

Miles Ratcliffe

# MEDIEVAL<sup>TM</sup>

## M A S T E R Y



**CHAOS**<sup>TM</sup>  
PUBLISHING LTD

# WPROWADZENIE

**Medieval Mastery** to gra planszowa symulująca taktyczne podboje w realiach systemu feudalnego, który istniał w Europie w czasach Średniowiecza. Podczas rozgrywki, toczącej się na tle burzliwych dziejów Francji, gracze wcielają się w prowincjonalnych szlachciców, uwikłanych w walkę o sukcesję. Wyślij swoich walecznych rycerzy by podbili w twoim imieniu okoliczne ziemie i pomogli ci pokonać innych konkurentów do tronu!

## ZAWARTOŚĆ GRY

### 126 KART:

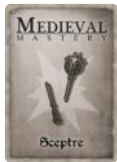
Każdy z 6 graczy ma własną talię kart. Każda talia gracza zawiera identyczny zestaw kart *konfliktu*, *wsparcia* i *zasobów*. Dodatkowo, w grze używany jest zestaw 18 kart *artefaktów*.



**KONFLIKT:** Te karty zagrywane są przodem w dół podczas *bitwy*. Każda z nich dodaje od 2 do 5 punktów do *siły bojowej* gracza, za wyjątkiem kart *zasadzek*, które zamiast tego dodają wartość rzutu jedną kością.



**WSPARCIE:** Te karty zagrywane są przodem w dół podczas *bitwy*. Każda z nich dodaje 1 lub 2 punkty do *siły bojowej* gracza. Gracze zagrywają swoje karty *wsparcia* w celu odebrania zwycięstwa swoim *rywalom*.



**ARTEFAKTY:** W grze używane są trzy rodzaje *artefaktów*: *korony*, *jabłka* i *berła*. Każdy z graczy otrzymuje jeden wybrany losowo *artefakt* każdego rodzaju. Te trzy karty dają każdemu z graczy możliwość wykorzystania kombinacji wyjątkowych atrybutów.



**ZASOBY:** Te karty otwierają przed graczami dodatkowe możliwości podczas rozgrywki: sprowadzenie posiłków, dobranie dodatkowych kart, *zniszczenie artefaktów* innych graczy i wykonanie dodatkowych *przemarszów*. Zagrywanie ich w odpowiednim momencie pozwala na zdobycie przewagi nad przeciwnikami i przeważenie szali zwycięstwa na własną korzyść.

### 39 HEKSÓW:

W grze używane są trzy różne rodzaje heksagonalnych elementów mapy: 6 *zamków*, 3 *jeziora* i 30 *terytoriów*. Gracze tworzą przy ich użyciu *mapę* średniowiecznej krainy.



**ZAMKI:** Każdy gracz rozpoczyna rozgrywkę z rycerzami w swoim *zamku*. Rycerze dołączający do armii gracza podczas gry rozpoczynają rozgrywkę w jego *zamku*. Po przegranej *bitwie*, rycerze pokonanego gracza którzy przeżyli porażkę, dokonują *odwrotu* do jego *zamku*.



**JEZIORA:** Gracze nie mogą *podbijać jezior*. Gracz kontrolujący *terytorium* sąsiadujące z *jeziorem* może dokonać *przemarszu* na dowolne sąsiadujące z *jeziorem* *terytorium*. Dzięki temu, wszystkie *terytoria* sąsiadujące z *jeziorem* są ze sobą połączone.



**TERYTORIA:** W grze używanych jest wiele różnych *terytoriów*. Od gęstych, mrocznych lasów i opuszczone ruiny po przykryte śniegiem góry i ufortyfikowane twierdze. Większość *terytoriów* umożliwia skorzystanie ze specjalnych właściwości. Dodatkowo, każde *terytorium* zapewnia określoną ilość *punktów zwycięstwa*: 1, 2 lub 3.

### 60 KOŚCI:

Gra zawiera 10 kości w każdym z sześciu kolorów. Gracze otrzymują je na początku rozgrywki, zgodnie z wybranymi kolorami. Każde oczko kości symbolizuje jednego rycerza.

**UWAGA:** Podczas gry, kości są głównie używane do przedstawienia rycerzy wszystkich graczy na mapie. Rzuty kośćmi są wymagane jedynie dla efektów *arena* i karty *ambush*.

# PRZYGOTOWANIE DO GRY

Przed rozpoczęciem gry, należy ją odpowiednio przygotować:

**1. Wybór zamków :** Każdy gracz wybiera jeden z sześciu zamków dostępnych w grze. Następnie, każdy z graczy otrzymuje odpowiednią talię kart i zestaw 10 kości. Wszystkie talie graczy zawierają ten sam zestaw 18 kart, więc każdy gracz może wybrać swój ulubiony kolor.

**2. Ułożenie mapy :** Mapa jest tworzona za pomocą odpowiedniego zestawu heksów, zmieniającego się zależnie od ilości osób biorących udział w grze (patrz strona 4). Ułożenie mapy jest proste - wystarczy wybrać układ odpowiadający ilości graczy i umieścić każdy heks w odpowiednim miejscu. Najpierw należy rozdzielić terytoria na trzy stosy, grupując je według przypisanych im wartości punktów zwycięstwa. Jeziora są tymczasowo odkładane na bok. Następnie, każdy ze stosów zostaje przetasowany i ułożony przodem w dół. Rozpoczynając od środka mapy, heksy są losowo układane przodem do góry, na wskazanych przez diagram miejscach. Każdy gracz umieszcza swój zamek przed sobą, w odpowiednim miejscu mapy.

**3. Rozdanie artefaktów :** Po ułożeniu mapy, należy rozdzielić karty artefaktów na trzy talie: *koron*, *jabłek* i *berel*. Każdy ze stosów powinien zostać przetasowany. Każdy z graczy otrzymuje jedną, losową wybraną kartę z każdego stosu. Następnie, gracze umieszczają swoje zestawy artefaktów przed sobą, przodem do góry. To dobra chwila dla wszystkich graczy by zapoznać się ze wszystkimi artefaktami biorącymi udział w aktualnej rozgrywce. Zalecane jest głośne przeczytanie nazw i atrybutów wszystkich otrzymanych artefaktów po kolei przez wszystkich graczy, przy użyciu skrótu zasad z ostatniej strony niniejszej instrukcji.

**4. Odłożenie niepotrzebnych komponentów:** Wszystkie heksy, karty i kości, które nie będą używane w aktualnej rozgrywce powinny trafić z powrotem do pudełka.

**5. Przygotowanie graczy:** Każdy z graczy tasuje swoją talię i umieszcza ją przed sobą przodem w dół. Obok talii należy pozostawić miejsce na zagrywane karty. Wszystkie zagrane przez gracza karty będą odkładane na stos obok jego talii. Wszystkie kości gracza umieszczane są obok jego talii, tworząc rezerwę.

**6. Wystawienie początkowych rycerzy:** Każde oczko na kości symbolizuje jednego rycerza. Każdy gracz rozpoczyna grę z sześcioma rycerzami. Rycerze są równomiernie rozmieszczeni pomiędzy zamkiem gracza i wszystkimi przyległymi do niego homelands. Przykładowo, jeśli do zamku gracza przylega heks z *homelands*, gracz ten umieszcza na nim trzech rycerzy, a pozostałych trzech pozostawia w swoim zamku. Jeśli do zamku gracza nie przylega żaden heks z *homelands*, wszyscy rycerze rozpoczynają grę w jego zamku. Do zamku gracza mogą przylegać maksymalnie jedynie dwa heksy z *homelands*.

**7. Pobranie pięciu kart:** Każdy gracz pobiera pięć kart z własnej talii i bierze je do ręki. Jeśli którykolwiek z graczy pobierze kartę *autorytet*, natychmiast ją zagrywa i dobiera dwie dodatkowe karty z własnej talii. Gracze nie powinni pod żadnym pozorem pokazywać innym graczom kart trzymanyh w dłoni.

**8. Wybranie pierwszego gracza:** Pierwszy gracz wybierany jest losowo. Ten gracz będzie miał przywilej rozpoczęcia pierwszej tury gry. Gra toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara (kolejny ruch wykonuje gracz po lewej stronie pierwszego gracza, itd.).

