Oath
Instrukcja

Najpierw przeczytaj mnie

Spis Treści

Co znajdziecie w pudełku 2
Czytasz zasady, by później ich uczyć?.....5
Uczysz teraz zasad?.....5
Przygotowanie pierwszej rozgrywki 6
Kim jesteś i jak wygrać 8
Podstawowe zasady gry 10
Akcje 12
Kanclerz – krok po kroku 18
Czerwony Banita – krok po kroku 20
Niebieski Banita – krok po kroku 22
Żółty Banita – krok po kroku 24
Jeszcze kilka zasad.....26
Pytania o zasady 29
Zakończenie pierwszej rozgrywki 29
Przygotowanie kolejnych rozgrywek 30
Ustalenia grupowe 31
Osobliwości *Oath* 32

Co znajdziecie w pudełku

Witajcie w świecie *Oath!* **Wszystkie opisane tu karty pogrupowane są w pakiety, ale nie otwierajcie ich jeszcze!** Niektóre z nich otworzycie podczas przygotowania gry, a inne po zakończeniu pierwszej rozgrywki.

Mapa

Mapa tej krainy mieści wiele Obszarów i kart Mieszkańców, talie kart, banki Przychylności, z których będziecie brać żetony w grze, oraz rozmaite tory.

23 karty Obszarów

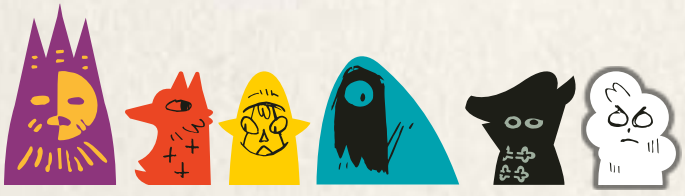
Obszary to miejsca na Mapie, między którymi będziecie Podróżować i które będziecie Najeżdżać.

198 kart Mieszkańców

Karty Mieszkańców to osoby, miejsca i idee tworzące tę krainę.

5 kart Wizji

Wizje to nowe sposoby na rządzenie tymi ziemiami. Wypełnienie Wizji może zapewnić wygraną.



6 pionków – każdy innego koloru

Wasze pionki (postaci, którymi gracie), będą podróżować od Obszaru do Obszaru, by werbować Chorągwie, handlować za żetony Przychylność i Sekretów oraz walczyć z przeciwnikami.

36 żetonów Przychylności

Żetony Przychylności reprezentują wasze wpływy u różnych mieszkańców tych ziem.

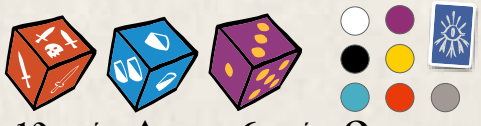
20 żetonów Sekretów

Żetony Sekretów reprezentują waszą znajomość starożytnych prawd i zakamuflowanych kłamstw.

94 Chorągwie

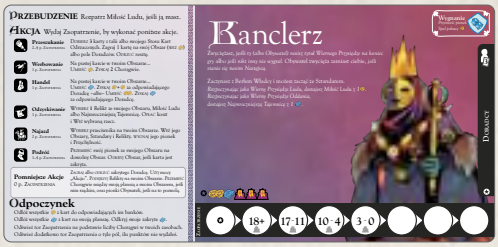
24 fioletowe i po 14 każdego innego koloru

Chorągwie to wasi wierni poplecznicy, którzy pomogą wam w walce z przeciwnikami i w rządzeniu Obszarami.



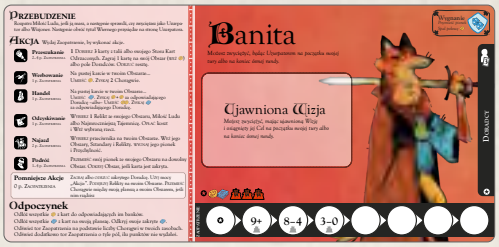
10 kości Ataku, 6 kości Obrony, 1 kość Końcowa, 8 znaczników torów

Znaczniki pomagają w kontrolowaniu przebiegu gry a rzut kośćmi decyduje o wyniku niektórych akcji. Liczba używanych kości nie ogranicza się do liczby fizycznych kości w pudełku.



Plansza Kanclerza (dwustronna)

Jeden z graczy wcieli się w Kanclerza, który sprawuje rządy nad tą krainą. Jego główną motywacją jest utrzymanie władzy i przekazanie jej swoim następcom.



5 plansz graczy (dwustronnych)

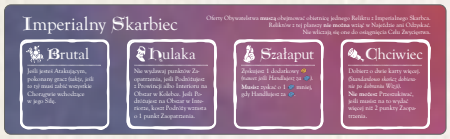
Wszyscy pozostali gracze rozpoczynają grę jako Banici – przywódcy podbitych ludów chcących odzyskać swój głos w społeczeństwie. W czasie rozgrywki Banici mogą stać się Obywatelami, co spowoduje odwrócenie planszy.

Berło Władcy – karta Reliktu

Kanclerz rozpoczyna grę z tym Reliktem. Daje on moc oferowania Banitom Obywatelstwa i skazywania Obywateli na banicję.

20 kart Reliktów

Relikty to zaginione artefakty, które możecie Odzyskać, zdradzając Sekrety i gromadząc Przychylność. Zapewniają one niesamowite moce i pomagają w osiągnięciu niektórych Celów Zwycięstwa.



Plansza Imperialnego Skarbca (dwustronna)

W Imperialnym Skarbcu znajduje się wiele Reliktów, które posiadacz Berła Władcy musi obiecać Banitom, oferując im Obywatelstwo.

Sztandar Najmroczniejszej Tajemnicy

Sztandar ten reprezentuje spowijającą posiadacza aurę tajemniczości, która intryguje i uwodzi innych. Umożliwia on sprawniejsze Przeszukiwanie kart Mieszkańców i Wizji.

Tytuł Wiernego Przysiędze (dwustronny)

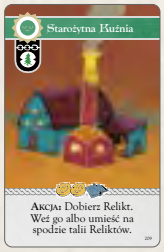
Tytuł ten nosi gracz, który w danym momencie osiągnął (przedstawiony niżej) Cel Wiernego Przysiędze. Jednym ze sposobów na wygraną jest noszenie tego tytułu przez wystarczająco długi czas.

Sztandar Miłości Ludu (dwustronny)

Sztandar ten reprezentuje ogrom poparcia dla działań jego posiadacza wśród mieszkańców tych ziem. Umożliwia on sprawniejsze zagrywanie i odrzucanie kart Mieszkańców.

4 Tablice Celu Wiernego Przysiędze (dwustronne)

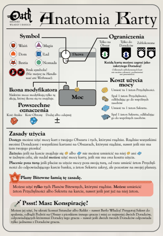
W każdej rozgrywce obowiązywać będzie jeden Cel Wiernego Przysiędze i jeden Cel Następcy, czyli dwa sposoby na wygraną. Oba przedstawione są na jednej Tablicy.



6 kart Budowli (dwustronnych)

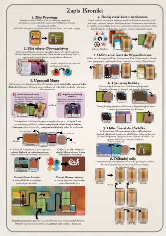
Na koniec gry zwycięzca może wznosić Budowle albo zrujnować Budowle będące już na Mapie, co spowoduje odwrócenie karty Budowli.

Organizacja pudełka i plansze pomocy



2 plansze pomocy gracza (dwustronne)

Znajdziecie na nich anatomię kart, opis mocy Obszarów i podsumowanie zasad Najazdu.



1 plansza Zapisu Kroniki (dwustronna)

Pomoże wam ona poskładać grę w taki sposób, by stworzony przez was świat można było odbudować w następnej rozgrywce.

8 separatorów Archiwum

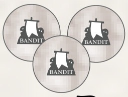
Po zakończeniu pierwszej rozgrywki posłużą wam one do rozdzielenia kart na mniejsze sekcje w małej przegródce w pudełku.

8 żetonów wielu Sekretów

Reprezentują one 5 Sekretów. Liczba posiadanych Sekretów nie ogranicza się do liczby fizycznych żetonów w pudełku.

1 Pudełko Świata

Na koniec rozgrywki umieścicie w nim karty z Mapy, by łatwiej było wam odtworzyć wasz świat w kolejnej rozgrywce.

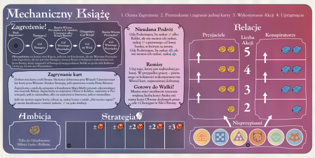


10 żetonów Bandytów (dwustronnych)

Ich użycie jest opcjonalne. Możecie położyć je na pustych Obszarach, by przypominały wam o Bandytach (s. 27).

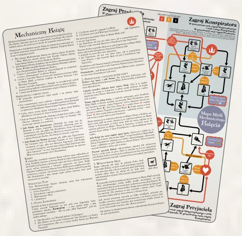
Elementy Mechanicznego Księcia

Mechaniczny Książę to zautomatyzowany gracz. Sugerujemy jego użycie przy rozgrywkach dla jednego albo dwóch graczy, ale po rozegraniu pierwszej rozgrywki. Opis jego działania znajdziecie na Planszy Zasad Mechanicznego Księcia.



1 plansza Mechanicznego Księcia i 1 plansza Książęcego Skarbca

Znajdują się one na odwrocie planszy Kanclerza i planszy Imperialnego Skarbca.



1 Plansza Zasad i 1 Mapa Myśli

Mapa Myśli Mechanicznego Księcia znajduje się na odwrocie planszy Zapisu Kroniki.

10 znaczników (dwustronnych)

Znajdują się one na odwrocie znaczników Bandytów.

Czytasz zasady, by później ich uczyć?

Jeśli poznajesz zasady, by nauczyć ich później grupę graczy, możesz zapoznać się z nimi na kilka sposobów, zależnie od tego, jak wolisz się uczyć.

Jeśli lubisz poznawać zasady krok po kroku wraz z toną przykładów, przeczytaj najpierw tę Instrukcję. Jest ona doskonałym wstępem dla osób, które lubią takie gry jak *Catan* czy *Pandemic*.

Jeśli wolisz uczyć się ze zwartego, dosłownego kodeksu, przeczytaj *Księgę praw*. Zawiera ona obszerny i dokładny opis zasad nieokraszony zbędnymi ilustracjami ani przykładami. Dla niektórych jej lektura może być przytłaczająca, ale jeśli lubisz takie gry jak *Twilight Struggle* czy serię gier *18XX*, *Księga praw* nie powinna cię przerazić.

Jeśli lubisz uczyć się w działaniu, posłuż się systemem przygotowania rozgrywki opartym na kartach, który opisaliśmy poniżej w rozdziale „Uczysz teraz zasad?". Niezależnie od tego czy będziesz poznawać zasady z Instrukcji, czy z *Księgi praw*, sugerujemy przeczytanie i „ogranie" przedstawionego na dalszych stronach opisu „krok po kroku".

Porady i oczekiwania

Pierwszą rozgrywkę rozegrajcie na trzy albo cztery osoby. Naprawdę jest to wskazane, nawet jeśli nie użyjecie opisu „krok po kroku". Jeśli jest was więcej niż czwórka, warto dobrać graczy w pary. Jeśli chcecie zagrać w dwie osoby, polecamy dołączenie Mechanicznego Księcia do gry. Choć nie jest to najlepszy pomysł na pierwszą rozgrywkę.

Możecie spodziewać się rozgrywek o bardzo różnej długości – *Oath* może zakończyć się szybko albo trwać i trwać. Pierwsza rozgrywka, w której uczysz zasad osoby, dla których gra jest nowością, prawdopodobnie zajmie wam dwie albo trzy godziny (choć czasem dochodzi do czterech czy pięciu). Jednak przy kolejnych rozgrywkach powinniście się już zmieścić w dwóch godzinach.

Uczysz teraz zasad?

Jeśli właśnie przygotowujesz się do uczenia zasad bez wcześniejszego przygotowania, zalecamy przygotowanie rozgrywki oparte na kartach i przejście przez opis „krok po kroku" pierwszej rundy.

Przygotujcie rozgrywkę, czytając karty. Znajdźcie pakiety kart podpisane jako **Pakiet A, B** i **C**. Otwórzcie Pakiet A, odwróćcie pierwszą kartę i zacznijcie przygotowywanie rozgrywki. Gdy ukończycie rozkładanie elementów, gra powinna wyglądać tak, jak na ilustracji na następnej stronie.

Ramki takie jak ta pojawiają się w dalszej części Instrukcji. Pomogą wam sprawnie przejść przez fazę przygotowania i wskażą, kiedy otworzyć kolejny pakiet kart.

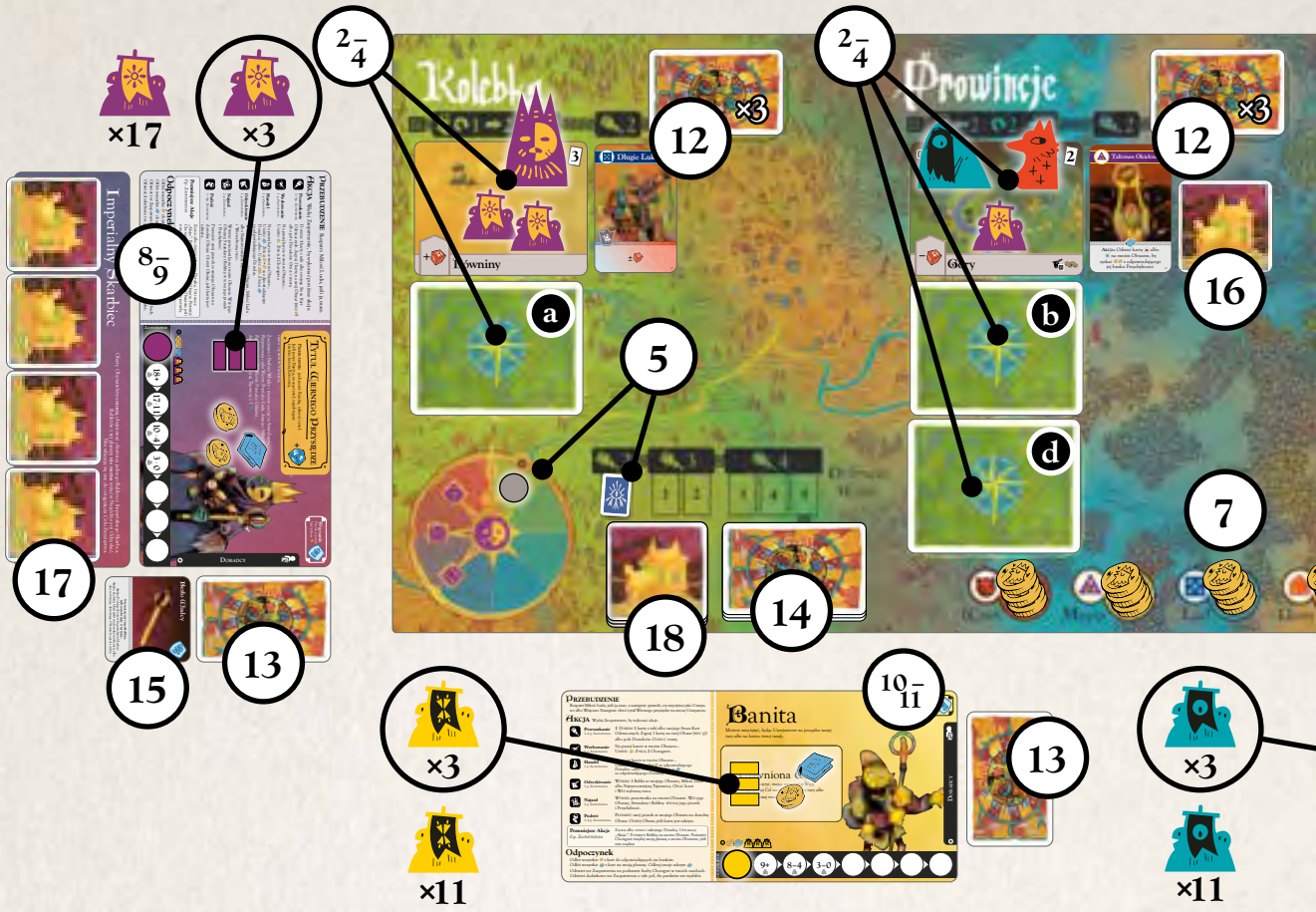
Wyjaśnij podstawy gry, czytając strony 8–11. Opisano na nich wszystkie informacje potrzebne do rozpoczęcia rozgrywki. Przeczytaj je na głos, wskazując właściwe elementy gry, jeśli jest taka potrzeba.

