

Symbol



Ikona modyfikatora

Niektóre moce modyfikują tylko tę akcję, której ikona się tu znajduje.

Powszechne oznaczenia



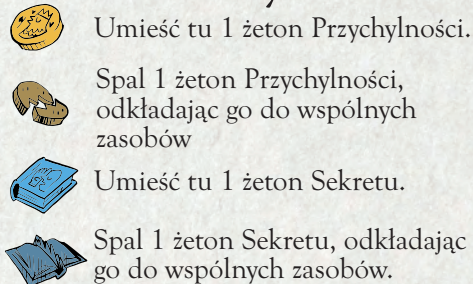
Ograniczenia



Każdą kartę możesz zagrać jako zakrytego Doradcę!

Odkrytych zablockowanych kart nie można odrzucić, podmieniać ani przemieścić.

Koszt użycia mocy



Zasady użycia

Dostęp: możesz użyć mocy kart z twojego Obszaru i tych, którymi rządysz. Rządzisz wszystkimi swoimi Doradcami i wszystkimi kartami na Obszarach, którymi rządysz, nawet jeśli nie ma tam twojego pionka!

Zużycie: jeśli na karcie znajduje się albo nie możesz umieścić na niej ani w żadnym celu, ale nadal **możesz** użyć mocy karty, jeśli nie ma ona kosztu użycia.

Płacenie poza turą: jeśli płacisz za użycie mocy poza swoją turą, od razu umieść żeton Przychylności do odpowiadającego karcie banku, a żeton Sekretu zakryj, ale pozostaw na swojej planszy.



Plany Bitewne łamią tę zasadę.

Możesz użyć **tylko** tych Planów Bitewnych, którymi rządysz. **Możesz** umieścić żeton Przychylności albo Sekretu na karcie, nawet jeśli jest już na niej żeton.



Pssst! Masz Konspirację?

Możesz jej użyć, by ukraść komuś Sztandar albo Relikt – nawet Berło Władcy! Przygotuj Sekret do spalenia, odbądź Podróż na Obszar z pionkiem innego gracza i miej co najmniej dwóch Doradców, odpowiadających któremuś Doradcy tego gracza – nawet jeśli dwóch twoich Doradców odpowiada tylko jednemu z Doradców gracza.

Opis Obszarów



Obszary Okazji. Jeśli twój pionek jest tutaj na koniec twojej fazy Przebudzenia, możesz wziąć z tego Obszaru jeden żeton Przychylności albo Sekretu.



Obszary Ojczyzny. Jeśli zagrasz na ten Obszar kartę o tym symbolu i w tej turze nie odrzucałeś stąd karty o tym symbolu, dostajesz to, co przedstawiono - zyskujesz z , lub 2 Chorągwie albo bierzesz stąd Relikt tak, jak przy Odzyskiwaniu.



Obszary Wybrzeża. Gdy Podróżujesz stąd na Obszar Wybrzeża, koszt Podróży wynosi 1 punkt Zaopatrzenia. Ignorujesz moc Wąskiego Przesmyku.



Równiny, Góry. Musisz dodać (*Równiny*) albo odjąć (*góry*) 1 kość Ataku, gdy zadeklarujesz dowolną liczbę celów z tego Obszaru (*nawet jeśli nim rządzą*).



Rzeka. Gdy Wербujesz z karty na tym Obszarze, zyskujesz o jedną Chorągiew więcej, jeśli rządząz tym Obszarem



Urokliwa Dolina. Gdy Podróżujesz stąd, zwiększ koszt Podróży o 1 punkt Zaopatrzenia. (*Przykładowo: gdy Obszar jest w Prowincjach, Podróż z niego kosztuje 3 punkty Zaopatrzenia, a nie 2*).



Las we Mgle. Gdy Podróżujesz stąd, koszt Podróży wynosi 2 punkty Zaopatrzenia. Ignorujesz moce Wąskiego Przesmyku i Tajemnego Miejsca. Jeśli rządzą tu przeciwnik, Podróżujesz na Obszar przez niego wybrany (*wybrany przez Kanclerza, jeśli rządzi Imperium*), nawet jeśli to inny gracz zmusza cię do Podróży.



Wąski Przesmyk. Gdy Podróżujesz z innego Regionu do tego Regionu, **musisz** Podróżować na ten Obszar. Jeśli w Najeździe zadeklarujesz dowolne cele w tym Regionie, a twój pionek jest w innym Regionie, musisz zadeklarować ten Obszar jako cel, chyba że nim rządząz



Wielkie Slumsy. Gdy zagrywasz kartę na ten Obszar albo ją z niego przemieszczasz, możesz najpierw odrzucić kartę z tego Obszaru.



Mokradła. Jeśli twój pionek jest tutaj podczas Przeszukiwania, musisz dobrać o jedną kartę mniej.



Śpiący Olbrzym. Gdy Podróżujesz stąd, możesz zakryć jeden żeton Sekretu na swojej planszy, by nie wydawać Zaopatrzenia i **zignorować** moc Wąskiego Przesmyku. (*Zakrytych Sekretów nie można użyć do opłacenia kosztu*).



