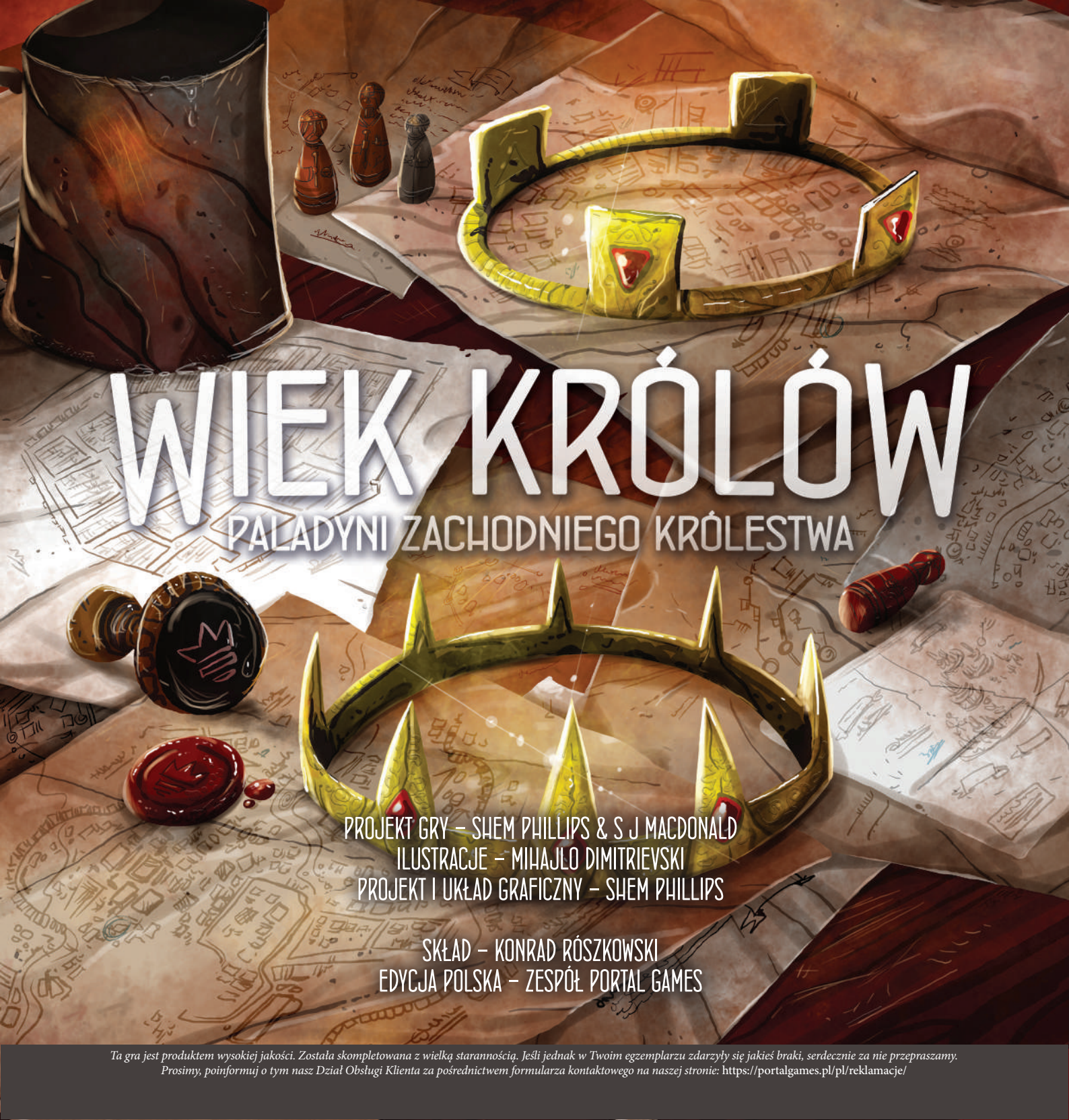




WIEK KRÓLÓW

PALADYNI ZACHODNIEGO KRÓLESTWA

PROJEKT GRY – SHEM PHILLIPS & S J MACDONALD

ILUSTRACJE – MIHAJLO DIMITRIEVSKI

PROJEKT I UKŁAD GRAFICZNY – SHEM PHILLIPS

SKŁAD – KONRAD RÓSZKOWSKI

EDYCJA POLSKA – ZESPÓŁ PORTAL GAMES

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: <https://portalgames.pl/pl/reklamacje/>

WPROWADZENIE

W rozszerzeniu *Paladyni Zachodniego Królestwa: Wiek Królów* wysoko urodzeni sojusznicy wyrażają zaniepokojenie niedawnymi najazdami naszych granic. Dzięki ostrożnym negocjacjom i dyplomacji księżęta, baronowie, hrabiowie i margrabiowie zaoferują pomoc, której tak bardzo potrzebujemy. Czy będziesz w stanie uzyskać wystarczające wsparcie, aby ponownie obronić to wspaniałe miasto, czy też upadniesz pod jarzmem niezdecydowania i apatii?