Przeskocz szczegółowy opis akcji ze stron 12–17. Są one przeznaczone dla osoby, która czyta *Instrukcję* przed uczeniem zasad innych graczy. Na razie pomiń te strony, żeby nie zanudzić niecierpliwych graczy.

Postępujcie zgodnie z opisami „krok po kroku" na stronach 18–25. Opisano na nich przykładową pierwszą rundę w rozgrywce dla czworga graczy. Jeśli gracie w trzy osoby, najlepiej by było, gdyby jedna z nich grała dwiema postaciami. Po rozegraniu tej pierwszej rundy możecie usunąć elementy jednego z graczy (czerwonego, niebieskiego albo żółtego) i kontynuować rozgrywkę na trzy postaci.
Opis sugeruje następujące style gry dla konkretnych postaci. Zagraj:

- **Kanclerzem,** jeśli chcesz rządzić żelazną ręką i stawiać czoła wciąż nowym kryzysom;
- **Czerwonym Banitą**, jeśli chcesz zbudować potężną gospodarkę;
- **Niebieskim Banitą,** jeśli chcesz wytyczać rozmaite ścieżki ku zwycięstwu;
- **Żółtym Banitą**, jeśli chcesz zmiażdżyć przeciwników swoją potęgą militarną.

Jeśli w przyszłości będziecie chcieli odbudować oryginalne pakiety kart, karty użyte w opisie „krok po kroku" wymienione są z nazw na stronach 6–7.

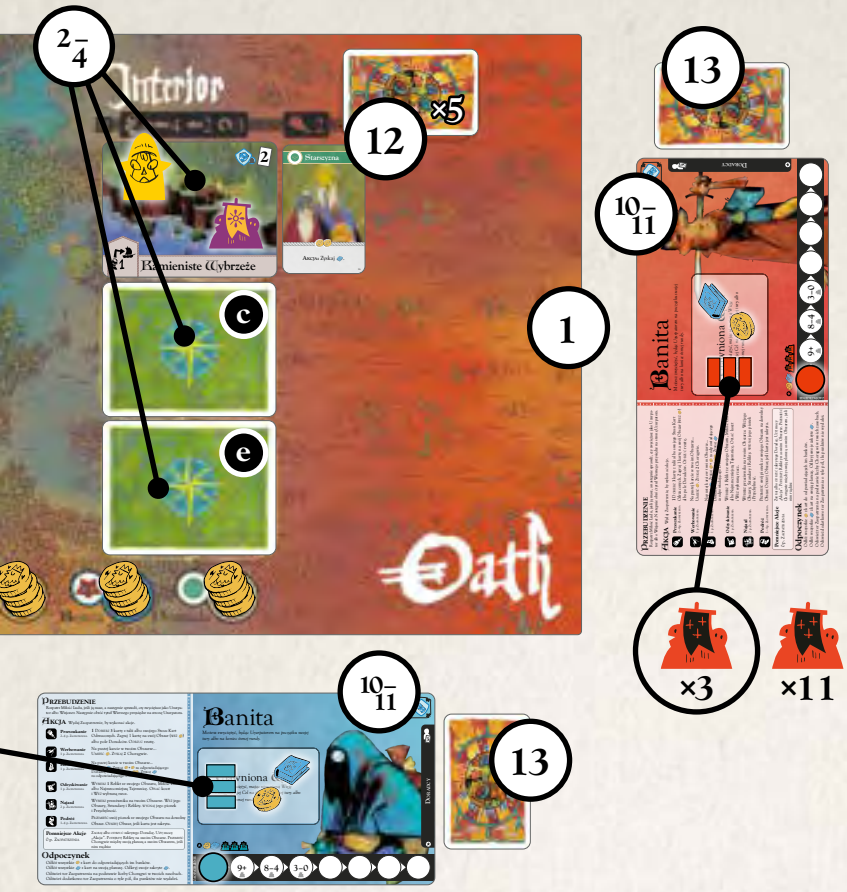


Przygotowanie pierwszej rozgrywki

Otwórzcie teraz PAKIET A i rozpocznijcie przygotowywanie rozgrywki!
Jeśli zamiast tego wolicie stosować się do punktów z *Instrukcji*, konkretne karty z Pakietów potrzebne do przygotowania gry znajdziecie na tych stronach.

PAKIET A
Krok 2

1. Rozwińcie **MAPĘ** na stole.
2. Umieśćcie karty Obszarów – **RÓWNINY**, **GÓRY** i **KAMIENISTE WYBRZEŻE** – odkryte na Mapie na pierwszych od góry polach odpowiednio w Kolebce, Prowincjach i Interiorze. Pozostałe **5 KART OBSZARÓW** umieśćcie zakryte na polach oznaczonych na ilustracji od **a** do **e** (**a** to *Porośnięte Wybrzeże*, **c** to *Nieużytki*, a **d** to *Słone Równiny*).
3. Umieśćcie **FIOLETOWY PIONEK** na Równinach, **CZERWONY** i **NIEBIESKI PIONEK** na Górach, a **ŻÓŁTY PIONEK** na Kamienistym Wybrzeżu.
4. Weźcie **24 FIOLETOWE CHORĄGWIE**. Umieśćcie dwie na Równinach i po jednej na Górach oraz na Kamienistym Wybrzeżu.
5. Umieśćcie **ZNACZNIK RUNDY** i **ZNACZNIK DOBRANYCH WIZJI** na pierwszych polach toru Rund i toru Dobranych Wizji *(pola te są oznaczone gwiazdką)*.
6. Stwórzcie wspólne zasoby, gromadząc w pobliżu Mapy **NASTĘPUJĄCE ELEMENTY:** 36 żetonów Przychylności, 20 żetonów Sekretów, 10 kości Ataku, 6 kości Obrony, kość Końcową, Tablicę Celu Wiernego Przysiędze Hegemonii, Sztandar Miłości Ludu *(nietkniętą stroną do góry)* i Sztandar Najmroczniejszej Tajemnicy. Umieśćcie 1 **ŻETON PRZYCHYLNOŚCI** na Miłości Ludu i 1 **ŻETON SEKRETU** na Najmroczniejszej Tajemnicy.
7. Umieśćcie po **3 ŻETONY PRZYCHYLNOŚCI** w każdym z sześciu banków Przychylności na Mapie.
8. Wybierzcie, kto będzie grać Kanclerzem. Osoba ta siada przy krótszej krawędzi Mapy obok Kolebki i dobiera **PLANSZĘ KANCLERZA** oraz planszę **IMPERIALNEGO SKARBCA.**
9. Kanclerz wykonuje następujące czynności:
   - dobiera **20 FIOLETOWYCH** Chorągwi. Trzy z nich umieszcza na swojej planszy, a pozostałe 17 – w pobliżu planszy;
   - umieszcza **2 ŻETONY PRZYCHYLNOŚCI** oraz **1 ŻETON SEKRETU** na swojej planszy;.



- umieszcza **ZNACZNIK ZAOPATRZENIA** na pierwszym od lewej polu na torze Zaopatrzenia na planszy;
- umieszcza **TYTUŁ WIERNEGO PRZYSIĘDZE** na swojej planszy, zakrywając napis „Kanclerz".

10. Pozostałe trzy osoby dobierają po jednej **PLANSZY BANITY – CZERWONEJ, NIEBIESKIEJ** lub **ŻÓŁTEJ** – i siadają wokół Mapy w kolejności Czerwony, Niebieski, Żółty, licząc od Kanclerza i idąc zgodnie z ruchem wskazówek zegara.
11. Każdy Banita wykonuje następujące czynności:
    - dobiera **14 CHORĄGWI** w swoim kolorze. Trzy z nich umieszcza na swojej planszy, a pozostałe 11 – w pobliżu planszy;
    - umieszcza **1 ŻETON PRZYCHYLNOŚCI** oraz **1 ŻETON SEKRETU** na swojej planszy;
    - umieszcza **ZNACZNIK ZAOPATRZENIA** na pierwszym od lewej polu na torze Zaopatrzenia na planszy.
12. Umieśćcie **KARTY MIESZKAŃCÓW** na Mapie w następujący sposób:
    - **Kolebka** – Długie Łuki przy Równinach. Trzy kolejne karty połóżcie na Stosie Kart Odrzuconych Kolebki;
    - **Prowincje** – Talizman Okiełznania przy Górach. Trzy kolejne karty połóżcie na Stosie Kart Odrzuconych Prowincji;
    - **Interior** – Starszyzna przy Kamienistym Wybrzeżu. Pięć kolejnych kart połóżcie na Stosie Kart Odrzuconych Interioru.
13. Umieśćcie 4 kolejne **KARTY MIESZKAŃCÓW** zakryte po prawej stronie plansz graczy w następujący sposób:
    - **Kanclerz** – Leśne Ścieżki;
    - **Czerwony Banita** – Dzicy Towarzysze Zabaw;
    - **Niebieski Banita** – Krytykanci;
    - **Żółty Banita** – Drobna Przysługa.
14. Umieśćcie pozostałe **41 KART MIESZKAŃCÓW** i **WIZJI** na polu „Talia Świata" na Mapie *(zgodnie z opisem w Pakiecie B)*.
15. Kanclerz dobiera kartę **RELIKTU BERŁO WŁADCY** i umieszcza ją obok swojej planszy.
16. Umieśćcie **KARTĘ RELIKTU** Oko z Kości Słoniowej zakrytą obok Gór.
17. Umieśćcie kolejne **4 KARTY RELIKTÓW** zakryte na polach Imperialnego Skarbca.
18. Umieśćcie pozostałe **15 KART RELIKTÓW** na polu „Talia Reliktów" na Mapie.

PAKIET B
Kroki 12–14

PAKIET C
Kroki 15–18

Kim jesteś i jak wygrać

Oath to gra o historii, o tym, kto i co popada w zapomnienie i o tym, jak różne grupy społeczne walczą o władzę. W każdej rozgrywce gracze będą sterowali losem tej krainy tak, by sprzyjał ich własnym interesom, a każde spotkanie przy Mapie wpłynie na kolejne rozgrywki.

Strony 8–11 przeczytaj na głos.

W pierwszej rozgrywce jedna osoba wcieli się w **Kanclerza**, a pozostałe – w **Banitów**. W trakcie gry niektórzy Banici mogą stać się **Obywatelami**.

Kanclerz

Pierwszą rozgrywkę Kanclerz rozpoczyna jako noszący tytuł Wiernego Przysiędze Hegemonii.

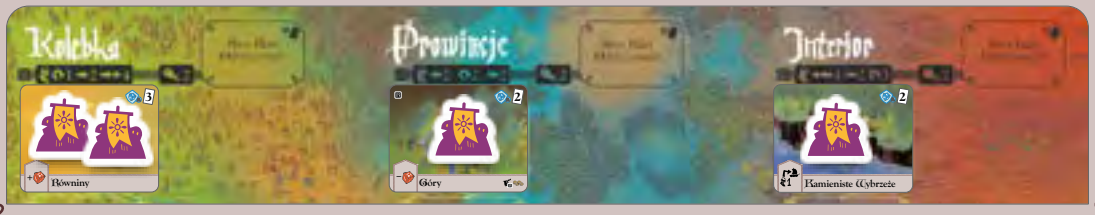
Jak wskazuje poniższa Tablica Celu, Kanclerz musi rządzić największą liczbą Obszarów, by utrzymać ten tytuł.

Tablica Celu

Cel Wiernego Przysiędze

Cel z dolnej ramki wyjaśniony jest na stronie 26.

Obszary, którymi rządzi Kanclerz



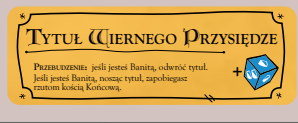
Na początku rozgrywki Kanclerz rządzi trzema Obszarami.

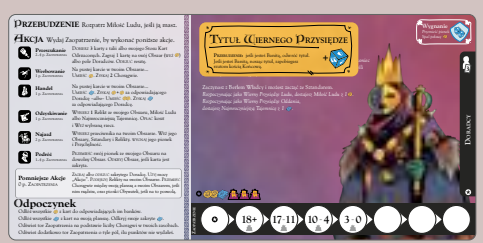
Jak pokazano powyżej, Mapa tych ziem obejmuje trzy **Regiony** – Kolebkę, Prowincje oraz Interior. Kolebka obejmuje dwa **Obszary**, a Prowincje i Interior – po trzy Obszary każdy. *(Powyżej pokazujemy tylko górne Obszary każdego z Regionów).*

Rządzisz Obszarem, jeśli znajduje się na nim dowolna liczba twoich **Chorągwi**. Na danym Obszarze jednocześnie mogą znajdować się tylko Chorągwie jednego koloru, więc tylko jeden gracz na raz może rządzić danym Obszarem.

Kanclerz rządzi trzema Obszarami, a pozostali gracze – żadnym, dlatego Kanclerz zaznacza fakt osiągnięcia Celu Wiernego Przysiędze, nosząc tytuł Wiernego Przysiędze.

Tytuł Wiernego Przysiędze





Rozgrywka trwa maksymalnie osiem rund, ale Kanclerz może wygrać tylko w rundach 5–8.

Kanclerz ma szansę wygrać na zakończenie piątej, szóstej i siódmej rundy. Jeśli w tym momencie nosi on tytuł Wiernego Przysiędze, rzuca on sześciościenną kością Końcową, by określić, czy to koniec rozgrywki.

- **Na koniec piątej rundy** – rozgrywka kończy się, jeśli na kości wypadnie 6.
- **Na koniec szóstej rundy** – rozgrywka kończy się, jeśli na kości wypadnie 5 albo 6.
- **Na koniec siódmej rundy** – rozgrywka kończy się, jeśli na kości wypadnie 3, 4, 5 albo 6.
- **Na koniec ósmej rundy** – rozgrywka kończy się automatycznie.

