

MEDIEVAL

JAN ŽIŽKA

Na przełomie XIV i XV wieku synowie Karola IV Luksemburskiego, Wacław i Zygmunt, rywalizowali między sobą o władzę nad Czechami. To właśnie wtedy doświadczeni dowódcy oraz ich drużyny nabrali jeszcze większego znaczenia. W grze **Medieval. Jan Žižka** macie możliwość wcielenia się w role właśnie takich dowódców: rozważnego Boreša, przebiegłej Kateřiny, zwinnego Toraka albo wojowniczego Žižki. Czasy są niespokojne, pełne zwrotów akcji, zmian i niedające pewności. Wciąż musicie decydować, jaką ścieżkę obierzecie. Możecie zostać bandytami, na wspomnienie imienia których okoliczni mieszkańcy drżą niczym osika na wietrze, albo wręcz przeciwnie – możecie stać się ręką sprawiedliwości, która bezwzględnie karze wszelki występki. W końcu sławni mogą być zarówno wielbieni bohaterowie, jak i bezwzględni złoczyńcy. Jeśli odpowiednio się postaracie, uda się wam zyskać przychylność słabnącego Wacława albo ambitnego Zygmunta. Nie wahać się jednak zmienić strony, którą wspieracie, jeśli tylko będzie to sprzyjało waszym interesom. Musicie działać, ponieważ kurczowe trzymanie się neutralności po prostu się nie opłaca. Jedno jest pewne: nie osiągniecie sukcesu bez odpowiedniej drużyny, która stojąc u waszego boku, wspomogą was w trudnych sytuacjach, niezależnie od tego, czy będzie to oblawa na złoczyńców, polowanie na dziką zwierzynę czy udział w turnieju rycerskim. W końcu tylko jedno z was może zostać najsytniejszym dowódcą późnośredniowiecznych Czech.

INSTRUKCJA

ELEMENTY GRY

- 1 plansza
- 1 znacznik pierwszego gracza
- 4 dwustronne planszeczki dowódców
- 4 figurki dowódców
- 4 kolorowe podstawki
- 12 kolorowych żetonów tarcz (po 3 w każdym z 4 kolorów dowódców)
- 16 kart początkowych drużynników (po 4 w każdym z 4 kolorów dowódców)
- 28 kart drużynników I poziomu
- 27 kart drużynników II poziomu
- 4 dwustronne karty listów gończych (po jednej stronie wersja do gry wieloosobowej, po drugiej wersja do gry solo)
- 5 łatwych kart podboju
- 5 trudnych kart podboju
- 2 żetony przychylności władcy (Wacław i Zygmunt)
- 34 żetony wydarzeń
- 12 żetonów szczęścia
- 71 monet
- 8 kości drużynników
- 2 kości władców
- 11 kart do wariantu solo (8 kart podstawowych, 1 karta poziomu łatwego, 1 karta poziomu trudnego, 1 dwustronna karta walki)

Zasady opisane poniżej są przeznaczone dla 2–4 graczy.

Zasady wariantu solo zostały opisane na stronie 7.

PRZYGOTOWANIE GRY

ELEMENTY WSPÓLNE

- 1 Planszę umieśćcie na środku stołu.
- 2 Żetony wydarzeń zakryjcie i wymieszajcie. Następnie losowo rozłóżcie je zakryte na planszy, kładąc je na dużych okrągłych polach, z wyjątkiem tych oznaczonych symbolem 🏠. Pozostałe żetony połóżcie obok planszy.
- 3 Łatwe oraz trudne karty podboju potasujcie osobno i umieśćcie zakryte w pobliżu planszy, obok odpowiednich pól podboju.
- 4 Karty drużynników I oraz II poziomu potasujcie osobno i umieśćcie odkryte poniżej planszy. Z każdej z tych talii dobierzcie po 3 karty i połóżcie odkryte na polach dostępnych drużynników (na rysunkach stołów znajdujących się na dole planszy). Karty drużynników I poziomu ułóżcie obok stołu bez obrusa, a drużynników II poziomu obok stołu z obrusem.
- 5 Żetony przychylności władców (Wacława i Zygmunta) umieśćcie obok planszy, a na każdym z nich połóżcie po jednej kości władcy odpowiedniego koloru.
- 6 Monety, kości drużynników, żetony szczęścia oraz listy gończe (stroną bez symbolu 🐉 do góry) umieśćcie we wspólnej puli w zasięgu wszystkich graczy.

Jeśli w pudełku brakuje jakiegoś elementu bądź jest on uszkodzony, napisz do nas na: eshop@albipolska.pl.



ELEMENTY GRACZY




- 1 Każde z was losuje 1 planszeczki dowódcy i bierze odpowiadającą jej: figurkę, podstawkę, 3 żetony tarcz oraz 4 karty początkowych drużynników (kolory dowódców: Boreś – zielony, Kateřina – niebieski, Torak – żółty, Žižka – czerwony).
 - 2 Figurki osadźcie w podstawkach.
 - 3 Ustalcie wspólnie, czy każdy dowódca będzie korzystał ze swojej unikatowej umiejętności (w takim wypadku użyjcie strony A planszeczki) czy też wszyscy dowódcy będą mieli taką samą umiejętność (strona B planszeczki). Następnie odwróćcie planszeczki dowódców na odpowiednią stronę.
 - 4 Każde z was kładzie po jednym żetonie tarczy na planszy na polu „0” toru zwycięstwa. Następnie umieszcza po jednym żetonie tarczy w połowie toru morale przy swojej planszeczce dowódcy. Każde z was zostawia i kładzie przed sobą trzeci żeton tarczy (będzie potrzebny na czas udziału w turnieju rycerskim).
 - 5 Figurki ustawcie na planszy na dwóch dużych okrągłych polach oznaczonych symbolem 🏠: 2 graczy – po 1 figurce na każdym polu, 3 graczy – 1 figurka na jednym polu oraz 2 figurki na drugim polu, 4 graczy – po 2 figurki na każdym polu.
 - 6 Przygotujcie swoje drużyny:
 - Każde z was kładzie, na prawo od swojej planszeczki dowódcy, 3 karty początkowych drużynników z symbolem kości 🎲 oraz 1 kartę początkowego drużynnika z symbolem przerzutu 🔄. *Początkowych drużynników każdego dowódcy można rozpoznać po znajdującym się w lewym górnym rogu karty kółku w odpowiednim kolorze oraz po wpisanej w nim pierwszej literze imienia dowódcy.*
 - Każde z was bierze ze wspólnej puli monety w liczbie przedstawionej na planszy dowódcy. Jeśli w grze wykorzystywana jest Kateřina ze strony A, to otrzymuje ona dodatkowo 1 żeton szczęścia.
- Gracz, który w tym momencie trzyma w ręku instrukcję, zostaje pierwszym graczem i otrzymuje znacznik pierwszego gracza.