KOMPONENTY



1 Dyplomata



4 Warsztaty



4 znaczniki
Atrybutów
(Dyplomacja)



30 kart Negocjacji



16 kart Paladynów
(oznaczonych )



6 kart Najeźdźców
(oznaczonych )



8 kart Mieszczan
(oznaczonych )



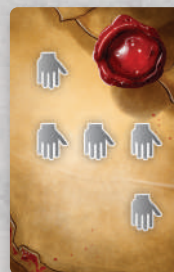
4 karty
Sojuszników



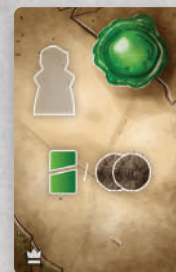
30 kart
Zaciągu



2 karty Schematów
(dla Gry
jednoosobowej)



2 karty
Królewskich
Dekretów



5 kart
Królewskich Łask
(oznaczonych )

7 rozszerzeń planszy
(w tym: 4 Graczy / 2 Głównej /
1 dla Gry jednoosobowej)

Zawiera również: 6 dodatkowych kart do
trybu kooperacyjnego z *Kronik Zachodniego
Królestwa*.

PRZYGOTOWANIE DO ROZGRYWKI

Przygotujcie rozgrywkę w Paladynów Zachodniego Królestwa tak jak opisano w instrukcji do gry podstawowej, z następującymi zmianami:

1. Połóżcie 2 rozszerzenia planszy Głównej na obu końcach planszy Głównej, tak jak pokazano poniżej.



2. Wtasujcie nowe karty Najeźdźców, Mieszczań, Królewskich Dekretów i Królewskich Łask do odpowiednich stosów kart. Podczas tworzenia toru Mieszczań zwróćcie uwagę, że po lewej dostępne są teraz 2 dodatkowe miejsca. Zaczynając od prawej strony toru połóżcie na nim 6 odkrytych kart Mieszczań, a pozostałe karty połóżcie w odkrytym stosie na lewo od nich. Podobnie na torze Najeźdźców, na prawo od 6 kart Najeźdźców dostępne jest jeszcze jedno miejsce na odkryty stos Najeźdźców. Nad stosom Najeźdźców powyżej prawej strony planszy Głównej znajduje się teraz miejsce na odrzucone w trakcie gry karty Mieszczań, Najeźdźców i Negocjacji.
3. Po rozłożeniu Królewskich Dekretów na planszy Głównej, rozdajcie losowo po 1 z pozostałych Królewskich Dekretów każdemu z graczy. Gracze mogą je podejrzeć, ale powinni zachować je w sekrecie przed sobą nawzajem. Stają się one sekretnymi dekretami, które jeśli zostaną wykonane zapewnią graczom dodatkowe 6 PZ.
4. Rozdzielcie karty Zaciągu na 3 stosy według ich poziomu (zgodnie z numerami na rewersach kart). Potasujcie 6 kart 1. poziomu i umieśćcie po 1 zakrytej karcie na każdym z 4 miejsc nowego rozszerzenia lewej strony planszy Głównej. Pozostałe 2 karty odłóżcie do pudełka. Potasujcie karty 2. poziomu. **Jeśli w rozgrywce bierze udział mniej niż 3 graczy, odłóżcie 4 karty do pudełka.** Następnie połóżcie równą liczbę zakrytych kart 2. poziomu na każdej z 4 kart 1. poziomu. Potasujcie wszystkie karty 3. poziomu i połóżcie równą liczbę zakrytych kart na każdym stosie. Na koniec odwróćcie 4 stosy kart Zaciągu (karty 1. poziomu powinny być teraz odkryte i znajdować się na wierzchu każdego ze stosów).
5. Umieśćcie Dyplomatę na wierzchu pierwszego od prawej stosu kart Zaciągu, a obok planszy Głównej umieśćcie 4 odkryte karty Sojuszników.

PRZYGOTOWANIE DO ROZGRYWKI

6. Rozdzielcie karty Negocjacji na 4 stosy według ich poziomu (zgodnie z numerami na rewersach kart). Potasujcie karty 1. poziomu i umieśćcie po 1 odkrytej karcie poniżej każdego z 3 miejsc wzdłuż dolnej krawędzi nowego rozszerzenia lewej strony planszy Głównej. Czwartą kartę 1. poziomu połóżcie zakrytą powyżej planszy, na lewo od stosu kart Mieszczan, tworząc stos kart Negocjacji. Potasujcie karty 2. poziomu. **Jeśli w rozgrywce bierze udział mniej niż 3 graczy, odłóżcie 2 karty do pudełka.** Wszystkie pozostałe karty 2. poziomu połóżcie zakryte na wierzchu stosu Negocjacji. Wykonajcie tę samą czynność dla kart 3. poziomu **odkładając 2 karty do pudełka, jeśli w rozgrywce bierze udział mniej niż 4 graczy.** Potasujcie wszystkie karty 4. poziomu i również połóżcie je zakryte na wierzchu stosu kart Negocjacji. Na koniec odwróćcie stos kart Negocjacji (karta 1. poziomu powinna być teraz odkryta i znajdować się na wierzchu stosu kart Negocjacji).
7. Rozdajcie każdemu z graczy 1 losowe rozwinięcie planszy Gracza. Należy je położyć wzdłuż prawej krawędzi planszy Gracza. Użyjcie tej strony, na której widoczne są kolorowe pola na Robotników. Druga strona rozwinięcia planszy Gracza przeznaczona jest dla Gry jednoosobowej.
8. Każdy z graczy bierze po 1 znaczniku Atrybutu Dyplomacji (należy go położyć w stosie na polu zerowym), 1 dodatkowym Warsztacie (na razie gracze powinni położyć je obok swoich plansz) oraz 4 nowe karty Paladynów, które wtasowuje do swojego stosu kart Paladynów.
9. Natychmiast po wybraniu swojej początkowej karty Mieszczanina podczas przygotowania do rozgrywki, gracze muszą również umieścić dodatkowy Warsztat (otrzymany w poprzednim kroku), na dowolnym z 8 pól akcji na prawej stronie swojej planszy Gracza (w tym na Zaciągu i Negocjacjach).



