

Instrukcja gry

Szlachecka Gra Karciana



WETO

**2
ED.**



Wojna domowa trwała od przeszło trzech lat. Nikt nie pamiętał już nawet, kto ją zaczął. Jedni mówią, że pyszni karmazyni popierający Jana Kazimierza chcieli przeprowadzić elekcję ponad głowami szlachty, na co brać szlachecka żadną miarą zgodzić się nie mogła. Inni oskarżali Jeremiego Wiśniowieckiego, że zbrojną siłą chciał swą wolę narzucić. Jeszcze zaś inni upatrują winowajcy w osobie Jerzego Sebastiana Lubomirskiego, który z Kozakami paktował i rokosz zawiązał. Oczywiście nie bez znaczenia były też pogłoski o dogadywaniu się ze Szwedem w Kiejdanach. Nie rozsądzajmy jednak, kto ma rację, ale spójrzmy, jaki jest tego efekt...

Postawny szlachcic poprawił się w kulbace. Jazda konna nigdy nie przypadła mu do gustu. Szczególnie po takich bezdrożach jak dzisiaj. Rozejrzał się wokół, sięgnął ręką do juków. Jego szary niegdyś żupan był teraz czarny niczym smoła, poplamiony winem, krwią czy sam Bóg raczy wiedzieć, czym. Wisiał na nim jak na jakowymś strachu na wróble, znać, że szlachcic ów był niegdyś tęższej postury. Twarz miał szczupłą, policzki zapadnięte, oczy przyblakłe, zaś wejrzenie surowe. Wąsiska opadały mu aż na brodę - niegdyś były czarne, teraz poprzetykane pierwszymi nitkami siwizny. Wziął solidny łyk z bukłaka, otarł gębę rękawem, strząśł krople z potężnych wąsisk i beknął głośno z ukontentowaniem. Wszędzie wokół były jeno drzewa i zarośla. Sprężystym ruchem zeskoczył z konia, chwytając bydle za uzdę, co by uciec nie zdołało. Poklepał je jeszcze po pysku, po czym przywiązał do drzewa i rozkulbaczył. „Najważniejsze, że ich zgubiłem” - pomyślał siadając. Okazałych rozmiarów zygmontówkę położył blisko swej prawej ręki. Przymknął oczy, obrazy ostatnich dni stanęły mu przed oczami...

- Panie Brodnicki! - krzyknął w stronę jadącego na przedzie brodatego szlachcica. - Sam tu!
- Tak, panie rotmistrzu? - odparł, zrównując się z nim, pan Brodnicki.
- Weź dwóch ludzi, jeno takich, którzy prędko na koniu jeżdżą i wzrok mają dobry - zakomenderował rotmistrz.
- Ruszycie przodem, musimy wiedzieć, co to za jeźdźców mamy przed sobą.

Brodnicki szybko skinął na dwóch towarzyszy i już po chwili cała trójka odłączyła się od kilkudziesięciosobowego oddziału pancernych jadącego pod znakami Jerzego Ossolińskiego - Kanclerza Wielkiego Koronnego. Za oddziałem jechały dwa wozy, na obu wieszono rannych z ostatniej potyczki. Kilkanaście mogli pozostawili za sobą dwa dni temu. Rotmistrz podniósł się nieco na koniu i bacznie obserwował oddalający się oddział. Jechali traktem pośrodku lasu, trójka jeźdźców zniknęła już za zakrętem. Mieli informacje o grasantach pustoszących okoliczne wsie. Musieli sprawdzić czy to zagon popleczników Lubomirskiego, czy też pospolicci zbójce. Gdzieś w oddali zarżał koń. Padł strzał.

- Rysią! - wrzasnął rotmistrz, sam spinając konia.

Kilkadziesiąt koni nagle poderwało się do biegu, ziemia uciekała im spod kopyt, zakręt był coraz bliżej, drzewa zlewały się w jednolitą ścianę.

- Do szabel - ryknął dowódca przekrzykując otaczający go zgiełk. Świsł dobywanych broni, minęli zakręt - pusto. Kolejny wystrzał. Gnali jak opętani - pełne skupienia oblicza pancernych, pot ściekający po ich srogich, pobliźnionych twarzach. Wtedy się zaczęło. Jak na komendę zwały się tuż przed nimi potężne drzewa. Pierwsi jeźdźcy nie zdążyli wytracić prędkości - rozległ wrzask bólu przygniatających ludzi i koni. Kolejne wierzchowce stanęły dęba, ktoś spadł. Reszta oddziału zatrzymała się, obracając konie w obie strony. Świsł. Strzała przebija gardło jednego z żołnierzy, za sobą słyszą tętent.

- Z koni - wrzeszczy dowódca. Kolejne strzały świszczą w powietrzu - z lewej, z prawej. Padają kolejni ranni.

- Za mną! - komenderuje rotmistrz i rzuca się pędem w stronę ściany lasu, kilkunastu pancernych chce iść w jego ślady, lecz nie zdążą. Zza zakrętu wyłania się oddział. Przeszło dwudziestu jeźdźców, lecz nie są to pancerni czy dragoni - nie jest to jazda polska, czy obca, lecz panowie bracia - w żupanach, deliach, z szabliskami w rękach. Pierwszy jechał wysoko podgolony szlachcic. Rotmistrz poznał go w mgnieniu oka i aż jęknął z przerażenia. Wiedział już, że są zgubieni. Pan Łaszcz potężnym cięciem na odlew rozplątał łeb jednemu z pancernych, rozrąbując przy tym misiurkę. Jeźdźcy wpadli między pierzchnący oddział, siekąc, tnąc, taranując. Rotmistrz

odbił sprawnie jedno z cięć, uchylił się przed kolejnym i precyzyjnie nurkując przebił sztychem bok jednego z jeźdźców. Chwył go przy tym za lewą rękę, pociągnął zrzucając grasanta z konia. Wskoczył na kulbakę, pochylił się w sam raz, żeby strzała minęła go o cal od głowy. Łaszcz spojrział dzikim spojrzeniem na rotmistrza.

- Pełka! - krzyknął w jego stronę, lecz dowódca pancernych tylko silniej pochylił się w siodle i wpadł pomiędzy drzewa...

Otworzył oczy. Był zmęczony i przygnębiony zarazem. Stracił cały oddział - nikt, jak znał Samuela Łaszcz, nie uszedł z życiem z tej zasadzki. „Z kim przyszło nam walczyć” - pomyślał wstając i przypinając do boku szablę. „Zamiast Moskwicina czy Tatara rezać, nawzajem się mordujemy...”



Kupiłeś właśnie drugą edycję Szlacheckiej Gry Karcianej Veto!

Jeśli nie wiesz, czym są gry karciane, to przeczytaj uważnie poniższy tekst, jeśli zaś czujesz się doświadczonym karciarzem, przejdź do punktu 1.

Czym są gry karciane? Większość z nas, słysząc słowo karty, myśli o remiku, tyśiącu czy może brydżu. Nic bardziej mylnego. Przede wszystkim każdy z graczy ma osobną, własną talię.

Po drugie w kupionym przez Ciebie starterze nie znajdziesz wszystkich dostępnych w naszej grze kart - wzorów jest ponad 300 a w tym pudełku znajdziesz ich tylko kilkadziesiąt.