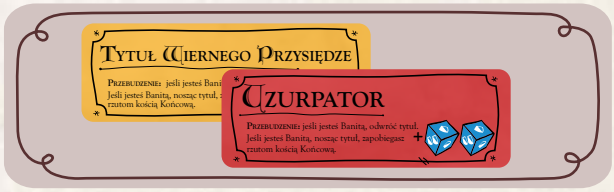
Kanclerz wygrywa, jeśli rzut kością Końcową zakończy grę albo jeśli nosi on tytuł Wiernego Przysiędze na koniec ósmej rundy.

Jeśli któryś z Banitów zostanie Obywatelem, zamiast Kanclerza może wygrać on. Opis takiego przypadku znajdziecie na stronie 26!

Banici

Banita może nosić tytuł Wiernego Przysiędze, ale jeśli chce wygrać, musi stać się Uzurpatorem.

Jeśli Banita rządzi największą liczbą Obszarów, bierze on tytuł Wiernego Przysiędze od aktualnie noszącego ten tytuł gracza. Jeśli rozpocznie rundę z tytułem Wiernego Przysiędze, tytuł obraca się na stronę Uzurpatora.



Jeśli uda mu się utrzymać tytuł Uzurpatora do początku kolejnej rundy, Banita ten wygrywa! Wygrywa on również wtedy, gdy nosi tytuł Uzurpatora na koniec ósmej rundy.

Banici mają też drugą ścieżkę ku zwycięstwu – stanie się Wizjonerem.

Każda rozgrywka w *Oath* obejmuje jedną z czterech Tablic Celu Wiernego Przysiędze – w pierwszej rozgrywce jest to Cel Wiernego Przysiędze Hegemonii. W każdej rozgrywce są jednak cztery prawdziwe Wizje, które stanowią lustrzane odbicie Celów Wiernego Przysiędze. Przykładowo: Wizja Podboju pozwala ci wygrać, jeśli rządzisz na największej liczbie Obszarów – tak samo, jak Cel Wiernego Przysiędze Hegemonii. Na Wizje możesz natrafić, Przeszukując talię i stosy!

Banita wygrywa, jeśli na początku swojej tury ma zagraną Wizję i osiągnął jej Cel. Wygrywa on również w ten sam sposób na koniec ósmej rundy, pod warunkiem że Kanclerz nie nosi tytułu Wiernego Przysiędze.

Często może się zdarzyć, że Banita będzie próbował nosić tytuł Wiernego Przysiędze – co powstrzyma Kanclerza od rzucania kością Końcową – i jednocześnie wypełnić Cel Wizji.

Na stronie 27 dowiecie się więcej na temat piątej, fałszywej Wizji – Konspiracji.

Podstawowe zasady gry

W każdej swojej turze przejdziesz przez trzy fazy – Przebudzenie, Akcja i Odpoczynek. Gdy je zakończysz, swoją turę rozpocznie kolejny gracz (idąc zgodnie z ruchem wskazówek zegara). Runda kończy się, gdy każdy z graczy wykona swoją turę. Grajcie w ten sposób, póki ktoś nie wygra lub póki nie skończycie ósmej rundy!

Faza Przebudzenia

Jedynie Banici robią coś więcej w tej fazie. Jako Banita sprawdzasz, czy wygrywasz jako Uzurpator albo Wizjoner, a jeśli nosisz tytuł Wiernego Przysiędze, obracasz tytuł na stronę Uzurpatora. Niezależnie od tego, czy jesteś Banitą, czy nie, w tej fazie możesz też użyć mocy **„Przebudzenie”** z tych kilku kart, które ją zapewniają.

Faza Akcji

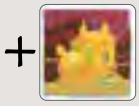
W tej fazie – głównej części tury – możesz wykonać następujące **główne akcje:**

Przeszukanie: dobierz trzy karty, odrzuć dwie z nich i zagraj jedną. Karty możesz dobrać z talii Świata albo ze Stosu Kart Odrzuconych tego Regionu, w którym jest twój pionek. Dają ci one więcej mocy i nowe możliwości na zwycięstwo. Jeśli zagrasz kartę na Obszar, otrzymujesz też żeton Przychylności.

Werbowanie: zyskaj Chorągwie z karty w twoim Obszarze. By zyskać Chorągwie, musisz wydać żetony Przychylności. Chorągwie przydadzą ci się do przeprowadzania skutecznych Najazdów i Obrony przed przeciwnikami.

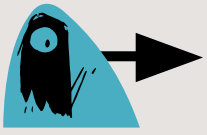
Handel: zyskaj żetony Przychylności albo Sekretów z karty w twoim Obszarze. Żetony te są zasobami, które będziesz wydawać, by przeprowadzać akcje. Będziesz potrzebować Przychylności, by zyskać Sekrety oraz Sekretów, by zyskać Przychylność.

Odzyskiwanie: weź Relikt z twojego Obszaru. Odzyskiwanie Reliktów będzie kosztować określoną liczbę żetonów Przychylności lub Sekretów, ale artefakty te zapewniają wspaniałe moce i pomogą w osiągnięciu niektórych Celów Zwycięstwa.



Najazd: zaatakuj Obszary, Relikty, Sztandary i pionki. Jeśli twoi przeciwnicy mają to, czego ty chcesz, Najedź na nich, by to wziąć. Może się jednak okazać, że słono zapłacisz za zwycięstwo.

Podróż: przemieść swój pionek na inny Obszar. Używanie mocnych kart i efektywne wykonywanie innych akcji będzie wymagało od ciebie przemieszczania się pionkiem po różnych częściach mapy.



Akcje możesz wykonywać w dowolnej kolejności i liczbie powtórzeń.

Możesz nawet wykonywać tę samą akcję wielokrotnie albo nie wykonywać żadnej!

Każda z głównych akcji kosztuje od 1 do 4 punktów Zaopatrzenia.

Za każdym razem, gdy wydajesz punkt **Zaopatrzenia**, przesuń swój znacznik Zaopatrzenia o jedno pole w prawo. Koszt każdej akcji w punktach Zaopatrzenia przedstawiony jest w rozdziale „Akcje” (strony 12–17).

Wydanie 2 punktów Zaopatrzenia przesuwa znacznik o 2 pola.

Większość głównych akcji odnosi się do twojego Obszaru.

Termin ten oznacza Obszar, na którym znajduje się twój pionek.

Możesz wykonywać pomniejsze akcje, nie wydając punktów Zaopatrzenia.

Pomniejsze akcje obejmują m.in. odkrywanie zakrytych kart i zagrywanie ich, podglądanie Reliktów oraz przemieszczanie Chorągwi na twój Obszar lub z niego, jeśli rządzisz tym Obszarem (strona 17).

Wiele kart zapewnia nowe akcje.

Karta ta zapewnia nową akcję, którą możesz wykonać, kładąc na niej jeden żeton Przychylności.

Za akcje z kart nie płacisz punktami Zaopatrzenia, ale niektóre mogą cię kosztować żetony Przychylności albo Skarbów, które zwykle trzeba umieścić na karcie. Zazwyczaj nie można umieszczać żetonów Przychylności i Sekretów na kartach, na których już znajdują się żetony.

Prawie wszystkie karty w grze rezydują albo na Obszarach, albo na polach Doradców graczy – prywatnym zestawie kart na prawo od planszy gracza.

Możesz użyć mocy karty tylko wtedy, gdy:

- twój pionek znajduje się na Obszarze z tą kartą ALBO
- rządzisz tą kartą, nawet jeśli twój pionek nie znajduje się na jej Obszarze. Rządzisz wszystkimi kartami na twoim polu Doradców i na Obszarach, którymi rządzisz.

Karty mogą mieć też moce innych rodzajów.

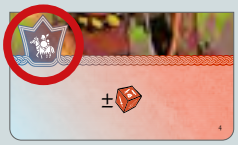
Niektóre z nich modyfikują sześć głównych akcji, inne aktywują się tylko po zagraniu, a jeszcze inne mogą być użyte tylko wtedy, gdy rządzisz kartą – niezależnie od tego, czy twój pionek jest na Obszarze z tą kartą, czy nie.

Modyfikatory Akcji

Ta moc modyfikuje akcję Podróży.

Moce „Po zagraniu”

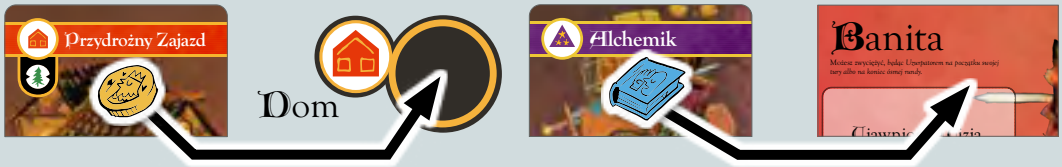
Moc działa od razu po zagraniu karty.



Plany Bitewne. *Korona oznacza, że musisz rządzić tą kartą, by użyć jej mocy.*

Faza Odpoczynku

W tej fazie odkładasz żetony Przychylności z kart do jednego z sześciu banków na Mapie – tego, który odpowiada symbolem danej karcie. Żetony Sekretów wracają na twoją planszę! Przekonasz się wkrótce, że posiadanie Sekretów jest głównym sposobem zdobywania Przychylności, więc postaraj się nie stracić ostatniego Sekretu, jaki masz.



Żeton Przychylności z karty odkładany jest do odpowiadającego jej banku.

Żeton Sekretu z karty wraca na twoją planszę!

Następnie odświeżasz swój tor Zaopatrzenia. Liczba odświeżonych punktów zależy od tego, ile zostało ci Chorągwi w prywatnych zasobach obok planszy – a więc nie na Mapie i nie na planszy. Im mniej Chorągwi zwerbujesz, tym mniej Zaopatrzenia przeznaczysz na ich wykarmienie i tym więcej Zaopatrzenia będziesz mieć dla siebie.

Jeśli w swojej turze nie wydasz wszystkich punktów Zaopatrzenia, możesz zachować punkty, które ci zostały, na następną turę! Za każdy niewydany punkt Zaopatrzenia przesuń swój znacznik o jedno dodatkowe pole w lewo.

W twoich prywatnych Zasobach obok planszy zostały ci dwie Chorągwie...

...więc odświeżasz tor do pola „3–0", bo masz od 3 do 0 Chorągwi.

Gdyby udało ci się zaoszczędzić 2 punkty, znacznik trzeba by było przesunąć o jeszcze 2 pola w lewo.

Akcje

Przeskoczcie do opisu „krok po kroku"na stronie 18 i zacznijcie grać!

Przeszukanie

Dobierz trzy karty, odrzuć dwie z nich i zagraj jedną.
Koszt: od 2 do 4 punktów Zaopatrzenia (patrz ramka po prawej)

Dobierz trzy karty. Karty możesz dobrać albo z talii Świata, albo ze Stosu Kart Odrzuconych tego Regionu, na którym znajduje się twój pionek.

Następnie odrzuć dwie karty. Jeśli twój pionek jest w Kolebce, karty odrzuć na Stos Kart Odrzuconych Prowincji. Jeśli twój pionek jest w Prowincjach, karty odrzuć na Stos Kart Odrzuconych Interioru. Jeśli twój pionek jest w Interiorze, karty odrzuć na Stos Kart Odrzuconych Kolebki.

Na koniec zagraj jedną kartę. Wybraną kartę zagraj na swój Obszar albo na pole Doradców. Możesz ją też odrzucić. Jeśli na karcie znajduje się ikona drzewa, możesz ją zagrać tylko na swój Obszar. Jeśli na karcie znajduje się ikona ludzika, możesz ją zagrać tylko na pole Doradców.

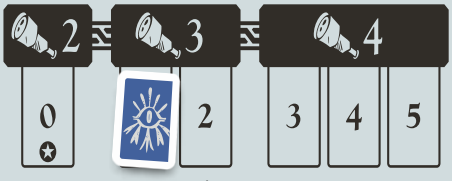
Gdy zagrywasz kartę na Obszar, bierzesz 1 żeton Przychylności z banku Przychylności odpowiadającego symbolem zagranej karcie. **Nie możesz zagrywać karty na Obszar, którego limit został wypełniony** (patrz ramka po prawej).

Gdy zagrywasz kartę na pole Doradców, możesz umieścić ją odkrytą albo zakrytą, by móc zagrać ją odkrytą później (zob. s. 17). **Na polu Doradców możesz mieć maksymalnie trzy karty (odkryte albo zakryte)**. Jeśli chcesz zagrać na pole Doradców czwartą kartę, musisz najpierw odrzucić jednego z dotychczasowych Doradców.

KOSZT PRZESZUKANIA

Dobranie kart ze Stosu Kart Odrzuconych twojego Regionu zawsze kosztuje 2 punkty Zaopatrzenia.

Dobranie kart z talii Świata kosztuje od 2 do 4 punktów Zaopatrzenia. Bieżący koszt wskazany jest obok talii, nad znacznikiem Dobranych Wizji.



Jeśli dotąd z talii Świata została dobrana tylko jedna Wizja, koszt Przeszukania wynosi 3 punkty Zaopatrzenia.

Ten Obszar (po lewej) może pomieścić do trzech kart. Ta karta (po prawej) ma ikonę drzewa więc może zostać zagrana tylko na Obszar.

Wizje!

Wizje to specjalne karty o innym rewersie wprowadzające dodatkowe zasady.

- Jeśli dobierzesz kartę Wizji z talii Świata, natychmiast zakończ dobieranie i przesuń znacznik Dobranych Wizji o jedno pole w prawo. W tej akcji Przeszukania nie dobierasz już więcej kart.
- Wszyscy gracze mogą zagrywać Wizje jako zakrytych Doradców, ale tylko Banici mogą zagrać je odkryte, by zyskać nowy Cel Zwycięstwa.
- Gdy zagrywasz odkrytą Wizję, umieść ją na polu „Ujawniona Wizja" na swojej planszy. Taka Wizja nie jest Doradcą! Jeśli później ujawnisz kolejną Wizję, poprzednią ujawnioną Wizję trzeba będzie odrzucić.

Na co mi Przeszukanie?

Przeszukanie daje ci możliwości. Gdy czujesz, że zostajesz w tyle, Przeszukanie może dać ci nowy Cel Zwycięstwa albo dokładnie tę kartę, której potrzebujesz do opracowania nowej strategii.

Możesz przytrzymać kartę, by zagrać ją w odpowiednim momencie. W *Oath* nie na tradycyjnej „ręki" kart. Możesz jednak Przeszukiwać talię i przytrzymywać karty jako zakrytych Doradców (co działa trochę jak karty na ręce), by później albo je zagrać, albo odrzucić!

Zagrywanie kart na Obszary daje ci żetony Przychylności. Jeśli masz mało Przychylności, możesz zagrać kartę na swój Obszar, by zdobyć jeden żeton. Nie jest to najefektywniejszy sposób ich zdobywania, ale na pewno może pomóc!

Wizje działają tylko wtedy, gdy dobrano ich wystarczająco dużo. Część opisu Celu każdej Wizji mówi, że z talii Świata muszą zostać dobrane co najmniej trzy Wizje. Nie możesz więc wygrać jako Wizjoner, póki warunek nie zostanie spełniony. Możesz wcześniej ujawnić Wizję, ale jeszcze nie możesz w ten sposób wygrać.

