

DZIEDZICTWO TESTAMENT DIUKA DE CRECY

PIĘĆ RODZIN

Porzuć dotychczasowe plany i zaniechaj nakreślonych w głowie spisków. Nadchodzi dzień, w którym pięć wielkich rodzin na zawsze zmieni zasady życia towarzyskiego, panujące na dworze w pięknym Paryżu. Ty jednak nigdy nie byłeś tylko częścią szarego tłumu. Twe ambicje równe są aspiracjom innych szlacheckich rodzin Paryża. By zdobyć największy prestiż i majątek, musisz przemyśleć swe strategie i zaplanować jeszcze bardziej zawile intrygi. Miano najdostojniejszej rodziny Paryża czeka!

KOMPONENTY GRY

60 kart Rodziny (po 12 kart dla każdej z 5 Rodzin), 20 kart Wyjątkowych Narodzin, 8 kart Patronów, 6 pustych kart, na których możesz stworzyć własnych Znajomych, 60 żetonów Przysług (12 żetonów dla każdej z 5 Rodzin), 1 plansza Przysług oraz 5 kart Wielkich Rodzin, 6 kart Toru Stokrotki używanych tylko w grze jednoosobowej.

CO WCHODZI W SKŁAD ROZSZERZENIA?

Zawiera ono 4 osobne dodatki. Podczas gry możesz użyć wszystkich lub tylko niektórych z nich.

To rozszerzenie wprowadza do gry nową ikonę: **M** – kartę misji.

CZĘŚĆ PIERWSZA: 5 RODZIN



Ten dodatek pozwoli ci na bezpośrednią interakcję z innymi graczami. Będziesz oferować im członków swojej rodziny i wymieniać się swoimi atutami. Przysługi zdobyte w ten sposób zużyjesz na nowe potężne akcje, więc wykorzystaj je mądrze!

To rozszerzenie zawiera 60 nowych kart Rodziny: po 12 kart dla każdej z 5 Rodzin (Politte, Travaux, Jolie, Auguste, Sage). Karty Rodziny reprezentują Krewnych oraz Atuty rodziny. Każda z Rodzin posiada również 12 żetonów Przysług, które pozwalają korzystać z planszy Przysług.



PRZYGOTOWANIE GRY:

1. Przygotuj grę zgodnie z podstawowymi zasadami.
2. Na początku gracze losują Rodzinę, którą będą grać. Niewykorzystane Rodziny odłóż do pudełka.

3. Każdy z graczy bierze swoją talię 12 kart Rodziny i 12 żetonów Przysług swojej Rodziny. Gracze tasują talie i kładą przy swoich planszach graczy. Planszę Przysług połóż w pobliżu planszy głównej, tak by każdy z graczy miał do niej łatwy dostęp.

4. 4. Grając z tym dodatkiem zawsze używaj po 7 Pałaców i 7 Przedsiębiorstw, niezależnie od liczby graczy.

PRZEGLĄD KART RODZINY



karta Krewnego

karta Atutu

karta Atutu z aktywowaną zdolnością

1 – Nazwa Rodziny

2 – Koszt Przysługi – liczba żetonów swoich Przysług, jakie musisz oddać posiadaczowi karty. Koszt jest równy liczbie przedstawionych kopert.

3 – Aktywowana zdolność – możesz użyć specjalnej umiejętności z dolnej części karty po tym, gdy użyjesz piona Dodatkowej Akcji uzyskanego z górnej części.

Niektóre karty są zaprojektowane tak, by stać się częścią twojej planszy gracza. Wsuń kartę pod swoją planszę, w miejscu odpowiadającym danej akcji.



ZASADY

Oferowanie karty:

Pod koniec każdej fazy Dochodu gracze dobierają 3 karty z wierzchu talii swoich Rodzin. Rozpoczynając od pierwszego gracza, a następnie zgodnie z kierunkiem wskazówek zegara, każdy z graczy wybiera 1 z 3 kart, którą zaoferuje dowolnemu przeciwnikowi. Jeśli ten gracz odmówi przyjęcia zaoferowanej karty, aktywny gracz kontynuuje oferowanie, zwracając się po kolei do pozostałych graczy, by każdy miał okazję kupić kartę.