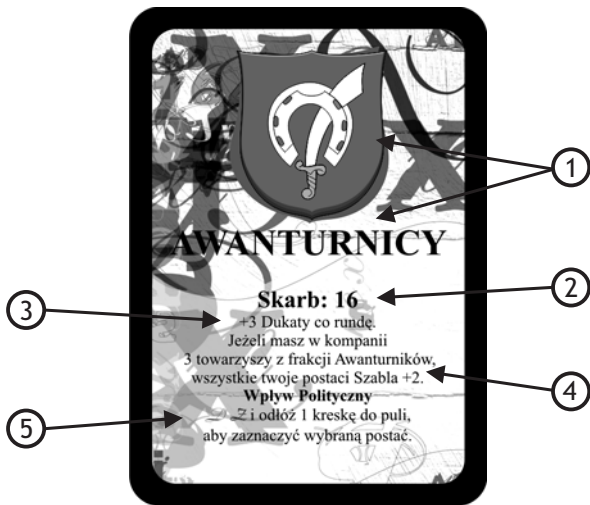
Po trzecie tak jak w zwyczajnych grach as jest mocniejszy niż błotka tak i tutaj są karty mocne i słabsze. Po czwarte owa siła kart jest odwzorowana w częstotliwości jej występowania w starterach i boosterach, czyli w zestawach podstawowych i dodatkowych. Najmocniejsze występują rzadko - jedna taka karta przypada na 10 innych - niepowszechnych i powszechnych, czyli najstabszych. Po piąte każdej karty możesz mieć trzy sztuki w talii, a nie tylko jedną. Po szóste są one podzielone według funkcji, jaką pełnią w grze, o czym poniżej. Postaci wykonują określone czynności - pojedynkują się ze sobą i agituja, zdobywając Kreski. Można dołączyć do nich

moderunki, czyli ekwipunek wpływający na ich cechy, można również wystawiać posesje przynoszące dochód oraz zagrywać efekty, które oddziałują na grę na setki różnych sposobów. Wszystkie te rodzaje poznasz za chwilę. Bądź cierpliwy - nawet, jeśli brzmi to dla Ciebie teraz niezrozumiale, to wierz nam - szybko nauczysz się, o co chodzi. Ale jeśli chcesz wiedzieć, o co chodzi w Vecie już teraz, to proszę bardzo: musisz zdobyć więcej Kresk niż przeciwnik, żeby doprowadzić do tronu Rzeczypospolitej swojego kandydata.

1.0 Rodzaje kart

1.1 Karta frakcji

(zamiast grafiki ma herb frakcji, tło szare):

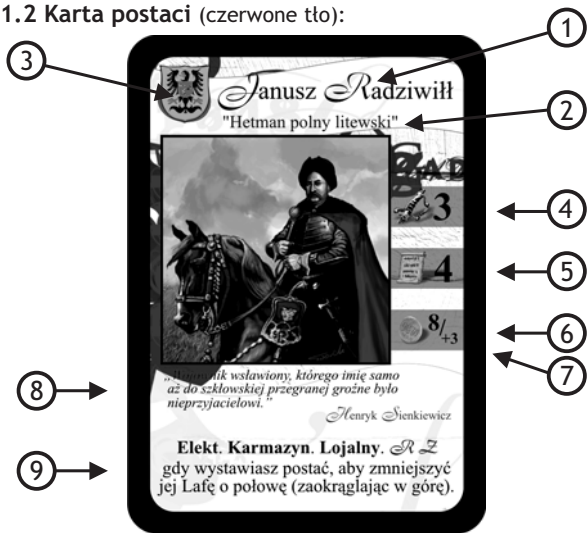


Karta frakcji określa stronnictwo, jakie podczas rozgrywkę reprezentujesz. Rozpoczynając grę, kładziesz ją przed sobą. Karty frakcji nie można w żaden sposób odrzucić lub usunąć

z gry, nie można jej również odznaczyć bądź zaznaczyć inaczej niż w wyniku jej działania.

1. Herb i nazwa frakcji - określa stronnictwo, które ta karta reprezentuje; żadna karta frakcji nie jest unikatowa (pkt. 2.2)
2. Skarb - podaje z iloma dukatami zaczynasz grę
3. Dochód - tyle dukatów otrzymujesz dzięki karcie frakcji co rundę
4. Zasada gry - informuje, jakie korzyści daje ci ta frakcja. Jeżeli spełniasz warunek zasada gry działa przez cały czas.
5. Wpływ polityczny - część zasady gry. Pozwala na dodatkowe działanie, jeżeli posiadasz inicjatywę (pkt 3.3.1).

1.2 Karta postaci (czerwone tło):



Postaci to szlachcice biorący udział w elekcji. Znajdziesz wśród nich wielkich karmazynów i zwykłych szaraczków, osoby znane z historii, literatury - jak i wymyślone przez autorów gry.

1. Imię i nazwisko - każdy się jakoś nazywa, czyż nie?
Wszystkie postaci są unikatowe (pkt 2.2). Nigdy w grze nie może pojawić się więcej niż jedna postać o tej samej nazwie (nawet, jeśli ma inny podtytuł).
2. Przydomek - jak cię widzą tak cię piszą.
Najpopularniejsze określenie postaci przez jej towarzyszy.
Odróżnia różne wersje postaci.
3. Przynależność frakcyjna - informuje, do jakiej frakcji należy ta postać (herb zgadzający się z herbem na karcie frakcji).

Cechy:

4. Szabla - siła i umiejętności szermiercze postaci.
Używana głównie w pojedynkach. (pkt 3.3.3)
 5. Kreski - liczba popleczników, którzy oddadzą swe głosy tak jak postać tego chce. (pkt 3.3.3)
 6. Lafa wystawienia - koszt, liczony w dukatach, który należy zapłacić wprowadzając postać do gry. (pkt 3.3.3)
 7. Lafa utrzymania - koszt, liczony w dukatach, który należy zapłacić w każdej fazie rozliczenia, dopóki postać jest w grze. Jeżeli przed cyfrą Lafy utrzymania znajduje się symbol „+” oznacza to, że tyle dukatów otrzymujemy w fazie rozliczenia. (pkt 3.3.2)
- Uwaga!** Cechy nigdy nie mogą spaść poniżej 0.
8. Cytat - dowolny tekst, luźno związany ze światem gry.
 9. Zasada gry - umiejętność, jaką posiada ta postać. (pkt 3.3.3)

Słowa kluczowe postaci

Sławny - na początku fazy zakończenia dobierasz kreskę ze wspólnej puli. Jeśli więcej niż jeden gracz ma sławne postaci, kreski dobiera tylko ten gracz, który ma ich więcej, i tylko tyle, ile wynosi różnica. Za pokonanie Sławnego w pojedynku zwycięzca otrzymuje dodatkową kreskę. Sławne postaci mogą mieć dołączoną jedną dodatkową kartę sztychu, która musi być odkryta.

Honorowy - nie może odmawiać pojedynków.

Niewiasta - nie może uczestniczyć w pojedynkach, nie może agitować. R: Z, +1 Szabla dla pojedynkującego się towarzysza.

Pludrak - jest to cudzoziemiec, nazywany tak ze względu na charakterystyczne spodnie zwane pludrami. Postać o takim słowie kluczowym nie traci kreskę, odmawiając pojedynku i nie może agitować.

Karmazyn - to postać szczególnie ważna w XVII wiecznych realiach - senator, magnat, albo nawet książę. Postać z tym słowem kluczowym może przebywać na polu karmazynów i może tam być wystawiana (pkt 3.1). Jeśli nie jest zaznaczony na początku fazy odznaczania, to jego kreski liczą się do ustalania inicjatywy.

Wpływowy - może przebywać na polu karmazynów, ale musi być wystawiany na polu elekcyjnym.

Elekt - kandydat do tronu, możesz mieć w grze wyłącznie jednego Elekta. Kiedy masz Elekta na stole, możesz ogłosić elekcję. Kiedy twój Elekt zostanie zabity a nie masz drugiego na stole, przegrywasz grę (pkt 3.4).