CEL GRY

Podczas rozgrywki staracie się zdobyć jak najwięcej punktów zwycięstwa. W tym celu poruszacie się po planszy i korzystacie z nadarżających się okazji. Oznacza to przede wszystkim skuteczne stawienie czoła różnym wydarzeniom reprezentowanym przez żetony. Do ich pokonania potrzebujecie określonej liczby kości, wymaganych symboli lub umiejętności powtarzania nieudanych rzutów (przerzucania). Dlatego też tak ważne jest jak najszybsze zebranie silnej drużyny. Wasze działania pozwolą wam zdobyć lub stracić reputację, odzwierciedloną przez pozycję żetonu na torze morale. Gdy żeton dojdzie do jednej ze skrajnych wartości, wtedy zmaleje liczba możliwości dotyczących werbowania nowych drużynników. Jednakże otwiera to nową opcję zdobywania dodatkowych punktów zwycięstwa, pod warunkiem że nie zbrocycie z raz obranego kursu (w grze istotne jest zdobycie rozgłosu, nieważne, w jaki sposób). Punkty zwycięstwa uzyskacie także, zdobywając przychyłność władców, podbijając zamki lub walcząc z innymi gracami.

GŁÓWNE POJĘCIA WYSTĘPUJĄCE W GRZE

MORALE


Akcje przybliżają was do jednego z dwóch skrajnych pól toru morale. Tor ten składa się z pięciu pól – niebieskie pole oznacza najwyższą cnotę i oznaczone jest symbolem , podczas gdy pole czerwone oznacza najwyższy poziom występku i oznaczone jest symbolem . Osiągnięcie jednego z tych skrajnych pól ogranicza wasze możliwości werbowania drużynników, ale jednocześnie znacząco przyspiesza zdobywanie punktów: **za każdym razem, kiedy żeton miałby wyjść poza tor morale, zdobywacie 1 punkt zwycięstwa**  (zostało to oznaczone za pomocą symbolu punktu zwycięstwa znajdującego się na skrajnych polach).


SYMBOLE WYSTĘPUJĄCE W GRZE





Aby z powodzeniem stawić czoła wydarzeniom (patrz niżej), na ogół musicie uzyskać określoną kombinację symboli. Możecie je zdobywać na dwa sposoby:


Poprzez rzut kością – w tym wypadku zdobywacie symbol wyrzucony na danej kości.


Z planszетки dowódcy lub karty drużynnika – elementy te zapewniają przedstawione na nich symbole oraz dodatkowo umożliwiają rzut kośćmi lub ich przerzut.

 Zyskujesz kość do stawiania czoła wydarzeniu.


 Możesz przetrzucić 1 kość.


    Zdobywasz przedstawiony symbol.



 Raz na turę możesz podejrzeć dowolny żeton wydarzenia znajdujący się na planszy albo wierzchnią kartę z jednej z talii podboju.







 Podczas swojej akcji poruszania się możesz przesunąć swoją figurkę o 1 pole.

Podczas korzystania z poniższych symboli obowiązują następujące zasady:

Każdy symbol  może być użyty tylko raz na turę.

Każdy symbol  zwiększa o 1 zasięg każdej z twoich akcji poruszania się (patrz niżej).

Symbol  to joker i może być użyty w zastępstwie dowolnego innego symbolu. Jeśli jednak wydarzenie wymaga symbolu , to nic nie może go zastąpić.

Każdego symbolu      oraz  można użyć tylko raz podczas danego wydarzenia (z wyjątkiem podboju, patrz dalej), a działania symboli kumulują się. Jeśli masz do swojej dyspozycji więcej niż jeden przerzut, możesz kilkukrotnie przetrzucić tę samą kość.




Przykład: Kateřina dowodzi przedstawionymi drużynnikami. W swojej turze może więc podejrzeć 1 żeton wydarzenia lub 1 kartę podboju. W ramach jednej akcji poruszania się może wykonać ruch maksymalnie o 4 pola, a podczas stawiania czoła wydarzeniom ma do dyspozycji 5 kości (1 kostka, 1 kier, 1 kier i 2 kier) (może przetrzucić dwie różne kości bądź tę samą kość dwukrotnie).

UWAGA! Nigdy nie możesz rzucić więcej niż 8 kośćmi drużynników. Jeśli planszетка dowódcy oraz karty drużynników zapewniają ci więcej niż 8 kości, to wszystkie nadmiarowe kości przepadają. Kości władców nie wliczają się do tego limitu.



DOWÓDCY



1 Tor morale 2 Początkowa liczba monet 3 Umiejętność

Strona A każdej planszетки dowódcy zapewnia 2 punkty ruchu  oraz 1 umiejętność specjalną.

- Boreš: możesz przetrzucić maksymalnie 2 kości (albo dwa razy tę samą kość).
- Kateřina: raz na turę możesz podejrzeć 1 dowolny żeton wydarzenia znajdujący się na planszy albo wierzchnią kartę z jednej z talii podboju.
- Torak: kiedy się poruszasz, zasięg twojego ruchu jest zwiększony o 1 (więc podczas jednej akcji możesz poruszyć się maksymalnie o 3 pola).
- Žižka: zyskujesz 1 kość do stawiania czoła wydarzeniom.

