



KORONA STAREGO KRÓLA

*Opowieść o arystokratach,
buntownikach
i oszustwach*

INSTRUKCJA

SPIS TREŚCI

Wprowadzenie.....	3
Elementy gry	4
Przygotowanie gry	6
Podstawowe zasady.....	8
Omówienie elementów gry	10
Przebieg gry	16
Początek roku	16
Wiosna.....	18
Lato	25
Jesień.....	31
Zima	33
Zwycięstwo.....	34
Fracje Rozbitego Królestwa.....	34
Rozkazy.....	37
Cechy	41
Objaśnienia	43
Regulowanie długości gry	48
Zaawansowane przygotowanie gry ..	48
Słowniczek	49

OPRACOWANIE

Wszelkie prawa zastrzeżone. Eerie Idol Games 2025.

Projekt gry, ilustracji i instrukcji:
Pablo Clark

Rozwój gry:
**Pablo Clark, Andrew McKelvey
i Neo Teng Whay**

Projekt trybu solo:
Pablo Clark i Richard Wilkins

Opracowanie graficzne:
Andrew McKelvey i Ken Clark

Dodatkowi ilustratorzy:
Hazel France (doradztwo kolorystyczne
i opracowanie wzorów) i **Siobhan A. Hermitage**
(rewersy kart i herby na planszetskach graczy)

Redaktor prowadząca:
Liz Davidson

Dodatkowa redakcja i korekta:
**Miguel Conceição, Ryan Lord,
Caleb Hobson, Marcin Drzewiecki i Iain Clark**

Podziękowania

Spółeczność testerów

Pragniemy podziękować wszystkim naszym testerom i szerokiej społeczności graczy, których wysiłki i entuzjazm podczas testów oraz dyskusji nie tylko pozwoliły nam stworzyć lepszą grę, ale uczyniły sam proces jej projektowania wyjątkowym doświadczeniem. Do tej grupy należą:

Adam „7even” September, Alexander Shrimpton, Andrew Bykov, Ben Northaway, Board2Laughter, Caleb Hobson, Cutty Reynolds, David Hartmann, David McClung, Derikari, Erik Ravaglia, Filip Bartoszewski, Finlay Freir, Hersh Patel, Iain McClung, Irina Shrimpton, James Eddy, James King, James White, Jonah Hart, Jonathan Delf, Kristopher Reynolds, Mark L, Marko Hrvoic, Mathias Jensen, Mathias S. Håland, Matthew Garner, Matthew Mulenga, Modews, Noah Watson, Richard George, Shmuel Lamm, Stuart Fraser, The Czar of Taipalsaari, Will Roberts, Yes

Leder Games

Z całego serca dziękujemy Cole’owi Wehrle za porady, wsparcie i uwagi projektowe, których udzielali nam również Nick Brachmann, Patrick Leder oraz cały zespół wydawnictwa Leder Games. Ich pomoc i wskazówki okazały się nieocenione podczas tworzenia *Korony Starego Króla*. Jesteśmy ich wielkimi dłużnikami.

Dodatkowe podziękowania

Dan Joplin i James Hunter z Senet. Dan Thurot, Javier R. „Mishi”, Austin, Zac i wszyscy z IV Games, Judson Cowan, Kyle Frost, Mark Dainty, Chris Matthew, Fred Serval, Matt Jarvis, Lord of the Board, John Clowdus, Ian O’Toole, Lily (Play It Solo), Adam Richards, Piotr Wojtasiak, Callum Rankin, Dougal Freir, Gavin White, Stacey Bentley, Ethan Robson, Andy Eadie oraz Drew Wehrle. Dziękujemy też naszym kochanym rodzinom, wspierającym przyjaciółom i cierpliwym partnerom.

...no i oczywiście dziękujemy Wspierającym z kampanii.

Wszystkim Wam jesteśmy dozgonnie wdzięczni za całe okazane wsparcie. Wasz wkład i wiara w ten projekt sprawiły, że nie tylko zmienił się on w pełnoprawną grę, ale też w prawdziwy produkt. Dziękujemy, że pomogliście nam powołać to Królestwo do życia!

EDYCJA POLSKA



GALAKTA
ul. Łagiewnicka 39
30-417 Kraków
www.galakta.pl

Tłumaczenie:
Marek Mydel

Skład i opracowanie graficzne:
Monika Stojek

Korekta:
Katarzyna Wiczorek

STARY KRÓL ZNIKNAŁ.

Niektórzy mówią, że umarł spokojnie we śnie, otoczony miłością tak doradców, jak i poddanych, i że „pożegnano go z godnością po latach pomyślnego panowania”. Inni twierdzą, że ten tyran, król-wygnaniec, słaby i wyczerpany, tuła się teraz po targanych wichrem wrzosowiskach „samotny i o szalonym spojrzeniu”. Jeszcze gdzie indziej szepcze się o tajemnych schadzkach przy świetle księżyca, o najbliższych doradcach i członkach rodziny władcy powtarzających słowo „królobójstwo”. Słyszysz się też pogłoski, że król wsiadł na pokład jednego z „okrętów smaganych falami i morską pianą”, by nakreślić atramentem mapy złotych imperiów, ukrytych pośród przepastnego błękitu morza.

Bez względu na to, jak jest naprawdę, obecnie tron stoi pusty i nikt nie zdecydował się sięgnąć po koronę królestwa od zbyt wielu już lat.

I tak wieści szerzą się po tych starożytnych ziemiach. Pędzą wzdłuż dzikich wybrzeży i wędrują pod wysokim sklepieniem wierzchołków. Przekradają się zboczami gór śpiącymi pod gałęzmi sosen, przemierzając samotne trakty nękane wśród świerków, jesionów i starych kości. Kroczą przez zapadnięte miasteczka i niezmierzone metropolie, gdzie na powrót ożywają dawne waśnie i gdzie słychać nowe głosy nawołujące do buntu. Przemykają wśród zapomnianych kamiennych posągów, które widzą i pamiętają wszystko – palimpsesty tych, którzy wzrosli w potęgę i upadli całe wieki temu.

Stary król zniknął, a wszyscy w Królestwie chcą wiedzieć:

JAKĄ ZAŁOŻYSZ KORONĘ?

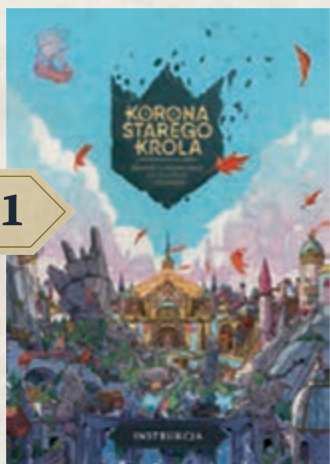
Jesteś dziedzicem tego zapomnianego Królestwa, a zarazem przywódcą własnej, lojalnej frakcji. Wykorzystaj siłę, przebiegłość i charyzmę swoich stronników, by wymanewrować rywali. Sięgnij po usługi szpiegów i konspiratorów, aby zbliżyć się do realizacji założonego celu. Przejmij kontrolę nad strategicznymi miejscami, korzystając z machin bojowych, forteli i oszustw. Z dala od linii frontu twoi ludzie podróżują po starożytnych traktach przecinających krainę, szukając w tym na wpół zapomnianym Królestwie sojuszników, artefaktów i ważnych miejsc. Każdy z dziedziców ostatecznie pragnie tego samego: zgromadzenia wystarczających wpływów, by sięgnąć po koronę starego króla.



ELEMENTY GRY

Instrukcja
i arkusze pomocy

x1



x2



Znaczniki konfliktów

I

II

III

x3

Plansza Królestwa



x1

Kafelek rad



x1

Znacznik aktywnego gracza



x1

Żetony wpływów



x32

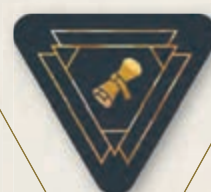
(o wartości jeden)



x16

(o wartości pięć)

Żetony wiedzy



x20

Znacznik Przychylności Królestwa



x1

Znacznik rundy



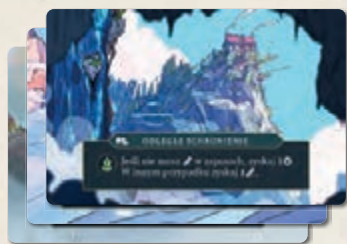
x1

Znacznik pory roku



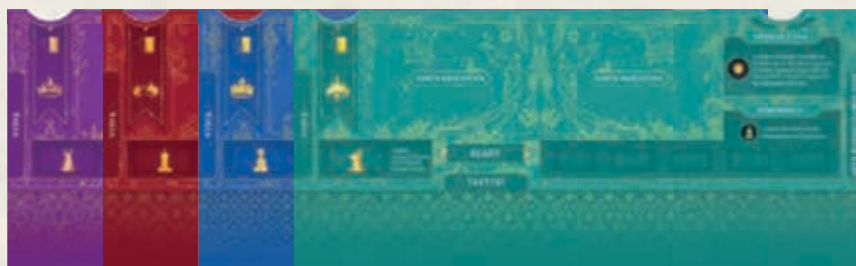
x1

Karty Królestwa



x51

Planszетки graczy



x4

(1 na frakcję)

Kafelki taktyk



x16

(4 na frakcję)

Kartonowe Znaczniki frakcji



x40

(10 na frakcję)

Talie frakcji



x4

(19 kart na frakcję)

Kafelki miejsc mocy



x4

(1 na frakcję)

Heroldowie



x4

(1 na frakcję)

Znaczniki kolejności



x4

(1 na frakcję)

Znaczniki limitu ręki



x4

(1 na frakcję)

Stronnicy



x20

(5 na frakcję)

PRZYGOTOWANIE GRY

Przed rozpoczęciem przygotowania gry zdecydujcie o jej długości:

- **Normalna rozgrywka (pięć rund)** – to rekomendowana długość gry.
- Krótka rozgrywka (cztery rundy) lub długa rozgrywka (sześć rund) (patrz „Regulowanie długości gry” i „Zaawansowane przygotowanie gry”, s. 48).

A Stworzenie głównego obszaru gry

Ułóżcie planszę Królestwa w miejscu dostępnym dla wszystkich graczy, a kafelek rad ułóżcie bezpośrednio nad nią.

B Zapelnienie Wielkiego Traktu

Potasujcie wszystkie karty Królestwa i ułóżcie je zakryte na znajdującym się najdalej na lewo polu Wielkiego Traktu. To talia Królestwa. Następnie dobierzcie wierzchnią kartę z talii i ułóżcie ją odkrytą na znajdującym się najdalej na prawo, dostępnym polu Wielkiego Traktu. Powtarzajcie tę czynność, aż na każdym z trzech pól znajdzie się jedna odkryta karta Królestwa. Na koniec odwróćcie wierzchnią kartę z talii Królestwa, aby na Wielkim Trakcie leżały łącznie cztery odkryte karty Królestwa.

C Stworzenie rezerw

Zbierzcie wszystkie żetony wpływów ☼ i żetony wiedzy 🧠, i ułóżcie je obok planszy Królestwa, aby stworzyć wspólne rezerwy.

D Przychylność Królestwa

Ułóżcie dysk Przychylności Królestwa 🏰 na lokalizacji Pola Uprawne na planszy Królestwa.

E Znacznik pory roku

Ułóżcie znacznik pory roku na polu Wiosny z symbolem 🌱 na planszy Królestwa.

F Znacznik rundy

Ułóżcie znacznik rundy na polu 1 toru rund.

G Znaczniki konfliktów

Ułóżcie trzy znaczniki konfliktów w stos, ze znacznikiem III na dole i znacznikiem I na górze stosu, na wskazanym polu planszy Królestwa.

H Wybór frakcji

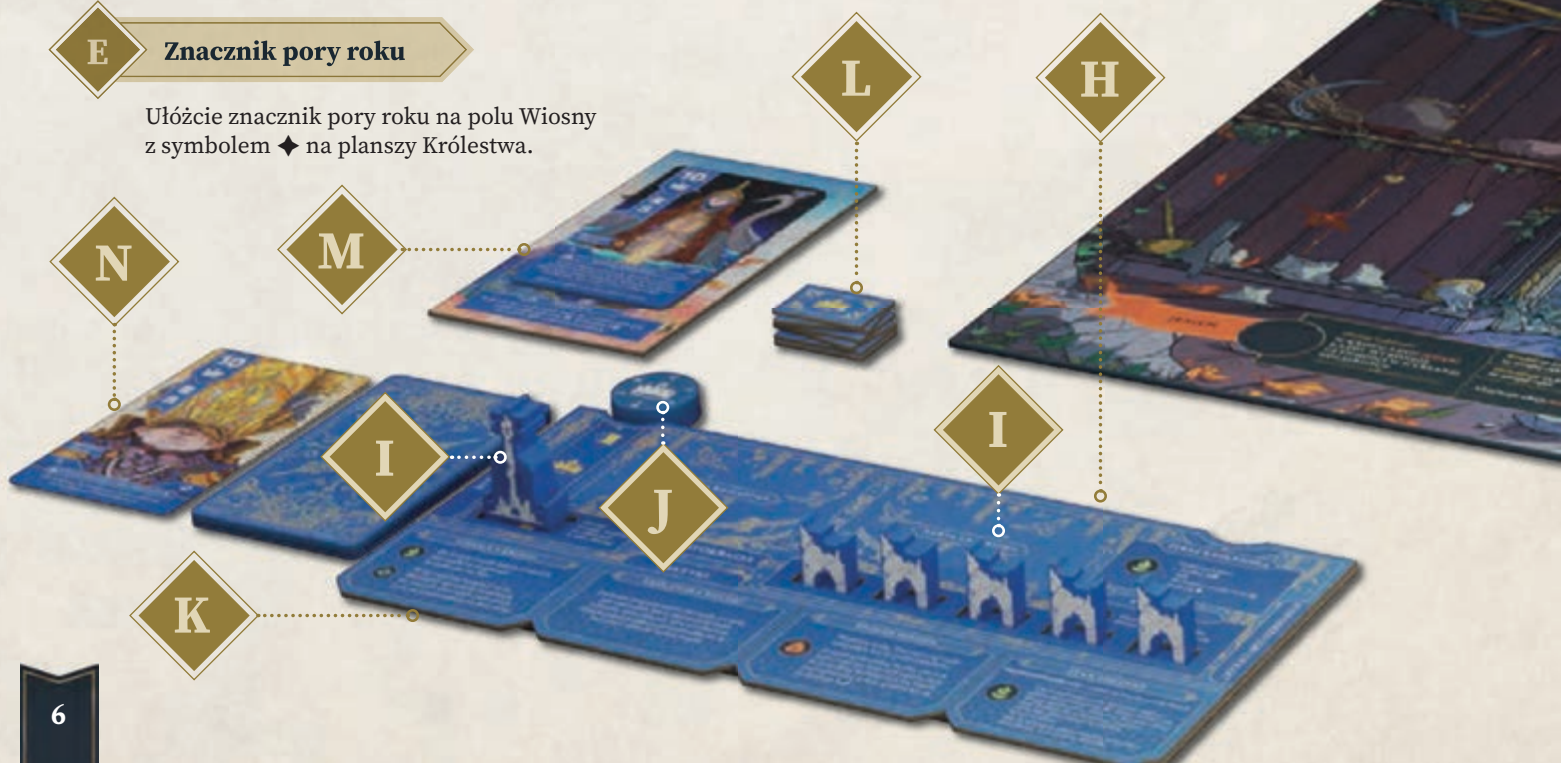
Gracze mogą wybrać lub wylosować swoje frakcje (patrz Frakcje Rozbitego Królestwa na s. 34, gdzie znajduje się dokładniejsze omówienie każdej frakcji). Następnie każdy gracz bierze planszетkę gracza odpowiadającą jego frakcji i układa ją przed sobą.

I Heroldowie i Stronnicy

Każdy gracz bierze jeden pion Herolda i pięć pionów Stronników powiązanych z jego frakcją, i ustawia je w przeznaczonych na to miejscach na swojej planszетce gracza.

J Znacznik limitu ręki

Każdy gracz wsuwa znacznik limitu ręki swojej frakcji we wcięcie w lewej górnej części swojej planszетki gracza. Następnie obraca znacznik tak, aby jego początkowy limit ręki, oznaczony symbolem 🏹, schodził się ze strzałką na planszетce.



K Kafelki taktyk

Każdy gracz bierze cztery kafelki taktyk powiązanych z jego frakcją i układa je wzdłuż dolnego brzegu swojej planszетки gracza w dowolnej kolejności, niewyczerpaną stroną (czyli stroną z tekstem) do góry. Następnie wykonuje polecenia nadrukowane na tych taktykach oznaczone hasłem **PRZYGOTOWANIE GRY**.

L Znaczniki frakcji

Każdy gracz układa znaczniki swojej frakcji w stos obok swojej planszетки gracza.

M Miejsca mocy

Każdy gracz układa miejsce mocy swojej frakcji obok swojej planszетки gracza.

Karty miejsc mocy

Każdy gracz bierze swoją talię frakcji i wyszukuje w niej wszystkie zaawansowane karty frakcji oraz karty siedzib. Można je poznać po koszcie wiedzy ♠ widocznym w prawym górnym rogu. Karty siedzib można też poznać po symbolu ♠ znajdującym się na prawo od nazwy danej karty. Gracz umieszcza te karty odkryte na miejscu mocy swojej frakcji. **Każda frakcja dysponuje pięcioma kartami miejsc mocy.**

N Dobranie początkowej ręki

Każdy gracz wyszukuje w swojej talii frakcji kartę dziedzica ♠, dodatkowo oznaczoną symbolem ♦ znajdującym się na prawo od nazwy danej karty, i odkłada ją na bok. Gracz tasuje pozostałe karty frakcji i odkłada je zakryte na wskazane miejsce na lewo od swojej planszетки gracza. Na koniec każdy gracz bierze odłożonego na bok dziedzica ♠ na rękę, a następnie dobiera karty ze swojej talii, aż będzie miał sześć kart na ręce.

O Ustalenie początkowej kolejności

Ustalcie początkowe pozycje graczy na torze kolejności w oparciu o *prawo absolutnej primogenitury* (najstarsza osoba ma pierwszeństwo, potem kolejne w porządku wieku). Możecie też ustalić początkową kolejność losowo. Wszyscy gracze układają swoje znaczniki kolejności na torze kolejności zgodnie z ustaloną kolejnością.

P Znacznik aktywnego gracza

Gracz, który jest pierwszy na torze kolejności, bierze znacznik aktywnego gracza.

Jesteście teraz gotowi rozpocząć grę.



PODSTAWOWE ZASADY

CEL GRY

Gracze rywalizują między sobą, aby zgromadzić najwięcej wpływów reprezentowanych żetonami 🍀 w ciągu określonej liczby rund. Na końcu ostatniej rundy gry osoba z największą ilością 🍀 w swoich zapasach zostaje koronowana na zwycięzcę.

STRUKTURA ROZGRYWKI

Każda rozgrywka *Korony Starego Króla* dzieli się na rundy, a każda runda odpowiada jednemu rokowi w świecie gry. Na każdą rundę składają się fazy, które z kolei dzielą się na kroki. Gracze rozpatrują rundę jako grupa i wszyscy muszą zakończyć dany krok, zanim którykolwiek z nich przejdzie do następnego kroku.

Kroki w każdej fazie mogą obejmować obowiązkowe polecenia, okna działań, podczas których należy uruchamiać obowiązkowe efekty i rozkazy, oraz okazje dla graczy do aktywowania opcjonalnych akcji i rozkazów. Pewne kroki będą rozpatrywane *równocześnie*, podczas gdy inne będą rozpatrywane *według kolejności*.

Fazy



Kroki równoczesne

Kiedy krok jest wykonywany *równocześnie*, wszyscy gracze rozpatrują dany krok w tym samym czasie. Wszystkie części *równoczesnego* kroku są obowiązkowe, chyba że zaznaczono inaczej.

Kroki według kolejności

Kiedy krok jest wykonywany *według kolejności*, każdy gracz rozpatruje dany krok pojedynczo, zaczynając od osoby, której znacznik kolejności znajduje się najwyżej na torze kolejności, i idąc w dół.

Kiedy jeden gracz wykona dany krok, przekazuje znacznik aktywnego gracza następnemu graczowi *według kolejności*, który również wykonuje ten krok. Kiedy ostatni gracz wykona dany krok, znacznik aktywnego gracza wraca do osoby najwyżej na torze kolejności.

AKCJE

Gracze mają dostęp do akcji z różnych źródeł. Każdej akcji odpowiada właściwy krok akcji, w którym może ona zostać aktywowana.

Kroki akcji rozpatruje się według kolejności. Akcje można rozpoznać po okrągłej 🍀 obwódce.

Gracze mogą aktywować dowolną liczbę dostępnych akcji podczas odpowiadającego im kroku akcji. Kiedy jeden gracz wykona swoje akcje, gra przechodzi na następnego gracza *według kolejności*.

Wszystkie akcje są dobrowolne, a dany gracz może aktywować daną akcję tylko raz na rundę.

W rundzie są trzy kroki akcji.



KROK AKCJI WIOSNY,
w którym można aktywować
AKCJE I ROZKAZY 🍀.



KROK AKCJI DNIA,
w którym można aktywować
AKCJE I ROZKAZY ☀️.



KROK AKCJI JESIENI,
w którym można
aktywować AKCJE
I ROZKAZY 🍁.



EFEKTY

Gracze mają dostęp do efektów z różnych źródeł. Każdemu efektowi odpowiada właściwy krok efektów, w którym może on zostać uruchomiony.

Kroki efektów rozpatruje się równocześnie. Efekty można rozpoznać po sześciokątnej obwódce.

Wszystkie efekty uruchamiają się automatycznie, w powiązanych z nimi krokach efektów.

Wszystkie efekty są obowiązkowe i mogą się uruchomić więcej niż raz na rundę.

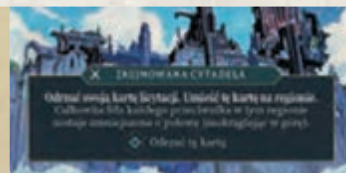
W rundzie są dwa kroki efektów.