Lojalny - możesz go wystawić tylko wtedy, gdy jest z twojej frakcji.

Żyd - nie może wyzywać na pojedynki, choć może być wyzywany. Nie może agitować.

Nieobecny - postać nie może używać swoich zdolności specjalnych, nie może brać udziału w pojedynkach ani agitować; nie dodaje również swoich kresek do wpływu. Nie można na nią zagrywać żadnych efektów ani nie może być celem efektów kart.

Kozak - R: gdy zginie jego towarzysz, może natychmiast wyzywać postać, która go zabiła i nie musi się w tym celu zaznaczać. Nie może agitować.

1.3 Moderunek (złote tło):

Moderunek to ekwipunek, jaki mogą posiadać i używać postaci. Są to różne bronie, zbroje i inne przydatne podczas elekcji przedmioty.

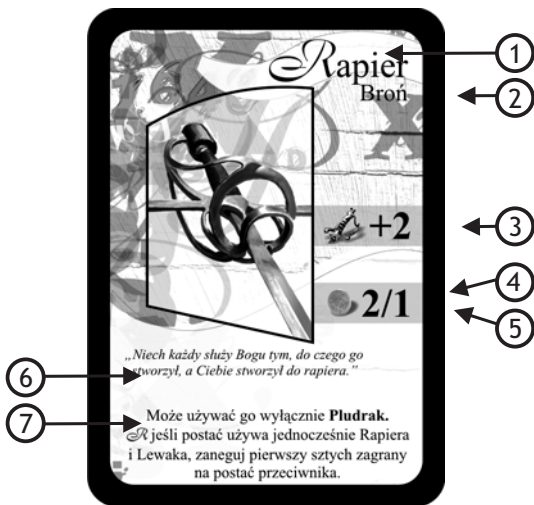
1. Nazwa karty - nazwa moderunku.

Potoczna lub (w niektórych przypadkach) własna.

2. Typ - określenie typu moderunku.

3. Modyfikator cech - informuje jak moderunek wpływa na cechy postaci

4. Lafa wystawienia - koszt, liczony w dukatach, który należy zapłacić wprowadzając moderunek do gry.
5. Lafa utrzymania - koszt, liczony w dukatach, który należy zapłacić w każdej fazie rozliczenia. Jeżeli przed cyfrą Lafy utrzymania znajduje się symbol „+” oznacza to, że tyle dukatów otrzymujemy w fazie rozliczenia zamiast płacić.
6. Cytat - Trochę informacji o świecie gry
7. Zasada gry - dodatkowe działanie przedmiotu.



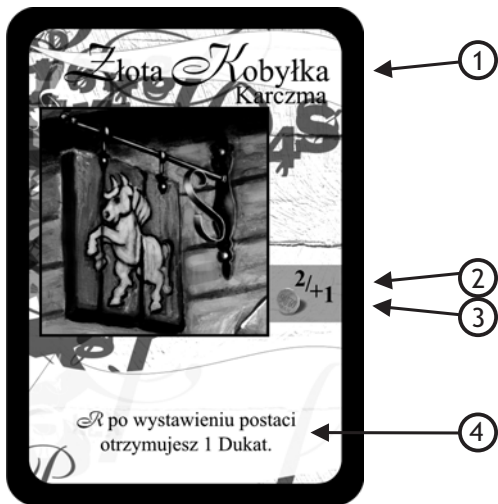
Słowa kluczowe moderunku:

Broń - jest to przedmiot używany w pojedynku. Chociaż postać może posiadać dowolną liczbę broni, w pojedynku może używać wyłącznie jednej broni lub broni palnej, chyba że na karcie napisano inaczej. O wyborze broni decyduje przed rozpoczęciem pojedynku. (pkt 3.3.3)

Broń palna - jest to przedmiot używany w pojedynku. Chociaż postać może mieć dowolną liczbę broni palnych, w pojedynku może używać wyłącznie jednej broni lub broni palnej, chyba że

na karcie napisano inaczej (decyduje o tym przed jego rozpoczęciem). (pkt 3.3.3)

Pancerz - jest to przedmiot używany głównie w pojedynku. Chociaż postać może mieć dowolną liczbę pancerzy, w pojedynku może używać wyłącznie jednego (decyduje o tym przed jego rozpoczęciem). (pkt 3.3.3)



1.4 Posesja (tło niebieskie):

Najrozmaitsze miejsca będące pod kontrolą twojego stronnictwa. Głównym ich zadaniem jest zwiększanie przychodów. Niektóre też mają dodatkowe zastosowanie.

1. Nazwa karty - potoczna lub własna. Posesje są najbardziej różnorodne pod względem unikatowości. Część z nich posiada nazwy własne (np.: Złota kobyłka, Browar w Warce, Łubnie) - te są unikatowe (pkt 2.2). Innych może być dowolna liczba w grze.

2. Lafa wystawienia - koszt, liczony w dukatach, który należy zapłacić wprowadzając posesję do gry.
3. Lafa utrzymania - koszt, liczony w dukatach, który należy zapłacić w każdej fazie rozliczenia. Jeżeli przed cyfrą Lafy utrzymania znajduje się symbol „+” oznacza to, że tyle dukatów otrzymujemy w fazie rozliczenia zamiast płacić.
4. Zasada gry - dodatkowe działanie tego miejsca.

Słowa kluczowe posesji:

Karczma - niektóre karty odnoszą się właśnie do tego typu posesji.

1.5 Efekt (tło fioletowe):

Karty efektów pozwalają ci wpływać na rozgrywkę, jeśli umiejętnie je zagrywasz w odpowiednim momencie. Efekty dzielimy na dołączane lub zagrywane. Drugi podział to efekty frakcyjne i efekty zwykłe.



1. Nazwa karty - żaden efekt nie jest unikatowy (pkt 2.2), ale niektórych możesz mieć w grze tylko jedną kopię na raz.
2. Przynależność frakcyjna (w przypadku efektów frakcyjnych) - mały herb frakcji w tym miejscu oznacza, że jest to efekt frakcyjny.
3. Cytat - dowolny tekst, luźno związany ze światem gry.
4. Zasada gry - korzyści, jakie daje ci zagranie tej karty.

Słowa kluczowe efektów:

Trwały - nie może być odrzucony ani usunięty z gry w wyniku działania innych kart lub replik.

Usuwany - po skutecznym użyciu ten efekt jest usuwany z gry, a nie odrzucany.

Unikat - dopóki efekt z takim słowem kluczowym jest w grze, żaden z graczy nie może zagrywać jego kopii.

Najważniejsze pojęcia związane z efektami:

Efekt dołączany - po wejściu do gry pozostaje w niej aż do momentu odrzucenia inną kartą lub po określonym w tekście gry czasie.

Efekt zagrywany - po wejściu do gry jego zasada gry działa. Następnie jest odrzucany.

Efekt frakcyjny - możesz go zagrać wyłącznie wtedy, gdy grasz taką samą frakcją, jakiej symbol widnieje na karcie efektu.

Uwaga: mimo powyższego podziału wszystkie efekty są zagrywane, ale niektóre z nich pozostają w grze. Wyróżniają się one frazą "Dołącz do x". Jeżeli zdolność jakiejś karty mówi, że nie można zagrywać na nią żadnych efektów, wtedy zabronione jest zagrywanie jakichkolwiek efektów (czyli również dołączanie efektów). Jeśli jednak mówi o niemożności dołączania efektów, w dalszym ciągu można zagrywać efekty niedołączane. Efekt dołączany można dołączyć do: 1. Postaci, 2. Moderunku, 3. Posesji, 4. Efektu dołączanego, 5. Karty frakcji. W zależności od zasady gry karty dołącza się je do karty swojej lub wybranego przeciwnika.