Strona B każdej planszетки dowódcy zapewnia 2  oraz 1 .

Uwaga! Umiejętności przedstawione na planszettekach dowódców mają odzwierciedlać ich unikatowe cechy, dlatego od samego początku zalecamy korzystanie ze strony A. Strony B radzimy używać, jeśli zamierzacie zmniejszyć wpływ dowódców na grę i chcecie, aby wszyscy gracze zaczęli z dokładnie tego samego miejsca.

DRUŻYNNICY









1 Koszt zwerbowania 2 Morale drużynnika
3 Umiejętność 4 Umiejętność warunkowa

W trakcie rozgrywki staracie się zebrać możliwie najsilniejszą grupę drużynników. Składać się ona może z **maksymalnie 4 kart drużynników**. Podobnie jak planszетка dowódcy, karty drużynników zapewniają różne umiejętności i pomagają w stawieniu czoła wydarzeniom.



Umiejętność warunkowa

Niektórzy z drużynników mają dodatkową umiejętność, wpisaną na ich karcie w symbol pergaminu. Taka umiejętność jest aktywowana tylko w momencie stawiania czoła wydarzeniu wskazanego rodzaju.

      Masz 1 dodatkową kość w czasie stawiania czoła danemu wydarzeniu.

📍 Kiedy bierzesz udział w turnieju rycerskim (patrz dalej), możesz przerzucić 1 kość bez potrzeby odkładania na bok innych kości. Jeśli masz kilku drużynników z tą umiejętnością, możesz przerzucić tę samą kość kilkakrotnie.


MORALE DRUŻYNNIKÓW

Niektórzy drużynnicy mają naturalną skłonność do działań cnotliwych, innym zaś bliższa jest droga występku. Jeśli na karcie drużynnika znajduje się symbol  bądź , oznacza on którym z poziomów morale dana postać gardzi. Występny drużynnik nie będzie dla ciebie pracował za żadne pieniądze, jeśli osiągniesz pole największej cnoty na torze morale (a cnotliwy drużynnik nie zniży się do pracy dla kogoś występku). Jeśli masz w swojej drużynie taką kartę w momencie, kiedy osiągasz odpowiednie pole na torze morale, musisz ją odrzucić.




Przykład: Torak stał się wzorem cnot. Jednak nie podoba się to występniemu drużynnikowi, w związku z tym Torak nie będzie w stanie zwerbować go w karczmie. Jeśli drużynnik ten byłby już częścią drużyny Toraka, opuściłby ją (karta zostałaby odrzucona).

NOWI DRUŻYNNICY

Nowych drużynników możesz zwerbować, płacąc im monetami. Na polach z symbolem  albo w ramach nagrody za skuteczne stawienie czoła wydarzeniu.

WYDARZENIA

Większość obszarów na planszy to duże, okrągłe pola wydarzeń, na których możecie napęłnić mieszki monetami, zdobyć punkty zwycięstwa, dokonać postępu na torze morale albo zwerbować nowych drużynników. Aby z powodzeniem stawić czoła wydarzeniu, na ogół potrzebny jest określony zestaw symboli, które musicie uzyskać poprzez wykorzystanie umiejętności swojego dowódcy i drużynników. Żetony wydarzeń są układane na planszy zakryte i nie wiadomo dokładnie, z czym przyjdzie się na nich zmierzyć. Tylna strona żetonów zawiera jednak pewne wskazówki dotyczące symboli, które są potrzebne do stawienia czoła wydarzeniu, oraz informuje o potencjalnym kierunku ruchu na torze morale.

Żetony wydarzeń są zawsze dokładane na puste pola wydarzeń na koniec tury gracza, jednak pod warunkiem że na danym polu nie ma żadnych figurek (odnosi się to także do pól z symbolem .



PRZYCHYLNOŚĆ WŁADCY

Na niektórych wydarzeniach znajduje się symbol Waclawa bądź Zygmunta. Jeśli uda ci się z powodzeniem stawić czoła takiemu wydarzeniu, w nagrodę otrzymasz żeton przychylności odpowiedniego władcy (zabierasz go z puli lub od innego gracza). Dopóki masz ten żeton, podczas swoich rzutów możesz używać powiązanej z nim kości. Jeśli gra nakazuje pobranie żetonu przychylności, który już masz, zamiast tego otrzymujesz 1 punkt zwycięstwa. 1 punkt zwycięstwa otrzymujesz także wtedy, gdy tracisz żeton przychylności władcy na rzecz innego gracza.

Możesz jednocześnie posiadać żetony przychylności obu władców, a tym samym korzystać w swoich rzutach z obu ich kości.

Uwaga! Na obu kościach władców jedna ścianka jest pusta. Jeśli na kości Zygmunta wyrzucisz ① możesz wziąć ze wspólnej puli 1 monetę. Jednak w takim wypadku nie możesz przerzucić tej kości w czasie stawiania czoła wydarzeniu. Monetę z kości Zygmunta otrzymujesz zawsze (jeśli jej nie przerzucisz), niezależnie od tego, czy z powodzeniem udało ci się stawić czoła wydarzeniu, podbojowi albo czy udało ci się wygrać walkę.



LIST GOŃCZY ORAZ WALKA POMIĘDZY GRACZAMI



Niektóre akcje mogą spowodować wystawienie listu gończego za twoją drużyną. Jeśli tak się stanie, weź kartę listu gończego i/albo monety ze wspólnej puli. Wysokość nagrody za schwytanie ciebie może rosnąć z upływem czasu. Pozostali gracze mogą z tego skorzystać i cię zaatakować. Jeśli ich atak się powiedzie, otrzymają nagrodę w monetach oraz 2 punkty zwycięstwa. Jeżeli uda ci się zachować list gończy do końca gry, zdobędziesz dodatkowe punkty zwycięstwa za zgromadzone na nim monety. Jednak miej się na baczności, ponieważ list gończy spowalnia ruch! Monety zgromadzone na liście gończym nie mogą być wykorzystywane do płacenia za cokolwiek.