KROK EFEKTÓW NOCY,
w którym uruchamia się
EFEKTY I ROZKAZY.



KROK EFEKTÓW ZIMY,
w którym uruchamia się
EFEKTY I ROZKAZY.



ROZKAZY

W dodatku do akcji i efektów gracze mogą uzyskać dostęp do sześciu różnych rozkazów: **Zasadzki, Odwrotu, Oskrzydlenia, Mobilizacji, Rozstawienia i Zabójstwa**. Nazwy rozkazów oznaczono **pogrubieniem**.

Rozkazy są nadrukowane na kartach frakcji i/lub można je dzięki nim zyskać. Karta frakcji może mieć nieograniczoną liczbę rozkazów. Karta z nadrukowanym rozkazem może zyskać ten sam rozkaz (patrz Nadrukowana, zyskana i wyczyszczona, s. 46), jednak ich efekty się nie kumulują.

Rozkazy wskazują krok, w którym są aktywowane lub uruchamiane. Pewne rozkazy informują, czy można je aktywować lub uruchomić kilka razy na rundę (patrz Rozkazy, s. 37).

Zasadzka

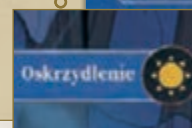
Odwrót

Oskrzydlenie

Mobilizacja

Rozstawienie

Zabójstwo



ZDOLNOŚCI

Gracze mają też dostęp do zdolności pochodzących z różnych źródeł. „Zdolność” to ogólny termin określający wszystkie moce w grze, które nie są akcjami, efektami ani rozkazami. W odróżnieniu od akcji, efektów i rozkazów, którym przypisano konkretne kroki, zdolności wskazują, kiedy i jak można ich użyć.

Przykłady zdolności obejmują:

- Pasywne zdolności, które zapewniają długotrwałe korzyści. Gracz traci pasywną zdolność, jeśli karta lub element gry, który ją zapewnia, zostaje odrzucony. Te zdolności są obowiązkowe, chyba że zaznaczono inaczej.
- Zdolności opatrzone warunkiem, który należy spełnić, zanim będzie można ich użyć. Jeśli w opisie zdolności pojawia się słowo „musisz”, jest ona obowiązkowa i należy ją uruchomić w momencie spełnienia danego warunku. Jeśli w opisie zdolności pojawia się słowo „możesz”, jest ona dobrowolna i można ją aktywować po spełnieniu danego warunku.

W rzadkim przypadku, gdy kilku graczy chce użyć zdolności podczas tego samego okna działań, na przykład „Po rozpatrzeniu konfliktu, ale przed zdobyciem nagród”, gracze rozpatrują dane zdolności *według kolejności*.

UWAGA – kilku graczy może mieć dostęp do kart lub elementów gry opisujących akcje, rozkazy i zdolności o tej samej nazwie. Ograniczenie „raz na rundę” nie uniemożliwia graczowi aktywowania akcji, rozkazu lub zdolności, którą w danej rundzie aktywował już inny gracz.

Gracz może aktywować i uruchamiać wyłącznie kontrolowane przez siebie akcje, efekty, rozkazy i zdolności, chyba że zaznaczono inaczej.



OMÓWIENIE ELEMENTÓW GRY

Plansza Królestwa

Plansza Królestwa zajmuje większą część obszaru gry i można na niej znaleźć następujące rzeczy:

A

Tor kolejności

Toru kolejności używa się, by pokazać porządek, w jakim działają gracze, rozpatrując każdy krok *według kolejności*. Początkową kolejność graczy ustala się podczas przygotowania gry. Później tor kolejności aktualizuje się w oparciu o ilość  w zapasach każdego gracza podczas każdej fazy początku roku. Gracze z większą ilością  trafiają na wyższe pozycje toru kolejności i muszą działać przed graczami z mniejszą ilością , którzy znajdują się niżej na torze kolejności.

B

Wielki Trakt

Na Wielkim Trakcie znajduje się targowisko kart Królestwa, które można pozyskać w fazie Wiosny. Te karty reprezentują mieszkańców, obszary i artefakty pochodzące z najdalszych zakątków Królestwa. Zapewniają one graczom nowe akcje oraz zdolności.

C

Mapa

Mapa reprezentuje obszary Królestwa, o które będą rywalizować co rundę gracze. Mapa dzieli się na trzy rzędy nazywane regionami. W każdym regionie leżą dwie osobne lokalizacje. Gracze będą uczestniczyć w konfliktach w każdym regionie, a zwycięzca konfliktu będzie mógł zdobyć nagrodę z jednej lokalizacji w regionie właśnie rozpatrzonego konfliktu.

- **WYŻYNY** to region, na który składają się lokalizacje **ZAMEK** i **DZICZ**.
- **PŁASKOWYŻ** to region złożony z lokalizacji **POŁA UPRAWNE** i **POLE BITWY**.
- **NIZINY** to region, na który składają się lokalizacje **ŚWIĄTYNIA** i **NEKROPOLIA**.

D

Tor rund

Tor rund ma sześć pól służących do śledzenia, która jest obecnie runda w grze. Na końcu każdej rundy znacznik rundy postępuje o jedno pole. Na końcu ostatniej rundy (zgodnie z ustaloną długością rozgrywki) gra dobiega końca i zostaje ogłoszony zwycięzca.

Ponadto na planszy Królestwa znajdują się pola na znacznik pory roku, używany do śledzenia faz i kroków rozgrywki, w miarę jak gracze rozpatrują rundę.

F

E

B



E**Kafelek rad**

Rady to ośrodki władzy w Królestwie, a każda reprezentuje inne oblicze sprawowania rządów.

- **Rada Reliktów**
- **Rada Sekretów**
- **Rada Przysiąg**

W trakcie gry uczestnicy mogą zdecydować się na rządzenie, co pozwala im przenosić karty frakcji do rad. Karty w radach zapewniają głosy (🗳️), a każda rada gwarantuje inne korzyści, które rosną tym bardziej, im więcej 🗳️ ma gracz w danej radzie.

F**Stos odrzuconych kart Królestwa**

Stos odrzuconych kart Królestwa to wspólne miejsce, wyznaczone podczas przygotowania gry. Powinien być dostępny dla wszystkich graczy. Podczas rozgrywki umieszcza się tu odkryte karty Królestwa. Zawartość tego stosu jest jawna.

G**Stos strat**

Stos strat to wspólne miejsce, wyznaczone podczas przygotowania gry. Powinien być dostępny dla wszystkich graczy. Podczas rozgrywki karty frakcji i Stronnicy mogą trafić na stos strat. Pewne zdolności w grze pozwalają odzyskiwać stracone karty frakcji i Stronników. Zawartość tego stosu jest jawna.

H**Rezerwy**

Rezerwy to wspólne miejsce, wyznaczone podczas przygotowania gry. Powinny być dostępne dla wszystkich graczy. W rezerwach znajdują się żetony 🗳️ i 🗳️. 🗳️ i 🗳️ w rezerwach nie należą do żadnego gracza. Kiedy gracz zyskuje 🗳️ lub 🗳️, bierze je z rezerw i umieszcza w swoich zapasach.

A**C****D****G****H**

Obszar gry i planszетка gracza

Każdy gracz ma własny obszar gry zawierający planszетkę gracza odpowiadającą jego frakcji, na której umieszcza się różne elementy gry, a także przestrzeń poza planszетką gracza stanowiącą jego zapasy.

A

Zapasy

Zapasy gracza to przestrzeń wokół jego planszетки. Gracz może pozyskiwać karty, kafelki lub żetony, które mówią, że należy je umieścić w zapasach. Wszystkie ☹ i ♠ zyskane przez gracza umieszcza się w jego zapasach. Inni gracze nie mogą oddziaływać na zapasy danego gracza, chyba że zaznaczono inaczej.

B

Znacznik limitu ręki

Limit ręki gracza śledzi się za pomocą znacznika limitu ręki. Podczas gry liczba kart na ręce gracza może ulegać zmianie. Kiedy do tego dojdzie, gracz obraca znacznik, aby odzwierciedlał nowy limit ręki.

C

Pola kart Królestwa

Podczas rozgrywki gracze pozyskują karty Królestwa. Każdy gracz może trzymać na swojej planszетce maksymalnie dwie karty Królestwa. Pod tą częścią planszетки gracza znajduje się miejsce, gdzie można wsuwać karty frakcji używane do zajmowania poszczególnych kart Królestwa.

D

Akcja Przychylności Królestwa

Podczas rozgrywki gracz może mieć Przychylność Królestwa ♠. Wiąże się to z dostępem do akcji unikatowej dla każdej frakcji, którą opisano na każdej planszетce gracza.

E

Talia

Talię gracza układa się na lewo od planszетки. Składają się na nią zakryte karty frakcji.

F

Pole Herolda

Tutaj umieszcza się pion Herolda.

G

Pola Stronników

Tutaj umieszcza się piony pięciu Stronników.

H

Stos odrzuconych kart

Stos odrzuconych kart układa się na prawo od planszетки gracza. Tworzą go odkryte karty frakcji.

I

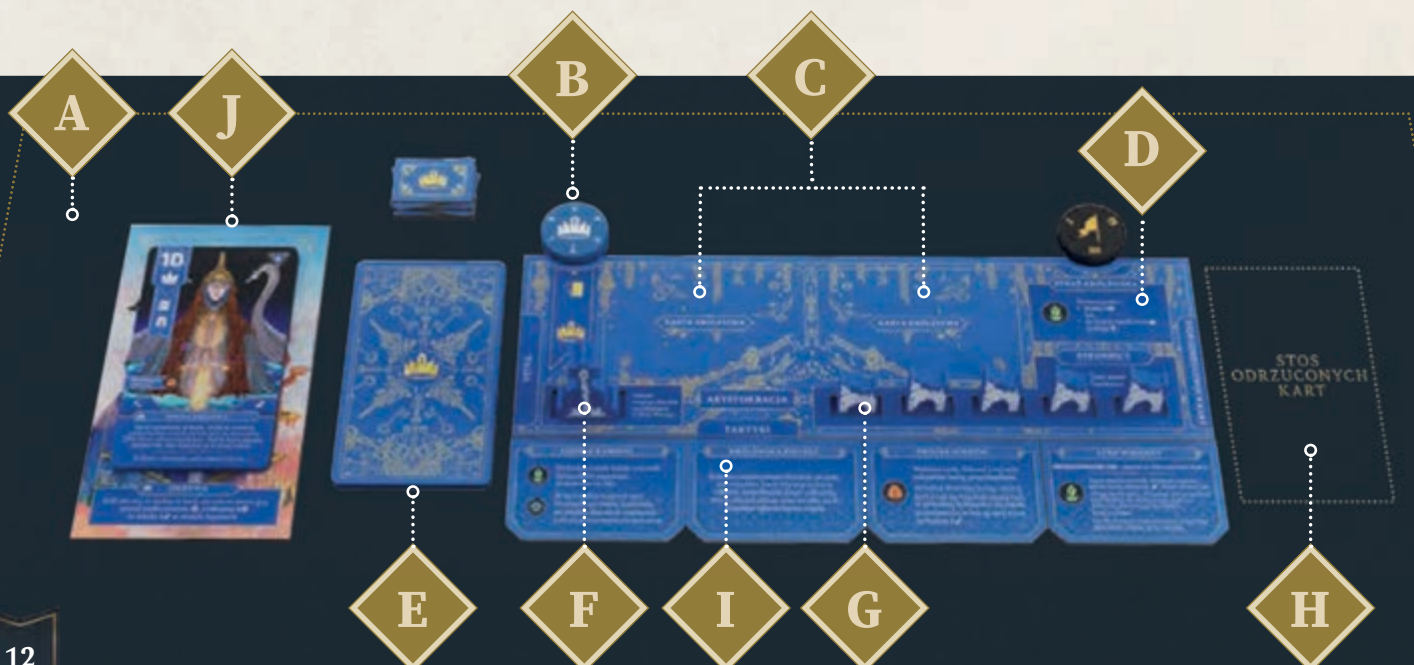
Pole taktyk

Tutaj umieszcza się cztery kafelki taktyk unikatowe dla każdej frakcji.

J

Miejsce mocy

Miejsce mocy gracza umieszcza się obok i osobno od zapasów gracza. Służy ono do trzymania zaawansowanych kart frakcji i kart siedzib. Gracz może pozyskiwać te karty, wydając ♠ ze swoich zapasów.



Karty frakcji

Karty frakcji to niewątpliwie najważniejsze zasoby gracza, mające różnorodne zastosowania. W grze występują **podstawowe** oraz **zaawansowane** karty frakcji.

PODSTAWOWE KARTY FRAKCJI – na początku gry talia gracza składa się w całości z takich kart. Podstawowe karty wszystkich frakcji są identyczne, pomijając różnice graficzne.

ZAAWANSOWANE KARTY FRAKCJI – na początku gry zaawansowane karty frakcji znajdują się na miejscu mocy gracza, ale mogą zostać dodane do jego talii. Zaawansowane karty frakcji są unikatowe dla każdej frakcji.

Podstawowa karta frakcji

Siła

Siłę reprezentuje określona wartość i jest ona używana podczas rozpatrywania licytacji oraz konfliktów.

Cechy

Reprezentują one naturalne zdolności kart, zapewniając specjalne premie w grze. Jedna karta może mieć kilka cech.

Rozkazy

Na niektórych kartach frakcji pojawiają się rozkazy, które są aktywowane lub uruchamiane podczas wskazanego kroku akcji lub efektu.

Głosy

Liczba głosów/🔨 dodawanych przez tę kartę, kiedy zostaje ułożona w radzie.

Symbol frakcji

Frakcja, do której należy dana karta.

Archetyp

Z archetypem karty frakcji nie wiążą się żadne konkretne specjalne zasady ani premie. Jednak pewne zdolności w grze mogą wskazywać lub wpływać na określone archetypy.

Nazwa

Nazwa karty.
Nie ma efektu w grze.

Wiedza

Ilość Wiedzy/🔧 zapewnianej przez daną kartę, jeśli została użyta do podróżowania. 🔧 to zasób wykorzystywany do pozyskiwania zaawansowanych kart frakcji i kart siedzib z miejsca mocy gracza.

Opis fabularny

Klimatyczny komentarz lub opis powiązany z kartą, przedstawiony *kursywą*. Nie ma efektu w grze.

Opis zasad

Na niektórych kartach frakcji zapisano zasady. Mogą one zawierać akcje, efekty lub inne zdolności.

Karty z tym symbolem trafiają na początku rozgrywki na rękę gracza.

Zaawansowana karta frakcji

Koszt wiedzy

Ten symbol pojawia się wyłącznie na zaawansowanych kartach frakcji i na kartach siedzib. Tak oznaczone karty trafiają na początku gry na miejsce mocy gracza. Cyfra wskazuje ilość 🔧 wymaganą do pozyskania danej karty.

Karty siedzib

Karty siedzib można poznać po symbolu . Na początku gry te karty znajdują się na miejscu mocy gracza razem z jego zaawansowanymi kartami frakcji i można je pozyskać podczas rozgrywki, płacąc ich . W odróżnieniu od kart frakcji, karty siedzib nie mają wartości Siły, archetypu ani cech, ale zapewniają frakcji gracza dodatkowe zdolności. Kiedy gracz zdobywa kartę siedziby ze swojego miejsca mocy, umieszcza ją w swoich zapasach, a nie na ręce. Jej zdolności pozostają dostępne, chyba że karta zostanie usunięta.

Identyfikator karty siedziby

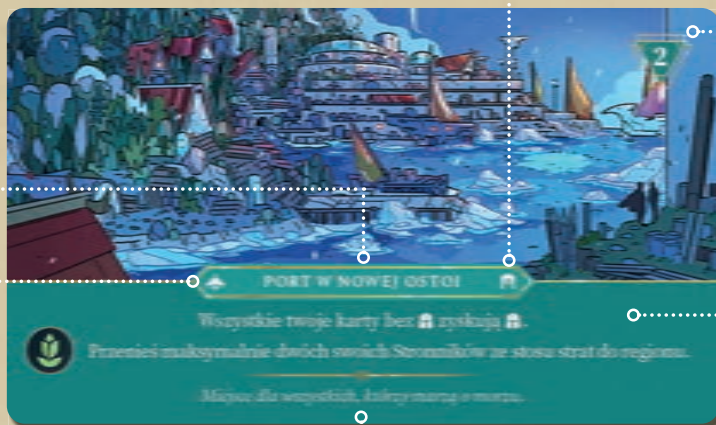
Ten symbol wskazuje, że dana karta jest kartą siedziby.

Nazwa

Nazwa karty. Nie ma efektu w grze.

Symbol frakcji

Frakcja, do której należy dana karta.



Opis fabularny

Klimatyczny komentarz lub opis powiązany z kartą, przedstawiony kursywą. Nie ma efektu w grze.

Koszt wiedzy

Karty siedzib trafiają na początku gry na miejsce mocy gracza. Cyfra wskazuje ilość  wymaganą do pozyskania danej karty.

Opis zasad

Na kartach siedzib zapisano zasady. Mogą one zawierać akcje, efekty albo inne zdolności.

Karty Królestwa

Karty Królestwa zapewniają graczom unikatowe zdolności i korzyści. Co rundę, w fazie Wiosny, gracze licytują się o karty Królestwa. Karty Królestwa pozyskuje się z Wielkiego Traktu, można je również kraść innym graczom. Pozyskane karty Królestwa gracz zwykle trzyma na swojej planszecie i są one zajęte (tzn. strzeżone) przez jego kartę frakcji. Czasem karty Królestwa mogą trafić na mapę lub do zapasów gracza.

Atut karty Królestwa

(,  lub )

Każda karta Królestwa jest oznaczona jednym atutem. Z atutami nie wiążą się żadne specjalne zasady ani premie. Zamiast tego sugerują one zdolność zapewniającą przez daną kartę.

 – te karty skupiają się na zyskiwaniu  i . Umożliwiają kupno, wymianę i wypychanie kieszonki złotem w miarę zwiększania bogactwa i rozbudowy zasobów frakcji gracza.

 – te karty skupiają się na przebiegłej i zmyślnej manipulacji kartami i zdolnościami. Dzięki nim można odnaleźć ukryte ścieżki wiodące przez Królestwo, zastawiać podstępne pułapki i oszukiwać swoich rywali.

 – te karty skupiają się na kontrolowaniu regionów z pomocą potęgi militarnej. Pozwalają podwyższać Siłę, eliminować rywali i ulepszać obronę.

Nazwa

Nazwa danej karty. Nie ma efektu w grze.

Opis zasad

Na kartach Królestwa zapisano zasady. Mogą one zawierać akcje, efekty lub inne zdolności.



Kafelki taktyk

Każda frakcja ma dostęp do unikatowego zestawu czterech kafelków taktyk, które wzmacniają styl gry daną frakcją. Wszystkie kafelki taktyk są na początku gry niewyczerpane i gotowe do użycia. Gracz może aktywować dowolną liczbę swoich niewyczerpanych kafelków taktyk w rundzie. Większość kafelków taktyk odwraca się na wyczerpaną stronę po użyciu. Jednak niektóre taktyki informują, że mogą zostać użyte kilka razy, zanim zostaną wyczerpane. Każde użycie oznacza się za pomocą znaczników frakcji umieszczanych na danym kafelku taktyki podczas przygotowania gry. Kafelki taktyk można odświeżyć (ponownie odwrócić) na niewyczerpaną stronę tylko w wyniku działania niektórych zdolności.

Nazwa

Nazwa taktyki.
Nie ma efektu w grze.



Wyczerpana strona



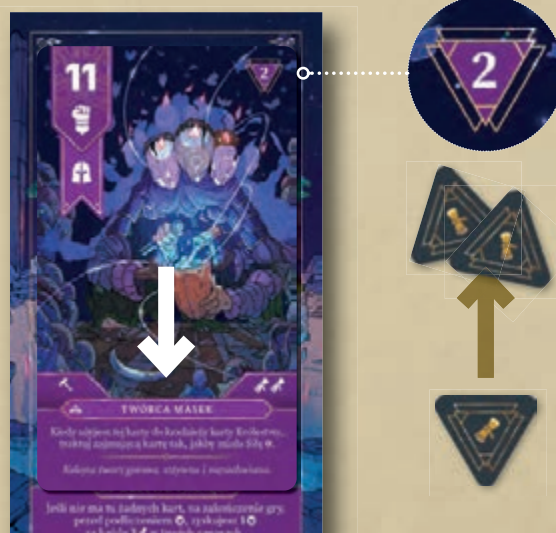
Opis zasad

Niewyczerpana strona kafelka taktyki zawiera tekst opisujący jej akcję, efekt lub zdolność.

Wpływy i wiedza

Żetony wpływów (☉): żetonów ☉ używa się do śledzenia, ile wpływów obecnie posiada gracz. Na koniec gry osoba z największą ilością ☉ w swoich zapasach zostaje ogłoszona zwycięzcą. Ponadto ilość ☉ w zapasach gracza służy do określania jego pozycji na torze kolejności. ☉ występują w dwóch nominałach: mniejsze żetony mają wartość jeden, a większe wartość pięć.

Żetony wiedzy (🧠): żetonów 🧠 używa się do śledzenia, ile wiedzy 🧠 obecnie posiada gracz. Żetony 🧠 zyskuje się poprzez podróżowanie oraz używanie innych zdolności. Gracz może wydawać 🧠 ze swoich zapasów do pozyskiwania zaawansowanych kart frakcji i kart siedzib ze swojego miejsca mocy. Gracz może wydać dowolną ilość 🧠 ze swoich zapasów za każdym razem, kiedy zyska co najmniej jeden żeton 🧠. Wszystkie wydane 🧠 wracają do rezerw.



PRZEBIEG GRY

Koronę Starego Króla rozgrywa się przez określoną liczbę rund. Wszyscy gracze jako grupa rozpatrują rundę, wykonując fazy i składające się na nie kroki. W tej sekcji niniejszej instrukcji szczegółowo omówiono wszystkie fazy i kroki. Poniżej znajduje się krótkie podsumowanie pełnej rundy.