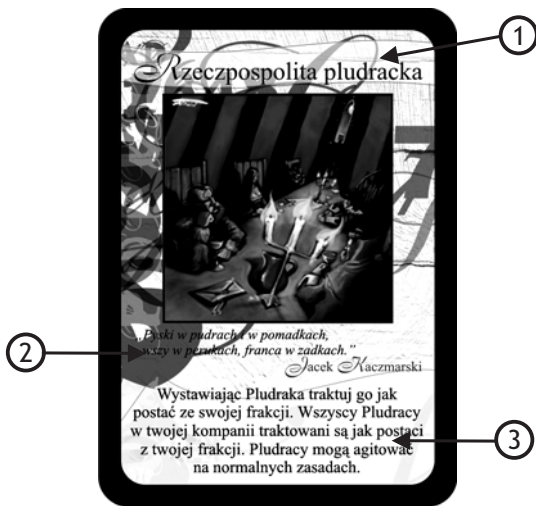
1.6 Sztychy (tło brązowe)

Są to karty wpływające na pojedynek, działają na podobnej zasadzie co efekty, lecz można je zagrywać wyłącznie podczas pojedynku. Z dworu, czyli ze swojej ręki możesz dołączyć

sztuch do karty postaci, kładąc go pod nią koszulką do góry. Postać niebędąca Karmazynem może mieć na raz dwie karty, pozostałe jedną. Wyjątkiem są postaci ze słowem kluczowym Sławny mogące mieć aż trzy sztuchy. Podczas pojedynku możesz użyć dołączonego sztuchu na normalnych zasadach tzn. tak samo jakbyś go zagrywał z dworu. Uwaga: nie można odrzucać Sztuchu dołączonego do innej postaci niż walcząca.

1.7 Strategia (zielone tło):

Strategie to dodatkowe wzmocnienie twojej talii i taktyki, choć zwykle również w jakiś sposób ją ograniczają. Nie mogą być częścią kredensu i dołączane są do karty frakcji przed rozpoczęciem rozgrywki. Karty strategii nie można w żaden sposób odrzucić lub usunąć z gry, nie można jej również odznaczyć bądź zaznaczyć inaczej niż w wyniku jej działania. Do karty frakcji może być dołączona tylko jedna strategia. Można również nie używać żadnej.



1. Nazwa karty - żadna strategia nie jest unikatowa (pkt 2.2).
2. Cytat - dowolny tekst, luźno związany ze światem gry.
3. Zasada gry - jakie korzyści daje ci wystawienie przed grą tej strategii.

1.8 Rodzaje zdolności kart:

Pasywna - tylko na kartach pozostających w grze. Taka zdolność obowiązuje przez cały czas.

Czyn (C) - Czyny można wykonywać tylko w swojej turze, i tylko jeden na turę. Może to być zarówno wykonanie akcji postacią, jak i użycie niektórych rodzajów efektów bądź zdolności moderunku czy posesji.

Drobiazg (D) - Drobiazgi można wykonywać tylko w swojej turze, liczba wykonanych Drobiazgów jest nieograniczona. Nie można zagrywać Drobiazgów w trakcie wykonywania jakiegoś czynu, czyli na przykład pojedynku czy agitacji. Drobiazg to: wystawienie posesji, moderunku, zagranie karty efektu, użycie zasady gry karty w grze - chyba, że na danej karcie jest napisane, że jest to czyn.

Replika (R) - Repliki to zdolności umożliwiające reakcję na rzeczy dziejące się podczas rozgrywki, zarówno na inne używane zdolności, zagrywane efekty, jak i wydarzenia stałe, np. początek fazy rozliczania. Jako jedyne mogą być wykonywane poza fazą gry, ale tylko, jeśli jest to wyraźnie zaznaczone na karcie.

Zaznacz (Z) - oznacza konieczność zaznaczenia karty celem uzyskania opisanego efektu. Z zawsze dotyczy karty, na której się znajduje, chyba, że na karcie wyraźnie napisane jest co innego (np. na karcie efektu: „Z Towarzysza ze swojej Frakcji, aby...”)

2.0 Przygotowanie do gry.

2.1 Tworzenie kredensu

Złożenie odpowiedniej talii (zwanej kredensem), która wprawi przeciwników w popłoch a tobie da zwycięstwo, będzie wymagać od ciebie trochę wysiłku. Najważniejsze jest to, że możesz mieć w kredensie maksymalnie trzy kopie danej karty

(trzy Łatyfundia, trzy Batorówki, trzech Januszów Niesieckich itd.). Pamiętaj też, że minimalna liczba kart w kredensie to 60. W to nie wlicza się kart wystawianych przed grą (karta frakcji, strategia). Maksymalna liczba kart w kredensie nie jest określona, ogranicza ją jedynie zdrowy rozsądek.

Uwaga: jeśli karta ma w zdolności gry opisane tak: „przeszukaj kredens, aby znaleźć w nim kartę” (może to być określony rodzaj np. moderunek, albo określona karta np. Szablisko Petki), to procedura zawsze jest taka: przeglądamy kredens, znajdujemy w nim stosowną kartę, pokazujemy ją przeciwnikowi, następnie bierzemy ją do dworu lub dołączamy do postaci/posesji/efektu (zależnie od zdolności gry karty, której użyliśmy do przeszukania). Po czym tasujemy kredens.

2.2 Unikatowość kart

Niektóre karty są unikatowe. Oznacza to, że w rozgrywce naraz nie może się pojawić więcej niż jedna kopia tej karty naraz. Unikatowymi są wszystkie karty postaci, większość posesji oraz niektóre moderunki (te posesje i moderunki, które posiadają nazwę własną oraz są oznaczone symbolem *). Jeżeli karta unikatowa zostanie odrzucona, inna jej kopia może być normalnie zagrana. Jeżeli unikatowa karta postaci zostanie usunięta z gry, ponieważ ta postać została zabita, żadna jej kopia już nie może się w tej rozgrywce pojawić.

2.3 Różne wersje postaci

Niektóre postaci zmieniają się wraz z biegiem wydarzeń. Poszczególne wersje mogą się różnić się przydomkiem, przynależnością frakcyjną, cechami i zasadami gry, ale zawsze będą miały takie samo imię i nazwisko. Rozróżnienia pomiędzy wersjami dokonuje się poprzez przydomki. Postaci z tym samym imieniem i nazwiskiem nadal dotyczą reguły unikatowości (pkt 2.2).

2.4 Przeciwnik

W Veto! SGK gra się, w co najmniej dwie osoby. Na początek polecamy grę jeden na jeden. Oczywiście każdy gracz musi mieć własne karty.

2.5 Przygotowanie rozgrywki

Najpierw przygotujcie i połóżcie przed sobą podłużne znaczniki (zapałki, spinacze lub cokolwiek, co macie pod ręką) reprezentujące Kreski, czyli poparcie szlachty dla twojej frakcji, (21 jeśli gracie we dwójkę, 24 jeżeli w trójkę i 27 przy czterech graczach). Jest to wspólna pula Kresiek. Połóż obok siebie kartę frakcji (pkt 1.1) oraz ewentualnie wybraną strategię, jeżeli jakiegś używasz (pkt 1.6). Są to karty niebędące częścią twojego kredensu. Przygotujcie odpowiednią liczbę (dużo) znaczników pełniących rolę dukatów (innych niż znaczniki służące za Kreski) i weźcie ich tyle, ile określa Skarb na karcie frakcji. Przetasuj i połóż przed sobą kredens - karty, którymi będziesz grał. Dociągnijcie do ręki po siedem kart. To twój dwór. Tylko karty z dworu mogą być zagrywane do gry. Raz na każdą grę, na początku rozgrywki, możecie wtasować dwór w kredens i ponownie pociągnąć siedem kart. Drugim rezultatem musicie się zadowolić. Możecie zacząć grę.