PRZEBIEG GRY


Gracze wykonują swoje tury w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Podczas swojej tury masz do dyspozycji 2 akcje (możesz wykonać tę samą akcję dwukrotnie). Akcje dostępne w grze to:


- poruszanie się
- stawienie czoła wydarzeniu
- werbowanie drużynników
- zaatakowanie innego gracza

PORUSZANIE SIĘ



Możesz poruszyć figurkę swojego dowódcy po polach (małych i dużych) wzdłuż drogi o liczbę pól odpowiadającą liczbie punktów  zapewnianych przez planszетkę twojego dowódcy oraz karty drużynników. Na jednym polu może znajdować się kilka figurek.

Każdy symbol  zwiększa zasięg akcji poruszania się o 1 pole.

List gończy  spowalnia ruch. Dlatego jeśli masz przed sobą list gończy, musisz poruszyć się o 1 pole mniej. Po tym jak pozbędziesz się listu gończego, ta kara znika.

STAWIENIE CZOŁA WYDARZENIU



Atak na obóz bandytów



Kradzież kieszonkowa



Wizyta w mieście



Polowanie



Spotkanie z bandytami



Pomoc mnichom

Odwróć odpowiedni żeton wydarzenia. W pierwszym rzędzie od góry znajduje się lista symboli oraz wszelkie dodatkowe wymagania, które musisz spełnić, aby z powodzeniem stawić czoła wydarzeniu i otrzymać nagrodę wskazaną w danym rzędzie (zgodnie z tym co pokazano na zielonym obszarze za strzałką). Jeśli uda ci się spełnić wymagania obowiązkowego rzędu i masz dodatkowe, niewykorzystane symbole (z dowolnego źródła), możesz także spróbować spełnić wymagania z pozostałych rzędów (w dowolnej kolejności) i otrzymać odpowiednie nagrody. Jednak zrealizowanie dodatkowych rzędów nie jest obowiązkowe, nawet jeśli masz do dyspozycji odpowiednie symbole. Jeżeli uda ci się z powodzeniem stawić czoła wydarzeniu, usuń jego żeton z planszy. Natomiast jeśli ci się to nie uda, pozostaw na polu odkryty żeton wyzwania. Na pocieszenie otrzymujesz 1 żeton szczęścia (patrz dalej). Jeśli w trakcie gry skończą się żetony wydarzeń, wymieszaj użyte żetony i stwórz z nich nowy zakryty stos.

Wymagania:

– Wskazuje liczbę określonych symboli (na kości lub kartach drużynników).

– Odrzuć kartę drużynnika (może być to karta początkowa).

– – Zapłać wskazaną liczbę monet.

Nagrody:

– Zyskujesz kartę drużynnika wskazanego poziomu spośród kart, które znajdują się na polach dostępnych drużynników bądź na wierzchu odpowiedniej talii.

– Przesuń żeton tarczy na torze morale o 1 pole w stronę lub . Jeśli żeton już znajduje się na ostatnim polu i miałby wyjść poza tor, zamiast tego otrzymujesz 1 punkt zwycięstwa.

– Otrzymujesz żeton przychylności wskazanego władcy oraz powiązaną z nim kość. Możesz go użyć, zaczynając od swojej kolejnej akcji. Jeśli już posiadasz wskazany żeton, zamiast tego otrzymujesz 1 punkt zwycięstwa. Jeżeli weźmiesz żeton od innego gracza, otrzymuje on 1 punkt zwycięstwa.

– Otrzymujesz punkty zwycięstwa we wskazanej liczbie.

– Weź z puli żeton szczęścia. Możesz go użyć, zaczynając od swojej kolejnej akcji.

– Otrzymujesz kartę listu gończego, jeśli jeszcze jej nie posiadasz. Umieść na niej 3 monety z puli. Jeżeli już masz taką kartę, dołóż na nią 3 kolejne monety z puli. List gończy jest integralną częścią nagrody, dlatego nie można otrzymać wszystkich innych nagród i zrezygnować z brania listu gończego.

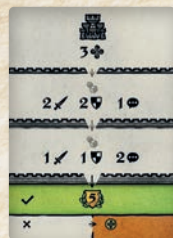
+ – Weź z puli wskazaną liczbę monet.

Wydarzenia oraz wymagają zapłaty w monetach lub odrzucenia kart drużynników. Podczas stawiania czoła tym wydarzeniom nie korzystasz z kości, symboli na planszeczce dowódcy ani na kartach drużynników.

Jeśli nie uda ci się z powodzeniem stawić czoła wydarzeniu i nadal masz do dyspozycji drugą akcję, możesz w tej samej turze ponownie zmierzyć się z tym samym wydarzeniem.

PODBÓJ

W trakcie całej gry możesz z powodzeniem ukończyć tylko jeden łatwy oraz jeden trudny podbój. Jeśli ci się to nie uda, możesz później podjąć kolejną próbę. Jeżeli twoja figurka znajduje się na polu podboju i zdecydujesz się go rozpocząć, odwróć wierzchnią kartę z odpowiedniej talii. Przedstawia ona serię przeszkód – każda z nich została wyszczególniona w osobnym rzędzie. Aby z powodzeniem ukończyć każdy rząd, używasz wszystkich umiejętności swojego dowódcy oraz drużynników (kości, przerzuty, wydrukowane symbole) – możesz używać ich wszystkich dla każdego rzędu osobno. Wymagania wszystkich rzędów na karcie spełniasz po kolei – od góry do dołu. Aby przejść do kolejnego rzędu, **musisz** z powodzeniem pokonać rząd wcześniejszy. Nagrodę za podbój otrzymujesz dopiero wtedy, gdy uda ci się pokonać przeszkody ze **wszystkich** rzędów. Możesz użyć trzeciego żetonu tarczy w swoim kolorze, aby oznaczyć rząd, z którym aktualnie się mierzysz. Po udanym podboju weź jego kartę, aby oznaczyć, że już nie możesz dokonywać podboju o danym poziomie trudności. Jeśli podbój ci się nie powiedzie, odłóż jego kartę na spód odpowiedniej talii i weź z puli 1 żeton szczęścia (patrz dalej).