Tajemne Miejsce. Nie możesz Podróżować na ten Obszar ani zadeklarować go jako cel, póki nie zakryjesz jednego Sekretu na swojej planszy.



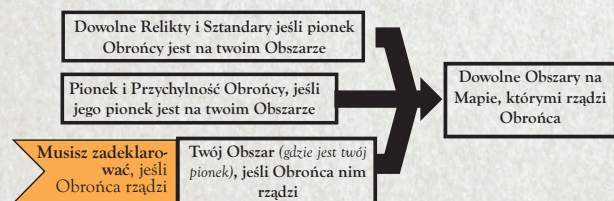
Trybunał. AKCJA: jeśli rządząz tym Obszarem albo jest tu twój pionek, możesz negocjować z innym graczem wiążącą wymianę i a także wiążące akcje na dowolny moment w przyszłości. (*W grę wchodzi wszystko, więc bądźcie kreatywni i w swoich uzgodnieniach, i w karach za ich złamanie!*).

Podsumowanie Najazdu

1. Wydadz 2 punkty Zaopatrzenia i wybierz Obrońcę.

Możesz wybrać dowolnego gracza, który rządzi na twoim Obszarze, albo którego pionek jest na tym Obszarze. Jeśli żaden z graczy nie rządzi na twoim Obszarze, możesz wybrać Bandytów.

2. Zadeklaruj dowolną liczbę celów. Możliwe cele wymieniono poniżej.



Atakujący zbiera w liczbie Chorągwi na jego planszy. Obrońca zbiera wskazane na tarczach celów.

3. Użyj Planów Bitewnych. Możesz użyć Planów Bitewnych, którymi rządząz, każdego jeden raz. Obrońca może użyć swoich Planów Bitewnych, każdego jeden raz.

4. Rzut Obrony. Obrońca rzuca swoją pułą kości i oblicza Siłę Obrony, dodając:

- tarcze na kościach—każde podwaja łączną sumę
- Chorągwie na Obszarach zadeklarowanych jako cele;
- wszystkie Chorągwie ze swojej planszy jeśli jego pionek znajduje się na twoim Obszarze albo na dowolnym Obszarze zadeklarowanym jako cel.

5. Rzut Ataku. Rzuć swoją pułą Każda czaszka natychmiast zabija 1 Chorągiew z twojej Siły. Oblicz swoją Siłę Ataku, dodając:

- miecze na kościach. Każde dwa puste miecze dają jeden pełny miecz; nie wliczaj ostatniego pojedynczego pustego miecza;
- poświęcone Chorągwie z twojej Siły; każda poświęcona Chorągiew dodaje 1.

Jeśli twoja Siła Ataku przewyższa Siłę Obrony – zwyciężasz. W innym przypadku zwycięża Obrońca.

6. Rozpatrzenie strat. Zabij połowę Chorągwi z Siły pokonanego gracza (zaokrąglając w dół), a drugą połowę przemieść na jego planszę.

7. Rozpatrzyć zwycięstwo. Jeśli udało ci się zwyciężyć, weź swoje zadeklarowane cele:

- jeśli celem były Obszary, możesz na nich położyć dowolną liczbę Chorągwi (nawet zero) ze swojej Siły;
- jeśli celem były Relikty albo Sztandary, weź je wszystkie;
- jeśli celem były pionek i Przychylność, możesz zmusić pionek do Podróży na dowolny wybrany przez ciebie Obszar bez wydawania Zaopatrzenia i spalić połowę żetonów Przychylności tego gracza (zaokrąglając w dół).

„CZY TO DOBRY POMYSŁ?” Prawdopodobnie zwyciężysz, jeśli masz więcej Chorągwi, niż wynosi suma Chorągwi i kości Obrońcy. Nawet potężny Atakujący powinien zdradzić, widząc cztery albo więcej kości Obrony, zwłaszcza że każda kość Obrony może podwoić ostateczny wynik rzutu. Z drugiej strony – odważnym szczęście sprzyja!

Zapis Kroniki

1. Złóż Przysięgę

Zwycięzca wybiera Tablicę Celu na następną rozgrywkę.
 Jeśli udało ci się wygrać dzięki Wizji, musisz wybrać Cel Wiernego Przysiędce, który odpowiada tej Wizji.
 Jeśli udało ci się wygrać w inny sposób, wybierz dowolną Tablicę Celu – oprócz bieżącej.



2. Złóż ofertę Obywatelstwa

Jeśli zwyciężył Banita, obróćcie wszystkie plansze Obywateli na stronę Banity. Zwycięzca może zaoferować Obywatelstwo dowolnemu Banicie, oprócz tych, których plansze zostały właśnie obrócone.



Zamień Chorągwie nowych Obywateli na Chorągwie zwycięzcy...



3. Uprzątnij Mapę

Jeśli zwycięzca jest Kanclerzem albo Obywatelom, może wznieść albo naprawić jedną Budowlę. Na każdym Obszarze może znajdować się tylko jedna Budowla – nietknięta albo zrujnowana.

Wznies nową Budowlę
 Wymień kartę Mieszkańców na rządzonej przez zwycięzcę Obszarze na odpowiadającą jej kartę Budowli z Archiwum.