3.0 Rozgrywka

3.1 Układ stołu

1. Pole elekcyjne - centralne miejsce na stole zajmowane przez większość postaci z dołączonymi do nich kartami.
2. Pole karmazynów - osobna część pola gry przeznaczona dla Karmazynów i postaci Wpływowych. Postać na polu karmazynów nie może agitować, wyzywać ani być wyzywaną na pojedynki, chyba że zasady gry jakiegś karty mówią inaczej.
3. Kredens (pkt 2.1) - twoja talia. Stąd dociągasz karty. Jeżeli w którymś momencie gry skończą ci się karty w kredensie, przetasuj stos kart odrzuconych i utwórz z nich nowy kredens.
4. Stos kart odrzuconych - tu wędrują użyte i odrzucone karty oraz ranne postaci. Karty na tym stosie leżą koszulkami do dołu, ale nie można ich przeglądać. Zarówno ty, jak i przeciwnik możecie widzieć tylko wierzchnią kartę.
5. Stos kart usuniętych z gry - jeżeli jakaś karta pojawi się tutaj już nie będzie mogła wrócić do gry do końca rozgrywki. (pkt 3.2)

3.2 Status kart

Karta zagrana - będąc „przy głosie”, możesz zdecydować się na zagranie karty ze swojego dworu. Deklarujesz chęć zagrania i wykładasz kartę do gry. Jeżeli przeciwnik w żaden sposób nie przeciwdziała, ureguluj jej koszt. Teraz karta jest uważana za kartę w grze.

Karta w grze - dopóki jakaś karta jest w grze, jej zasada gry obowiązuje. Karty w grze pozostają tak długo, dopóki nie zostaną odrzucone lub usunięte za pomocą innych kart lub w przypadku działania ich zasad gry.

Karta odrzucona - kiedy karta zostaje odrzucona, należy ją odłożyć na stos kart odrzuconych. Te karty nie mają wpływu na grę, nie liczy się ich unikatowość. Jeżeli do odrzuconej karty są dołączone inne karty, również są one odrzucane. O kolejności kart na stosie decyduje ich właściciel.

Karta usunięta z gry - kiedy karta została usunięta z gry należy odłożyć ją na stos kart usuniętych. Jeżeli jest to postać, w grze nie może pojawić się jej kopia. Jeżeli do karty usuwanej z gry były dołączone inne karty, są one odrzucane. O kolejności kart na stosie decyduje ich właściciel.

Uwaga! Postać ranna (w pojedynku lub w wyniku efektu) zawsze jest odrzucana, natomiast postać odrzucana nie zawsze jest ranna. Analogicznie rzecz ma się przy postaciach zabitych (usuwanym z gry) i usuwanym z gry (niekoniecznie zabijanych).

Zaznaczona - Niekiedy zasady wymagają zaznaczenia karty, aby osiągnąć jakiś cel. Obróć tę kartę o 90° w prawo. To oznacza, że karta jest zaznaczona. Kartę zaznaczoną można odznaczyć tylko w fazie odznaczania i w wyniku działania innych kart. Już zaznaczonej karty nie można zaznaczyć ponownie.

3.3 Sekwencja rozgrywki

Każda runda składa się z faz:

1. Faza odznaczania.
2. Faza rozliczenia
3. Faza gry
4. Faza zakończenia

3.3.1. Faza odznaczania: Oblicz kto posiada inicjatywę.

Potem odznacz wszystkie swoje zaznaczone karty.

1. Początek Fazy odznaczania
 - ewentualne Repliki
2. Obliczenie i określenie inicjatywy
 - ewentualne Repliki
3. Odznaczenie zaznaczonych kart
 - ewentualne Repliki
4. Koniec Fazy odznaczania

Ad 2: „Oblicz, kto posiada inicjatywę”.

Zsumuj Kreski wszystkich niezaznaczonych Karmazynów znajdujących się na polu karmazynów. Gracz z wyższą sumą posiada do końca rundy inicjatywę. Co to oznacza? Gracz z inicjatywą jako pierwszy jest „przy głosie”, ponadto tylko gracz z inicjatywą może użyć wpływu politycznego z karty frakcji oraz ogłosić elekcję. Aby uzyskać inicjatywę można również użyć dukatów, przekupując szlachtę. W tym celu gracze kolejno deklarują kwoty i wpłacają je do banku. Za każde wydane 3 dukaty gracz dodaje 1 do sumy cech Kreski.

W przypadku remisu inicjatywa zostaje przy graczu, który miał ją w zeszłej rundzie. Wyjątkiem jest pierwsza runda - w niej inicjatywę posiada gracz z mniejszym Skarbem. W pierwszej rundzie nie można używać wpływu politycznego.

Ad 3: „Odznacz wszystkie swoje zaznaczone karty”. Wszystkim kartom, które są obrócone o 90° w prawo, przywróć pozycję wyjściową (dotyczy też kart dopiero co zaznaczonych w fazie określania inicjatywy). W pierwszej rundzie fazę odznaczania się pomija.

3.3.2. Faza rozliczenia:

„Dociągnij do dworu tyle kart, ile brakuje ci do maksymalnej ilości. Jeżeli masz więcej kart niż możesz mieć, odrzuć nadmiar. Jeżeli skończą ci się karty w kredensie, przetasuj stos kart odrzuconych i utwórz z niego nowy kredens. Oblicz liczbę otrzymywanych/wydawanych dukatów i weź/odłóż odpowiednią ich ilość. Teraz też możesz ogłosić elekcję”.

W pierwszej rundzie fazę rozliczenia się pomija.

1. Początek Fazy rozliczenia
 - ewentualne Repliki
2. Dobieranie/odrzucanie kart
 - ewentualne Repliki
3. Obliczenie liczny otrzymywanych i wydawanych dukatów
 - ewentualne Repliki
4. Dobranie lub odrzucenie wyliczonych dukatów
 - ewentualne Repliki
5. Koniec Fazy rozliczenia

3.3.3. Faza gry:

„Gracze na zmianę (zaczyna gracz z inicjatywą) są „przy głosie” - wykonują czyn lub mówią „bene” na znak, że nie mogą lub nie chcą wykonać żadnego. Jeżeli wszyscy gracze po kolei powiedzą „bene”, faza się kończy”.

Gracz będący aktualnie „przy głosie” może wykonać jeden czyn i dowolną liczbę drobiazgów. Uwaga: sekwencję od momentu bycia „przy głosie”, aż do powiedzenia „bene” nazywamy również „turą danego gracza”.

Czyn/Drobiazg - kolejność:

1. Deklaracja Czynu/Drobiazgu (zagranie karty lub użycie zdolności) oraz ewentualne Repliki, Repliki na Repliki itd.
2. Ewentualne wprowadzenie w życie efektów Czynu/Drobiazgu oraz poniesienie kosztu.

Czyn to: wystawienie postaci, agitacja, wyzwanie na pojedynek, przemieszczenie postaci, użycie niektórych zdolności kart (pkt 1.8).

