

Philippe Mouchebeuf

Kashtan

# Instrukcija

# Richard England







## Kto obejmie tron w królestwie Anglii?


### Spis Treści


Spis treści .....	2	14 Karty Postaci.....	27
1 Opis gry .....	3	15 Karty Wydarzeń .....	29
2 Cel gry .....	4	16 Karty Służących.....	32
3 Zawartość .....	6	17 Relikwie .....	33
4 Podsumowanie tury gry .....	7	18 Straż Królewska .....	34
5 Faza 2. Karty .....	8	19 Ekskalibur.....	34
6 Faza 3. Dochody .....	10	20 Sherwood .....	35
7 Faza 4. Zakupy .....	10	21 Order Podwiązki .....	36
8 Faza 5. Ruch .....	13	22 Wyeliminowanie gracza.....	36
9 Faza 6. Wikingowie.....	16	23 Losowe rozmieszczenie .....	36
10 Faza 7. Bitwy.....	18	24 Podliczanie punktów zwycięstwa .....	36
11 Faza 8. Koniec tury.....	22	25 Koniec gry .....	36
12 Tytuły.....	22	26 Wyłonienie zwycięzcy .....	36
13 Faza 1. Słuchajcie, Słuchajcie.....	24	27 Gra 2-osobowa.....	37
		28 Podziękowania.....	37



## Opis gry

Akcja gry **Fief England** toczy się w średniowiecznym Królestwie Anglii. Podczas gry każdy uczestnik prowadzi swoją rodzinę Lordów. Każda rodzina składa się z Lordów (mężczyzn i kobiet), którzy podczas gry będą zdobywali tytuły szlacheckie i kościelne. Posiadanie tych tytułów pozwala na powiększenie rodzinnych majątków i wzrost wpływów. Tytuły te dają też prawo głosu podczas elekcji kolejnego Króla lub Królowej Anglii.


Plansza gry przedstawia mapę Anglii z jej miastami połączonymi drogami, które umożliwiają Lordom i ich wojskom przemieszczanie się. Mapa podzielona jest na 6 regionów o różnych kolorach, ponumerowanych od I do VI. Każdy region składa się ze strefy lądowej i morskiej, a także zawiera miasto portowe, oznaczone symbolem kotwicy . Każde miasto znajduje się w regionie, który może zostać przekształcony w trakcie gry w lenno i równocześnie znajduje się w jednym z dwóch biskupstw lub arcybiskupstw.

Gracz, który kontroluje wszystkie miasta w lennie, w którym znajduje się zamek, może kupić powiązany z nim tytuł lenny i przydzielić go Lordowi ze swojej rodziny. Każdy tytuł lenny, wicehrabiego, hrabiego lub księcia jest wart 1 punkt zwycięstwa (PZ) .

Mężczyzna Lord może również uzyskać tytuł biskupa lub arcybiskupa, który pozwoli mu władać biskupstwem lub arcybiskupstwem. Kobieta Lord może uzyskać tytuł przeoryszy i zarządzać opactwem. Każdy utytułowany Lord lenny, mężczyzna lub kobieta, a także biskupi mogą oddać jeden głos, aby wybrać Króla lub suwerenną Królową. Arcybiskupi mają dwa głosy. Występuje rozróżnienie między małżonką Króla, a suwerenną Królową, która jest wybierana na Królową Anglii i ma takie same uprawnienia jak wybrany Król.

W każdej turze gracze mogą dobrać nowe karty POSTACI, aby wprowadzić nowych Lordów do gry. Mogą również dobrać karty WYDARZEŃ, przynoszące różne korzyści lub powodując bunt, zamachy i inne kłopoty. Istnieje ryzyko, że dobiorą karty PLAG takie jak: CZARNA ŚMIERĆ, GŁÓD, BRZYDKA POGODA czy też INWAZJA WIKINGÓW, którzy przybywają plądrować miasta królestwa.

Gracze będą pobierać dochody z kontrolowanych przez siebie miast, młynów i opactw. Lordowie z tytułem religijnym lub lennym mogą zwiększać swoje dochody, nakładając podatki na swoje włości. Dochody umożliwiają zakup nowych wojsk, młynów, zamków i tytułów lennych. Mogą też służyć do przekupywania lub pomagania innym graczom. Gracze kontrolują miasta za pomocą wojsk dowodzonych przez Lordów. Jeśli wojska wielu graczy spotkają się w tym samym mieście, może dojść do bitwy.

Duchowni mogą zdobyć relikwie, które znajdują w swoim mieście z katedrą (miasto z symbolem ). Pierwsza relikwia podarowana Królowi lub Królowej przynosi 1 punkt zwycięstwa.

## Cel gry

Zostać najpotężniejszą rodziną w królestwie, zdobywając najwięcej punktów zwycięstwa (PZ). Od 5. tury gracz wygrywa w pojedynkę, gdy zdobędzie 3 PZ, a w przypadku sojuszu z innym graczem, gdy wspólnie zdobędą 4 PZ.

## Terminologia

**Lord:** postać, mężczyzna lub kobieta, której można nadać tytuł.

**Utytułowany Lord:** postać z tytułem lennym, wicehrabia/wicehrabina, hrabia/hrabina lub księżę/księżna, a także duchowni.

**Tytuły kościelne:** przeorysza, biskup i arcybiskup.

**Suweren:** Król lub suwerenna Królowa.

**Suwerenna królowa:** Królowa elekcyjna.

**Królowa:** małżonka Króla.

**Księżę małżonek:** mąż suwerennej Królowej.

**Rodzina królewska:** Król, suwerenna Królowa, Królowa, księżę Walii. W grze księżę małżonek nie jest członkiem rodziny królewskiej.

**Niezarządzane Lenno:** region, który nie został jeszcze uznany jako lenno, a zatem nie jest zarządzany przez wicehrabiego/wicehrabinę, hrabiego/hrabinę lub księcia/księżną.

**Punkty zwycięstwa:** wskaźnik oceny zwycięstwa. Punkty zwycięstwa uzyskuje się zdobywając tytuły lenne (wicehrabia/wicehrabina, hrabia/wicehrabina lub księżę/księżna) i/lub ofiarowując pierwszą relikwie Królowi lub suwerennej Królowej.






# 2

## Przygotowanie

**1** Planszę należy położyć na środku stołu.

Każde z 18 miast znajduje się w jednym z 6 regionów oznaczonych różnymi kolorami. Każdy region może stać się samodzielnym lennem. Każdy region jest powiązany z strefami morskimi ponumerowanymi od I do VI.

Każde miasto należy do jednego z 4 kościelnych regionów administracyjnych: biskupstwa Exeter, biskupstwa Norwich, arcybiskupstwa York i arcybiskupstwa Canterbury. Każde z tych 4 miast posiada Katedrę .

W każdym regionie znajduje się miasto portowe  i miasto, w którym można znaleźć miecz *EKSKALIBUR* .


Po lewej stronie planszy znajduje się *RZĘKA*, na której przechowywane są niektóre karty i żetony. Po prawej stronie znajduje się przypomnienie różnych faz gry, a także licznik tur i jego znacznik.

**2** Należy posortować i umieścić obok *RZĘKI* na odpowiednich polach: żetony *Kuszników flamandzkich*, żetony *Kuszników francuskich*, żetony *Straży Królewskiej (rycerzy i zbrojnych)*, żetony *Orderu Podwiązki*, znacznik *Księcia Walii*, znacznik *Punktów zwycięstwa*, znaczniki *Sztyletu niesławy*, (żetony kompanii *Robin Hooda* + pionek *Robin Hooda*: patrz rozszerzenie *Robin Hood*).

**3** Tutaj należy umieścić kartę *PARLAMENT*.

**4** Wszystkie karty *PLAG* i *WYDARZEŃ* należy potasować. Utworzoną w ten sposób talię należy położyć zakrytą na polu talii *Kart PLAG* i *WYDARZEŃ*.

**5** Każdy gracz wybiera kolor, umieszcza przed sobą planszę *Rodziny* i odpowiadającą jej zasłonkę gracza, segreguje i umieszcza na odpowiednich polach następujące żetony, które będą stanowiły jego rezerwę: 12 żetonów *Zbrojnych*, 4 żetony *Łuczników*, 8 żetonów *Rycerzy*, 3 żetony *Bombard*, 2 żetony *Trebuszy*, 1 znacznik *Sojuszu* (małżeństwa), 2 znaczniki *Głosowania*, 3 żetony *Gołębi*, 2 znaczniki *Skarbu*.  
**Każdy gracz otrzymuje 5 monet i ukrywa je za swoją zasłonką gracza.**

**13** Używając drewnianej kości K6, należy ustalić, w którym regionie znajduje się miecz *Ekskalibur*, a następnie umieścić znacznik („odsłoniętą stronę miecza w skale”) na mieście z symbolem *EKSKALIBURA* .

**14** W kolejności tury pierwszy gracz wybiera swoje miasto startowe, w którym umieszcza: 1 kafel *Zamku*, 2 żetony *Rycerzy*, 2 żetony *Łuczniczy*, 2 żetony *Zbrojnych*, 2 pionki swoich *Lordów*. Żetony należy umieścić zakryte. Następnie pozostali gracze zgodnie z ruchem wskazówek zegara robią to samo, każdy w innym regionie.  
**Możliwe jest losowe rozmieszczenie (zobacz § 23).**



Z talii ka...  
one używ...  
Każdemu g...  
siostrami,  
Każdy grac...  
swojej plan...



nie  
znik  
lem

rtowe,  
ników,  
mieścić  
zegara

ga

ice  
stwa

miasto Ekskalibura




rt *POSTACI* należy usunąć losowo 3 karty mężczyzn i 3 karty kobiet (nie będą wane w grze).

graczowi należy dać po 1 karcie mężczyzny i kobiety. Ci Lordowie są braćmi, siostrami, wujkami lub ciotkami i tworzą pierwszą rodzinę gracza.

gracz bierze odpowiadające otrzymanym kartom Lordów pionki i umieszcza je na polach swojej rodziny.

12

Należy wybrać pierwszego gracza: będzie nim ten gracz, który spośród zasłoniętych 4 żetonów relikwi dobierze żeton Graala

. Otrzymuje on znacznik *PIERWSZEGO GRACZA* , który umieszcza przed sobą. Następnie należy potasować 4 zasłonięte żetony *RELIKWI* i umieścić po jednym na każdym z miast z Katedrami .

11

Należy posortować i umieścić obok planszy:

- Pionki Lordów 
- Kafle Zamku/Fortecy 
- Kafle Opactwa/królewskiego Opactwa 
- Żetony Młynów 
- Żetony Vikingów 
- Żetony Monet 
- 6 kości Walki 
- Drewnianą kość K6 

10

Karty *TYTUŁÓW* należy umieścić odkryte na odpowiednim polu.

11

9

Każdy gracz dobiera 1 kartę *SŁUŻĄCEGO*, czyta ją na głos, a następnie przypisuje ją do jednego ze swoich Lordów, umieszczając ją na polu po prawej stronie Lorda.

8

Należy potasować karty *SŁUŻĄCYCH*. Utworzoną w ten sposób talię należy położyć zasłoniętą na odpowiednim polu. Każdemu Lordowi przysługuje jeden służący.

7

Pozostałe karty należy potasować, a następnie umieścić stworzoną w ten sposób talię *POSTACI* na odpowiednim polu.

Uwaga: ta talia kart zawiera: karty Lordów (mężczyzn i kobiet), 2 karty *Mieszczan*, 1 kartę *francuskich Najemników*, 1 kartę *flamandzkich Najemników*, 3 karty *Opactw*, 2 karty *Biskupów* i 2 karty *Arcybiskupów*.



# 3

## Zawartość



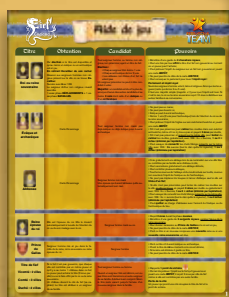
1 plansza - mapa



4 plansze Rodziny



1 instrukcja



4 pomoce Graczy



1 żeton  
Punkt zwycięstwa



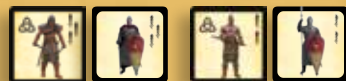
1 kafel  
Zamek/Zamek królewski



61 żetonów monet



9 kafli Zamek/  
Forteca



4 żetony  
Jarl Wikingów/  
Lord Normanów



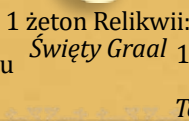
20 żetonów  
Wikingów/  
Normanów



4 znaczniki  
Róży Wiatrów



4 żetony Orderu  
Podwiązki



1 żeton Relikwii:  
Święty Graal



1 żeton Relikwii:  
Ornat  
Tomasza Becketa



1 znacznik  
Pierwszy gracz



1 żeton Relikwii:  
Czaszka św.  
Karadoka



1 figurka  
Licznik tur



1 żeton Relikwii:  
Piszczel św.  
Enswidy



31 kart  
Postaci



16 kart  
Wydarzeń



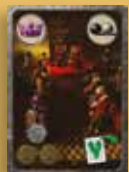
9 kart  
PLAG



6 kart Tytułów  
lennych



23 karty  
Służących



1 karta  
Parlament



1 karta  
Tytułu: Król



3 karty Tytułu:  
Przeorysza



1 karta Tytułu:  
Królowa  
suwerenna



1 karta Tytułu:  
Królowa żona



6 kości Walki  
(3 białe, 3 czarne)



1 drewniana  
kość (K6)



2 karty Tytułu:  
Arcybiskup



2 karty Tytułu:  
Biskup



3 żetony  
Najemników:  
kusznicy  
flamandzcy



3 żetony  
Najemników:  
kusznicy  
francuscy



8 żetonów  
Trebuchy  
(2 na gracza)



12 żetonów  
Bombard  
(3 na gracza)



16 żetonów  
Łuczników  
(4 na gracza)



48 żetonów  
Zbrojnych  
(12 na gracza)



32 żetony  
Rycerzy  
(8 na gracza)



12 żetonów  
Gołębi pocztowych  
(3 na gracza)



4 znaczniki  
Sojuszu  
(1 na gracza)



8 znaczników  
Głosowania  
(2 na gracza)



2 znaczniki  
Sztyletu  
Niesławy



4 zasłonki Graczy



2 żetony Rycerzy  
królewskich



2 żetony Zbrojnych  
królewskich



20 pionków  
Lordów  
(10 mężczyzn,  
10 kobiet)



1 znacznik  
Licznik tur



3 kafle Opactwo/  
Opactwo  
królewskie



8 znaczników  
Skarbu  
(2 na gracza)



12 żetonów  
Młynów



1 znacznik  
Księcia Walii



1 żeton  
Ekskalibur



1 znacznik  
Pierwszy gracz



1 figurka  
Licznik tur



1 żeton Relikwii:  
Czaszka św.  
Karadoka



1 żeton Relikwii:  
Piszczel św.  
Enswidy





## 4 Podsumowanie tury gry

Gra rozgrywana jest w następujących po sobie turach i kończy się na końcu tury 7. Gra może zakończyć się od 5 tury, gdy jeden gracz lub sojusznik dwóch graczy zdobędzie wystarczającą liczbę punktów zwycięstwa (PZ).

Każda tura składa się z 8 faz.

Powyżej znajduje się ilustracja przedstawiająca przegląd całej tury. Ta sama ilustracja jest też na planszy.

Każda faza jest rozpatrywana przez kolejnych graczy, zaczynając od pierwszego gracza, zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Gdy wszyscy gracze ukończą daną fazę, należy przejść do następnej.

**Faza 1. Słuchajcie, Słuchajcie** (fazę należy rozegrać zgodnie z kolejnością poniżej)

- Małżeństwa i sojusze.
- Wybory Króla lub suwerennej Królowej.
- Głosowanie Parlamentu nad Podatkiem Królewskim.

**Faza 2. Karty** (fazę należy rozegrać zgodnie z kolejnością poniżej)

- Odrzucenie.
- Dobranie.
- Rozpatrzenie PLAG.
- Zagranie kart.

**Faza 3. Dochody** (zbierane równocześnie)

- 1 moneta za kontrolowane miasto,
- 2 dodatkowe monety za każde miasto w lennie, na które zagrano kartę *PODATEK*,
- 2 monety za każdy kontrolowany młyn i opactwo,
- 1 dodatkową monetę za każdy młyn i opactwo w regionie, na który zagrano karty *UDANE ZBIORY* lub *PIĘKNA POGODA*,
- Gracz otrzymuje cały dochód z młynów w biskupstwie lub arcybiskupstwie, na które zagrał kartę *PODATEK*.
- 2 monety za tytuł Królowej, żony Króla.

Karty *PIĘKNA POGODA* i *UDANE ZBIORY* są odrzucane na końcu tej fazy.

**Faza 4. Zakupy** (zgodnie z kolejnością graczy w turze)  
Gracze mogą kupić tyle elementów, ile jest dostępnych:

- tytuły lenne (4, 6 lub 8 monet),
- zbrojni (1 moneta),
- łucznicy lub kusznicy (2 monety),
- rycerzy (3 monety),
- trebusze (5 monet),
- zamki (5 monet),
- młyny (3 monety).

**Faza 5. Ruch** (zgodnie z kolejnością graczy w turze)  
Każdy Lord może przemieścić się maksymalnie o 2 miasta. Oddziały (zbrojni, łucznicy i rycerze) muszą poruszać się z Lordem, który może ich zabrać lub zostawić po drodze.

**Faza 6. Wikingowie**

- Uzupelnienia,
- Lądowanie,
- Ruchy,
- Bitwy,
- Okupy i nawrócenia.

**Faza 7. Bitwy** (zgodnie z kolejnością graczy w turze)  
Przeciwnie oddziały w tym samym mieście mogą zaangażować się w bitwę. Bitwa może trwać kilka rund.

- Zbrojni i łucznicy = 1 punkt Walki (PW),
- Kusznicy = 2 PW,
- Rycerz = 3 PW,
- Każdy Lord (mężczyzna lub kobieta) = 1 PW,
- W walce należy użyć następującej liczby kości Walki dla odpowiedniej liczby PW:  
1 do 6 PW = 1 kość Walki, 7 do 12 PW = 2 kości Walki, 13 PW i więcej = 3 kości Walki.

**Faza 8. Koniec tury**

Należy usunąć karty *PLAG* i *PODATEK* i umieścić je na stosie kart odrzuconych.

Jeśli nie ma zwycięzcy, należy przekazać znacznik pierwszego gracza w lewo i rozpocząć nową rundę: przesunąć pionek rycerza-licznika tur o jedno pole do przodu.

**Warunki zwycięstwa**

Warunki zwycięstwa są sprawdzane od 5 tury. Gracz wygrywa, jeśli ma 3 punkty zwycięstwa, a 4, jeśli jest sprzymierzony z innym graczem poprzez małżeństwo.