Gra kończy się gdy jeden z graczy kontroluje terytoria o łącznej wartości 13 punktów. Gracz ten zostaje ogłoszony zwycięzcą.

**1**



**2**



**3**



**4** Wszystkie nieużywane heksy, karty i kości wracają do pudełka.

**5**



**6**



**7**



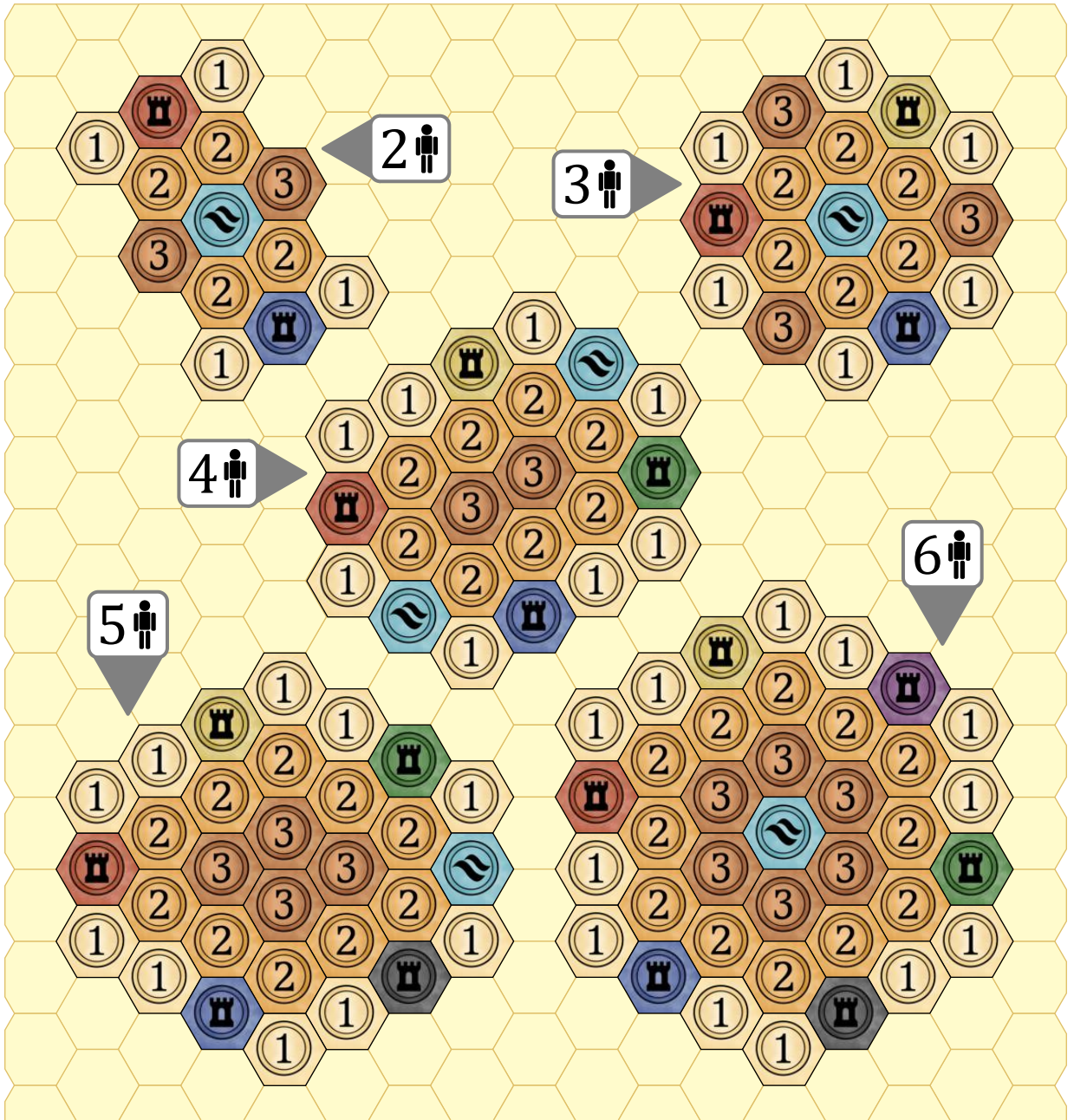
**8**



**3**

# MAPY

Każda mapa składa się z określonego układu *zamków*, *jeziór* i *terytoriów*, zależnego od ilości graczy biorących udział w danej rozgrywce. Poniższe diagramy pokazują układy *map* dla dwóch, trzech, czterech, pięciu i sześciu graczy. Podczas układania mapy, heksy kładzione są przodem do góry w odpowiednich pozycjach. *Terytoria* z różnymi wartościami *punktów zwycięstwa* są układane losowo, by każdą rozgrywkę różniła się od poprzedniej.



**UWAGA:** Pudełko zawiera wystarczającą ilość komponentów do rozgrywania trzech gier jednocześnie. Na przykład, możliwe jest jednoczesne rozgrywanie 2 gier dla trzech, 1 gry dla dwóch i 1 dla czterech lub nawet 3 gier dla dwóch graczy.



Układ *mapy* dla #  
ilości **GRACZY**.

**ZAMEK**



**TERYTORIA** wartości...

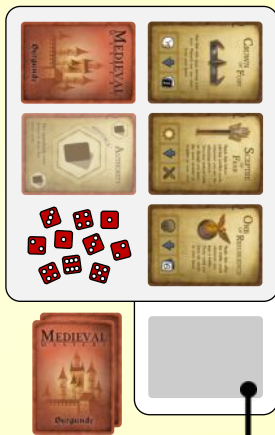


**JEZIORO**



# DIAGRAMY

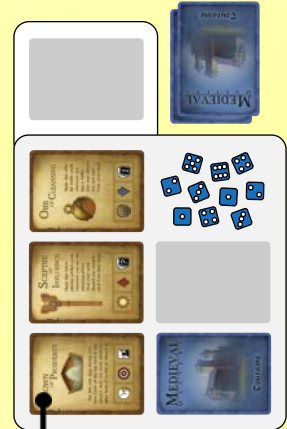
## DLA 2 GRACZY



GRACZ 1



MAPA



GRACZ 2

### ARTEFAKTY



TALIA

ODRZUCONE KARTY

REZERWA

### GRACZ

### ZAGRANE KARTY



RĘKA

### NAZWA

### GRAFIKA



ATRYBUTY





PUNKTY ZWYCIĘSTWA

Ten diagram przedstawia gracza *Nivernais* podczas bitwy, po zagraneniu kart konfliktu i wsparcia. Gracz ma jeszcze w dłoni dwie karty.




# SYMBOLE W GRZE

Większość kart i heksów w *Medieval Mastery* opisana jest przy pomocy ikon przedstawiających ich właściwości. Niektóre z tych symboli mogą być dość powszechne, inne są związane z wybranymi *artefaktami* i *terytoriami*. Poniżej znajdziesz opis wszystkich symboli w grze i powiązane z nimi zasady. Symbole są dość logicznie zaprojektowane, więc po kilku rozgrywkach gracze nie powinni mieć problemów z rozszyfrowaniem właściwości kart bez konieczności używania ściągawki.