Miejsce na karty
Zaciągu.



Przykład: Podczas przygotowania ten gracz otrzymał rozszerzenie planszy Gracza z ikoną Kupca. Po wybraniu Rycerza jako początkowej karty Mieszczanina decyduje się umieścić swój dodatkowy Warsztat na polu akcji Nawracania.

Miejsce na karty
Negocjacji.

WYBÓR PALADYNÓW

Wybierając w każdej Rundzie Paladynów **gracze powinni dobrać 4 karty z wierzchu swojego stosu Paladynów** (zamiast 3). Tak jak w grze podstawowej gracze wybierają jednego Paladyna na aktualną Rundę, drugiego, którego zakrytą kartę umieszczają na wierzchu swojego stosu kart Paladynów oraz trzeciego, którego zakrytą kartę odkładają na spód tego stosu. Ostatnia, czwarta karta musi zostać odrzucona z gry (odłóżcie ją do pudełka).

Nowi Paladyni działają w sposób podobny do podstawowych, ale zapewniają również tymczasowy wzrost Atrybutu Dyplomacji. Astolfo nie ma specjalnej umiejętności, ale zapewnia 2 dodatkowych Robotników w danej Rundzie. Maugris pozwala graczowi uniknąć kosztu Srebrników lub Zapasów podczas wykonywania akcji, zamiast tego zaciągając Dług.

Przykład: Gracz używający umiejętności Maugrisa może zaciągnąć Dług zamiast płacić Srebrnikami za możliwość zaatakowania dowolnego dostępnego Najeźdźcy. Podobnie mógłby zaciągnąć Dług zamiast ponosić koszt Zapasów wymaganych podczas akcji Fortyfikacji.



KARTY ZACIĄGU

W ramach akcji gracze mogą teraz umieszczać swoich Robotników na polu Robotnika w lewym górnym rogu odkrytych kart Zaciągu, w podobny sposób jak dotychczas na odkrytych kartach Królewskich Łask.

W takim wypadku gracze powinni zignorować sztandar na prawej stronie każdej karty Zaciągu. Po opłaceniu kosztu wskazanego na lewym sztandarze zyskują nagrodę wskazaną na dole karty Zaciągu.

Przykład: Gracz może umieścić Wojownika (czerwony) na tej karcie Zaciągu i zapłacić 1 sztukę Zapasów, aby natychmiast Rekrutować za darmo 1 Mieszczanina.

Jednakże inaczej niż w przypadku Robotników umieszczanych na kartach Królewskich Łask, którzy na koniec każdej Rundy są zwracani do puli głównej, **Robotnicy pozostają na kartach Zaciągu dopóki ktoś nie zbierze danej karty.**



AKCJE NA PLANSZY GRACZA



Zaciąg

Akcja ta wymaga użycia 3 Robotników (1 Kleryka, 1 Robotnika dowolnego typu i 1 Zwiadowcy) oraz 1-3 sztuk Zapasów. **Koszt Zapasów określa się licząc ikony Zapasów, widoczne między każdą kartą Zaciągu, nad którymi porusza się Dyplomata.**

Wykonując tę akcję, gracze używają **1 ze swoich Atrybutów**, aby zebrać wybraną kartę Zaciągu. Każda karta Zaciągu posiada określoną wartość Atrybutu przedstawioną pod ikoną Zaciągu po prawej stronie karty. Jeśli gracze posiadają wymaganą wartość Atrybutu i Zapasy, **mogą zebrać 1 dowolną kartę Zaciągu, z wyjątkiem karty, na której aktualnie stoi Dyplomata**. Aby zebrać kartę Zaciągu gracz przesuwa Dyplomata na wybraną kartę i płaci wymaganą liczbę Zapasów. Następnie zabiera kartę i rozpatruje nagrody widoczne na dole karty. Jeżeli na zebranej karcie Zaciągu znajdował się jakiś Robotnik, gracz dodaje go do swojej puli i będzie mógł go użyć w bieżącej Rundzie. **Pamiętajcie, że każdy Złoczyńca zebrany z karty Zaciągu nadal będzie wymagał od gracza dobrania 1 karty Podejrzenia**. Tak jak wskazano po prawej stronie każdej karty Zaciągu, za tę akcję gracze zawsze zyskują nagrodę w postaci wzrostu Atrybutu Dyplomacji przynajmniej o 1. Gracze powinni zachować zebrane karty Zaciągu w zakrytym stosie nad polem akcji Zaciągu powyżej swojego rozszerzenia planszy Gracza.