Karty  
TYTUŁÓW

Karty  
POSTACI

Karty  
SŁUŻĄCYCH

Karty  
WYDARZEŃ/  
PLAG

Tor Kart  
PLAG

Odrzucone karty  
WYDARZEŃ/  
PLAG

## 5 Faza 2. Karty

Nowa gra w Fief rozpoczyna się od Fazy 2., ponieważ na początku gry nie ma jeszcze żadnych utytułowanych Lordów wymaganych do rozpatrzenia Fazy 1. Dlatego też Faza 1. opisana jest jako ostatnia, po Fазie 8. Na ilustracji powyżej znajduje się rząd kart pokazany na planszy gry.

### 5.1. Odrzucanie kart

Zgodnie z kolejnością graczy w turze, każdy z graczy może odrzucić część lub wszystkie swoje karty. Karty *POSTACI* są umieszczane zakryte pod talią *POSTACI*. Karty *WYDARZEŃ* są odrzucane odkryte na stos kart odrzuconych *WYDARZEŃ/PLAG*.

Tego stosu kart odrzuconych nie można przeglądać, widoczna jest tylko wierzchnia karta.

### 5.2. Dobranie kart

Każdy gracz może dobrać do 2 kart z talii *POSTACI* lub *WYDARZEŃ*, w tym maksymalnie 1 kartę *POSTACI*.

Gracz chcąc dobrać 2 karty, może dobrać i obejrzeć pierwszą kartę przed podjęciem decyzji o dobraniu drugiej. Dobieranie kart nie jest obowiązkowe.

**Uwaga:** gracz nie może mieć na ręce więcej niż 3 karty.

*Uwaga: aby przyspieszyć grę, punkty 5.1 i 5.2 można rozegrać w tym samym czasie.*

#### 5.2.1. Talia *TYTUŁÓW*



Karty są odkryte (awersem do góry). Należy wybrać kartę Tytułu, którą chce się przypisać do Lorda: tytuł lenny, biskupa, arcybiskupa, przeoryszy, Króla, Królowej, żony Króla, suwerennej Królowej itd.

#### 5.2.2. Talia *POSTACI*



Talia *POSTACI* składa się z męskich i żeńskich Lordów. Zagranie karty Lorda dodaje członka do rodziny gracza. Jeden gracz może mieć jednocześnie maksymalnie 3 Lordów w swojej rodzinie. W talii znajdują się również karty tytułów *PRZEORYSZY*, *BISKUPA* i *ARCYBISKUPA*, karty *NAJEMNIKÓW* i *MIESZCZAN*.

Zobacz 14. *POSTACIE*

#### 5.2.3. Talia *SŁUŻĄCYCH*



Talia *SŁUŻĄCYCH* składa się z męskich i żeńskich służących przydzielanych każdemu nowemu Lordowi, gdy ten dołącza do rodziny.

#### 5.2.4. Talia *WYDARZEŃ*



Talia *WYDARZEŃ* składa się z kart *WYDARZEŃ (niebieskie)* i *PLAG (czerwone)*. Jeśli gracz chce dobrać kartę *WYDARZENIA*, ale karta na wierzchu talii jest kartą *PLAG*, musi dobrać ją i nie dodając jej do ręki umieścić zakrytą na pierwszym wolnym polu po prawej stronie talii *PLAG*. Jeśli wszystkie 3 pola są zajęte, kartę należy odrzucić.

Karty *PLAG* nie wliczają się do limitu kart, które gracz może dobrać: można dobierać karty *PLAG*, do momentu dobrania karty *WYDARZENIA*.

#### 5.2.5. Pusta talia *WYDARZEŃ*

Gdy gracz chce dobrać kartę, ale talia *WYDARZEŃ* jest pusta, należy potasować stos kart odrzuconych i utworzyć z nich talię. Następnie należy położyć utworzoną w ten sposób talię na odpowiednim miejscu na planszy.



### Przykład

Joanna dobiera kartę *POSTACI*, ogląda ją i umieszcza w swojej ręce. Teraz jako drugą kartę chce dobrać kartę Wydarzenia. Wierzchnią kartą talii *WYDARZEŃ* jest czerwona karta *PLAG*. Dobiera ją i umieszcza ją na pierwszym wolnym polu na torze kart *PLAG*. Kolejna karta jest również kartą *PLAG*. Waha się, ponieważ jeśli ją dobierze, nieszczęście może uderzyć w nią lub w jej sojuszników. Postanawia zaryzykować, dobiera kartę i umieszcza ją na następnym wolnym polu, na torze kart *PLAG*. W końcu pojawia się niebieska karta Wydarzenia, którą dobiera, ogląda i umieszcza w ręce. Jej tura dobiega końca.

Nadeszła kolej na turę Filipa. Odrzuca z ręki jedną ze swoich dwóch kart *POSTACI* na spód talii kart *POSTACI*. Teraz chce dobrać kartę Wydarzenia, ale wierzchnią kartą jest czerwona karta *PLAG*. Dobiera ją i umieszcza na ostatnim, pustym polu toru kart *PLAG*. Kolejna karta to również karta *PLAG*. Dobiera ją i ponieważ nie ma już wolnych pól na torze kart *PLAG* odrzuca odkrytą na stos kart odrzuconych. W końcu może dobrać swoją drugą kartę Wydarzenia, jego tura dobiega końca.

### 5.3. Rozstrzygnięcie PLAG



Gdy wszyscy gracze zakończyli odrzucanie i dobieranie kart, należy rozpatrzyć karty *PLAG*. Karty *PLAG* należy po kolei (od lewej do prawej) odwracać i rozpatrywać ich efekt. Dla każdej karty *PLAG* pierwszy gracz rzuca kostką K6, aby określić, którego regionu będzie ona dotyczyć.

Kartę *PLAG* należy umieścić pionowo w strefie morskiej obok numeru regionu określonego przez kość. *PLAGA* ma wpływ zarówno na strefę morską jak i sąsiadującą z nią strefę lądową (w tym samym kolorze). Ten sam region nie może być dotknięty więcej niż 1 kartą *PLAG* tego samego typu jednocześnie. Jeśli tak się stanie, kartę należy odrzucić. Z drugiej strony, kilka *PLAG* różnego rodzaju może dotknąć ten sam region w tym samym czasie. *PLAGA* wpływa na wszystkich Lordów i wszystkie oddziały wszystkich graczy w regionie. Karty *PLAG* pozostają na miejscu i są aktywne do końca tury.

Wikingowie zejść na ląd na początku Fazy *WIKINGÓW* (Faza 6), w porcie wylosowanego regionu: liczba drakkarów będzie znana, od 0 do 3.

Kartę *CZARNA ŚMIERĆ* należy rozpatrzyć natychmiast po jej odkryciu.

#### **PLAGI w pierwszej turze gry**

W 1. turze gry żadna *PLAGA* nie jest aktywna. Karty należy umieścić poziomo w strefach morskich. Na początku 2. tury należy je umieścić pionowo i rozpatrzyć.

### 5.4. Zagrywanie kart

Po rozpatrzeniu wszystkich kart *PLAG*, gracze zgodnie z kolejnością w turze mogą, jeśli chcą, zagrać z ręki jedną lub wszystkie swoje karty.



Karty z symbolem Błyskawicy są kartami *NIESPODZIANKI*, można je zagrać w dowolnym momencie gry, poza Fazą Dobierania. Efekt *NIESPODZIANKI* przerywa trwającą akcję i jest rozpatrywany w całości przed rozpatrzeniem kolejnej.

**Uwaga:** większość kart *NIESPODZIANKI* znajduje się w talii *WYDARZEŃ*. W talii *POSTACI* znajdują się dwie karty *NIESPODZIANKI*, są to karty *NAJEMNIKÓW*.

Pozostałe karty (w tym karty Lordów) mogą być zagrywane tylko w tej Fазie, czyli Fазie *ZAGRYWANIA KART*.

**Uwaga:** można zagrać kartę *LORDA*, *PRZEORYSZY*, *BISKUPA* lub *ARCYBISKUPA* na rodzinę sojuszniczego gracza. Inne karty nie mogą być przekazywane ani wymieniane między graczami, chyba że za pomocą Gołębia pocztowego (zobacz 5.5).

#### **Kilka kart WYDARZEŃ w tym samym regionie**

Kilka kart *WYDARZEŃ* może zostać zagranych w tym samym czasie na jeden region, ale premia zapewniana przez kartę zagraną kilka razy, ma zastosowanie tylko raz.

### 5.5. Gołąb pocztowy



Przypomnienie: w normalnych okolicznościach wymiana kart z innym graczem jest zabroniona.

Wysłanie gołębia pocztowego pozwala:

- przekazać innemu graczowi 1 kartę lub
  - przekazać innemu graczowi pieniądze lub
  - zaprosić gracza na 3-minutowe tajne spotkanie.
- Podczas tego spotkania można wymieniać się informacjami i opracowywać plan bitwy, a także wymieniać się pieniędzmi i kartami w ramach limitu 3 kart na ręce.

#### **Wysłanie gołębia pocztowego**

W dowolnym momencie gry można wysłać *GOŁĘBIA POCZTOWEGO*, umieszczając przed sobą znacznik Gołębia. Chcąc przekazać kartę innemu graczowi, należy umieścić ją zakrytą przed sobą, a na niej znacznik Gołębia i ogłosić, kto jest odbiorcą (Lord z innej rodziny).

#### **Następnie należy rzucić K6:**

- 2+ - Gołąb dociera do celu i natychmiast można skontaktować się z drugim graczem albo po prostu dać mu pieniądze lub kartę.
- 1 - Gołąb zaginął: spotkanie nie może się odbyć, kartę należy odrzucić, pieniądze pozostają u nadawcy. Znacznik *GOŁĘBIA POCZTOWEGO* należy odrzucić.

Gracze mogą zdecydować się na użycie kolejnego Gołębia (należy pamiętać, że każdy z graczy ma tylko 3 Gołębie na całą grę).



## Faza 3. Dochody

Pieniądze są reprezentowane przez brązowe monety o nominale 1 ecu\*, srebrne monety o nominale 2 ecu\* i złote monety o nominale 5 ecu\* (\*dla uproszczenia przyjęliśmy, że 1 ecu = 1 moneta).



### 6.1. Obliczanie dochodu

- 1 moneta za każde kontrolowane miasto, którego zamek lub forteca nie jest oblężona,
- 2 monety za każdy młyn i opactwo w kontrolowanym mieście,
- +1 moneta za każdy młyn i opactwo, które są w regionie pod wpływem karty *UDANE ZBIORY* i/lub *PIĘKNA POGODA*.
- Królowa, żona Króla, otrzymuje 2 monety.

#### Dodatkowo każde opactwo zapewnia:

- 2 monety za każdego duchownego i utytułowanego Lorda w opactwie,
- 3 monety za każdego członka rodziny królewskiej (Króla, Królową, suwerenną Królową, księcia Walii) w opactwie,
- 3 monety za każdą odkrytą relikwię w opactwie,
- 3 monety jeśli w opactwie znajduje się *EKSKALIBUR*,
- młyny zlokalizowane 1 etap od opactwa zapewniają 1 dodatkowe monety.

### 6.2. Karta Podatek



Jeśli została zagrana karta *PODATEK*, przyznawane są dodatkowe dochody, zależne od tego, czy karta została zagrana na lenno czy biskupstwo/arcybiskupstwo:

- wpływy z podatku w wysokości 2 monet za każde miasto w lennie otrzymuje posiadacz tytułu lenna obłożonego podatkiem, nawet jeśli jest miasto w tym lennie kontrolowane przez innego gracza.

- podatek kościelny przekazuje cały dochód z młynów biskupstwa lub arcybiskupstwa posiadaczowi tego tytułu zamiast właścicielowi młynów. Nie dotyczy to młynów w miastach gdzie znajdują się opactwa. Zobacz 15.2.2. *PODATEK*, aby uzyskać więcej informacji.

### 6.3. Obecność wikingów

Jeśli w królestwie przebywają Wikingowie wówczas dochód jest dzielony przez 2. Dochód jest zaokrąglany w górę do najbliższej liczby całkowitej, na przykład  $7/2=3,5$  co po zaokrągleniu daje 4 monety.

### 6.4. Spalona ziemia

Aby zapobiec przejściu lub zniszczeniu swoich młynów przez wroga lub aby kupić więcej żołnierzy, można zniszczyć własne młyny. Za każdy zniszczony młyn gracz otrzymuje 2 monety.

**Pieniądze należy trzymać w tajemnicy za zasłonką.**

**Kiedy wszyscy gracze otrzymają swój dochód, należy odrzucić karty *UDANE ZBIORY* i *PIĘKNA POGODA*. Karty *PLAG* i *PODATEK* pozostają na swoim miejscu do końca tury.**

## Faza 4. Zakupy

W kolejności tury każdy gracz najpierw płaci okup, a następnie kupuje i umieszcza nowe budynki i oddziały oraz nabywa nowe tytuły.

### 7.1. Okupy

Nadszedł czas, aby uwolnić (nie jest to obowiązkowe) schwytanych Lordów, płacąc graczowi, który ich schwycił (zwanym również strażnikiem), 2 monety za Lorda plus 2 monety za każdy jego tytuł.

Przykład: Lord z tytułami Króla i hrabiego jest wart 6 monet. Lord będący biskupem, wicehrabią i księciem jest wart 8 monet.

Przypomnienie: więźnia można uwolnić podczas bitwy lub z pomocą mieszkańców (karta *TUNEL/POMOC MIESZKAŃCÓW*).

Uwolnienie więźniów nie jest obowiązkowe.

Uwolniony więzień jest umieszczany tak, jakby został wprowadzony do gry, w następującej kolejności: w fortecy, w zamku lub opactwie, obok Lorda ze swojej rodziny, w kontrolowanym lub wolnym mieście, w mieście za zgodą właściciela itd.



## 7.2. Budynki

W każdym mieście może znajdować się tylko jeden budynek (zamek, forteca lub opactwo) + jeden młyn. Można je umieścić w miastach kontrolowanych przez gracza. Opactwo można również umieścić w mieście, które jest wolne lub kontrolowane przez inną rodzinę, za jej zgodą.

## 7.3. Kafel Zamku / Fortecy (9)



Zamek jest fortyfikacją, która kosztuje 5 monet. Nie przynosi dochodu, ale chroni swoich mieszkańców.

Po wykupieniu tytułu lennego zostaje zastąpiony przez fortecę (odwrotna strona kafla). Zamek zapewnia ochronę, modyfikator -1 kość Walki; forteca zapewnia modyfikator -2 kości Walki podczas Fazy Walki Wręcz. W każdym lennie może znajdować się tylko jedna forteca. Zamek może zostać zniszczony przez bunt lub Wikingów. Forteca nie może zostać zniszczona.

## 7.4. Kafel Zamku / Zamku Królewskiego (1)



Zamek Królewski kosztuje 5 monet. Może być zbudowany tylko przez rodzinę suwerena, w dowolnym mieście w królestwie, kontrolowanym

przez gracza lub nie, za zgodą właściciela, jeśli miasto jest częścią lenna, w przeciwnym razie jego zgodą jest nieobowiązkowa.

Zamek Królewski zapewnia kontrolę nad miastem, która nie jest już wymagana do ustanowienia regionu jako lenna (aby ustanowić region lennem, gracz musi kontrolować wszystkie miasta w tym regionie. Jeśli nie kontroluje miasta, w którym znajduje się Zamek Królewski, ale kontroluje wszystkie inne miasta w tym regionie, nadal może kupić tytuł lenny). Tylko suweren może powołać nowego Lorda i umieścić w nim oddziały. Gdy zmienia się władca, oddziały w Zamku Królewskim zmieniają stronę: należy zastąpić je jednostkami w barwach nowego władcy (o ile to możliwe). Podczas Fazy 5. Ruch Król lub suwerenna Królowa oraz Lordowie z ich rodziny mogą przemieścić się z dowolnego miasta na kafel Zamku Królewskiego: liczy się to jako 1 etap. Zamek i Zamek Królewski mogą zostać zniszczone przez bunt lub Wikingów. Zamek królewski nie może stać się fortecą. Staje się zwykłym zamkiem, gdy zostanie przejęty przez Lorda, który nie należy do rodziny królewskiej.

## 7.5. Żeton Młynu (12)



Młyn kosztuje 3 monety. W każdym mieście może znajdować się tylko jeden młyn. Zapewnia dochód minimum 2 monety na turę.

Podczas Fazy 3. Dochody można zniszczyć swoje młyny, aby odzyskać 2 monety za młyn. Młyn może zostać zniszczony przez bunt, Wikingów, plądrowanie lub akcję spalonej ziemi (patrz 6.4 Spalona ziemia).

## 7.6. Kafel Opactwa/Opactwa Królewskiego (3)



Opactwo jest zakładane przez przeoryszę w momencie jej nominacji, w wolnym mieście lub mieście kontrolowanym przez jej rodzinę, bez zamku lub fortecy.

Opactwo królewskie może zostać założone przez przeoryszę, która należy do rodziny królewskiej.

Podczas Fazy 5. Ruch Król i Królowa mogą udać się do Opactwa Królewskiego z dowolnego miasta. Jest to ruch dwuetapowy. Podczas tego ruchu Królowi i/lub Królowej nie może towarzyszyć inny Lord ani oddziały inne niż ich Straż Królewska.

a) Opactwo zapewnia:

- **2 monety** (+ bonus, za zagrana kartę *UDANE ZBIORY* i/lub *PIĘKNA POGODA*).
- **+ 2 monety za utytułowanego gościa, 3 monety za każdego członka rodziny królewskiej (Król, Królowa, księżę Wali)**, jeśli gość znajduje się w mieście z opactwem w czasie Fazy 3. *Dochody*. Odwiedzający Więźniowie nie przynoszą dochodu.
- **+ 3 monety za odkrytą relikwię i wydobyty ze skały miecz EKSALIBUR**.

*Przypomnienie: młyny zlokalizowane 1 etap od opactwa przynoszą 1 dodatkową monetę.*

b) Efekty:

- chroni Lordów w mieście przed buntem, ale nie żołnierzy.
- częściowo chroni znajdujących się tam Lordów przed *CZARNĄ ŚMIERCIĄ*, dotyka ich tylko przy wyniku rzutu K6: 1 lub 2.
- chroni znajdującego się tam Lorda przed kartą *SPRAWIEDLIWOŚĆ*.
- ma na nie wpływ karta *GLÓD*. W rezultacie tylko odwiedzający, którzy są obecni, generują dochód.
- podatek nałożony przez biskupa lub arcybiskupa nie dotyczy opactwa i znajdującego się tam młynu.

c) Faza 7. Bitwy

Jeśli opactwo zostanie zaatakowane i atakujący wygra bitwę, opactwo może zostać splądrowane: w takim przypadku zostaje zniszczone i usunięte z planszy. Plądrowanie przynosi atakującemu **10 monet**, a także wszelkie znalezione tam relikwie. Lord odpowiedzialny za grabież otrzymuje znacznik *SZTYLETU NIESŁAWY*: może zostać osiągnięty przez *SPRAWIEDLIWOŚĆ*. Opactwo może zostać zniszczone przez bunt, Wikingów lub grabież.