Wystawienie postaci - aby wystawić postać musisz najpierw zadeklarować chęć uczynienia tego i pokazać kartę postaci z dworu przeciwnikowi. Jeżeli przeciwnik nie przeciwdziała temu, kładziesz postać do gry i płacisz tyle dukatów, ile wynosi jej Lafa. Jeżeli nie posiadasz wystarczającej liczby dukatów, postać wraca do twojego dworu, a akcję uważa się za niebyłą - możesz wykonać inny czyn. Postać należąca do innej frakcji niż twoja wystawiasz za Lafę dwa razy większą. Po wystawieniu postaci bierzesz z puli liczbę kresek odpowiadająca wartości

Kreski wystawianej postaci. Jeżeli w puli nie ma wystarczającej ilości kresek dobierasz tyle ile jest, a różnica przepada.

Wystawione przez siebie postaci są nazywane twoją kompanią. Jeżeli w którymkolwiek momencie gry zasady mówią o „postaci z twojej kompanii” mówią o postaci, która jest aktualnie pod twoją kontrolą.

Postaci z twojej kompanii są dla siebie towarzyszami. Jeżeli w którymkolwiek momencie gry zasady określone na karcie postaci mówią o „towarzyszu”, mówią o innej postaci z twojej kompanii.

Marcin jest „przy głosie” i ma w swoim dworze kartę Jana Skrzetuskiego (Lafa 8, 2 Kreski) oraz Samuela Łaszcz (Lafa 6, 2 Kreski). Gra frakcją Wiśniowieckich, ma 24 dukaty w swoim skarbie. Postanawia wystawić Łaszcz - pokazuje jego kartę przeciwnikowi, którym jest Michał. Teraz Michał może zagrywać dowolne repliki, które mogą takie wystawienie utrudnić lub uniemożliwić. Nie ma jednak takiej karty - Łaszcz wchodzi do gry. Marcin płaci za niego 12 dukatów (Łaszcz jest z innej frakcji) i bierze do swojej puli 2 Kreski. Ponieważ Marcin nie ma drobiazgów, które może wykonać, a drugiego czynu w jednej turze zrobić nie może, „przy głosie” jest Michał. Jednak on mówi „bene” - nie ma już kart, które może zagrać. W swojej kolejnej turze Marcin będzie mógł wystawić Skrzetuskiego lub zdecydować się na inny czyn.

Agitacja

Nie tylko wystawianie postaci przynosi Kreski. Można je również zdobywać, agitując postaciami znajdującymi się na polu elekcyjnym. W tym celu zaznacz postać ze swojej kompanii i weź kreskę ze wspólnej puli do swojej.

Jeżeli we wspólnej puli nie ma już Kresek, można nadal agitować, z tym, że jest to uznawane za agitację „przeciw graczowi”. Oznacza to, że agitując zabierasz kreskę z jego puli i umieszczasz we wspólnej. Jeżeli agitacja pozwala ci wziąć więcej niż jedną kreskę, to nie możesz połączyć tych dwóch rodzajów agitacji.

Michał ma na polu elekcyjnym Rocha Kowalskiego. Nie jest on zaznaczony, Michał jest przy głosie, nie wykonał w tej turze jeszcze żadnego czynu. We wspólnej puli są jeszcze 2 Kreski. Zaznacza więc Rocha i agituje. Czeką, aż Marcin wykona ewentualną replikę odnoszącą się do tej czynności. Nie zrobił tego. Agitacja się uda, lecz Michał dodatkowo postanawia zaznaczyć postać Aramisa (R: Z kiedy twoja postać agituje, aby zdobyć 2 dodatkowe kreski), którą ma na stole. Również tego działania nie zanegował Marcin, więc Michał zaznacza Aramisa, żeby użyć jego cechy. Rozpatrywany jest więc teraz wynik agitacji. Roch może dzięki wsparciu Aramisa wyagitować trzy kreski zamiast jednej, lecz we wspólnej puli są tylko dwie. Według zasad gry nie może połączyć normalnej agitacji z agitacją przeciw rywalowi, więc zabiera do swojej puli tylko dwie kreski. Gdyby kreszek nie było w ogóle, zabrałby 3 z puli Marcina.

Wyzwanie na pojedynek

W ramach czynu twoja postać może wyzwać jedną z postaci przeciwnika na pojedynek.

Pojedynek przebiega wedle następującej sekwencji:

1. Wybranie wyzywającego i wyzywanego.

Wybierasz postać ze swojej kompanii i deklarujesz chęć stoczenia pojedynku. W tym celu musisz zaznaczyć swoją postać a następnie wskazać postać przeciwnika. Obie postaci muszą być na polu elekcyjnym (postać z pola karmazynów nie może wyzywać ani być wyzywaną). Od tej pory twoja postać jest nazywana wyzywającym a postać przeciwnika wyzywanym.

Wyzwana postać może przyjąć pojedynek (wtedy wasze postaci walczą ze sobą) lub odmówić. Aby odmówić pojedynku postać musi się zaznaczyć i gracz ją kontrolujący musi odrzucić kreskę do wspólnej puli.

2. Wybór używanego moderunku.

Wyzywający i wyzywany wybierają spośród posiadanego moderunku ten, którego będą używać podczas pojedynku. Pamiętaj, że postać może używać jednego moderunku danego typu (jednego Panczerza i jednej Broni lub Broni palnej). (pkt 1.3)

3. Pojedynek.

Gracze na zmianę, zaczynając od wyzywającego, mogą zagrywać repliki oraz sztychy zgodnie z regułą odpowiedzi (pkt. 4.4) dopóki obaj nie powiedzą „bene”.

4. Zakończenie pojedynku.

Teraz porównujemy cechy Szabla obu walczących. Wygrywa postać z wyższą Szablą. Jeżeli różnica cech wynosi mniej niż 3, przegrany jest ranny - jego karta jest odrzucana, a gracz kontrolujący tę postać traci na rzecz wygrywającego tyle Kresiek, ile przegrana postać miała w cesze Kreski. Jeżeli różnica wynosi 3 lub więcej, przegrany zostaje zabity a jego karta usunięta z gry. Kreski traci się i zyskuje tak samo. Kiedy padł remis, to pojedynek jest nierozstrzygnięty - nikt nie zyskuje ani nie traci Kresiek, żadna postać nie jest odkładana.

Kolejność w pojedynku:

1. Wyzwanie (wyzywający zaznacza się i wskazuje, kto jest wyzywany) - ewentualne Repliki.
2. Przyjęcie lub odmówienie (wyzywany zaznacza się i oddaje Kreski) pojedynku i rozpoczęcie go - ewentualne Repliki; Sztych/Replika pojedynkowa wyzywającego gracza - ewentualne Repliki; Sztych/Replika pojedynkowa wyzywanego gracza - ewentualne Repliki; Sztych/Replika pojedynkowa wyzywającego gracza - ewentualne Repliki; itd.; Obaj walczący „bene”.
4. Obliczenie całkowitych Szabli pojedynkujących się postaci i ustalenie rezultatu pojedynku - ewentualne Repliki.
5. Zastosowanie rezultatu pojedynku - ewentualne Repliki.
6. Zakończenie pojedynku - ewentualne Repliki.