Każdy rząd musi zostać ukończony osobno i dla każdego rzędu wykonuje się osobny rzut kośćmi.

Trudny podbój – Nagrodą zawsze jest 5 punktów zwycięstwa.

Łatwy podbój – Nagrodą zawsze są 4 monety, 2 punkty zwycięstwa oraz przesunięcie żetonu na torze morale o 1 pole w dowolnym kierunku.

Jeśli nie uda ci się z powodzeniem stawić czoła żadnemu wydarzeniu (albo poniesiesz klęskę w pierwszym rzędzie w przypadku żetonów wydarzeń lub w dowolnym rzędzie dla karty podboju), otrzymujesz 1 żeton szczęścia. Możesz go odrzucić podczas stawiania czoła kolejnemu wydarzeniu, aby w zamian otrzymać 1 wymagany symbol.

TURNIEJ RYCERSKI

Turniej rycerski różni się od innych wydarzeń tym, że kilku graczy może stawić mu czoła równocześnie. Turniej rycerski oferuje dwa rodzaje nagród: osobiste oraz wspólne. Nagrodę osobistą zdobywasz, jeśli trwa twoja tura i uda ci się spełnić wymogi z nią związane. Inni gracze razem z tobą mogą walczyć o nagrodę wspólną . Po odwróceniu żetonu stwórz pulę turnieju – w tym celu obok symbolu umieść monety w liczbie wskazanej na żetonie.

Nieaktywni gracze mogą wpłacić po 1 monecie do puli turnieju, aby dołączyć do turnieju rycerskiego. Każdy gracz biorący udział w turnieju rycerskim kładzie swój żeton tarczy obok toru turnieju na planszy.

Gracze rzucają kośćmi w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara w taki sposób, aby aktywny gracz był ostatni. Kiedy bierzesz udział w turnieju rycerskim, zawsze rzucasz 6 kośćmi drużynników. Po rzucie możesz zdecydować się na odłożenie 1 kości (nie będziesz jej już używać), a następnie przerzucenie dowolnej liczby pozostałych kości. Możesz w ten sposób kontynuować przerzuty, dopóki masz kości. Następnie sprawdź, ile punktów turniejowych udało ci się uzyskać. Oznacz go za pomocą tarczy, kładąc ją pod torem zwycięstwa lub nad nim, tak aby wskazywała odpowiednią wartość (tarczę umieść nad torem lub pod nim, aby uniknąć pomylenia jej z żetonami oznaczającymi punkty zwycięstwa).

Podczas turniejów rycerskich nie można wykorzystywać kości, symboli oraz przerzutów zapewnianych przez planszeczke dowódcy czy karty drużynników. Nie można w ich trakcie używać także żetonów przychylności władców ani żetonów szczęścia. Jedynym wyjątkiem od tej zasady jest umiejętność warunkowa kart drużynników z symbolem , która pozwala na przerzucenie 1 kości bez potrzeby odkładania innej kości.

WARTOŚCI SYMBOLI WYRZUCONYCH PODCZAS TURNIEJU RYCERSKIEGO:

= 1 PUNKT TURNIEJOWY

= 1 PUNKT TURNIEJOWY

= 2 PUNKTY TURNIEJOWE

= 3 PUNKTY TURNIEJOWE



- 1 Nagroda osobista
- 2 Nagroda wspólna
- 3 Wartość symboli

⌘: Jeśli uda ci się zrealizować cel osobisty podczas swojej tury (niezależnie od wyników uzyskanych przez pozostałych graczy), otrzymujesz pokazaną obok niego nagrodę.

⌘: Nagrodę wspólną (wraz ze wszystkimi monetami znajdującymi się w puli turnieju) zdobywa gracz, który uzyskał najlepszy wynik w punktach turniejowych. W przypadku remisu monety są dzielone po równo między graczy na pierwszym miejscu. Nadmiarowe monety należy zwrócić do wspólnej puli.

Zgodnie z liczbą punktów turniejowych uzyskanych przez graczy biorących udział w turnieju rycerskim na torze turnieju należy umieścić żetony tarcz wykorzystywane dotychczas do oznaczenia wyników zdobytych w trakcie turnieju. Zaczynając od gracza, który w turnieju uzyskał najmniej punktów turniejowych, i kontynuując wraz ze wzrostem uzyskanych wartości, przenosisie swoje tarcze na tor turnieju i układacie je od lewej strony (począwszy od pola „0”). W zależności od umiejscowienia żetonu otrzymujecie od 0 do 3 punktów zwycięstwa. Jeśli kilku graczy uzyskało podczas turnieju rycerskiego tyle samo punktów turniejowych, ich żetony należy umieścić na tym samym polu.



Przykład: uczestnicy turnieju rycerskiego zdobyli odpowiednio 11, 9, 9 oraz 7 punktów. Uczestnik, który zdobył 7 punktów turniejowych, kładzie swój żeton tarczy na polu pierwszym od lewej i zdobywa 0 punktów zwycięstwa. Dwóch uczestników turnieju rycerskiego, którzy zdobyli po 9 punktów turniejowych, umieszcza swoje tarcze na drugim polu od lewej i otrzymuje po 1 punkcie zwycięstwa. Uczestnik, który zdobył 11 punktów turniejowych, kładzie swoją tarczę na trzecim polu od lewej i zdobywa 2 punkty zwycięstwa. Po przyznaniu punktów zwycięstwa weźcie swoje żetony tarcz i odrzućcie żeton wydarzenia z turniejem.

Jeśli w turnieju rycerskim brał udział tylko jeden gracz i nie udało mu się spełnić celu osobistego, to nadal otrzymuje on nagrodę wspólną w postaci monet (nie otrzymuje żadnych punktów zwycięstwa, ponieważ umieszcza swoją tarczę na polu „0” toru turnieju).