Przykład: Zgodnie z poniższą ilustracją, gracz decyduje się na Zaciąg wśród poddanych swoich sojuszników z zachodu. Umieszcza 3 Robotników i odrzuca do puli głównej 2 sztuki Zapasów, gdyż zamierza zebrać z planszy Głównej kartę Zaciągu znajdującą się w stosie skrajnie po lewej. Jak widać, dzięki pomocy swojego Paladyna, ma łącznie 2 Wpływy. Zabiera kartę Zaciągu razem z leżącym na niej Kupcem (niebieski), dodając go do swojej puli. Dzięki tej karcie zyskuje w nagrodę wzrost Atrybutu Dyplomacji o 1, natychmiast przesuwał swój znacznik Dyplomacji na torze Atrybutów, a także możliwość odwrócenia 1 niespłaconego Długu lub odrzucenia 2 kart Podejrzeń. Zauważcie, że koszt 1 Srebrnika na lewym sztandarze karty Zaciągu nie wywołuje żadnego efektu, gdyż jest on opłacany jedynie w przypadku umieszczenia tam Robotnika. Po pełnym rozpatrzeniu tej akcji gracz umieszcza tę kartę Zaciągu zakrytą nad polem akcji Zaciągu powyżej swojej planszy Gracza. Dyplomata będzie się teraz znajdował na nowo odkrytej karcie, na wierzchu skrajnie lewego stosu kart Zaciągu, blokując jej zebranie.



6

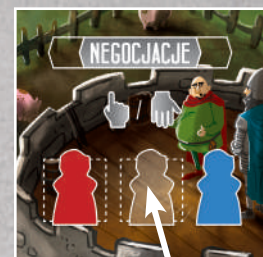




Negocjacje

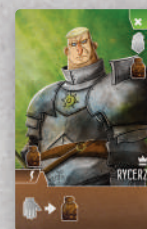
Akcja ta wymaga użycia 3 Robotników (1 Wojownika, 1 Robotnika dowolnego typu i 1 Kupca) oraz 1-3 Srebrników (lub niekiedy zaciągnięcia Długu). Koszt Srebrników/Długu wskazany jest powyżej odkrytych kart Negocjacji oraz poniżej ich stosu, wzdłuż krawędzi rozszerzenia lewej strony planszy Głównej.

Wykonując tę akcję gracze skupiają się albo na wykorzystaniu swojego Atrybutu Dyplomacji, aby przekonać przedstawicieli szlachealnych rodów do wykonania akcji w ich imieniu (Powierzenie), albo pozostałych 3 Atrybutów (Wpływy, Wiara i Siła), aby zwerbować ich dla swojej sprawy (Werbunek).



Powierzenie

Decydując się na Powierzenie arystokratom wykonania akcji, gracze skupiają się jedynie na górnej części każdej karty Negocjacji. Aby wykonać tę akcję muszą mieć określoną wartość Atrybutu Dyplomacji, wskazaną w lewym górnym rogu każdej karty Negocjacji. Wybierając wierzchnią kartę ze stosu kart Negocjacji gracze muszą zapłacić 3 Srebrniki lub zaciągnąć 1 Dług. Wybierając 1 z 3 odkrytych kart znajdujących się poniżej planszy Głównej, gracze muszą zapłacić 1 lub 2 Srebrniki, zgodnie z oznaczeniem na planszy.



Po upewnieniu się, że gracz posiada wymaganą wartość Atrybutu Dyplomacji i zapłaceniu Srebrników (lub zaciągnięciu Długu) musi on rozpatrzyć akcję przedstawioną w prawym górnym rogu wybranej karty Negocjacji. Rozpatrywanie tych akcji przebiega w standardowy sposób, ale gracze nie muszą umieszczać Robotników na odpowiednich polach akcji na swojej planszy Gracza. Nie ponoszą również normalnego kosztu (ale też Atak nie może zostać wzmocniony za pomocą Srebrników). Rozpatrzenie akcji w ten sposób aktywuje również każdego Mieszczanina związanego z daną akcją, dokładnie tak samo, jakby akcja była wykonywana w normalny sposób. Karty Negocjacji zapewniają również, na czas wykonywania danej akcji, tymczasowy wzrost wskazanego Atrybutu. Po rozpatrzeniu tej akcji karta Negocjacji zostaje odrzucona.



Przykład: Decydując się na Powierzenie tej akcji arystokratom, gracz musi mieć 5 Dyplomacji i zapłacić 1 Srebrnika. Następnie wysła Mnicha na Misję, tymczasowo dodając +4 do Atrybutu Wiary, aby wzmocnić tę akcję.

AKCJE NA PLANSZY GRACZA

Werbunek

Kiedy gracze chcą Zwerbować arystokratów dla swojej sprawy, skupiają się jedynie na dolnej części każdej karty Negocjacji. Aby wykonać tę akcję muszą mieć określoną wartość **Atrybutu Wpływów, Wiary lub Siły** wskazaną w lewym dolnym rogu każdej karty Negocjacji. Wybierając wierzchnią kartę ze stosu kart Negocjacji gracze muszą zapłacić 3 Srebrniki lub zaciągnąć 1 Dług. Wybierając 1 z 3 odkrytych kart znajdujących się poniżej planszy Głównej, gracze muszą zapłacić 1 lub 2 Srebrniki, zgodnie z oznaczeniem na planszy.