Gdy gracz zaakceptuje ofertę, musi oddać właścicielowi karty tyle swoich żetonów Przysług, ile wskazanych jest w lewym górnym rogu karty. Żetony Przysług, które wykorzysta do zakupu karty, mogą pochodzić jedynie ze stosu jego Rodziny. Nie może użyć posiadanych przez siebie żetonów Przysług innych Rodzin, które uzyskał, sprzedając swoje karty innym graczom!

Zakupione karty Rodziny gracz dodaje do swojej ręki. Nie ma limitu kart Rodziny, które gracz może zakupić.

WAŻNE: Karty Rodziny nigdy nie mogą być zabrane graczowi z ręki w wyniku akcji przeciwników. Nie mogą być też używane jako zapłata za akcje wymagające odrzucenia karty Znajomego.

Niezależnie od tego czy jego karta została zakupiona, gracz odrzuca pozostałe dwie karty odkryte na stos odrzuconych kart Rodziny (przy talii swojej Rodziny). Gdy twoja talia się skończy, przetasuj swój stos odrzuconych kart Rodziny, by utworzyć nową talię Rodziny.

Jeśli każdy z graczy odmówi zakupu twojej karty, zatrzymaj ją na ręce. Nie możesz poślubić własnego Krewnego! Zamiast tego możesz zapłacić tyle złota, ile wynosi jego koszt Przysługi, by podmienić jedną z kart swoich Dzieci, które jeszcze nie dorosło, na kartę danego Krewnego. Umieść kartę Krewnego do góry nogami. Gdy Krewny dorośnie, normalnie otrzymujesz korzyści, których dostarcza. Tę podmianę możesz wykonać podczas dowolnej fazy Dochodu. Jest to możliwe nawet od razu po tym, gdy inni gracze odmówią zakupu tej karty Krewnego.

Używanie kart Atutów:

Możesz zagrać karty Atutów Rodziny przed albo po wykonaniu swojej akcji. Po użyciu karty Atutu jest odrzucana do pudełka (o ile nie jest napisane inaczej).

Używanie kart Rodziny:

Karty Krewnych kupione od przeciwników mogą zostać użyte podczas akcji Małżeństwa oraz Aranżacji małżeństwa w ten sam sposób, co karty Znajomych. Zauważ jednak, że nie płacisz kosztu ślubu, ani nie otrzymujesz posagu z małżeństw z Krewnymi przeciwników.



Używanie planszy Przysług oraz żetonów Przysług:

W dowolnym momencie swojej tury, przed albo po wykonaniu akcji, możesz wykonać dowolną ilość różnych akcji Przysług z planszy Przysług. Każda akcja Przysługi ma koszt przedstawiony po jej lewej stronie, który musi zostać zapłacony zdobytymi przez ciebie żetonami Przysług innych Rodzin. Wszystkie żetony Przysług wykorzystane na użycie pojedynczej akcji Przysługi muszą pochodzić z jednej Rodziny jednego z przeciwników. Nigdy nie możesz użyć żetonów Przysług własnej Rodziny, by korzystać z tych akcji!



Każda akcja Przysługi może być użyta tylko raz na rundę. Gdy gracz użyje wybranej akcji Przysługi, nikt inny nie może użyć jej w bieżącej rundzie. Gdy użyjesz akcji Przysługi, połóż zużyte żetony Przysług na polu danej akcji, by zaznaczyć, iż dana akcja została wykorzystana (nie używaj do tego żadnych pionów). Pod koniec rundy żetony Przysług są usuwane z planszy i wracają do swoich właścicieli.

Referencje: Wybierz gracza, którego żetonu użyłeś do zapłaty za tę akcję. Ten gracz musi dać ci jedną ze swoich kart (sam wybiera, którą kartę ci odda). Nie możesz użyć tej akcji, gdy wybrany gracz nie posiada na ręce kart Znajomych.

Pensja: Wybierz gracza, którego żetonu użyłeś do zapłaty za tę akcję. Ten gracz musi dać ci 1 złoto. Nie możesz użyć tej akcji, gdy wybrany gracz nie posiada złota.

Znajomości: Możesz użyć akcji z planszy głównej zajętej przez piona jednego z graczy. Nie możesz użyć akcji zablokowanej przez piona Dodatkowej Akcji. Żeby skorzystać z zablokowanej akcji, musisz normalnie użyć piona i zapłacić wymagane koszty tej akcji.

Przywilej: W tej turze możesz wykonać dodatkową akcję. Musisz użyć piona, by ją wykonać i zapłacić wszystkie ewentualne koszty.