 POCZĄTEK ROKU	Gracze dobierają karty i ustalają kolejność na nadchodzącą rundę. Tę fazę pomija się w pierwszej rundzie gry.
 WIOSNA	Gracze pozyskują nowe karty Królestwa, umieszczają swoich Heroldów na mapie, układają karty obok regionów i mogą aktywować akcje oraz rozkazy  .
 LATO	Gracze rozpatrują konflikty na trzech regionach mapy. Zwycięzcy konfliktów zdobywają nagrody.
 JESIEŃ	Gracze mogą rządzić i podróżować, co pozwala im zdobywać miejsca w radach, a także zyskiwać zaawansowane karty frakcji oraz karty siedzib. Ponadto gracze mogą aktywować akcje oraz rozkazy  .
 ZIMA	Gracze rozpatrują wszystkie efekty  , odrzucają pozostałe aktywne karty, wykonują porządkowanie i przesuwają do przodu znacznik na torze rund.

POCZĄTEK ROKU

UWAGA – należy pominąć tę fazę w pierwszej rundzie gry.

1.

Dobranie kart

Wszyscy gracze *równocześnie* dobierają karty frakcji ze swoich talii. **Każdy gracz musi dobrać do pełnego limitu ręki.**

Znacznik limitu ręki



Wyniszczenie

Spowodowanie wyniszczenia – jeśli w dowolnym momencie gry gracz musi dobrać kartę ze swojej talii, ale jest ona pusta, dochodzi do wyniszczenia.

UWAGA – jeśli gracz dobrowolnie uruchomi zdolność, która wymaga od niego dobrania karty z talii, a będzie ona pusta, również wiąże się to ze spowodowaniem wyniszczenia.

Rozpatrywanie wyniszczenia – aby rozpatrzyć wyniszczenie, gracz tasuje swój stos odrzuconych kart i tworzy z niego nową, zakrytą talię. Następnie zmniejsza swój limit ręki o jeden poprzez obrócenie znacznika limitu ręki o jedną pozycję zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Na koniec gracz dobiera karty na rękę, aż ich liczba będzie równa nowemu limitowi ręki.

Ustalenie kolejności

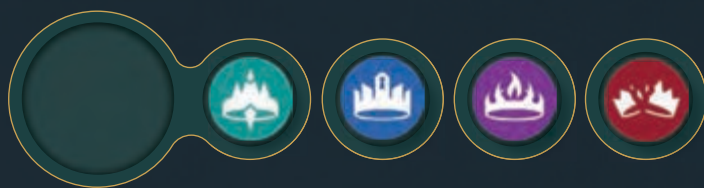
Jeśli trzeba, gracze aktualizują tor kolejności w oparciu o ilość ♣ w zapasach każdego z nich. Gracz z największą ilością ♣ kładzie swój znacznik kolejności na pierwszej pozycji. Gracze kontynuują umieszczanie swoich znaczników kolejności zgodnie z posiadanymi ♣. W razie remisu należy odwrócić wcześniejszą kolejność remisujących graczy.

Gracz na pierwszej pozycji bierze znacznik aktywnego gracza.



Przykłady ustalania kolejności

- A.** To jest ustawienie graczy na torze kolejności w fazie początku roku drugiej rundy gry. Początkowa kolejność została ustalona podczas przygotowania gry.



- B.** Podczas pierwszej rundy gracz prowadzący Arystokrację zdołał zebrać 3♣, natomiast gracz Klanów osiągnął 2♣. Tymczasem gracz Zgromadzenia zdobył 1♣, a osoba wiodąca Buntowników wciąż nie ma żadnych ♣ w swoich zapasach.

Tor kolejności zostaje zaktualizowany. Ponieważ gracz Arystokracji ma najwięcej ♣ w zapasach, zastępuje gracza Klanów na pierwszym polu toru kolejności. Znacznik kolejności Klanów zostaje przesunięty na drugie pole toru kolejności.

Znaczniki kolejności Zgromadzenia i Buntowników nie wymagają aktualizacji, ponieważ gracz Zgromadzenia ma więcej ♣ niż gracz Buntowników i już jest wyżej na torze kolejności.



- C.** Gracze zakończyli drugą rundę i właśnie rozpatrują fazę początku roku trzeciej rundy. Gracz Arystokracji ma teraz 5♣ w zapasach, gracz Klanów ma 4♣, gracz Zgromadzenia ma 5♣ i wreszcie gracz Buntowników ma 4♣.

Gracze Arystokracji i Zgromadzenia remisują w największej ilości ♣ w zapasach. Ponieważ gracz Arystokracji był wcześniej przed graczem Zgromadzenia, odwracają kolejność, przesuwając gracza Zgromadzenia przed gracza Arystokracji na torze kolejności. Znacznik kolejności gracza Zgromadzenia trafia na pierwsze pole toru kolejności, natomiast znacznik gracza Arystokracji ląduje na drugim polu.

Gracze Klanów i Buntowników również remisują ♣ w swoich zapasach. Ponieważ gracz Klanów był wcześniej przed graczem Buntowników, zamieniają pozycje znaczników, przesuwając gracza Buntowników przed gracza Klanów na torze kolejności. Znacznik kolejności gracza Buntowników trafia na trzecie pole toru kolejności, natomiast znacznik Klanów zostaje przesunięty na ostatnie pole toru kolejności.



- D.** Tak wygląda tor kolejności po ustaleniu kolejności graczy w trzeciej rundzie.



WIOSNA

1.

Licytacje

Na początku fazy Wiosny gracze licytują się, chcąc pozyskać karty Królestwa. Wszyscy gracze *równocześnie* wybierają kartę frakcji ze swojej ręki. Ta karta jest nazywana kartą licytacji danego gracza. Kładzie on ją zakrytą przed sobą.

2.

Rozpatrzenie licytacji

Kiedy wszyscy gracze zalicytują, *równocześnie* odkrywają swoje karty licytacji.

Każdy gracz bierze pod uwagę Siłę swojej karty licytacji i dodaje Siłę z ewentualnych zdolności wpływających na licytację. Całkowita suma stanowi jego Siłę licytacji.

UWAGA – podczas rozpatrywania licytacji bierze się pod uwagę wyłącznie wartość Siły karty licytacji. Inne właściwości karty, takie jak archetyp, cechy czy zdolności, należy zignorować.

Gracz posiadający najwyższą Siłę licytacji rozpatruje swoją licytację jako pierwszy. Kiedy to robi, to samo robi osoba z kolejną najwyższą Siłą licytacji. Ten proces powtarza się, aż zostaną rozpatrzone wszystkie licytacje. W razie remisu jako pierwszy swoją licytację rozpatruje remisujący gracz, który jest wyżej na torze kolejności.

Przykład licytacji



6

SIŁA

4

SIŁA

Gracz Zgromadzenia odkrył kartę o Siłę 6, a gracz Klanów kartę o Siłę 4. Żaden z nich nie dysponuje dodatkowymi źródłami Siły, które mogłyby wspomóc licytację. Ponieważ gracz Zgromadzenia ma wyższą Siłę, będzie rozpatrywać swoją licytację jako pierwszy.



Aby rozpatrzyć swoją licytację, gracz wybiera jedną z następujących opcji:

I

Wybór karty Królestwa z Wielkiego Traktu i zajęcie jej.

II

Kradzież karty Królestwa przeciwnika i zajęcie jej.

III

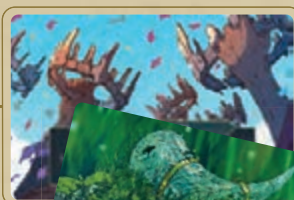
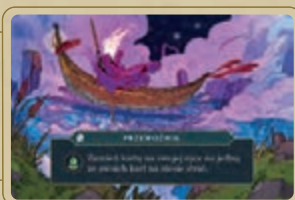
Zabranie karty licytacji z powrotem na rękę.

I

Wybór karty Królestwa z Wielkiego Traktu i zajęcie jej.

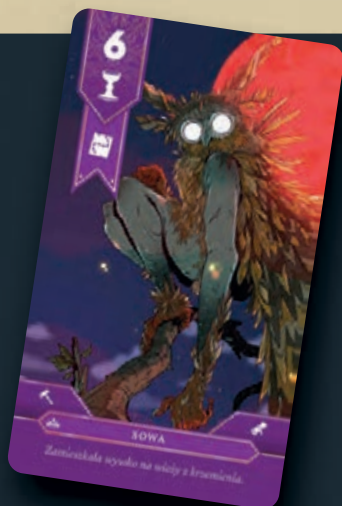
Gracz bierze kartę Królestwa z Wielkiego Traktu, następnie zajmuje ją swoją kartą licytacji.

Równocześnie
LICYTUJĄCIE
potem w kolejności
licytowania
ROZPATRZCIE
LICYTACJE

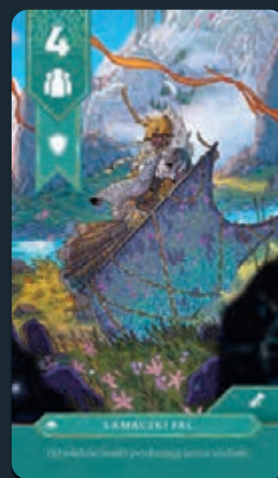


Według
UMI
potem
UMI

Według
KRO
WIO



Gracz Zgromadzenia wybiera kartę Królestwa Róg Łabędziego Śpiewu i zajmuje ją swoją kartą licytacji o Sile 6.



Zajmowanie kart Królestwa

Kiedy gracz pozyska kartę Królestwa, czy to zabierając ją z Wielkiego Traktu, czy kradnąc przeciwnikowi, musi ją natychmiast zająć, chyba że zaznaczono inaczej.

Aby zająć kartę Królestwa, gracz wybiera jedno z pól na swojej planszecie gracza i umieszcza na nim kartę Królestwa. Następnie wsuwa pod nią swoją kartę licytacji. Od tej chwili dana karta Królestwa jest zajęta przez tę kartę.

UWAGA – opisy na niektórych kartach Królestwa zaczynają się od poleceń zaznaczonych **pogrubieniem**. Te polecenia informują, co należy zrobić w chwili pozyskania danej karty. Gracz musi je w całości wypełnić. W niektórych przypadkach może to spowodować odrzucenie karty licytacji lub wpłynąć na nią w inny sposób.

Kiedy gracz umieszcza właśnie pozyskaną kartę Królestwa na polu na swojej planszecie gracza, może dowolnie wybrać między pustym polem a polem, na którym leży inna zajęta karta Królestwa.

Jeśli na wybranym polu znajduje się już inna zajęta karta Królestwa, gracz odrzuca ją i przenosi na rękę kartę frakcji, która ją zajmowała (patrz karty Królestwa, s. 50). Następnie kładzie nową kartę Królestwa i zajmuje ją swoją kartą licytacji.



II

Kradzież karty Królestwa przeciwnika i zajęcie jej.

Podczas rozpatrywania licytacji gracz może wskazać kartę Królestwa dowolnego przeciwnika i spróbować ją ukraść.

Aby kradzież karty Królestwa przeciwnika była udana, Siła licytacji gracza musi być **wyższa** niż Siła karty frakcji zajmującej wskazaną kartę Królestwa, wliczając wszystkie modyfikatory.

Jeśli kradzież się uda, gracz przenosi ukradzioną kartę Królestwa na swoją planszетkę gracza, zajmując ją swoją kartą licytacji. Przeciwnik przenosi na rękę kartę frakcji, która wcześniej zajmowała ukradzioną kartę Królestwa.

Gracz prowadzący Buntowników rozpatruje swoją licytację o Siłę 8. Zamiast zabierać karty z Wielkiego Traktu, postanawia ukraść Zapomniany pałac graczowi Arystokracji. Ponieważ jego całkowita Siła licytacji (Siła 8) przewyższa Siłę zajmującej karty (Siła 5), gracz Buntowników jest w stanie dokonać udanej kradzieży karty Królestwa. Przenosi zatem tę kartę na swoją planszетkę gracza i zajmuje ją swoją kartą licytacji. Gracz Arystokracji przenosi swoją kartę o Siłę 5 na rękę.



III

Zabranie karty licytacji z powrotem na rękę.

Zamiast zabierać kartę Królestwa z Wielkiego Traktu lub kraść ją przeciwnikowi, gracz może zabrać swoją kartę licytacji z powrotem na rękę.

Uzupełnianie Wielkiego Traktu

Kiedy wszyscy gracze rozpatrzą swoje licytacje, wykonują następujące czynności we wskazanej kolejności:

1. Jeśli co najmniej jedna karta Królestwa została zabrana z Wielkiego Traktu, należy przesunąć kartę Królestwa znajdującą się najdalej na prawo (o ile taka jest) na stos odrzuconych kart Królestwa **A**. Pozostałe karty Królestwa na Wielkim Trakcie przesuwają się pojedynczo w taki sposób, aby wypełnić dostępne pola znajdujące się najdalej na prawo **B**.

Jeśli w tej fazie nie zabrano żadnych kart z Wielkiego Traktu, zamiast tego należy przesunąć dwie znajdujące się najdalej na prawo karty Królestwa na stos odrzuconych kart Królestwa.

2. Następnie gracze dobierają i odkrywają nowe karty Królestwa z talii Królestwa, po czym umieszczają je pojedynczo na Wielkim Trakcie, zaczynając od pierwszego dostępnego pola najdalej na prawo, aż wypełnią wszystkie pola. Na koniec gracze odwracają wierzchnią kartę z talii Królestwa tak, aby była widoczna. Tym samym na Wielkim Trakcie powinny teraz leżeć cztery odkryte karty **C**.

UWAGA – czasem karty Królestwa można zabierać z Wielkiego Traktu poza licytacjami. Po rozpatrzeniu dowolnej zdolności, która usuwa co najmniej jedną kartę z Wielkiego Traktu poza licytacją, należy uzupełnić Wielki Trakt bez wcześniejszego odrzucania jakichkolwiek kart.



3.

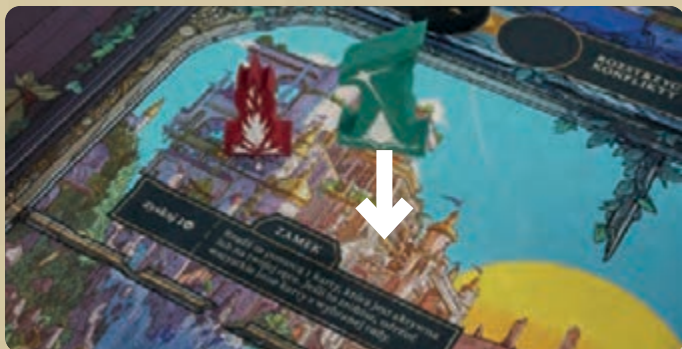
Umieszczanie Heroldów i kart

Należy wykonać następujące czynności w podanej kolejności.

A

Umieszczenie Herolda

Wszyscy gracze *według kolejności* umieszczają swoich Heroldów na lokalizacjach.



Umieszczanie Heroldów

Kiedy gracz umieszcza swojego Herolda na mapie, może go postawić na dowolnej lokalizacji, nawet takiej, która już zawiera dowolną liczbę Heroldów, znaczników i/lub kart.

W trakcie rozpatrywania konfliktów w późniejszej części rundy Heroldowie pozwalają graczom zyskiwać dodatkowe ☼ i kraść ☼ Heroldom przeciwników w tej samej lokalizacji (patrz Zdobyćce nagród, s. 30).

W fazie Zimy, w kroku porządkowania, wszyscy Heroldowie na mapie wrócą na planszетки graczy swoich właścicieli (patrz Zima, s. 33).

Kiedy każdy gracz umieści swojego Herolda na lokalizacji, można przejść do następnego kroku.

Wszyscy gracze *równocześnie* umieszczają zakryte karty ze swojej ręki obok trzech regionów mapy.

- Każdy gracz **musi** umieścić **jedną** kartę frakcji obok każdego regionu mapy, tak aby łącznie mieć trzy zakryte karty.
- Gracze mogą w dowolnej chwili obejrzeć swoje zakryte karty leżące obok regionów, ale nie mogą oglądać zakrytych kart przeciwników.
- W rzadkim przypadku, gdy gracz ma na ręce mniej niż trzy karty podczas tego kroku, musi umieścić swoje karty przed pozostałymi graczami. Jeśli w podobnej sytuacji jest kilku graczy, umieszczają karty *według kolejności*.

| **UWAGA** – strona mapy, po której gracz umieszcza swoje karty frakcji, nie ma wpływu na grę.

Właśnie trwa rozgrywka 4-osobowa. Wszyscy uczestnicy ułożyli swoje trzy karty obok regionów, po jednej karcie na frakcję w każdym regionie.



4.

Krok akcji Wiosny

Każdy gracz wykonuje swój krok akcji Wiosny  *według kolejności*.

Podczas swojego kroku akcji  gracz może aktywować dowolną liczbę akcji i rozkazów , które są dla niego dostępne.

Umieszczanie Stronników

Umieszczanie Stronników stanowi przykład akcji .



Aby umieścić Stronników, gracz przenosi dowolną liczbę pionów Stronników ze swojej planszeczki gracza na dowolną liczbę regionów.

W odróżnieniu od Heroldów, Stronników umieszcza się na całym regionie, a nie na konkretnej lokalizacji w jego obrębie.

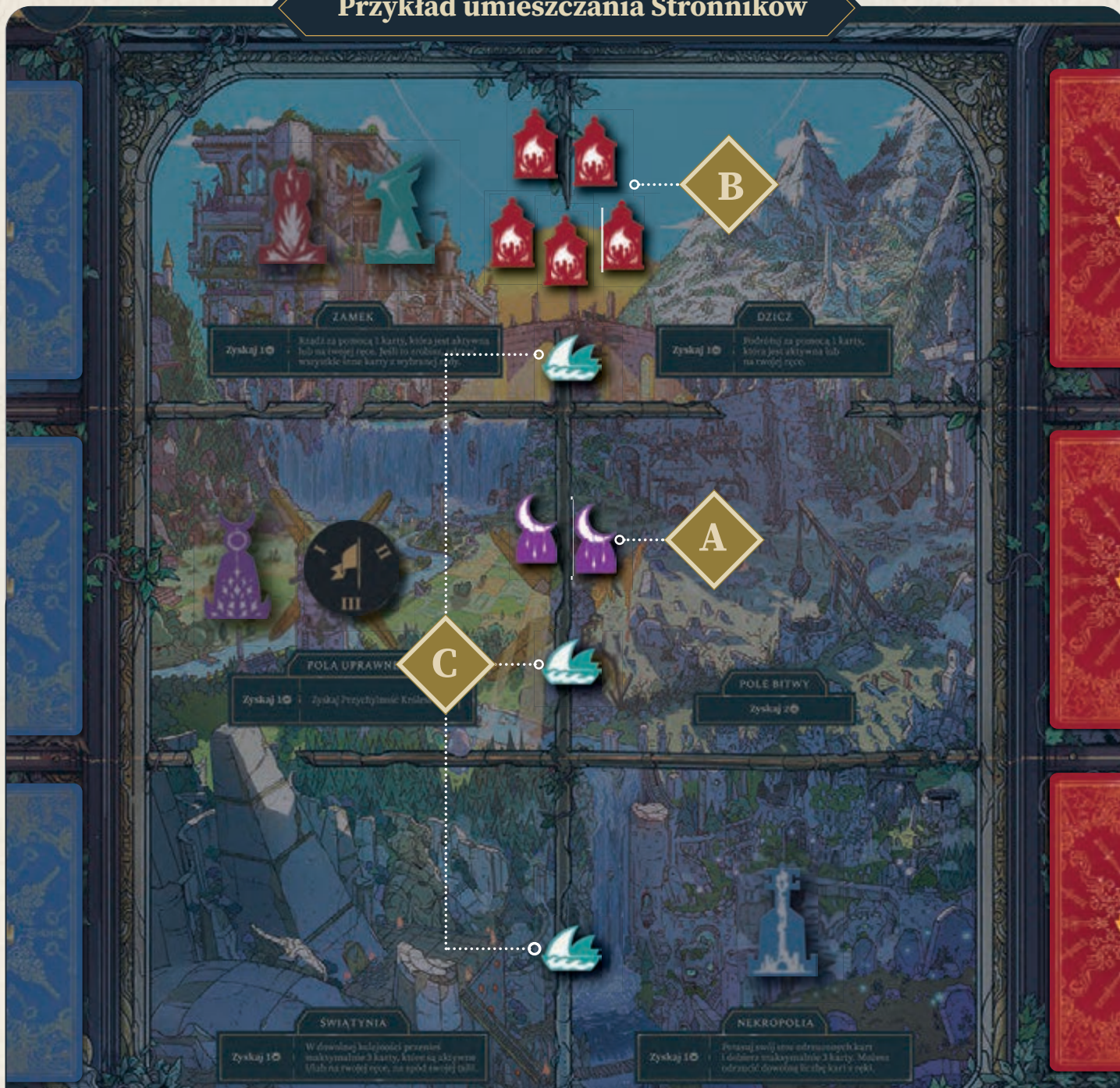
Kiedy gracz umieszcza swoich Stronników na mapie, może ich umieścić na dowolnym regionie, nawet na takim, który zawiera już dowolną liczbę Stronników, Heroldów, znaczników i/lub kart.

Nie ma ograniczenia liczby Stronników, którzy mogą się znajdować na tym samym regionie w tym samym czasie.

W trakcie rozpatrywania konfliktów w późniejszej części rundy każdy pion Stronnika będzie podwyższał całkowitą Siłę gracza w pierwszym konflikcie w danym regionie (patrz Rozstrzygnięcie konfliktów, s. 25).

W fazie Zimy, w kroku porządkowania, wszyscy Stronnicy na mapie zostaną przeniesieni na stos strat (patrz Zima, s. 33).

Przykład umieszczania Stronników



W tej rundzie gracz Zgromadzenia wykonuje swój krok akcji  jako pierwszy, ponieważ zajmuje pierwsze miejsce na torze kolejności. Aktywuje pewną liczbę akcji , wliczając w to umieszczenie dwóch Stronników na Płaskowyżu  A, ponieważ chce podwyższyć swoją Siłę w tym regionie.