Po wybraniu karty Negocjacji, którą chcą zebrać, gracze muszą upewnić się, że mają wystarczającą wartość wymaganego Atrybutu i zapłacić wymaganą liczbę Srebrników (lub opcjonalnie zaciągnąć Dług, jeśli wybrali kartę ze stosu Negocjacji). Następnie biorą tę kartę i wsuwają ją pod pole akcji Negocjacji poniżej ich nowego rozszerzenia planszy Gracza. Jak wskazano po prawej stronie każdej karty Negocjacji, akcja ta zawsze zapewnia natychmiastowy wzrost Atrybutu Dyplomacji o 1.

Przykład: Ten gracz, Negocjując Werbunek tych arystokratów, musi mieć 2 Siły i zapłacić 2 Srebrniki. Natychmiast zyskuje 1 Dyplomacji i kartę Negocjacji, którą wsuwa pod swoją planszę Gracza.

Głównym celem zbierania kart Negocjacji jest punktacja końcowa. Gracze mogą zdobyć do 9 PZ za każdy zestaw unikatowych ikon (tak jak wskazano na dole po lewej na rozszerzeniu planszy Gracza). Gracze mogą również skupić się na zbieraniu zestawów złożonych z 3 identycznych symboli w celu zdobycia kart Sojuszników.



Przykład: Pierwszy gracz, który wśród zebranych przez siebie kart Negocjacji, będzie mieć 3 ikony Wojowników, natychmiast zdobywa tę kartę Sojuszników umieszczając ją obok swojej planszy Gracza. Nie tylko może natychmiast odrzucić 1 kartę Podejrzenia i zyskać 2 Srebrniki z puli Podatków, ale otrzyma również 1 Wojownika po spasowaniu w każdej Rundzie.

Każde rozszerzenie planszy Gracza ma nadrukowaną 1 ikonę wliczaną do punktowania zestawów i zdobywania kart Sojuszników, ale nie jest ona traktowana jako karta Negocjacji, dla innych celów.

ODŚWIEŻENIE

Kiedy wszyscy gracze spasują, plansza Główna musi zostać odświeżona. Postępujcie tak jak to opisano w instrukcji do gry podstawowej, a także wykonajcie poniższe:

Jeśli poniżej planszy Główniej na pierwszym polu po prawej nadal znajduje się karta Negocjacji odrzućcie ją, następnie przesuniecie wszystkie pozostałe karty Negocjacji (*jeśli są*) w prawo, wypełniając puste miejsca. Następnie **odkryjcie nowe karty Negocjacji** z wierzchu stosu kart Negocjacji uzupełniając pozostałe puste miejsca. Jeśli stos kart Negocjacji się wyczerpie, nie tasujcie kart odrzuconych. Liczba tych kart jest celowo ograniczona.

W sekcji Zaciągu na planszy Główniej nic nie musi być odświeżane. Wszyscy Robotnicy pozostają na swoich miejscach, podobnie jak Dyplomata.

PUNKTACJA KOŃCOWA

Gra kończy się w ten sam sposób co gra podstawowa. Oprócz podstawowych elementów punktacji, gracze zdobywają Punkty Zwycięstwa również za:

- Pozycję znacznika Dyplomacji na ich torze Atrybutów
- Sekretny Królewski Dekret (6 PZ jeśli został wykonany)
- Zebrane karty Zaciągu (1 PZ za każde 2)
- Karty Negocjacji (0-9 PZ za każdy zestaw unikatowych ikon).

Przykład: Ten gracz otrzymałby 9 PZ za pełen zestaw 4 unikatowych ikon i kolejne 2 PZ za zestaw 2 ikon (Kupca i Zwiadowcy) na kartach Negocjacji. Jednakże nie wykonał swojego sekretnego Królewskiego Dekretu, którego celem było zebranie 5 kart Negocjacji, przez co nie zdobędzie dodatkowych 6 PZ.



ZASADY GRY JEDNOOSOBOWEJ: PRZYGOTOWANIE I ROZGRYWKA

Przygotowanie gry jednoosobowej w Paladynów Zachodniego Królestwa przebiega tak jak to opisano w instrukcji do gry podstawowej, z dodatkowymi krokami wymienionymi na stronach 3-4 niniejszej instrukcji.

Położ nowe rozszerzenie planszy dla gry jednoosobowej na planszy gracza wirtualnego, wyrównując je według oryginalnej ilustracji. Umieść znacznik Zasobów gracza wirtualnego na pierwszym od lewej polu toru Zasobów. Przygotuj również dla niego 1 nowe rozszerzenie planszy Gracza, odwracając je na stronę odpowiednią dla gracza wirtualnego (z przezroczystymi polami Robotników) i umieszczając wzdłuż prawej krawędzi jego planszy. Dodaj 2 nowe karty Schematów do stosu Schematów gracza wirtualnego. Na koniec umieść jego znacznik Dyplomacji na polu “3” toru Atrybutów, jego znacznik Siły na polu “2”, Wiary na polu “1” i Wpływu na polu “0” (*tak jak to wskazano poniżej toru Zasobów*).