Zaszczyt: Możesz wykonać dowolną akcję z twojej planszy gracza bez używania piona. Musisz zapłacić wszystkie ewentualne koszty tej akcji.

Reprezentacja: Weź wybranego piona Dodatkowej Akcji z puli ogólnej.

DODATKOWE ZASADY:

Karty Krewnych przeciwnika, które stają się częścią twojej Rodziny poprzez małżeństwo, są traktowane jak karty Znajomych na potrzeby rozpatrywania efektów kart. Twoi Krewni, którzy stają się częścią Rodziny są traktowani jak oryginalni członkowie rodziny.

SZCZEGÓŁOWY OPIS KART:

AUGUSTE

Słowo honoru: Otrzymujesz 2  za karty Filantropii, które zakupisz podczas tej Generacji. Odrzuć tę kartę pod koniec tej Generacji.

Alice: Dobieraj karty z talii znajomych tak długo, aż dobierzesz kartę . Weź tę kartę na rękę, a pozostałe potasuj.

Esmee: Gdy wydajesz ją za mąż i ciągniesz kartę Dziecka dla pary, dobierz 5 kart (zamiast 1), wybierz jedną z nich i odrzuć pozostałe.

Rekomendacje: Weź wszystkich  znajdujących się poniżej głównej planszy. Jeżeli nie ma tam żadnych , karta nie ma efektu. Jeżeli po rozpatrzeniu tej karty pod planszą pozostanie jeden Znajomy (wykonujący dowolny zawód), dołącz go do swojej ręki i dołóż nowych pięciu Znajomych pod planszę (zgodnie z podstawowymi zasadami).

Znajomości: Możesz przeszukać stos kart odrzuconych i wybrać dwie karty  (jeżeli tam są), by następnie wziąć je na rękę.

Audycja: Nie możesz zapłacić więcej niż 2 , by zdobyć więcej niż 2 punkty za każdą Filantropię.

JOLIE

Lucille: Nie możesz zapłacić więcej niż 2 , by zdobyć więcej pionów Dodatkowych Akcji.

Alcinia: Zapewniana przez nią korzyść obowiązuje do końca gry.

Eustacio: Podczas III Generacji połóż wszystkie dobrane karty Misji pod swojego Patrona (zgodnie z podstawowymi zasadami).

William: Korzyści płynące z niej są aktywne do końca gry.

Placówka dyplomatyczna: Otrzymujesz zielony pion Dodatkowej Akcji. Po jego użyciu otrzymujesz specjalny efekt nagradzający cię za wykonanie Misji.

Carcassonne: Otrzymujesz zielony pion Dodatkowej Akcji. Po jego użyciu otrzymujesz specjalny efekt, nagradzający cię za kupowanie Pałaców.

Paryski pałac: Otrzymujesz zielony pion Dodatkowej Akcji. Po jego użyciu możesz wybrać, czy chcesz otrzymać 3 odkrytych Znajomych, czy żółty pion Dodatkowej Akcji.

Przyszli arystokraci: Zapewniana korzyść obowiązuje do końca gry. Każda karta Znajomego posiadająca Pałac, liczy się również jak . Natychmiastowo doliczasz sobie 1 punkt Honoru, za każdego obecnego Znajomego w twojej rodzinie posiadającego Pałac. W kolejnych rundach po zakupie nowych Pałaców również będziesz otrzymywać punkty Honoru.

Wystawne wesela: Możesz używać tej zdolności za każdym razem, gdy zdecydujesz się na Małżeństwo/Aranżację małżeństwa.

Nowa sala balowa: Ta karta zamienia twoją akcję zdobywania Znajomych (na planszy gracza), dając ci dodatkową kartę Znajomego podczas wykonywania tej akcji.

Muzeum: Otrzymujesz punkty jednorazowo, od razu po zagranie karty. Po dodaniu punktów Honoru odrzuć kartę.

POLLITE

Ruediger: Podczas III Generacji połóż kartę Misji pod swojego Patrona (według normalnych zasad).

Orlina: Niezależnie od Generacji dobierz wierzchnią kartę z talii kart Misji i połóż ją pod kartę swojego Patrona.

Ściśle tajne misje: Misje te mogą pozostać zakryte do końca gry, jeżeli ich nie wykonasz. W III Generacji połóż

Misje pod kartę swojego Patrona.