	Przy wykorzystaniu tego atrybutu, <b>TY</b> jesteś jego <i>celem</i> .		Przy wykorzystaniu tego atrybutu, <b>TWÓJ RYWAŁ</b> jest jego <i>celem</i> .
<i>Większość artefaktów</i>		<i>Brutality, Defiance, Influence</i>	
	Możesz użyć tego atrybutu tylko <b>RAZ</b> podczas każdej twojej tury.		Przy wykorzystaniu tego atrybutu, wybierz jako jego <i>cel DOWOLNEGO GRACZA</i> .
<i>Wszystkie korony</i>		<i>Corruption, Prosperity</i>	
	Użyj tego atrybutu po ogłoszeniu wyniku każdej <i>bitwy</i> którą właśnie <b>WYGRAŁEŚ</b> .		Użyj tego atrybutu po ogłoszeniu wyniku każdej <i>bitwy</i> którą właśnie <b>PRZEGRZAŁEŚ</b> .
<i>Brutality, Greed, Preparation</i>		<i>Cleansing, Devotion, Resurgence</i>	
	Użyj tego atrybutu przed zagranie kart <i>konfliktu</i> , za każdym razem kiedy jesteś <b>ATAKUJĄCYM</b> .		Użyj tego atrybutu przed zagranie kart <i>konfliktu</i> , za każdym razem kiedy jesteś <b>OBROŃCĄ</b> .
<i>Fear, Influence, Rage</i>		<i>Defiance, Loyalty, Vigour</i>	

GRAFIKA



NAZWA


WARTOŚĆ/ATRYBUT

NAZWA

TYP KARTY

ATRYBUT

ATRYBUT



WARTOŚĆ/ATRYBUT


















NAZWA

ATRYBUT

WARTOŚĆ/ATRYBUT

The image shows two cards from the game. The left card is 'SCEPTRE OF DEFIANCE', which is a 'TYP KARTY' (Card Type) card. It features a blue sceptre icon (GRAFIKA) and a red arrow icon (ATRYBUT). The text on the card describes its effect: 'Apply this before playing conflict cards, whenever you are the defending player. Your rival must discard one random card from their hand.' The right card is 'AUDACIOUS CHARGE', which is a 'WARTOŚĆ/ATRYBUT' (Value/Attribute) card. It features a large number '4' in a circle (WARTOŚĆ/ATRYBUT) and a 'CONFLICT' label (TYP KARTY). The text on the card says: 'Play face-down as a conflict card to add four to your combat score.'

# SYMBOLE W GRZE

	Na początku <i>bitwy</i> , <b>ATAKUJĄCY DODAJE +1</b> do swojej <i>siły bojowej</i> .		Na początku <i>bitwy</i> , <b>OBRÓŃCA DODAJE +1</b> do swojej <i>siły bojowej</i> .
Grasslands		Fort, City, Fortress	
	To terytorium <b>NIE MOŻE</b> pomieścić 6 rycerzy. Zamiast tego może pomieścić # rycerzy.		Podczas brania udziału w <i>bitwie</i> na tym terytorium, gracze <b>NIE MOGĄ</b> zagrywać żadnych kart <i>wsparcia</i> .
Cave, Battlefield		Mountains	
	Cel atrybutu <b>UMIESZCZA 1</b> dodatkowego rycerza w swoim zamku. Atrybuty terytorium są używane bezpośrednio po jego <i>podbiciu</i> .		Cel atrybutu <b>TRACI 1</b> rycerza ze spornego terytorium. Atrybuty terytorium są używane bezpośrednio po jego <i>podbiciu</i> .
Devotion   Village, Abbey, City		Brutality   Marshlands	
	Cel atrybutu <b>DOBIERA</b> karty ze swojej talii <b>DO</b> momentu posiadania <b>SZEŚCIU</b> kart na ręce.		Cel atrybutu <b>może ODRZUCIĆ 1 WYBRANĄ</b> kartę z własnej ręki. Atrybuty terytorium są używane bezpośrednio po jego <i>podbiciu</i> .
Greed, Resurgence		Fury, Cleansing, Preparation   Ruins, Abbey, Fortress	
	Cel atrybutu <b>ODRZUCA 1 LOSOWO WYBRANĄ</b> kartę z własnej ręki.		<b>SPÓJRZ</b> na <b>CZTERY</b> karty z wierzchu talii <i>celu atrybutu</i> , a następnie odłóż je z powrotem na wierzch talii w dowolnej kolejności.
Defiance, Influence		Insight	
<b>+1</b>	Cel atrybutu <b>DODAJE +1</b> do swojej <i>siły bojowej</i> .		Cel atrybutu <b>WTASOWUJE</b> do swojej talii <b>1 KARTĘ</b> z własnego stosu kart odrzuconych, która została odrzucona podczas dowolnej z poprzednich tur.
Rage, Loyalty		Order	
	<b>ZNISZCZ 1 DOWOLNY</b> artefakt należący do <i>celu atrybutu</i> .		<b>SPÓJRZ</b> na pierwszą z wierzchu kartę talii <i>celu</i> ; ty <b>WYBIERASZ</b> czy zostaje ona na wierzchu talii, czy zostaje odrzucona.
Corruption		Prosperity	
	Cel atrybutu <b>może</b> zamiast tego stoczyć <b>BITWĘ</b> tak, jakby miał <b>TAKĄ SAMĄ</b> ilość rycerzy jak rywal. <b>NIE</b> zmieniaj wartości oczek na kości; gracze <b>NIE</b> umieszczają dodatkowych rycerzy na spornym terytorium.		
Fear, Vigour			
	<b>POCZĄTKOWI</b> rycerze gracza są rozmieszczani równomiernie pomiędzy zamkiem gracza i wszystkimi przyległymi do niego <b>homelands</b> .		Cel atrybutu przeprowadza <b>PRZEGRUPOWANIE</b> swoich rycerzy kolejny raz. <b>NIE JEST</b> to uważane za przemarsz.
Homelands		Vitality	
	Na początku <i>bitwy</i> , każdy biorący w niej udział gracz <b>RZUCA 1</b> kością. Gracz, który wyrzuci <b>NAJMNIEJSZĄ</b> ilość oczek, <b>TRACI 1</b> rycerza na <b>arena</b> . W przypadku remisu, obydwaj gracze <b>TRACĄ PO 1</b> rycerzu. Jeśli doprowadzi to do utraty wszystkich rycerzy na <b>arena</b> przez obydwu graczy, <i>bitwa</i> ulega <b>ZAKOŃCZENIU</b> .		

Arena

**UWAGA:** Po *podbiciu terytorium*, gracz staje cię celem atrybutu tego terytorium.

# PRZEBIEG TURY

## 1. WYSTAWIENIE RYCERZY



Na początku każdej swojej tury, gracz umieszcza **trzech** rycerzy we własnym *zamku*. Gracze dokonują tego poprzez dodanie odpowiedniej ilości oczek do kości znajdujących się w ich *zamku*. Jeśli konieczne jest dodanie kości do *zamku*, gracze używają do tego kości ze swojej *rezerwy*, ustawiając ją odpowiednią ścianką do góry. Jeśli gracz nie ma wystarczającej ilości kości w swojej *rezerwie*, dodatkowi rycerze przepadają.

*Zamki* mogą *pomieścić* nieskończoną ilość rycerzy. *Zamek* gracza **nie może** zostać podbity przez innych graczy, **nie ma** więc potrzeby pozostawiania w nim rycerzy do obrony.

## PRZEBIEG TURY

1. Wystawienie trzech rycerzy
2. Zagranie kart *zasobów*
3. Użycie *koron*
4. *Przegrupowanie* rycerzy
5. Wykonanie *przemarszu*
6. *Stoczenie bitwy*
7. Zagranie kart *zasobów*
8. Użycie *koron*
9. *Odświeżenie artefaktów*

## 2. & 7. ZAGRYWANIE ZASOBÓW

W talii każdego gracza znajdują się cztery karty *zasobów*; **wezwanie do broni**, **autorytet**, **taktyczny przemarsz** oraz **pęknięcie**. Kiedy gracz zagrywa jedną z tych kart, pokazuje ją innym graczom, wprowadza w życie jej efekt i umieszcza ją przodem do góry na własnym stosie odrzuconych.