Werbowanie

Zyskaj Chorągwie z karty na twoim Obszarze.
Koszt: 1 punkt Zaopatrzenia

Umieść 1 żeton Przychylności na takiej karcie w twoim Obszarze, która jest pusta (a więc nie ma na niej żadnego żetonu). Weź dwie Chorągwie ze swoich prywatnych zasobów obok planszy i umieść je na swojej planszy. Na planszy możesz mieć dowolną liczbę Chorągwi!

Na co mi Werbowanie?

Posiadanie Chorągwi jest konieczne do przeprowadzania Najazdów. Gdy jesteś Atakującym, twoje Chorągwie pozwalają ci na rzucenie większą liczbą kości Ataku. Gdy jesteś Obrońcą, twoje Chorągwie zwiększają twoją Siłę Obrony. Atakujący będzie musiał mieć wyższy wynik, by cię pokonać.

Handel

Zyskaj żetony Przychylności albo Sekretów z karty na twoim Obszarze.
Koszt: 1 punkt Zaopatrzenia

Możesz Przehandlować albo jeden żeton Sekretu za jakąś liczbę żetonów Przychylności, albo 2 żetony Przychylności za jakąś liczbę żetonów Sekretów.

By Handlować za żetony Przychylności, umieść jeden Sekret na pustej karcie w twoim Obszarze. Weź jeden żeton Przychylności, a następnie po jeszcze jednym żetonie Przychylności za każdego twojego odkrytego Doradcę odpowiadającego symbolem tej karcie. Żetony te pochodzą z banku Przychylności, który odpowiada symbolem karcie z umieszczonym przez ciebie Sekretem.

By Handlować za Sekrety, umieść dwa żetony Przychylności na pustej karcie w twoim Obszarze. Weź jeden żeton Sekretu za każdego twojego odkrytego Doradcę odpowiadającego symbolem tej karcie. Żetony te pochodzą ze wspólnych zasobów.

Kanclerz Handluje z Wieszczem na swoim Obszarze. Ma on jedynie Doradcę z symbolem Ładu, więc z banku Waśni bierze tylko jeden żeton Przychylności. Gdyby Kanclerz chciał Handlować za Sekrety, nie wziąłby żadnego żetonu.

Na co mi Handel?

Potrzebujesz żetonów Przychylności i Sekretów do wykonywania większości działań. Często trzeba będzie wydawać te zasoby – by Werbować Chorągwie, Odzyskać Relikt czy użyć mocy karty.

Zdobycie większej liczby Sekretów rozkręci twoją gospodarkę. Mając więcej Sekretów, możesz częściej Handlować w jednej turze, zwłaszcza że żetony Sekretów, które umieścisz na kartach, wrócą na twoją planszę w fazie Odpoczynku. Jednak Sekrety mogą być trudne do zdobycia, więc dobrze jest Handlować za nie wtedy, kiedy możesz. Spalenie swojego ostatniego Sekretu na wczesnym etapie rozgrywki jest raczej kiepskim pomysłem.

Możesz zablokować swoim przeciwnikom możliwość zdobywania Przychylności. Jeśli inni gracze lubią zyskiwać żetony Przychylności z banku o konkretnym symbolu, opróżnij ten bank, by nie mogli już tego robić! W ten sposób spowolnisz ich niewielkim kosztem własnym.

Odzyskiwanie

Weź Relikt z twojego Obszaru.
Koszt: 1 punkt Zaopatrzenia

Możesz Odzyskać zakryty Relikt z twojego Obszaru, opłacając koszt wskazany w prawym dolnym rogu tej karty Obszaru.

Koszt ten może wiązać się z umieszczeniem żetonu Przychylności w konkretnym banku albo ze spaleniem żetonu Przychylności lub Sekretu poprzez zwrócenie go do wspólnych zasobów.

Weź kartę Reliktu i umieść ją odkrytą obok swojej planszy. Możesz mieć dowolną liczbę Reliktów!

By Odzyskać Relikt z Obszaru, umieść trzy żetony Przychylności w banku Magii.

Sztandary

Poza Reliktami możesz też Odzyskiwać **Sztandar Miłości Ludu** i **Sztandar Najmroczniejszej Tajemnicy**. Sztandary zostały opisane na stronie 28.

Na co mi Odzyskiwanie?

Relikty pomagają w osiągnięciu niektórych Celów Zwycięstwa. Poza tym dają ci mnóstwo świetnych mocy. Pamiętaj tylko, że inni gracze mogą Najechać na Relikty i zabrać ci je.

Najazd

Zaatakuj Obszary, Relikty, Sztandary lub pionki.
Koszt: 2 punkty Zaopatrzenia

Wybierz jednego Obrońcę. Możesz wybrać dowolnego gracza, który rządzi twoim Obszarem, albo którego pionek jest na tym Obszarze. Jeśli na twoim Obszarze nie ma żadnego gracza, możesz wybrać Bandytów – neutralnego gracza, który rządzi pustymi Obszarami.

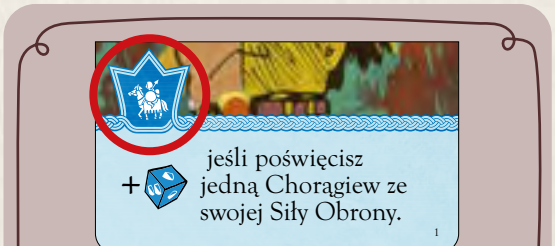
Zadeklaruj cele. Możesz zadeklarować dowolną liczbę celów, ale musi być wśród nich co najmniej jeden cel z twojego Obszaru (tego, na którym jest twój pionek). Ponadto musisz zadeklarować jako cel swój Obszar, jeśli Obrońca nim rządzi (czyli ma na nim dowolną liczbę Chorągwi).

Jako cel możesz zadeklarować:

- **dowolny Obszar, na którym rządzi Obrońca** – tak, gdziekolwiek na Mapie!;
- **dowolny Relikt w posiadaniu Obrońcy**, jeśli jego pionek jest na twoim Obszarze;
- **pionek Obrońcy i jego żetony Przychylności,** jeśli pionek Obrońcy jest na twoim Obszarze.

Każdy cel dodaje do puli Obrony kości Obrony wskazane na tarczy w jego prawym górnym rogu *(kość dodawana przez pionek i Przychylność znajduje się na planszy Obrońcy).*

Gdy ten Relikt zostanie zadeklarowany jako cel, dodaje on do puli dwie kości Obrony.



Plany Bitewne umieszczone są w czerwonej, niebieskiej albo czerwono-niebieskiej ramce z ikoną Najazdu w koronie.

Twoja pula **KOŚCI ATAKU** wynosi nie więcej, niż liczba Chorągwi na twojej planszy.

Użyj Planów Bitewnych. Najpierw ty informujesz, czy chcesz użyć Planów Bitewnych, a następnie robi to Obrońca. Plany Bitewne to karty pomagające graczom podczas Najazdu (s. 27).

Rzut Obrony. Obrońca rzuca pulą swoich kości Obrony, a następnie zlicza swoją **SIŁĘ OBRONY**, dodając:

- **wszystkie tarcze ◐ na kościach Obrony.** Każde ⓧ2 na kości podwaja łączną liczbę tarcz;
- **wszystkie swoje Chorągwie na Obszarach zadeklarowanych jako cele** – Bandyci dodają jedną Chorągiew za każdy swój Obszar;
- **wszystkie Chorągwie ze swojej planszy,** jeśli jego pionek znajduje się na twoim Obszarze albo na dowolnym Obszarze zadeklarowanym jako cel.

Rzut Ataku. Rzuć pulą swoich **KOŚCI ATAKU.** Oblicz swoją **SIŁĘ ATAKU**, dodając do siebie **wszystkie miecze ✗ na kościach** i licząc każde dwa puste miecze ✗✗ jako jeden miecz ✗ *(jeśli zostanie ci jeden pusty miecz, nie wliczaj go!).*

Każda czaszka ☠ na kościach natychmiast zabija jedną Chorągiew z twojej planszy *(nie z planszy Obrońcy!).*

Jeśli twoja Siła Ataku przewyższa Siłę Obrony – **ZWYCIĘŻASZ**. Jeśli doszło do remisu albo twoja Siła Ataku jest niższa niż Siła Obrony – zwycięża Obrońca.

Jeśli twoja Siła Ataku jest niewystarczająca, możesz ją zwiększyć, poświęcając Chorągwie ze swojej planszy – dodaj 1 do Siły Ataku za każdą poświęconą Chorągiew.

Rozpatrzenie zwycięstwa i porażki. Jeśli udało ci się zwyciężyć, wykonaj następujące działania:

- zabij połowę Chorągwi, które wliczały się w Siłę Obrony (zaokrąglając w dół) – umieść je obok planszy Obrońcy. Pozostałą połowę Chorągwi odłóż na planszę Obrońcy;
- umieść dowolną liczbę Chorągwi ze swojej planszy na Obszarach zadeklarowanych jako cele;
- weź wszystkie Relikty zadeklarowanych jako cele;
- jeśli jako cele zadeklarowane zostały pionek i żetony Przychylności Obrońcy, zmuś Obrońcę do Podróży na wybrany przez ciebie Obszar i **SPAL** połowę Przychylności z jego planszy (zaokrąglając w dół) – odłóż żetony do wspólnych zasobów.

Jeśli nie udało ci się zwyciężyć, nie bierzesz żadnych zadeklarowanych celów. Zabijasz połowę Chorągwi ze swojej planszy (zaokrąglając w dół).

ŚCIANKI NA KOŚCIACH

Kość Ataku	✗	✗	✗ ☠	
	×3	×2	×1	
Kość Obrony	■	◐	◐◐	ⓧ2
	×2	×2	×1	×1

2 Siły Ataku *3 Siły Obrony*

Na kości Obrony jest jedna tarcza, a Obrońca ma dwie Chorągwie na Obszarze zadeklarowanym przez ciebie jako cel – łączna Siła Obrony to 3.

Na twoich kościach są dwa miecze i jeden pusty miecz, którego się nie wlicza – łączna Siła Ataku to 2.

By zwyciężyć, musisz poświęcić dwie Chorągwie. Tak właśnie robisz! Bierzesz dwie Chorągwie ze swojej planszy i umieszczasz je obok niej, w prywatnych zasobach.

Zabijasz jedną z Chorągwi Obrońcy – umieszczasz ją obok jego planszy, a drugą Chorągiew kładziesz na jego planszy.

Na co mi Najeżdżanie?

To najprostszy sposób brania tego, co chcesz mieć. Ale uważaj, bo może cię to srogo kosztować!

Musisz wydać sporo punktów Zaopatrzenia, a w dodatku możesz stracić Chorągwie, nie zyskując niczego.

Podróż

Przemieść swój pionek na inny Obszar.

Koszt: od 1 do 4 punktów Zaopatrzenia (patrz ramka po prawej)

Przemieść swój pionek na dowolny Obszar, na którym chcesz się znaleźć. Jeśli Obszar jest zakryty, odkryj go!

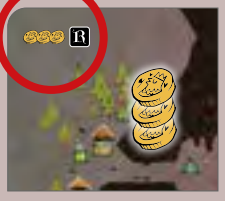
Jeśli odkryjesz Obszar, w którego lewym górnym rogu wskazane są żetony Przychylności albo Sekretu, weź ze wspólnych zasobów tyle żetonów, ile wskazano i umieść je na tym Obszarze. Tak samo, jeśli w lewym górnym rogu znajdują się oznaczenia „R", weź z talii Reliktów tyle kart, ile „R" wskazano i umieść je zakryte obok Obszaru.

Koszt Podróży

Koszt Podróży wskazany jest przy nazwie Regionu, w którym jest twój pionek, a jego wysokość zależy od tego, do którego regionu Podróżujesz. Poniżej zamieszczamy przykład Podróży z Kolebki.

Kolebka

1 punkt Zaopatrzenia za Podróż na inny Obszar w Kolebce.	*2 punkty Zaopatrzenia za Podróż na dowolny Obszar w Prowincjach.*	*4 punkty Zaopatrzenia za Podróż na dowolny Obszar w Interiorze.*



Po odkryciu tego Obszaru umieść na nim trzy żetony Przychylności ze wspólnych zasobów, a obok Obszaru umieść Relikt z talii Reliktów.

Na co mi Podróżowanie?

Podróżowanie umożliwia ci używanie nowych kart. Jeśli chcesz Handlować lub Werbować na pustej karcie albo użyć mocy konkretnej karty, masz szansę to zrobić, jeśli się do niej przemieścisz.

Podróżowanie pozwala na Przeszukiwanie w nowym miejscu. Jeśli karta, którą chcesz mieć, znajduje się na Stosie Kart Odrzuconych innego Regionu, musisz udać się w Podróż do tego Regionu, by do niej dotrzeć. Podróż wskazana jest też wtedy, gdy Stos Kart Odrzuconych twojego Regionu jest pusty, a nie chcesz Przeszukiwać talii Świata.

Podróżowanie pozwala ci na zagrywanie nowych kart. Każdy Obszar ma limit kart. Jeśli więc na twoim Obszarze wypełnił się limit, ale chcesz

zagrać kartę na Obszar, musisz udać się w Podróż do innego Obszaru.

Podróżowanie pozwala na znalezienie nowych Reliktów. By Odzyskać Relikt, musisz być na Obszarze z Reliktem. Jeśli nie ma żadnych Reliktów przy odkrytych Obszarach, jest możliwe, że znajdziesz jakiś, przemieszczając się na zakryty Obszar!

Pomniejsze akcje

Koszt: 0 punktów Zaopatrzenia

Odkryj zakrytą kartę Doradcy albo odrzuć ją. Działa to dokładnie tak samo, jak przy dobraniu w akcji Przeszukanie (s. 12).

Pomyśl o swoich zakrytych Doradcach jak o kartach na ręce, które możesz zagrać w swojej turze bez wydawania punktów Zaopatrzenia. Pamiętaj jednak, że wszyscy twoi Doradcy – zakryci i odkryci – wliczają się do limitu trzech Doradców.

Użyj mocy „Akcja" z karty. Używanie mocy kart zostało opisane w rozdziale „Podstawowe zasady gry" (s. 10–11).

Możesz użyć mocy karty rozpoczynającej się od „**Akcja:**", jeśli karta ta znajduje się na Obszarze twojego pionka, jeśli jest to twoja odkryta karta Doradcy albo jeśli rządzisz Obszarem, na którym znajduje się karta – nawet jeśli nie ma tam twojego pionka!

Przemieść Chorągwie na swój Obszar lub z niego, jeśli nim rządzisz. Musisz jednak zostawić na Obszarze co najmniej jedną Chorągiew.

Podejrzyj Relikty na swoim Obszarze. Posiadacz Berła Władzy – Reliktu, z którym Kanclerz zawsze rozpoczyna grę – może też podejrzeć Relikty w Imperialnym Skarbcu.

Każdy gracz rozpoczyna grę z zakrytą kartą Doradcy. Przykładowo: w pierwszej rozgrywce Kanclerz rozpoczyna z zakrytym Doradcą Leśne Ścieżki. Kanclerz może albo zagrać tę kartę na Obszar, albo odkryć ją i zagrać na pole Doradców.