WERBOWANIE DRUŻYNNIKÓW

Na planszy na polach z symbolem możesz werbować nowych drużowników. W ramach akcji werbowania możesz pozyskać maksymalnie 4 nowych drużowników (pod warunkiem że jesteś w stanie ich opłacić) i mogą oni pochodzić z różnych stołów. Przed zwerbowaniem kogokolwiek możesz odrzucić jedną z dostępnych kart (z pół drużowników albo z wierzchu talii), aby uzyskać dostęp do nowej karty odpowiedniego poziomu. Ilekroć jakakolwiek karta drużownika zostanie usunięta bądź zabrana, pula jest natychmiast uzupełniana. W grze zawsze dostępne są po 4 karty każdego poziomu (3 znajdują się na polach dostępnych drużowników na planszy, a 1 na wierzchu odpowiedniej talii). Tak więc dostępnych jest zawsze łącznie 8 kart. Jeśli w jakiejś talii skończą się karty, należy potasować stos kart odrzuconych i stworzyć z niego nową talię.

W lewym górnym rogu każdej karty znajduje się jej koszt – to liczba monet, które musisz zapłacić, kiedy werbujesz danego drużownika. Jeśli w momencie zwerbowania nowego drużownika w twojej drużynie już znajdują się 4 karty, jedną z nich musisz odrzucić.

⌘ Nie możesz zwerbować tego drużownika, jeśli twój żeton na torze morale znajduje się na górnym skrajnym polu (niebieskim).

⌘ Nie możesz zwerbować tego drużownika, jeśli twój żeton na torze morale znajduje się na dolnym skrajnym polu (czerwonym).

Uwaga! Dla każdej talii drużowników utwórzcie osobny stos kart odrzuconych. Karty usuniętych początkowych drużowników odłóżcie do pudełka, aby nie zostały wtasowane do innych kart, kiedy będziecie przygotowywać nowe talie.



Przykład: Boreš ma 5 monet i chciałby ulepszyć swoją drużynę. W związku z tym, że zwerbowanie każdego z dostępnych drużowników II poziomu kosztuje więcej niż 5 monet, musi się skupić na drużownikach poziomu I. Aby z powodzeniem stawić czoła wydarzeniom, potrzeba możliwie najwięcej symboli miecza, dlatego Borešowi szczególnie podoba się *Bratřice*. Nie można tego powiedzieć o *Dúbravie* ani *Třebavie*, ponieważ Boreš sam z siebie ma 2 punkty ruchu oraz 2 przerzuty . Dlatego decyduje się odrzucić *Třebavę* z wierzchu talii. Na jej miejscu pojawia się *Albrecht*. Jego 2 symbole odpowiadają Borešowi. Tak więc wydaje on wszystkie posiadane monety, aby zwerbować *Bratřice* i *Albrechta*, którzy zastępują *Vojka* i *Pavela*.

ZAATAKOWANIE INNEGO GRACZA

Możesz zaatakować innego gracza, jeśli został za nim wystawiony list gończy (ma go przed sobą), a jego figurka znajduje się na tym samym polu co twoja: wówczas jesteś atakującym, a zaatakowany gracz – obrońcą. Jako atakujący starasz się uzyskać jak najwięcej symboli oraz (zdobywasz je przez rzut kośćmi, za pomocą karty lub żetonów szczęścia). Broniący się stara się zgromadzić w ten sam sposób możliwie najwięcej symboli oraz . Atakujący jako pierwszy próbuje zdobyć symbole (rzuca kośćmi, przerzuca je, używa symboli z kart drużowników oraz żetonów szczęścia), dopiero po nim robi to obrońca.

- Jeśli atakującemu uda się zdobyć więcej wymaganych symboli niż obrońcy, otrzymuje 2 punkty zwycięstwa oraz wszystkie monety zgromadzone na karcie listu gończego obrońcy. Następnie obrońca odkłada do puli swoją kartę listu gończego.
- Jeśli obrońcy uda się uzyskać więcej wymaganych symboli niż atakującemu albo obaj będą mieli ich tyle samo, to obrońca otrzymuje 1 punkt zwycięstwa, zatrzymuje swoją kartę listu gończego i pozostawia na niej wszystkie monety.

W przerwie pomiędzy swoimi 2 turami każdy gracz może zostać zaatakowany przez innych graczy tylko 1 raz. W celu oznaczenia, że dany gracz został już zaatakowany, połóżcie jego figurkę na boku. Na początku swojej najbliższej tury gracz musi ją postawić i wówczas normalnie kontynuuje swoją turę.

PUNKTY ZWYCIĘSTWA

Podczas gry punkty zwycięstwa przyznawane są przede wszystkim za zakończone powodzeniem stawienie czoła wydarzeniu. Ponadto możesz zdobyć je w następujących przypadkach:

- Jeśli udało ci się doprowadzić swój żeton tarczy do skrajnego pola na torze morale i masz poruszyć żeton o kolejne pole w danym kierunku (1 punkt).
- Jeśli masz zdobyć żeton przychylności władcy (1 punkt).
- Jeśli tracisz żeton przychylności władcy (1 punkt).
- Jeśli uda ci się wygrać walkę jako atakujący (2 punkty).
- Jeśli uda ci się wygrać walkę jako obrońca (1 punkt).
- Jeśli uzyskasz dobrą pozycję w turnieju rycerskim (od 1 do 3 punktów).

PRZYKŁAD TURY GRACZA

Drużyna Żiżki składa się z:



Żiżka w swojej poprzedniej turze zwerbował nowych drużynników. Teraz chciały dokonać postępu na torze morale w stronę występku, aby tym samym szybciej zdobywać punkty zwycięstwa.