Nieczyste zagrania: W III Generacji połóż Misję pod kartę swojego Patrona.

Sieć informacyjna: Przed zagrywaniem tej karty nie możesz przeglądać talii kart odrzuconych.

Zwabiony: Po zagranie i zdobyciu Znajomego, odrzuć tę kartę.

Rezydencja dyplomatyczna: Ta karta może zostać użyta tylko raz.

Bociany wracają: Gdy użyjesz tej karty, połóż ją pod wybraną parą w celu przypomnienia o jej efekcie.

SAGE

Jacques: Wszystkie twoje obecne oraz przyszłe Przedsięwzięcia przynoszą ci podwójny Dochód. Jeśli Jacques opuści rodzinę (bez względu na powód), zredukuj swój poziom Dochodu o dostarczony przez niego bonus.

Debata naukowa: Ta karta może zostać użyta tylko raz.

Lekarz prywatny: Możesz użyć tej akcji za każdym razem, gdy zdecydujesz się na Potomstwo.

Margot: Nie możesz zapłacić więcej niż 2 , by otrzymać więcej pionów Dodatkowych Akcji.

Praktyka lekarska: Odrzuć tę kartę pod koniec Generacji.

Niespodziewana interwencja: Możesz zagrać ją podczas tury twojego przeciwnika przed lub po wykonaniu przez niego akcji.

Porada medyczna: Zatrzymaj tę kartę do końca gry jako przypomnienie.

TRAVAUX

Naciski na giełdę: Jeżeli liczba dostępnych kart znajomych nie jest wystarczająca, weź ilu możesz, uzupełnij karty i dobierz brakującą resztę.

CZĘŚĆ DRUGA: WYJĄTKOWE NARODZINY



Wyjątkowe narodziny będą kolejnym wyzwaniem dla twojej rodziny. Mogą dotyczyć całego rodu, nie tylko młodego potomka.

W dodatku tym znajdziesz 20 kart Wyjątkowych Narodzin. By ich użyć, należy odrzucić z talii Dzieci wszystkie karty Komplikacji, a zamiast nich wstawić karty Wyjątkowych Narodzin.



ZASADY:

Nie rozpatruj kart Wyjątkowych Narodzin w pierwszej Generacji. Jeżeli je dobierzesz, odrzuć je i odkrywaj kolejne karty, aż do momentu dobrania karty Dziecka.

Rozegrane karty Wyjątkowych Narodzin odłóż do pudełka z grą. Nie będą już używane w danej rozgrywce.

Jeżeli karta Wyjątkowych Narodzin nakazuje ci dobrać kartę Dziecka, odkrywaj karty z talii Dzieci, aż uzyskasz kartę Córkę bądź Syna. Odrzuć ewentualne dociągnięte karty Wyjątkowych Narodzin.

Gdy dobierzesz więcej niż jedną kartę Wyjątkowych Narodzin z talii Dzieci (na przykład używając akcji Położnej), rozpatrz każdą kartę oddzielnie. Wykonaj najpierw wszystko co nakazuje pierwsza karta, następnie rozpatrz drugą.

DODATKOWE ZASADY:

Jak już pewnie zauważyłeś karty Wyjątkowych Narodzin posiadają odmiennie rewersy. To dla ciebie znak, aby przygotować się na zbliżające wydarzenie. Gdy karta Wyjątkowych Narodzin znajduje się na wierzchu talii, możesz poczekać z narodzinami nowego dziecka. Jednak pamiętaj, w większości przypadków Wyjątkowe Narodziny niosą ze sobą niepowtarzalne okazje! Karty, które pozwalają ci odrzucić dobrane karty Komplikacji przy porodzie (jak Córkę z cechą szerokie biodra), również pozwalają ci odrzucić kartę Wyjątkowych Narodzin. Możesz zapoznać się z efektem tej karty przed podjęciem decyzji o jej ewentualnym odrzuceniu.

SZCZEGÓŁOWY OPIS KART:

Zdesperowany przyjaciel – Gdy plotka o twoim zdesperowanym przyjacielu rozniesie się, stracisz odrobinę prestiżu. Będziesz jednak mógł zaaranżować z nim małżeństwo! Połóż kartę Dziecka według standardowych zasad. Jeżeli zdecydujesz się na Aranżację, nie używaj w tym celu piona gracza, ale wciąż płacisz koszty ślubu albo otrzymujesz posag.