Napraw zrujnowaną Budowlę
 Odwróć kartę zrujnowanej Budowli na dowolnym Obszarze rządzonej przez zwycięzcę.



–albo–

Ze wszystkich Obszarów, którymi nie rządzi zwycięzca i na których nie ma nietkniętej Budowli, odrzuć karty Mieszkańców, karty Reliktów i Obszarów odłóż do ich talii, a zrujnowane Budowle odłóż do Archiwum.



Na Obszarach nierządzonych przez zwycięzcę odwróć Budowle na zrujnowaną stronę. Odrzuć z nich wszystkie karty Mieszkańców.

Odłóż do pudełka wszystkie pionki, Chorągwie oraz żetony Przychylności i Sekretów.



Przesuń Obszary bez ruin w stronę Kolebki, wypełniając pola od góry do dołu.

Przesuń Obszary z ruinami w stronę Interiuru, wypełniając pola od dołu do góry.



Wypełnij puste pola zakrytymi kartami Obszarów z potasowanej talii Obszarów. Odwróć wszystkie zakryte Obszary na górnym polu każdego z Regionów.

4. Dodaj sześć kart z Archiwum

Znajdź symbol, którego jest najwięcej wśród kart Doradców zwycięzcy. Jeśli jest remis, zwycięzca wybiera. Dodaj trzy karty z Archiwum o tym symbolu do talii Świata, następnie dwie karty następnego symbolu, a na koniec jedną kartę kolejnego symbolu (idąc zgodnie z ruchem wskazówek zegara).



5. Odłóż sześć kart do Wysiedleńców

Odłóż na bok wszystkie Wizje. Potasuj Stosy Kart Odrzuconych z Doradcami przegranych, wylosuj sześć kart i umieść je w sekcji „Wysiedleńcy”.



6. Uprzątnij Relikty

Potasuj talię Reliktów wraz z Reliktami przegranych. Uzupełnij Obszary, na których jest za mało Reliktów.



Potasuj Relikty zwycięzcy z Reliktami z Imperialnego Skarbcia i umieść je na wierzchu talii Reliktów.



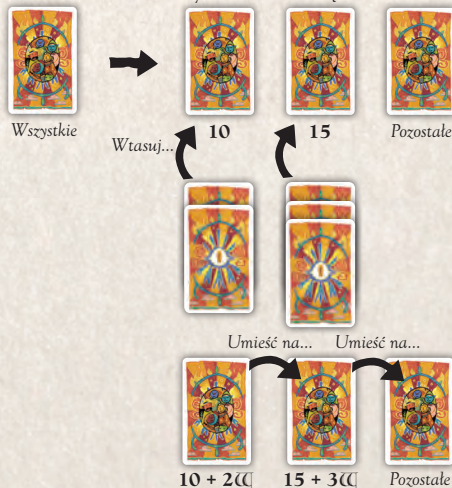
7. Odłóż Świat do Pudełka

Na każdej karcie Obszaru umieść jej karty (Mieszkańców, Budowli i Reliktów), a następnie ułóż Obszary jeden na drugim. Na wierzchu powinna być górna karta Obszaru z Kolebki, a na spodzie dolna karta Obszaru z Interiuru. Umieść na Obszarze...



8. Odbuduj talię

Zbierz wszystkie karty Mieszkańców ze stołu, potasuj je i rozdziel. Wtasuj Wizje w stosy i umieść stosy jeden na drugim, by odbudować talię.



W przeciwnym razie zagraj Nieprzypisanego i zrób z niego Przyjaciela. W przeciwnym razie zagraj Konspiratora.