1. AKCJA – PORUSZANIE SIĘ



Wydarzenie kradzież kieszonkowa idealnie wpisuje się w realizację przyjętego planu. Na szczęście Żiżka ma wystarczająco symboli ruchu, aby dotrzeć na pole ze wspomnianym żetonem wydarzenia (2 pola dzięki planszeczce przywódcy + 1 pole dzięki karcie drużynniczki Rąża).

2. AKCJA – STAWIENIE CZOŁA WYDARZENIU



Żiżka odwraca na drugą stronę żeton wydarzenia kradzież kieszonkowa. Rzuca 4 kośćmi drużynników (1 kością dzięki swojej planszeczce dowódcy oraz 3 zapewnianymi przez umiejętność swojej drużynniczki Doroty i jej umiejętności warunkowej).

Po dodaniu symboli z kart i kości Żiżka ma 1 , 3 , 3 oraz 1 . To wystarczy, aby z powodzeniem stawić czoła wydarzeniu, ale Żiżka ma apetyt na więcej. Karta drużynniczki Doroty zapewnia przerzut 2 kości.

Żiżka korzysta z niej i przerzuca 2 kości – 1 z i z .

Udało się! Ma 1 , 2 , 2 oraz 3 .

Żiżka musi teraz pokonać pierwszy rząd. W tym celu zużywa 1 oraz 1 . Następnie zużywa 1 , aby pokonać drugi rząd, oraz 2 , żeby pokonać trzeci rząd. Niestety nie udało mu się uzyskać odpowiedniej liczby , aby pokonać także czwarty rząd.

Ostatecznie w tej turze Żiżce udało się zdobyć 6 monet, 1 punkt zwycięstwa, list gończy (z 3 monetami) oraz poruszyć swój żeton tarczy na torze morale o 1 pole w kierunku .

KONIEC GRY

Po tym jak jeden z graczy zgromadzi co najmniej 20 punktów zwycięstwa, rozpoczyna się końcowa faza gry. Gracze kontynuują rozgrywanie swoich tur tak, aby każdy miał ich taką samą liczbę. W praktyce oznacza to, że gracz siedzący na prawo od gracza ze znacznikiem pierwszego gracza jako ostatni rozegra swoją turę. Jeśli ktoś zdobędzie 20 punktów podczas tury innego gracza, wówczas normalnie aktywuje to warunek końca gry i nie dogrywa się żadnych dodatkowych tur.

Jeśli na koniec gry masz swój list gończy, wszystkie znajdujące się na nim monety przesuń do osobistej puli. Następnie każdy gracz zdobywa 1 punkt za każde 5 monet, które ma swojej puli.

Zwycięzcą zostaje gracz, który zgromadził najwięcej punktów zwycięstwa. W przypadku remisu wygrywa gracz z większą liczbą monet.

WARIANT DLA ZAAWANSOWANYCH GRACZY

W tym wariantcie możecie uzyskać dodatkowe rzuty kośćmi, kiedy z powodzeniem stawiacie czoła wydarzeniom lub walczyacie z innymi graczami. Za każdą monetę, którą zapłacicie, możecie przerzucić 1 kość. Wolno wam korzystać z tej opcji, dopóki macie jakiegokolwiek monety. W ten sposób nie możecie kupować przerzutów podczas turniejów rycerskich! Wszyscy gracze muszą się zgodzić na korzystanie z tego wariantu przed rozpoczęciem gry, ponieważ może on znacząco wpłynąć na czas rozgrywki.

WARIANT SOLO

PRZYGOTOWANIE



Przygotowanie gry wygląda tak samo jak podczas rozgrywki dla 2–4 graczy z następującymi zmianami:

W wariantcie solo zmierzysz się z atakami zdradzieckiego Toraka, więc nie możesz wybrać go na swojego dowódcę.

Jako elementy Toraka potrzebne ci będą tylko: figurka z żółtą podstawką oraz 2 żółte żetony tarczy. Pierwszy żeton umieść na planszy na polu „0” toru punktów zwycięstwa. Z drugiego będziesz korzystać podczas turniejów rycerskich (patrz dalej). Figurkę Toraka postaw na wolnym polu z symbolem .

0-5	4	
6-10	5	
11-15	1 5	
16+	2	6

Wybierz poziom gry: łatwy, normalny bądź trudny.

Pośród kart Toraka odszukaj kartę walki i połóż ją w pobliżu planszy, obok toru punktów zwycięstwa. Widoczna strona karty powinna odpowiadać poziomowi gry – łatwemu, normalnemu lub trudnemu.

Z pozostałych kart w następujący sposób stwórz talię Toraka:

Poziom łatwy (i): do 8 podstawowych kart Toraka (ii) dołóż 1 dodatkową kartę poziomu łatwego (i).

Poziom normalny (ii): nie dokładaj żadnych kart.

Poziom trudny (iii): do 8 podstawowych kart Toraka (ii) 1 dodatkową kartę poziomu trudnego (iii).

Po tym talia Toraka powinna składać się z 8 lub 9 kart. Potasuj je i połóż zakryte obok planszy.

PRZEBIEG GRY

Po zakończeniu swojej tury (po wykonaniu obu akcji) odkryj kartę z wierzchu talii Toraka i wykonaj przedstawione na niej akcje w pokazanej kolejności (od góry do dołu):

➡ Porusz figurkę Toraka możliwie najbliżej swojej figurki, przesuając ją o wskazaną liczbę pól.



+X Torak otrzymuje wskazaną liczbę punktów zwycięstwa.

Odrzuć wszystkie karty dostępnych drużynników (zarówno ze stołów, jak i z wierzchu obu talii) i na ich miejsce odkryj nowe karty.

Odrzuć żeton wydarzenia z pola, na którym znajduje się Torak, i na jego miejsce połącz nowy. Jeśli na polu Toraka nie znajduje się żaden żeton wydarzenia, wymień żeton wydarzenia na polu najbliższym niemu.

Odłóż do wspólnej puli pokazany żeton przychylności władcy. Normalnie otrzymujesz za to 1 punkt zwycięstwa. Jeśli go nie masz, to Torak otrzymuje 1 punkt zwycięstwa.