Powołanie do armii – Jeżeli karta Ojca jest odrzucona, oryginalny członek rodziny może zawrzeć małżeństwo ponownie, jednak rodzic będący

kartą Znajomego nie ma takiej możliwości. Jeżeli oryginalny członek rodziny zawrze ponowne małżeństwo, Dzieci z poprzedniego wciąż będą wliczać się do limitu posiadanych Dzieci nowej pary.

Kwestia prawna – Sam ściągnąłeś na siebie kłopoty, próbując kupić sobie tytuł szlachecki od sprzedawcy z ciemnej uliczki. Jeżeli zdecydujesz się odrzucić kartę  z twojej Rodziny zawsze odzyskujesz  albo 1 , niezależnie od zdolności tej karty lub ujemnego kosztu małżeństwa. Jeżeli znajomy przynosił ci jakikolwiek Dochód, Prestiż bądź punkty Honoru, pozostają one nawet po odrzuceniu karty tego Znajomego. Jeżeli nie posiadasz żadnego  w swojej Rodzinie, nie się nie dzieje. Bądź ostrożny! Jeżeli rozbijesz jedyne małżeństwo mogące dać ci Dzieci, przegrywasz grę na początku nowej generacji!

Jestem twoją siostrą! – Na początku dobierz według podstawowych zasad kartę Dziecka dla pary. Następnie przemyśl, czy chcesz pobrać następną kartę Dziecka. Jeżeli zdecydujesz się przyjąć siostrę, kontynuuj dociąganie do czasu uzyskania karty Córkę i wystaw ją stroną dorosłą do góry w obecnej generacji.

Separacja – Strata znajomego w małżeństwie wydaje się być koszmarem. Ale jaka to doskonała okazja, by zawrzeć kolejne małżeństwo! Pamię-

taj jednak, że  i  które przyniósł twojej rodzinie, przepadają w momencie rozpadu małżeństwa. Jeżeli Członek Rodziny zawrze ponowne Małżeństwo, jego obecne Dzieci wciąż będą wliczać się do limitu posiadanych Dzieci nowej pary.

Jestem twoim bratem! – Na początku dobierz według podstawowych zasad kartę Dziecka dla obecnej pary. Następnie wybierz, czy chcesz pobrać następną kartę Dziecka. Jeżeli zdecydujesz się przyjąć brata, kontynuuj dociąganie do czasu uzyskania karty Syna i wystaw go stroną dorosłą do góry w obecnej generacji.

Zazdrość – Gdy Małżeństwo rozpada się pamiętaj, że  i  które przyniósł twojej rodzinie, przepadają. Jeżeli ponowne małżeństwo zawierane jest z kobietą, kosztuje cię o 2  więcej. Nie płacisz żadnego kosztu, gdy nową wybranką jest Krewna z dodatku Pięć Rodzin.

Ostatni w linii – możesz obrócić karty pary o 90 stopni, by zaznaczyć, iż nie mogą posiadać więcej dzieci.

Młody obieźwiat – Jeśli zdecydujesz się zatrzymać tę kartę, nie możesz Aranżować z nią małżeństwa.

CZĘŚĆ TRZECIA: PATRONI



Patroni są najbardziej wpływowymi figurami na dworze w Paryżu. Widziałam zarówno zniszczone życia, jak i rozkwitające kariery spowodowane nagłymi zachciankami tych osobistości.

Na ten dodatek składa się 8 nowych kart Patronów. Działają identycznie jak ci z gry podstawowej. Możesz użyć nowych lub starych, a nawet wymieszać ich ze sobą!



Decydując się na rozgrywkę z wymieszanymi patronami, możesz dostrzec, iż niektóre z edycji gry posiadają odmienne rewersy kart. Ja również to zauważyłem. Może to wydawać się odrobinę niepokojące, jednak zaufaj mi, w praktyce świetnie ze sobą współgrają. Będziesz zastanawiać się, którego z Patronów ma twój oponent, nigdy nie będziesz jednak stuprocentowo pewien.