	<b>AUTORYTET:</b> Po dobraniu kart, zagraj tę kartę natychmiast by dobrać dwie dodatkowe karty.		<b>PĘKNIĘCIE:</b> Zagraj tę kartę w dowolnej chwili* by zanegować wpływ <i>artefaktu</i> innego gracza i zniszczyć go.
	<b>WEZWANIE DO BRONI:</b> Zagraj tę kartę podczas swojej tury by umieścić dwóch dodatkowych rycerzy we własnym <i>zamku</i> .	<p>*Karta <b>pęknięcie</b> może zostać użyta <b>tylko</b> podczas twojej tury, kiedy inny gracz używa jednego ze swoich <i>artefaktów</i>. <b>Nie może</b> zostać użyta podczas <i>przegrupowania</i> lub <i>przemarszu</i>. Może zostać użyta:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Przed lub po <i>przegrupowaniu</i> rycerzy i wykonaniu <i>przemarszu</i> w danej turze.</li><li>• Kiedy gracz ogłosi chęć użycia swojej <i>korony</i>. Począwszy od tego gracza, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy gracz ma szansę zagrać kartę <b>pęknięcie</b> przeciwko użytej <i>koronie</i>.</li><li>• Tuż przed zastosowaniem atrybutów <i>berła</i> lub <i>jabłka</i> podczas <i>bitwy</i> przez jednego z jej uczestników. Począwszy od tego gracza, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy gracz ma szansę zagrać kartę <b>pęknięcie</b> przeciwko jednemu z tych <i>artefaktów</i>.</li></ul> <p>Po daniu graczom okazji na zniszczenie <i>artefaktów</i>, należy zastosować ich atrybuty i kontynuować rozgrywkę.</p>	
	<b>TAKTYCZNY PRZEMARSZ:</b> Zagraj tę kartę podczas swojej tury by dokonać <i>przegrupowania</i> swoich rycerzy i wykonać ponowny <i>przemarsz</i> .		
<p>Karty <b>wezwanie do broni</b> i <b>taktyczny przemarsz</b> mogą zostać użyte <b>jedynie</b> przed lub po <i>przegrupowaniu</i> rycerzy i wykonaniu <i>przemarszu</i> w tej turze. <b>Nie mogą</b> zostać użyte podczas <i>przegrupowania</i> lub <i>przemarszu</i>, a także podczas <i>bitwy</i>.</p> <p><b>UWAGA:</b> Po zniszczeniu, <i>artefakty</i> są odwracane przodem w dół. Zniszczone <i>artefakty</i> nie mogą zostać wykorzystywane w żaden sposób do momentu ich odświeżenia (patrz strona 13).</p>			

## 3. & 8. UŻYCIE KORON

Gracze mogą użyć atrybutu swojej *korony* **tylko raz** podczas własnej tury. **Nie mogą** użyć atrybutu *korony* podczas *przegrupowania* lub *przemarszu*, a także podczas *bitwy*. *Korony* najlepiej wykorzystać zatem przed *przegrupowaniem* i po *przemarszu*. **Korona 'vitality'** jest wyjątkiem dla tej reguły, ponieważ najlepiej wykorzystywać ją tuż przed końcem tury. Gracze nie mają przymusu wykorzystywania atrybutu swojej *korony* podczas swojej tury.

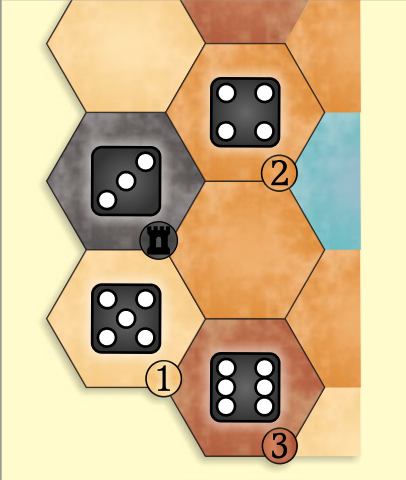

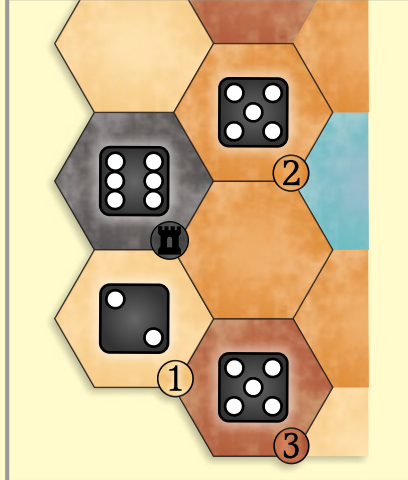
**UWAGA:** Jeśli gracz ma mniej niż cztery karty w talii podczas użycia **korony 'insight'**, musi najpierw przetasować swój stos kart odrzuconych i umieścić go pod swoją talią, przodem w dół. Następnie może spojrzeć na cztery karty z wierzchu talii i odłożyć je z powrotem w dowolnej kolejności.



## 4. PRZEGRUPOWANIE RYCERZY

Przegrupowanie to proces przemieszczenia rycerzy pomiędzy zamkiem gracza a terytoriami pod jego kontrolą. Gracze mogą dokonać *przegrupowania* rycerzy **raz** na turę i **tylko** przed wykonaniem *przemarszu*. Jeśli gracz zagra kartę **taktycznego przemarszu**, może wykonać dodatkowe *przegrupowanie* i *przemarsz* w tej samej turze. Ten ruch pozwala graczom przygotować się do *przemarszu* poprzez wysłanie rycerzy z powrotem do swojego zamku, a także wzmocnić terytoria podatne na atak. Gracz powinien rozpocząć i zakończyć swoje *przegrupowanie* z dokładnie taką samą liczbą rycerzy na *mapie*.

Aby dokonać *przegrupowania* rycerzy, gracz może zmniejszyć ilość rycerzy przebywających na *zamku* lub w obrębie dowolnego kontrolowanego przez siebie terytorium. Następnie, zwiększa on ilość rycerzy na *zamku* lub w obrębie dowolnego kontrolowanego przez siebie terytorium o taką samą ilość oczek. Warto przy tym pamiętać, że *przemarsz* dokonywany jest przy użyciu rycerzy znajdujących się w *zamku* gracza. Wszystkie terytoria mogą pomieścić do sześciu rycerzy, chyba że opisujące je specjalne zasady stanowią inaczej. Każde kontrolowane przez gracza terytorium powinno zawierać przynajmniej jednego z jego rycerzy. Gracze **nie mogą** dokonać *przegrupowania* w taki sposób, by terytorium było zajmowane przez większą ilość rycerzy niż może ich ono pomieścić lub też by nie było zajmowane przez żadnego rycerza. Gracze powinni korzystać z jak najmniejszej ilości kości do oznaczania ilości swoich rycerzy na terytoriach.

PRZED		PO
		
<p><b>W tym przykładzie</b>, gracz usunął trzech rycerzy z terytorium o wartości 1 i jednego z terytorium o wartości 3. Następnie, umieścił trzech rycerzy na zamku, zwiększając rozmiar jego garnizonu do sześciu, a pozostałego rycerza wysłał na terytorium o wartości 2, zwiększając jego obsadę do pięciu rycerzy.</p>		

### — SYSTEM FEUDALNY —

System feudalny był powszechny w czasach średniowiecznej Europy od IX wieku i był obecny aż do XVII wieku. Feudalizm był wykorzystany do stworzenia struktury społecznej w oparciu o zbiór prawnych i wojskowych zwyczajów związanych z wymianą własności ziemskich za służbę.

Struktura systemu feudalnego podobna była kształtem do piramidy, z królem na jej szczycie. Król przyznawał ziemie i tytuły szlacheckim, którzy przysługiwali się koronie lub krajowi, wspierając króla w czasie wojny lub oddając się na usługi korony.

Król często przyznawał ziemie i tytuły sprzeciwiającym się mu szlachcom, o ile zgadzali się oni uznać autorytet korony. W zamian, szlachcice mogli używać darowanych i odziedziczonych ziem by czynić swoimi wasalami wybranych podwładnych.



# LINIA ZAOPATRZENIA

Terytorium kontrolowane przez gracza jest w zasięgu *linii zaopatrzenia* **tylko** jeśli sąsiaduje bezpośrednio z *zamkiem* tego gracza lub ten gracz może przeprowadzić ciągłą linię z tego terytorium do swojego zamku, poprzez jeziora i/lub inne terytoria pod swoją kontrolą. Jeziora uważa się za obszary kontrolowane jednocześnie przez wszystkich graczy, co pozwala dowolnemu graczowi na przeprowadzenie przez każde z nich *linii zaopatrzenia*.

Jeśli terytorium nie jest w zasięgu *linii zaopatrzenia*, gracz **nie może** usunąć z niego lub dodać do niego żadnych rycerzy podczas *przegrupowania*. Ponadto, *przemarsz* na którekolwiek sąsiadujące terytorium jest niemożliwy, chyba że docelowe terytorium sąsiaduje również z innym terytorium pod kontrolą gracza, które połączone jest z *linią zaopatrzenia*.



**W tym przykładzie**, czerwony gracz może przeprowadzić ciągłą linię z terytorium A przez terytorium B z powrotem do swojego zamku. Oznacza to, że terytorium A jest w zasięgu *linii zaopatrzenia*.