Jeżeli talia kart Toraka się wyczerpie, potasuj zużyte karty Toraka w celu utworzenia nowej talii.

LISTY GOŃCZE

Jeśli stawisz czoła wydarzeniu i otrzymasz list gończy, wylosuj 1 kartę listu gończego z puli i odwróć ją na stronę z symbolem . Od tej chwili jej negatywne efekty zaczynają na ciebie działać. Możesz pozbyć się listu gończego, jeśli z powodzeniem uda ci się zaatakować Toraka (patrz dalej). W wariantach solo możesz mieć do 4 listów gończych. Jeśli masz już wszystkie 4 listy gończe, nie możesz na żetonie wydarzenia ukończyć rzędu, który wymaga wzięcia karty listu gończego.

W przeciwieństwie do rozgrywek dla 2–4 graczy, w wariantach solo na karcie listu gończego nie umieszcza się żadnych monet.

Karty listów gończych mają następujące efekty:

+1 W każdej turze Torak może się poruszyć o 1 dodatkowe pole.

-1 Poruszasz się o 1 pole mniej.

Nie możesz posiadać ani zdobywać żetonów przychylności władcy. Jeśli w momencie otrzymania tego listu gończego musisz odrzucić żeton przychylności władcy, normalnie otrzymujesz 1 punkt zwycięstwa za każdy odrzucony żeton.

Zwerbowanie każdego drużynnika kosztuje cię 1 monetę więcej.

WALKA Z TORAKIEM

Walkę z Torakiem należy rozpatrzyć po tym, jak wszystkie pozostałe akcje z jego karty zostaną rozegrane (w tym przyznanie mu punktów zwycięstwa). Przebiega ona tak

samo jak walka pomiędzy dwoma graczami (patrz Zaatakowanie innego gracza), z tą różnicą, że siła Toraka (jako atakującego lub obrońcy) jest ustalana na podstawie poziomu trudności walki.

Poziom trudności walki. W czasie ustalania siły Toraka sprawdź, ile w danej chwili ma on punktów zwycięstwa, i rzuć odpowiednią do nich liczbą kości drużynników (zgodnie z tym co widnieje na karcie walki). Dodatkowo Torak otrzymuje 1 lub 2 żetony szczęścia, jeśli ma co najmniej 11 albo co najmniej 16 punktów zwycięstwa.

- Jeśli Torak jest atakującym, do jego wyniku wliczają się symbole oraz .
- Jeśli Torak jest obrońcą, do jego wyniku wliczają się symbole oraz .

Torak jako atakujący

Kiedy Torak dotrze na pole z twoją figurką, natychmiast kończy na nim swój ruch (nawet jeśli mógłby poruszać się dalej) i atakuje. Jeśli wygra, odkrywasz wierzchnią kartę z jego talii i rozpatrujesz efekt oznaczony w lewym dolnym narożniku:

- / 2 Odłóż do wspólnej puli połowę posiadanych monet (zaokrąglając w dół).

- Odłóż do wspólnej puli wszystkie posiadane monety.

- Odrzuć wybraną przez siebie kartę drużynnika.

Jeśli wygrasz walkę, nic się nie dzieje.

Torak jako obrońca

Jeśli znajdujesz się na tym samym polu co Torak, w jednej ze swoich akcji możesz go zaatakować. Jeśli wygrasz, odrzuć 1 dowolną kartę listu gończego i wtasuj ją pomiędzy wolne karty listów gończych. Następnie połącz figurkę Toraka na boku. Po zakończeniu swojej tury, zamiast odkrywać nową kartę Toraka, po prostu postaw jego figurkę. Jeśli Torak wygra walkę jako obrońca, nic się nie dzieje.

TURNIEJ RYCERSKI

Jeśli stawiasz czoła wydarzeniu turniej rycerski, Torak zawsze w nim uczestniczy. Dołóż 1 monetę ze wspólnej puli do puli turniejowej i odkryj kartę z wierzchu talii Toraka. Wynik Toraka w tym turnieju rycerskim jest pokazany w jej prawym dolnym rogu.



KONIEC GRY

Gra kończy się, kiedy ty lub Torak zdobędzie co najmniej 20 punktów zwycięstwa. Jeśli zdobędziesz 20 punktów przed Torakiem, normalnie dokończ swoją turę, a po jej zakończeniu dobierz kartę z talii Toraka i ją rozpatrz.

TWÓRCY GRY

Gra powstała na podstawie filmu *Medieval (Wojna królów)* w reżyserii Petra Jákla. © 2023. Albi Česká republika, a.s. Wszelkie prawa zastrzeżone.

© 2023, WOG Films s.r.o. Tytuł filmu „Medieval”, jego logotyp oraz inne elementy graficzne są znakami towarowymi należącymi do WOG Films, s.r.o. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Projekt gry: Jindřich Pavlášek, Petr Vojtěch

Ilustracje i projekt graficzny: Jindřich Pavlášek

Korekta instrukcji: Václav Pražák

DTP: Marek Jaroš, Petr Vojtěch

Kierownictwo projektu: David Rozsival

Kierownictwo projektu (WOG Films): Daniel Jaroš

W niniejszej grze zostały wykorzystane grafiki pochodzące z archiwum WOG Films.

Podziękowania dla członków inicjatywy klubów gier planszowych wydawnictwa Albi za pomoc w stworzeniu gry: Astra Frenštát,

Ústav deskových a karetních her, Klub deskových her Ježkovy voči, Bečvochovo hráčské doupě, Hrad hier, Deskol, z.s.,

Schrödingerův herní klub, klub deskových her při ZŠ Pardubice - Polabiny, Klub deskových her při ZŠ Jelínkova 1, Rýmařov,

DAMIŠKO, Strážnický herní klub, Klub deskových her Fénix, Vysoké Mýto, Klub deskových her Dvorek, Herní liga,

Klub stolních her Valašská Polanka oraz dla innych testerów, których uwagi pozwoliły uczynić grę jeszcze lepszą.