Rozszerzenie oferuje nowe poziomy trudności. Podczas kroku 6. zasad podstawowych przygotowania do gry jednoosobowej użyj w zamian poniższych wartości:

Łatwy = 2 karty Królewskiego Dekretu

Standardowy = 4 karty Królewskiego Dekretu

Trudny = 6 kart Królewskiego Dekretu

Niemożliwy = 1 Warsztat na każdym polu akcji (*łącznie 8*)



Gracz wirtualny wykonuje swoje akcje w znacznej mierze tak samo jak w grze podstawowej, z kilkoma drobnymi zmianami:

1. Gracz wirtualny może teraz również umieszczać Robotników na kartach Zaciągu po odkryciu karty Schematu “Królewska Łaska”. Jednak, tak jak zaznaczono w prawym górnym rogu nowego rozszerzenia planszy dla gry jednoosobowej, wybierze on kartę Zaciągu dopiero wtedy, kiedy wszystkie dostępne karty Królewskich Łask zostaną wypełnione Robotnikami.
2. Nowy Tor Zasobów odpowiada nowemu fizycznemu układowi kart Mieszczan (7 miejsc) i Najeźdźców (7 miejsc). Pamiętaj, że gracz wirtualny wybierze karty ze stosów (odpowiednio Mieszczan lub Najeźdźców) tylko wtedy, gdy nie będą dostępne żadne inne karty.
3. Teraz, za każdym razem gdy gracz wirtualny nie może odrzucić karty Podejrzenia lub Długu, nie tylko zwraca 1 Podatek do puli głównej, ale również przesuw swój znacznik Zasobów o 1 pole na torze Zasobów.
4. Zamiast przesuwać swój znacznik Zasobów o 1 pole na torze Zasobów za każdym razem gdy miałby otrzymać Zapasy, Srebrniki lub Podatki, teraz przesuwa go o 2 pola za każdy zasób, który miałby pobrać.

ZASADY GRY JEDNOOSOBOWEJ: AKCJE GRACZA WIRTUALNEGO

Zaciąg

Wykonując tę akcję, gracz wirtualny zawsze będzie próbował zebrać kartę Zaciągu z najwyższą wartością wymaganego Atrybutu. Jeśli dochodzi do remisu, wybiera tę z remisujących kart, której odpowiada najwyższa wartość na jego torze Atrybutów (pamiętając, że znaczniki Atrybutów, które są na wierzchu, zawsze rozstrzygają remis).

Tak jak w przypadku zwykłego gracza, gracz wirtualny nie może wybrać karty Zaciągu, na której aktualnie stoi Dyplomata. Dodaje do swojej puli wszystkich Robotników znajdujących się na zbieranych kartach Zaciągu, zatrzymując karty do punktacji na koniec gry. Gracz wirtualny otrzymuje również nagrody wskazane na dole tych kart. Tak jak w przypadku pozostałych akcji, jeśli gracz wirtualny nie może z jakiegokolwiek powodu zebrać karty Zaciągu, zamiast tego umieszcza Robotnika na następnym dostępnym polu akcji w lewym górnym rogu swojej planszy gracza wirtualnego i wykonuje w zamian tę akcję.

Przykład: Gracz wirtualny odkrył kartę Schematu "Zaciąg", umieszczając Robotników ze swojej puli na polu tej akcji. Na dostępnych kartach Zaciągu najwyższa widoczna wartość Atrybutu to 5 Siły. Jednakże nie ma on dość Siły, aby móc zebrać tę kartę. Kolejne najwyższe wartości Atrybutów to 4 Wpływów i 4 Wiary. Ma on wystarczający poziom obydwu tych Atrybutów, ale ze względu na to, że jego znacznik Wiary jest wyżej na torze Atrybutów wybierze kartę Zaciągu leżącą skrajnie po prawej. Po zebraniu karty, razem ze Złoczyńcą (otrzymując 1 Podejrzenie) zyskuje również wzrost Atrybutu Dyplomacji o 1 - przesuwa znacznik Dyplomacji w górę na swoim torze Atrybutów. Jak widać na dole tej karty, natychmiast wykonuje również akcję Modlitwy, przetasowując wszystkie karty Schematów (tworząc z nich nowy stos kart Schematów) i usuwając wszystkich Robotników z prawej strony swojej planszy Gracza.



Negocjacje

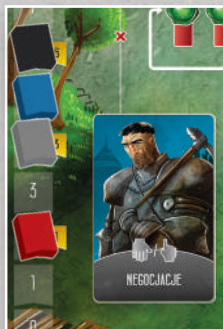
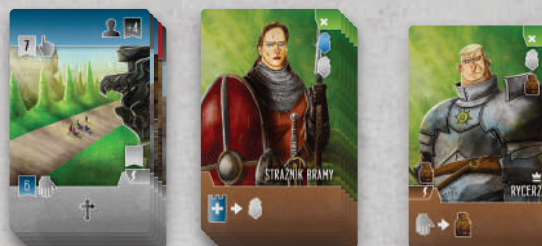
Wykonując tę akcję gracz wirtualny będzie zawsze próbował Werbować (*zebrać*) pierwszą od prawej kartę Negocjacji leżącą poniżej planszy Głównej. Jeśli nie ma wymaganej wartości Atrybutu, wybierze kartę po jej lewej, następnie znów po lewej, a ostatecznie ze stosu kart Negocjacji. Jeśli nie może Zwerbować żadnej z dostępnych kart, będzie próbował wykonać Powierzenie (*odrzuć kartę*), kierując się tą samą metodą wyboru karty Negocjacji. W obu przypadkach ignoruje koszt Srebrników.