Graczowi Arystokracji – następnemu w kolejności – nie zostali żadni Stronnicy na planszecie gracza, więc nie może umieścić żadnych Stronników na regionach. Jednak dysponuje pewną liczbą innych akcji , które chce aktywować. Po ich rozpatrzeniu przekazuje znacznik aktywnego gracza osobie kontrolującej Buntowników, gdyż jest ona następna w kolejności.

Gracz Buntowników umieszcza wszystkich pięciu Stronników na Wyżynach  B i nie podejmuje żadnych innych akcji .

Na koniec gracz Klanów – ostatni na torze kolejności – aktywuje pewną liczbę akcji , wliczając w to umieszczenie jednego Stronnika w każdym z trzech regionów, ponieważ ma nadzieję rzucić wyzwanie rywalom w każdym regionie, gdy już nadejdzie Lato  C.

Przykład kroku akcji Wiosny



Gracz Klanów wykonuje swój krok akcji i aktywuje opisane poniżej akcje.

- A** Najpierw postanawia aktywować taktikę Szkoła sztormów jako akcję . Planuje użyć jej zdolności podczas nadchodzących konfliktów w fazie Lata.
- B** Następnie aktywuje akcję opisaną na jednej ze swoich zajętych kart Królestwa: Fałszywe ułaskawienia królewskie.
- C** Na koniec umieszcza trzech Stronników na mapie, po jednym na każdym regionie.

Ponieważ gracz nie ma już żadnych akcji ani rozkazów , które chciałby aktywować, przekazuje znacznik aktywnego gracza. Jest ostatni w kolejności, zatem wszyscy gracze zakończyli krok akcji , a znacznik aktywnego gracza wraca do osoby, która jest obecnie pierwsza na torze kolejności.

Po tym, jak osoba ze znacznikiem aktywnego gracza zakończy swój krok akcji , przekazuje znacznik następnemu graczowi *według kolejności*, a wówczas dany gracz może wykonać swój krok akcji .

Kiedy wszyscy gracze wykonają krok akcji i znacznik aktywnego gracza wróci do pierwszego gracza, należy przejść do Lata.

LATO

1.

Umieszczenie znaczników konfliktów

Gracz zajmujący ostatnie miejsce na torze kolejności umieszcza znacznik konfliktu na każdym z trzech regionów, aby wskazać kolejność, w jakiej będą rozpatrywane. Konflikty zostaną później rozpatrzone pojedynczo, zaczynając od regionu ze znacznikiem I i kończąc na regionie ze znacznikiem III.

W tym przykładzie gracz prowadzący Klany jest ostatni na torze kolejności, zatem wybiera porządek rozpatrywania regionów. Umieszcza znaczniki konfliktów tak, aby regiony zostały rozpatrzone w następującej kolejności: Płaskowyż A, Wyżyny B i na końcu Niziny C.



2.

Rozstrzygnięcie konfliktów

Aby rozstrzygnąć konflikty w regionie, należy wykonać, co następuje:

- A** Odkrycie kart
- B** Krok akcji Dnia ☀️
- C** Krok efektów Nocy 🌙
- D** Podliczenie Siły i ogłoszenie wyniku
- E** Zdobycie nagród

A

Odkrycie kart

Wszyscy gracze *równocześnie* odkrywają wszystkie zakryte karty frakcji znajdujące się w obecnie rozpatrywanym regionie. Te karty stają się od tej chwili aktywne.



Aktywne karty

Każda odkryta karta frakcji, która leży obok regionu, jest uważana za aktywną.

Karty, które są aktywne w regionie i nie brały udziału w poprzednim konflikcie w danym regionie podczas tej rundy (patrz Remisy w konfliktach, s. 29), wnoszą swoją nadrukowaną i zyskaną treść do obecnego konfliktu. Karta pozostaje aktywna, dopóki leży obok jakiegoś regionu.

Aktywna



Każdy gracz wykonuje swój krok akcji Dnia ☀ *według kolejności*.

Podczas swojego kroku akcji ☀ gracz może aktywować dowolną liczbę akcji i rozkazów ☀, które są dla niego dostępne.

UWAGA – dowolne akcje lub rozkazy ☀, które są nadrukowane na lub získane przez karty frakcji, można aktywować wyłącznie, jeśli dana karta jest aktywna w obecnym konflikcie.

Po tym, jak osoba ze znacznikiem aktywnego gracza zakończy swój krok akcji ☀, przekazuje znacznik następnemu graczowi *według kolejności*, a wówczas dany gracz może wykonać swój krok akcji ☀.

Po tym, jak wszyscy gracze wykonają krok akcji ☀, jeśli do konfliktu dodano jakiegokolwiek zakryte karty frakcji, są one teraz *równocześnie* odkrywane. Jeśli na właśnie odkrytych kartach znajdują się akcje lub rozkazy ☀, gracze mogą je aktywować *według kolejności*.

UWAGA – można aktywować i rozpatrzyć tylko nadrukowane lub získane akcje i rozkazy ☀ z właśnie odkrytych kart. O ile nie zaznaczono inaczej, żaden gracz nie może aktywować jakichkolwiek innych akcji i rozkazów ☀, przykładowo znajdujących się na kartach w innych regionach, na taktkach czy na kartach Królestwa.

Przykład kroku akcji Dnia ☀



- A. Wszyscy gracze właśnie odkryli swoje karty w regionie. Gracz prowadzący Zgromadzenie odkrył ♠ i ponieważ zajmuje pierwsze miejsce na torze kolejności, również pierwszy rozpatruje krok akcji ☀. Gracz Zgromadzenia nie ma dostępu do żadnych akcji i/lub rozkazów ☀, zatem przekazuje znacznik aktywnego gracza osobie prowadzącej Arystokrację, która jest następna w kolejności.

- B. Gracz Arystokracji aktywuje jeden rozkaz ☀, czyli rozkaz ☀ **Zasadzka** na swoim odkrytym ♠. Rozkaz ☀ **Zasadzka** pozwala mu zagrać do tego konfliktu inną zakrytą kartę akcji z ręki (patrz **Zasadzka**, s. 37). Chociaż gracz ma dostęp do innych akcji ☀, nie ma takich, których chciałby w tej chwili użyć, zatem przekazuje znacznik aktywnego gracza następnej osobie w kolejności.



- C. Gracz Buntowników również odkrył  i niepokoi się właśnie umieszczoną, zakrytą kartą, którą dodał do konfliktu gracz Arystokracji. Celem ochrony swojego  postanawia aktywować akcję  nadrukowaną na niewyczerpaną taktykę zatytułowaną Kryjówki. Pozwala to jego  zyskać rozkaz  **Odwrót**, dzięki czemu ta karta wraca na rękę właściciela i tym samym zostaje usunięta z konfliktu (patrz **Odwrót**, s. 38). Potem gracz przekazuje znacznik aktywnego gracza osobie wiodącej Klany, która jest ostatnia w kolejności.



- D. Gracz Klanów odkrył  i postanawia aktywować taktykę Szlaki morskie – zapewnia ona akcję  , która pozwala mu dać jednej z jego aktywnych kart frakcji rozkaz  **Oskrzydlenie** do końca rundy. Gracz daje go właśnie odkrytemu  , ponieważ obawia się zakrytej karty Arystokracji. **Oskrzydlenie** pozwala kartom w obecnym konflikcie przenieść się na nierozpatrzonej region (patrz **Oskrzydlenie**, s. 38). Ponieważ następnym rozpatrywanym regionem będą Wyżyny (leży na nich znacznik konfliktu ), gracz Klanów przenosi kartę na ten region i kończy swój krok akcji .



- E. Wszyscy gracze skończyli krok akcji  , zatem można odkryć wszystkie nowo dodane, zakryte karty w obecnym konflikcie. Jest tylko jedna taka karta i należy do gracza Arystokracji. Odkrywa on ją i udowadnia, że obawy przeciwników nie były bezpodstawne, gdyż jest to karta frakcji  z nadrukowanym rozkazem  **Zabójstwo!** Rozgrywka przechodzi do następnego kroku.



C

Krok efektów Nocy

Wszyscy gracze *równocześnie* rozpatrują efekty , które uruchamiają się w tym kroku. Wszystkie efekty  są obowiązkowe i uruchamiają się automatycznie.

UWAGA – wszystkie efekty lub rozkazy , które są nadrukowane lub získane przez karty frakcji, uruchamiają się wyłącznie, jeśli dana karta jest aktywna w obecnym konflikcie.

Przykład kroku efektów Nocy

Kontynuujemy poprzedni przykład opisujący akcję . Rozgrywka doszła do kroku efektów . Teraz wszyscy gracze uruchamiają wszystkie efekty . W tym przykładzie trzeba rozpatrzyć tylko jeden efekt :

 gracza prowadzącego Arystokrację ma nadrukowany rozkaz  **Zabójstwo** (patrz **Zabójstwo**, s. 40), który brzmi:

„ – Jeśli ta karta jest aktywna w obecnym konflikcie, eliminuje wszystkie aktywne karty przeciwników w obecnym konflikcie. Wyeliminowane karty zostają usunięte z konfliktu i przeniesione na stos strat”.

 eliminuje (tzn. usuwa) wszystkie aktywne karty przeciwników w obecnym konflikcie, co w tym przypadku oznacza wyłącznie  gracza Zgromadzenia. Jak to opisano szczegółowo w poprzednim przykładzie kroku akcji , gracze Buntowników i Klanów aktywowali akcje, które usunęły ich karty z konfliktu, co uchroniło je przed szkodą.

Wraz z rozpatrzeniem wszystkich efektów  rozgrywka przechodzi do następnego kroku.

D

Podliczenie Siły i ogłoszenie wyniku

Wszyscy gracze *równocześnie* podliczają swoją całkowitą Siłę. Całkowitą Siłę gracza w danym konflikcie określa się, dodając do siebie następujące wartości:

Siłę każdej aktywnej karty gracza w danym regionie, która w tej rundzie nie brała udziału w żadnych innych konfliktach w tym regionie.
(w tym przykładzie +9)



+1 Siły za każdego Stronnika gracza w danym regionie, który w tej rundzie nie brał udziału w żadnych innych konfliktach w tym regionie. (w tym przykładzie +3)



Dodatkową Siłę z akcji lub zdolności. (w tym przykładzie +5)



CAŁKOWITA SIŁA

17

Gracz z **najwyższą** Siłą zostaje ogłoszony zwycięzcą obecnego konfliktu.

UWAGA – gracz może wciąż być uczestnikiem konfliktu, nawet jeśli w danym konflikcie nie ma żadnych aktywnych kart. Jeśli gracz nie ma żadnych aktywnych kart w danym konflikcie, tę część jego całkowitej Siły liczy się jako 0.

Rozpatrywanie remisów w konfliktach

Jeśli co najmniej dwóch graczy remisuje w najwyższej Sile w regionie, tacy gracze *według kolejności* wybierają jedną z następujących opcji:

- **zagrać do danego regionu zakrytej karty frakcji z ręki,**
- **spasowanie.**

Jeśli co najmniej jeden remisujący gracz postanowił zagrać zakrytą kartę, rozpoczyna się nowy konflikt pomiędzy remisującymi graczami. Należy powtórzyć kroki od **A** do **D** celem jego rozstrzygnięcia.

Nawet jeśli remisujący gracz spasował i nie zagrywa karty, wciąż jest uważany za uczestnika nowego konfliktu.

Jednak jeśli wszyscy remisujący gracze spasowali, odmawiając zagrania kolejnej karty frakcji lub nie mogąc jej zagrać, dany region rozpatruje się na zasadach remisu. W tej rundzie w danym regionie nie dochodzi do żadnych nowych konfliktów i żaden gracz nie zdobywa nagród.

UWAGA – kolejny konflikt wynikający z remisu jest uważany za nowy konflikt, osobny i różniący od tego, który rozpatrzono wcześniej. Żadne karty frakcji i Stronnicy, którzy wzięli udział we wcześniejszych konfliktach w danym regionie podczas obecnej rundy, nie mają efektu w nowym konflikcie.

Ponadto żadne akcje, efekty, rozkazy ani zdolności aktywowane lub uruchomione we wcześniejszych konfliktach w danym regionie podczas obecnej rundy nie liczą się na potrzeby nowego konfliktu, chyba że zaznaczono inaczej.

W tym 2-osobowym przykładzie zarówno gracz Arystokracji, jak i Zgromadzenia mają w konflikcie całkowitą Siłę równą 6. Gracz Arystokracji ma 5 Siły z karty frakcji oraz 1 Siłę z pojedynczego Stronnika. Zgromadzenie dysponuje  o Sile 6. Ponieważ Siła obu graczy jest równa, co oznacza remis, mogą oni zdecydować o rozpoczęciu nowego konfliktu. Gracz Arystokracji jest pierwszy w kolejności, zatem pierwszy decyduje, czy zagrać zakrytą kartę (i tym samym rozpocząć nowy konflikt), czy spasować.



Gracz Arystokracji postanawia zagrać zakrytą kartę frakcji ze swojej ręki, tym samym wywołując nowy konflikt pomiędzy remisującymi graczami. Gracz Zgromadzenia, który może zagrać zakrytą kartę lub spasować, również postanawia zagrać kartę. Następnie karty są odkrywane. W chwili przejścia do kroku akcji  nowego konfliktu gracz Zgromadzenia prowadzi z Siłą 4.



E**Zdobycie nagród**

Jeśli gracz wygra konflikt w regionie, wykonuje następujące czynności we wskazanej kolejności:

I**WYBÓR LOKALIZACJI**

Gracz wybiera jedną z dwóch lokalizacji w danym regionie. Otrzyma nagrody z wybranej lokalizacji.

II**NAGRODY HEROLDA**

Jeśli Herold gracza stoi na wybranej lokalizacji, gracz zyskuje 1☉. Następnie, o ile to możliwe, kradnie 1☉ każdemu przeciwnikowi, którego Herold również znajduje się na danej lokalizacji.

III**NAGRODY LOKALIZACJI**

Gracz zyskuje wszystkie ☉ wymienione na nadrukowanej nagrodzie danej lokalizacji. Następnie może rozpatrzyć tekst widniejący przy wybranej przez niego lokalizacji.

Po całkowitym rozpatrzeniu nagród lokalizacji uznaje się, że dany region został rozpatrzony na obecną rundę. W tej rundzie nie dojdzie do żadnych więcej konfliktów w danym regionie.

**3.****Ponowienie**

Kiedy region ze znacznikiem konfliktu **I** zostanie rozpatrzony, należy odwrócić znacznik na stronę , by jasno pokazać, że dany region został już rozpatrzony. Należy powtórzyć kroki od **A** do **E Rozstrzygnięcia konfliktów** dla regionu ze znacznikiem konfliktu **II**, a na koniec zrobić to samo dla regionu ze znacznikiem konfliktu **III**.

Przykład zdobywania nagród

W tym 2-osobowym przykładzie gracz Zgromadzenia został ogłoszony zwycięzcą konfliktu w regionie Płaskowyż. Wybiera on Pola Uprawne jako lokalizację, której nagrodę zdobędzie **A**.

Ponieważ Herold gracza Zgromadzenia znajduje się na Polach Uprawnych, gracz może sięgnąć po nagrodę Herolda. Tym samym zyskuje 1☉ z rezerw **B**, a ponadto kradnie 1☉ graczowi Aristokracji, którego Herold również znajduje się na lokalizacji Pola Uprawne **C**.

Na koniec gracz Zgromadzenia zdobywa nagrodę lokalizacji nadrukowaną na Polach Uprawnych. Zyskuje 1☉ i zdobywa dysk Przychylności Królestwa  leżący na lokalizacji Pola Uprawne. **D**.



Kiedy zostaną rozpatrzone wszystkie trzy regiony, rozgrywka przechodzi do Jesieni.

JESIEŃ

Krok akcji Jesieni

Każdy gracz wykonuje swój krok akcji Jesieni według kolejności. Może wykonać dowolne z następujących czynności w dowolnej kolejności:

- Rządzić jeden raz za pomocą jednej karty ze swojej ręki.
- Podróżować jeden raz za pomocą jednej karty ze swojej ręki.
- Aktywować dowolną liczbę akcji i rozkazów, które są dla niego dostępne.

UWAGA – gracz może dowolnie przeplatać wymienione czynności. Przykładowo, mógłby aktywować jedną akcję, potem rządzić, następnie aktywować dwie różne akcje lub rozkazy, potem podróżować itd.

Rządzenie

Kiedy gracz rządzi, przenosi jedną ze swoich kart frakcji z co najmniej jednym symbolem do wybranej rady. Każda rada zapewnia unikatową premię w oparciu o liczbę gracza (patrz Rady, s. 43).

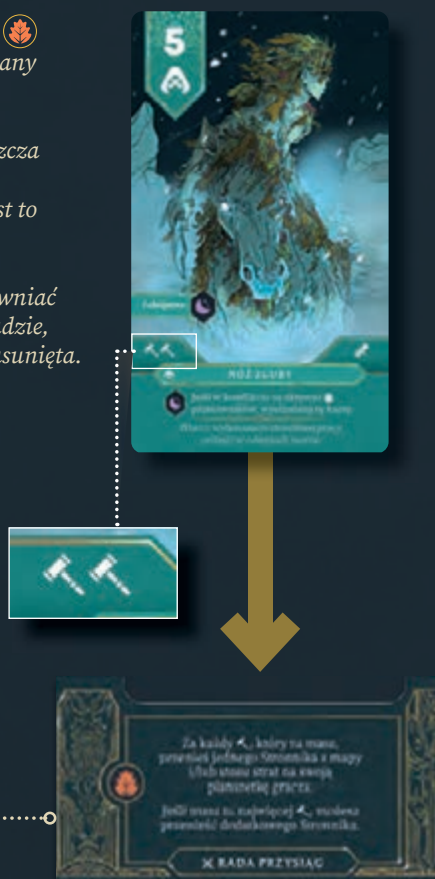
Zwykle gracz może rządzić raz w fazie Jesieni, używając karty frakcji ze swojej ręki. Jednak pewne zdolności i nagrody pozwalają mu rządzić na inne sposoby i w innych okolicznościach.

Gracz może wybrać dowolną radę i może mieć karty w kilku radach jednocześnie.

Nie ma ograniczenia liczby kart, jaką dany gracz może mieć w radzie.

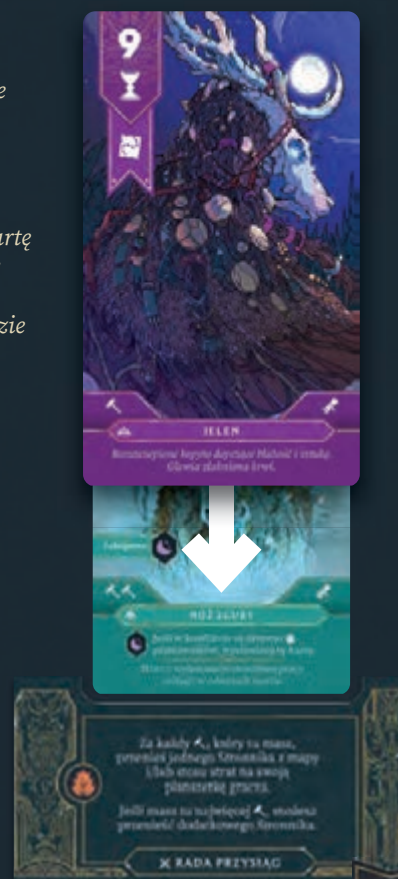
W swoim kroku akcji gracz prowadzący Klany postanawia rządzić za pomocą karty ze swojej ręki. Umieszcza ją w wybranej radzie (w tym przypadku jest to Rada Przysiąg).

Ta karta będzie zapewniać swoje dwa w tej radzie, dopóki nie zostanie usunięta.



Kafelek rad

Gracz Zgromadzenia, który jest następny na torze kolejności, wykonuje krok akcji i również postanawia rządzić. Wybiera z ręki i także decyduje się na Radę Przysiąg. Umieszcza tę kartę nad kartą gracza Klanów tak, aby symbole na wszystkich kartach w radzie pozostały widoczne.



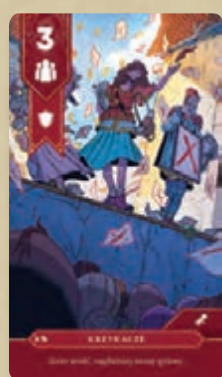
Podróżowanie

Kiedy gracz podróżuje, wybiera jedną ze swoich kart frakcji z co najmniej jednym symbolem i przenosi ją na stos strat. Następnie dodaje do swoich zapasów liczbę żetonów równą liczbie symboli na wybranej karcie. Te może wydawać do pozyskiwania zaawansowanych kart frakcji i kart siedzib ze swojego miejsca mocy.

Zwykle gracz może podróżować raz w fazie Jesieni, używając karty frakcji ze swojej ręki. Jednak czasem dostaje nowe okazje do podróżowania ze zdolności i nagród.

Za każdym razem, kiedy do zapasów gracza zostaną dodane żetony , wliczając w to chwile, gdy gracz podróżuje, może on natychmiast wydać dowolną liczbę z zapasów, aby pozyskać dowolną liczbę kart ze swojego miejsca mocy poprzez opłacenie ich kosztu (patrz Miejsca mocy, s. 44).

W swoim kroku akcji Jesieni gracz Buntowników postanawia podróżować za pomocą karty frakcji z ręki. Wybrana karta zostaje przeniesiona na stos strat. Ponieważ na karcie widnieje jeden symbol , gracz Buntowników dodaje do swoich zapasów 1 żeton .