Opactwo może zostać odbudowane za darmo przez przeorysę w dowolnym mieście podczas następczej Fazy 4. Zakupy.

### 7.7. Jednostki

Jednostki bojowe nazywane są „jednostkami” lub „oddziałami”. Jest ich pięć rodzajów: zbrojni, łucznicy, rycerze, bombardy i trebusze (zobacz 10.1, aby uzyskać więcej informacji na temat jednostek).



Żeton Zbrojnego kosztuje **1 monetę**.



Żeton Łucznika kosztuje **2 monety**.



Żeton Rycerza kosztuje **3 monety**.



Żeton Bombardy kosztuje **3 monety**.



Żeton Trebusza kosztuje **5 monet**.

Zakupione jednostki są natychmiast umieszczane w miastach, w których znajdują się niewięzieni Lordowie lub w których jest zamek, forteca lub opactwo należące do rodziny. Nie ma ograniczeń co do liczby jednostek, które mogą znajdować się w mieście. Jednak podczas Fazy 4. Zakupy, nie wolno umieszczać więcej niż 4 nowe jednostki w tym samym mieście. Nie wolno umieszczać nowych jednostek w oblężonym zamku lub fortecy.

### 7.8. Mgła wojny

Gracze muszą ogłosić i pokazać oddziały, które kupują. Następnie umieszczają je zakryte na planszy, tak aby ich typ (zbrojny, łucznik, rycerz, bombardy lub trebusz) był ukryty podczas gry. Gracze mogą sprawdzić rodzaj żetonów przeciwnika dopiero na początku bitwy.

### 7.9. Tytuły lenne: książę, hrabia i wicehrabia

Gracz może kupić tytuł lenny, jeśli kontroluje wszystkie miasta w tym lennie i znajduje się w nim co najmniej 1 zamek. Wystarczy kontrolować wszystkie miasta w lennie w momencie zakupu tytułu: utrata kontroli nad jednym lub kilkoma miastami nie oznacza utraty tytułu lennego.

Koszt tytułu lennego to **2 monety** za każde miasto w lennie.

Lenno z:

- 4 miastami to księstwo, tytuł kosztuje **8 monet**,
- 3 miastami to hrabstwo, tytuł kosztuje **6 monet**,
- 2 miastami to wicehrabstwo, tytuł kosztuje **4 monety**.



Hrabstwo Marches obejmuje 2 miasta, Berwick i Durham. Koszt tytułu lennego to  $2 \times 2 = 4$  monety.

Należy umieścić kartę z koroną pod kartą Lorda na swojej planszy rodziny. Nie mając Lorda, nie można kupić tytułu. Lord może posiadać kilka tytułów.



Karta tytułu „Wicehrabia Marches” jest umieszczona pod kartą Lorda. W ten sposób Henryk został wicehrabią Marches. Ten tytuł lenny daje 1 punkt zwycięstwa (PZ).

W momencie, gdy gracz może kupić tytuł, Król lub suwerenna Królowa mogą zdecydować się zaoferować mu ten tytuł lenny za darmo. Można to zrobić tylko raz na turę gry.





Należy odwrócić kafel ZAMKU w tym lennie na stronę FORTECY.

Po zakupie tytułu lennego należy odwrócić kafel zamku w tym lennie na stronę fortecy. To miasto jest od teraz stolicą lenna i jedynym ufortyfikowanym miastem (fortecą) w lennie.

Rodzina, która straci ostatniego Lorda, zachowuje jego tytuł lub tytuły tak długo, jak długo kontroluje powiązane z tytułem miasto lub miasta. Nadal też pobiera podatki ze swoich lenn.

**Zdobycie fortecy w bitwie pozwala na jednoczesne przejście tytułu tego lenna i przekazanie go Lordowi w swojej rodzinie.**



## Faza 5. Ruch

Każdy gracz, zaczynając od pierwszego gracza, a następnie zgodnie z kolejnością graczy w turze, porusza swoich niewięzionych Lordów oraz ich oddziały.

### 8.1. Ruch Lordów

Ruch Lorda jest podzielony na etapy. Każdy Lord może poruszyć się o maksymalnie 2 etapy na turę. Może zabrać ze sobą inne jednostki, aby stworzyć armię; może zabrać lub pozostawić jednostki w mieście podczas swojego ruchu. Oddziały bez Lorda nie mogą się poruszać. Każda jednostka może poruszyć się maksymalnie o 2 etapy podczas tej samej tury, nawet jeśli jest poruszana przez różnych Lordów. Trebusze nie mogą się poruszać.



### Kontrola nad miastem

*Benedykt porusza swojego Lorda Williama i 3 łuczników z Oksfordu do Londynu (etap 1.). Zostawia 1 łucznika w Londynie, a następnie porusza pozostałych 2 łuczników wraz z Lordem do Canterbury (etap 2.). Benedykt kontroluje Londyn i Canterbury, ale nie Oksford, gdyż nie zostawił tam żadnych oddziałów.*

### 8.2. Ruch drogą lądową

Jeden etap ruchu drogą lądową to przemieszczenie Lorda między 2 sąsiadującymi miastami poprzez wykonanie ruchu łączącą je drogą. Można odbyć podróż w obie strony między 2 miastami w ramach 2 etapów. Można przejść przez las Sherwood, korzystając ze ścieżek, które tam prowadzą (patrz 20. Sherwood). Przejście przez SHERWOOD zajmuje 1 etap.

Lord i jego oddziały mogą przemieścić się do miasta zajętego przez innego gracza.

Można swobodnie poruszać się po miastach pozbawionych oddziałów i Lordów oraz przejmować nad nimi kontrolę, pozostawiając oddział lub Lorda.

Nie można minąć oddziałów i Lordów innych graczy bez ich zgody. Dotyczy to zarówno żetonów kontrolujących miasta, jak i żetonów znajdujących przy wejściu do nich na wybranej drodze.

Aktywny gracz musi przemieścić swoje żetony do miasta, przez które chce przejść, a następnie zapytać o zgodę znajdujących się tam graczy. Jeśli ją otrzyma, kontynuuje ruch normalnie; jeśli jej nie otrzyma, gracz może wycofać swoje wojska (liczy się to jako nowy etap) lub zatrzymać się w mieście na wejściu do niego, na drodze, którą przybył, nie może się wycofać zostawiając tutaj swoich wojsk! Gracz może ewentualnie walczyć podczas Fazy 7. Bitwy, jeśli zdecydował się zatrzymać przy wejściu do miasta.

W następnej turze nie jest już potrzebna zgoda na kontynuowanie ruchu.



Przybywając do miasta, w którym znajduje się zamek, forteca lub opactwo, należy uzyskać pozwolenie właściciela lub przeoryszy, aby wejść do tego miejsca. Lord wkracza z całą swoją armią. Takie pozwolenie jest niezbędne, aby duchowny mógł odzyskać relikwię z katedry miasta, zamku lub fortecy. Pozwolenie jest również wymagane kiedy sojusznik przybywa, aby bronić tego miejsca. Jeśli w takim miejscu dojdzie do bitwy, nie stosuje się modyfikatora za fortyfikację (zobacz 10. Faza 7. Bitwy).

Oblężony zamek lub fortecę można opuścić za zgodą oblegającego lub zagrywając kartę TUNEL/POMOC MIESZKANCÓW. Karta ta pozwala również na przejście przez miasto bez pytania o pozwolenie innego gracza.



Joanna chce przejąć kontrolę nad Londynem. Przemieszcza swojego Lorda LUCIE wraz z 2 rycerzami z Winchester do Canterbury, które jest kontrolowane przez Filipa. W związku z tym Joanna prosi go o pozwolenie na przejście przez Cantenbury do Londynu.

Filip odmawia: LUCIA może zostać w tym miejscu i ogłosić bitwę lub poczekać do następnej tury, aby przejść bez pytania o pozwolenie, lub wrócić do Winchester (etap 2B) ze wszystkimi swoimi oddziałami. Gdyby Filip się zgodził, LUCIA musiałaby dokończyć ruch do Londynu (etap 2A).

### 8.3. Kawalkada

Kawalkada to bitwa, która ma miejsce podczas Fazy 5. Ruch.

Kawalkada może być użyta do:

- wyjścia z oblężonego zamku lub fortecy,
- ominięcia wojsk przeciwnika znajdujących na drodze przy opuszczaniu lub przejeżdżaniu przez miasto,
- przeprowadzenia ataku z zaskoczenia na miasto, zamek lub fortecę.

**Kawalkady są możliwe wyłącznie dla wojsk złożonych z Rycerzy i Lordów.**

Walka jest rozpatrywana natychmiast, a nie podczas Fazy 7. Bitwy. **Obrońca w trakcie kawalkady otrzymuje bonus +1 obrażenie do każdej Kości Walki, którą rzuca.**

Jeśli armia wykonująca kawalkadę wygra bitwę, może kontynuować ruch nie prosząc o pozwolenie na przejazd, zostać w tym w miejscu lub wrócić do miejsca z którego wyruszyła (kosztuje to jeden etap).

Kawalkadę można wykonać z miasta portowego.



#### Kawalkada

ponieważ Filip odmówił zgody na przejazd, Joanna postanawia ją wymusić: przeprowadza kawalkadę swoim Lordem i 2 rycerzami. Joanna i Filip rzucają 1 kością Walki każde. Oboje wyrzucają 2F na swoich kościach, w związku z tym po stronie Filipa zostaje wyeliminowany 1 zbrojny, a po stronie Joanny 1 rycerz, ponieważ Filip dodaje 1F do swojej kości jako broniący się przed kawalkadą.



Joanna postanawia zostawić w Cantenbury jeden żeton Rycerza i kontynuować ruch do Londynu Lordem LUCIA.

### 8.4. Kontrolowanie miasta

Miasto zawsze znajduje się w jednej z następujących sytuacji:

- kontrolowane przez jedną rodzinę,
- bez żadnej kontroli.

Na początku gry miasta, które nie zostały przydzielone jako miasta startowe, nie są kontrolowane. Gdy lenno



jest zarządzane, puste miasta w tym lennie są uważane za kontrolowane przez rodzinę, która posiada tytuł lenny do tego lenna.

Miasto jest kontrolowane tak długo, jak długo rodzina zajmuje je co najmniej jednym Lordem lub oddziałem, lub jeśli jest puste, ale znajduje się w zarządzanym lennie. Miasto w lennie zajmowane przez obcy oddział znajduje się pod kontrolą tego oddziału: to właściciel oddziału otrzymuje dochody z miasta i znajdującego się w nim młynu. Podatki trafiają jednak do właściciela lenna.


Rodzina, która kontroluje miasto:

- może przekazać kontrolę innej rodzinie w dowolnym momencie, z wyjątkiem rozstrzygnięcia bitwy. Obecne żetony są w miarę możliwości zastępowane żetonami nowego właściciela, a żetony poprzedniego właściciela są odrzucane,
- jest jedyną rodziną, która korzysta z efektów budynków w tym mieście,
- przejmuje odpowiedni tytuł lenny, jeśli miasto jest fortecą.

**Miasto lub forteca bez Lorda lub wojsk są kontrolowane przez Lorda, który posiada tytuł lenny, lenna, w którym to miasto się znajduje.**

Lordowie przebywający samotnie w mieście, bez oddziałów, mogą zostać wzięci do niewoli przez oddział dowodzony przez innego Lorda, chyba że znajdują się w zamku, fortecy lub opactwie.

## 8.5. Ruch drogą morską

Miasto portowe to miasto oznaczone ikoną Kotwicy .

Jest 6 miast portowych: Plymouth, Cardiff, Berwick, Whitby, King's Linn i Londyn.

Oddziały, które będą podróżowały drogą morską muszą znajdować się w mieście portowym od poprzedniej tury lub zostać zakupione i umieszczone w tym mieście portowym podczas tej tury.

Etap przemieszczenia się drogą morską jest przeprowadzany z miasta portowego do innego miasta portowego w sąsiedniej strefie morskiej lub do sąsiedniej strefy morskiej.

Po dotarciu do miasta portowego oddziały mogą, za zgodą właściciela miasta, wykonać drugi etap ruchu, tym razem drogą lądową.

Po przybyciu do sąsiedniej strefy morskiej oddziały muszą zejść na ląd w mieście portowym położonym w strefie lądowej przyległej do tej, do której właśnie dotarły, co stanowi drugi i ostatni etap.



**Przykład 1**: start z Whitby (strefa IV), etap 1. morski: lądowanie w porcie King's Linn (strefa V), etap 2. lądowy: przybycie do Coventry (strefa V).

**Przykład 2**: ponownie wypływając z Whitby, etap 1. morski w strefie morskiej V, następnie etap 2. morski: zejście na ląd w porcie w Londynie (strefa VI).

Podczas podróży przez północ Szkocji, nienumerowany region na lewo od Szkocji jest ignorowany. Można zatem dotrzeć na wschód lub zachód przez północ Szkocji.

**Przykład 3**: start z Berwick (strefa III), etap 1. morski: port Cardiff (strefa II). Etap 2. lądowy: Harlech (strefa II).

Nie wolno poruszać się do lub przekraczać strefy morskiej, w której panuje BRZYDKA POGODA.

Oddział przybywający do portu uniemożliwia innemu oddziałowi opuszczenie portu bez jego zezwolenia.







## Faza 6. Wikingowie

Uwaga: żetonów można używać stroną Wikingów lub Normanów.



W grze występują 24 żetony, podzielone na 4 klany, każdy klan składa się z 5 Wikingów i przywódcy czyli Jarla.

**Wikingowie mogą poruszać się i inicjować bitwę tylko, gdy są dowodzeni przez Jarla (uwaga: jak Lordowie).**

### 9.1. Uzupelnienia

Na początku tej fazy każdy Jarl, który przebywa w królestwie od poprzedniej tury, rekrutuje po 3 Wikingów ze swojego klanu, których należy umieścić w mieście, w którym on się znajduje. Jarl może rekrutować Wikingów z własnego klanu, w ramach limitu dostępnych żetonów.

### 9.2. Inwazja Wikingów

Jeśli w tej turze została zagrana karta *INWAZJA WIKINGÓW* (lub lądowanie jest opóźnione w wyniku karty *BRZYDKA POGODA*) należy rzucić 1 kością Walki, aby określić ile drakkarów przybywa do portu. Każde F oznacza 1 drakkar, czyli kompletny klan Wikingów (5 Wikingów i 1 Jarl), który należy pobrać z rezerwy i umieścić naprzeciwko portu.

Na przykład: wynik 3F oznacza, że należy umieścić 3 klany Wikingów, jeśli są dostępne w rezerwie. Pusta ścanka oznacza fałszywy alarm: należy odrzucić kartę *INWAZJA WIKINGÓW*.

Jeśli w tej strefie jest *BRZYDKA POGODA* lądowanie jest odkładane o jedną turę. Nie należy rzucać kością Walki: nie wiadomo jeszcze, ilu Wikingów zejdzie na ląd. Jeśli Wikingowie lądują w porcie zaatakowanym przez *CZARNĄ ŚMIERĆ*, należy usunąć połowę ich żetonów (zaokrąglając w dół) i rzucić K6 za Jarla: wynik 1, 2 lub 3, zostaje on wyeliminowany.

### 9.3. Ruch

Wikingowie poruszają się o 2 etapy w kolejności regionów, w których się znajdują. Wikingowie nigdy nie udzielają i nie proszą o pozwolenie na przejście. Jeśli jest tylko jedna możliwa trasa, wybierają ją, w przeciwnym razie należy wylosować



kierunek, w którym się udadzą korzystając z żetonów **Róży Wiatrów** przedstawiających 4 strony świata: północ (N), wschód (E), południe (S) i zachód (W). Jeśli żeton nie odpowiada możliwej trasie z miasta, w którym znajduje się klan, należy wylosować kolejny. Klany nie mogą cofać się w tej samej turze. Wynik losowania wskazuje lokalizację miasta, do którego zmierza klan.



Przykład: Wikingowie lądują w porcie King's Lynn. Jeśli wylosowana zostanie północ, klan udaje się do Lincoln, jeśli zachód, klan udaje się do Coventry, a jeśli wschód, klan udaje się do Norwich.



Jeśli kilka klanów znajduje się w tym samym mieście, dla każdego klanu należy przeprowadzić osobne losowanie. Kilka klanów może przemieścić się do tego samego miasta.

Wikingowie nie mogą korzystać ze skrótów przez las Sherwood.

Na Wikingów mają wpływ karty *BRZYDKA POGODA* i *CZARNA ŚMIERĆ* (Jarl jest traktowany jak Lord). Jeśli wkraczają do regionu *CZARNEJ ŚMIERCI*, odczuwają jej skutki.

**Jeśli dotrą do portu, opuszczają Królestwo Anglii po wyeliminowaniu znajdujących się tam oddziałów (nawet jeśli nie pozostały im już etapy ruchu). Jeśli mają jeńca, uwalniają go w porcie.**

### 9.4. Bitwy

- Wiking jest wart 2 PW (Punkty Walki)
- Jarl jest wart 3 PW

Wikingowie poruszają się i natychmiast walczą z napotkanymi oddziałami, jeśli mają **przewagę liczebną** (żetony jednostek graczy są liczone bez Lordów, bombard i trebuszy).

#### **Obliczanie przewagi**

*Pełny klan Wikingów, tj. 6 jednostek, atakuje, jeśli przeciwnik ma nie więcej niż 5 jednostek - 3 rycerzy i 2 zbrojnych lub 3 zbrojnych i 2 łuczniczków.*



### Przypadek szczególny: zamki i fortece.

Aby zaatakować zamek lub fortecę, Wikingowie muszą mieć co najmniej 1 kość Walki, biorąc pod uwagę modyfikator za fortyfikacje (zobacz 10.5.2)

Jeśli Wikingowie nie mają przewagi liczebnej (czyli nie mogą rzucić co najmniej 1 kością Walki przeciwko zamkowi lub fortecy), udają się w dalszą drogę.

Mogą skorzystać z karty *TUNEL/POMOC MIESZKAŃCÓW* zagranej przez gracza.

#### Atak na fortecę

*Do fortecy portowej przypląwa drakkar, z którego wysiada 5 Wikingów i Jarl, czyli  $(5 \times 2 + 3) = 13$  PW za 6 jednostek. Jeśli w fortecy znajduje się tylko 5 jednostek mogą je zaatakować 1 kością Walki (3 kości -2 za modyfikator fortyfikacji = 1 kość). Jeśli jest 6 lub więcej jednostek, Wikingowie kontynuują ruch. Jeśli po pierwszej rundzie walki Wikingowie nie mają żadnych kości Walki lub ich przewaga liczebna jest mniejsza, opuszczają miasto i kontynuują ruch o jeden lub dwa etapy.*

Klany w tym samym mieście łączą siły w walce.