SZCZEGÓŁOWY OPIS KART:

Voltaire i Mozart wymagają od ciebie posiadania pary kart składającej się z dwóch różnych określonych narodowości. Aby stworzyć parę, potrzebujesz po jednej karcie Znajomego z każdej z wymaganych Narodowości. Karty składające się na parę mogą pochodzić z dowolnego miejsca w twojej Rodzinie (twoim drzewie genealogicznym). Na przykład: posiadasz dwóch Rosjan oraz czterech Hiszpanów w twojej Rodzinie. Mozart przyniesie ci 6 punktów (2x3=6) za posiadanie dwóch par tych narodowości. Dwóch Hiszpanów z owej puli nie posiada Rosjanina do pary, więc nie dostarczają oni żadnej premii w punktach..



Voltaire nagradza cię za posiadanie w trzeciej Generacji par z maksymalną liczbą kart Dzieci. Może pojawić się tu kilka wyjątkowych sytuacji: jeżeli któraś z par nie może posiadać Dzieci, nie jest brana pod uwagę. Para musi posiadać Dzieci, aby zdobyć punkty. Pary, które mogą posiadać większą liczbę Dzieci (niż 3) muszą osiągnąć maksimum, aby mogły przynieść ci punkty.

De Fontenelle nagradza cię za posiadanie pary kart: Tytułów oraz Filantropii. Oznacza to, że musisz posiadać 1 Tytuł oraz 1 Filantropię, by stworzyć z nich wymaganą parę. Odblokowując pomniejszy cel na karcie tego Patrona, wymagający posiadania par tej samej (nie-francuskiej) narodowości, przy liczeniu możesz dobierać w pary członków rodziny z dowolnego miejsca twojego drzewa genealogicznego (twojej Rodziny). Na przykład: posiadasz 4 Prusów, 2 Polaków, 3 Anglików oraz 1 Hiszpana – otrzymasz, więc 2 pkt zwycięstwa za Prusów, 1 za Polaków i 1 za Anglików.

De Juigne nagradza cię za Tytuły oraz Filantropie jak De Fontenelle, lecz dostajesz

od niego więcej punktów. Obowiązują go te same zasady co De Fontenellego powyżej.

Vorontsov może nagradzać cię (jeśli odblokujesz tę misję) za posiadanie par: Pałacu oraz Przedsiębiorstwa. Obowiązują go analogicznie takie zasady jak De Fontenellego i De Juigne'a. Na przykład: 2 Pałace zapewniają ci zero punktów, a 1 Pałac oraz 1 Przedsiębiorstwo są warte łącznie 2 punkty..

De Neufchateau nagradza cię za każdego członka rodziny z ikoną piona Dodatkowej Akcji na karcie. De Neufchateau daje ci punkty bez względu na to, czy udało ci się zdobyć piona, czy nie.



CZEŚĆ CZWARTA: WARIANT SOLO



Och, czybyś próbował dowiedzieć się czegoś o swoich przodkach? Może zechcesz posłuchać tego co mam ci do powiedzenia na temat innych paryskich rodzin sprzed wieków? Być może ich członkowie są spokrewnieni z twoją rodziną. Wiele rodów oddziaływało na siebie i mieszało się ze sobą nawzajem. Powiązania z nimi mogły mieć duży wpływ na genezę twojej rodziny.

Ten dodatek składa się z 11 kart: 5 kart Wielkich Rodzin oraz 6 kart tworzących Tor Stokrotki. Karty te zostały zaprojektowane do użycia w grze jednoosobowej w wariantcie Testament..



PRZYGOTOWANIE GRY

1. W pobliżu swojej planszy gracza utwórz Tor Stokrotki. Ułóż 6 kart Toru w formie wachlarza, zaczynając od karty „-2” i po kolei dokładając karty aż do „3”. Weź jeden z nieużywanych pionów gracza dowolnego koloru i połóż na karcie „0!”.
2. Potasuj 5 kart Wielkich Rodzin i połóż je rewersem do góry obok Toru Stokrotki.



AUTOR GRY DZIEDZICTWO: Michiel Hendriks
AUTORZY DODATKU: Ignacy Trzewiczek,
Michał Walczak
ILUSTRACJE: Mateusz Bielski
PROJEKT GRAFICZNY: Rafał Szyma
INSTRUKCJA: Michał Walczak

ZASADY:

Dociąganie kart nowych Wielkich Rodzin:

Dobierz jedną kartę Wielkiej Rodziny na początku pierwszej, czwartej oraz siódmej rundy. Gdy dobierasz nową kartę Wielkiej Rodziny, odrzuć poprzednią. Tylko 3 karty Wielkich Rodzin będą użyte podczas pojedynczej rozgrywki.