TO JESZCZE NIE WSZYSTKO...

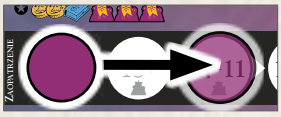
Jest jeszcze kilka pomniejszych akcji związanych z oferowaniem Obywatelstwa i skazywaniem Obywateli na Banicję. Znajdziesz je trochę dalej, wśród zasad Obywatelstwa (s. 26).

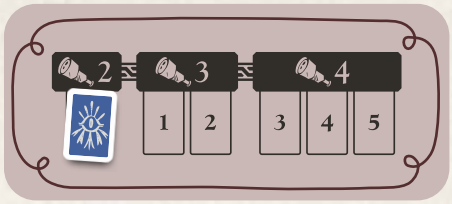
Kanclerz – krok po kroku

Pierwszą fazą w turze jest faza Przebudzenia. Jednak jedyne, co Kanclerz może w niej teraz zrobić, to rozpatrzeć Miłość Ludu. Kanclerz nie ma Sztandaru (ach, jakiż niepopularny!), więc pomija tę fazę i przechodzi do fazy Akcji – głównej fazy gry.

Przeszukuję talię Świata. By dobrać karty z talii, muszę wydać 2 punkty Zaopatrzenia, więc przesuwam mój znacznik Zaopatrzenia o 2 pola w prawo. Dobieram trzy karty.

Czemu 2 punkty Zaopatrzenia? *Spójrz na tor Dobranych Wizji tuż obok talii Świata. Wskazuje on, że obecnie koszt dobierania kart z talii Świata wynosi 2 punkty Zaopatrzenia. Ten koszt będzie rósł w miarę dobierania Wizji z talii.*





Mogę zatrzymać tylko jedną kartę, więc wybieram Garnizon. Mój pionek jest na Równinach, czyli w Kolebce, więc pozostałe dwie karty odrzucam zakryte na Stos Kart Odrzuconych Prowincji.

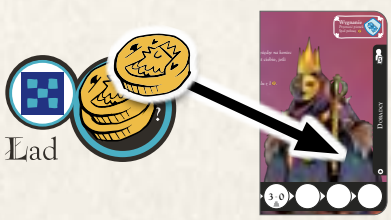
Za każdym razem, gdy odrzucasz karty, umieść je na Stosie Kart Odrzuconych następnego Regionu. Karty odrzucane z Kolebki umieść na Stosie Kart Odrzuconych Prowincji, karty odrzucane z Prowincji umieść na Stosie Kart Odrzuconych Interioru, a karty odrzucane z Interioru robią kółko – umieść je na Stosie Kart Odrzuconych Kolebki.

Zagrywam Garnizon na mój Obszar – Równiny.

Garnizon ma ikonę drzewa pod symbolem w lewym górnym rogu. Oznacza to, że Garnizon można zagrać tylko na swój Obszar! Na pole Doradców można oczywiście zagrać każdą zakrytą kartę, nawet Garnizon czy inną kartę z ikoną drzewa.

Biorę 1 żeton Przychylności z banku Ładu na Mapie i umieszczam go na swojej planszy.

Czemu biorę żeton Przychylności? *Za każdym razem, gdy zagrywasz kartę na swój Obszar, zyskujesz 1 żeton Przychylności! Bierzesz go z banku Przychylności, który odpowiada symbolem zagranej karcie – w tym przypadku jest to bank Ładu.*



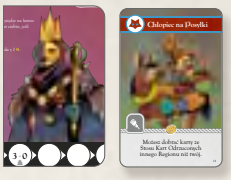
Następnie rozpatruję moc Garnizonu: zyskuję trzy Chorągwie i umieszczam po jednej na trzech Obszarach, którymi rządzę – na Równinach, Górach i Kamienistym Wybrzeżu.

Pamiętaj! Rządzisz Obszarem, jeśli znajduje się na nim dowolna liczba twoich Chorągwi. Pionki nie wliczają się do rządzenia.

Handluję z Garnizonem. Wydaję 1 punkt Zaopatrzenia, a następnie biorę 1 żeton Sekretu z mojej planszy i umieszczam go na karcie Garnizonu. W zamian biorę 1 żeton Przychylności z banku Ładu i umieszczam go na mojej planszy.

Handel działa inaczej niż zagrywanie karty na Obszar, które daje 1 Przychylność. Wykonując akcję Handlu, zyskujesz 1 żeton Przychylności, plus po jeszcze 1 żetonie Przychylności za każdego odkrytego Doradcę odpowiadającego symbolem karcie. Pamiętaj! **Doradcami** *są karty z prawej strony twojej planszy (nie Relikty).*

Przeszukuję talię Świata. Tak jak poprzednio wydaję 2 punkty Zaopatrzenia i dobieram trzy karty. Zagrywam Chłopca na Posyłki na pole Doradców z prawej strony mojej planszy i odrzucam pozostałe dwie karty na Stos Kart Odrzuconych Prowincji.



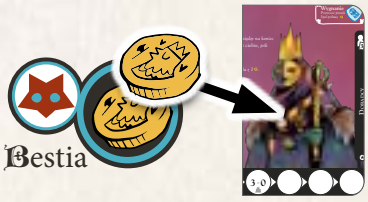
W przeciwieństwie do Garnizonu Chłopiec na Posyłki nie ma oznaczenia ograniczenia pod symbolem, więc można go zagrać albo na Obszar, albo na pole Doradców. Zagrywając na pole Doradców, nie zyskujesz Przychylności.

Podróżuję na inny Obszar w Kolebce. Wydaję 1 punkt Zaopatrzenia, odkrywam zakryty Obszar w Kolebce, ujawniając Porośnięte Wybrzeże, i umieszczam na nim swój pionek.

Czemu 1 punkt Zaopatrzenia? *Spójrz na cennik Podróży pod nazwą „Kolebka" na Mapie. Podróż na inny Obszar w Kolebce kosztuje 1 punkt Zaopatrzenia, na dowolny Obszar w Prowincjach – 2 punkty Zaopatrzenia, a na dowolny Obszar w Interiorze – 4 punkty Zaopatrzenia.*

Odkrywam moje Leśne Ścieżki. Wykonuję pomniejszą akcję – odkrywam zakrytą kartę z mojego pola Doradców. Zagrywam ją na swój Obszar i biorę 1 żeton Przychylności z banku Bestii. Nie wydaję Zaopatrzenia.

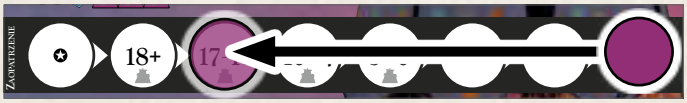
Dlaczego mogę zagrać Leśne Ścieżki? *Gdy masz zakrytego Doradcę, to tak, jakby powiedzieć: „Później zagram tę kartę odkrytą". Gdy w końcu zagrasz ją odkrytą, zadziała ona dokładnie tak, jakby została właśnie dobrana, a więc zyskujesz Przychylność. Trzymając karty Doradców zakryte, możesz ukryć ważne informacje przed innymi graczami i wyczekać, aż nadejdzie właściwy moment na zagranie karty! Jako zakrytych Doradców możesz mieć nawet karty z oznaczeniami ograniczenia (np. z drzewem).*



Handluję z Leśnymi Ścieżkami. Wydaję 1 punkt Zaopatrzenia. Umieszczam 2 żetony Przychylności na karcie Leśnych Ścieżek, biorę 1 żeton Sekretu ze wspólnych zasobów i umieszczam go na swojej planszy.

Handlowanie za Sekrety jest trudniejsze niż za Przychylność. Zyskujesz tylko po jednym żetonie Sekretu za każdego Doradcę odpowiadającego symbolem – jeśli więc nie masz takiego Doradcy, nie zyskujesz żadnych Sekretów. Mieszkańcy zawzięcie strzegą swoich tajemnic!

Odpoczynek. Nie mam już żadnych punktów Zaopatrzenia, więc Odpoczywam. Dwa żetony Przychylności z Leśnych Ścieżek odkładam do banku Bestii, a żeton Sekretu z Garnizonu – na swoją planszę. Mam 14 Chorągwi w moich prywatnych zasobach (a więc nie na Mapie i nie na planszy), odświeżam zatem swój tor Zaopatrzenia do pola „17–11".



Im więcej Chorągwi Zwerbujesz i wykarmisz, tym mniej Zaopatrzenia zostanie dla ciebie!

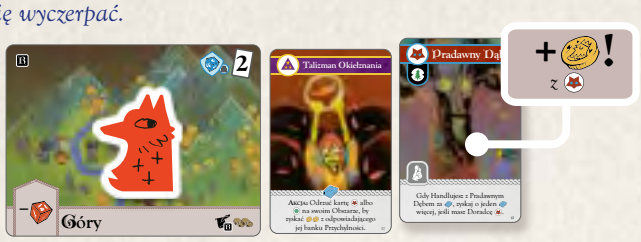
Czemu Kanclerz tak postępuje? *Kanclerz chce wzmocnić Chorągwiami Obszary, którymi rządzi, by trudniej było je Najechać. W tej rozgrywce Celem Wiernego Przysiędze jest rządzenie największą liczbą Obszarów, a bycie Wiernym Przysiędze jest głównym sposobem na wygraną dla Kanclerza.*

Poza tym zyskanie większej liczby żetonów Przychylności i Sekretów zawsze jest dobrym pomysłem, bo są to główne zasoby, które wydajesz. Zdobycie kolejnego Sekretu jest szczególnie ważne, bo ciężko je zdobyć, a zwiększają one twoją częstotliwość Handlu w turze.

Czerwony Banita – krok po kroku

Przeszukuję Stos Kart Odrzuconych Prowincji. Kosztuje to 2 punkty Zaopatrzenia. Dobieram trzy karty z wierzchu Stosu Kart Odrzuconych Prowincji. Zagrywam Pradawny Dąb na swój Obszar, biorę 1 żeton Przychylności z banku Bestii i odrzucam pozostałe dwie karty na Stos Kart Odrzuconych Interioru.

Czy koszt dobierania kart ze Stosów Kart Odrzuconych kiedykolwiek wzrasta? *Nie! Zawsze kosztuje to 2 punkty Zaopatrzenia, niezależnie od tego, jak drogie jest dobieranie z talii Świata. Jednak możesz dobierać karty tylko ze Stosu Kart Odrzuconych tego Regionu, w którym jest twój pionek, więc stos ten może się wyczerpać.*



Góry mogą pomieścić tylko dwie karty, na co wskazuje ikona w prawym górnym rogu karty Obszaru. Limit się wyczerpał!

Czy mogę odrzucać karty z Obszarów? *Nie, chyba że coś wyraźnie mówi, że możesz. W dalszej części swojej tury Odzyskasz Miłość Ludu, która umożliwia odrzucanie kart z Obszarów!*

Odkrywam moich Dzikich Towarzyszy Zabaw. Wykonuję pomniejszą akcję – odkrywam swojego zakrytego Doradcę i zagrywam go na pole Doradców. To moi Dzicy Towarzysze Zabaw!

Karta Dzicy Towarzysze Zabaw ma ikonę ludzika w lewym górnym rogu. Oznacza to, że kartę można zagrać tylko na pole Doradców! Naraz możesz mieć tylko trzy karty Doradców – zakryte albo odkryte.

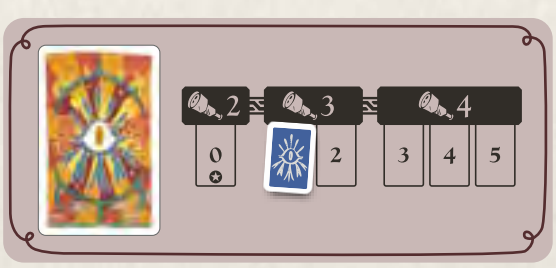
Handluję z Pradawnym Dębem. Wydaję 1 punkt Zaopatrzenia i umieszczam 2 żetony Przychylności na Pradawnym Dębie. W zamian zyskuję 2 żetony Sekretu ze wspólnych zasobów.

Dlaczego dwa Sekrety? *Czerwony banita zyskuje 1 Sekret, ponieważ ma jednego Doradcę z symbolem Bestii i zyskuje jeszcze 1 Sekret, ponieważ Handluje z Pradawnym Dębem za Sekrety i ma co najmniej jednego Doradcę z symbolem Bestii.*

Przeszukuję talię Świata. Kosztuje to 2 punkty Zaopatrzenia. Dobieram tylko dwie karty, a nie trzy, ponieważ najpierw dobrałem Alchemika, a następnie zobaczyłem Wizję! Przesuwam znacznik Dobranych Wizji o jedno pole w prawo. Zagrywam Alchemika na pole Doradców, a Wizję odrzucam na Stos Kart Odrzuconych Interioru.

Dlaczego dwie karty? *Gdy dobierzesz wizję z talii Świata, natychmiast kończysz dobieranie kart! Dlatego karty z tej talii należy dobierać pojedynczo. Jeśli dobierzesz Wizję ze Stosu Kart Odrzuconych, nie kończysz dobierania.*

Co robi tor Dobranych Wizj? *Wskazuje, ile punktów Zaopatrzenia trzeba wydać, by Przeszukać talię Świata. Koszt będzie rósł w miarę dobierania kolejnych Wizji!*



Używam mocy mojego Alchemika. Umieszczam na karcie 1 Sekret i spalam 1 Sekret poprzez odłożenie żetonu do wspólnych zasobów. W zamian biorę 4 żetony Przychylności, po jednym z banku: Nomady, Magii, Waśni i Ładu.

Użycie akcji z kart nie kosztuje punktów Zaopatrzenia. Ikona na plecionce ramki oznacza „Umieszczam 1 żeton Sekretu na tej karcie". Ikona oznacza „Spalam 1 żeton Sekretu poprzez odłożenie do wspólnych zasobów".

Odzyskuję Miłość Ludu. Kosztuje to 1 punkt Zaopatrzenia. Biorę Sztandar Miłości Ludu i umieszczam obok swojej planszy. Postanawiam umieścić na nim 2 z moich żetonów Przychylności, a żeton Przychylności, który na nim był, postanawiam odłożyć do banku Bestii.