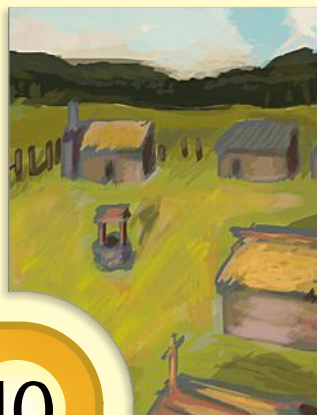
W tym przykładzie, wszystkie terytoria są w zasięgu *linii zaopatrzenia*, ponieważ z każdego z nich można przeprowadzić ciągłą linię do zamków kontrolujących je graczy.



**W tym przykładzie**, żółty gracz dokonał *przemarszu* i *podbił* terytorium B. Terytorium A nie znajduje się już w zasięgu *linii zaopatrzenia*.

Żółty gracz może połączyć ciągłą linię terytorium B ze swoim zamkiem, ponieważ *linia zaopatrzenia* może przebiegać przez jezioro.

## — SYSTEM FEUDALNY —



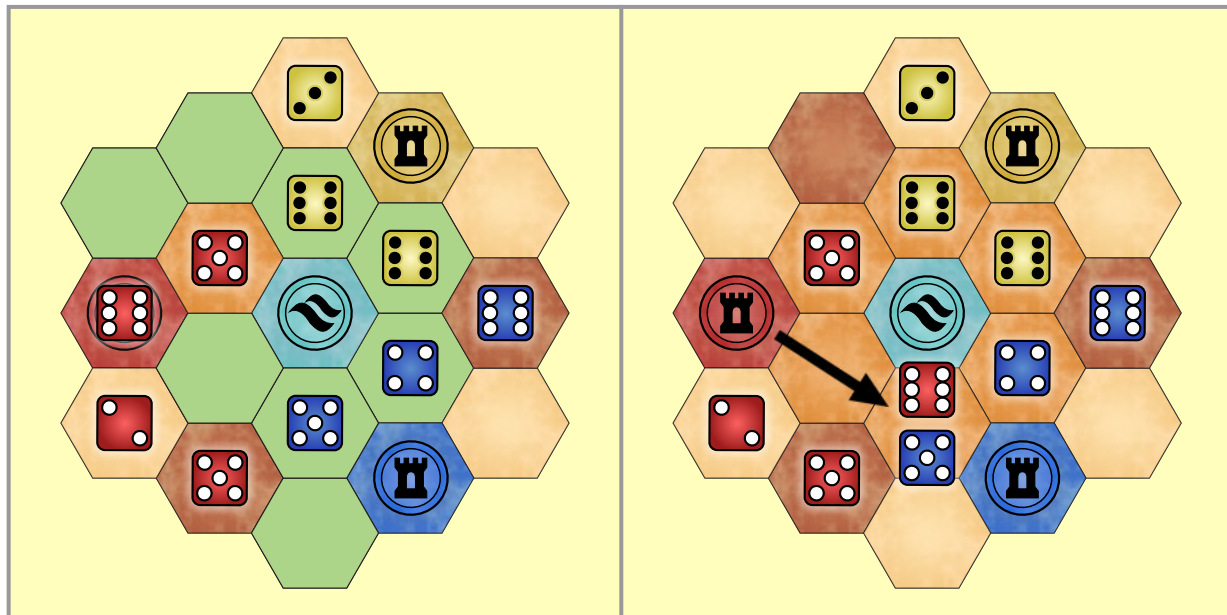
Feudalizm opiera się na kluczowych konceptach seniorów, wasali i lenn. Senior był szlachcicem z prawem przyznawania części swoich ziem, zwanej "lennem", szlachcicom niższego stanu, którzy zgadzali się na bycie jego wasalami.

Zanim senior przyznał komuś lenno, musiał uczynić daną osobę swoim wasalem podczas oficjalnej ceremonii zwanej komendacją. Ceremonia komendacji składała się z dwóch części: aktu poddania wasala i przysięgi lojalności, które składały się na kontrakt zawierany pomiędzy seniorem i jego wasalem.

Po zakończeniu komendacji, senior i wasal wchodzili w feudalny związek z obustronnymi obowiązkami. W zamian za korzystanie z lenna i ochronę ze strony seniora, wasal zgadzał się na przekazywanie części swoich dochodów z lenna seniorowi, a także na walkę u jego boku w czasach wojny. Ponadto, wasal miał inne obowiązki, takie jak udział w radzie seniora lub służenie mu na jego dworze.

## 5. PRZEMARSZ

Przemarsz to proces przemieszczania rycerzy z zamku gracza na terytorium, które **nie** znajduje się aktualnie pod jego kontrolą. Gracz może wykonać **tylko** jeden przemarsz w swojej turze, chyba że zagra kartę **taktyczny przemarsz**. Gracz wykonuje przemarsz przemieszczając rycerzy ze swojego zamku na terytorium które sąsiaduje z jego zamkiem lub z dowolnym terytorium znajdującym się pod jego kontrolą. Gracze mogą dokonać przemarszu dowolną ilością rycerzy, nie przekraczając przy tym ich ilości, które to terytorium może *pomieścić* (zazwyczaj wynoszącej sześć). Jeśli gracz kontroluje terytorium sąsiadujące z jeziorem, może on wykonać przemarsz na dowolne terytorium sąsiadujące z tym jeziorem. Jeziora łączą w ten sposób wszystkie sąsiadujące z nimi terytoria.



W tym przykładzie, czerwony gracz może dokonać przemarszu na jedno z terytoriów zaznaczonych na zielono.

W tym przykładzie, czerwony gracz decyduje się na wykonanie przemarszu na terytorium znajdujące się pod kontrolą niebieskiego gracza. Obydwaj gracze stoczą teraz bitwę o to terytorium z udziałem rycerzy obydwu stron.

Kiedy gracz wykona przemarsz na terytorium które **nie jest** pod kontrolą żadnego z graczy, zostaje ono *podbite*. Podbijający je gracz musi wykorzystać wszystkie jego atrybuty. Jeśli gracz wykona przemarsz na terytorium pod kontrolą innego gracza, obydwaj **muszą** stoczyć bitwę z udziałem zajmujących je rycerzy obydwu stron. Gracze **nie mają** obowiązku wykonywania przemarszu w swojej turze.

## 6. BITWA

Bitwa ma miejsce wtedy, kiedy gracz wykona przemarsz na terytorium kontrolowane przez innego gracza. Gracz wykonujący przemarsz uznawany jest za **atakującego**, a gracz kontrolujący aktualnie docelowe terytorium jest **obroncą**. W bitwie biorą udział tylko ci dwaj gracze, stając się na czas jej trwania *rywalami*. Terytorium uważane jest za 'sporne' do momentu zakończenia bitwy.

Obydwaj gracze biorący udział w bitwie rozpoczynają ją z *siłą bojową* równą ilości swoich rycerzy znajdujących się aktualnie na spornym terytorium. Na przykład, jeśli gracz ma czterech rycerzy zajmujących sporne terytorium na początku bitwy, rozpoczyna ją z *siłą bojową* równą cztery. Każdy gracz powinien przed rozpoczęciem bitwy określić swoją *siłą bojową*.

Podczas bitwy, gracze zwiększają swoją *siłą bojową* dodając atrybuty terytorium, artefaktów, a także zagrywając kartę *konfliktu* oraz dowolną ilość kart *wsparcia* z ręki. Gracz o wyższej całkowitej *sile bojowej* wygrywa bitwę.

### PRZEBIEG BITWY

1. Używanie atrybutów terytorium
2. Dobranie kart (do pięciu)
3. Używanie atrybutów *beret*
4. Zagrywanie kart *konfliktu*
5. Zagrywanie kart *wsparcia*
6. Wynik bitwy
7. Używanie atrybutów *jabłek*
8. Utrata rycerzy i *odwrót*
9. Używanie atrybutów terytorium

# PRZEBIEG BITWY

**1. Używanie atrybutów terytorium:** Jeśli sporne terytorium ma jakiegokolwiek atrybuty używane na początku bitwy.

**2. Dobranie kart (do pięciu):** Obydwaj gracze dobierają karty ze swoich talii, tak by mieć na ręce pięć kart. Jeśli którykolwiek z graczy dobierze swoją kartę **autorytet**, zagrywa ją natychmiast po zakończeniu dobierania kart. Jeśli, w dowolnej chwili, gracz nie może dobrać więcej kart ze swojej talii, powinien przetasować swój stos kart odrzuconych i stworzyć z niego nową talię. Następnie, kontynuuje dobieranie do pięciu kart na ręce.