Jeśli w jednym mieście znajduje się kilka rodzin, Wikingowie walczą z nimi po kolei (atakują jednostki graczy zgodnie z kolejnością graczy w turze), dopóki mają przewagę liczebną. Gdy pierwsza rodzina zostanie wyeliminowana, Wikingowie atakują kolejną, dopóki nie stracą przewagi liczebnej, wówczas przestają walczyć i kontynuują ruch, o ile pozostał im jeszcze etap ruchu.

Wikingowie nie strzelają.

W bitwie żeton Jarla jest usuwany jako ostatni, tj. gdy nie ma już żadnych żetonów Wikingów do wyeliminowania. Pod nieobecność Jarla swojego klanu Wikingowie są pod komendą innego Jarla, który znajduje się w mieście wykonując ruchy i ataki. Jeśli w tym samym mieście jest kilka klanów, straty ponosi jeden klan, aż do wyeliminowania Jarla, który jest eliminowany ostatni. Po wyeliminowaniu całego klanu można zatakować inny klan, który ma lub nie ma Jarla, aktywny gracz wybiera klan, który chce zaatakować.

Pod koniec fazy Strzelania lub Walki Wręcz, jeśli Wikingowie nie mają już przewagi liczebnej, zaprzestają walki i kontynuują ruch, o ile pozostał im jeszcze etap ruchu. Jeśli znajdą się sami w porcie, opuszczają królestwo i wracają do Danii (nawet jeśli nie mają już etapu ruchu). Wikingowie nie oblegają, gdy mają przewagę liczebną, atakują napotkane oddziały i niszczą niebronione młyny, opactwa, zamki i relikwie, jeśli wygrają bitwę.

Wikingowie zawsze akceptują poddanie się przeciwnika,

później uwolnią go, otrzymując okup. Uwolnienie następuje automatycznie, jeśli Wikingowie opuszczą królestwo.

### 9.5. Przejmowanie miasta

Jeśli Wikingowie zajmą fortecę, tytuł i punkty zwycięstwa przepadają. Karta tytułu wraca do talii. Zwycięski klan pozostaje w mieście i nie porusza się ponownie.

### 9.6. Jeńcy

Wikingowie mogą brać jeńców na koniec bitwy. Należy przewrócić pionek uwięzionego Lorda, a żeton Wikinga należy umieścić na karcie uwięzionego Lorda.

### 9.7. Okupy

Wikingowie biorą jeńców i uwalniają ich za okup: 2 monety za Lorda plus 2 monety za każdy jego tytuł.

Wikingów można przekonać do powrotu do domu, płacąc Jarlowi okup w wysokości 5 monet. Wówczas cały klan opuszcza królestwo, a jeńcy zostają uwolnieni bez dodatkowych kosztów. Okup musi zostać zapłacony przez jednego z Lordów obecnych w tym samym mieście (pieniądze te są zwracane do wspólnej rezerwy). Kilku graczy może wspólnie zapłacić okup.

### 9.8. Nawrócenie

Duchowny (biskup, arcybiskup lub przeorysza) znajdujący się w tym samym mieście, co Jarl może próbować nawrócić Wikingów na chrześcijaństwo.

Należy rzucić K6, aby poznać wynik próby nawrócenia:

- 4, 5 lub 6: Jarl i Wikingowie z jego klanu zostają nawróceni, opuszczają królestwo i nigdy nie wracają. Ich żetony należy odłożyć do pudełka.

- 1, 2 i 3: Na Thora i Odyna! Wikingowie wpadają w szal i zabijają duchownego. Ich żetony należy odłożyć do pudełka.

### 9.9. Karta Zasadzka



Ta karta pozwala uwięzić Jarla. Jego żeton jest usuwany z gry. Wikingowie z klanu podążają za innym Jarlem obecnym w mieście lub zostają tam, gdzie są, jeśli nie ma innego Jarla.

### 9.10. Karta Zabójstwo



Ta karta pozwala zabić Jarla. Nie ma zleceniodawcy tego zabójstwa. Wikingowie z klanu podążają za innym Jarlem obecnym w mieście lub zostają tam, gdzie są, jeśli nie ma innego Jarla.

### 9.11. Karta Bunt



Wikingowie, podobnie jak inne wojska zmagali się z buntami.



# 10 Faza 7. Bitwy

Bitwy mogą odbywać się tylko w miastach, w których znajdują się oddziały przeciwnika.

Przed ogłoszeniem bitwy gracze ujawniają swoje siły: należy odkryć żetony.

Następnie, w kolejności tury, każdy gracz decyduje, czy chce walczyć.

Walka nigdy nie jest obowiązkowa. Jeśli żaden gracz nie chce atakować, nic się nie dzieje.

Oddziały, które nie są z Lordem, nie mogą rozpocząć bitwy, ale będą się bronić, jeśli zostaną zaatakowane.

Zadeklarowana bitwa jest rozstrzygnięta natychmiast. Gracz może następnie zdecydować o zadeklarowaniu kolejnej i tak dalej.

## 10.1. Opis jednostek



1 żeton *Zbrojnego* (12) kosztuje 1 monetę, jest wart 1 Punkt Walki (PW), eliminuje go 1 punkt obrażeń.



1 żeton *Łuczniczki* (4) kosztuje 2 monety, jest wart 1 PW, eliminuje go 1 punkt obrażeń. Łuczniczki pozwalają rzucić 1 kością Walki, do której dodawany jest 1F obrażeń, począwszy od 3. łuczniczki lub kusznika. Do ataku na zamek potrzeba co najmniej 2 łuczników lub kuszników, a do ataku na fortecę co najmniej 3 łuczników lub kuszników, chyba że atakujący korzysta z karty *TUNEL/POMOC MIESZKAŃCÓW*.



1 żeton *Rycerza* (8) kosztuje 3 monety, jest wart 3 PW, eliminują go 3 punkt obrażeń.



1 żeton *Bombardy* (3) kosztuje 3 monety, jest wart 0 PW. Każdy bombardarda pozwala rzucić 1 kością Walki. Do jej działania wymagany jest zbrojny. Jeśli wypadnie pusta ścianka bombardarda eksploduje i jest usuwana z gry wraz z żetonem zbrojnego. Niszczy oddziały przeciwnika, sumując wynik rzutu kością z wynikami rzutów innych jednostek strzelających.



1 żeton *Trebusza* (2) kosztuje 5 monet, jest wart 0 PW. Trebusz pozwala rzucić 2 kośćmi Walki (mając 2 trebusze nadal należy rzucić 2 kośćmi Walki, ale należy dodać do wyniku 1F obrażeń). Trebusz jest budowany w zamku lub fortecy (jest aktywny od razu), lub przez oblegającego podczas oblężenia. Zbudowany podczas oblężenia, staje się aktywny w następnej turze, jeśli w *Fazie 4. Zakupy* zostanie zapłacone 5 monet (zobacz 10.9 Oblężenie). Właściciel nie może go przenieść ani zniszczyć. Niszczy oddziały przeciwnika, sumując wyniki z kości Walki z wynikami rzutu kośćmi innych jednostek strzelających.

Żeton *Bombardy*, któremu nie towarzyszy zbrojny z jego rodziny lub sojusznika, jest bezużyteczny. Żeton *Trebusza*, któremu nie towarzyszą oddziały lub utytułowani Lordowie z jego rodziny lub sojusznika, jest bezużyteczny.

Zamek lub forteca, w którym są tylko trebusze lub bombardy nie są uważane za bronione i mogą zostać zajęte przez obce wojska. Obecność oddziału lub Lorda w danym miejscu oznacza, że sprzęt ten może być używany do obrony i zostać aktywowany. Bombardy i trebusze odebrane przeciwnikowi mogą zostać zastąpione na końcu bitwy bombardami i trebuszami zwycięzcy, w zależności od liczby dostępnych żetonów.

## 10.2. Koalicja

Jeśli w mieście znajduje się więcej niż dwóch graczy, niektórzy z nich mogą zdecydować się na wspólną walkę przeciwko innym obecnych tam graczom (nawet przeciwko graczom, z którymi są sprzymierzeni przez małżeństwo). W takim przypadku łączą swoje siły i aktywny gracz (gracz, który aktualnie rozgrywa swoją fazę Bitwy) decyduje o podziale strat i przejmuje kontrolę nad jeńcami.

Oddziały, które utraciły swojego Lorda, nadal walczą u boku oddziałów koalicji. Jeśli przywódca koalicji zginie, bitwa kończy się. Ta sama walka może zostać wznowiona w turze kolejnego gracza z koalicji.

## 10.3. Przebieg bitwy

Bitwa toczy się kilka kolejnych następujących po sobie rund i kończy się gdy:

- jedne z dwóch wojsk zostały wyeliminowane lub
- jedne z dwóch wojsk się poddały lub
- gracze decydują się na przerwanie bitwy lub
- 3 kolejne rundy rzutów odbyły się bez strat po obu stronach.



## 10.4. Przebieg rundy bitwy

Bitwa składa się z kilku rund. Każda runda składa się z 2 następujących po sobie faz:

faza 1: strzelanie, a następnie

faza 2: walka wręcz.

### 10.4.1. Faza 1: Strzelanie

Aktywny gracz ma inicjatywę: strzela pierwszy. Przeciwnik może odpowiedzieć, jeśli posiada jednostki strzelające. Każdy gracz używa, po kolei, trebuszy, bombard, łuczników i kuszników. Dla każdego żetonu rzuca tyłoma kośćmi, na ile pozwala żeton (zobacz 10.1. Opis jednostek). Gracze walczący po tej samej stronie (patrz 10.2. Koalicja) strzelają w tym samym czasie:

- 2 kości za 1 trebusz + 1F obrażeń za każdy dodatkowy trebusz,
- 1 kość za każdą bombardę,
- 1 kość za wszystkich łuczników i kuszników, plus 1F obrażeń, jeśli jest ich więcej niż 2.

### Ostrzeliwany gracz podlicza otrzymane obrażenia i przydziela je zanim wykona swoją fazę Strzelania.

Przeciwko zamkowi potrzeba co najmniej 2 łuczników i/lub 2 kuszników, aby rzucić 1 kością Walki. Przeciwko fortecy potrzeba co najmniej 3 łuczników i/lub 3 kuszników, aby rzucić 1 kością Walki. Przeciwnicy są dobrze chronieni za swoimi murami.

### 10.4.2 Strzelanie do Lorda

Jeśli po przeciwnej stronie obecny jest Lord lub Jarl, łucznicy i kusznicy mogą zamiast strzelać do żołnierzy, wybrać go na cel. Wybór należy ogłosić przed rzutem kośćmi. Aby wyeliminować cel należy wyrzucić na kości Walki 3F (ta kość nie będzie używana podczas fazy Strzelania).

Przypomnienie: armia bez Lorda lub Jarla nie może rozpocząć walki i musi przerwać trwające oblężenie.

### 10.4.3. Faza 2: Walka Wręcz

Każda ze stron liczy swoje Punkty Walki (PW):

- 1 PW za żeton *Zbrojnego i Łuczniaka*,
- 2 PW za żeton *Kusznika*,
- 3 PW za żeton *Rycerza*,
- 1 PW za Lorda męczyznię,
- 1 PW za Lorda kobietę z tytułem lennym.

Suma PW determinuje ilość kości, którymi może rzucać:

- 1 do 6 PW      1 kość Walki
- 7 do 12 PW    2 kości Walki
- 13 PW i więcej 3 kości Walki

Gracze walczący po tej samej stronie (jako część koalicji) sumują swoje PW nim określą iloma kośćmi będą rzucać.

### Atakowanie fortecy

*Florian atakuje Filipa armią o sile 18 PW (1 bombard, 3 łuczników, 2 zbrojnych, 4 rycerzy + Lord William). Filip schronił się w swojej fortecy z 1 bombardą, 2 zbrojnymi i 3 rycerzami. Florian decyduje się na atak, inicjując fazę Strzelania bombardą, a następnie łucznikami. Rzuca 1 kością Walki za bombardę (2F), a potem 1 kością za łuczników (1F) z 1 dodatkowym obrażeniem, ponieważ ma 3 łuczników, co daje w sumie 4 obrażenia. Filip traci 1 zbrojnego i 1 rycerza. Teraz będzie faza Strzelania Filipa. Ma tylko bombardę. Zadaje 3 obrażenia, Florian traci 1 rycerza. Woli zatrzymać łuczników i zbrojnego do bombardy. Dzięki temu będzie mógł rzucić 2 kośćmi Walki podczas następnej fazy Strzelania.*

*W fazie Walki Wręcz Florian dysponuje 3 łucznikami, 2 zbrojnymi, 3 rycerzami i Lordem Williamem, czyli 15 PW, co daje 3 kości Walki. Następnie ze względu na fortyfikację miasta (modyfikator -2 kości Walki) jego liczba kości Walki zostaje zredukowana do 1 kości. Filip ma 1 zbrojnego i 2 rycerzy, czyli 7 PW, bombard nie daje żadnych PW. Może więc rzucić 2 kośćmi Walki, podczas gdy Florian tylko jedną.*

*Florian wyrzuca na kości Walki 2F, w związku z tym Filip eliminuje zbrojnego, zostawiając sobie 2 rycerzy. Nie będzie mógł użyć bombardy, więc nie będzie strzelał do Floriana w następnej fazie Strzelania.*

*Filip wyrzuca na kościach Walki 3F i 2F, czyli zadaje 5 obrażeń. Florian usuwa 1 rycerza + 1 zbrojnego + 1 łuczniaka, zostawia 1 bombardę z 1 zbrojnym, 2 łuczników i 2 rycerzy. W następnej fazie Strzelania może użyć bombardy, ale nie łuczników, ponieważ potrzebuje co najmniej 3 łuczników przeciwko fortecy. Suma jego PW wynosi 10, co nie wystarcza (minimum 13) do fazy Walki Wręcz przeciwko fortecy.*

*W drugiej rundzie Florian używa swojej bombardy. Zadaje 3 obrażenia i dzięki temu eliminuje 1 z rycerzy Filipa, który nie może odpowiedzieć strzelaniem. Florian może użyć swojej bombardy po raz drugi, co spowoduje 2 obrażenia, ale to za mało, by wyeliminować ostatniego rycerza Filipa.*



*Bitwa zakończyła się, a forteca pozostała w rękach Filipa. Florian może ogłosić oblężenie, umieszczając żeton trebusza obok miasta odsłoniętą stroną „w budowie”. Podczas następnego Fazy 4. Zakupy, za 5 monet, może aktywować trebusz, odwracając żeton w fazie „Aktywacji trebusza”, w przeciwnym razie oblężenie nadal trwa, ale trebusz będzie nieaktywny.*

## 10.5. Przeciwno fortyfikacjom (bez oblężenia)

Gdy gracz atakuje fortyfikację (zamek lub fortecę):

### 10.5.1 Strzelanie

Przeciw zamkowi potrzeba co najmniej 2 łuczników i/lub 2 kuszników, aby rzucić 1 kością Walki. Przeciw fortecy potrzeba co najmniej 3 łuczników i/lub 3 kuszników, aby rzucić 1 kością Walki.

### 10.5.2 Walka wręcz

Liczba rzuconych kości jest modyfikowana następująco:

- 1 kość Walki, jeśli obrońca znajduje się w zamku;
- 2 kości Walki, jeśli obrońca znajduje się w fortecy.

Modyfikatory te nie mają zastosowania, jeśli atakujący korzysta z karty *TUNEL/POMOC MIESZKAŃCÓW* lub jeśli obrońca wychodzi lub wykonuje kawalkadę (w takim przypadku rezygnuje z ochrony murów).

## 10.6. Podliczanie strat

Podczas fazy Strzelania straty naliczane są po każdym strzale oddanym przez gracza.

Podczas fazy Walki Wręcz obie strony rzucają kośćmi Walki, a straty są naliczane jednocześnie.

Każdy gracz wybiera, który ze swoich żetonów traci, ale musi dopilnować, aby stracić jak najwięcej PW, aby osiągnąć liczbę otrzymanych obrażeń.

Każda kość Walki ma jedną ściankę bez symbolu, dwie ścianki z 1 symbolem F, dwie ścianki z 2 symbolami F i jedną ściankę z 3 symbolami F. Każde F reprezentuje 1 obrażenie.

Wyeliminowanie zbrojnego lub łucznika wymaga 1 obrażenia, 2 obrażenia eliminują kusznika lub Wikinga.

Wyeliminowanie rycerza lub Jarla wymaga 3 obrażeń.

Wyeliminowanie Lorda, po wyeliminowaniu wszystkich jego oddziałów wymaga 1 obrażenia. Wszelkie obrażenia, które nie mogą wyeliminować żetonu, nie mają żadnego efektu.

Lordowie i Jarlowie są eliminowani tylko wtedy, gdy wszystkie inne jednostki po ich stronie zostaną wyeliminowane. Dlatego jeśli nie ma wystarczającej liczby obrażeń, aby wyeliminować ostatniego rycerza lub Wikinga, Lordowie i Jarlowie nie są eliminowani.

Jeśli gracz zada wystarczająco dużo obrażeń, aby wyeliminować wszystkie oddziały po stronie przeciwnej,

ale nie wyeliminował Lordów, wówczas Lordowie zostają pojmani. Jarlowie nie akceptują wzięcia do niewoli: popełniają samobójstwo (ich żeton wraca do rezerwy).

## 10.7. Koniec bitwy

Jeśli na koniec rundy obie strony nadal posiadają oddziały, jedna ze stron może zdecydować się na kapitulację: wszystkie jej oddziały są usuwane z planszy, a Lordowie brani do niewoli. W przeciwnym razie bitwa toczy się dalej: każda ze stron podlicza liczbę swoich PW i liczbę kości Walki, które ma do dyspozycji.

Obie strony mogą zgodzić się na zaprzestanie walki. Pozostali przy życiu Lordowie i ich oddziały pozostają na miejscu, a kontrola nad miastem nie ulega zmianie (chyba że zostało to wyraźnie uzgodnione). Jeśli obrońca znajduje się w zamku lub fortecy, tylko atakujący może zdecydować o przerwaniu bitwy. Obrońca może sprowokować kolejną bitwę, wykonując wypad, ale w tym przypadku będzie atakującym i nie będzie już korzystał z obronnych zalet fortyfikacji.

Jeśli po obu stronach pozostaną tylko Lordowie, bitwa kończy się. Kontrola nad miastem nie ulega zmianie. Jeśli wszystkie jednostki i Lordowie zostaną wyeliminowani po obu stronach, kontrola nad miastem jest określana zgodnie ze zwykłymi zasadami.

Młyn obecny na terenie bitwy jest usuwany, jeśli odbyły się co najmniej 3 rundy walki (uznaje się, że został zbyt poważnie uszkodzony podczas bitwy).