Obszar Rywala
z najmniejszą
liczbą

jako



1

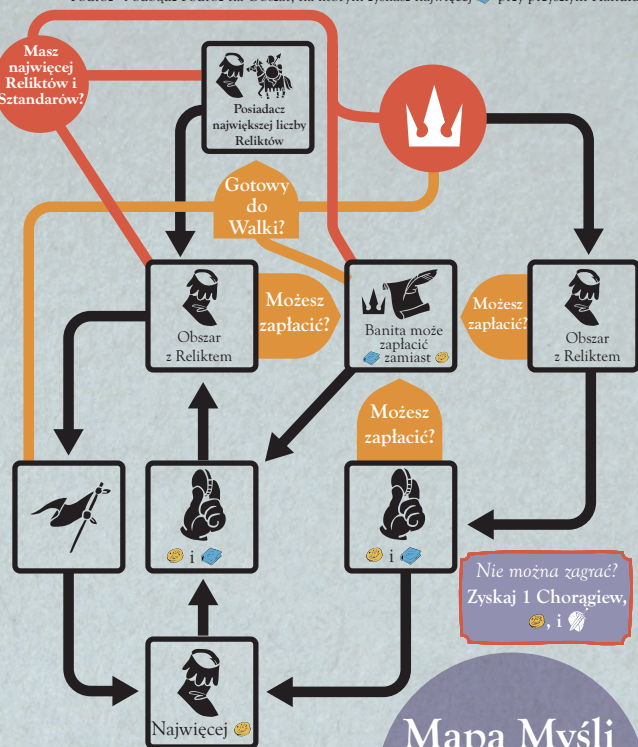
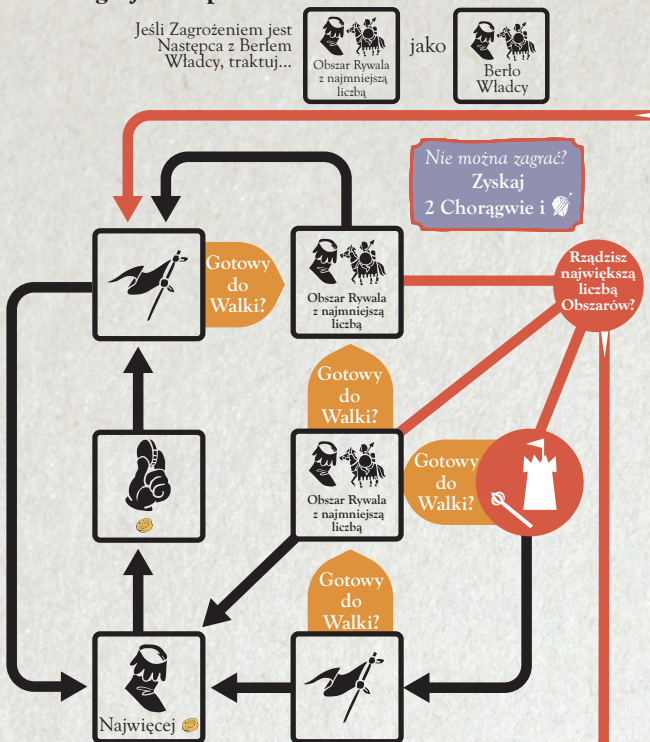
2

3

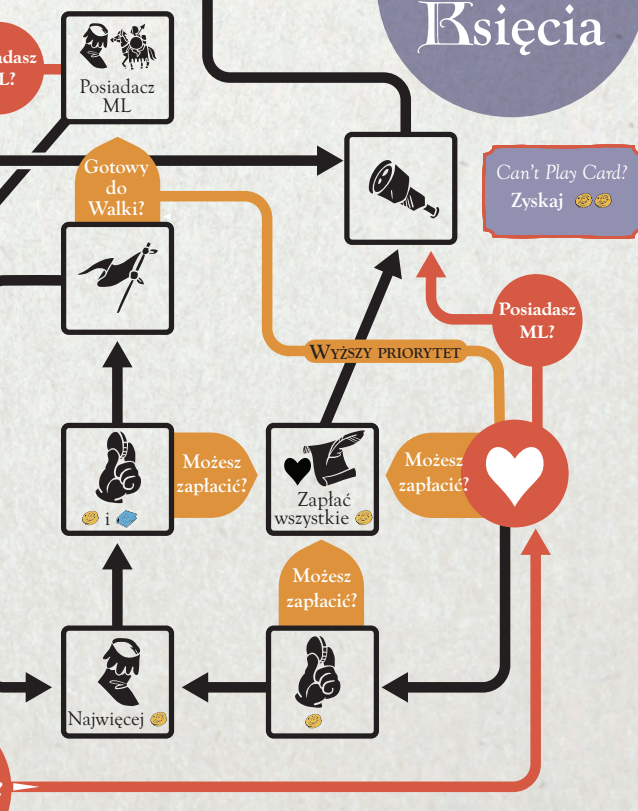
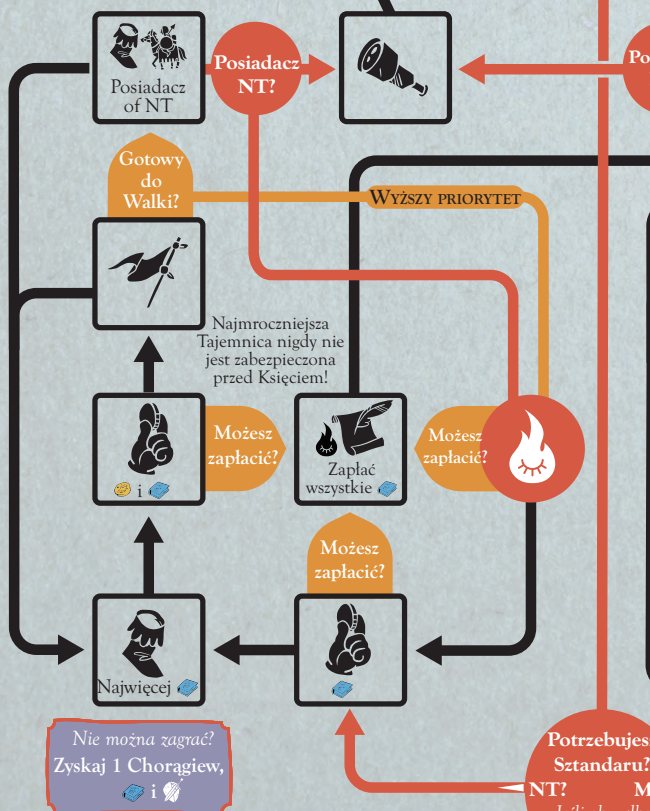
W przeciwnym razie zagraj Nieprzypisanego
i zrób z niego Konspiratora.
W przeciwnym razie zagraj Przyjaciela.