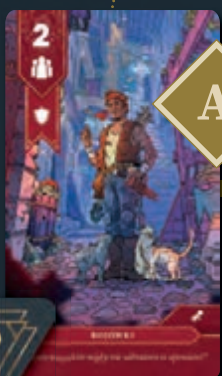


Stos strat

Zapasy gracza



Przykład kroku akcji Jesieni



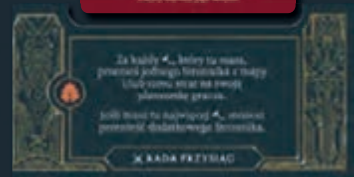
Stos strat

A



B

C



D

Stos strat



Nadchodzi kolej gracza Buntowników na wykonanie kroku akcji Jesieni . Gracz zaczyna od podróżowania za pomocą karty ze swojej ręki. Przenosi ją na stos strat i zyskuje 1 A. Następnie aktywuje rozkaz **Mobilizacja (własna)** ze swojej aktywnej karty i przenosi ją na rękę B. Potem postanawia rządzić, korzystając z , którego właśnie przeniósł na rękę. Umieszcza go w Radzie Przysięg C. Na koniec aktywuje Radę Przysięg jako akcję , co pozwala mu przenieść wydanych wcześniej Stronników na swoją planszatkę gracza D.

Kiedy wszyscy gracze wykonają krok akcji Jesieni i znacznik aktywnego gracza wróci do pierwszego gracza, należy przejść do Zimy.

ZIMA

1.

Krok efektów Zimy ❄️

Wszyscy gracze *równocześnie* rozpatrują efekty ❄️, które uruchamiają się w tym kroku. Wszystkie efekty ❄️ są obowiązkowe i uruchamiają się automatycznie.



2.

Porządkowanie

Wszyscy gracze *równocześnie* wykonują następujące kroki porządkowania we wskazanej poniżej kolejności:

A

Usunięcie pionów

Gracze zabierają wszystkich Heroldów na mapie z powrotem na swoje planszeczki gracza. Wszyscy Stronnicy na mapie zostają przeniesieni na stos strat.

B

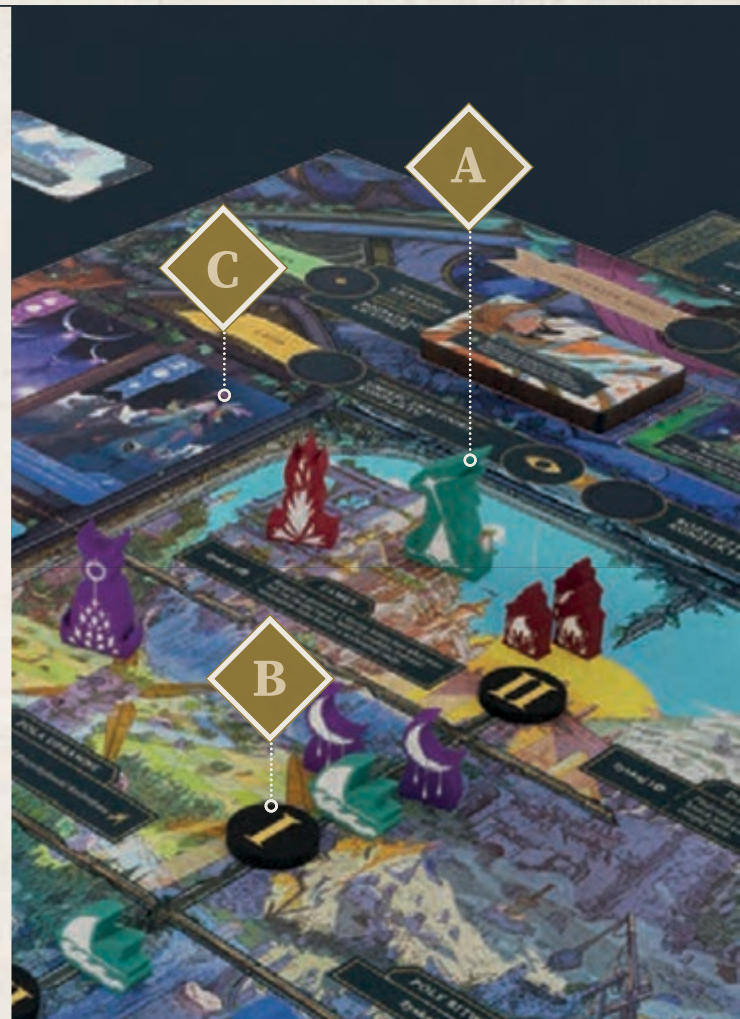
Usunięcie znaczników konfliktów

Gracze usuwają znaczniki konfliktów z mapy i układają w stos na wskazanym polu planszy Królestwa.

C

Usunięcie aktywnych kart

Gracze przenoszą wszystkie pozostałe karty akcji bez ⚡ na odpowiednie stosy odrzuconych kart. Jeśli na jakichkolwiek aktywnych kartach leżą ⚡, zamiast tego należy usunąć 1⚡ z każdej takiej karty.



3.

Postęp na torze rund

Gracze przesuwają znacznik rundy o jedno pole toru rund do przodu. Jeśli znacznik znajduje się już na ostatnim polu toru rund, rozgrywka dobiega końca (patrz Zwycięstwo, s. 34). Jeśli nie, rozpoczyna się nowa runda.



ZWYCIĘSTWO

Gra kończy się wraz z zakończeniem ostatniej rundy.



Każdy gracz podlicza wszystkie ☼ w swoich zapasach.



= 14

Gracz z największą ilością ☼ zwycięża.

Jeśli co najmniej dwóch graczy remisuje największą ilością ☼, zwycięża gracz, który obecnie kontroluje znacznik Przychylności Królestwa ♠. Jeśli żaden z remisujących graczy nie cieszy się Przychylnością Królestwa ♠, zwycięża gracz znajdujący się najwyżżej na torze kolejności.

FRAKCJE ROZBITEGO KRÓLESTWA

Wraz ze zniknięciem starego króla wielowiekowe Królestwo wkroczyło w nową erę niepewności i konieczności natychmiastowych zmian. To czas podziałów i sporów, kiedy mieszkańcy gromadzą się w cieniu świeżo wzniesionych sztandarów i oręża. Ta kraina, w której na każdym kroku trafić można na posągi i pomniki przypominające o zapomnianych rodach oraz dawnych kongregacjach, kolejny raz musi się zmierzyć z kryzysem władzy.

W grze *Korona Starego Króla* każdy gracz staje na czele jednej z czterech wpływowych frakcji upominających się o władztwo nad krainą i roszczących sobie prawa do tronu.

Każda frakcja rozpoczyna grę z różniącą się wizualnie, lecz identyczną pod względem zawartości początkową talią podstawowych kart frakcji. Jednak sposób, w jaki każda frakcja wykorzystuje te karty i wzmacnia je, zależy od unikatowych zasobów, które są dla niej wyjątkowe:

- **Zaawansowane karty frakcji** można pozyskać dzięki ♠ i dodać do talii frakcji. Reprezentują one potężne postaci, które gracz może zworbować, by wzmocnić swoją stronę.
- **Karty siedzib** również można pozyskać za pomocą ♠ i dodać do zapasów. Kiedy się tam znajdują, poszerzają zdolności frakcji gracza poprzez nowe, trwałe premie.
- **Taktyki** to potężne zdolności, które potrafią przechylić szalę zwycięstwa na stronę gracza. Większość taktyk należy wyczerpać po użyciu, jednak niektóre oferują wielokrotną aktywację śledzoną za pomocą znaczników frakcji.
- **Przychylność Królestwa** to nic innego niż wsparcie ludu. Dopóki gracz posiada znacznik ♠, może wykorzystywać akcję przypisaną do jego frakcji, a symbolizującą mocne strony frakcji wybranej przez gracza.

ARYSTOKRACJA



Na Arystokrację składają się dawni dziedzice Królestwa. Reprezentują starożytny porządek – ostatnich przedstawicieli rodów kostniejących we wspaniałych, na wpół zatopionych majątkach. Czekają i obserwują, jak błędnie ich dawna chwała, kurz podnosi się z podłóg i jak bluszcz porasta wilgotne ściany. Tymczasem za bramami ich posiadłości czas biegnie szalonym rytmem.

Pozostał tylko jeden młody następca. Większość sług zniknęła. Jednak kilkoro szlachciców wciąż pamięta dawne prerogatywy, zamki i klucze, które je otwierały. Dziesięciny czekające na zebranie, dojrzewające spiski. Ród Świtów i Zmierzchów ponownie budzi się do życia.

Wybierzcie Arystokrację, jeśli preferujecie styl gry oparty na potężnej obronie, a zarazem dający możliwość roztaczania i podtrzymywania kontroli.



KLANY



Klany gromadzące się na rubieżach Królestwa żeglują ku jego sercu. Lud wywodzący się ze stepów i morza rozpoczyna wielką wędrówkę.

Na czele Klanów stoi dziedziczka wygnańców wyrosła na mocy porozumienia, namaszczona przez wielu żeglujących jej śladem i zaprzysiężonych jej sprawie. Wielobarwne chorągwie tego ludu trzepoczą na wietrze, gdy dzioby okrętów nieomylnie kierują się ku dawno utraconym ziemiom.

Jasne łodzie, wypełnione śpiewem i ostrymi włóczniami, wiozą dość sił na nowy początek.

Wybierzcie Klany, jeśli preferujecie styl gry oparty na mobilności, impecie i przytłaczającej sile.



BUNTOWNICY



Na Buntowników składają się ludzie żyjący na ulicach i w ciemnych zaułkach. Ci dający przyływającemu o północy statkowi sygnał świecą. Ukrywający kody, schematy i wiadomości pośród niezrozumiałych zapisków. Przykładając palce do ust, by uciszyć gadatliwych. To ludzie gromadzący się na ulicach i dobijający się do bram. Ich domeną są związki i pikiety, transparenty i prasy drukarskie. Para, tumult, ciasne kamienice, zatłoczone doki oraz długie godziny pracy umożliwiające oszałamiający postęp mierzony nie w calach, lecz w milach.

To pokolenia żyjących w rozpacz, które wreszcie obnażają kły.

Wybierzcie Buntowników, jeśli preferujecie styl gry oparty na spiskach, przemyślanych fortelach i eliminacji wrogich kart.



ZGROMADZENIE



Zgromadzenie wzrasta w siłę każdej nocy.

Zagubionych i samotnych spotyka się wędrujących po lasach ku dziwnym postaciom i wizjom. To procesja śpiących idących pod mrocznymi sklepieniami drzew, pośród najgłębszych godzin nocy, a wszyscy śnią ten sam sen: o kształcie w ciemnościach nocy, ożywianym bezgwiezdnym blaskiem.

Kult, kongregacja. Kobieta stoi pośród zebranych z odsłoniętą twarzą, a gdy podnosi głowę ku niebu, wszyscy pozostali robią to samo niczym jeden byt.

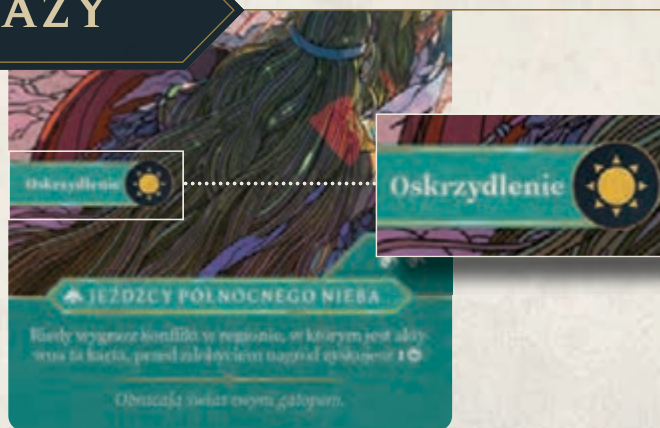
Wybierzcie Zgromadzenie, jeśli preferujecie styl gry oparty na manipulacji kartami, oszustwie i powolnym konsolidowaniu władzy.



ROZKAZY

Rozkazy są nadrukowane na kartach frakcji i oznaczone **pogrubieniem**. Niektóre zdolności powodują, że karty frakcji tymczasowo zyskują dodatkowe rozkazy.

Każdy konkretny rozkaz wskazuje powiązany krok, w którym można go zagrać, bez względu na to, czy jest opcjonalny, czy obowiązkowy. Informuje on też, czy może być aktywowany lub uruchomiony więcej niż raz na rundę.



Zasadzka



Jeśli taka karta jest aktywna w obecnym konflikcie i gracz jeszcze nie aktywował jej rozkazu **Zasadzka** w tym konflikcie, może dodać do tego konfliktu zakrytą kartę frakcji ze swojej ręki.

Kiedy wszyscy gracze wykonają krok akcji ☀️, odkrywają wszystkie zakryte karty dodane do tego konfliktu (za pomocą ☀️ **Zasadzki** lub innymi sposobami). Te karty stają się od tej chwili aktywne. Jeśli na nowo odkrytych kartach znajdują się jakiegokolwiek akcje ☀️ lub rozkazy ☀️, mogą być aktywowane *według kolejności*.

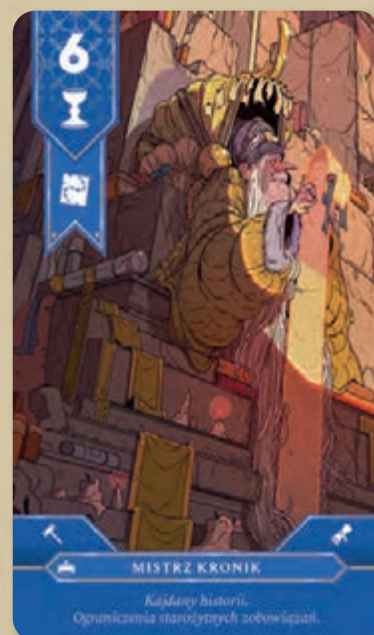
Aktywowanie rozkazu Zasadzka jest dobrowolne. Każda karta z Zasadzką może aktywować ten rozkaz raz na konflikt. Ten rozkaz może zostać aktywowany przez tę samą kartę kilka razy na rundę.

*W tym konflikcie gracz prowadzący Buntowników odkrył kartę 🏰 o Sile 0 **A**.*

*Widząc, że gracz Arystokracji odkrył kartę frakcji 🏰 o Sile 6, postanawia użyć rozkazu ☀️ **Zasadzka** ze swojej karty 🏰.*

*Zagrywa z ręki kartę 🏰 o Sile 8, umieszczając ją zakrytą w regionie, gdzie toczy się obecny konflikt. Gracz Arystokracji pasuje i nie aktywuje żadnych akcji i/lub rozkazów ☀️. Tym samym krok akcji ☀️ dobiega końca. Następnie zostaje odkryta leżąca rewersem do góry karta 🏰 Buntowników i staje się aktywna w konflikcie **B**.*

Nie ma żadnych efektów 🌙 do rozpatrzenia, zatem gracz Buntowników wygrywa konflikt jako posiadacz najwyższej Siły.



Odwrót



Jeśli taka karta jest aktywna w obecnym konflikcie, gracz może przenieść dowolną liczbę swoich aktywnych kart w regionie tej karty na swoją rękę, wliczając tę kartę. Ponadto gracz może przenieść swojego Herolda i dowolną liczbę Stronników z obecnie rozpatrywanego regionu na swoją planszatkę gracza.

Aktywowanie rozkazu Odwrót jest dobrowolne.

Każda karta z Odwrotem może aktywować ten rozkaz raz na konflikt. Ten rozkaz może zostać aktywowany przez tę samą kartę kilka razy na rundę.

W tym przykładzie gracz Zgromadzenia odkrył kartę . Widzi, że gracz Klanów odkrył kartę z rozkazem **Zabójstwo**. Sprawdza karty na swojej ręce i nie widzi dobrej kontry na to zagrożenie, więc decyduje się na **Odwrot** zamiast na **Zasadzkę**. Zabiera kartę z powrotem na rękę, a następnie usuwa Herolda z lokalizacji Świątynia i umieszcza go z powrotem na swojej planszeczce gracza.



Oskrzydlenie



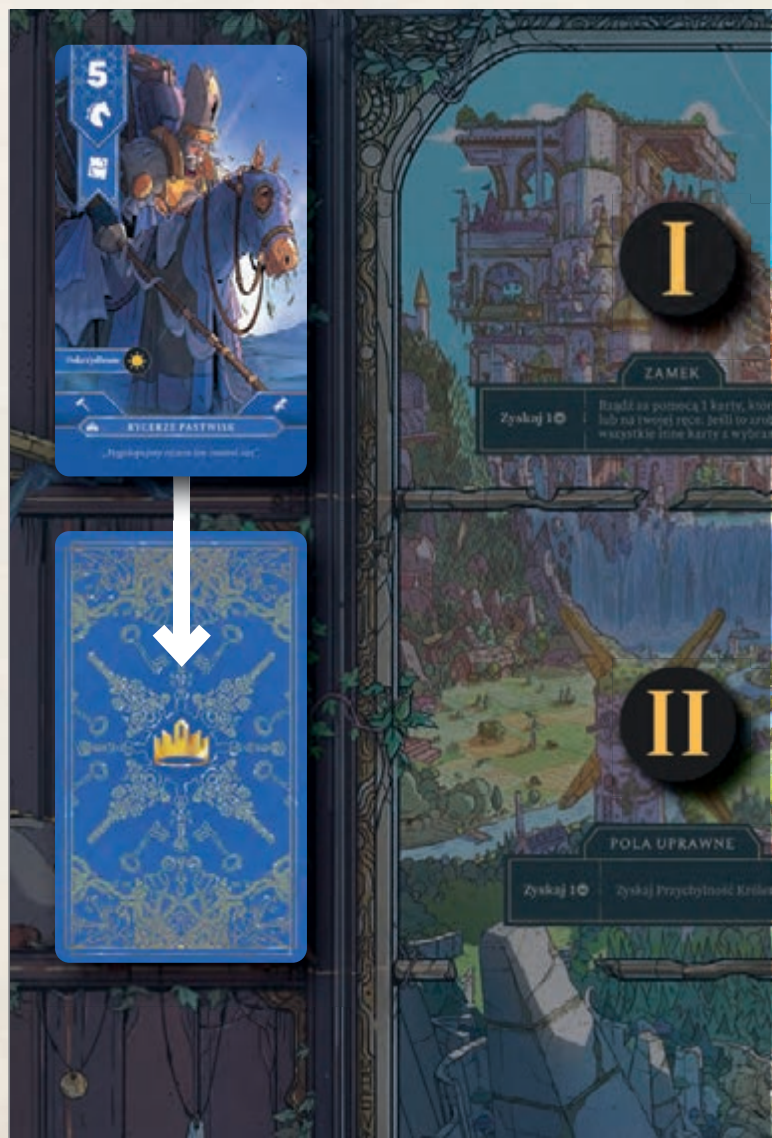
Jeśli taka karta jest aktywna w obecnym konflikcie, gracz może ją przenieść do innego, **nierozpatrzonego** regionu. Jeśli taka karta **Oskrzydla** w nowym regionie, staje się od tej chwili aktywną kartą w tamtym regionie i nie jest już uważana za uczestnika obecnego konfliktu.

Jeśli w obecnej rundzie nie ma już żadnych nierozpatrzonych regionów, ta karta nie może **Oskrzydlać** – musi pozostać w swoim obecnym regionie.

Aktywowanie rozkazu Oskrzydlenie jest dobrowolne.

Każda karta z Oskrzydleniem może aktywować ten rozkaz raz na konflikt. Ten rozkaz może zostać aktywowany przez tę samą kartę kilka razy na rundę.

W tym przykładzie gracz prowadzący Arystokrację odkrywa kartę w pierwszym rozpatrywanym regionie: Wyżynach. Ma nadzieję wzmocnić swoją Siłę w nadchodzącym kluczowym starciu na Płaskowyżu. Dlatego podczas swojego kroku akcji postanawia aktywować rozkaz **Oskrzydlenie** ze swojej karty i przenieść ją na Płaskowyż, tym samym dodając kolejne 5 Siły do swoich oddziałów w tamtym regionie.



Mobilizacja



Po rozkazie **Mobilizacja** często pojawia się słowo doprecyzowujące warunki jego działania zgodnie z opisem poniżej. Zawsze, gdy opis tekstowy odnosi się do **Mobilizacji**, odnosi się do wszystkich przypadków **Mobilizacji** bez względu na następujące po nim słowo.

Mobilizacja (własna) – jeśli taka karta jest aktywna, gracz może przenieść ją na swoją rękę.

Mobilizacja (dowolne X) – jeśli taka karta jest aktywna, gracz może przenieść na swoją rękę liczbę aktywnych kart nie większą niż wskazana na karcie. Jedną z tych kart może być ta karta.

Aktywowanie rozkazu **Mobilizacja** jest dobrowolne. Każda karta z **Mobilizacją** może aktywować ten rozkaz raz na wskazany krok. Ten rozkaz może zostać aktywowany przez tę samą kartę kilka razy na rundę.

A W pierwszym przykładzie karta gracza Buntowników jest aktywna w fazie Jesieni. W ramach swojego kroku akcji gracz może zdecydować, że używa rozkazu **Mobilizacja (własna)**, aby przenieść swojego na rękę.

B W drugim przykładzie gracz Zgromadzenia decyduje się aktywować rozkaz **Mobilizacja (dowolne 2)** ze swojej karty . Pozwala mu to przenieść zarówno , jak i aktywną kartę z powrotem na rękę.



Rozstawienie (X)

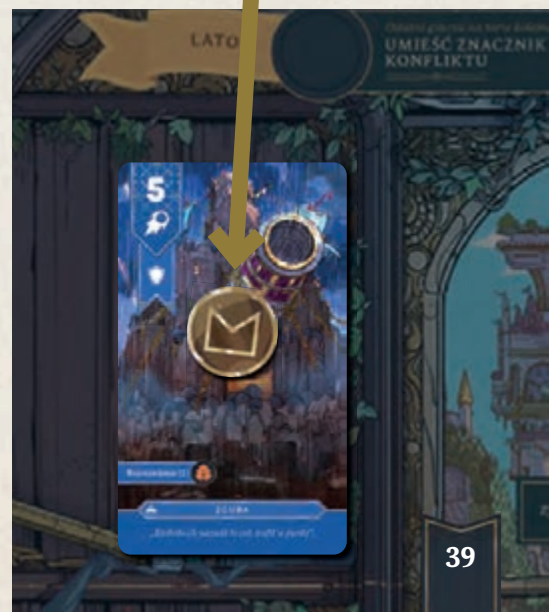


Jeśli taka karta jest na ręce gracza, może ją umieścić odkrytą obok regionu. Ta karta staje się od tej chwili aktywna. Następnie gracz umieszcza na niej liczbę żetonów z rezerw równą wartości (X) jej **Rozstawienia**.