## 10.8. Plądrowanie

Zwycięzca może splądrować niezniszczony młyn, za co otrzyma **2 monety**. Młyn jest usuwany z planszy.

Zwycięzca może splądrować opactwo: otrzyma **10 monet** i *SZTYLET NIESŁAWY*. Zdobywa również znajdujące się tam relikwie.

Trebusze i bombardy pokonanego gracza są przejmowane przez zwycięzcę, jeśli można zmienić kolor żetonów (tzn. jeśli żetony są dostępne), w przeciwnym razie są zwracane do rezerwy gracza.

## 10.9. Oblężenia



Gdy atakujący nie ma już wystarczającej liczby PW, by rzucić co najmniej 1 kością Walki, nadal może ogłosić oblężenie.

W mieście, w którym znajduje się zamek lub forteca, gracz może ogłosić oblężenie podczas *Fazy 7. Bitwy*. Umieszcza żeton trebusza obok swoich oddziałów, odsłoniętą stroną „w budowie”. Oblężeni nie mogą już opuszczać miasta ani dodawać nowych oddziałów, z wyjątkiem nowego Lorda.





W następnej turze, podczas *Fazy 4. Zakupy*, oblegający musi zapłacić cenę trebusza, tj. 5 monet: następnie odwraca żeton trebusza na drugą stronę; trebusz staje się aktywny. Oblegający może umieścić drugi żeton trebusza odsłoniętą stroną „aktywny”, płacąc kolejne 5 monet (czyli łącznie 10 monet). Jeśli nie zapłaci, trebusz jest usuwany z planszy, a oblężenie zostaje przerwane. Jeśli oblegający nie ma już Lorda przy obleganym mieście, oblężenie zostaje automatycznie przerwane. Żeton trebusza wraca do rezerwy.

Oblężone miasto pozostaje pod kontrolą oblężonego gracza. Dochody z miasta i młynu nie są pobierane. Oblężeni nie mogą umieszczać nowych jednostek w mieście podczas *Fazy 4. Zakupy*. Można jednak umieścić tam nowych Lordów w *Fazie 2. Karty*.

Oblegający może umieszczać nowe jednostki w tym mieście.

Oblegane oddziały nie mogą opuścić miasta bez zgody oblegającego chyba, że użyją karty *TUNEL/POMOC MIESZKAŃCÓW* lub skorzystają z kawalkady.

Oblężony gracz i jego sojusznicy mogą sprowadzić posiłki podczas *Fazy 5. Ruch*. Uznaje się wówczas, że automatycznie wkroczyły one do fortyfikacji.

Oblegający może zakończyć oblężenie w dowolnym momencie. W takim przypadku wszystkie żetony trebuszy oblegającego są natychmiast usuwane z planszy.

Podczas *Fazy 7. Bitwy* oblężony może w swojej turze zadeklarować fazę Walki Wręcz tylko opuszczając fortyfikację z wszystkimi lub częścią swoich oddziałów, jeśli przeciwnik nie dysponuje wystarczającymi siłami, aby zaatakować zamek lub fortecę. W takiej sytuacji oblegany wykonuje wypad, bombardy i trebusze nie mogą być używane podczas takiej potyczki.

#### • Strzelanie i fortyfikacje

Jeśli oblegający nie ma jednostek strzelających lub wystarczających sił do Walki Wręcz, oblężony, w swojej turze w *Fazie 7. Bitwy* może przeprowadzić dwie fazy Strzelania, jeśli ma jednostki strzelające.

To samo dotyczy oblegającego. Jeśli oblegany nie ma jednostek strzelających i nie może lub nie chce wykonać wypadu, oblegający może przeprowadzić dwie fazy Strzelania.

Oblężony i oblegający określają położenie obu obozów, bez konieczności deklarowania stanu oblężenia.

#### **Premia za fortyfikację**

*Filip kontroluje fortecę. Zostaje zaatakowany w fazie Walki Wręcz przez Florenta, który ma 17 PW, czyli 3 kości Walki. Forteca zapewnia jednak ochronę przed 2 kośćmi Walki. Florent może użyć tylko jednej kości podczas fazy Walki Wręcz. Nie ma ograniczeń podczas fazy Strzelania.*

#### **10.10. Jeńcy**

Kiedy Lord zostaje wzięty do niewoli, jego pionek jest umieszczany na karcie Lorda, który go uwięził. Ponadto należy pobrać z rezerwy i umieścić na karcie uwięzionego Lorda żeton zbrojnego należącego gracza, który wziął go do niewoli. Jeśli jest więźniem Wikingów, jego żeton leży na planszy razem z Wikingami, a żeton Wikingów umieszcza się na karcie Lorda-więźnia.

Oddziały bez Lorda nie biorą jeńców; schwytani Lordowie są eliminowani.

Jeniec nadal wlicza się do limitu 3 Lordów w rodzinie. Więzień jest teraz kontrolowany przez gracza, który go schwytał. Może poruszać nim za pomocą swoich Lordów, tak jakby był jednym z jego oddziałów. Więzień może zostać przekazany innej rodzinie w tym samym mieście. Więzień nie może zostać zabity, chyba że poprzez zagranie karty *ZABÓJSTWO*.

Więzień może uciec, jeśli w tym celu zostanie zagrana karta *TUNEL/POMOC MIESZKAŃCÓW* (nawet przez innego gracza). Więzień zostaje uwolniony po zapłaceniu okupu lub po decyzji Lorda, który go więzi. Zostaje on automatycznie uwolniony, jeśli więziący go Lord zostanie wyeliminowany lub wzięty do niewoli (zobacz 14.1. Wprowadzenie Lorda do gry).

Więzień zachowuje swoje tytuły i powiązane z nimi punkty zwycięstwa, ale nie może głosować ani być kandydatem podczas głosowania. Podatki związane z jego tytułami mogą zostać nałożone (na przykład w celu zapłacenia okupu!). Może również wziąć ślub (przez pełnomocnika!). Jeśli Królowa zostanie wzięta do niewoli, książę Walii nadal może brać udział w grze: jest więźniem wraz z swoją matką.

#### **Obliczanie strat**

*Maria zostaje zaatakowana. Jej armia składa się z 2 Lordów, Anabel i Thomasa, 1 zbrojnego, 1 rycerza i 1 bombardy. Jeśli jej przeciwnik wyrzuci na swoich kościach Walki:*

- 2 obrażenia: 1 obrażenie wyeliminuje zbrojnego, drugie jest ignorowane, ponieważ wyeliminowanie rycerza wymaga 3 obrażeń. Bombardę można wyeliminować tylko poprzez wyrzucenie pustej ścianki na kości Walki przez jej właściciela, w przeciwnym razie jest ona przejmowana przez zwycięzcę na koniec bitwy. Lordowie są atakowani dopiero po wyeliminowaniu wszystkich żetonów jednostek ludzkich.
- 3 obrażenia: rycerz zostaje wyeliminowany, to jedyny sposób najlepszego przydzielenia obrażeń.



Gdyby Maria miała 3 zbrojnych i 1 rycerza, wówczas mogłaby wyeliminować 3 zbrojnych zamiast rycerza. Wciąż ma 1 zbrojnego, 1 bombardę i dwóch Lordów.

- 4 obrażenia: wszystkie żetony jednostek, z wyjątkiem bombardy\*, zostają wyeliminowane, a Lordowie mogą zostać wzięci do niewoli.

- 5 obrażeń: wszystkie żetony jednostek zostają wyeliminowane, z wyjątkiem bombardy\* oraz jednego z Lordów, a drugi może zostać wzięty do niewoli.

- 6 obrażeń i więcej: wszystkie jednostki w tym Lordowie są wyeliminowani, z wyjątkiem bombardy\*.

(\* Bombarda jest przejmowana przez zwycięzcę na koniec bitwy jeśli ma swój żeton, którym może zastąpić żeton bombardy przeciwnika.

## Faza 8. Koniec Tury

Należy odrzucić wszystkie karty *PLAG* i *PODATEK* znajdujące się na planszy.



Należy przesunąć figurkę rycerza-licznika tur o jedno pole.




Gracz po lewej stronie pierwszego gracza otrzymuje znacznik pierwszego gracza

Od tury 5 należy sprawdzić rozdział 25. Koniec gry, aby sprawdzić, czy gra dobiegła końca.

Należy odwrócić kartę *PARLAMENTU*, jeśli jest taka potrzeba na stronę *PARLAMENT*.



## Tytuły

W grze *Fief England*, Lordowie mogą uzyskiwać różne tytuły lenne, religijne lub królewskie. Utytułowany Lord to Lord, który posiada przynajmniej 1 tytuł. Zatrzymuje swoje poprzednie tytuły, gdy nabywa nowe. Tytuł oznaczony angielskim herbem  jest wart 1PZ. Jeden Lord może posiadać maksymalnie:

- wiele tytułów lennych,
- jeden tytuł kościelny (z wyjątkiem przeorowszy, która może zarządzać kilkoma opactwami),
- jeden tytuł królewski.

### 12.1. Sześć tytułów lennych

Jest 6 regionów:

- Wales i Marches, każde z nich można przekształcić w **wicehrabstwo** (po 2 miasta w każdym),
- South West i North, każde z nich można przekształcić w **hrabstwo** (po 3 miasta w każdym),
- Midlands i South East, każde z nich można przekształcić w **księstwo** (po 4 miasta w każdym).

Jeden Lord może posiadać kilka tytułów (**wicehrabia lub wicehrabina, hrabia lub hrabina oraz książę lub księżna**).

Tytuły lenne można kupić podczas *Fazy 4. Zakupy*. Aby kupić tytuł lenny, gracz musi kontrolować wszystkie miasta w lennie i posiadać tam zamek. Następnie ten zamek staje się fortecą.

Gdy gracz kupi tytuł lenny, region staje się wicehrabstwem, hrabstwem lub księstwem w nazwie regionu. Przykład: *Wicehrabstwo Marches, Hrabstwo South West lub Księstwo Midlands*.

Może przekazać tytuł innemu Lordowi ze swojej rodziny podczas *Fazy 1. Słuchajcie, Słuchajcie*. Kiedy Lord umiera, jego tytuł zostaje przekazany innemu członkowi jego rodziny lub, jeśli jest ostatnim żyjącym członkiem tej rodziny, rodzinie jego męża lub żony. W przeciwnym razie tytuł pozostaje nieobsadzony.

Każdy tytuł lenny zapewnia 1 punkt zwycięstwa (PZ).

#### Możliwości

Posiadacz tytułu lennego:

- może nakładać podatek lenny (2 monety za miasto w lennie, nawet jeśli jest okupowane przez obce wojska),
- może uczestniczyć w wyborach suwerena: ma 1 głos,
- może kandydować w wyborach suwerena,
- kobieta z co najmniej jednym tytułem lennym zapewnia 1 Punkt Walki.



## 12.2. Cztery tytuły kościelne dla mężczyzn

Królestwo jest podzielone na 4 okręgi religijne:

- **biskupstwo Exeter** (South West I i Wales II),
- **arcybiskupstwo York** (Marches III i North IV),
- **biskupstwo Norwich** (Midlands V),
- **arcybiskupstwo Canterbury** (South East VI).

Tytuły biskupa i arcybiskupa uzyskuje się dobierając odpowiednią kartę z talii kart *POSTACI*. Tytuł ten może być przyznany tylko niezonatemu mężczyźnie, który nie jest uwięziony. Jeden Lord może posiadać tylko jeden tytuł religijny w tym samym momencie. Lord, który jest już biskupem, może zostać arcybiskupem: karta *ARCYBISKUPA* zastępuje kartę *BISKUPA*, którą należy odrzucić.



### **Hugh, biskup Exeter**

Kartę *BISKUPSTWA EXETER* należy umieścić pod kartą Lorda *HUGH*, a następnie kartę tytułu *BISKUPA* na karcie Lorda *HUGH*.

### **Ograniczenia i uprawnienia**

Posiadacz tytułu biskupa lub arcybiskupa:

- nie może się ożenić ani zostać wybrany na Króla,
- może nakładać podatek kościelny na regiony, którymi zarządza (dochód z młynów),
- może próbować uspokoić bunty i nawrócić Wikingów.

Podczas wyborów Króla lub suwerennej Królowej biskupi posiadają **1 głos**, a arcybiskupi **2 głosy**. Do zatwierdzenia wyboru Króla lub suwerennej Królowej wymagany jest głos **co najmniej 1 biskupa** lub **1 arcybiskupa**.

## 12.3. Trzy tytuły kościelne dla kobiet

- **Przeorysza Automne**
- **Przeorysza Collines**
- **Przeorysza Source**

Tytuł przeoryszy uzyskuje się dobierając odpowiednią kartę z talii kart *POSTACI*. Od tego momentu przeorysza zarządza opactwem o tej samej nazwie. Tytuł przeoryszy

może być nadany tylko kobiecie. Jeśli ta kobieta jest mężatką, jej małżeństwo zostaje unieważnione (zobacz 13.1.3).

### **Ograniczenia i uprawnienia**

- Przeorysza otrzymuje dochody z opactwa i młynu znajdującego się w mieście.
- Może próbować tłumić bunty i nawracać Wikingów w tym samym mieście.
- Aby wyjść za mąż lub kandydować w wyborach na Królową, przeorysza musi poprosić biskupa lub arcybiskupa (w zależności od regionu, w którym znajduje się opactwo) o pozwolenie na zrzeczenie się tytułu. Jeśli biskup lub arcybiskup wyrazi zgodę, przeorysza traci swój tytuł. Następnie Król może natychmiast nadać ten tytuł wybranej przez siebie kobiecie, w przeciwnym razie karta jest odrzucana.
- Przeorysza może kierować kilkoma opactwami.



### **Lucia, przeorysza Automne**

Kartę *OPACTWA AUTOMNE* należy umieścić pod kartą Lorda *LUCIA*, a następnie kartę tytułu *PRZEORYSZY* na karcie Lorda *LUCIA*.

## 12.4. Cztery tytuły królewskie

4 tytuły królewskie to: **Król**, **Królowa suwerenna (elekcyjna)**, **Królowa (małżonka Króla)**, **Książę Walii**.

### **12.4.1. Król lub Królowa suwerenna**

Król lub Królowa suwerenna:

- jest wybierany/a dożywotnio przez utytułowanych Lordów (z wyjątkiem przeorysz),
- posiada Straż Królewską (2 Królewskich Rycerzy),
- może zaferować tytuł niezarządzanego lenna Lordowi, który spełnia warunki zakupu tego tytułu,
- może nałożyć podatek lenny na niezarządzone lenno za pomocą karty *PODATEK*,
- nie działa na niego/nią karta *SPRAWIEDLIWOŚĆ*,
- może zwołać Parlament do głosowania nad nowym podatkiem,
- Dopóki jej mąż żyje, suwerenna Królowa może urodzić księcia Walii, nawet jeśli jest uwięziona.



### 12.4.2. Królowa - żona Króla

Królowa, żona Króla:

- otrzymuje **2 monety** podczas *Fazy 3. Dochody*,
- posiada Straż Królewską (2 Królewskich Zbrojnych) do momentu pojawienia się nowej Królowej,
- może urodzić księcia Walii, jeśli jej mąż żyje, nawet jeśli jest uwięziona,
- nie działa na nią karta *SPRAWIEDLIWOŚĆ*.



#### **Margaret, żona króla**

Należy umieścić kartę *ŻONA KRÓLA* na karcie Lorda *MARGARET*

### 12.4.3. Księżę Walii

Lord, mężczyzna wprowadzony do gry przez rodzinę Królowej (suwerennej lub małżonki Króla), jeśli Król lub mąż suwerennej Królowej żyje.

Traci ten tytuł, jeśli zostanie biskupem lub arcybiskupem, Po śmierci suwerennego Króla lub Królowej suwerennej otrzymuje tytuł Króla i Straż Królewską (zobacz 18. Straż Królewską).

Królowa Matka zachowuje tytuł Królowej do czasu objęcia rządów przez nową Królową.

Jeśli Królowa-żona Króla umrze, zachowuje tytuł księcia Walii.

Na księcia Walii nie działa karta *SPRAWIEDLIWOŚĆ*.



## 13 Faza 1. Słuchajcie, Słuchajcie

Ta faza dzieli się na 3 akcje:

1. Ogłoszenie małżeństw (od 3 tury).
2. Wybory Króla lub suwerennej Królowej.
3. Zwołanie Parlamentu przez suwerena (w celu głosowania nad podatkiem).

### 13.1. Małżeństwa i sojusze

Małżeństwo to układ polityczny, który formalizuje sojusz pomiędzy dwiema rodzinami; żaden sojusz nie jest możliwy bez małżeństwa. Gracze, którzy uzgodnili zawarcie małżeństwa, ogłaszają to publicznie. Można to zrobić dopiero od 3 tury.



#### **Godfrey poślubia Estrid**

Godfrey, z rodziny zielonego gracza poślubia Estrid, z rodziny żółtego gracza. Gracze wymieniają się znacznikami Sojuszu, które umieszczają na kartach małżonków.

#### 13.1.1. Wymagania

Małżeństwo jednoczy dwóch różnych Lordów dwóch graczy. Jeden z tych dwóch Lordów musi być niezamężną kobietą, nie może być przeoryszą, drugi nieżonatym mężczyzną, który nie może być biskupem, ani arcybiskupem.

Gracz może być w jednym związku małżeńskim na raz, czyli mieć jeden sojusz. W związku z tym może być sprzymierzony tylko z jedną rodziną na raz.



Jeśli małżonek jest Królem, jego nowa żona zostaje Królową.

Mąż suwerennej Królowej nie jest Królem: Królem zostaje się tylko w drodze elekcji lub będąc księciem Walii po śmierci Króla lub suwerennej Królowej.

Aby zobrazować fakt małżeństwa i sojuszu pomiędzy dwiema rodzinami gracze wymieniają się znacznikami *SOJUSZU*, kładąc je na kartach zaślubionych Lordów (patrz przykład na poprzedniej stronie).

Ślub może odbyć się zdalnie, przez pełnomocnika.

### 13.1.2. Korzyści z małżeństwa

Gracze połączeni małżeństwem mogą bez wysyłania gołębia pocztowego:

- swobodnie przekazywać monety,
- umieszczać karty Lorda, *BISKUPA*, *ARCYBISKUPA* lub *PRZEORYSZY* w swoich rodzinach.

*UWAGA: Sojusz pozwala również dwóm graczom wygrać grę. Zobacz 25. Koniec gry.*

### 13.1.3. Koniec małżeństwa

Małżeństwo kończy się tylko wtedy, gdy jedno z małżonków zginie (w bitwie, podczas zarazy lub zabójstwa) lub gdy żona zostanie przeoryszą. Obaj zaangażowani gracze odzyskują swoje znaczniki *SOJUSZU*.

Po śmierci Króla, jego żona zatrzymuje Straż Królewską do momentu pojawienia się nowej Królowej.