Werbując arystokratów gracz wirtualny po prostu zbiera kartę Negocjacji, wsuwając ją pod swoją planszę Gracza i przesuwając swój znacznik Dyplomacji o 1 pole w górę na torze Atrybutów. Może również zdobyć karty Sojuszników (*po zebraniu odpowiedniego zestawu ikon*), otrzymując natychmiastowe nagrody oraz 1 dodatkowego Robotnika w każdej Rundzie za każdą posiadaną kartę Sojuszników.

Powierzając wykonanie akcji arystokratom, gracz wirtualny rozpatruje wskazaną akcję bez potrzeby umieszczania Robotnika na polu tej akcji oraz bez opłacania jej kosztu. Korzysta również z tymczasowego wzrostu Atrybutu, jaki zapewnia wybrana karta Negocjacji.

Przykład: Gracz wirtualny odkrył kartę Schematu "Negocjacje", umieszczając Robotników ze swojej puli na polu tej akcji. Na początku próbuje Werbunku na skrajnie prawej karcie, lecz nie ma dość Siły. Kolejna karta wymaga do Werbunku 4 Wpływow, które aktualnie posiada. Zbiera on kartę Negocjacji, wsuwając ją pod swoją planszę Gracza i zyskując natychmiast 1 Dyplomacji.

Jeśli nie miałby wymaganego poziomu Wpływów, przesuwalby się dalej wzdłuż toru kart w lewo nie mogąc dokonać Werbunku. Zamiast tego użyłby swej Dyplomacji, aby Powierzyć arystokratom wykonanie akcji Fortyfikacji, z pierwszej karty Negocjacji.



ZASADY GRY JEDNOOSOBOWEJ: ODŚWIEŻENIE

W grze podstawowej gracz wirtualny nie zachowuje Robotników na kolejną Rundę. Zasada ta nadal obowiązuje, ale na początku każdej Rundy otrzymuje on **1 dodatkowego Robotnika za każdą posiadaną kartę Sojuszników**.

W zwykłej rozgrywce, jeśli pierwsza z prawej karta Negocjacji wciąż jest w grze zostaje odrzucona. W grze jednoosobowej **odrzuć również drugą z prawej kartę Negocjacji**.

ROZGRYWKA JEDNOOSOBOWA: PUNKTACJA KOŃCOWA

Gracz wirtualny otrzymuje dodatkowo Punkty Zwycięstwa za pozycję swojego znacznika Dyplomacji oraz zebrane karty Zaciągu i Negocjacji, tak jak zwykły gracz. Ponieważ podczas przygotowania do rozgrywki nie otrzymuje karty sekretnego Królewskiego Dekretu, nie otrzymuje dodatkowych PZ w tej kategorii.



KOLEKCJA GIER SHEMA PHILLIPSA W WYDAWNICTWIE PORTAL GAMES



NAJEŹDZCY I MIESZCZANIE

Gracze mogą teraz wchodzić w interakcję z odkrytymi kartami z wierzchu stosów Mieszczan i Najeźdźców. Po zdjęciu takiej karty z odpowiedniego stosu zostanie odkryta nowa karta. Oznacza to, że w każdej Rundzie zawsze będzie dostępny co najmniej 1 Mieszczanin i 1 Najeźdźca (*chyba że wyczerpią się ich stosy*).



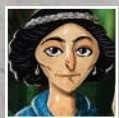
Egzekutor

Otrzymujesz 1 PZ za każde 2 zebrane przez ciebie karty Zaciągu.



Posel

Otrzymujesz 1 PZ za każde 4 Dyplomacji, które posiadasz.



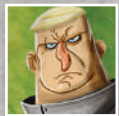
Rzezimieszek

Otrzymujesz 1 PZ za każde 2 zebrane przez ciebie karty Negocjacji (*nie wliczając w to kart odrzuconych akcją Powierzenia*).



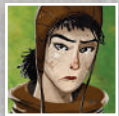
Rycerz

Otrzymujesz wskazaną nagrodę, gdy zbierasz kartę Negocjacji (*nie wliczając w to kart odrzucanych akcją Powierzenia*).



Eskorta

Otrzymujesz wskazaną nagrodę, gdy wykonujesz akcję Zaciągu.



Księżniczka

Otrzymujesz wskazane nagrody, za każdym razem gdy spasujesz w danej Rundzie (*ma to miejsce po usunięciu Robotników z planszy Gracza i sprawdzeniu ich limitu; w ten sposób, na początku następnej Rundy gracze mogą posiadać więcej niż 3 Robotników*).

NOWA IKONOGRAFIA



Jeśli po prawej stronie tej ikony widoczna jest strzałka i nagrody, oznacza to „gdy spasujesz, otrzymujesz to”. Jak wskazano na stronie 16, Królewska Łaska z tą ikoną zmusza gracza (*ale nie gracza wirtualnego*) by spasował.



Pozwala graczom, bez ponoszenia kosztów, odrzucić kartę Mieszczanina z planszy Głównej, aby otrzymać jej natychmiastową nagrodę.



Pozwala graczom przesunąć 1 z ich Warsztatów z 1 dowolnego pola akcji na inne. Podczas gry jednoosobowej gracz wirtualny nigdy nie skorzysta z tej nagrody. Zamiast tego wybierze drugą z dostępnych opcji.