Czym jest Miłość Ludu? *Jest to Sztandar, który pomaga w osiągnięciu wielu Celów Zwycięstwa. Od teraz za każdym razem, gdy zagrywasz kartę na Obszar, możesz najpierw odrzucić kartę z dowolnego Obszaru w twoim Regionie, a następnie zagrać kartę na dowolny Obszar w twoim Regionie – nie tylko na twój Obszar. Nie musisz nawet zagrywać karty na ten sam Obszar, z którego odrzucałeś! Możesz użyć tej karty, by zagrywać dobre karty dla siebie, jednocześnie odrzucając karty dobre dla przeciwników.*

Dlaczego dwie Przychylności? *By Odzyskać Miłość Ludu, musisz umieścić na Sztandarze więcej żetonów Przychylności, niż obecnie się na nim znajduje – w tym przypadku na Sztandarze był jeden żeton Przychylności. Czerwony Banita mógł zdecydować, że położy na nim jeszcze więcej żetonów. Im więcej żetonów na Sztandarze, tym trudniej będzie innym graczom Odzyskać go albo wziąć podczas Najazdu.*

Co oznacza moc „Przebudzenie" na Sztandarze? *Od tego momentu w fazie Przebudzenia Czerwony Banita będzie musiał albo położyć 1 żeton Przychylności na Miłości Ludu, albo stracić 1 żeton Przychylności ze Sztandaru i odłożyć go do banku z najmniejszą liczbą żetonów. Lud jest głodny! Pamiętaj, że Miłość Ludu nie może stracić ostatniego żetonu Przychylności, więc jeśli na Sztandarze jest tylko 1 żeton, musisz umieścić na nim kolejny – chyba że nie masz już żetonów Przychylności.*

Czy od teraz inni gracze mogą Odzyskać ode mnie Sztandar? *Tak, więc lepiej uważaj! Inny gracz może Odzyskać od ciebie Miłość Ludu, kładąc na Sztandarze więcej żetonów Przychylności, niż na nim jest.*

Odpoczynek. Dwa żetony Przychylności z Pradawnego Dębu odkładam do banku Bestii, a żeton Sekretu z Alchemika – na moją planszę. Odświeżałbym tor Zaopatrzenia do pola „9+", ale nie wydałem ostatniego punktu Zaopatrzenia w turze, więc odświeżam tor do pola skrajnie po lewej.

Gdy kończysz turę z niewydanymi punktami Zaopatrzenia, możesz zachować je na kolejną turę. Nie możesz jednak wykroczyć poza pola toru Zaopatrzenia.

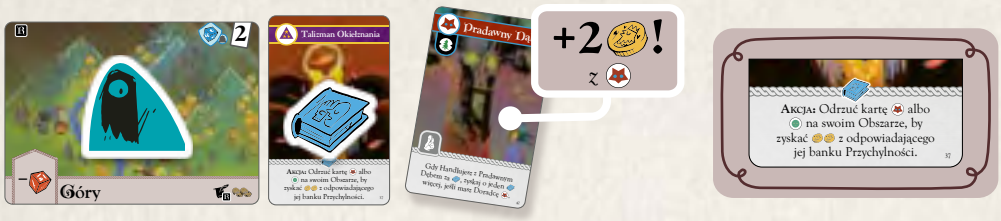
Czemu Czerwony Banita tak postępuje? *Widząc, że Kanclerz wzmocnił obronność na swoich Obszarach, Czerwony Banita unika wejścia w otwarty konflikt z Kanclerzem. Zamiast tego rozbudowuje swoją gospodarkę poprzez zyskanie dwóch żetonów Sekretu oraz odnalezienie i zagranie Alchemika, który jest jedną z najlepszych kart do zdobycia dużej liczby żetonów Przychylności w krótkim czasie. Minus jest taki, że sporo to kosztuje!*

Odzyskując Miłość Ludu, Czerwony Banita przygotował sobie możliwość zwycięstwa dzięki dwóm Wizjom – tej, w której trzeba „posiadać najwięcej Reliktów i Sztandarów" i tej, w której trzeba „posiadać Miłość Ludu". Będzie musiał dbać o swoją gospodarkę, by „dokarmiać" Miłość Ludu żetonami Przychylności, a także chronić Sztandar przed Najazdami innych graczy. Jeśli Czerwony Banita chce wygrać, będzie musiał znaleźć odpowiednią kartę Wizji. Jeśli w dalszych turach Czerwony Banita stanie się Obywatelem, będzie mógł walczyć o osiągnięcie Celu Następcy, czyli o posiadanie większej liczby Reliktów i Sztandarów niż Kanclerz i pozostali Obywatele.

Niebieski Banita – krok po kroku

Używam Talizmanu Okiełznania. Umieszczam 1 żeton Sekretu na karcie Talizmanu Okiełznania na moim Obszarze, by użyć jej akcji. Nie wydaję punktów Zaopatrzenia. Karta pozwala mi odrzucić Pradawny Dąb – odkładam go na Stos Kart Odrzuconych Interioru – i wziąć 2 żetony Przychylności z banku Bestii.

Przyjrzyj się Talizmanowi Okiełznania. Jego moc rozpoczyna się od słowa „Akcja:". Oznacza to, że możesz użyć mocy karty w ramach wykonywania pomniejszej akcji. Pamiętaj! Używając mocy kart nigdy nie wydajesz punktów Zaopatrzenia. Możesz używać dowolnych kart ze swojego pola Doradców, z twojego Obszaru (tego, na którym jest twój pionek) i z każdego Obszaru, którym rządzisz.



Przeszukuję talię Świata. Wydaję 3 punkty Zaopatrzenia i dobieram trzy karty. Widzę Wizję! Zatrzymuję Wizję jako zakrytego Doradcę i przesuwam znacznik Dobranych Wizji o jedno pole w prawo. Następnie odrzucam pozostałe dwie karty na Stos Kart Odrzuconych Interioru.

Czemu by nie ujawnić Wizji? *Niebieski Banita mógł wybrać ujawnienie Wizji i położenie jej na polu „Ujawniona Wizja" na planszy zamiast umieszczania jej w polu Doradców. Może ujawnić ją później w ramach pomniejszej akcji, nie wydając punktów Zaopatrzenia. Na razie nie był to dobry moment na ujawnienie Wizji, ponieważ Banici mogą wygrać tylko wtedy, gdy z talii Świata zostaną dobrane co najmniej trzy Wizje.*

Czy tylko Banici mogą ujawniać Wizje? *Tak, ale w talii Świata jest jedna fałszywa Wizja – Konspiracja – którą może zagrać każdy z graczy. Przy sprzyjających okolicznościach pozwala ona ukraść Sztandar albo Relikt od innego gracza, którego pionek jest na twoim Obszarze.*

Odkrywam moich Krytykantów. Odkrywam swoją zakrytą kartę Doradcy i zagrywam ją na pole Doradców.

„Odpoczynek:" *na karcie Krytykantów oznacza, że z mocy można skorzystać jeden raz podczas fazy Odpoczynku.*

Podglądam Relikt. Wykonuję pomniejszą akcję – podglądam zakryty Relikt na Górach, nie pokazując go pozostałym graczom. Nie wydaję Zaopatrzenia.

Zawsze możesz podejrzeć Relikty na swoim Obszarze, nawet bez Odzyskiwania ich.

Odzyskuję Oko z Kości Słoniowej. Jak wskazano na karcie Gór, wydaję 1 punkt Zaopatrzenia i spalam 2 żetony Przychylności (odkładając je do wspólnych zasobów), by wziąć Relikt z mojego Obszaru – to Oko z Kości Słoniowej! Umieszczam je odkryte obok mojej planszy, w pobliżu Doradców.

Czy obowiązuje mnie limit trzech Reliktów? *Nie! W przeciwieństwie do Doradców możesz mieć dowolną liczbę Reliktów!*

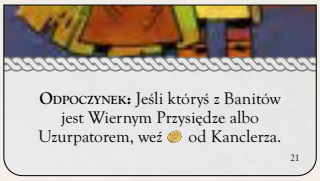
Czy inni gracze mogą Odzyskać ode mnie Relikty? *Nie. W przeciwieństwie do dwóch Sztandarów – Miłości Ludu i Najmroczniejszej Tajemnicy – Relikty mogą być Odzyskiwane wyłącznie z Obszarów, nie od innych graczy. Jednak jeśli ktoś naprawdę chce ci zabrać Relikt, może na ciebie Najechać!*

Podróżuję do trzeciego Obszaru w Prowincjach. Kosztuje to 2 punkty Zaopatrzenia. Odkrywam trzecią kartę Obszaru w Prowincjach – są to Słone Równiny! Umieszczam na tym Obszarze swój pionek oraz 2 żetony Przychylności i 1 żeton Sekretu ze wspólnych zasobów.

Czemu Podróżuję na trzeci Obszar? *Nie musisz przemieszczać się między Obszarami w żadnej określonej kolejności! Niebieski Banita mógł przemieścić się na drugi Obszar, ale wybrał Podróż na trzeci Obszar, co nie kosztowało go więcej punktów Zaopatrzenia.*

Skąd było wiadomo, co położyć na karcie Obszaru? *Ikony w lewym górnym rogu karty Obszaru oznaczają: „Po odkryciu umieść na tym Obszarze 2 żetony Przychylności i 1 żeton sekretu ze wspólnych zasobów".*

Odpoczynek. Odświeżam tor Zaopatrzenia do pola skrajnie po lewej i odkładam żeton Sekretu z Talizmanu Okiełznania na swoją planszę. Niestety moi Krytykanci nie pomagają mi w tej turze, ponieważ to Kanclerz nosi tytuł Wiernego Przysiędze, ale może w przyszłych turach karta pozwoli mi wziąć żeton Przychylności od Kanclerza.



Tak samo, jak w przypadku Czerwonego Banity, Niebieski Banita odświeża tor Zaopatrzenia o jedno pole więcej, ponieważ nie wydał wszystkich punktów w tej turze.

Czemu Niebieski Banita tak postępuje? *Zaniepokojony śmiałymi poczynaniami Czerwonego Banity w zdobywaniu Sekretów, Niebieski Banita widzi szansę na uniemożliwienie Czerwonemu powtórzenia tych czynności w kolejnej turze, dlatego odrzuca Pradawny Dąb i zdobywa żetony Przychylności. Jednak Pradawny Dąb jest teraz w Stosie Kart Odrzuconych, więc będzie mógł zostać dobrany i zagrany w dalszej części gry.*

Niebieski stosuje różnorodną strategię – Odzyskanie Reliktu pozwoli mu konkurować o największą liczbę Reliktów i Sztandarów, więc będzie mieć szansę na wygraną, jeśli znajdzie Wizję Sanktuarium. Dzięki zagraniu Krytykantów Niebieski Banita będzie zyskiwać Przychylność tak długo, jak długo któryś z Banitów będzie nosił tytuł Wiernego Przysiędze. Niebieski nie musi nawet nosić go sam! Niebieski znalazł też i zachował Wizję, więc ma teraz nowy Cel Zwycięstwa do osiągnięcia, jeśli będzie chciał z niego skorzystać.

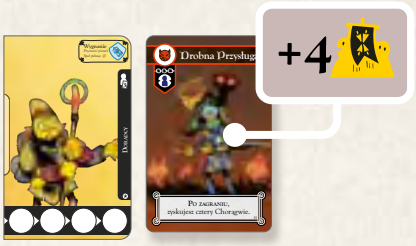
Żółty Banita – krok po kroku

Werbuję ze Starszyzny. Wydaję 1 punkt Zaopatrzenia i umieszczam na Starszyźnie 1 żeton Przychylności. W zamian zyskuję 2 Chorągwie – biorę je z moich prywatnych zasobów i umieszczam obok trzech Chorągwi, które mam na swojej planszy.

Gdy na karcie zostanie położony żeton Przychylności albo Sekretu, nie można już kłaść na niej żetonów, by wykorzystać kartę w inny sposób. Dlatego Żółty Banita nie może już w tej turze Werbować ze Starszyzny ani umieścić na tej karcie Przychylności, by użyć jej Akcji.

Odkrywam Drobną Przysługę. Odkrywam swoją zakrytą kartę Doradcy i zagrywam ją na pole Doradców. Moc tej karty pozwala mi na zyskanie czterech Chorągwi – biorę je z moich prywatnych zasobów i umieszczam na planszy.

Zauważ, że Drobna Przysługa ma ikonę łańcucha w lewym górnym rogu pod symbolem. Takich kart nie można odrzucić, przemieścić, podmienić na inną kartę ani w inny sposób przy nich majstrować. Zasada ta jest bezwarunkowa i niepodważalna.



Najeżdżam na Kanclerza. Kosztuje to 2 punkty Zaopatrzenia. Na Obrońcę wybieram Kanclerza, ponieważ rządzi na moim Obszarze. Deklaruję Góry i Kamieniste Wybrzeże jako moje cele.

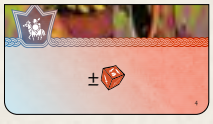
Obrońcą jest gracz, którego chcesz zaatakować – jego pionek albo Chorągwie muszą znajdować się na twoim Obszarze. Twoimi celami jest to, co chcesz zabrać Obrońcy – np. jego Relikty albo Obszary. Co najmniej jeden z zadeklarowanych celów musi znajdować się na twoim Obszarze.

Wybrane przeze mnie cele dają Kanclerzowi 2 kości Obrony, a trzecią kość otrzymuje on za noszenie tytułu Wiernego Przysiędze. Mam dziewięć Chorągwi na swojej planszy, biorę więc dziewięć kości Ataku, ale tracę jedną, ponieważ deklaruję Góry jako swój cel – moc tego Obszaru obniża liczbę kości Ataku o 1.

Skąd wiem, ile kości dodać? *Tarcza w prawym górnym rogu celu wskazuje liczbę kości Obrony, które dodaje.*

Nie rządzę żadnymi Planami Bitewnymi. Kanclerz rządzi Długimi Łukami, co obniża liczbę moich kości Ataku o 1.

Czy mógłbym użyć Długich Łuków, gdyby mój pionek był na Równinach? *Nie! Musisz rządzić Planami Bitewnymi, by ich użyć. Wskazuje na to korona wokół ikony akcji na karcie Planu Bitewnego.*



Kanclerz rzuca swoimi trzema kośćmi Obrony. Na kościach wypada ◐, x2, x2, a więc ma łącznie cztery ◐. **Łączna Siła Obrony Kanclerza to 8** — cztery tarcze ◐ z kości + cztery Chorągwie z Obszarów zadeklarowanych jako cele.

Rzucam moimi siedmioma kośćmi Ataku i otrzymuję dwa miecze ⚔, trzy puste miecze ⚔, oraz dwa razy czaszkę z dwoma mieczami ☠⚔⚔. Czaszki oznaczają, że muszę natychmiast zabić 2 z moich Chorągwi. Dwa puste miecze dają jeden miecz, ale trzeci pusty miecz nic mi nie daje.

Moja łączna Siła Ataku wynosi teraz 7.

Możesz wybrać rzucanie mniejszą liczbą kości niż liczba Chorągwi na twojej planszy.

7 Atak **8 Obrona**

Potrzebuję Siły Ataku 9, by pobić Siłę Obrony Kanclerza (8), więc poświęcam moje dwie Chorągwie. Zwyciężam, zatem zabijam połowę Chorągwi Kanclerza, które weszły w jego Siłę Obrony. Na zadeklarowanych jako cele Obszarach – Góry i Kamieniste Wybrzeże – znajdują się łącznie cztery Chorągwie. Zabijam dwie i umieszczam w prywatnych zasobach Kanclerza, a dwie pozostałe odkładam na jego planszę.

Gdyby Żółty Banita nie poświęcił wystarczającej liczby Chorągwi, by zwyciężyć, straciłby połowę swoich Chorągwi, a więc trzy Chorągwie.

Umieszczam jedną Chorągiew na Górach i dwie Chorągwie na Kamienistym Wybrzeżu. Rządzę teraz największą liczbą Obszarów, więc biorę od Kanclerza tytuł Wiernego Przysiędze.