## 13.2. Wybory Króla lub suwerennej Królowej

Tytuły Króla i suwerennej Królowej, a także prawo do nakładania królewskich podatków, podlegają głosowaniu.

Wybory mogą się odbyć jeśli tytuł jest dostępny i w grze jest co najmniej 3 utytułowanych Lordów, 1 biskup lub 1 arcybiskup oraz jest co najmniej jeden kandydat.

Lord, który jest więźniem lub jest oblegany, nie może głosować ani kandydować.

Każdy gracz ma 2 znaczniki Głosowania:

- 1 *ZA* (biała kula) 
- 1 *NIEWAŻNY* (czarna kula) 

Gdy wszyscy gracze zagłosują, należy odsłonić znaczniki *GŁOSOWANIA*.

### 13.2.1. Kandydat

Kandydatem może być każdy Lord mężczyzna bądź kobieta posiadający/a co najmniej 1 tytuł lenny i nieposiadający/a tytułu kościelnego, pod warunkiem, że nie jest więźniem ani nie jest oblegany/a.

### 13.2.2. Głosy

Każdy Lord, mężczyzna lub kobieta, posiadający co najmniej 1 tytuł lenny lub biskupa ma 1 głos. Lord posiadający kilka tytułów ma tylko 1 głos. Arcybiskup ma 2 głosy.

Każdy gracz ogłasza, w kolejności swojej tury, czy zgłasza kandydata spośród swoich uprawnionych Lordów. Kandydat może znajdować się w dowolnym miejscu w królestwie.

Następnie każdy gracz umieszcza wybrany przez siebie znacznik *GŁOSOWANIA* (znacznik *ZA* lub znacznik *NIEWAŻNY*), zakryty, na wybranym przez siebie kandydacie. Gracze głosują jeden po drugim, w kolejności tury.

Znacznik *ZA* gracza daje kandydatowi wszystkie głosy tego gracza. Znaczniki *NIEWAŻNY* są ignorowane, nawet przy określaniu większości: służą jedynie do wprowadzenia w błąd innych graczy, co do prawdziwego głosu gracza.

### 13.2.3. Wynik wyborów

Kandydat zostaje wybrany, jeśli otrzymał więcej głosów niż każdy z pozostałych kandydatów i ma co najmniej 3 głosy, w tym co najmniej jeden głos biskupa lub arcybiskupa. Jeśli dwóch kandydatów ma po 3 głosy, żaden nie zostaje wybrany, ponieważ żaden kandydat nie uzyskał większości, nawet jeśli jedna strona ma poparcie biskupa, a druga nie.

W przypadku remisu tytuł w tej turze nie zostaje przyznany i nowe wybory mogą odbyć się w następnej turze, jeśli warunki zostaną ponownie spełnione.

Należy umieścić kartę *KRÓLA* lub *KRÓLOWEJ* na karcie Lorda wybranego kandydata. Może natychmiast zacząć korzystać ze swoich uprawnień. On lub ona oraz jego lub jej mąż/żona natychmiast otrzymują Straż Królewską (zobacz 18. Straż Królewska).



**Matylda zostaje wybrana Królową.**

Karta *KRÓLOWA SUWERENNA* jest umieszczana na wierzchu karty *MATYLDA*.

#### 13.2.4. Królowa, małżonka Króla

Żona Króla automatycznie staje się Królową: należy umieścić kartę *KRÓLOWEJ* na karcie Lorda.

Otrzymuje 2 Królewskich Zbrojnych, którzy tworzą Straż Królewską (patrz 18. Straż Królewska).

Mąż suwerennej Królowej, nie otrzymuje nowego tytułu.

### 13.3. Zwołanie Parlamentu

Podczas Fazy 1. *Słuchajcie, Słuchajcie* Król lub Królowa suwerenna mogą zwołać Parlament, jeśli nie są oni więźniami lub nie są oblegani.

Parlament zwołuje się do uchwalenia królewskiego podatku w wysokości **12 monet**, które Król bądź suwerenna Królowa rozdzielą między rodziny według swojego uznania.

#### 13.3.1. Głosowanie nad podatkiem

Aby zagłosować nad podatkiem w parlamencie, każdy gracz umieszcza przed sobą 1 znacznik *GŁOSOWANIA*.

#### 13.3.2. Kto głosuje?

Wszyscy Lordowie płci męskiej, niebędący jeńcami ani obłożonymi, w tym biskupi i arcybiskupi oraz mieszczanie (za pośrednictwem karty *MIESZCZANIE*).

W kolejności tury, każdy gracz z co najmniej jednym głosem w tym głosowaniu umieszcza przed planszą swojej rodziny wybrany, zakryty znacznik *GŁOSOWANIA*. Znacznik *ZA* przekazuje wszystkie głosy oddane przez tego gracza za nałożeniem podatku. Znacznik *NIEWAŻNY* przekazuje wszystkie głosy przeciwko nałożeniu podatku.

Liczba głosujących plus głosy oddane przez mieszczan są sumowane i obliczana jest zwykła większość (połowa głosów + 1). Następnie przechodzimy do głosowania.

Podatek zostaje nałożony, jeśli głosy *ZA* osiągną większość (połowa głosów + 1): Król lub suwerenna Królowa otrzymuje 12 monet. Kwota ta może zostać podzielona według własnego uznania, w tajemnicy, między nim, a innymi graczami.

Jeśli nie udało się osiągnąć większości wówczas podatek nie zostanie nałożony. Nowe głosowanie może zostać przeprowadzone w następnej turze. W każdej turze można przeprowadzić tylko jedno głosowanie w sprawie podatku.

#### 13.3.3. Lud może się zbuntować

Tak jak wszystkie podatki, tak i ten może doprowadzić do buntu. Po rozdysponowaniu 12 monet należy odwrócić kartę *PARLAMENTU* na stronę przedstawiającą *BUNT*. Pojawia się wówczas możliwość wzniesienia buntu podczas całej tej tury w dowolnym mieście w królestwie (karta *BUNT* lub *MIESZCZANIE*) z dodatkową kością (+1 obrażenie), zgodnie ze wskazaniem na danej karcie.

#### Bunt w Londynie

Jan zagrał 1 kartę *BUNT* na miasto Londyn, rzuca 2 kośćmi *WALKI* (jedna kość wynika z Buntu po głosowaniu nad podatkiem, druga z zagranej karty) i dodaje 2 obrażenia do sumy wyniku na kościach, korzystając z efektu dodatkowego buntu wynikającego z głosowania nad podatkiem.

Podobnie jak we Francji, początki angielskiego parlamentu sięgają średniowiecznej *Curia regis* (dworu królewskiego). Dopiero za panowania Edwarda I (1272-1307) parlament stał się regularną instytucją. W jego skład wchodził zarówno lordowie (baronowie i prałaci), jak i wybrani przedstawiciele hrabstw i gmin.  
Źródła: *LAROUSSE*





# 14 Karty Postaci

## 14.1. Lordowie

W talii Postaci znajduje się 20 kart Lordów (10 kobiet i 10 mężczyzn). Zagranie karty Lorda wprowadza nowego członka rodziny. Rodzina nie może mieć więcej niż 3 Lordów jednocześnie, ale można mieć karty Lordów w ręce. Karty Lordów mogą być zagrywane tylko podczas *Fazy 2. Karty*. Zagrywając kartę Lorda należy umieścić ją na swojej planszy Rodziny, a odpowiadający jej pionek na planszy gry (zobacz *Wprowadzenie Lorda do gry*). Można przekazać kartę Lorda rodzinie, z którą zawarto małżeństwo, umieszczając tę kartę bezpośrednio na planszy Rodziny innego gracza.

Kiedy Lord umiera, jego kartę i pionek należy definitywnie usunąć z gry.

### Wprowadzenie Lorda do gry

Gracz umieszcza pionek wprowadzanego Lorda odpowiednio według kolejności:

1. w kontrolowanej przez siebie fortecy, nawet oblężonej,
2. w budynku w kontrolowanym przez siebie mieście,
3. w mieście, w którym obecny jest już jeden z jego niewięzionych Lordów,
4. w kontrolowanym przez siebie mieście,
5. w niekontrolowanym mieście lub mieście kontrolowanym przez innego gracza, za jego zgodą.

Lord wprowadzany do gry, jest natychmiast aktywny i może być celem efektów. Otrzymuje dowolny wolny tytuł lenny, którego miasto jest kontrolowane przez jego rodzinę.

### Księżę Walii



Kiedy gracz kontrolujący rodzinę Królowej zagrywa kartę Lorda *MĘŻCZYŹNY*, może zdecydować, że będzie to księżę Walii, jeśli spełnione są następujące 2 warunki:

- w grze znajduje się Król lub mąż suwerennej Królowej,
- nie ma jeszcze księcia Walii.

Wówczas należy umieścić znacznik księcia Walii na karcie Lorda. Jeśli Królowa jest uwięziona, księcia należy umieścić obok jego matki na planszy: on również jest więźniem.

## 14.2. Przeorysza



Ta karta nadaje pozwala przyznać tytuł przeoryszy niezamężnej kobiecie lub kobiecie, która rozwiodła się z mężem. Wraz z kartą należy dobrać odpowiedni kafel *OPACTWA* (w tym samym kolorze).

Przeorysza w momencie mianowania zakłada za darmo opactwo. Kafel *OPACTWA* należy umieścić w wolnym mieście lub mieście należącym do jej rodziny, w którym nie ma zamku ani fortecy. W grze występują trzy opactwa: Collines, Source i Automne.

Przeorysza może odbudować za darmo zniszczone opactwo w wybranym przez siebie mieście (wolnym lub należącym do jej rodziny) podczas *Fazy 4. Zakupy*.

Kartę *OPACTWA* należy umieścić pod kartą Lorda tak, aby widoczny był pastorał. Następnie kartę tytułu *PRZEORYSZA* należy umieścić na karcie Lorda.

Podobnie jak biskupi i arcybiskupi, przeorysza może:

- próbować tłumić bunty w tym samym mieście, w którym się znajduje,
- próbować nawracać Jarła Wikingów w tym samym mieście, w którym się znajduje,
- uzyskać relikwię, odwiedzając katedrę, w której się ona znajduje,
- może być przeoryszą kilku opactw.

Przeorysza otrzymuje dochody ze swojego opactwa i znajdującego się w nim młynu, chyba że miasto jest okupowane przez rodzinę lub wojska innego gracza. Jeśli przeorysza zostanie wyeliminowana lub opuści urząd, dochód z opactwa trafia do biskupa lub arcybiskupa, a w przypadku ich braku - do posiadacza lenna.

Przeorysza nie może przemieszczać oddziałów ani przeprowadzać ataków, chyba że posiada tytuł lenny.

Żona, która zostaje przeoryszą, automatycznie opuszcza męża. Każdy otrzymuje z powrotem swoją obrączkę (żeton sojuszu).

Lord, który zaatakuje lub weźmie do niewoli przeoryszę lub splądruje opactwo, otrzymuje *SZTYLET NIESŁAWY* i może zostać osiągnięty przez *SPRAWIEDLIWOŚĆ*.

Jeśli przeorysza umrze lub opuści urząd, suweren odzyskuje stanowisko i przyznaje je wybranej przez siebie niezamężnej kobiecie, która nie może go odrzucić. Jeśli nie ma suwerena, karta jest odrzucana.

### 14.3. NAJEMNICY



Francuscy kusznicy (3 żetony) lub flamandzcy kusznicy (3 żetony).

Zagrywając tę kartę na czwarte pole planszy, gracz dobiera 3 powiązane z nią żetony kuszników i umieszcza je na swojej planszy Rodziny. Zyskuje prawo do zakupu tych najemników podczas bitwy lub aby przeciwdziałać buntowi (niekoniecznie podczas *Fazy 4. Zakupy*).

#### Zastosowanie

Gracz może ich kupić za 2 monety za 1 żeton **w dowolnym momencie gry** i umieścić ich w wybranym mieście, wszystkich razem lub jednego po drugim, aby wzięli udział w bitwie lub w walce przeciwko buntownikom.

Gracz może ich również pożyczyć lub wynająć, w całości lub w części, innemu Lordowi: należy tylko uzgodnić kwotę. Żetony są następnie umieszczane w odpowiednim mieście.

*Kusznik* jest wart 2 Punkty Walki i jest eliminowany przez 2 punkty obrażeń. Kusznik może strzelać podczas rundy strzelania: należy rzucić 1 kością Walki i zadaje 1 punkt obrażeń, jeśli jest co najmniej 3 kuszników i/lub łuczników (kusznicy są zgrupowani z łucznikami, więc strzelają tylko raz).

Potrzeba co najmniej 2 kuszników/łuczników, aby rzucić 1 kością Walki przeciwko zamkowi i co najmniej 3 kuszników/łuczników, aby rzucić 1 kością przeciwko fortecy, gdzie oddziały są dobrze chronione. Zagranie karty *TUNEL/POMOC MIESZKAŃCÓW* znosi to ograniczenie.

Wyliminowane podczas bitwy żetony Najemników są zwracane do wspólnej rezerwy (do miejsca, w którym się znajdowały). Jeśli wszystkie zostaną wyliminowane, kartę należy odrzucić. Na koniec tury gry wszystkie żetony, które nie zostały wyliminowane, wracają na planszę gracza, skąd w razie potrzeby można je odkupić.

Pod koniec bitwy najemnicy nie biorą jeńców (jak zwykle oddziały).

Ta karta może zostać odrzucona i zastąpiona kartą *NAJEMNICY* lub *MIESZCZANIE*.

### 14.4. MIESZCZANIE



*Mieszczanie* to mieszkańcy miasta, którzy bronią interesów rodziny gracza. Kartę należy umieścić na 4. polu planszy Rodziny podczas *Fazy 2. Karty*. Można ją zagrać tylko wtedy, gdy w rodzinie znajduje się utytułowany Lord.

Karta jest odrzucana, gdy tylko ten warunek przestanie być spełniany. Karta *MIESZCZANIE* może zastąpić lub zostać zastąpiona kartą inną kart *MIESZCZANIE* lub *NAJEMNICY* (zobacz 14.3).

#### Karta ta ma 3 funkcje:

1. Zapewnia głosy podczas głosowania nad podatkiem w Parlamencie (3 lub 5 głosów w zależności od karty), (zobacz 13.3. Zwołanie Parlamentu).

2. Pozwala wzniecić bunt w mieście dotkniętym przez *GLÓD* lub *PODATEK* (jak karta *BUNT*). Gracze mogą zagrać karty *BUNT* na miasto w tym samym czasie, aby wzmocnić jej działanie. Efekt tych kart kumuluje się i jest natychmiastowy.

3. Pozwala pomóc swoim Lordom i sojusznikom (jak w przypadku karty *TUNEL/POMOC MIESZKAŃCÓW*):

- pokazując podziemną trasę do lub z zamku/fortecy,
- wskazując drogę, gdy panuje *ZŁA POGODA*,
- umożliwia dyskretne przejście przez miasto zajęte przez wojska przeciwnika,
- pozwala uwolnić wybranych więźniów w tym samym mieście,
- umożliwia opuszczenie bitwy z tylko jednym żetonem oddziałów na Lorda (rodzinę lub sojusznika) na odległość 1 etapu.

Z jednego portu można dotrzeć do innego portu.

#### Znaczniki Skarbu



Ostatnie 2 akcje (bunt i pomoc) muszą zostać aktywowane za pomocą znacznika skarbu, umieszczonego przez właściciela karty w przeznaczonym do tego miejscu.

Aby aktywować bunt, należy wskazać miasto dotknięte głodem lub podatkiem. Aby aktywować pomoc mieszkańców, należy wskazać miasto i Lordów ze swojej lub innej rodziny.

Można umieścić 2 znaczniki skarbu w tym samym miejscu, aby użyć tego samego efektu dwukrotnie, w dowolnym momencie tury. Znaczniki pozostają do końca tury, kiedy to gracz je odzyskuje.

### 14.5. BISKUP I ARCYBISKUP

Zobacz 12.2. Tytuły religijne



# 15 Karty Wydarzeń/ Plag

## 15.1. Karty PLAG

W tej talii znajdują się 4 rodzaje *PLAG*. Po umieszczeniu pozostają na planszy przez całą turę i są usuwane na jej końcu.

### 15.1.1. CZARNA ŚMIERĆ (2 karty)



Ta karta wpływa na wszystkich Lordów i żołnierzy w danej strefie lądowej. Wikingowie w królestwie również są dotknięci *CZARNĄ ŚMIERCIĄ*, ale nie ci na drakkarach.

#### • Wpływ na Lordów

Należy rzucić K6 za każdego Lorda:

- 4 do 6 nic się nie dzieje;
- 1 do 3 Lord umiera.

Efekt tej karty nie wpływa na Lordów wprowadzonych do gry podczas *Fazy 2. Karty*.

Opactwo zapewnia znajdującym się w nim Lordom pewną ochronę przed *CZARNĄ ŚMIERCIĄ*: umierają tylko jeśli na kości wypadnie 1 lub 2.

#### • Wpływ na wojska

W każdym mieście w dotkniętej strefie każda rodzina traci połowę jednostek w oddziałach, zaokrąglając w dół. Właściciel oddziału decyduje, które żetony wyeliminować. Karta ta nie ma wpływu na jednostki dodane w tej turze do tej strefy podczas *Fazy 4. Zakupy*. *CZARNA ŚMIERĆ* nie wpływa na bombardy i trebusze.

#### Obliczanie strat

Joanna ma 5 żetonów, 3 rycerzy i 2 sierżantów w mieście dotkniętym *CZARNĄ ŚMIERCIĄ*. Musi usunąć 2 z nich i wybiera 2 sierżantów.

#### Wkroczenie do strefy z *CZARNĄ ŚMIERCIĄ*

Kiedy wojska wkraczają do regionu dotkniętego kartą *CZARNA ŚMIERĆ*:

- 1 - Należy rozpatrzeć efekt na Lordach, z wyjątkiem tych, którzy już rozpatrzyli ten efekt w tej turze.

- 2 - Należy rozpatrzeć efekt na wszystkich oddziałach, z wyjątkiem tych, które już rozpatrzyły ten efekt w tej turze. Lordowie i oddziały mogą zatem ponownie wejść do strefy dotkniętej kartą *CZARNA ŚMIERĆ*, niezależnie od tego, czy jest to ta sama strefa, czy inna, bez odczuwania jej efektu.

Karta *CZARNA ŚMIERĆ* nie wpływa na bombardy i trebusze.

### 15.1.2. BRZYDKA POGODA (2 karty)



W dotkniętym regionie nie są możliwe żadne bitwy ani ruchy lądowe lub morskie. Możliwe jest omińnięcie wyspy przez północ Szkocji.

*BRZYDKA POGODA* w strefie morskiej uniemożliwia jej przekroczenie.