Rozkaz **Rozstawienie** jest dobrowolny. Każda karta z **Rozstawieniem** może aktywować ten rozkaz raz na wskazany krok. Ten rozkaz może zostać aktywowany przez tę samą kartę kilka razy na rundę.

W tym przykładzie podczas swojego kroku akcji grający **Arystokracją** postanawia użyć rozkazu **Rozstawienie (1)** nadrukowanego na **Zgubie**, czyli karcie , którą ma na ręce.

Umieszcza ją obok regionu Wyżyny i kładzie na niej 1 z rezerw. W fazie Zimy, podczas kroku porządkowania, usuwa z niej żeton , odkładając go do rezerw. Karta pozostaje aktywna przy Wyżynach, tym samym zwiększając szanse gracza **Arystokracji** na zabezpieczenie tego regionu w następnej rundzie.



Zabójstwo



Jeśli taka karta jest aktywna w obecnym konflikcie, gracz eliminuje wszystkie aktywne karty przeciwników w obecnym konflikcie. Wyliminowane karty zostają usunięte z konfliktu i przeniesione na stos strat.

Ten rozkaz jest obowiązkowy i rozpatrywany równocześnie.

Może to spowodować, że kilka kart z rozkazem **Zabójstwo** wyeliminuje się nawzajem w tym samym czasie. Jeśli do tego dojdzie, uważa się, że wszystkie spowodowały eliminację.

Karty z innymi efektami  nadal je rozpatrują, nawet jeśli zostały wyeliminowane, gdyż wszystkie efekty  rozpatruje się **równocześnie**.

Każda karta może uruchomić rozkaz Zabójstwo tylko raz na konflikt, jednak może on zostać uruchomiony przez tę samą kartę kilka razy na rundę.

W tym konflikcie gracz prowadzący Arystokrację odkrył , a zarówno gracz Zgromadzenia, jak i Buntowników odkryli karty .

*W kroku efektów  obie karty  automatycznie uruchamiają rozkaz  **Zabójstwo**.*

W tym konflikcie zaowocowałoby to eliminacją wszystkich kart, a zarówno gracz Zgromadzenia, jak i Buntowników byłiby uznawani za tych, którzy wyeliminowali karty.



CECHY

Cechy są nadrukowane na kartach frakcji. Karty frakcji mogą też tymczasowo zyskać cechy dzięki różnym zdolnościom. W odróżnieniu od akcji, efektów i rozkazów, które są powiązane z konkretnym krokiem, gdy mogą zostać aktywowane lub automatycznie się uruchamiają, cechy są pasywne i mają stałe działanie.

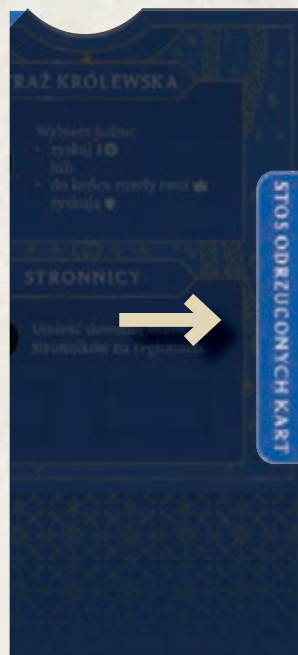


Odporna

Jeśli taka karta zostaje wyeliminowana, należy ją przenieść na stos odrzuconych kart właściciela zamiast na stos strat.

W tym przykładzie Arystokracji został wyeliminowany przez przeciwnika w kroku efektów konfliktu.

Karta gracza Arystokracji zostaje usunięta z konfliktu. Jednak ma cechę , więc zamiast trafić na stos strat, zostaje przeniesiona na stos odrzuconych kart gracza Arystokracji.



Nietykalna

Taka karta jest odporna na eliminację kartami z rozkazem **Zabójstwo**, a także wszystkimi innymi akcjami lub zdolnościami, które mogłyby wyeliminować kartę.

*Gracz Zgromadzenia odkrył kartę . Gracz Buntowników odkrył kartę z rozkazem **Zabójstwo**. Wreszcie gracz Klanów odkrył kartę z cechą .*

*W kroku efektów automatycznie uruchamia się rozkaz **Zabójstwo**. Normalnie wyeliminowałby wszystkie karty przeciwników w tym konflikcie. Jednak karta gracza Klanów posiada i eliminacja nie ma na nią wpływu.*

Niemniej Zgromadzenia zostaje eliminowany, co oznacza jego usunięcie i umieszczenie na stosie strat.





Przewodnik

Jeśli taka karta została użyta do podróżowania, gracz przenosi ją na swój stos odrzuconych kart zamiast na stos strat. Zyskuje  według normalnych zasad.

Gracz Klanów postanawia podróżować za pomocą karty , która posiada cechę . Zamiast trafić na stos strat, zostaje przeniesiona na stos odrzuconych kart gracza Klanów.

Gracz Klanów zyskuje 2  z rezerw i umieszcza je w swoich zapasach.

Zapasy gracza



OBJAŚNIENIA

Rządząca zasada

Jeśli opis na karcie lub innym elemencie gry stoi w sprzeczności z zasadami z niniejszej instrukcji, dany opis ma pierwszeństwo.

Aktywne karty

Określenie *aktywna karta* odnosi się do każdej odkrytej karty frakcji leżącej obok regionu.



Kart frakcji **nie** uważa się za aktywne, kiedy:

- leżą zakryte obok regionu,
- są na ręce gracza,
- są w talii gracza,
- leżą na miejscu mocy gracza (*patrz Miejsca mocy, s. 44*),
- są w zapasach gracza,
- leżą na stosie odrzuconych kart gracza,
- leżą na stosie strat,
- zajmują karty Królestwa,
- są w radzie,
- są spalone (*patrz Palenie/spalona poniżej*).

Palenie/spalona

Pewne zdolności w grze mogą zmusić gracza do spalenia elementu gry. Kiedy to się dzieje, dany element zostaje usunięty z gry i odłożony z powrotem do pudełka. Spalony element gry nie wpływa w żaden sposób na rozgrywkę, chyba że zaznaczono inaczej.

Rady

Kafelek rad składa się z trzech osobnych rad.

Rady, podobnie jak karty Królestwa, oznaczono jednym z trzech atutów (♣/♦/♠). Z atutami nie wiążą się żadne specjalne zasady ani premie. Zamiast tego sugerują one rodzaj zdolności zapewnianej przez daną radę.

Każda rada posiada unikatową zdolność, do której gracze uzyskują dostęp, jeśli mają co najmniej jeden ♠ w danej radzie, i która staje się tym mocniejsza, im więcej ♠ gracz ma w danej radzie. Najpowszechniejszym sposobem dodawania ♠ do rady jest rządzenie za pomocą kart, chociaż w grze pojawiają się inne zdolności, które pozwalają uzyskiwać ♠ w radach.

Nie ma ograniczenia liczby kart, jakie mogą się znaleźć w każdej radzie.

Przenoszenie karty do rady – karty dodaje się do rad opisanymi poniżej sposobami:

- Zdobycie nagrody lokalizacji Zamek. Pozwala ona graczowi rządzić za pomocą aktywnej karty lub karty z jego ręki, która ma co najmniej jeden ♠.
- Wykonanie akcji rządzenia w fazie Jesieni za pomocą karty z ręki gracza, która ma co najmniej jeden ♠.
- Użycie zdolności, która pozwala graczowi przenosić karty do rady lub wykonywać dodatkowe akcje rządzenia.

UWAGA – niektóre zdolności pozwalają przenieść kartę do rady bez rządzenia. Karty przeniesione w ten sposób nie muszą mieć jakichkolwiek symboli ♠.

UWAGA – kiedy gracz umieszcza kartę w radzie, powinien upewnić się, że nie zasłania ona całkowicie innych kart znajdujących się już w danej radzie. Na potrzeby zasad nie ma znaczenia, czy karta leży nad czy pod inną kartą, jednak gwoździ czytelności symbole ♠ powinny być widoczne na wszystkich kartach w radach.

Usuwanie kart z rady – karty usuwa się z rad opisanymi poniżej sposobami:

- Zdobycie nagrody lokalizacji Zamek. Gracz, który tym sposobem przenosi kartę do rady, jednocześnie usuwa z danej rady wszystkie inne karty, wliczając w to inne karty w danej radzie, które do niego należą.
- Akcje lub zdolności usuwające karty z rad.

UWAGA – kiedy karta zostaje usunięta z rady bez względu na powód, przenosi się ją na stos odrzuconych kart właściciela, chyba że zaznaczono inaczej.

W tym przypadku Arystokracja ma 2 ♣ za kartę w Radzie Sekretów i 1 ♣ za kartę w Radzie Przysiąg.

Zgromadzenie dysponuje 1 ♣ w Radzie Sekretów.



Objaśnienia dotyczące rad

Rada Reliktów 🏰 – Rada Reliktów pozwala graczowi zyskać dodatkowe 🏰, kiedy zdobywa nagrodę Herolda.

Kiedy gracz zdobywa nagrodę Herolda, może usunąć dowolną liczbę swoich kart i/lub znaczników z tej rady, aby zyskać 🏰 równe łącznej liczbie odrzuconych w ten sposób ♠. Stanowią one dodatek do 🏰 zyskanych dzięki nagrodzie Herolda.

Usunięte w ten sposób karty zostają odrzucone na stos odrzuconych kart właściciela, chyba że zaznaczono inaczej. Usunięte w ten sposób znaczniki wracają na obszar gry właściciela, chyba że zaznaczono inaczej.

UWAGA – jeśli karta lub znacznik wnosi co najmniej dwa ♠, gracz musi usunąć je z rady, aby zdobyć 🏰.

Rada Sekretów 🕵️ – Rada Sekretów pozwala graczowi zdobyć nagrodę lokalizacji bez konieczności wygrywania konfliktu, gdyż zapewnia ona akcję, która zamienia ♠ gracza na znaczniki frakcji na lokalizacjach.

🔥 Gracz może umieścić liczbę znaczników frakcji ze swoich zapasów równą liczbie ♠ posiadanych w tej radzie na jednej lub kilku wybranych lokalizacjach. Gracz może umieścić wszystkie znaczniki na jednej lokalizacji lub rozłożyć je na kilku różnych lokalizacjach.

Kiedy gracz umieści swoje znaczniki i na dowolnej lokalizacji leżą teraz co najmniej cztery z jego znaczników, usuwa wszystkie znaczniki z danej lokalizacji i rozpatruje jej nagrodę, **ignorując wszystkie 🏰 powiązane z nagrodą**. Jeśli na co najmniej dwóch lokalizacjach leżą po co najmniej cztery znaczniki, gracz rozpatruje lokalizacje pojedynczo, w wybranej przez siebie kolejności. Usunięte w ten sposób znaczniki wracają na obszar gry gracza. Znaczniki frakcji stanowią nieograniczony zasób – jeśli się skończą, gracz powinien użyć zastępników.

Znaczniki frakcji gracza pozostają na mapie z rundy na rundę. Usuwa się je wyłącznie w opisany powyżej sposób i nie ma na niego wpływu nawet usunięcie kart gracza z Rady Sekretów.

Rada Sekretów pozwala graczowi wyłącznie na zdobycie nagrody lokalizacji, a nie nagrody Herolda, nawet jeśli jego Herold stoi na wybranej lokalizacji.

UWAGA – żadne znaczniki frakcji, umieszczone na kartach leżących na lokalizacji lub w regionie, nie liczą się na potrzeby Rady Sekretów.

Rada Przysiąg ⚔️ – Rada Przysiąg zapewnia graczowi akcję, która pozwala przenosić Stronników z powrotem na planszетkę gracza.

🔥 Gracz może przenieść na swoją planszетkę gracza liczbę Stronników z mapy i/lub stosu strat równą liczbie ♠, które ma w tej radzie.

Ponadto, jeśli gracz ma **najwięcej** ♠ w tej radzie w chwili jej aktywowania, może przenieść z powrotem na planszетkę jednego dodatkowego Stronnika.

UWAGA – gracz musi mieć co najmniej jeden ♠ w tej radzie, aby spełniać warunek posiadania największej liczby ♠.

Miejsca mocy

Każda frakcja dysponuje własnym miejscem mocy. Miejsca mocy stanowią część obszaru gry gracza osobną od planszетki gracza oraz jego zapasów. Zaawansowane karty frakcji i karty siedzib na początku gry leżą na miejscu mocy i można je pozyskać za pomocą 🏰 w trakcie rozgrywki.

Ponadto, jeśli na miejscu mocy gracza na końcu gry nie ma żadnych kart, może on zamienić wszystkie ♠, jakie pozostały w jego zapasach, na 🏰.

Pozyskiwanie kart z miejsca mocy gracza

Zawsze, kiedy gracz umieszcza co najmniej jeden  w swoich zapasach poprzez podróżowanie lub inne zdolności, może natychmiast wydać dowolną ilość  z zapasów, aby pozyskać karty ze swojego miejsca mocy. Gracz może pozyskać w tym samym czasie dowolną liczbę kart, o ile jest w stanie w pełni opłacić ich koszt w wiedzy. Przenosi całą wydaną w ten sposób  ze swoich zapasów do rezerw.

Gracz może wydawać żetony  wyłącznie wtedy, gdy dodaje  do swoich zapasów. Jeśli postanowi nie wydawać  w takiej chwili,  pozostaną w zapasach i będzie miał okazję je wydać, kiedy następnym razem doda co najmniej jeden  do zapasów.

- **Kiedy gracz pozyskuje zaawansowaną kartę frakcji,** natychmiast przenosi ją na swoją rękę. Jeśli ma już na ręce liczbę kart równą limitowi ręki, przenosi pozyskaną kartę na wierzch talii (patrz Limit ręki, s. 47).
- **Kiedy gracz pozyskuje kartę siedziby,** natychmiast przenosi ją do swoich zapasów.

W poniższym przykładzie gracz Buntowników miał już 1  w zapasach. Następnie zyskał 1 , na łączną sumę  równą 2 .



Ponieważ gracz właśnie zyskał co najmniej jeden , może zdecydować, że wyda część lub całość wiedzy, by zakupić co najmniej jedną kartę ze swojego miejsca mocy. Opcjonalnie może zachować ten zasób na później.

W tym przypadku gracz postanawia kupić Wielkiego agitatora ze swojego miejsca mocy, opłacając jego koszt wiedzy wynoszący 2 . Przenosi oba żetony  z zapasów do rezerw i przenosi Wielkiego agitatora na swoją rękę.



Brak kart na miejscu mocy gracza

Jeśli na miejscu mocy gracza nie ma żadnych kart (ponieważ wszystkie zostały pozyskane lub usunięte innymi sposobami), miejsce mocy zyskuje następującą zdolność:

Jeśli nie ma tu żadnych kart, na zakończenie gry, przed podliczeniem , zyskujesz 1  za każde 2  w twoich zapasach.



Przychylność Królestwa

Przychylność Królestwa ♣ pozwala graczowi obecnie kontrolującemu ♣ wykonać unikatową akcję frakcji, opisaną na planszecie gracza.

Zdobywanie Przychylności Królestwa ♣

Kiedy gracz zdobywa nagrodę lokalizacji Pola Uprawne, może zdobyć Przychylność Królestwa ♣ bez względu na to, czy znacznik ♣ znajduje się obecnie na Polach Uprawnych, czy pod kontrolą innego gracza. Wówczas dany gracz przenosi ♣ na wyznaczone pole na swojej planszecie gracza, ustawiając III tak, jak to pokazano poniżej.

UWAGA – jeśli gracz miałby zdobyć Przychylność Królestwa ♣, a znacznik już znajduje się w jego posiadaniu, odnawia liczbę dostępnych użycí poprzez obrócenie Przychylności Królestwa ♣ z powrotem na wartość III.

Aktywowanie Przychylności Królestwa ♣

Przychylność Królestwa ♣ zapewnia kontrolującemu ją graczowi nową akcję unikatową dla jego frakcji. Kiedy gracz aktywuje ♣ według poleceń, obraca dysk zgodnie z ruchem wskazówek zegara na następną, niższą wartość. Jeśli gracz kiedykolwiek obróci dysk poza wartość I, tym samym aktywując jego trzecie i ostatnie użycie, natychmiast odkłada znacznik Przychylności Królestwa ♣ na lokalizację Pola Uprawne.



Nadrukowana, zyskana i wyczyszczona

Nadrukowana

Ten termin odnosi się do każdej zawartości lub treści pojawiającej się bezpośrednio na karcie lub innym elemencie gry. Zdolności mogą wskazywać lub wpływać w inny sposób na nadrukowaną zawartość lub treść, wliczając w to nadrukowaną Siłę, cechy, akcje, efekty, rozkazy lub inne zdolności.

Zyskana

Kiedy jakaś karta lub element **zyskuje** Siłę, cechy, akcje, efekty, rozkazy lub inne zdolności, nie traktuje się ich tak, jakby były one nadrukowane na danej karcie lub elemencie gry. Każdy efekt, który miałby wskazać lub wpłynąć w inny sposób na nadrukowaną zawartość lub treść, **nie wpływa** na zyskaną zawartość lub treść.



Ta karta frakcji ma **nadrukowany** symbol cechy ♣.



Ta sama karta frakcji właśnie **zyskała** rozkaz ♣ **Zabójstwo** do końca rundy. Nie uważa się go za nadrukowany na tę kartę.

Wyczyszczona

Kiedy zdolność „czyści” co najmniej jeden element zawartości lub treści na karcie lub elemencie gry, taką zawartość lub treść należy zignorować i nie ma ona wpływu na grę. Ponadto zdolność wskazuje, czy czyści wyłącznie nadrukowaną zawartość lub treść.

Aktywowanie i uruchamianie

Aktywowanie służy do opisywania akcji, rozkazów i zdolności, które są dobrowolne i rozpatrywane *według kolejności*.

Uruchamianie służy do opisywania efektów, rozkazów i zdolności, które są obowiązkowe i rozpatrywane *równocześnie*.



Zyskiwanie/kradzież/ przenoszenie 🗳️/👉

Zyskiwanie 🗳️/👉

Kiedy gracz otrzymuje polecenie mówiące, że zyskuje dowolną ilość 🗳️ i/lub 👉, wskazana liczba żetonów zostaje przeniesiona z rezerw do jego zapasów.

Kradzież 🗳️/👉

Kiedy zdolność pozwala graczowi ukraść 🗳️ i/lub 👉, dany gracz przenosi wskazaną liczbę żetonów odpowiedniego zasobu z zapasów przeciwnika do własnych zapasów. Gracze nie mogą kraść z rezerw.

Przenoszenie 🗳️/👉

Kiedy zdolność przenosi 🗳️ i/lub 👉 z jednego obszaru na inny, określa, skąd pochodzą przenoszone żetony i gdzie należy je przenieść.

Limit ręki

Przekraczanie limitu ręki

Gracz nie może mieć więcej kart na ręce, niż wynosi jego obecny limit ręki, chyba że zaznaczono inaczej.

- Jeśli gracz ma już na ręce liczbę kart równą swojemu obecnemu limitowi ręki i chce dodać do ręki co najmniej jedną kartę, zamiast tego musi umieścić nadwyżkowe karty na wierzchu swojej talii.
- Jeśli w dowolnej chwili gracz ma na ręce więcej kart, niż pozwala jego obecny limit ręki (przykładowo, jeśli doszło do wyniszczenia, a on ma więcej kart, niż wynosi jego właśnie zmniejszony limit ręki), musi natychmiast odrzucić karty z ręki tak, by ich liczba wyrównała się z jego obecnym limitem ręki.

Minimalne i maksymalne limity ręki

Gracz nie może zwiększyć limitu ręki powyżej **osiem**.

Gracz nie może zmniejszyć limitu ręki poniżej **trzy**.

Jeśli gracz osiągnął któryś z tych limitów, a zdolność miałaby spowodować ich przekroczenie w górę lub w dół, należy zignorować tę część danej zdolności.

Brak kart w konflikcie

Nawet jeśli gracz nie ma żadnych kart w konflikcie, ponieważ zostały wyeliminowane lub usunięte z konfliktu innymi sposobami, takiego gracza wciąż uważa się za uczestniczącego w danym konflikcie. Jeśli podczas podliczania całkowitej Siły w konflikcie gracz nie ma w nim żadnych aktywnych kart, Siła zapewniana przez jego karty frakcji w konflikcie wynosi **0**. Jednak gracz wciąż podlicza Siłę swoich Stronników i/lub dowolnych innych znaczących zdolności według normalnych zasad.

Jawna, prywatna i niejawna zawartość

Prywatna zawartość

Ta zawartość lub treść jest dostępna wyłącznie dla gracza, który jest właścicielem i kontroluje powiązane z nią elementy gry. Kontrolujący gracz może oglądać takie elementy w dowolnej chwili. Prywatne elementy gry obejmują:

- karty frakcji na ręce gracza,
- zakryte karty frakcji używane do licytacji w fazie Wiosny,
- zakryte karty frakcji umieszczone obok regionów.

UWAGA – graczom wolno rozmawiać o prywatnej zawartości lub treści, ale nie wolno fizycznie pokazywać prywatnych elementów gry przeciwnikom.

Niejawna zawartość

Ta zawartość lub treść nie jest dostępna dla żadnego gracza. Żaden gracz nie może przeglądać niejawnych elementów gry, chyba że zaznaczono inaczej, bez względu na to, czy jest właścicielem takich elementów, czy nie. Te elementy gry obejmują:

- zakryte karty w talii gracza – zarówno jego własnej, jak i w taliach należących do innych graczy,
- zakryte karty Królestwa w talii Królestwa.

UWAGA – gdyby zdolność pozwoliła graczowi na obejrzenie niejawnej zawartości lub treści, wolno mu o niej rozmawiać, ale nie wolno mu fizycznie pokazywać niejawnych elementów gry przeciwnikom.