Używanie kart Wielkich Rodzin:

Karty Wielkich Rodzin symbolizują, która z Rodzin posiada największe wpływy w danym okresie czasu. Karta Wielkiej Rodziny podsumowuje, które z akcji są dla niej przychylnie, a które budzą sprzeciw.

Gdy wykonujesz akcje z kolumny Przychylnych, porusz piona na Torze Stokrotki w prawo (tym samym podnosząc jej poziom). Poziom nie może wzrosnąć powyżej wartości „3”.

Gdy wykonujesz akcje z kolumny Budzących Sprzeciw, porusz piona w lewą stronę (obniżając jej poziom). Pion nie może zejść poniżej wartości „-2”.

W rzadkich przypadkach, gdy akcja będzie zarówno Przychylna i Budząca Sprzeciw, pozostaw piona na swoim miejscu.

Rozpatrywanie Toru stokrotki:

Po trzeciej, szóstej, i dziewiątej rundzie, po podliczeniu punktów Honoru, rozpatrz efekt z Toru Stokrotki. Podążaj za instrukcjami na karcie, na której leży pion. Następnie postaw piona z powrotem na kartę „0!” przed początkiem następnej rundy.

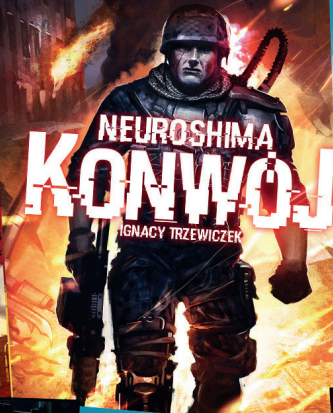
Chcemy gorąco podziękować wszystkim, którzy pomogli testować nam to rozszerzenie. Specjalne podziękowania należą się Joannie Kijance, za wielkie zaangażowanie i niezliczone godziny testów. Gorące podziękowania składamy również Michielowi Hendriksowi, za dogłębne postępowanie w pracach nad tym rozszerzeniem, cenne notatki i utrzymywanie klimatu gry. Dodatkowe podziękowania dla: Szymona, Piecha, Tony'ego M.

Szanowny kliencie, nasze gry kompletowane są ze szczególną starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj nas o tym:

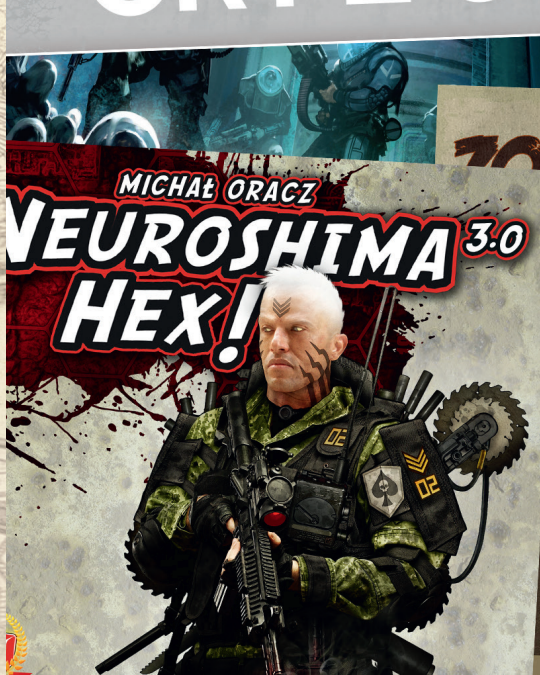
wsparcie@portalgames.pl.

Wszystkie prawa zastrzeżone

© 2015 PORTAL GAMES Sp. z o.o. ul. Św. Urbana 15, 44-100 Gliwice, portalgames.pl, portal@portalgames.pl



GRY Z CHARAKTEREM





PORTAL GAMES

STRONA INTERNETOWA

WWW.PORTALGAMES.PL



FACEBOOK

[/WYDAWNICTWOPORTAL](https://www.facebook.com/WYDAWNICTWOPORTAL)

[@PORTAL_PL](https://twitter.com/PORTAL_PL)

TWITTER

NEWSLETTER

zapisz się na naszej stronie



YOUTUBE

BĄDŹCIE

W KONTAKCIE!