W przeciwnym razie zagraj Przyjaciela.

Jeśli potrzebujesz Podróżować na Obszar z Reliktem, ale na Mapie nie ma Reliktów, odbądź Podróż na zakryty Obszar. Jeśli tam też nie ma Reliktu, zyskujesz 🍀 tak, jak wskazano na planszy pod „Nieudana Podróż” i odbądź Podróż na Obszar, na którym zyskasz najwięcej 💎 przy przyszłym Handlu.



Mapa Myśli Mechanicznego Księcia



W przeciwnym razie zagraj Nieprzypisanego
i zrób z niego Konspiratora. W przeciwnym razie
zagraj Przyjaciela.

W przeciwnym razie zagraj Nieprzypisanego i zrób z niego Przyjaciela. W przeciwnym razie zagraj Konspiratora

Mechaniczny Książę



Mechaniczny Książę to automatyczny gracz, który może zastąpić Kanclerza albo Banitę. Zalecamy użycie go w rozgrywkach na jednego albo dwóch ludzkich graczy, ale można go też dodać do rozgrywki wieloosobowej.

Przygotuj grę w standardowy sposób. Książę nie dobiera kart startowych ani nie zyskuje startowych żetonów Przychylności i Sekretów. Przygotuj Księcia do gry w następujący sposób.

1. Weź planszę Mechanicznego Księcia (*na odwrócie planszy Kanclerza*) i Mapę Myśli (*na odwrócie planszy Zapis Kroniki*). Odwróć planszę Imperialnego Skarbcza na stronę Książęcego Skarbcza.
2. Jeśli Książę jest Banitą, dodatkowo daj mu jedną z nieużywanych plansz Banity. W takim wypadku Kanclerz bierze planszę Obywatela i zakrywa jej tor Zaopatrzenia planszą Książęcego Skarbcza.
3. Umieść 6 znaczników Relacji na odpowiadających im symbolach w ramce „Nieprzypisani” na planszy Księcia.
4. Umieść 2 znaczniki Akcji na tym polu Zagrożenia (czerwone kółko) na Mapie Myśli, w którym znajduje się ikona bieżącego Celu Wiernego Przysiędźce.
5. Umieść znaczniki Zagrożenia i Strategii na początkowych polach (*oznaczonych gwiazdkami*) odpowiednich torów na planszy Księcia.
6. Umieść pionek Księcia na pierwszym od góry Obszarze w Kolebce.

SPRZECZNOŚCI I ZMIANY ZASAD

- W przypadku sprzeczności reguł zasady z tej planszy mają pierwszeństwo.
- Przy rozpatrywaniu mocy symbole z kolumny „Konspirowanie” traktowane są jako Doradcy (np. w przypadku rozpatrywania Konspiracji czy ograniczenia Odrzyskiwania Najmroczniejszej Tajemnicy od Księcia).
- Ludzcy gracze muszą śledzić kolejność, w jakiej wzięli Relikty, układając je od prawej do lewej w kolejności wzięcia.
- Podczas Najazdu Książę jako Atakujący dodaje kości ataku, a jako Obronca odejmuje je – wskazuje na to jego tor Strategii. Nie można tego zmienić ani anulować.
- **Jeśli Książę jest Kanclerzem:** Obywatele nie mogą stać się Banitami w trakcie rozgrywki. Obywatele odświeżają swój tor Zaopatrzenia tak, jak gdyby byli Kanclerzem, licząc Chorągwie w prywatnych zasobach Księcia. (Możecie też oznaczać pola na torze z planszy Książęcego Skarbcza, choć Książę nie korzysta z tego toru).
- **Jeśli Książę jest Banitą:** postępuje tak, jakby jego Zagrożeniem był Uzurpator (*pole Cel Wiernego Przysiędźce na torze Zagrożenia*), niezależnie od tego, jakie jest faktyczne Zagrożenie. Jeśli Książę nosi tytuł Uzurpatora, zamiast tego wybiera Brak Zagrożenia (*pole „Brak Zagrożenia?” na torze Zagrożenia*). Książę-Banita nie ujawnia Wizji ani nie przyjmuje ofert Obywatelstwa.

REMISY

W przypadku wszystkich remisów Książę wybiera opcję najbardziej po lewej. Przykłady remisów: w którym Regionie zagrać kartę (*pierwszeństwo dla Kolebki*), którą kartę z dobranych zagrać (*pierwszą z dobranych*), którego gracza wybrać (*pierwszego w kolejności rozgrywania tur*), który Relikt Odrzyskać (*najbliższy karty Obszaru*), który Relikt gracza zadeklarować jako cel (*pierwszy z wziętych, czyli pierwszy od lewej*) czy który symbol Przyjaciela albo Konspiratora z tego samego rzędu wybrać (*pierwszy, który został umieszczony na tym polu*).