Cała pozostała zawartość lub treść jest uważana za **jawną** i gracze mają do niej dostęp w dowolnej chwili.

Wskazywanie kart

Gracz/gracze – kiedy jakaś zdolność wskazuje lub wpływa w inny sposób na co najmniej jednego gracza, może zostać użyta na dowolnym gracz, wliczając w to osobę używającą danej zdolności.

Przeciwnik/przeciwnicy – kiedy jakaś zdolność wskazuje lub wpływa w inny sposób na co najmniej jednego przeciwnika, można jej użyć wyłącznie na innych graczach, ale nie na gracz, który używa danej zdolności.

REGULOWANIE DŁUGOŚCI GRY I ZAAWANSOWANE PRZYGOTOWANIE GRY

Przed rozpoczęciem przygotowania gry zdecydujcie, ile będzie trwała. Macie do wyboru trzy możliwości.

Normalna rozgrywka (pięć rund) – to rekomendowana długość gry. Jest ona zbalansowana w taki sposób, aby sprawdziły się wszystkie style gry. Gracze mają dużo możliwości rozwoju i zdobywania punktów, lecz wciąż muszą uważać na wyniszczenie.

Krótką rozgrywką (cztery rundy) – intensywna i ostra potyczka. Wyniszczenie zwykle odgrywa w niej mniejszą rolę. Gracze muszą dokładnie rozważać swoje posunięcia, gdyż opcje rozwoju strategii i punktowania są ograniczone.

Długa rozgrywka (sześć rund) – wojna totalna. Wolniejsze tempo oznacza, że gracze mają więcej możliwości punktowania i pozyskiwania zasobów, jednak wyniszczenie stanowi duże zagrożenie. Trzeba też wziąć pod uwagę długi czas trwania gry.

Zaawansowane przygotowanie gry

Zaawansowane przygotowanie gry jest rekomendowane dla graczy, którzy mają już doświadczenie z grą i nie przeszkadzają im asymetryczne pozycje początkowe.
Zasady zaawansowanego przygotowania gry można wykorzystywać w rozgrywkach dowolnej długości.

Jeśli gracze chcą wykorzystać zasady zaawansowanego przygotowania gry, przygotowując grę dodatkowo wykonują opisane poniżej kroki.

I

Po **kroku A** przygotowania gry każdemu graczowi należy rozdać pięć zakrytych kart Królestwa. Każdy gracz może obejrzyć te karty i o nich rozmawiać, jednak nie może ich pokazywać innym graczom. **Następnie można kontynuować przygotowanie gry według normalnych zasad.**

II

W **kroku N** przygotowania gry, po obejrzeniu kart na ręce, każdy gracz decyduje, czy chce dokonać wymiany ręki (zrobić tzw. mulligana). Kiedy wszyscy gracze podejmą decyzję, ci, którzy chcą ponownie dobrać karty na ręce, wykonują kolejno poniższe kroki:

A. Odkładają wszystkie karty z ręki bez symbolu ♦ na wierzch talii.

B. Tasują swoje talie i dobierają karty, aż osiągną limit ręki. **Każdy gracz może to zrobić tylko raz.**

IV

W **kroku O** przygotowania gry gracze ustalają początkową kolejność według normalnych zasad. Po określeniu kolejności wszystkie zakryte karty Królestwa i umieszczone na nich karty frakcji zostają odkryte. Karta Królestwa zostaje zajęta przez kartę frakcji, którą wcześniej na niej umieszczono.

UWAGA – wszystkie karty Królestwa z poleceniami nadrukowanymi **pogrubieniem** rozpatruje się *według kolejności*.

V

Jeśli trzeba, gracze dobierają karty do swojego limitu ręki.

Gracze są teraz gotowi do rozpoczęcia gry.

III

Następnie gracze wybierają jedną z pięciu rozdanych wcześniej kart Królestwa i umieszczają ją zakrytą na swojej planszecie gracza. Później kładą zakrytą kartę z ręki na danej karcie Królestwa. Wszystkie niewybrane karty Królestwa należy wtasować z powrotem do talii Królestwa (na czas tasowania odkładając na bok wierzchnią odkrytą kartę z talii).



SŁOWNICZEK

- **Akcja** – oznaczona  obwódką i aktywowana w powiązanim kroku akcji. Aktywowanie akcji jest dobrowolne. Każdy gracz może aktywować wyłącznie kontrolowane przez siebie akcje i tylko raz na rundę, chyba że zaznaczono inaczej. Nie ma ograniczenia liczby akcji, jakie może aktywować gracz w jednej rundzie. *Akcje*, s. 8
- **Aktywne** – karty frakcji, które leżą odkryte obok regionu, uważa się za aktywne. Wiele efektów i zdolności wskazuje lub wchodzi w inne interakcje z aktywnymi kartami. Wszystkie  umieszczone na aktywnej karcie usuwa się, jeśli karta przestaje być aktywna. *Aktywne karty*, s. 43 / *Rozstawienie*, s. 39
- **Archetyp** – symbol znajdujący się bezpośrednio pod wartością Siły karty frakcji. Archetyp karty ogólnie informuje o roli, jaką odgrywa dana karta. Niektóre zdolności odnoszą się do konkretnych archetypów lub wskazują wyłącznie karty posiadające konkretny archetyp. Poza tym archetypy nie mają wpływu na rozgrywkę. *Karty frakcji*, s. 13
- **Atut** – wszystkie rady i karty Królestwa reprezentują jeden z trzech atutów: ,  lub . Z atutami nie wiążą się żadne zasady, ale mogą się do nich odnosić lub wskazywać je różne zdolności. Ponadto każdy atut sugeruje typ efektu posiadanego przez daną kartę.  skupiają się na pozyskiwaniu zasobów i zwiększaniu przychodów gracza.  skupiają się na manipulacji kartami i omijaniu ograniczeń.  skupiają się na Sile, eliminacji i wygrywaniu konfliktów. *Karty Królestwa*, s. 14 / *Rady*, s. 43
- **Cechy** – cechy to symbole nadrukowane na lub zyskiwane przez karty frakcji. Kiedy są nadrukowane na karcie, znajdują się w lewym górnym rogu karty frakcji, poniżej wartości Siły i archetypu. Cechy zawsze działają, a rozpatrywanie ich efektów jest obowiązkowe. *Cechy*, s. 41
- **Dzień**  – krok akcji, który ma miejsce w fazie Lata podczas konfliktu. Dopóki trwa, gracz może aktywować dowolną liczbę swoich akcji , zanim przekaże inicjatywę. Każdy konflikt ma jeden krok akcji , co oznacza, że w rundzie jest kilka kroków akcji . Ten krok rozpatruje się według kolejności. *Krok akcji Dnia* , s. 26
- **Efekty** – oznaczone  obwódką i uruchamiane automatycznie w powiązanim kroku efektów. Efekty są obowiązkowe i mogą uruchomić się więcej niż raz na rundę. *Efekty*, s. 9
- **Eliminacja/wyeliminowana** – kiedy karta zostaje wyeliminowana, zostaje usunięta z konfliktu i przeniesiona na stos strat. Karty, które uruchamiają rozkaz Zabójstwo  w kroku efektów Nocy , eliminują wszystkie aktywne karty przeciwników w obecnym konflikcie. Ponadto pojawiają się inne zdolności odnoszące się do eliminacji. Karta frakcji z nadrukowaną lub zyskaną cechą Nietykalna  jest odporna na eliminację. Karta frakcji z nadrukowaną lub zyskaną cechą Odporna  zostaje przeniesiona na stos odrzuconych kart właściciela zamiast na stos strat po eliminacji w konflikcie. *Zabójstwo*, s. 40 / *Nietykalna* , s. 41 / *Odporna* , s. 41
- **Faza** – runda składa się z pięciu faz: początku roku, Wiosny, Lata, Jesieni oraz Zimy. Gracze przechodzą przez kolejne fazy, korzystając ze znacznika pory roku do śledzenia postępu. Każda faza składa się z co najmniej jednego kroku. *Początek roku*, s. 16 / *Wiosna*, s. 18 / *Lato*, s. 25 / *Jesień*, s. 31 / *Zima*, s. 33
- **Głosy** – głosy  są zwykle nadrukowane na i zyskiwane dzięki kartom frakcji. Karty frakcji dodane do rady – zwykle poprzez rządzenie – wnoszą swoje  do danej rady. Głosy w radzie zapewniają graczom specjalne zdolności. *Rządzenie*, s. 31 / *Rady*, s. 43
- **Herold** – Heroldów umieszcza się na lokalizacji w fazie Wiosny. Nie ma ograniczenia liczby Heroldów na tej samej lokalizacji. Heroldowie mogą zyskiwać  i kraść  Heroldom przeciwników podczas rozpatrywania nagród Herolda. Rada Reliktów zwiększa  zyskiwane w ramach nagród Herolda. Heroldowie wracają na planszeczki graczy właścicieli w fazie Zimy. *Wiosna*, s. 18 / *Rozstrzyganie konfliktów*, s. 25
- **Jesień** – czwarta faza rundy. Cała faza składa się z kroku akcji Jesieni , który rozpatruje się według kolejności. W kroku akcji Jesieni  gracze mogą aktywować dowolną liczbę swoich dobrowolnych akcji . Ponadto mogą rządzić za pomocą jednej karty frakcji z ręki i/lub podróżować za pomocą jednej karty frakcji z ręki. Te czynności można wykonywać w dowolnej kolejności, zależnie od decyzji gracza. *Jesień*, s. 31 / *Rządzenie*, s. 31 / *Podróżowanie*, s. 32
- **Karty frakcji** – karty frakcji występują w dwóch rodzajach: podstawowe karty frakcji na początku gry znajdują się na ręce i/lub w talii gracza, natomiast zaawansowane karty frakcji można poznać po symbolu  i na początku gry znajdują się na miejscu mocy gracza. Gracz może je pozyskać, płacąc ze swoich zapasów tyle , ile wynosi wartość widniejąca wewnątrz symbolu . Termin *karta frakcji* odnosi się do wszystkich

- kart frakcji – tak podstawowych, jak i zaawansowanych – chyba że jasno zaznaczono inaczej. Kart frakcji używa się podczas rozgrywki na wiele różnych sposobów: do rozstrzygania licytacji, zajmowania kart Królestwa, brania udziału w konfliktach, rządzenia (poprzez dodawanie ich  do rady) oraz podróżowania (by zyskiwać  do zapasów). Karty frakcji stają się aktywne, kiedy leżą odkryte obok regionu. *Karty frakcji*, s. 13 / *Rozpatrzenie licytacji*, s. 18 / *Zajmowanie kart Królestwa*, s. 19 / *Rozstrzyganie konfliktów*, s. 25 / *Rządzenie*, s. 31 / *Podróżowanie*, s. 32 / *Rady*, s. 43 / *Miejsca mocy*, s. 44
- **Karty Królestwa** – karty Królestwa to neutralne karty, które można pozyskać Wielkiego Traktu lub ukraść innym graczom. Każda karta Królestwa zapewnia unikatową zdolność i jest oznaczona jednym z trzech atutów (, , ). Najczęstszym sposobem interakcji z kartą Królestwa jest zajęcie jej. Karty Królestwa zajmują się za pomocą kart frakcji, a zajęte karty Królestwa trafiają na specjalnie wyznaczone pole na planszeczce gracza. Gracz może mieć na swojej planszeczce maksymalnie dwie zajęte karty Królestwa. Aby ukraść kartę Królestwa, gracz musi mieć wyższą całkowitą Siłę licytacji, niż wynosi Siła karty frakcji obecnie zajmującej daną kartę Królestwa. Zawsze, gdy gracz bez względu na powód przestanie zajmować kartę Królestwa, zajmująca ją karta frakcji zostaje natychmiast przeniesiona na rękę właściciela. Karty Królestwa nie są aktywne. *Karty Królestwa*, s. 14 / *Rozpatrzenie licytacji*, s. 18
- **Karty Królestwa na mapie** – niektóre karty Królestwa zawierają polecenie, aby umieścić je na mapie, na regionie lub na lokalizacji. Nie ma ograniczenia liczby kart Królestwa, które mogą się w tym samym czasie znajdować na tym samym regionie lub lokalizacji. Jeśli karta Królestwa zostaje odrzucona z mapy, a leżą na niej jakieś żetony, należy je usunąć. Do śledzenia przynależności takich kart można korzystać ze znaczników frakcji, lecz nie liczą się one na potrzeby Rady Sekretów. *Rada Sekretów*, s. 44
- **Karty siedzib** – karty siedzib można poznać po symbolu  i na początku gry leżą na miejscu mocy gracza. Można je pozyskiwać podczas gry, płacąc ich koszt . Karty siedzib nie mają wartości Siły, archetypu ani cech. Zamiast tego po pozyskaniu zapewniają unikatową zdolność. W odróżnieniu od zaawansowanych kart frakcji, które przenosi się na rękę gracza w chwili pozyskania, kartę siedziby umieszcza się odkrytą w jego zapasach. Karty siedzib w zapasach gracza pozostają tam, chyba że zaznaczono inaczej. *Miejsca mocy*, s. 44
- **Konflikt** – w fazie Lata gracze rozpatrują konflikty w każdym regionie. Co rundę w każdym regionie dochodzi do co najmniej jednego konfliktu. Wynik konfliktu rozstrzyga się, sprawdzając całkowitą Siłę każdego gracza w danym konflikcie. Całkowitą Siłę gracza w konflikcie określa się, dodając całkowitą Siłę jego wszystkich aktywnych kart w obecnie rozpatrywanym regionie, które w tej rundzie nie brały udziału w żadnych innych konfliktach w danym regionie; Siłę wszystkich Stronników gracza, którzy w tej rundzie nie brali udziału w żadnych innych konfliktach w danym regionie, oraz dodatkową Siłę zapewniającą przez inne zdolności. Każdy konflikt składa się z kroku akcji Dnia , w którym można aktywować dobrowolne akcje , oraz kroku efektów Nocy , gdy uruchamiają się obowiązkowe efekty . Jeśli konflikt zakończył się remisem, remisujący gracze mogą rozpocząć nowy konflikt. Zwycięzca konfliktu może zdobyć nagrody za Herolda i lokalizację w danym regionie. *Rozstrzyganie konfliktów*, s. 25
- **Krok** – każda z pięciu faz rundy składa się z co najmniej jednego kroku. Kroki informują, czy rozpatruje się je według kolejności, czy równocześnie. Podczas kroków akcji gracze dobrowolnie aktywują akcje i rozkazy odpowiadające danym krokom. Podczas kroków efektów gracze automatycznie uruchamiają efekty i rozkazy odpowiadające danym krokom. *Kroki równoczesne*, s. 8 / *Kroki według kolejności*, s. 8
- **Kroki akcji** – rozpatruje się je według kolejności, a każdy gracz aktywuje dowolną liczbę dostępnych sobie, dobrowolnych akcji, zanim inicjatywa przejdzie na następnego gracza według kolejności. W ten sposób dany gracz wykonuje swój krok akcji. Kroki akcji są następujące: krok akcji Wiosny , krok akcji Dnia  i krok akcji Jesieni . *Akcje*, s. 8
- **Kroki efektów** – kroki efektów są rozpatrywane równocześnie, a każdy gracz uruchamia własne obowiązkowe efekty. Kroki efektów to: krok efektów Nocy  i krok efektów Zimy . *Efekty*, s. 9
- **Lato** – trzecia faza rundy. W Lecie gracz, który jest ostatni na torze kolejności, umieszcza trzy znaczniki konfliktów, po jednym na każdym regionie. Te znaczniki określają kolejność, w której rozpatruje się regiony w danej rundzie. Każdy region jest następnie rozpatrywany pojedynczo poprzez rozegranie w nim co najmniej jednego konfliktu. Zwycięzcy tych konfliktów zdobywają nagrody w oparciu o lokalizację w danym regionie. *Lato*, s. 25

- **Licytacja/licytowanie** – w fazie Wiosny gracze używają karty frakcji ze swojej ręki do licytowania. Całkowitą Siłę licytacji gracza określa się poprzez dodanie wartości Siły karty licytacji i Siły ze zdolności wpływających na licytację. Podczas licytacji nie korzysta się z archetypu, cech, rozkazów ani żadnych innych treści czy zdolności karty. Licytacje rozpatruje się od najwyższej do najniższej Siły, a remisy rozstrzyga na korzyść gracza znajdującego się wyżej na torze kolejności. Kiedy gracz rozpatruje swoją licytację, może zabrać kartę Królestwa z Wielkiego Traktu, ukraść zajętą kartę Królestwa przeciwnikowi lub zabrać swoją kartę licytacji z powrotem na rękę. *Licytacje, s. 18 / Rozpatrzenie licytacji, s. 18*
- **Limit ręki** – limit ręki gracza śledzi się korzystając z jego znacznika limitu ręki. Na początku gry limit ręki jest ustalony i oznaczony cyfrą z symbolem . Pewne warunki w grze mogą spowodować zwiększenie lub zmniejszenie limitu ręki. Liczba kart na ręce gracza nie może nigdy przekroczyć jego limitu ręki. *Wyniszczenie, s. 16 / Limit ręki, s. 47*
- **Lista archetypów** – Szpieg , Kapitan , Kawaleria , Czempion , Poplecznik , Dziedzic , Oszust , Handlarz , Machina wojenna
- **Lokalizacja** – na każdy region mapy składają się dwie lokalizacje. Heroldowie są umieszczani na lokalizacjach. Kiedy gracz wygrywa konflikt w regionie, wybiera lokalizację w danym regionie i z niej może następnie zdobyć nagrodę. Każda lokalizacja posiada unikatową nagrodę lokalizacji. *Umieszczanie Heroldów, s. 21 / Zdobyć nagród, s. 30*
- **Mapa** – mapa to część planszy Królestwa przedstawiająca widok na obszar Królestwa będącego tem rozgrywki. Mapa składa się z trzech rzędów nazywanych regionami, a każdy region składa się z dwóch lokalizacji. Na mapie umieszcza się Heroldów, Stronników oraz inne elementy gry.
- **Miejsca mocy** – każdy gracz posiada miejsce mocy, które stanowi część jego obszaru gry, ale jest odrębne i różni się od przestrzeni zarezerwowanej na zapasy gracza. Zaawansowane karty frakcji i siedzib gracza na początku gry leżą na jego miejscu mocy. Pozyskuje te karty, wydając ze swoich zapasów. Karty na miejscu mocy nie są aktywne. Jeśli graczowi nie pozostały żadne karty na miejscu mocy, na końcu gry, przed podliczeniem wyników, zyskuje za każde w swoich zapasach. *Wiedza, s. 15 / Miejsca mocy, s. 44*
- **Nagrody lokalizacji** – gracze mogą zdobywać nagrody lokalizacji najczęściej poprzez wygrywanie konfliktów, ale też dzięki innym zdolnościom. Nagrody lokalizacji są odrębne i różnią się od nagród Herolda. Wszelkie zyski wymienione na lokalizacji są obowiązkowe, ale gracze mogą pominąć dowolną dodatkową zdolność wskazaną w opisie nagrody. *Zdobyć nagród, s. 30*
- **Niziny** – dolny region na mapie. Składa się z dwóch lokalizacji: Świątynia i Nekropolia.
- **Noc** – krok efektów, który ma miejsce w fazie Lata podczas konfliktu. Wszyscy gracze automatycznie uruchamiają w nim obowiązkowe efekty . Każdy konflikt ma jeden krok efektów , co oznacza, że w rundzie jest kilka kroków efektów . Ten krok rozpatruje się *równocześnie*. *Krok efektów Nocy, s. 28*
- **Obecny konflikt** – niektóre opisy mogą odnosić się do „obecnego konfliktu”. Jest to dowolny konflikt, który właśnie rozpatrują gracze. Może być tylko jeden „obecny konflikt” w tym samym czasie. *Rozstrzygnięcie konfliktów, s. 25*
- **Palenie** – kiedy gracz ma spalić element gry (np. kartę, żeton itd.), odklada dany element na bok poza obszar gry. Jest on uważany za usunięty z gry i nie można go wskazywać i/lub wchodzić z nim w interakcje, chyba że dokładnie to zaznaczono. Wszystkie spalone elementy gry są jawne. *Palenie/spalona, s. 43*
- **Plansza Królestwa** – plansza Królestwa stanowi centralny obszar gry obejmujący tor kolejności, Wielki Trakt, mapę oraz tor rund. Zapewnia też miejsce na karty umieszczane obok regionów mapy. W miarę trwania rundy gracze przesuwają znacznik pory roku z pola na pole, wskazując postęp przez kolejne kroki rozgrywki.
- **Planszетка gracza** – każdy gracz posiada planszетkę gracza, która odpowiada jego frakcji i zapewnia miejsce na różne elementy gry należące do gracza: jego Herolda, Stronników, dwa pola na zajęte karty Królestwa, pole na znacznik limitu ręki i kolejne na dysk Przychylności Królestwa, a także cztery taktyki unikatowe dla danej frakcji. Planszетка zajmuje część obszaru gry gracza obok jego talii, stosu odrzuconych kart, miejsca mocy oraz przestrzeni zarezerwowanej dla jego zapasów.
- **Płaskowyż** – środkowy region na mapie. Składa się z lokalizacji Pola Uprawne i Pole Bitwy.
- **Początek roku** – pierwsza faza rundy. Gracze muszą dobrać karty frakcji do limitu ręki. Następnie aktualizują tor kolejności w oparciu o ilość w swoich zapasach, określając porządek, w jakim w obecnej rundzie będą działać, rozpatrując wszystkie kroki i polecenia wykonywane *według kolejności*. Fazę początku roku pomija się w pierwszej rundzie gry. *Początek roku, s. 16*
- **Podróżowanie** – kiedy gracz podróżuje, wybiera jedną ze swoich kart frakcji z co najmniej jednym symbolem