*Przykład: w regionie I i III panuje BRZYDKA POGODA, w związku z tym oddział w Cardiff chcący udać się do regionu IV, V lub VI jest zablokowany, nie mogąc przekroczyć regionu I lub regionu III przez region północny.*

Można zagrać kartę *PIĘKNA POGODA*, aby anulować kartę *BRZYDKA POGODA*. Następnie obie karty są odrzucane.

Karta *BRZYDKA POGODA* nie ma wpływu na bunty i ruchy na lądzie wykonywane dzięki karcie *TUNEL/POMOC MIESZKAŃCÓW*.

### 15.1.3. GŁÓD (2 karty)



*MĘNY* i *OPACTWA* w strefie, na którą została zagrana ta karta nie generują żadnego dochodu w *Fazie 3. Dochody*.

Można zagrać kartę *UDANE ZBIORY*, aby anulować kartę *GŁÓD*. Następnie obie karty są odrzucane.

Uwaga! *GŁÓD* może prowadzić do buntów.

### 15.1.4. INWAZJA WIKINGÓW (3 karty)



Po odkryciu tej karty należy rzucić K6, aby określić, w której strefie morskiej znajdują się drakkarzy Wikingów. Kartę *INWAZJA WIKINGÓW* należy umieścić w tej strefie.

Wikingowie wylądują w porcie regionu wskazanego na początku *Fazy 6. Wikingowie*. Atakują wszystkie napotkane oddziały i niszczą niebronione zamki, młyny, opactwa

i reliwie.

Zobacz 9., aby uzyskać więcej informacji.

## 15.2. Karty WYDARZEŃ

W tej talii znajduje się 16 kart WYDARZEŃ.

### 15.2.1. UDANE ZBIORY (2 karty)



Karta ta musi zostać położona w danej strefie morskiej, obok numeru regionu.

Karta UDANE ZBIORY może zostać zagrana na:

- dowolną strefę z kartą GŁÓD: obie karty są następnie odrzucane.

- każdą strefę, w której nie ma karty BRZYDKA POGODA. Młyny i opactwa w tej

strefie zapewnią właścicielowi 1 dodatkową monetę w *Fazie 3. Dochody*. Każdy młyn w nieoblężonym mieście w tej strefie korzysta z tego efektu.

### 15.2.2. PODATEK (5 kart)



Kartę PODATEK można zagrać na lenno, biskupstwo lub arcybiskupstwo zarządzane przez swoją rodzinę.

Karta PODATEK zostaje tam do końca tury: może to prowadzić do buntów. Jest odrzucana na koniec tury.

#### Podatek nałożony na lenno

Aby zagrać kartę PODATEK, należy:

- 1 - umieścić ją w strefie morskiej obok danego lenna,
- 2 - aktywować ten podatek, umieszczając znacznik SKARBU na polu z symbolem Korony na tej karcie.

Podczas *Fazy 3. Dochody* karta PODATEK zapewnia 2 monety za każde miasto w lennie, nawet jeśli gracz nie kontroluje wszystkich tych miast.

Podatek ten może zostać nałożony przez (według uznania gracza, który zagrał kartę):

- 1 - utytułowanego Lorda tego lenna nawet uwięzionego.
- 2 - Króla lub suwerenną Królową (nawet jeśli są uwięzieni) na dowolne niezarządzane lenno (bez Lorda).

Jeśli Lord, który zażądał podatku, zostanie wyeliminowany lub straci swój tytuł przed *Fazą 3. Dochody*, podatek zostanie nałożony tylko wtedy, gdy dany tytuł pozostanie w rodzinie gracza, w przeciwnym razie zostaje anulowany.

#### Podatek nałożony na biskupstwo lub arcybiskupstwo

Aby zagrać kartę PODATEK, należy umieścić ją w strefie morskiej naprzeciwko danego biskupstwa lub arcybiskupstwa i aktywować podatek, umieszczając znacznik Skarbu na polu z Pastorałem na tej karcie.

Podczas *Fazy 3. Dochody* karta PODATEK zapewnia postaci, która zagrała tę kartę dochody związane ze wszystkimi młynami w danym biskupstwie lub arcybiskupstwie, zamiast rodzinom kontrolującym miasta z tymi młynami.

Podatek ten może zostać nałożony przez:

- biskupa na własne biskupstwo,
- arcybiskupa na własne arcybiskupstwo.

#### Przypomnienie:

- Biskup Exeter zarządza strefami I i II: South West i Wales.

- Arcybiskup Yorku zarządza strefami III i IV: Marches i North.

- Biskup Norwich zarządza strefą V: Midlands.

- Arcybiskup Canterbury zarządza Strefą VI: South East.



**Poniższe karty, podobnie jak karty NAJEMNICY, są kartami NIESPODZIANKI i mogą być zagrywane w dowolnym momencie gry, z wyjątkiem dobierania w *Fazie 2. Karty*.**

### 15.2.3. PIĘKNA POGODA (2 karty)



Kartę PIĘKNA POGODA można zagrać na:

- dowolną strefę z kartą BRZYDKA POGODA. Obie karty są następnie odrzucane.

- dowolny region, na który nie została zagrana karta GŁÓD. Należy umieścić ją w danej strefie morskiej, obok numeru regionu. Każdy młyn i opactwo w tej strefie przyniesie właścicielowi

1 dodatkową monetę w *Fazie 3. Dochody*. Każdy młyn w nieoblężonym mieście w tej strefie korzysta z tego efektu.

### 15.2.4. BUNT (2 karty)



Karta BUNT może być zagrana tylko na miasto, które jest obecnie dotknięte co najmniej jednym PODATKIEM lub GŁÓD. Gracz nie może zagrać karty BUNT na miasto, na które wcześniej zagrał kartę PODATEK.

Wyjątek: suweren może zagrać kartę BUNT, jeśli parlament przegłosuje królewski podatek.

Po zagranie karty BUNT, pozostali gracze mogą zagrać kolejne karty BUNT lub za pomocą karty MIESZCZANIE wznieść kolejne bunty kumulując ich efekty.



### Karta BUNT lub bunt wzniecony przez mieszczan.

Modyfikator fortyfikacji miasta anuluje tyle buntów, ile wynosi jego wartość: przeciwko zamkowi anulowany jest 1 bunt, przeciwko fortecy anulowane są 2 bunty.

#### **Bunt przeciwko zamkowi**

*Mikołaj zagrywa kartę BUNT przeciwko zamkowi York. Obrona zamku anuluje kość Walki, którą daje karta. Bunt nie dochodzi do skutku, a karta jest odrzucana. O ile gracz nie zagra innej karty BUNT lub nie aktywuje Podżegania do buntu na karcie MIESZCZANIE Mikołaj może rzucić 1 kością Walki przeciwko zamkowi York.*

#### **Uspokojenie buntowników**

Bunt może zostać uspokoiony przez biskupa lub arcybiskupa miasta, w którym ma on miejsce. Może on być obecny w danym mieście lub na odległość, płacąc 3 monety za bunt.

Nie mając pieniędzy, ale będąc w mieście, biskup, arcybiskup i przeorysza mogą spróbować przekonać buntowników do powrotu do domu i zakończenia buntu. Za każdy bunt należy rzucić K6:

- 3 do 6: bunt się skończył,
- 1 i 2: duchowny zostaje ukamieniowany (wyliminowany), chyba, że zapłaci 3 monety za bunt.

#### **Efekty**

Gracz, który zainicjował bunt, rzuca kością Walki za każdy bunt, który nie został anulowany, a następnie dodaje 1 obrażenie do wyniku każdej kości. Wybiera oddziały rodziny obecnej w tym mieście, które ponoszą straty jak w bitwie, ale tylko w swoich oddziałach. Jeśli pozostały jeszcze do rozdysponowania obrażenia, gracz wybiera oddziały kolejnej rodziny obecnej w mieście, aż do rozdysponowania wszystkich obrażeń.

Bunty mogą być skierowane przeciwko Wikingom obecnym w mieście.

Efekt karty *BRZYDKA POGODA* nie wpływa na bunty.

Jeśli wszystkie oddziały zostały wyliminowane:

- wszyscy obecni Lordowie, w tym ci wzięci do niewoli, zostają wyliminowani,
- wszystkie młyny, opactwa i zamki zostają zniszczone.

Po rozstrzygnięciu buntu należy odrzucić zagrane karty *BUNT*.

### 15.2.5. TUNEL/POMOC MIESZKAŃCÓW (2 karty)



Karta ta może być użyta do (należy wybrać):

- uwolnienia więźnia, który może uwolnić innych więźniów przetrzymywanych w tym mieście przez tego samego strażnika. Więźniowie uwolnieni w ten sposób są umieszczani w mieście kontrolowanym przez ich rodzinę lub, jeśli to niemożliwe, w wolnym mieście lub mieście kontrolowanym przez inną rodzinę za jej zgodą.

- zignorowania modyfikatorów fortyfikacji podczas rozstrzygania buntu.

#### **Zagrana podczas Fazy 5. Ruch pozwala:**

- przedrzeć się bez walki,
- na swobodne opuszczenie oblężonej fortyfikacji bez konieczności kontaktu z oblegającymi,
- wjazd lub wyjazd z miasta w regionie dotkniętym kartą *BRZYDKA POGODA*.

Wojska poruszające się za pomocą karty *TUNEL/POMOC MIESZKAŃCÓW* docierają bezpośrednio do sąsiedniego miasta: liczy się to jako 1 etap w ich ruchu. Następnie mogą wykonać kolejny etap, postępując zgodnie z zasadami ruchu.

#### **Zagrana podczas Fazy 6. Wikingowie lub Fazy 7. Bitwy**

- zignorować modyfikator za fortyfikacje na całą bitwę (*korzystając ze zdrady w obozie przeciwnika, atakujący wkracza na teren fortyfikacji*).

- opuścić pole bitwy z jednym lub większą liczbą Lordów ze swojego obozu (rodziny lub sojusznika), którym towarzyszy 1 jednostka. Liczy się to jako 1 etap. Jeśli jest to miasto portowe, dozwolony jest ruch morski.

Po rozpatrzeniu efektu kartę należy odrzucić.

### 15.2.6. ZABÓJSTWO (1 karta)



Tę kartę można zagrać w dowolnym momencie, aby wyliminować wybranego Lorda. Należy wyznaczyć jednego ze swoich Lordów jako zleceniodawcę zabójstwa i umieścić na jego karcie *SZTYLET NIESŁAWY*. Kartę *ZABÓJSTWO* można zagrać nawet wtedy, gdy gracz nie ma Lorda: w takim przypadku nie ma zleceniodawcy.

Oddziały ofiary, które znalazły się bez Lorda, pozbawione morale muszą opuścić miejsce zdarzenia i są umieszczane

w fortecy, zamku lub w pobliżu innego Lorda gracza, w grupach nie większych niż 4, jeśli to możliwe.

Jeśli ofiara przetrzymywała więźniów, którzy nie mogą zostać przekazani innym Lordom w mieście, są oni automatycznie uwalniani i wracają do swojego zamku lub miasta, jak wskazano w paragrafie 14.1 Wprowadzenie Lorda do gry.

Można zabić Jarla, w takim przypadku nie ma zleceniodawcy.

Po rozpatrzeniu efektu kartę należy odrzucić.

### 15.2.7. SPRAWIEDLIWOŚĆ (1 karta)



Tę kartę można zagrać w dowolnym momencie, aby wyeliminować Lorda ze znacznikiem *SZTYLET NIESŁAWY* innego niż Król, Królowa suwerenna, Królowa lub książę Walii. Wskazany Lord zostaje wyeliminowany, jego pionek usunięty z planszy, a karta odrzucona.

Po rozpatrzeniu efektu kartę należy odrzucić.

### 15.2.8. ZASADZKA (1 karta)



Kartę *ZASADZKA* można zagrać w dowolnym momencie przeciwko Lordowi, który w tym samym mieście co niewięziony Lord. Nie można zagrać tej karty przeciwko Lordowi w jego zamku lub fortecy.

Wybrany Lord natychmiast staje się więźniem Lorda gracza, który zagrał tę kartę.

Oddziały pojmanego Lorda, pozbawione morale muszą opuścić miejsce zdarzenia i są umieszczane w fortecy, zamku lub w pobliżu innego Lorda gracza, w grupach nie większych niż 4, jeśli to możliwe.

Tę kartę można również zagrać przeciwko Jarlowi w dowolnym miejscu w królestwie. Oddziały Jarla pozostają w mieście lub podążają za innym Jarlem obecnym w mieście.

Po rozpatrzeniu efektu kartę należy odrzucić.



## Karty Służących

Każdemu nowemu Lordowi przysługuje 1 sługa. Po umieszczeniu nowej karty Lorda na swojej planszy należy dobrać pierwszą kartę z talii *SŁUŻĄCYCH*, pokazać pozostałym graczom, a następnie umieścić po prawej stronie karty Lorda, który od teraz jest jego panem.

Służący mają specjalne efekty, których mogą używać z korzyścią dla swojego Lorda lub całej jego rodziny. Efekty te mogą zostać aktywowane podczas określonej fazy, wskazanej w lewym górnym rogu karty *SŁUŻĄCEGO* lub w dowolnym momencie gry, jeśli nic nie zostało określone.

Każdy Lord może mieć tylko jednego służącego. Kiedy Lord umiera lub zostaje wzięty do niewoli, jego służący opuszcza go i wraca do swojej wioski, a jego karta zostaje na stałe odrzucona.

Podczas *Fazy 1. Słuchajcie, Słuchajcie* można oddać, wymienić lub sprzedać służącego innemu Lordowi ze swojej rodziny lub rodziny innego gracza.



*Kartę SŁUŻĄCEGO należy umieścić na planszy Rodziny, po prawej stronie Lorda, który staje się jego panem.*



**Faza użycia:**  
Faza 3. Dochody

**Zawód:**  
Młynarz



**Imię:**  
Rainulf

**Efekt:**  
każdy młyn  
rodziny zapewnia  
rodzinie  
dodatkowo 1  
monetę

zginie w bitwie, zostanie zamordowany, wpadnie w zasadzkę lub zostanie wzięty do niewoli. Relikwia może zostać pozostawiona w mieście: jej znacznik jest wtedy umieszczany na planszy (przypomnienie: relikwia umieszczona w opactwie zapewnia 3 monety w *Fazie 3. Dochody*).

**Gracz posiadający relikwię może przekazać ją Królowi lub suwerennej Królowej, jeśli znajduje się on/ona w tym samym mieście.**



**Pierwszy gracz, który odda relikwię suwerenowi, otrzymuje znacznik z herbem Anglii i zachowuje go do końca gry. Dzięki temu otrzyma 1 PZ na koniec gry.**

## 17.2. Święty Graal



Święty Graal chroni w bitwie armię, która go kontroluje, jeśli się ona broni. Kości Walki atakującego z wynikiem 2F nie mają żadnego efektu. Ta moc ma zastosowanie tylko wtedy, gdy Lord kontrolujący Świętego Graala znajduje się w miejscu bitwy, nie jest jej inicjatorem i nie jest po stronie, która ją rozpoczęła.

*To święty kielich, z którego Chrystus pił podczas Ostatniej Wieczerzy i w którym zebrano jego krew, gdy został ukrzyżowany.*

## 17.3. Ornat Tomasza Becketa



Gracz kontrolujący tą relikwię może przenieść znajdującą się w grze kartę *BRZYDKA POGODA* do jednego z regionów morskich sąsiadujących z regionem, w którym znajduje się ta karta, raz na turę i raz na kartę w dowolnej fazie gry. Z regionu III można ją przenieść do II lub IV; z regionu II do I lub III.

*W nocy 29 grudnia 1170 r. podczas odprawiania mszy w katedrze w Canterbury Tomasz Becket, arcybiskup Canterbury z rozkazu króla Anglii Henryka II został zamordowany przez czterech rycerzy. Wkrótce w miejscu morderstwa zaczęli gromadzić się pielgrzymi, by się modlić. Główne relikwie Tomasza Becketa przechowywane są w krypcie Bazyliki Świętych Bonifacego i Aleksego w Rzymie. W kaplicy szpitala w Lisieux zachował się jego ornat. (Źródła: Wikipedia)*

# 17 Relikwie

Na początku gry należy umieścić w miastach z symbolem katedry 4 zakryte żetony relikwii. Po zdobyciu przez Wikingów relikwia jest ujawniana i usuwana z gry.

### 17.1 Odkrywanie

Kiedy biskup lub arcybiskup przybywa do swojego miasta katedralnego, otrzymuje znajdującą się tam relikwię. Przeorysza może odzyskać dowolną relikwię.

Jeśli relikwia znajduje się w zamku lub fortecy, należy uzyskać zgodę właściciela na wejście. Żeton relikwii jest ujawniany i umieszczany odkryty na karcie Lorda, który ją odkrył.

Relikwie można podarować lub sprzedać innemu Lordowi, który znajduje się w tym samym mieście.

Relikwia może być przenoszona wraz z Lordem i przekazywana z Lorda na Lorda w celu przeniesienia jej o więcej niż 2 etapy. Relikwia może zostać odzyskana przez innego Lorda, jeśli Lord, który ją posiadał,

#### 17.4. Czaszka Świętego Karadoka



Gracz kontrolujący tę relikwię może użyć jej raz na grę, aby wskrzesić dowolnego Lorda w miejscu, w którym właśnie umarł, gdziekolwiek się znajduje. Akcja ta musi zostać ogłoszona natychmiast po śmierci Lorda, który pozostaje żywy i zachowuje wszystkie swoje tytuły. Relikwia staje się nieaktywna i może zostać przekazana suwerenowi lub być przechowywana w opactwie.

*Żyjący w Menevie w Walii w 1124 r. święty Karadok był kapłanem i pustelnikiem. Grał na harfie na dworze króla Rhysa, ale porzucił księcia, gdy zobaczył, że ten bardziej lubi psy niż ludzi i od opata Teili nauczył się służyć Bogu.*  
Źródła: *Święty Caradoc, Kościół katolicki we Francji.*

#### 17.5. Piszczel Świętej Enswidy



Gracz kontrolujący tę relikwię może odrzucić z planszy jedną lub więcej kart **GLÓD**. Tę akcją można wykonać dowolną liczbę razy.

*Enswida była anglosaską księżniczką i zakonnicej żyjącą w pierwszej połowie VII wieku. Córka króla Eadbalda, była założycielką opactwa Folkestone w Kent. Pogański król Northumbrii chciał ją poślubić, ale dzięki boskiej interwencji odrzuciła jego zaloty. Inne cuda miały miejsce podczas budowy opactwa i po śmierci Enswidy. Po zniszczeniu opactwa przez Wikingów, społeczność klasztorna Folkestone przeniosła się w 1137 roku do nowej siedziby.*  
Źródła: *Wikipedia*



## Straż Królewska



W Straży Królewskiej występują 2 rodzaje żetonów: zbrojni i rycerze.