STRUKTURA TURY

Tura Mechanicznego Księcia obejmuje cztery fazy wykonywane w następującej kolejności:

1. Ocena Zagrożenia
2. Przeszukanie i zagranie jednej karty
3. Wykonywanie Akcji
4. Uprzątnięcie

1. OCENA ZAGROŻENIA

(pomiń tę fazę w pierwszej turze)

Umieść znacznik Zagrożenia na tym polu toru Zagrożenia, które przedstawia aktualne **ZAGROŻENIE** – a więc spełnia jeden z niżej wymienionych warunków – albo na polu „Brak Zagrożenia?”, jeśli nie spełnia żadnego.

1. Jako Kanclerz: czy Obywatel spełnia Cel Następcy?
2. Jako Banita: czy nie jesteś Uzurpátorem? Jako Kanclerz: czy Banita jest Uzurpátorem, albo czy w ósmej rundzie Banita jest Wiernym Przysiędźcą?

3. Czy Banita ujawnił i osiągnął Cel Wizji?
4. Czy Banita nosi tytuł Wiernego Przysiędźcy?

pole Zagrożenia

Nie przesuwaj znaczników Akcji na Mapie Myśli, jeśli:

- nie ma Zagrożenia;
- jest Zagrożenie, ale jest ono takie samo, jak w poprzedniej turze Księcia, a jego znacznik Akcji jest w kwadrancie tego Zagrożenia.

Przesuń obydwa znaczniki Akcji na to pole Zagrożenia na Mapie Myśli, które odpowiada aktualnemu Zagrożeniu Księcia, jeśli:

- pojawiło się nowe albo inne zagrożenie,
- jest Zagrożenie, ale jest ono takie samo, jak w poprzedniej turze Księcia, a jego znacznik Akcji nie jest w kwadrancie tego Zagrożenia.

(Przykładowo: jeśli Obywatel osiągnął Cel Następcy, posiadając Najmroczniejszą Tajemnicę, przesuń znaczniki na pole Zagrożenia Najmroczniejszej Tajemnicy).

Przebudzenie – jeśli Książę posiada Sztandar Miłości Ludu, umieszcza na nim żeton Przychylności (jeśli może).

2. PRZESZUKANIE I ZAGRANIE JEDNEJ KARTY

Dobierz trzy karty z talii Świata. Nie przerywaj dobierania, jeśli dobierzesz Wizję! Jeśli dobierzesz trzy Wizje, dobieraj dalej, aż dobierzesz kartę Mieszkańców.

Ujawnij wszystkie dobrane karty oprócz Wizji. Ułóż je w rzędzie od lewej do prawej w kolejności, w jakiej zostały dobrane. Za każdą ujawnioną kartę Planów Bitewnych przesuń znacznik Strategii o jedno pole w prawo.

Książę zagrywa jedną kartę, o symbolu wskazanym przez kwadrant Mapy Myśli, w którym znajduje się znacznik Akcji (Przykładowo: górny lewy kwadrant wskazuje „Zagraj Przyjaciela”. Jeśli w dobranych kartach jest jedna karta Waśni (♣) i dwie karty Domu (♠), a symbol Domu (♠) znajduje się wyżej w kolumnie Przyjaciół niż symbol Waśni (♣), Książę zagrywa tę kartę Domu (♠), która została dobrana jako pierwsza – najbardziej na lewo – nawet jeśli można ją zagrać tylko na pole Doradców!).

Książę zagrywa ją na najwyższym położonym na Mapie Obszar w Kolebce, na który może. Jeśli nie może, zagrywa ją na najwyższym położonym na Mapie Obszar w Prowincjach, na który może. Jeśli nie może, zagrywa ją na najwyższym położonym na Mapie Obszar w Interiorze, na który może. Po zagraniu karty zyskuje 1 żeton Przychylności z odpowiadającego karcie banku.

Jeśli Książę nie może nigdzie zagrać karty, odrzuca ją i zyskuje to, co znajduje się w ramce „Nie można zagrać?” w jego kwadrancie Mapy Myśli. Żetony Przychylności zyskiwane są z banku odpowiadającego odrzuconej karcie i odkładane na pole Ambicji na planszy Księcia. Tarcza przesuwana znacznik Strategii o jedno pole w prawo.

Przesuń znacznik Relacji odpowiadający zagranej lub odrzuconej karcie o jedno pole do góry, chyba że znajduje się już na najwyższym polu Relacji. Jeśli na nowym polu znajdują się już inne znaczniki Relacji, umieść przesuwany znacznik z prawej strony pozostałych znaczników.

3. WYKONYWANIE AKCJI

Książę wykonuje tyle akcji, ile wskazuje liczba obok pola ramki Relacji, na które został przesunięty znacznik w tej turze (*pięć akcji, jeśli jest to najwyższe pole*). Jeśli Książę pominię jakieś akcje, nie wliczaj ich do liczby akcji wykonywanych w tej turze. (*Nie oznaczaj wydanych punktów Zaopatrzenia*).



pole akcji

W przypadku każdej pojedynczej akcji przesuń na Mapie Myśli znacznik Akcji przedstawiający maskę wzdłuż strzałki prowadzącej od pola poprzedniej akcji na pole nowej akcji i wykonaj tę nową akcję Księcia. By przesunąć znacznik po danej strzałce, Książę musi spełniać podany przez nią warunek. (*Nie przesuwaj na razie znacznika z napisem „Start”. Dzięki temu łatwiej będzie policzyć akcje wykonane w bieżącej turze*).

