerwoną, ze słowem kluczowym poprzedzonym zwrotem „wyposaż”. Takie karty są **sprzętem** i dołącza się je do innych kart ze wskazanym słowem kluczowym.

- Niedołączony nigdzie sprzęt **nie ma produkcji ani efektów** (o czym przypomina żółte tło), lecz nadal liczy się jako karta w grze ze swoimi słowami kluczowymi oraz chwałą. Można ją również normalnie ulepszać.

- Aby **wyposażyć** kartę w sprzęt, umieść go pod kartą z wymaganym słowem kluczowym tak, aby widoczna była jego produkcja, efekty itd. Wyposażanie jest akcją i nie można jej wykonać w reakcji na inne efekty, takich jak „kiedy zagrywasz”.

- Gdy karta **wyposaży** się w sprzęt, sprzęt ten przestaje być samodzielną kartą i staje się dodatkiem do karty, która ją dzierży. Jego **produkcję, chwałę i efekty** traktuj odtąd tak, jakby były zapisane na dzierżącej go karcie.

Przykład: Jeśli postać z 3  dzierży sprzęt z 5 , to traktuj ją jakby miała 8 . Budynek produkujący 1  i dzierżący sprzęt produkujący 1  liczy się jak produkujący oba te zasoby ( ).

- Jeśli dzierżyciel zostanie zablokowany lub zniszczony, dotyczy to również całego dołączonego doń sprzętu. Jeśli dzierżyciel zostanie obrócony, odwrócony, odrzucony lub z dowolnego powodu opuści grę, odrzuć też cały sprzęt, który dzierżył.

- Analogicznie, gdybyś przykładowo miał wykreślić całą produkcję na dzierżycielu, to wykreśliłbyś również całą produkcję na jego sprzęcie, gdyż liczą się jak jedna karta.

- Wyposażonego sprzętu nie można ulepszać. Nie można go również „zdjąć” ani wyposażyć się w niego jeszcze raz.

Karty z zakładkami: Niektóre karty pozwolą Ci „oznaczyć” inną kartę za pomocą długiej i cienkiej naklejki z trzema liniami pomocniczymi. Umieść taką naklejkę na górze karty tak, aby wystawała poza jej krawędź, a następnie zagnij i przyklej z tyłu karty. Dzięki temu karta ta będzie widoczna w każdym momencie gry, gdyż jej zakładka będzie wystawać poza inne karty w talii.



Masz pytania?

Zapraszamy na strony:

www.fryxgames.se/kingdom-legacy
www.kingdomlegacygame.com