Marcin jest „przy głosie” i nie wykonał w tej turze żadnego czynu. Zaznacza postać Michała Wołodyjowskiego, aby wyzwać na pojedynek Rocha Kowalskiego, którego kontroluje Robert. Wołodyjowski ma Szablę 9 i nie ma dołączonego moderunku, lecz Marcin położył przy nim w poprzedniej rundzie jeden sztych. Roch (cecha Szabla 6) ma swoją szablę - Panią Kowalską, która dodaje mu 3 punkty do Szabli oraz ma dołączony sztych. Sytuacja jest więc wyrównana. Michał postanawia zaryzykować i przyjmuje wyzwanie Rochem - nie

zaznacza go. Obaj mają Szable 9. Jako pierwszy może zagrać kartę Marcin, jako wyzywający. Używa dołączonego sztychu - jest to Finta, która dodaje 3 do Szabli Wołodyjowskiego. Michał nie neguje tego sztychu. Teraz on może zagrać kartę. Używa dołączonego sztychu - jest to Młynek, który podwaja bonus z używanej w danym pojedynku broni. Marcin używa w odpowiedzi cechy Wołodyjowskiego, żeby zanegować działanie tego sztychu. Znow Marcin może zagrać kartę, ale ponieważ wygrywa to mówi „bene”. Michał zagrywa z dworu Przeciwno, które dodaje Rochowi 3 pkt. Marcin w odpowiedzi ze swojego dworu zagrywa Ripostę („Szabla +1. Cięcie. Zagraj po tym jak przeciwnik zagra sztych. Modyfikator stosuje się również do twojej postaci”). W ten sposób Wołodyjowski otrzymuje ten sam modyfikator co Roch (kolejne +3) oraz dodatkowy 1 pkt z karty Riposta. Michał nie neguje tej karty. Obaj gracze mówią „bene” i przechodzimy do rozstrzygnięcia pojedynku. Roch ma 6 (bazowa) +3 za Panią Kowalską +3 za Przeciwno = 12. Wołodyjowski zaś 9 (bazowa) + 3 za Fintę +3 za Przeciwno Rocha i +1 z Riposty = 16. Różnica wynosi więc 4 pkt. Roch został zabity. Michał może użyć teraz karty, której zasada gry odnosi się do momentu „po zakończeniu pojedynku”, zagrywa więc Pchnięcie w plecy (karta tylko dla Radziwiłłów: „R: Po zakończeniu pojedynku przeciwnik twojej postaci jest ranny niezależnie od wyniku. Nie zyskujesz za to kreskę”). Marcin nie ma jak zanegować tej karty, wchodzi więc ona do gry. W ten sposób Roch jest zabity - jego karta wędruje na stos kart usuniętych - żadna jego kopia nie pojawi już się więcej w grze, Marcin bierze z puli Michała 1 Kreskę (tyle wynosi cecha Kreski Rocha). Natomiast na skutek Pchnięcia w plecy Wołodyjowski jest ranny - jego karta wędruje na stos kart odrzuconych, jego kopia może pojawić się w grze. Marcin nie traci jednak żadnych kresek.

Przemieszczanie postaci

W swojej turze gracz może przesunąć postać mającą słowo kluczowe Karmazyn lub Wpływowy z pola elekcyjnego na pole karmazynów lub odwrotnie. Wymaga to zaznaczenia (pkt 3.1). Jest to czyn.

Wystawienie posesji

Aby wystawić posesję, musisz najpierw zadeklarować chęć uczynienia tego i pokazać kartę z dworu przeciwnikowi. Jeżeli przeciwnik nie przeciwdziała temu, kładziesz posesję do gry i płacisz tyle dukatów, ile wynosi jej Lafa. Jeżeli nie posiadasz wystarczającej liczby dukatów, posesja wraca do twojego dworu.

Wystawienie moderunku

Aby wystawić moderunek, musisz najpierw zadeklarować chęć uczynienia tego i pokazać kartę z dworu przeciwnikowi. Jeżeli przeciwnik nie przeciwdziała temu, kładziesz moderunek do gry i płacisz tyle dukatów, ile wynosi jego Lafa. Jeżeli nie posiadasz wystarczającej liczby dukatów, moderunek wraca do twojego dworu. Pamiętaj, że moderunek należy dołączyć do karty postaci.

Zagranie efektu

W swojej turze jako drobiazg możesz zagrać efekt, który nie ma w tekście gry określonego momentu zagrania (np. „Zagraj, gdy...” lub „Zagraj w dowolnej chwili”).

Użycie zasady gry karty będącej w grze

W swojej turze jako drobiazg możesz użyć zasady gry karty będącej w grze, który nie ma określonego momentu użycia. Zasady gry, które nie mają wymaganego kosztu zagrania ani koniecznych warunków działają przez cały czas.

Michał w swojej rundzie chce użyć zasady gry karty Szerokie koneksje („D: Dołącz do swojej karty frakcji. Jeżeli gracz posiadający inicjatywę użyje wpływu politycznego, ty również możesz to zrobić”), ponieważ Marcin, który ma inicjatywę, użył reguły wpływu politycznego. Marcin nie neguje działania karty Szerokie koneksje, więc Michał może w tym momencie również użyć swojego wpływu politycznego.

Kolejność:

1. Początek fazy gry - ewentualne Repliki.
2. Tura gracza - akcja aktywnego gracza (Czyn lub Drobiazg) - ewentualne Repliki; akcja aktywnego gracza (Drobiazg lub Czyn, jeśli wcześniej nie było) - ewentualne Repliki; itd. aż do „bene”.

3. Tura kolejnego gracza.
4. itd. - na przemian.
5. Wszyscy gracze „bene”.
6. Koniec fazy gry.

3.3.4. Faza zakończenia:

„Efekty działające do końca rundy przestają działać. Jeżeli któryś gracz spełnia warunki zwycięstwa, gra się kończy. Możesz w tej fazie odrzucić jedną kartę z dworu”. Kolejność:

1. Początek fazy zakończenia - ewentualne Repliki.
2. Sprawdzanie warunków zwycięstwa - ewentualne Repliki.
3. Ewentualne odrzucenia kart z dworu - ewentualne Repliki
4. Koniec fazy zakończenia.

3.4 Zwycięstwo

Warunki zwycięstwa:

1. W tej rundzie została ogłoszona elekcja, a któryś z graczy w fazie zakończenia ma 2/3 Kreszek i Elekta w grze.
2. Zdobędzie wszystkie Kreski z puli.
3. Elekt przeciwnika zostanie zabity, a nie ma on drugiego w grze.

W tych dwóch ostatnich przypadkach nie trzeba czekać do fazy zakończenia - gra kończy się natychmiast, gdy któryś z tych warunków zostanie spełniony.

Niektóre strategie określają dodatkowe warunki zwycięstwa. Jeżeli gracz spełnia warunki określone w tekście gry posiadanej strategii, również wygrywa.

Jeżeli na koniec rundy obaj gracze spełniają warunki zwycięstwa, wygrywa ten, który posiada więcej Kreszek. Jeżeli nadal jest remis, wygrywa gracz mający inicjatywę.

Elekcja

Jeżeli w fazie rozliczenia gracz ma 2/3 Kreszek i Elekta w grze, może ogłosić elekcję. Wtedy wygrywa gracz (niekoniecznie ten sam, który ogłosił elekcję), który w fazie zakończenia ma 2/3 Kreszek i Elekta. Jeżeli żaden nie spełnia tego warunku, gra toczy się dalej. Tylko gracz posiadający inicjatywę może w danej rundzie ogłosić elekcję.

Śmierć Elekta

Gracz, którego Elekt zginie (zostanie zabity, a nie ranny), przegrywa. Gra natychmiast się kończy, niezależnie od stanu Kresek oraz fazy. Istnieje możliwość, że gracz ma 2 Elektów (np.: Radziwiłłowie). Wtedy nie przegra, jeżeli w momencie śmierci jednego Elekta ma w grze drugiego.

4.0 Inne ważne zasady

4.1. Zasada reguły szczególnej

Jeżeli tekst na karcie stoi w sprzeczności z instrukcją, stosuj zasady tekstu na karcie.