Jeśli możesz przesunąć znacznik po kilku strzałkach, priorytet ma strzałka czerwona, następnie pomarańczowa, a na koniec czarna. (*Jeśli od pola poprzedniej akcji prowadzi dwie pomarańczowe strzałki, przesunij się po tej, która została oznaczona jako „Wyższy priorytet”*).

Jak opisano na drugiej stronie planszy, wykonywanie akcji przez Księcia nie jest standardowe.

Handel

Jeśli na polu akcji na Mapie Myśli widnieje Przychyłość, Książę zyskuje żetony z każdej pustej karty na swoim Obszarze, której symbol odpowiada któremukolwiek z Przyjaciół. Liczba zyskiwanych żetonów widnieje na polu w ramce Relacji, na którym dany symbol się znajduje.

Jeśli na polu akcji widnieje Sekret, Książę zyskuje żetony w taki sam sposób, ale symbol musi odpowiadać Konspiratorom. *(Nie umieszczasz żetonów Przychyłości ani Sekretów na kartach, by Handlować).*

Pomiń tę akcję, jeśli Książę miałby nie zyskać żadnych żetonów.

Werbowanie

Umieść 1 żeton Przychyłości na każdej pustej karcie na Obszarze Księcia, poczynając od karty najbliższej Obszaru. Książę zyskuje 2 Chorągwie za każdy umieszczony żeton Przychyłości. Nie umieszczaj żetonów z pola Ambicji.

Pomiń tę akcję, jeśli Książę miałby nie zyskać żadnych Chorągwi.

Podróż

Książę Podróżuje na Obszar, który najbardziej spełnia warunek widniejący na polu akcji na Mapie Myśli. *(W przypadku remisu na Obszar najbardziej z lewej).* Pomiń tę akcję, jeśli aktualny Obszar Księcia spełnia te warunki.

Książę często będzie Podróżował na Obszary, na których może Handlować za największą liczbę żetonów Przychyłości albo Sekretów. *(Weź pod uwagę liczbę żetonów w bankach. Zignoruj pełne karty).* Gdyby Książę miał Podróżować, by Handlować za Przychyłość, ale nie zyskałby żadnych żetonów, zamiast tego zyskuje 1 żeton Przychyłości z pierwszego od lewej banku, w którym są żetony. Gdyby Książę miał Podróżować, by Handlować za Sekrety, ale nie zyskałby żadnych żetonów, zamiast tego zyskuje 1 żeton Sekretu.

Gdyby Książę miał Podróżować na Obszar z Reliktem, ale na Mapie nie byłoby Reliktów, Książę Podróżuje na zakryty Obszar. Jeśli na Mapie nie ma zakrytych Obszarów, Książę zyskuje 1 żeton Przychyłości z pierwszego od lewej banku, w którym są żetony i Podróżuje na Obszar, który umożliwi mu zyskanie największej liczby Sekretów przy następnym Handlu. Gdyby Książę miał Podróżować na zakryty Obszar, ale nie byłoby tam Reliktów, Książę zyskuje 1 żeton Przychyłości tak, jak wyżej.

Podróż + Najazd

Pomiń tę akcję, jeśli Książę nie jest **GOTOWY DO WALKI**, czyli nie może rzucić większą liczbą kości Ataku niż suma kości Obrony dodanych przez cele i Chorągwie w Sile Obrony Obrońcy. *(Wlicz kości Ataku dodawane przez Plany Bitewne Księcia. Nie wliczaj Planów Bitewnych Obrońcy ani kości Obrony z tytułu Wiernego Przysiędź).*

Książę musi zadeklarować co najmniej jeden cel na swoim Obszarze i musi zadeklarować swój Obszar, jeśli rządzi nim Obrońca *(standardowo)*.

Jeśli Książę deklaruje Obszary jako cele, Podróżuje na Obszar rządzony przez przeciwnika, który rządzi największą liczbą Obszarów *(„Rywal”)*, które dodadzą najmniej Chorągwi do Siły Obrony. *(Pamiętaj, by dodać Chorągwie z planszy przeciwnika Księcia, jeśli pionek przeciwnika jest na tym Obszarze).* Jeśli Książę rządzi wszystkimi odkrytymi Obszarami, przemieszcza się na zakryty Obszar i Najeżdża na Bandytów. Książę deklaruje jako cele tyle Obszarów, ile może, wciąż pozostając Gotowym do Walki, w kolejności od Obszaru, który doda najmniej Chorągwi do Siły Obrony, do Obszaru, który doda ich najwięcej.

Jeśli Książę zadeklaruje jako cel Sztandar albo Berło Władcy, Podróżuje do pionka gracza, który je posiada. Książę deklaruje jako cel tylko to, co wskazuje pole akcji.

Jeśli Książę deklaruje jako cel Relikty, Podróżuje do pionka gracza, który posiada ich najwięcej. Książę deklaruje jako cele tyle Reliktów, ile może, wciąż pozostając Gotowym do Walki, w kolejności od Reliktu, który doda najmniej kości Obrony do Siły Obrony, do Reliktu, który doda ich najwięcej. Jeśli kilka Reliktów dodaje taką samą liczbę kości Obrony, Książę deklaruje jako cel ten Relikt, który został wzięty jako ostatni *(najbardziej z lewej)*.