**3. Używanie atrybutów berel:** Począwszy od atakującego, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, wszyscy gracze po kolei (łącznie z graczami nie biorącymi udziału w bitwie) mają jedną szansę na zagranie karty **pęknięcie** na jedno z berel należących do graczy biorących udział w bitwie. Po tym, jak wszyscy gracze mieli szansę na zniszczenie berel, należy zastosować ich atrybuty (o ile nie zostały one zniszczone).

**4. Zagrywanie kart konfliktu:** Obydwaj gracze biorący udział w bitwie wybierają po jednej karcie konfliktu z własnej ręki i zagrywają ją przed sobą przodem w dół. Jeśli gracz nie ma na ręce kart konfliktu, kontynuuje swój udział w bitwie jak gdyby zagrał kartę konfliktu o wartości 0. Po zagranie kart konfliktu przez obydwu graczy, zostają one jednocześnie ujawnione. Każdy gracz dodaje wartość zagranej przez siebie karty konfliktu do własnej siły bojowej. Karty konfliktu powinny pozostać w grze do końca bitwy, jako pomoc w liczeniu całkowitej siły bojowej.

**5. Zagrywanie kart wsparcia:** Począwszy od gracza z niższą siłą bojową, obydwaj gracze biorący udział w bitwie zagrywają po jednej karcie wsparcia z własnej ręki, na zmianę. Trwa to do momentu w którym obydwaj gracze decydują że **nie** chcą zagrywać dodatkowych kart wsparcia, lub też zabraknie im kart na ręce. Każdy gracz dodaje wartości wszystkich zagranych przez siebie kart wsparcia do własnej siły bojowej. Karty wsparcia powinny pozostać w grze do końca bitwy, by ułatwić obliczenie całkowitej siły bojowej.

**6. Wynik bitwy:** Gracze porównują swoje siły bojowe. Gracz z wyższą całkowitą siłą bojową wygrywa bitwę o tyle punktów, ile stanowi różnica pomiędzy jego siłą bojową, a siłą bojową jego rywala. Jeśli obydwaj gracze mają taką samą siłę bojową, bitwę wygrywa obrońca, z różnicą w wysokości jednego punktu.

**7. Używanie atrybutów jabłek:** Począwszy od atakującego, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, wszyscy gracze po kolei (łącznie z graczami nie biorącymi udziału w bitwie) mają jedną szansę na zagranie karty **pęknięcie** na jedno z jabłek należących do graczy biorących udział w bitwie. Po tym, jak wszyscy gracze mieli szansę na zniszczenie jabłek, należy zastosować ich atrybuty (o ile nie zostały one zniszczone).

**8. Utrata rycerzy i odwrót:** Pokonany gracz traci tylu rycerzy na spornym terytorium, o ile punktów poniósł porażkę. Następnie, pozostali rycerze pokonanego gracza wykonują odwrót ze spornego terytorium do jego zamku. Gracz traci rycerzy jedynie ze spornego terytorium, nawet jeśli różnica pomiędzy siłami bojowymi jest większa niż ilość posiadanych przez niego rycerzy na tym terytorium.

**9. Używanie atrybutów terytorium:** Jeśli atakujący wygrał bitwę, podbija sporne terytorium i **musi** wykorzystać jego atrybuty. Jeśli obrońca wygrał bitwę i udało mu się obronić sporne terytorium, zachowuje nad nim kontrolę. W tym wypadku, **nie oznacza** to jego podbicia, tak więc atrybuty terytorium **nie są** wykorzystywane. Wszystkie karty konfliktu i wsparcia zagrane podczas tej bitwy są odrzućane na stosy karty odrzuconych obydwu graczy, a atakujący gracz kontynuuje swoją turę.

1

2

3

4

5

6

7

8

9

**UWAGA:** Gracze są odpowiedzialni za zastosowanie efektów atrybutów każdego z berel, jabłek a także spornego terytorium, w odpowiednim momencie. Jeśli którykolwiek z nich zapomni o jakimś efekcie, o ile jest to praktycznie możliwe, gracze mogą wrócić do właściwego momentu na zastosowanie zapomnianego atrybutu artefaktu lub terytorium i wprowadzić go w życie

## PRZYKŁAD BITWY

**Atakujący** dokonuje przemarszu sześcioma rycerzami do **city**, gdzie **obrońca** ma pięciu rycerzy.

1) Na początku bitwy wykorzystywany jest atrybut **city**, dodający **1** do **siły bojowej obrońcy**. [A:6, O:6].

### ATAKUJĄCY

SIŁA BOJOWA = 14



RYCERZE



BERŁO 'RAGE'



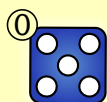
KONFLIKT



WSPARCIE

### OBROŃCA

SIŁA BOJOWA = 12



RYCERZE



'CITY'



KONFLIKT



WSPARCIE



WSPARCIE

#### BERŁO 'RAGE'



#### BERŁO 'DEFIANCE'



#### JABŁKO 'BRUTALITY'



#### JABŁKO 'PREPARATION'



#### CITY

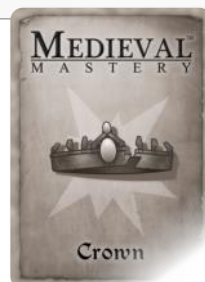


2) Gracze dobierają karty. 3) **Atakujący** zagrywa kartę **pęknięcie** w celu zniszczenia należącego do **obrońcy berła 'defiance'**. Następnie, wykorzystywany jest atrybut należącego do **atakującego berła 'rage'**, dodający **1** do jego **siły bojowej**. [A:7, O:6]. 4) Obydwaj gracze zagrywają po jednej karcie **konfliktu** przodem w dół. **Atakujący** odkrywa **5**, a **obrońca** **3**. [A:12, O:9]. 5) **Obrońca** ma aktualnie niższą **siłę bojową**, więc decyduje się na zagranie dwóch kart **wsparcia** : **1** i **2**. [A:12, O:12]. W odpowiedzi, **atakujący** zagrywa kartę **wsparcia** o wartości **2**. [A:14, O:12]. 6) Ponieważ żaden z graczy nie może zagrać więcej kart **wsparcia**, **atakujący** wygrywa bitwę różnicą **2** punktów. 7) Żaden z graczy nie zagrywa karty **pęknięcie**, więc zastosowany zostaje atrybut **jablka 'brutality' atakującego**, zmuszając **obrońcę** do utraty **1** rycerza w **city**. Należące do **obrońcy jabłko 'preparation'** **nie** jest używane w tej **bitwie**. 8) **Obrońca** traci **2** rycerzy w **city** i wykonuje **odwrót** swoimi pozostałymi **2** rycerzami do swojego **zamku**. 9) **Atakujący** **podbija city** i korzysta z jego atrybutu, umieszczając **1** dodatkowego rycerza w swoim **zamku**.

## 9. ODŚWIEŻENIE ARTEFAKTÓW

Pod koniec swojej tury, gracz **odświeża** wszystkie swoje **artefakty**, które zostały **zniszczone** w poprzedniej turze, obracając je przodem do góry. Jeśli którykolwiek z **artefaktów** gracza został **zniszczone** podczas jego tury, **nie zostanie** on **odświeżony** do końca następnej tury tego gracza.

Po **odświeżeniu** wszystkich **zniszczonych artefaktów**, gracz kończy swoją turę. W tym momencie jest za późno by użyć atrybutu odświeżonej **korony**. Gra toczy się dalej, zgodnie z ruchem wskazówek zegara.



## CEL GRY

Wszystkie **terytoria** mają wartość **1,2** lub **3 punktów zwycięstwa**. Każde kontrolowane przez gracza **terytorium** daje mu określoną ilość punktów zwycięstwa. Celem gry jest kontrolowanie **13** lub więcej punktów zwycięstwa poprzez zajęcie odpowiedniej kombinacji **terytoriów**.