Co jeszcze mogę zadeklarować za cel? *Cokolwiek co ma niebieską tarczę w prawym górnym rogu, czyli Obszary, Relikty, Sztandary, ale też pionek i żetony Przychylności – ich tarcza znajduje się w ramce „Wygnaj" na planszy gracza. Jeśli za cel zadeklarowałeś pionek i Przychylność Obrońcy i odniosłeś zwycięstwo, możesz przemieścić pionek Obrońcy na dowolnie wybrany Obszar oraz spalić połowę jego żetonów Przychylności (zaokrąglając w dół), poprzez odłożenie ich do wspólnych zasobów. By móc zadeklarować za cele Relikty albo pionek i Przychylność Obrońcy, jego pionek musi być na tym samym Obszarze co twój pionek.*

Przeszukuję talię Świata. Wydaję 3 punkty Zaopatrzenia, dobieram trzy karty i znajduję Namioty. Zagrywam Namioty na mój Obszar i zyskuję 1 żeton Przychylności z banku Nomady. Odrzucam pozostałe dwie karty na Stos Kart Odrzuconych Kolebki.

Może to dziwne, że odrzucone z Interioru karty trafiają na Stos Kart Odrzuconych Kolebki, ale tak właśnie to działa.

Używam Namiotów do Podróży. Umieszczam 1 żeton Przychylności na Namiotach. Podróżuję do środkowego Obszaru Interioru, odkrywam Nieużytki i umieszczam obok karty Obszaru zakryty Relikt. Nie wydaję punktów Zaopatrzenia, bo użyłem Namiotów i odbyłem Podróż na inny Obszar w swoim Regionie.

Możesz użyć mocy karty, jeśli twój pionek jest na jej Obszarze albo jeśli nią rządzisz. Żółty Banita rządzi Kamienistym Wybrzeżem – ma na nim swoje Chorągwie – więc może użyć Namiotów również w przyszłych turach, mimo że nie ma już tam pionka.

Odpoczynek. Nie wydałem ostatniego punktu Zaopatrzenia w swojej turze, więc odświeżam tor Zaopatrzenia do pola skrajnie po lewej zamiast do pola „9+". Odkładam żeton Przychylności z Namiotów do banku Nomady.

Pierwsza runda zakończona. Przesuńcie znacznik Rund o jedno pole zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Czemu Żółty Banita tak postępuje? *Żółty Banita rozpoczął turę z Drobną Przysługą, która pozwala na zdobycie wielu Chorągwi, więc miał doskonałą okazję na zawalczenie o Cel Wiernego Przysiędze – i mu się udało! Po przejęciu tytułu Wiernego Przysiędze obronność Żółtego Banity wzrasta, więc jest mniej prawdopodobne, że inni gracze go zaatakują. W dodatku Góry są trudnym celem Najazdu, więc jeszcze bardziej zniechęcają przeciwników do atakowania.*

Ponieważ udało mu się stworzyć niewielkie królestwo, Żółty Banita czuje się dość pewnie, zagrywając Namioty na jeden z rządzonych przez niego Obszarów i zostawiając sobie miejsce na kolejnych Doradców. Ma to sens, bo Niewielka Przysługa jest teraz zablokowana na polu Doradców.
Z czasem Żółty Banita będzie musiał wesprzeć swoje rządy Planami Bitewnymi, które pomogą mu w dokonywaniu sprawniejszych Najazdów i obronie przed Najazdami przeciwników.

Jeszcze kilka zasad...

Dokładne omówienie przedstawionych poniżej zasad znajdziecie we wskazanych w **[nawiasach kwadratowych]** sekcjach w *Księdze praw*.

Nie ucz o tych zasadach, póki nie rozegracie pierwszej rundy!

Oferowanie Obywatelstwa

Kanclerz może kusić Banitów, oferując im Obywatelstwo.

[6.6] W trakcie gry Kanclerz często traci władzę nad krainą. By odbudować swoją potęgę, może zaoferować Banitom Obywatelstwo i obiecać im Relikt z Imperialnego Skarbca. Jeśli Banita przyjmie ofertę, stanie się częścią Imperium, a jego Chorągwie zmienią barwę na fioletową.

Jeśli jednak Kanclerz utraci Relikt Berło Władcy, nie będzie już mógł nikomu oferować Obywatelstwa – tę moc ma tylko aktualny posiadacz Berła Władcy. Tak, kontrolę nad oferowaniem Obywatelstwa może przejąć Banita albo Obywatel!

Zwycięstwo Obywatela

Obywatel nie może stać się Uzurpatorem ani Wizjonerem. Wygrywa tylko wtedy, gdy stanie się Następcą Kanclerza.

[3.3] Od tego momentu kością Końcową rzuca Kanclerz, jeśli on albo którykolwiek z Obywateli nosi tytuł Wiernego Przysiędze. Jednak jeśli miałby wygrać Kanclerz, zamiast niego wygrywa Obywatel, który osiągnął Cel Następcy z Tablicy Celu. Obywatel wygrywa wtedy samodzielnie – nie jest to wspólne zwycięstwo!

W przykładowej rozgrywce Celem Następcy jest posiadanie większej liczby Reliktów i Sztandarów niż Kanclerz i inni Obywatele.

W opisie „krok po kroku" Niebieski Banita posiada Oko z Kości Słoniowej, Kanclerz ma Berło Władcy, a Czerwony Banita – Miłość Ludu. Jest więc remis.

Tablica Celu

Cel Następcy

Obywateli obowiązują odrobinę inne zasady.

[4.3.3] Odświeżają oni swój tor Zaopatrzenia do tego samego pola co Kanclerz, a następnie standardowo dodają niewydane punkty.

[6.5] Zabranie fioletowych Chorągwi z ich Obszaru wymaga wcześniejszej zgody Kanclerza. Dodatkowo jeśli pionek Kanclerza albo innego Obywatela jest na Obszarze Obywatela, może on dać albo wziąć Chorągwie – za zgodą Kanclerza – przemieszczając je z jednej planszy na drugą.

[5.5.1] Najazd na Kanclerza albo innego Obywatela może skutkować pewnymi karami.

Obywatele mogą zostać skazani na banicję, co przemienia ich na powrót w Banitów.

[6.7] Posiadacz Berła Władcy może skazać Obywatela na banicję, dając mu pięć żetonów Przychylności. Jeśli posiadacz Berła Władcy nosi tytuł Wiernego Przysiędze albo posiada Miłość Ludu, daje Obywatelowi o jeden żeton mniej. Jeśli spełnia oba te warunki naraz – daje mu o dwa żetony mniej. Jeśli to skazywany na banicję Obywatel nosi tytuł Wiernego Przysiędze albo posiada Miłość Ludu, posiadacz Berła Władcy daje mu o jeden żeton więcej. Jeśli spełnia oba te warunki naraz – daje mu o dwa żetony więcej. Liczba żetonów dawanych przy skazywaniu na banicję waha się więc od 3 do 7.

[6.8] Obywatel może skazać na banicję samego siebie, dając posiadaczowi Berła Władcy tyle żetonów Przychylności, ile Obywatel ma łącznie Sekretów i Chorągwi na planszy. Obywatel nie może jednak skazać siebie na banicję, gdy to on posiada Berło Władcy.

Bandyci

Obszary, na których nie ma żadnych Chorągwi, rządzone są przez Bandytów – neutralnego gracza.

[5.5.1] Możesz wybrać Bandytów jako Obrońcę w Najeździe.

[5.5.3] Gdy deklarujesz jako cel Obszary rządzone przez Bandytów, każdy Bandyta z tych Obszarów dodaje 1 do Siły Obrony. *(Na każdej karcie Obszaru znajduje się ikona jednego Bandyty, ale jeśli wolicie, możecie położyć na nich żetony Bandytów).*

[5.5.4] Bandyci używają wszystkich Planów Bitewnych, którymi rządzą, jeśli tylko ich użycie niczego nie kosztuje.

Plany Bitewne

Plany Bitewne to moce używane podczas Najazdu, które łamią kilka zasad.

[7.5.1] Możesz użyć Planów Bitewnych tylko wtedy, gdy nimi rządzisz, a nie gdy twój pionek jest na ich Obszarze.

[7.5.3] Możesz opłacić koszt Planu Bitewnego nawet wtedy, gdy na karcie znajduje się już żeton Przychylności albo Sekretu.

[7.1.2] By opłacić koszt mocy poza swoją turą (np. gdy używasz Planów Bitewnych do Obrony), umieść żeton Przychylności w banku odpowiadającym karcie, a żeton Sekretu zakryj, ale pozostaw na swojej planszy. Zakryte Sekrety zostaną odwrócone podczas twojej najbliższej fazy Odpoczynku.

Na Planach Bitewnych widnieje ikona Najazdu otoczona koroną.

Konspiracja

Konspiracja jest fałszywą Wizją, którą może zagrać każdy z graczy.

[5.1.4.IV] W grze są cztery prawdziwe Wizje, które wprowadzają nowy Cel Zwycięstwa dla Banitów. Jest też jednak jedna fałszywa Wizja – Konspiracja. Każdy gracz, nawet Kanclerz albo Obywatel, może zagrać Konspirację. Umożliwia ona na spalenie Sekretu, by ukraść Relikt albo Sztandar od innego gracza, którego pionek jest na twoim Obszarze. Musisz jednak mieć co najmniej dwóch Doradców, których symbol odpowiada symbolowi na dowolnej karcie Doradcy tego gracza.

Moce Obszarów

Każdy Obszar ma wyjątkową moc.

Gdy Obszar zostanie odkryty, przeczytajcie dotyczący go fragment na planszy pomocy Opis Obszarów.

Poniższe Obszary zostały odkryte w opisie „krok po kroku", ale nie wyjaśniono ich działania:

- **Równiny:** *dodają jedną kość Ataku za każdym razem, gdy ten Obszar albo cokolwiek na nim jest celem Najazdu;*
- **Słone Równiny:** *na początku swojej następnej tury Niebieski Banita będzie mógł wziąć z tego Obszaru jeden żeton Przychylności albo Sekretu;*
- **Nieużytki:** *jeśli zagrasz na ten Obszar kartę Waśni, Odzyskujesz z niego Relikt, nie wydając żadnych punktów Zaopatrzenia.*
- **Kamieniste i Porośnięte Wybrzeże:** *Podróżowanie pomiędzy tymi Obszarami kosztuje tylko 1 punkt Zaopatrzenia, a nie 4!*

Sztandar Miłości Ludu

Miłość Ludu to jeden z dwóch Sztandarów.

Każdy Sztandar pomaga w osiągnięciu różnych Celów Zwycięstwa! W tej rozgrywce Miłość Ludu pomaga w osiągnięciu Celu Hegemonii i Celu Wizji Sanktuarium – w przypadku każdego z nich musisz mieć najwięcej Reliktów i Sztandarów. Pomaga też w osiągnięciu Celu Wizji Rebelii, którym jest posiadanie Miłości Ludu.

Pozwala ci na elastyczniejsze zagrywanie kart.

Gdy zagrywasz kartę na Obszar, możesz najpierw odrzucić kartę z dowolnego Obszaru w swoim Regionie, a następnie zagrać kartę na dowolny Obszar w swoim Regionie. Nie musi być to Obszar, z którego pochodziła odrzucona karta!

Można go Odzyskać tak jak Relikt, ale zewsząd i od każdego.

[5.4] By Odzyskać Miłość Ludu, musisz położyć na Sztandarze więcej żetonów Przychylności, niż obecnie się na nim znajduje. Jeśli to zrobisz, weź żetony, które już były na Sztandarze i odłóż je pojedynczo do banków Przychylności. Zacznij od banku dowolnego symbolu i idź w odwrotną stronę niż talia Świata (jeśli trzeba, zrób kółko).

Wymaga od ciebie żetonu Przychylności w każdej twojej turze.

[4.1.1] W fazie Przebudzenia musisz umieścić na Sztandarze żeton Przychylności albo odłożyć żeton Przychylności ze Sztandaru do banku z najmniejszą liczbą żetonów. Na Miłości Ludu zawsze musi być co najmniej jeden żeton Przychylności, więc jeśli masz Przychylność, a liczba żetonów na Miłości Ludu miałaby spaść do zera, musisz położyć żeton Przychylności na Sztandarze. Jeśli Sztandar odwrócony jest stroną Ciżby ku górze, będzie wymagał Przychylności dwa razy. Sztandar należy obrócić stroną Ciżby do góry, gdy zostanie zabrany w Najeździe albo gdy jest na nim co najmniej sześć żetonów Przychylności.

Sztandar Najmroczniejszej Tajemnicy

Drugim Sztandarem jest Najmroczniejsza Tajemnica.

Działa bardzo podobnie do Miłości Ludu. Główną różnicą jest to, że Sztandar ten jest powiązany z Wizją Wiary, a nie Rebelii.

Sprawia, że Przeszukanie zawsze kosztuje 2 punkty Zaopatrzenia.

W miarę dobierania kolejnych Wizji koszt dobierania kart z talii Świata może wzrosnąć aż do 4 punktów Zaopatrzenia – sakramencko wygórowana cena! Najmroczniejsza Tajemnica utrzymuje jednak ten koszt na niższym poziomie, intrygując i wabiąc Mieszkańców do spotkań z tobą.

Można go Odzyskać zewsząd...

[5.3] By Odzyskać Najmroczniejszą Tajemnicę, musisz położyć na Sztandarze więcej żetonów Sekretów, niż obecnie się na nim znajduje. Jeśli to zrobisz, weź jeden żeton z tych, które znajdowały się na nim wcześniej, a pozostałe oddaj dotychczasowemu właścicielowi Sztandaru.

Na Obszarze posiadacza Sztandaru są dwie karty z symbolem Ładu, a na polu Doradców ma on jedną kartę z symbolem Ładu. Najmroczniejsza Tajemnica jest zabezpieczona!

Posiadacz Sztandaru zagrywa kartę z symbolem Domu na swój Obszar. Na tym Obszarze Najmroczniejsza Tajemnica nie jest już zabezpieczona!

...chyba że jest on zabezpieczony.

Jeśli wszystkie karty na Obszarze posiadacza Sztandaru odpowiadają symbolami dowolnemu z jego Doradców, Najmroczniejsza Tajemnica jest zabezpieczona i nie można jej Odzyskać! Zabezpieczenie działa również wtedy, gdy na Obszarze (i polu Doradców) nie ma żadnych kart.

Zwycięstwo w Zmęczeniu Wojną

Rozgrywka kończy się najpóźniej wraz z końcem ósmej rundy.

[3.4] Druga strona Tablicy Celu wskazuje kolejność rozpatrywania zwycięzcy. W niektórych miejscach napisano „Imperium", co oznacza, że wygrywa albo Kanclerz, albo Obywatel, który osiągnął Cel Następcy.

Pytania o zasady

Nie przejmujcie się zbytnio błędami popełnionymi w pierwszej rozgrywce. Oath to głęboka i złożona gra, więc najprawdopodobniej jakieś zasady pomylicie. Jeśli nie jesteście mocno nastawieni na rywalizację, sugerujemy intuicyjne rozstrzyganie sporów o zasady i sprawdzenie faktycznych rozstrzygnięć po zakończonej rozgrywce.