- i przenosi ją na stos strat. Następnie dodaje do swoich zapasów liczbę żetonów równą liczbie symboli na wybranej karcie. Tę może potem wydawać do pozyskiwania zaawansowanych kart frakcji i kart siedzib ze swojego miejsca mocy. Karty frakcji z cechą są przenoszone na stos odrzuconych kart właściciela zamiast na stos strat, kiedy zostaną użyte do podróży. Sposób i moment rozpatrywania podróży przez gracza określa, skąd musi pochodzić podróżująca karta. Podczas kroku akcji Jesieni gracze mogą raz podróżować za pomocą karty **z własnej ręki**. Nagroda lokalizacji Dzicz pozwala graczowi podróżować za pomocą **aktywnej karty** lub **karty z jego ręki**. Gracz może podróżować w jednej rundzie dowolną liczbę razy. *Wiedza, s. 15 / Jesień, s. 31 / Miejsca mocy, s. 44*
- **Przychylność Królestwa** – dysk z symbolem , który podczas przygotowania gry układa się na lokalizacji Pola Uprawne. Zdobyć nagrody lokalizacji Pola Uprawne pozwala graczowi przejąć znacznik Przychylności Królestwa i przenieść go na swoją planszетkę gracza (lub zyskać jego wszystkie wydane aktywacje, jeśli dany gracz kontroluje już). Dzięki temu zyskuje on dostęp do unikatowej akcji Przychylności Królestwa swojej frakcji. Za każdym razem, kiedy gracz aktywuje swoją akcję Przychylności Królestwa, wydaje jedno użycie tej akcji, co oznacza poprzez obrócenie . Jeśli co najmniej dwóch graczy remisuje największą ilością na końcu gry, posiadanie znacznika Przychylności Królestwa to pierwszorzędny warunek na jego rozstrzygnięcie na korzyść gracza. *Zwycięstwo, s. 34 / Przychylność Królestwa, s. 46*
- **Rady** – kafelek rad dzieli się na trzy osobne rady: Radę Reliktów, Radę Sekretów oraz Radę Przysięg. Każda rada zapewnia unikatowe korzyści graczowi posiadającemu w niej co najmniej jeden głos , a rosną one wraz z większą liczbą . Gracze mogą rządzić za pomocą kart, aby dodawać je do rad. Kiedy karta zostaje usunięta z rady bez względu na powód, przenosi się ją na stos odrzuconych kart właściciela, chyba że zaznaczono inaczej. *Rady, s. 43*
- **Region** – plansza mapy dzieli się na trzy regiony: Wyżyny, Płaskowyż i Niziny. Każdy region to rząd zawierający dwie lokalizacje. Konflikty rozgrywają się w regionach w fazie Lata. Stronników umieszcza się na regionach, a karty frakcji obok regionów.
- **Rezerwy** – wspólny bank i . Kiedy gracze zyskują lub , przenoszą je z rezerw do swoich zapasów. Nie ma ograniczenia liczby żetonów, jakie mogą się znajdować w rezerwach. W mało prawdopodobnym przypadku wyczerpania się żetonów lub , gracze powinni użyć zastępników. *Zyskiwanie/kradzież/przenoszenie / , s. 47*
- **Ręka** – ręka każdego gracza zawierająca karty frakcji stanowi prywatną zawartość. Nie można jej pokazywać innym graczom, ale można o niej swobodnie rozmawiać. Karty na ręce gracza nie są aktywne. *Jawna, prywatna i niejawna zawartość, s. 47*
- **Rozkazy** – rozkazy są nadrukowane na kartach frakcji lub można je dzięki nim zyskać. Wszystkie rozkazy **zapisano pogrubieniem**. Każdy rozkaz informuje, czy jest dobrowolny , czy obowiązkowy , w którym kroku akcji lub efektów jest aktywowany lub uruchamiany, a także czy może być aktywowany lub uruchomiony więcej niż raz na rundę (w odróżnieniu od akcji, niektóre rozkazy można aktywować kilka razy na rundę). W grze pojawia się sześć różnych nazwanych rozkazów: **Zasadzka, Zabójstwo, Rozstawienie, Oskrzydlenie, Mobilizacja i Odwrót**. *Rozkazy, s. 9 / Rozkazy (objaśnienia), s. 3*
- **Runda** – gra toczy się przez określoną liczbę rund, zwykle pięć. Śledzi się je za pomocą znacznika rund, który postępuje na końcu każdej rundy. Runda reprezentuje jeden rok w świecie gry.
- **Rządzenie** – kiedy gracz rządzi, przenosi jedną ze swoich kart frakcji z co najmniej jednym symbolem do wybranej rady. Sposób i moment rozpatrywania rządzenia przez gracza określa, skąd musi pochodzić rządząca karta. Podczas kroku akcji Jesieni gracze mogą raz rządzić za pomocą karty **z własnej ręki**. Nagroda lokalizacji Zamek pozwala graczowi rządzić za pomocą **aktywnej karty** lub **karty z jego ręki**. Gracz może rządzić w jednej rundzie dowolną liczbę razy. *Jesień, s. 31 / Rady, s. 43 / Głosy, s. 51*
- **Siła** – Siłę wykorzystuje się do określania wyników licytacji i konfliktów. Każda karta frakcji ma nadrukowaną Siłę w lewym górnym rogu. Każdy pion Stronnika w regionie dodaje **jeden** Siły do pierwszego konfliktu, w jakim bierze udział w każdej rundzie. Ponadto Siłę można dodawać lub zyskiwać poprzez różne zdolności i źródła. *Rozpatrzenie licytacji, s. 18 / Zajmowanie kart Królestwa, s. 19 / Rozstrzygnięcie konfliktów, s. 25*
- **Stos odrzuconych kart** – stos odrzuconych kart każdego gracza leży odkryty. Jego zawartość jest jawna i dostępna dla wszystkich graczy. Do kart na stosie odrzuconych kart można uzyskać dostęp poprzez nagrodę lokalizacji Nekropolia i inne zdolności. Karty na stosie odrzuconych kart nie są aktywne. Jeśli gracz dostaje polecenie odrzucenia co najmniej jednej karty, przenosi dane karty na swój stos odrzuconych kart. Jeśli gracz dostaje polecenie potasowania stosu odrzuconych kart, tasuje go zakrytego. Jeśli dochodzi do wyniszczenia, gracz tworzy nową talię ze wszystkich kart na swoim stosie odrzuconych kart.

- **Stos odrzuconych kart Królestwa** – odrzucone karty Królestwa tworzą stos kart złożony ze wszystkich kart Królestwa, które zostały odrzucone od początku rozgrywki. Leży odkryty, a jego zawartość jest jawna dla wszystkich graczy. Jeśli gracze musieliby potasować stos odrzuconych kart Królestwa, tasują go zakrytego.
- **Stos strat** – składa się z odkrytych kart frakcji oraz wydanych Stronników. Karty, które zostały wyeliminowane rozkazem **Zabójstwo** lub innymi sposobami, oraz karty użyte do podróżywania przenosi się na wspólny stos strat. Niektóre zdolności i akcje także przenoszą karty na stos strat. Stos strat leży odkryty. Jego zawartość jest jawna i dostępna dla wszystkich graczy. W odróżnieniu od kart na stosie odrzuconych kart gracza, kart ze stosu strat nie wtasowuje się z powrotem do talii gracza, kiedy dochodzi do wyniszczenia. Karty na stosie strat nie są aktywne. Ponadto wszyscy Stronnicy znajdujący się na mapie w fazie Zimy zostają przeniesieni na stos strat. *Podróżowanie, s. 32 / Zabójstwo, s. 40 / Jawna, prywatna i niejawna zawartość, s. 47*
- **Taktyki** – każda frakcja dysponuje czterema kafelkami taktyk. Na każdym nadrukowano inną taktykę. Każda taktyka zapewnia frakcji unikatową akcję lub zdolność. Gracze rozpoczynają grę ze wszystkimi taktykami odwróconymi na niewyczerpaną stronę (z widocznym opisem). W trakcie gry gracze aktywują swoje taktyki. Kiedy gracz zużyje taktykę, odwraca ją tak, aby była widoczna jej wyczerpana strona (bez opisu), chyba że zaznaczono inaczej. Pewne zdolności pozwalają graczom odwrócić wyczerpaną taktykę z powrotem na jej niewyczerpaną stronę (odświeżyć ją). *Taktyki, s. 15*
- **Talia** – talia gracza składa się z kart frakcji (podstawowych i zaawansowanych). Talia każdego gracza leży zakryta. Jej zawartość jest niejawna dla wszystkich graczy. Jeśli gracz miałby dobrać karty ze swojej talii, ale nie może tego zrobić, ponieważ jest ona pusta, dochodzi do wyniszczenia. *Karty frakcji, s. 13 / Wyniszczenie, s. 16*
- **Talia Królestwa** – talia Królestwa składa się z kart Królestwa. Trzyma się ją zakrytą. Jej zawartość jest niejawna dla wszystkich graczy. Za każdym razem, gdy Wielki Trakt zostaje zapełniony po raz pierwszy lub gdy jest uzupełniany podczas rozgrywki, należy odwrócić wierzchnią kartę z talii Królestwa tak, aby była widoczna. Gracze mogą pozyskać tę kartę oraz wszystkie pozostałe odkryte karty na Wielkim Trakcie. Jeśli po dobraniu karty z talii Królestwa okazałoby się, że jest ona pusta, gracze tworzą nową talię Królestwa, korzystając ze stosu odrzuconych kart Królestwa.
- **Tor kolejności** – na torze kolejności umieszcza się znaczniki kolejności wszystkich graczy. Służy on do określania porządku, w jakim gracze rozpatrują pewne kroki i polecenia. Kolejność jest początkowo określana podczas przygotowania gry i aktualizowana podczas fazy początku roku w każdej kolejnej rundzie. Gracze zmieniają swoją pozycję na torze kolejności w oparciu o ilość  w ich zapasach – ci, którzy mają ich więcej, trafiają na wyższe pola toru. Gracz, który jest pierwszy na torze, musi jako pierwszy rozpatrywać kroki i polecenia *według kolejności*, a następnie oddaje inicjatywę następnej osobie na torze kolejności. Gracz, który jest ostatni na torze kolejności, decyduje o porządku rozpatrywania regionów w fazie Lata, oznaczając to znacznikami konfliktów. Pozycja gracza na torze kolejności jest używana jako drugorzędny warunek rozstrzygnięcia remisów podczas określania zwycięzcy. *Ustalenie kolejności, s. 17 / Umieszczenie znaczników konfliktów, s. 25 / Zwycięstwo, s. 34*
- **Według kolejności** – ten termin jest używany podczas rozpatrywania określonych kroków i poleceń. Jest nadrukowany *kursywą*. Kroki i polecenia *według kolejności* są rozpatrywane przez graczy pojedynczo, zaczynając od osoby pierwszej na torze kolejności, potem przechodząc do drugiej, i tak dalej. Gracz w pełni rozpatruje dany krok lub polecenie, zanim przekaże inicjatywę następnemu graczowi *według kolejności*. *Kroki według kolejności, s. 8*
- **Wiedza** – wiedza jest reprezentowana symbolem . Można ją zyskiwać poprzez akcje podróżywania oraz inne zdolności. Gracze wydają  ze swoich zapasów do pozyskiwania zaawansowanych kart frakcji i kart siedzib ze swojego miejsca mocy. Żetony  na początku gry znajdują się w rezerwach. Kiedy gracz zyskuje , przenosi ich wskazaną ilość z rezerw do swoich zapasów. Kiedy gracz dodaje co najmniej jeden  do zapasów, może natychmiast wydać dowolną ilość  z zapasów lub pominąć możliwość wydania  do następnej okazji, gdy doda  do zapasów.  nie można wydawać poza tym oknem działań, chyba że zaznaczono inaczej. Kiedy  zostaje wydana, wraca do rezerw. Ponadto, jeśli gracz nie ma żadnych kart na swoim miejscu mocy, pozostała  w jego zapasach na koniec gry ma wartość . *Podróżowanie, s. 32 / Miejsca mocy, s. 44*
- **Wielki Trakt** – na Wielkim Trakcie znajdują się karty Królestwa, które można pozyskać w fazie Wiosny poprzez licytację. Wielki Trakt składa się z czterech pól, na których umieszcza się karty Królestwa. Pole najdalej na lewo zawiera też zakrytą talię Królestwa, z której dobiera się karty celem uzupełnienia Wielkiego Traktu nowymi kartami. Na początku gry na Wielkim Trakcie są dostępne cztery karty Królestwa i zostaną one

- uzupełnione po tym, jak wszyscy gracze rozpatrzą swoje licytacje w fazie Wiosny. Jeśli gracz zyskuje kartę Królestwa z Wielkiego Traktu za pomocą zdolności, którą rozpatruje poza licytacjami, Wielki Trakt uzupełnia się natychmiast. *Karty Królestwa, s. 14 / Licytacje, s. 18 / Rozpatrzenie licytacji, s. 18 / Uzupełnianie Wielkiego Traktu, s. 20 / Talia Królestwa, s. 50*
- **Wiosna** – druga faza rundy. Podczas Wiosny gracze wykonują i rozpatrują licytacje. Kiedy gracz rozpatruje swoją licytację, decyduje, czy chce zyskać nową kartę Królestwa z Wielkiego Traktu, ukraść zajętą kartę Królestwa przeciwnikowi, czy zabrać swoją kartę licytacji z powrotem na rękę. Po rozpatrzeniu wszystkich licytacji gracze *równocześnie* umieszczają zakryte karty ze swojej ręki, po jednej obok każdego z trzech regionów mapy. Na koniec gracze *według kolejności* rozpatrują krok akcji Wiosny , aktywując dowolną liczbę kontrolowanych przez siebie akcji  zanim przekażą inicjatywę następnemu graczowi *według kolejności*. *Wiosna, s. 18*
- **Wpływy** – wpływy są reprezentowane symbolem . Gracz z największą ilością  w swoich zapasach na końcu gry zostaje zwycięzcą. Żetony  na początku gry znajdują się w rezerwach. Kiedy gracz zyskuje , przenosi ich wskazaną ilość z rezerw do swoich zapasów. Gracz nigdy nie może mieć w zapasach mniej niż  .  używa się do śledzenia różnych zdolności, jeśli zostaną umieszczone na określonych kartach i elementach gry, przykładowo kiedy karta zostanie Rozstawiona. Tych  nie uważa się za część zapasów gracza. *Zwycięstwo, s. 34 / Rozstawienie, s. 39*
- **Wyczerpany/niewyczerpany** – kafelki taktyk mogą być niewyczerpane lub wyczerpane. Wszystkie kafelki taktyk rozpoczynają grę z widoczną niewyczerpaną stroną, na której nadrukowano zasady. Większość kafelków taktyk odwraca się na wyczerpaną stronę, kiedy ich zdolność zostanie użyta, jednak niektóre informują, że mogą zostać użyte kilka razy, zanim zostaną wyczerpane. Każde użycie oznacza się za pomocą znaczników frakcji umieszczanych na danym kafelku taktyki podczas przygotowania gry. Kafelki taktyk można ponownie odwrócić na niewyczerpaną stronę (odświeżyć) tylko w wyniku działania niektórych zdolności. *Kafelki taktyk, s. 15*
- **Wyniszczenie** – u gracza dochodzi do wyniszczenia, kiedy próbuje dobrać kartę ze swojej talii, ale jest to niemożliwe, gdyż jest ona pusta. Do wyniszczenia nie dochodzi, jeśli w talii gracza brakuje kart, a tylko wtedy, gdy próbuje on dobrać kartę z pustej talii. Za każdym razem, kiedy dochodzi do wyniszczenia, limit ręki gracza maleje o jeden. Limit ręki gracza nie może być niższy niż trzy. *Wyniszczenie, s. 16 / Limit ręki, s. 47*
- **Wyżyny** – górny region na mapie. Składa się z lokalizacji Zamek i Dzicz.
- **Zajmowanie/zajęta** – karty frakcji mogą zajmować karty Królestwa. Kart, które zajmują kartę Królestwa, nie uważa się za aktywne, a ich opis tekstowy lub zdolności nie są w grze, chyba że zaznaczono inaczej. Tylko jedna karta frakcji może w tym samym czasie zajmować kartę Królestwa. Zawsze, gdy karta frakcji przestanie zajmować kartę Królestwa, zostaje przeniesiona na rękę właściciela. *Zajmowanie kart Królestwa, s. 19*
- **Zapasy** – osobna przestrzeń w obrębie obszaru gry gracza, w której przechowuje się różne elementy gry, wliczając w to: , , pozyskane karty siedzib oraz niektóre karty Królestwa. Pewne zdolności mogą kraść lub usuwać  lub  z zapasów gracza. Kart Królestwa w zapasach nie można kraść, chyba że zaznaczono inaczej. Na końcu gry, przed podliczeniem , gracz zyskuje  za każde  w swoich zapasach, jednak tylko jeśli na jego miejscu mocy nie pozostała żadna karta. Następnie gracze podliczają wszystkie  w swoich zapasach, aby określić zwycięzcę gry. Zapasy gracza są jawne. Żadnych kart w zapasach gracza nie uważa się za aktywne.
- **Zima** – piąta i ostatnia faza rundy. Podczas tej fazy, w kroku efektów Zimy , gracze *równocześnie* uruchamiają wszystkie obowiązkowe efekty . Następnie wszyscy gracze wykonują krok porządkowania: Heroldowie na mapie wracają na planszетки graczy właścicieli, Stronnicy na mapie zostają przeniesieni na stos strat i wszystkie aktywne karty bez umieszczonych żetonów  zostają odrzucone na stosy odrzuconych kart właścicieli. Z aktywnych kart z umieszczonymi  usuwa się po . Na koniec należy przesunąć znacznik rundy na torze na pole następnej rundy, a jeśli to ostatnia runda – przejść do zakończenia gry. *Zima, s. 33*
- **Znacznik aktywnego gracza** – ten znacznik znajduje się w posiadaniu gracza, który jest pierwszy na torze kolejności. Kiedy jakiś krok trzeba rozpatrzyć *według kolejności*, właściciel znacznika aktywnego gracza staje się aktywnym graczem. Po rozpatrzeniu danego kroku przekazuje znacznik aktywnego gracza następnemu graczowi na torze kolejności, który sam staje się aktywnym graczem. Kiedy wszyscy gracze wykonają dany krok, znacznik aktywnego gracza wraca do osoby znajdującej się najwyżej na torze kolejności. *Kroki według kolejności, s. 8 / Ustalenie kolejności, s. 17*
- **Znaczniki konfliktów** – w fazie Lata ostatni gracz na torze kolejności umieszcza znaczniki konfliktów w każdym regionie na mapie. Określają one kolejność, w której rozpatruje się regiony w obecnej rundzie. *Umieszczenie znaczników konfliktów, s. 25*

PRZEBIEG GRY

POCZĄTEK ROKU



1. **Dobranie kart** – *równocześnie* każdy gracz dobiera karty do swojego limitu ręki.
2. **Ustalenie kolejności** – gracze aktualizują tor kolejności w oparciu o sumy ☺.

WIOSNA



1. **Licytacje** – *równocześnie* każdy gracz licytuje jedną zakrytą kartą ze swojej ręki.
2. **Rozpatrzenie licytacji** – *równocześnie* gracze odkrywają karty licytacji. Następnie rozpatrują każdą licytację, idąc od najwyższej do najniższej Siły. Aby rozpatrzyć swoją licytację gracz wybiera jedną opcję:
 - I. Zabiera kartę Królestwa z Wielkiego Traktu.
 - II. Kradnie kartę Królestwa.
 - III. Zabiera swoją kartę licytacji z powrotem na rękę.
3. **Umieszczanie Heroldów i kart** –
 - A. **Umieszczenie Herolda** – *według kolejności* każdy gracz umieszcza swojego Herolda na lokalizacji.
 - B. **Umieszczenie kart obok regionów** – *równocześnie* każdy gracz umieszcza jedną zakrytą kartę ze swojej ręki obok każdego regionu.
4. **Krok akcji Wiosny** – *według kolejności* każdy gracz aktywuje swoje akcje i/lub rozkazy 🌱.

LATO



1. **Umieszczenie znaczników konfliktów** – ostatni gracz na torze kolejności umieszcza znacznik konfliktu w każdym regionie. Określa tym samym porządek, w jakim będą one rozpatrywane.
2. **Rozstrzygnięcie konfliktów** – gracze kolejno rozpatrują trzy regiony. Zwycięzca każdego konfliktu w danym regionie zdobywa nagrody.



JESIEŃ



1. **Krok akcji Jesieni** – *według kolejności* każdy gracz wykonuje krok akcji Jesieni 🍂, samemu decydując o porządku czynności:
 - **Rządzenie** – gracz może przenieść jedną kartę frakcji z co najmniej jednym symbolem 🏹 z ręki do rady.
 - **Podróżowanie** – gracz może przenieść jedną kartę frakcji z co najmniej jednym symbolem 🏹 z ręki na stos strat. Zyskuje wówczas liczbę żetonów 🏹 równą liczbie symboli 🏹 z karty.
 - Gracz może aktywować dowolną liczbę akcji i/lub rozkazów 🍂.

ZIMA



1. **Krok efektów Zimy** – *równocześnie* gracze rozpatrują efekty ❄️.
2. **Porządkowanie** – *równocześnie* gracze:
 - Usuwać piony** – przenoszą Heroldów na swoje planszeczki graczy i Stronników na mapie na stos strat.
 - Usuwać znaczniki konfliktów** – umieszczają znaczniki konfliktów z powrotem na ich polu na planszy Królestwa.
 - Usuwać aktywne karty na stosy odrzuconych kart** – aktywne karty bez ☺ zostają przeniesione na stosy odrzuconych kart właścicieli. Jeśli na aktywnej karcie znajdują się ☺, zamiast tego gracz usuwa 1☺.
3. **Postęp na torze rund**

ZWYCIĘSTWO

Gra kończy się wraz z zakończeniem ostatniej rundy. Każdy gracz podlicza wszystkie ☺ w swoich zapasach. Gracz z największą ilością ☺ zwycięża.

Jeśli gracze remisują, zwycięża gracz obecnie kontrolujący znacznik Przychylności Królestwa 🏳️. Jeśli żaden z remisujących graczy nie posiada 🏳️, zwycięża gracz najwyżej na torze kolejności.