Nie można ich kupić. Nie opuszczają armii Lorda, dla którego zostali wprowadzeni do gry. W bitwie każdy z nich dodaje 1 obrażenie do obrażeń zadawanych przez jego stronę w każdej rundzie Walki Wręcz. Gdy Lord zostaje Królem lub Królową, natychmiast otrzymuje 2 żetony *Królewskich Rycerzy*, które są warte 3 PW każdy i są eliminowani przez 3 punkty obrażeń.

Królowa-żona Króla lub mąż Królowej suwerennej otrzymują 2 żetony *Królewskich Zbrojnych*. Każdy z nich jest wart 1 PW i jest eliminowany przez 1 punkt obrażeń.

Gdy dany Lord zostanie wyeliminowany lub wzięty do niewoli, żetony te są odrzucane (umieszczane z powrotem na Rzece)

Wyeliminowane żetony Straży Królewskiej powracają do gry tylko z nowym Królem lub Królową.



## Ekskalibur



W trakcie gry wszyscy Lordowie płci męskiej, z wyjątkiem duchownych, mogą przybyć do miasta i spróbować odzyskać miecz. Można podjąć dwie próby na turę: raz podczas *Fazy 5. Ruch* i ponownie podczas *Fazy 7. Bitwy*.

Gracz rzuca kostką K6. Jeśli wyrzuci 6, zabiera znacznik *Ekskalibura* i umieszcza go na karcie postaci. Uwaga: Lord Artur wydobywa miecz, jeśli wyrzuci na kości 4 lub więcej. Posiadanie *Ekskalibura* zapewnia premię w walce. Dodaje 1 obrażenie do wyniku kości Walki podczas Walki Wręcz. **Jeśli nie ma Króla lub suwerennej Królowej, pierwszy Lord, który wydobydzie *Ekskalibur* automatycznie zostaje Królem.**

Wikingowie nie usiłują przejąć ani zniszczyć *Ekskalibura*. *Ekskalibur* może zostać odzyskany przez innego Lorda,



jeśli Lord, który go posiada, zginie w bitwie, zostanie zamordowany, wpadnie w zasadzkę lub zostanie wzięty do niewoli.

*Ekskalibur* w opactwie zapewnia **3 monety** podczas Fazy 3. Dochody.



## Sherwood

Aby odbyć szybką podróż z Yorku do King's Lynn i z Lincoln do Nottingham w obu kierunkach, można wybrać drogę przez niebezpieczny las Sherwood. Istnieje jednak ryzyko natknięcia się na Robin Hooda, który zazwyczaj zatrzymuje bogatych ludzi dla okupu.

Za każdym razem, gdy Lord lub grupa Lordów wchodzi do lasu Sherwood, należy rzucić K6. Spotkania odbywają się jeśli wypadnie 1 lub 2.

W przypadku spotkania Robin Hood żąda on:

- 2 monety za każdego nietytułowanego Lorda,
- 4 monety za każdego utytułowanego Lorda,
- 5 monet za każdego biskupa, arcybiskupa lub przeoryszę bez tytułu lennego,
- 10 monet za każdego biskupa, arcybiskupa lub przeoryszę z co najmniej 1 tytułem lennym.

Nie żąda niczego od Króla ani Królowej.

Lordowie, którzy nie mogą zapłacić, pozostają więźniami w Sherwood do czasu zapłacenia okupu (ich pionki leżą w Sherwood). Pozostali Lordowie mogą kontynuować podróż z całym oddziałem. Jeśli wszyscy Lordowie zostaną więźniami, zbrojni i łucznicy dołączają do Robin Hooda (żetony wracają do rezerwy). Rycerze pozostają lojalni wobec swojego pana. Okup jest płacony na początku Fazy 4. *Zakupy*: przewrócony pionek Lorda należy postawić na lesie Sherwood.

List od Króla lub Królowej wysłany gołębiem pocztowym może uwolnić więźniów. Gołąb jest następnie odrzucany. Po zapłaceniu okupu Lord może opuścić Las Sherwood (Faza 5. *Ruch*) jedną z 4 wybranych przez siebie tras, co liczy się jako jeden etap.



*Do lasu Sherwood prowadzi kilka ścieżek. Przejście przez ten las liczy się jako jeden etap podróży - to ważny skrót! Na przykład: Lord może przejść z Yorku do Lincoln lub King's Lynn w jednym etapie. Jeśli Robin Hood go przepuści!*





## Order Podwiązki

Tytuł ten jest nadawany przez suwerena Lordowi płci męskiej, który zostaje *Rycerzem Podwiązki*, lub kobiecie, która zostaje *Damą Podwiązki*, za zasługi podczas najazdu Wikingów.

Suweren nadaje tytuł:

- Lordowi, mężczyźnie lub kobiecie, który pokonał Wikingów w bitwie, sam lub na czele koalicji,
- duchownemu lub przeoryszy, którzy przekonali Wikingów do opuszczenia królestwa, nawracając ich lub płacąc im okup.

Tylko jeden tytuł może zostać przyznany podczas tej samej tury gry, w momencie wykonania akcji lub później (nawet podczas przyszłej tury). Znacznik Orderu Podwiązki jest umieszczany na karcie Lorda, gdy otrzymuje on tytuł. Tytuł jest tracony w przypadku śmierci Lorda.

Posiadacz tytułu nie może atakować suwerena ani brać udziału w koalicji przeciwko niemu.

Służy do rozstrzygnięcia remisów między graczami na koniec gry.



## Wylimowanie gracza

Gracz, który nie ma już Lorda lub nie kontroluje miasta, nie zostaje wylimowany. Nadal dobiera karty i może wpływać na przebieg gry. Może powrócić do gry z nowym Lordem, jeśli zagra kartę Lorda.



## Losowe rozmieszczenie



W kolejności tury każdy gracz określa swoje miasto startowe, rzucając dwukrotnie K6. Pierwszy wynik wskazuje region, drugi miasto (gracz z góry określa numery miast w regionie). W każdym regionie może znajdować się tylko jeden gracz: w razie potrzeby należy ponownie rzucić kością.



## Podliczanie PZ

• Tytuły księcia, hrabiego i wicehrabiego są warte 1 punkt zwycięstwa (PZ) każdy.

• Znacznik punktów zwycięstwa (otrzymywany, gdy gracz jako pierwszy przekaże relikwię Królowi lub suwerennej Królowej) jest wart 1 PZ.



## Koniec gry

Gra kończy się pod koniec tury 7 lub wcześniej w przypadku automatycznego zwycięstwa.

### Zwycięstwo automatyczne:

W grze 4-osobowej gra kończy się automatycznie, jeśli na koniec tury 5. lub 6. gracz ma 3 PZ lub jeśli dwóch graczy sprzymierzonych przez małżeństwo uzyska wspólnie 4 PZ. Ten ostatni przypadek oznacza wspólne zwycięstwo.

W grze 3-osobowej jeden gracz musi zdobyć 3 PZ (sojusze nie są brane pod uwagę).

Jeśli gra nie zakończy się automatycznym zwycięstwem, każdy gracz podlicza swoje punkty zwycięstwa na koniec tury 7.

### Wariant

*Chcąc rozegrać krótszą grę nic nie stoi na przeszkodzie, aby zakończyć grę pod koniec tury 5 lub 6, nawet jeśli automatyczne zwycięstwo nie zostanie aktywowane.*



## Wyłonienie zwycięzcy

Gracz lub sojusz, który aktywował automatyczne zwycięstwo, zostaje ogłoszony zwycięzcą.

Jeśli gra zakończy się bez automatycznego zwycięstwa, gracz, który zebrał najwięcej punktów zwycięstwa, zostaje ogłoszony zwycięzcą.

W przypadku remisu, gracz z najwyższym tytułem lub



tytułem Orderu Podwiązki wygrywa grę, w następującej kolejności:

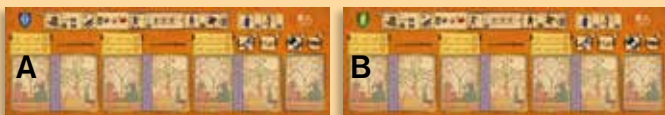
- 1) Król lub suwerenna Królowa
- 2) Księżę
- 3) Hrabia
- 4) Wicehrabia

**Przykład:**

1. 2 PZ : księżę i wicehrabia + 1 Order Podwiązki
2. 2 PZ : Król + hrabia
3. 2 PZ : hrabia + PZ za relikwię
4. 1 PZ : księżę

## 27 Gra 2-osobowa

Każdy gracz równocześnie zarządza 2 rodzinami, w związku tym bierze dwie plansze Rodzin, które umieszcza przed sobą:



Każdy gracz na zmianę będzie rozpatrywał akcje obu swoich rodzin, jedna po drugiej, w kolejności plansz umieszczonych przed nim:

- obliczanie dochodu,
- wykonywanie ruchów,
- deklaracja bitew.

Najpierw plansza A potem plansza B.

Dochody obu rodzin trafiają do wspólnej puli za jedną zasłonką.

### Faza 1. Słuchajcie, Słuchajcie - Małżeństwa

Od 3 tury można zadeklarować małżeństwo między 2 rodzinami tego samego gracza.

### Faza 2. Karty

Każdy gracz ma wspólną pulę kart w ręce dla obu rodzin. Maksymalnie 5 kart w ręce.

Dobierając kartę *POSTACI*, należy również dobrać kartę *WYDARZENIA*.

Przykład: w pierwszej rundzie każdy gracz dobiera 2 karty *POSTACI* i 2 karty *WYDARZEŃ*. Mogą dobrać

piątą kartę, kartę *WYDARZENIA*, do swojej ręki, ale nie jest to obowiązkowe.

### Warunki zwycięstwa

Począwszy od tury 5, gracz wygrywa, jeśli uzyskał w sumie 4 punkty zwycięstwa pochodzące od 2 swoich rodzin sprzymierzonych przez małżeństwo. Jeśli nie są sprzymierzone przez małżeństwo, zwycięstwo nie jest możliwe. Na koniec tury 7 gracz z największą liczbą punktów zwycięstwa wygrywa grę.

## 28 Podziękowania

Autor: Philippe Mouchebeuf

Ilustracje: Mailon Karr

Grafik: Ricardo aka Cptn Cosmos

Korekta: Arnauld Della Siega, Laurent Séré

Skład: Nicolas Treil

### Podziękowania:

*Chciałbym serdecznie podziękować wszystkim, którzy wzięli udział w licznych testach gry, a w szczególności Damienowi Lefebvre'owi, właścicielowi sklepu „Les Troubadoueurs” w Bourg, za zorganizowanie licznych sesji testowych w swoim lokalu wraz z przyjaciółmi, Yannickiem Maccatto i Philippe'em Bertaud.*

*Podziękowania należą się również Le Gros Ours, który organizuje ProtoNight w barze „Jeux Barjo” w Bordeaux. Dał mi kilka świetnych pomysłów na ulepszenie prototypu.*

*Dziękujemy Dominique Breton z 3DZEBLATE za poświęcony czas i wydruki 3D prototypów.*

*Na koniec chciałbym podziękować Laurentowi Jorda, dyrektorowi artystycznemu Touched By Grace, za jakość jego pracy i uwagę podczas długich miesięcy pracy nad całością gry.*

Philippe Mouchebeuf

Polska edycja:  
Hobbyty.eu  
ul. Jagiellońska 50a  
33-300 Nowy Sącz  
www.hobbyty.eu

Wydawca  
SAS International Team  
61 rue de Lyon  
75012 Paris  
Copyright 2023 International Team  
Wszystkie prawa zastrzeżone

## Dlaczego Fief England?

Tworząc Fief England miałem kilka głównych założeń. Chcąc pozostać w zgodzie z duchem czasu, wyzwaniem było stworzenie gry, w której rola kobiet byłaby większa. W Anglii, historycznie rzecz biorąc, kobieta mogła wstąpić na tron, co nie było możliwe w królestwie Francji, gdzie prawo salickie zabraniało wyboru kobiety na królową. W Fief France na dwunastu mężczyzn przypada tylko sześć kobiet. W Fief England jest tyle samo mężczyzn co kobiet czyli po dziesięć. Pojawił się także nowy tytuł religijny, zarezerwowany dla kobiet - przeorysza. Daje on wiele uprawnień: odzyskiwanie relikwii w dowolnym mieście katedralnym, nawracanie wikingów, uspokajanie buntowników, zarabianie dużych pieniędzy poprzez przechowywanie relikwii w opactwach.

Kolejnym wyzwaniem było zapewnienie, by rozgrywki nie trwały w nieskończoność. Ten cel udało się osiągnąć zmniejszając liczbę graczy (z sześciu do czterech), zmniejszając liczbę lenn (z ośmiu do sześciu) i redukując liczbę tur gry (teraz pokazanych na planszy). Od piątej tury gra może się zakończyć, jeśli osiągnięty zostanie cel trzech lub czterech lenn będących w posiadaniu gracza lub sojuszu graczy. W siódmej turze gra kończy się automatycznie, a gracze są klasyfikowani według posiadanych tytułów. Liczba i rangi tytułów mają znaczenie, podobnie jak tytuły Rycerza lub Damy Podwiązki.

Kolejnym celem tej nowej wersji gry było zadowolenie samego siebie! Tak więc wykreowanie około trzydziestu sług ze spersonalizowanymi mocami zgodnymi z historycznym motywem było prawdziwą przyjemnością!

Jak zawsze, tło historyczne jest ważne i zasadniczo jest respektowane, ale pozwoliłem sobie na kilka wyjątków, aby podkreślić element przyjemności z rozrywki. Dlatego podstawowe pudełko zawiera miecz Ekskalibur, a ten, kto zdoła wyciągnąć go ze skały, zostanie królem Anglii! Dodatkowo uwzględniłem las Sherwood, który oferuje spory skrót podczas ruchu, ale w którym

Robin Hood trzyma straż i może wziąć do niewoli każdego Lorda, który się tam zapuści i wymusza okup za jego wolność. Proponuję również rozszerzenia "Robin Hood" oraz "Ivanhoe", dwie baśnie, które przemawiają do wszystkich, tworzą naszą uniwersalną kulturę, którą wszyscy lubimy współdzielić, niezależnie od narodowości. W 2024 roku modne są gry narracyjne. Fief to gra narracyjna, w której nic nie zostało napisane! Wszystko jest więc możliwe. Elementy scenariusza i postacie już istnieją, a od ciebie zależy, czy wprowadzisz je w życie. Poprzez swoje wybory, decyzje podejmowane w obliczu nieprzewidzianych wydarzeń i działań przeciwników, będziesz budować wspaniałą historię, ale historię wyjątkową, taką, która się nie powtórzy, taką, której świadkiem będziesz tylko ty i przyjaciele, z którymi ją napisałeś.

Zgadzam się z definicją "idealnej" gry podaną przez Vincenta Bonnarda z magazynu Plato, która brzmi następująco: "Idealna gra to taka, która tworzy więzi i przyjazne relacje przy stole i pozwala ci robić wszystko, na co niekoniecznie pozwoliłbyś sobie w prawdziwym życiu".

Fief England może nie do końca pasuje do tej definicji, nie zawsze rozmowy są przyjazne, w ferworze akcji... Ale tak, zapewnia odskocznnię od codzienności, szansę na oderwanie się od realnego świata, wcielenie się w jakąś rolę bez zbyt wielu ograniczeń. Rolę dyplomaty lub watażki. Nie zapomnij użyć gołębi do tajnych dyskusji z dala od stołu!

Philippe Mouchebeuf



## FAQ

### **- Jeśli gracz nie ma żadnych oddziałów lub Lordów na mapie, czy zostaje wyeliminowany z gry?**

> Nie, może kontynuować grę dobierając karty, zagrywając je, negocjując itd. Może również kupować i umieszczać oddziały, jeśli jego rodzina kontroluje miasto z zamkiem lub fortecą.

Jeśli zagra kartę nowego Lorda, może umieścić go w kontrolowanym przez siebie mieście, niekontrolowanym mieście lub mieście innego gracza za jego zgodą. Gdy ma już nowego Lorda (wylosowanego lub podarowanego przez innego gracza), może ponownie przemieszczać oddziały i kontynuować normalną grę.

### **- Czy ecu gracza (monety) są widoczne dla innych czy tajne?**

> Monety należy trzymać schowane za zasłonką gracza.

### **- Czy oddziały gracza są widoczne czy tajne?**

> Są ukryte po umieszczeniu i w trakcie ruchów, ale są ujawniane po rozpoczęciu bitwy.

## Faza 1. Słuchajcie, Słuchajcie!

### **- Czy mogę zerwać sojusz?**

> Jedynym sposobem na zerwanie sojuszu jest zakończenie małżeństwa. Małżeństwo kończy się, gdy żona zostaje przeoryszą lub gdy jedno z małżonków umiera (w bitwie, buncie, w wyniku czarnej śmierci lub zabójstwa).

### **- Czy mogę zaatakować sojusznika i przejąć jego fortecę oraz tytuł?**

#### **Czy mogę spróbować zabić Lorda swojego sojusznika?**

> Tak, gracz może zaatakować i zabić Lorda swojego sojusznika. Może również przejąć kontrolę nad jego fortecą i tytułem, ale sojusz pozostaje w mocy do końca małżeństwa!

### **- Czy można wziąć ślub w grze trzyosobowej?**

> Tak, można wziąć ślub w grach 3-osobowych, ale nie można wygrać z 4 PZ w sojuszu. W grze 3-osobowej wygrywa się samemu, mając 3 PZ.

### **- Czy gracz może zdecydować się nie głosować w wyborach?**

> Nie, głosowanie jest obowiązkowe, należy zagrać 1 lub 2 znacznik głosów. Czarna kula oznacza negatywny wynik głosowania.

### **- Czy Lord może posiadać więcej niż jeden tytuł biskupa lub arcybiskupa?**

> Nie, Lord może posiadać tylko jeden tytuł biskupa lub arcybiskupa. Może on jednak zastąpić swój tytuł biskupa tytułem arcybiskupa, w takim przypadku karta biskupstwa jest odrzucana na stos dobierania postaci.

### **- Czy suwerenny Król lub Królowa otrzymuje 1 PZ?**

> Nie.

## Faza 2. Karty

### **- Czy mogę zagrać kartę Niespodzianki podczas fazy odrzucania?**

> Tak, gracz może ją zagrać zamiast odrzucać.

### **- Czy mogę zagrać kartę Niespodzianki podczas fazy dobierania kart?**

> Nie.

### **- Wszystkie karty Lordów zostały dobrane, ale niektóre z nich znajdują się na stosie kart odrzuconych, ponieważ Lordowie zginęli.**

> Karty zmarłych Lordów nie są odrzucane. Karty martwych Lordów są usuwane z gry i należy je odłożyć do pudełka.

Kiedy talia kart Wydarzeń zostanie wyczerpana, należy potasować stos kart odrzuconych i umieścić go w miejscu wyznaczonym na talię kart Wydarzeń/Plag.