Jeśli potrzebujecie dokładnych odpowiedzi dotyczących zasad, przeczytajcie Księgę praw.

- Jeśli pytanie dotyczy elementów gry, zajrzyjcie do rozdziału „Główne elementy" (strona 4).
- Jeśli pytanie dotyczy akcji, przeczytajcie rozdział „Główne akcje" (strony 6–7) albo „Pomniejsze akcje" (strona 8).
- Jeśli pytanie dotyczy terminu w grze, odpowiedź znajdziecie w rozdziale „Glosariusz" (strona 11).

Jeśli potrzebujecie szybkiego przypomnienia zasad albo boicie się, że umknął wam jakiś niuans, przeczytajcie rozdział „Osobliwości Oath" z końca tej *Instrukcji*.

Jeśli potrzebujecie informacji na temat mocy Obszarów albo ogólnych informacji o kartach, zajrzyjcie na planszę pomocy.

Zakończenie pierwszej rozgrywki

Gdy skończycie rozgrywkę, nie składajcie od razu gry! Zapiszecie zaraz pierwszy rozdział w waszej **Kronice**, dzięki czemu kolejną rozgrywkę rozpoczniecie w świecie, który stworzyliście.

Otwórzcie Pakiet Archiwum. Umieśćcie 8 separatorów Archiwum w małej przegródce w pudełku. Umieśćcie 6 kart Budowli w sekcjach odpowiadających im symbolem. Potasujcie osobno każdy z sześciu stosów pozostałych kart i umieśćcie je w sekcjach Archiwum odpowiadającym im symbolami.
Ta część pudełka stanowi **Archiwum**.

Weźcie planszę Zapisu Kroniki, otwórzcie *Księgi praw* na rozdziale „Zapisywanie Kroniki" (strona 10) i złóżcie grę zgodnie z opisaną instrukcją.

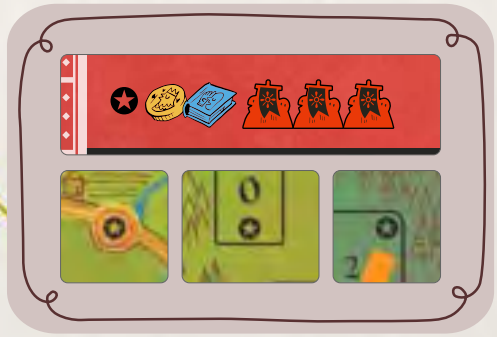
Przygotowanie kolejnych rozgrywek

By przygotować kolejną rozgrywkę, posłużcie się opisem z *Księgi praw* (strona 2). Różni się on nieco od opisu przygotowania pierwszej rozgrywki. Poniżej wymieniamy główne różnice.

- Jeśli poprzednia rozgrywka zakończyła się z którymiś planszami graczy na stronie Obywateli, **gracze mogą rozpocząć jako Obywatele.** Obywatele nie otrzymują Reliktu podczas przygotowania rozgrywki.
- **Banici i Obywatele wybierają, gdzie umieszczą swoje pionki.** Kanclerz musi umieścić swój pionek na górnym Obszarze Kolebki. Pozostali gracze mogą umieścić swoje pionki na dowolnych odkrytych Obszarach.
- **Gracze wybierają Doradcę.** Każdy gracz dobiera trzy karty ze spodu talii Świata, wybiera jedną jako swojego zakrytego Doradcę, a pozostałe dwie odrzuca w taki sposób, jak podczas Przeszukania.
- **Każdy Stos Kart Odrzuconych rozpoczyna rozgrywkę z jedną dodatkową kartą.** Poza odrzuconymi kartami opisanymi powyżej na każdy Stos Kart Odrzuconych należy dołożyć po jednej karcie ze spodu talii Świata.
- **Kanclerz może zacząć rozgrywkę z Miłością Ludu albo Najmroczniejszą Tajemnicą.** W rozgrywce z Celem Wiernego Przysiędze Oddania Kanclerz dobiera Sztandar Najmroczniejszej Tajemnicy. W rozgrywce z Celem Wiernego Przysiędze Ludu Kanclerz rozpoczyna rozgrywkę z Miłością Ludu.
- **Imperialne Chorągwie zaczynają na określonych Obszarach.** W Kolbce na pierwszym Obszarze od góry należy położyć dwie fioletowe Chorągwie, a na pozostałych odkrytych Obszarach, na których jest choć jedna karta Mieszkańców albo nietknięta karta Budowli – po jednej Chorągwi. Nie liczą się przy tym zrujnowane Budowle, ale o tym przekonacie się dopiero w trzeciej rozgrywce.

Na planszach graczy znajdziecie **ikony oznaczone gwiazdką**. Wskazują one, z iloma Chorągwiami oraz żetonami Przychylności i Sekretów gracze rozpoczynają rozgrywkę.

Na planszach i Mapie znajdziecie też inne miejsca oznaczone gwiazdką. Wskazują one, gdzie należy położyć różne znaczniki i jak powinna wyglądać talia Świata oraz przypominają o jednej dodatkowej karcie w Stosach Kart Odrzuconych.



Ustalenia grupowe

Oath to gra, w której opowiadacie historię i możecie to zrobić na swój własny sposób. By gra była przyjemna dla wszystkich, ustalcie, jak chcecie, by ona wyglądała.

Pierwszą i najważniejszą kwestią do omówienia jest **wytrwałość graczy**. Czy kolejne rozgrywki chcecie rozgrywać wyłącznie w takiej grupie, jaka zasiada przy stole, czy nie macie nic przeciwko dochodzeniu nowych graczy albo odchodzeniu poprzednich? Niezależnie od preferencji, gra jest gotowa na wszystko! Powinniście też omówić, czy gracze chcą zarezerwować sobie planszę Banity/Obywatela o konkretnym kolorze na wszystkie rozgrywki. Przy sześciorgu graczy może to wymagać pewnej elastyczności, ponieważ w grze jest tylko pięć takich plansz.

Większość pozostałych kwestii związana jest z **informacjami.** Choć w *Księdze praw* określono, które informacje są jawne, a które tajne (strona 11), pozostawiamy wam decyzję we wszystkich przypadkach, których nie opisano. Poniżej wymieniamy kilka przykładowych kwestii.

Pokazywanie dobranych kart. Jeśli ktoś dobierze karty w akcji Przeszukania, czy może pokazać je pozostałym graczom? Czy musi pokazać je wszystkim, czy może wybrać komu?

Zazwyczaj nie zezwalamy na pokazywanie dobranych kart, bo spowalnia to grę – wyjątkiem jest sytuacja, gdy nowy gracz potrzebuje pomocy. Jednak jeśli wasza grupa nie ma nic przeciwko dłużącym się knowaniom, możecie to robić.

Dobranie zbyt dużej liczby kart. Jeśli po dobraniu Wizji z talii Świata gracz dalej dobiera karty albo przypadkowo dobrał za dużo kart, czy karty te są odkładane bez pokazywanie pozostałym graczom? Czy trzeba je jednak pokazać? Czy odkłada się je na wierzch, czy na spód talii Świata albo Stosu Kart Odrzuconych?

Zazwyczaj pozwalamy takiemu graczowi na odłożenie nadmiarowych kart tam, skąd je wziął. Każdemu się czasem zdarzy. Gra jest fajniejsza, gdy Wizje są utrzymywane w tajemnicy tak długo, jak to możliwe, więc zazwyczaj nie prosimy gracza o ujawnienie dobranej Wizji.

Odrzucone karty. Załóżmy, że ktoś odrzuca karty i chce pamiętać, gdzie one są. Czy można to sobie zanotować? Czy można oczekiwać szczerej odpowiedzi na pytanie typu: „Czy ktoś pamięta, czy to ta Wizja, którą odrzuciłem dwie tury temu?"

Zwykle nie notujemy takich rzeczy. Nie przejmujcie się zbytnio tym, gdzie karty są. No, chyba że chodzi o Wizje.

Talia Świata. Proporcja różnych symboli w talii Świata znacząco wpłynie na strategię. Przykładowo – im więcej Nomadów, tym łatwiej Podróżować! Jest to szczególnie istotne, gdy w kolejnych rozgrywkach dochodzą nowi gracze. Czy nie będzie się im źle grało, wiedząc, że bardziej doświadczeni gracze lepiej znają zawartość talii? A może właśnie lepiej rzucić ich na głęboką wodę? W przypadku rozgrywek w grupie bardziej nastawionej na rywalizację, czy wszyscy chcą znać pełną zawartość talii Świata po zapisaniu Kroniki?

Zazwyczaj trzymamy w tajemnicy karty wchodzące w skład talii Świata, ale liczymy, ile kart danego symbolu opuszcza talię albo w nią wchodzi podczas zapisywania danej Kroniki. Jeśli dochodzi do nas nowy gracz, zwykle pytamy go, ile chce wiedzieć.

Cofanie akcji. Kiedy ktoś rozgrywa turę, może chcieć cofnąć jakąś akcję albo nawet zacząć turę od początku. Pozwolilibyście na to? Jeśli tak, to jak często?

Zazwyczaj zezwalamy graczom na cofanie akcji albo całej tury tak często, jak chcą, jeśli tylko nie trwa to w nieskończoność. Jednak nie pozwalamy na to, gdy gracz odbył Podróż na zakryty Obszar, gdy podejrzał nowy Relikt albo gdy, wykonując akcję Najazdu, poznał już plany przeciwnika. Ogólnie rzecz ujmując – jeśli gracz zdobył nową informację, nie powinien się cofać do momentu, gdy jej nie miał.

Osobliwości *Oath*

Dobieranie, zagrywanie i odrzucanie kart

Dobierz trzy karty, chyba że... Czy dobierasz ze Stosu Kart Odrzuconych swojego Regionu, czy z talii Świata, dobierz trzy karty. Zakończ dobieranie, jeśli dobierzesz z talii Świata Wizję albo jeśli nie ma więcej kart do dobrania. Ale nie przerywaj dobierania, jeśli dobierzesz Wizję ze Stosu Kart Odrzuconych!

Gdy zagrywasz kartę, pamiętaj o jej ograniczeniach. Jeśli pod symbolem widnieje drzewo, kartę możesz zagrać tylko na swój Obszar. Jeśli widnieje tam ludzik, kartę możesz zagrać tylko na swoje pole Doradców. Tylko Banici mogą zagrywać odkryte karty prawdziwych Wizji, ale Konspirację mogą zagrać wszyscy gracze.

Każdą kartę możesz zagrać jako zakrytego Doradcę. Nieistotne, czy widnieje na niej drzewo, czy jest to Wizja, a ty jesteś Kanclerzem. Zakrytą kartę zawsze możesz zagrać na pole Doradców.

Odrzucaj karty do następnego Regionu. Karty odrzucane w Kolebce zawsze lądują na Stosie Kart Odrzuconych Prowincji. Karty z Prowincji zawsze lądują w Interiorze. Karty z Interioru zawsze lądują w Kolebce. Nie odrzucaj kart w tym samym Regionie, w którym je dobrałeś!

Używanie kart

Możesz użyć mocy kart, które są na Obszarze twojego pionka, a także wszystkich kart, którymi rządzisz – Doradców i kart na Obszarach, na których są twoje Chorągwie. Różni się to od akcji Handlu i Werbowania, które mówią „na twoim Obszarze", a więc na Obszarze, na którym jest twój pionek (nie na Obszarze, którym rządzisz). Ogólnie rzecz ujmując, gdy wykonujesz akcje ze swojej planszy, wykonujesz je na Obszarze, na którym jest twój pionek.

Nie możesz opłacić użycia mocy karty, jeśli jest już na niej żeton Przychylności albo Sekretu. Tak samo nie możesz Handlować ani Werbować na karcie, jeśli jest już na niej żeton Przychylności albo Sekretu.

Plany Bitewne łamią tę zasadę. Możesz użyć Planów Bitewnych tylko wtedy, gdy nimi rządzisz, a nie gdy twój pionek jest na ich Obszarze. Możesz też umieszczać na Planach Bitewnych żeton Przychylności albo Sekretu, by opłacić ich koszt nawet wtedy, gdy na karcie jest już żeton Przychylności albo Sekretu – jednak nadal nie możesz na niej Handlować ani Werbować!

Twoi Doradcy

W *Oath* nie tworzy się ręki kart. Zamiast tego możesz mieć do trzech kart na polu Doradców. Możesz myśleć o swoich zakrytych Doradcach jak o kartach na ręce. Gdy odkrywasz zakrytego Doradcę, postępujesz dokładnie tak, jak na zakończenie akcji Przeszukania – możesz albo zagrać kartę, albo ją odrzucić.

Nie możesz odrzucać odkrytych Doradców, chyba że coś cię do tego zmusi. Gdy zagrasz odkrytą kartę na pole Doradców, nie możesz się jej pozbyć tylko dlatego, że tego chcesz – Doradcę możesz odrzucić tylko wtedy, gdy masz wypełniony limit Doradców, ale chcesz zagrać nową kartę na to pole albo gdy inny mechanizm gry pozwoli lub każe ci to zrobić.

Najazdy

Garść osobliwości. Możesz zadeklarować jako cele dowolne Obszary Obrońcy, nie tylko Obszar, na którym jest twój pionek. Chorągwie Obrońcy dodają konkretną liczbę do Siły Obrony, ale nie dodają kości Obrony!

Obszarami bez Chorągwi rządzą Bandyci. Traktuj Bandytów tak, jakby byli dodatkowym graczem. Możesz wybrać ich na Obrońcę i zadeklarować jako cele dowolne Obszary na Mapie, którymi rządzą. Podczas Najazdu Bandyci użyją wszystkich Planów Bitewnych, którymi rządzą i które nic nie kosztują. Nie rywalizują oni jednak o osiągnięcie Celów Zwycięstwa.

Bez przeprowadzenia Najazdu, nie możesz umieszczać Chorągwi na pustych Obszarach. Rządzą nimi Bandyci! By przejąć rządy nad pustym Obszarem, musisz dokonać Najazdu, zadeklarować taki Obszar jako cel i zwyciężyć Bandytów! Gdy już rządzisz Obszarem i jest na nim twój pionek, możesz dowolnie umieszczać na nim lub zabierać z niego Chorągwie (poza ostatnią).

Ta gra jest produktem wysokiej jakości. Została skompletowana z wielką starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj o tym nasz Dział Obsługi Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie: www.portalgames.pl/pl/reklamacje/

Wspieramy każdą naszą grę - także po jej wydaniu. Choć nasi redaktorzy i współpracownicy pieczołowicie sprawdzają i szlifują materiały z gry, czasem – nieraz po miesiącach czy wręcz latach od premiery – pojawia się konieczność wprowadzenia drobnych korekt, zmian czy ulepszeń. Zobowiązujemy się wprowadzać do instrukcji niezbędne zmiany, bazując na opiniach społeczności graczy i doświadczeniu autorów. Aktualną instrukcję, a często także dodatkowe materiały (np. mini-rozszerzenia, FAQ), znajdziesz na naszej stronie internetowej: portalgames.pl/pl/oath-kroniki-wladzy-i-banicji/