Pozwala graczom odrzucić 1 ze swoich Zrekrutowanych Mieszczan, aby natychmiast otrzymać nagrodę za jego odrzucenie (*wskazaną w prawym górnym rogu każdej z kart*). Jeśli w grze jednoosobowej gracz wirtualny otrzyma tę nagrodę używa jej do odrzucenia karty Mieszczanina dostępnej powyżej planszy Głównej, kierując się standardową metodą jej wyboru.

TRYB KOOPERACYJNY Z KRONIK ZACHODNIEGO KRÓLESTWA

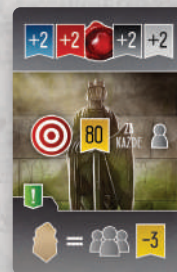
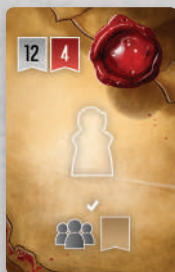
W rozszerzeniu Wiek Królów znajduje się również 6 dodatkowych kart, dzięki którym jest ono kompatybilne ze znanym z Kronik Zachodniego Królestwa trybem kooperacji Paladynów. Podczas przygotowania do rozgrywki potasujcie nowe karty Gróźb Namiestnika i karty Królewskich Dekretów razem z odpowiednimi kartami tego trybu. Wymieńcie podstawową kartę Gróźby Króla na nową kartę z tego rozszerzenia.



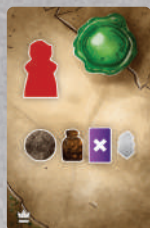
Efekt Groźby:
Obniź o 1
poziom Honoru
lub Dyplomacji.



Efekt Groźby:
Obniź o 1 poziom
Honoru lub
odrzuć 1 kartę
Mieszczanina (bez
efektu)



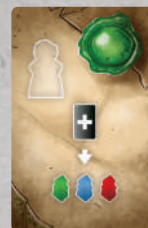
KARTY KRÓLEWSKICH ŁASK – GRA PODSTAWOWA I ROZSZERZENIE



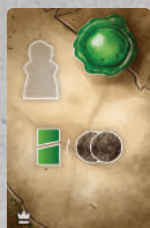
Zdobądź 1 Srebrnika i 1 sztukę Zapasów, odrzuć 1 kartę Podejrzenia i dobierz 1 Parobka.



Nie płacisz Srebrników, aby Zrekrutować lub odrzucić kartę Mieszczanina dostępną powyżej planszy Głównej.



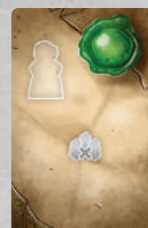
Zaciągnij 1 Dług, aby dobrać 1 Zwiadowcę, 1 Kupca i 1 Wojownika.



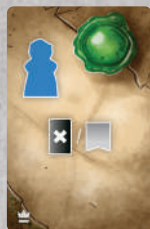
Odrzucić 1 ze swoich Zrekrutowanych Mieszczan, aby natychmiast otrzymać nagrodę za jego odrzucenie lub zdobądź 2 Srebrniki.



Zapłać 1 Srebrnika, aby spłacić (*odwrócić*) 1 niespłacony Dług lub odrzucić 2 karty Podejrzeń.



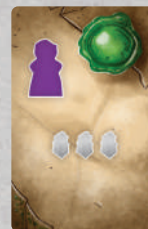
Usuń wszystkich Robotników z 1 pola akcji, zwracając ich do puli głównej.



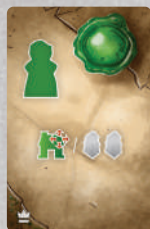
Zniszcz 1 niespłacony Dług lub zyskaj wzrost Dyplomacji o 1.



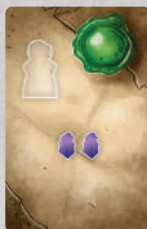
Odrzuć 1 kartę Podejrzenia i zdobądź 2 Srebrniki z puli Podatków. Gracze mogą rozpatrzyć te 2 efekty w dowolnej kolejności.



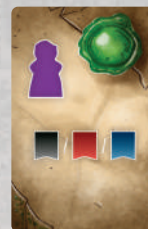
Dobierz 3 Parobków.



Przesuń 1 ze swoich Warsztatów z 1 dowolnego pola akcji na inne lub dobierz 2 Parobków.



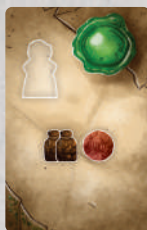
Dobierz 2 Złoczyńców (*i jak zwykle 2 karty Podejrzeń, rozpatrując po 1 karcie na raz*).



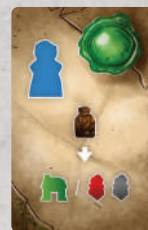
Wzrost o 1 wybranego Atrybutu: Wiary, Siły lub Wpływow.



Wzrost o 1 wybranego Atrybutu: Wiary, Siły, Wpływow lub Dyplomacji. Następnie natychmiast musisz spasować w tej Rundzie. (*Nie powoduje spasowania gracza wirtualnego w grze jednoosobowej*).



Zdobądź 2 sztuki Zapasów i 1 Srebrnika z puli Podatków.



Zapłać 1 sztukę Zapasów, aby umieścić 1 Warsztat na polu akcji lub dobrać 1 Wojownika i 1 Kleryka.