Książę zawsze poświęca Chorągwie, jeśli miałoby przynieść mu zwycięstwo. Jeśli zwycięży, a za cele deklarował Obszary, umieszcza po jednej Chorągwi na każdym z tych Obszarów, a następnie umieszcza jedną Chorągiew na swojej planszy. Rozmieszcza Chorągwie w ten sposób tak długo, aż mu się skończą.

Przeszukiwanie

Książę jeszcze raz wykonuje fazę Przeszukiwanie i zagranie karty. *(Nie zwiększa to liczby akcji możliwych do wykonania w tej turze).*

Odzyskiwanie

Pomiń tę akcję, jeśli Książę nie może Odzyskać Reliktu ani Sztandaru widniejącego na polu akcji.

Książę opłaca koszt Reliktu albo Sztandaru widniejącego na polu akcji i bierze go. Gdy Odzyskuje Sztandar, umieszcza na nim tyle żetonów Przychyłości albo Sekretów, ile może. Gdy Odzyskuje Najmroczniejszą Tajemnicę, ignoruje to, czy katy na Obszarze posiadacza Sztandaru pasują do Doradców Księcia, czy nie *(Księga praw 5.4.1)*. *(Pozostali gracze tego nie ignorują).*

Gdy Książę Odzyskuje, najpierw wydaje żetony Przychyłości z pola Ambicji na swojej planszy. Jeśli jest Banitą i Odzyskuje Relikt, najpierw wyda żetony Przychyłości z pola Ambicji, a następnie może spalić żetony Sekretu, licząc je jako Przychyłość.

4. UPRAZATNIĘCIE

Odlóż żetony Przychyłości z kart do odpowiadających im banków.

Przesuń znacznik akcji z napisem „Start” na pole Mapy Myśli, na którym znajduje się drugi znacznik Akcji.

Jeśli Książę jest Kanclerzem, nie nosi tytułu Wiernego Przysiędź i ma Zagrożenie, ale nie jest nim Następca, wszyscy Banici w kolejności wykonywania tur (poza Banitą, który osiągnął Cel Następcy) mogą podejrzeć Relikt ze spodu talii Reliktów i wziąć go, by stać się Obywatelami.

KSIAŻĘ A MOCE I PRZYWILEJE

Książę Ignoruje moce, które nie mają kosztu, ale całkowicie zabraniają wykonania danej akcji *(np. Strażnicy Tajemnic, Aula Dysputy)* albo ograniczają Podróżowanie *(np. Tajemne Miejsce, Wybrzeża, Wąski Przesmyk)*.

Na Księcia oddziałują jednak trwałe moce *(np. Wrzące Jezioro)*, a jeśli karta pozwala unikać negatywnej trwałej mocy przez danie graczowi żetonów Przychyłości *(np. Myto)*, Książę to robi. Potraktuj pierwszą fazę Księcia jak fazę Przebudzenia, drugą i trzecią jak fazę Akcji, a czwartą jak fazę Odpoczynku. Ludzcy gracze wybierają poziom uprzywilejowania i użycia mocy przez Księcia:

Ograniczony

Książę nie używa mocy „Akcja”, traktuje moc „Po zagranii” jako pustą i nie pozwala na nic, co wymaga jego pozwolenia. Używa mocy, które nie mają kosztu i nie odrzucają kart. *Przykład: Książę może użyć mocy Twierdzy, ale nie mocy Łuczników Konnych.*

Rozszerzony

Książę używa mocy i przyzwala na działania tak, jak standardowy gracz. W rozgrywce solo ludzki gracz decyduje, kiedy użycie mocy przez Księcia albo przyzwolenie na działania jest w Księcia najlepszym interesie. W rozgrywce z kilkoma ludzkimi graczami Książę zawsze używa mocy, która negatywnie wpłynie na gracza będącego Zagrożeniem Księcia. W innych przypadkach gracz siedzący po prawej gracza-Zagrożenia decyduje o użyciu mocy i przyzwalaniu na działania.

ZAPIS W KRONICE PRZY ZWYCIĘSTWIE KSIĘCIA

Jeśli Książę ma wybrać Tablicę Celu, wybiera ją losowo.

Jeśli jest Banitą, nie oferuje Obywatelstwa.

Jeśli jest Kanclerzem, wznosi Budowlę na najbardziej na lewo wysuniętym Obszarze, którym rządzi i na którym może to zrobić *(przy remisie wybiera wyżej położony Obszar na Mapie)*. Jeśli w Archiwum nie ma Budowli, Książę naprawia zrujnowaną Budowlę na najbardziej na lewo wysuniętym Obszarze, którym rządzi.

Przy dodawaniu sześciu kart z Archiwum używa symbolu wniesionej albo naprawionej Budowli jako najczęściej występującego symbolu. Jeśli żadna Budowla nie została wniesiona ani naprawiona, zamiast tego używa symbolu najwyżej położonego Przyjaciela.