Gracz kontroluje **terytorium** tak długo, jak jego rycerze są jedynymi rycerzami zajmującymi to **terytorium**. W momencie w którym jeden z graczy kontroluje **terytoria** o łącznej wartości **13** lub więcej punktów zwycięstwa, gra kończy się, a ten gracz ogłaszany jest zwycięzcą.

**UWAGA:** **Terytorium** kontrolowane przez gracza zapewnia mu punkty zwycięstwa nawet jeśli nie jest w zasięgu jego linii zaopatrzenia.



# ZASADY OPCJONALNE

## SOJUSZ ...dla graczy ceniących pomoc i smak wspólnego zwycięstwa!

**Tylko w rozgrywkach dla czterech i sześciu graczy:** Ta zasada pozwala graczom na podzielenie się na równe, dwu- lub trzyosobowe drużyny.

**Drużyny dwuosobowe:** Jeśli gracze podzielili się na dwie lub trzy równe dwuosobowe drużyny, gracze z jednej drużyny powinni siedzieć naprzeciwko siebie. W momencie w którym drużyna kontroluje wspólnie 20 lub więcej punktów zwycięstwa, obydwaj gracze w tej drużynie wygrywają grę.

**Drużyny trzyosobowe:** W grze dla sześciu osób, gracze mogą podzielić się na dwie trzyosobowe drużyny. Gracze z przeciwnych drużyn powinni siedzieć na przemian. W ten sposób, każdy z graczy będzie miał po swoich obydwu stronach dwóch graczy z drużyny przeciwnej. W momencie w którym drużyna kontroluje wspólnie terytoria o wartości 30 lub więcej punktów zwycięstwa, wszyscy gracze należący do tej drużyny wygrywają grę.

Ten wariant nie może być rozgrywany w połączeniu z wariantem *obleżenia*. Gracze **nie mogą** dokonywać *przemarszu* na terytoria kontrolowane przez członków swojej drużyny. Ponadto, podczas *bitwy*, każdy z graczy znajdujący się w tej samej drużynie co jeden z jej uczestników, może zagrywać karty *wsparcia*, zwiększając w ten sposób *siłę bojową* swojego sojusznika. Gracze decydują o zagranii kart *wsparcia* po kolei, zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

## OBLEŻENIE ...dla graczy pragnących atakować zamki!

Gracze mogą dokonywać *przemarszów* do *zamków* innych graczy. Kiedy *zamek* staje się spornym *terytorium*, obrońca walczy z *siłą bojową* 8 rycerzy w *zamku*, niezależnie od ilości aktualnie znajdujących się w nim rycerzy. Gracze mogą dokonywać *przemarszu* na teren *zamku* jedynie 6 rycerzami. W momencie kiedy jeden z graczy *podbije zamek* innego gracza, zostaje on ogłoszony zwycięzcą gry. Gracze wciąż mogą wygrać grę w zwykły sposób, zdobywając wymaganą ilość punktów.

## RZEŹ ...dla pragnących brutalniejszej rozgrywki!

Kiedy *terytorium* traci dostęp do *linii zaopatrzenia*, należy natychmiast usunąć z niego wszystkich rycerzy. Usunięci w ten sposób rycerze **nie** przeprowadzają *odwrotu* i **nie** wracają do swojego *zamku*.

## POTYCZKA ...dla fanów szybszej rozgrywki!

Gracz wygrywa grę w momencie w którym kontroluje 11 lub więcej punktów zwycięstwa (zamiast standardowych 13). W tym wariantcie, wszystkie *włości* mają wartość 0 punktów zwycięstwa.

## CHAOS ...dla zwolenników zamieszania i rzutów kośćmi!

Każdy gracz rozpoczyna rozgrywkę z sześcioma dodatkowymi rycerzami w swoim *zamku*. Kiedy gracz wygrywa *bitwę*, zanim zostaną użyte atrybuty *jablek*, rzuca on kością dla każdego rycerza zajmującego sporne *terytorium*. Za każdą wyrzuconą 1, gracz ten traci 1 rycerza. Jeśli w wyniku rzutów gracz **nie** ma żadnych rycerzy na spornym *terytorium*, natychmiast przegrywa *bitwę* zamiast ją wygrać. Poprzednio pokonany gracz **nie** *wycofuje* się i albo *podbija terytorium* lub też zachowuje nad nim kontrolę. Jeśli na *terytorium* nie pozostali **żadni** rycerze, *bitwa* się kończy.

# INFORMACJE O GRZE

**Projekt gry:** Miles Ratcliffe

**Opracowanie:** David Inker, Miles Ratcliffe

**Redakcja:** David Inker, Miles Ratcliffe

**Projekt graficzny:** Miles Ratcliffe

**Rysunek na okładce:** Miguel Coimbra

**Logo i grafika:** Gary Simpson

Jeśli masz pytania lub komentarze dotyczące gry, skontaktuj się z nami pod adresem: [info@chaospublishing.com](mailto:info@chaospublishing.com)

**Korekta zasad:** Jonathan Baker, Patrick Brennan, Michal Dziewonski, Nate Kurth, Victoria Osborne, Angelika Ratcliffe

**Testerzy:** Dave Berry, Lewis Clarke, Martin Farrell, Luke Gibbons, Eileen Gillmore, James Hamilton, Brian Hoare, James Legate-Bags, Jo Nicholson, Donald Oddy, Andy Ogden, John Parr, Martin Preston, Angelika Ratcliffe, Mark Ratcliffe, James Tottle, Chris Walkley

**Podziękowania:** Pierwsze, limitowane wydanie *Medieval Mastery* pojawiło się na rynku w czerwcu 2011. Po doskonałym przyjęciu wśród graczy, rozpoczęliśmy pracę nad drugim wydaniem, pragnąc rozprzestrzenić grę wśród szerszej publiczności. Oto wynik naszej pracy. Chcielibyśmy podziękować wszystkim nabywcom pierwszego wydania za ich wsparcie. Chcielibyśmy także podziękować społeczności *BoardGameGeek* za bezcenne rady podczas projektowania, a także użytkownikom *indiegogo* za ich entuzjazm i wsparcie.

WIĘCEJ TŁUMACZEŃ DOSTĘPNYCH  
POD ADRESEM:

<http://www.chaospublishing.com>

© 2012 Chaos Publishing Limited

# KLUCZOWE TERMINY

**Bitwa:** Bitwa ma miejsce wtedy, kiedy gracz dokona *przemarszu* na *terytorium* kontrolowane przez innego gracza.

**Dobranie:** Dobranie kart z góry własnej talii i dodanie ich do kart trzymanyh na ręce, bez pokazywania ich innym graczom.

**Kontrola:** Gracz kontroluje *terytorium* wtedy, kiedy na jego terenie znajdują się tylko jego rycerze.

**Linia zaopatrzenia:** *Terytorium* kontrolowane przez gracza jest w zasięgu *linii zaopatrzenia* wtedy, kiedy gracz może przeprowadzić do niego ciągłą linię od swojego *zamku*, poprzez inne *terytoria* pod swoją kontrolą.

**Odrzucenie:** Zagranie karty przodem do góry na własny stos kart odrzuconych.

**Odświeżenie:** Odwrócenie *zniszczonej* karty *artefaktu* przodem do góry.

**Odwrót:** Przemieszczenie rycerzy pozostałych po ogłoszeniu wyniku bitwy do *zamku* gracza.

**Podbicie:** Zdobycie kontroli nad *terytorium*, osiągane poprzez wykonanie *przemarszu* na wolne *terytorium* lub wygranie *bitwy* (w roli *atakującego*).

**Przegrupowanie:** Proces przemieszczenia rycerzy pomiędzy *zamkiem* gracza a *terytoriami* pod jego kontrolą.

**Przemarsz:** Proces przemieszczania rycerzy z *zamku* gracza na *terytorium*, które nie znajduje się pod jego kontrolą.

**Przyległy:** Heks sąsiaduje z innym heksem, jeśli dotykają się one bokami.

**Ręka:** Karty trzymane przez gracza w dłoni, które nie powinny być pokazywane innym graczom.

**Rozległość:** Określa maksymalną liczbę rycerzy jednego gracza, które może *pomieścić* dane *terytorium*.

**Rycerz:** Każde oczko na kości symbolizuje jednego rycerza.

**Rywal:** Podczas *bitwy*, obrońca jest *rywalem* atakującego i vice versa.

**Sila bojowa:** Suma liczby rycerzy, których gracz ma w obrębie *terytorium*, odpowiednich atrybutów *artefaktów* i *terytorium* oraz wartości zagranej karty *konfliktu* i kart *wsparcia*.

**Spojrzenie:** Podniesienie i spojrzenie na przód kart z góry talii gracza, bez pokazywania ich innym graczom.

**Wynik bitwy:** Etap *bitwy*, podczas którego (poprzez porównanie *siły bojowej* uczestników) określany jest jej zwycięzca.

**Zagranie:** Zastosowanie efektu karty z ręki oraz odrzucenie jej na własny stos kart odrzuconych.


**Zanegowanie:** Powstrzymanie zastosowania efektu atrybutu.

**Zniszczenie:** Obrócenie karty *artefaktu* przodem w dół, oznaczające niemożność wykorzystania jego atrybutów.

## INDEKS

Autorytet.....	8	Pęknięcie.....	8	System feudalny.....	9-10
Bitwa.....	11	Potyczka.....	14	Taktyczny przemarsz.....	8
<b>Cel gry</b> .....	<b>13</b>	Przebieg bitwy.....	12	Użycie koron.....	8
Chaos.....	14	<b>Przebieg tury</b> .....	<b>8-13</b>	Wezwanie do broni.....	8
<b>Diagramy</b> .....	<b>5</b>	Przegrupowanie rycerzy.....	9	<b>Wstęp</b> .....	<b>2</b>
<b>Informacje o grze</b> .....	<b>14</b>	Przemarsz.....	11	Zagrywanie zasobów.....	8
<b>Kluczowe terminy</b> .....	<b>15</b>	<b>Przygotowanie do gry</b> .....	<b>3</b>	<b>Zasady opcjonalne</b> .....	<b>14</b>
Linia zaopatrzenia.....	10	Przykładowa bitwa.....	13	<b>Zawartość gry</b> .....	<b>2</b>
<b>Mapy</b> .....	<b>4</b>	Rozmieszczenie rycerzy.....	8		
Oblężenie.....	14	Rzeź.....	14		
Odświeżenie artefaktów.....	13	<b>Skrót zasad i terminów</b> .....	<b>16</b>		
Opis heksu.....	5	Sojusz.....	14		
Opis karty.....	6	<b>Symbole w grze</b> .....	<b>6-7</b>		

# SKRÓT ZASAD I TERMINÓW

 Przy wykorzystaniu tego atrybutu, <b>TY</b> jesteś jego <i>celem</i> .	 Przy wykorzystaniu tego atrybutu, wybierz jako jego <i>cel DOWOLNEGO GRACZA</i> .	 To <i>terytorium</i> może pomieścić # rycerzy, zgodnie z opisującą go cyfrą.
 Przy wykorzystaniu tego atrybutu, <b>TWÓJ RYWAŁ</b> jest jego <i>celem</i> .	 Możesz użyć tego atrybutu tylko <b>RAZ</b> podczas każdej twojej tury.	 Gracze walczący o to <i>terytorium</i> <b>NIE MOGĄ</b> używać podczas <i>bitwy</i> kart <i>wsparcia</i> .
 Użyj tego atrybutu po ogłoszeniu <i>wyniku bitwy</i> , za każdym razem kiedy ją <b>WYGRASZ</b> .	 Użyj tego atrybutu po ogłoszeniu <i>wyniku bitwy</i> , za każdym razem kiedy ją <b>WYGRASZ</b> .	 <i>Cel atrybutu DOBIERA</i> karty ze swojej talii <b>DO</b> momentu posiadania <b>SZEŚCIU</b> kart na ręce.
 Użyj tego atrybutu przed zagranie kart <i>konfliktu</i> , za każdym razem kiedy jesteś <b>ATAKUJĄCYM</b> .	 Użyj tego atrybutu przed zagranie kart <i>konfliktu</i> , za każdym razem kiedy jesteś <b>OBROŃCĄ</b> .	 <i>Cel atrybutu UMIESZCZA</i> <b>1</b> dodatkowego rycerza w swoim <i>zamku</i> .
 <i>Cel atrybutu może ODRZUCIĆ 1 DOWOLNĄ</i> kartę z ręki.	 <i>Cel atrybutu ODRZUCA 1 LOSOWO WYBRANĄ</i> kartę z ręki.	 <i>Cel atrybutu TRACI 1</i> rycerza ze spornego <i>terytorium</i> .
 <b>ATAKUJĄCY DODAJE 1</b> do swojej <i>siły bojowej</i> .	 <b>SPÓJRZ</b> na <b>CZTERY</b> karty z wierzchu talii <i>celu atrybutu</i> i odłóż je w dowolnej kolejności.	 <b>POCZĄTKOWI</b> rycerze są równomiernie rozmieszczeni pomiędzy <i>zamkiem</i> gracza i wszystkimi przyległymi do niego <i>homelands</i> .
 <b>OBROŃCA DODAJE 1</b> do swojej <i>siły bojowej</i> .	 <b>SPÓJRZ</b> na pierwszą z wierzchu talii kartę <i>celu atrybutu</i> ; możesz <b>WYBRAĆ</b> pozostawienie jej na wierzchu talii lub jej odrzucenie.	 <i>Cel atrybutu WTASOWUJE</i> do swojej talii <b>1 KARTĘ</b> ze swojego stosu kart odrzuconych, umieszczoną tam w poprzednich turach.
 <b>ZNISZCZ 1 DOWOLNY</b> artefakt należący do <i>celu atrybutu</i> .	 <i>Cel atrybutu DODAJE 1</i> do swojej <i>siły bojowej</i> .	 <i>Cel atrybutu przeprowadza PRZEGRUPOWANIE</i> swoich rycerzy kolejny raz.
 <i>Cel atrybutu może zamiast tego stoczyć BITWĘ</i> tak, jakby miał <b>TAKĄ SAMĄ</b> ilość rycerzy jak rywal. <b>NIE</b> zmieniaj wartości oczek na kości; gracze <b>NIE MOGĄ</b> umieścić dodatkowych rycerzy na spornym <i>terytorium</i> .	 Na początku <i>bitwy</i> , gracze biorący w niej udział <b>RZUCAJĄ OSOBNO 1</b> kością. Gracz, który wyrzuci <b>NAJMNIEJSZĄ</b> ilość oczek, <b>TRACI 1</b> rycerza na <i>arena</i> . W przypadku remisu, obydwaj gracze <b>TRACĄ PO 1</b> rycerzu. Jeśli doprowadzi to do utraty wszystkich rycerzy na <i>arena</i> przez obydwu graczy, <i>bitwa</i> ulega <b>ZAKOŃCZENIU</b> .	
 <b>PRZYGOTOWANIE GRY</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>Wybór <i>zamek</i>ów</li> <li>Ułożenie <i>mapy</i></li> <li>Rozdanie <i>artefaktów</i></li> <li>Odłożenie niepotrzebnych komponentów</li> <li>Przygotowanie graczy</li> <li>Wystawienie początkowych rycerzy</li> <li>Pobranie pięciu kart</li> <li>Wybranie pierwszego gracza</li> </ol>	<b>PRZEBIEG TURY</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>Wystawienie trzech rycerzy</li> <li>Zagranie kart <i>zasobów</i></li> <li>Użycie <i>koron</i></li> <li><i>Przegrupowanie</i> rycerzy</li> <li>Wykonanie <i>przemarszu</i></li> <li><i>Stoczenie bitwy</i></li> <li>Zagranie kart <i>zasobów</i></li> <li>Użycie <i>koron</i></li> <li><i>Odświeżenie artefaktów</i></li> </ol>	<b>PRZEBIEG BITWY</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>Używanie atrybutów <i>terytorium</i></li> <li>Dobranie kart (do pięciu)</li> <li>Używanie atrybutów <i>berel</i></li> <li>Zagrywanie kart <i>konfliktu</i></li> <li>Zagrywanie karty <i>wsparcia</i></li> <li><i>Wynik bitwy</i></li> <li>Używanie atrybutów <i>jablek</i></li> <li>Utrata rycerzy i <i>odwrót</i></li> <li>Używanie atrybutów <i>terytorium</i></li> </ol>
<b>ZWYCIĘSTWO WYMAGA 13 PUNKTÓW</b>		