Michał ma w grze kartę Abiego Blumsztajna oraz Sakowicza. Abi jako Żyd nie może agitować, wynika to z zasad gry jego słowa kluczowego. Jednak zasada gry Sakowicza umożliwia agitację Żydom, Niewiastom i Pludrakom. Zasada Sakowicza jako szczegółowa neguje zasadę ogólną, Abi może agitować, dopóki w grze jest Sakowicz.

4.2. Zasada kontroli i własności

Jeżeli podczas gry zdarzy się, że przejmiesz kontrolę nad kartą przeciwnika, uważaj ją za swoją - możesz używać jej zasady gry; jeżeli jest to postać, możesz wykonywać nią akcje - traktuj ją jak ze swojej kompanii. Kiedy ta karta zostanie odrzucona, usunięta z gry lub po zakończonej rozgrywce zwróć ją właścicielowi czyli graczowi, który na początku gry miał ją w swoim kredensie.

4.3. Zasada braku pamięci kart

Kiedy karta zostaje odrzucona, przestają na nią działać wszystkie dotyczące jej, zagrane i dołączone efekty oraz zasady gry - nawet gdy karta zostanie ponownie zagrana.

Uhlik ma dołączoną kartę Pludry oraz Karmazynowy kontusz. Dzięki pierwszej jest Pludrakiem, dzięki drugiej Karmazynem. Zostaje ranny w pojedynku - jego karta wraz z obydwoma dołączonymi jest odrzucana. Jeśli jego kopia zostanie wystawiona, nie będzie on ani Pludrakiem, ani Karmazynem.

4.4 Zasada odpowiedzi

Po każdej zagranej lub użytej karcie przeciwnik zawsze ma prawo odpowiedzieć, czyli może spróbować unieważnić zagranie naszej karty swoją. Służą do tego karty efektów (np. Bujdy i Bajania, Liberum Veto) oraz niektóre zasady gry postaci (np. Jan Zagłoba). Nie możemy negować karty kombinacją kart lub zasad gry. Odpowiedzią jest wyłącznie pierwsza karta lub cecha. Gracze na zmianę zagrywają swe karty, tworząc stos. Gdy obaj gracze powiedzą „bene”, stos rozpatruje się wedle zasady LIFO (Last In First Out „ostatnia weszła, pierwsza działa”), czyli najpierw rozpatrujemy ostatnią zagraną kartę, potem przedostatnią i tak po kolei. Karty ze stosu odkładamy w kolejności rozpatrywania.

Michał zagrywa kartę Na świeczniku, dzięki której może zobaczyć trzy górne karty ze swojego kredensu i wziąć każdą z nich płacąc 3D za jedną. Marcin chce użyć w odpowiedzi karty Bujdy i bajania, która neguje zdolność gry zagrywanego efektu i odrzuca go. Powstaje stos. W odpowiedzi Michał zagrywa kartę Liberum Veto, która neguje działanie dowolnej karty i również ją odrzuca. Marcin w odpowiedzi zaznacza Jana Zagłobę, aby zanegować działanie Veta Michała. Michał mówi „bene”, Marcin również. Rozpatrujemy stos według zasady LIFO. Cecha Zagłoby neguje kartę Veto Michała, Bujdy Marcina wchodzi więc do gry i negują Na świeczniku Michała. Na świeczniku nie działa i jest odrzucane, podobnie Liberum Veto i Bujdy i bajania. Zagłoba jest zaznaczony, stos się kończy. Kiedy trwa stos nie można zagrywać efektów oraz korzystać z zasad gry kart, które są drobiazgami bądź czynami oraz takich, których warunek zagrania nie jest spełniony. Wróćmy do powyższego przykładu. Na zdolność gry Zagłoby Michał chciałby odpowiedzieć zdolnością Wierzbickiego (D: Usuń z gry dołączoną do niego kartę, by unieważnić zasadę gry innej postaci do końca rundy). Nie może tego zrobić, ponieważ cecha Wierzbickiego nie jest repliką a drobiazgiem. Gdyby Wierzbicki miał napisane „R: kiedy postać przeciwnika używa swojej zasady gry. Usuń dołączoną do niego kartę by unieważnić tą zasadę”, to wówczas takie działanie byłoby możliwe.

Inny przykład: gracz grający Dworskimi ma na stole Tyzenhauza, którego wyzywa Skrzetuskim jego przeciwnik. W odpowiedzi nie może on użyć karty Kęsim, Kęsim!, aby zabić Skrzetuskiego, gdyż użycie karty Kęsim, Kęsim! jest czynem a nie repliką.

5. Warianty gry:

Dla uatrakcyjnienia rozgrywki prezentujemy poniżej kilka wariantów gry w SGK Veto!:

Wariant 1 Gra wieloosobowa

W Veto! można grać nie tylko w dwie osoby, ale również w więcej, sugerujemy jednak, aby nie przekraczać liczby 4 osób, oraz by w takiej rozgrywce stosować zasadę, iż każdy z graczy kontroluje inną frakcję. Rozgrywka zasadniczo nie różni się od standardowej - gracze mogą dowolnie zagrywać na siebie karty oraz podejmować działania związane, czyli gracz A może zagrywać kartę na gracza B nawet, jeżeli całą sytuację zapoczątkował gracz C.

Kolejność akcji wyznaczają wskazówki zegara, na zasadzie: pierwszy zaczyna posiadający inicjatywę, następny po jego lewej itd. Runda kończy się, gdy wszyscy powiedzą „bene”. Jeżeli Elekt któregoś z graczy zginie, odpada on z gry, a jego Kreski wracają do wspólnej puli. Rozgrywka toczy się nadal wśród pozostałych graczy.

Wariant 2 Zasady biesiadne

Nie wszyscy grają po to, żeby wygrać. Niektórzy chcą się po prostu dobrze bawić. I dla nich mamy zasady uprzyjemniające rozgrywkę. Po pierwsze zapomnijcie o cesze wpływ polityczny - nie istnieje.

Po drugie inicjatywa przechodzi na zmianę od jednego do drugiego gracza, ergo raz zaczyna jeden, raz drugi. Po trzecie nie można mieć w kredensie więcej niż dwóch takich samych kopii kart (np.: trzech Skrzetuskich). W ten sposób gra powinna stać się zdecydowanie ciekawsza.

6. Veto - nauka gry:

Krok pierwszy - przygotowanie do gry.

Najpierw poszukaj pomiędzy swoimi kartami karty frakcji.

Na znalezionej karcie zwróć uwagę na cechę skarb

(np. u Radziwiłłów 20/+3), następnie odlicz tyle znaczników

(najlepsze są monety, chociaż można też zapisywać skarb na

kartce), ile on wynosi i połóż je obok kart frakcji - to jest twój

skarb. Teraz na środku stołu połóż 21 Kresek, najlepiej imitują

je zapalki. To jest wspólna pula Kresek.

Krok drugi - przygotowanie kredensu

Karty potasuj i połóż obok siebie. To twoja talia nazywana po

staropolsku kredensem. Porównaj teraz swój skarb ze skarbem

przeciwnika. Ten z was, który ma niższy, rozpoczyna grę. Jeżeli

obaj gracze tą samą frakcją, niech zdecyduje rzut monetą.

Krok trzeci - wystawianie kart

Obaj weźcie ze swojego kredensu siedem kart - to wasze dwory.

Jeśli ci się nie spodoba twój dwór, możesz go wtasować

w kredens i raz jeszcze pociągnąć siedem kart. Drugim

rezultatem musisz się zadowolić. Rozpoczynający jest jako

pierwszy „przy głosie”, czyli może wykonywać czyny (jeden)

i drobiazgi (dowolną liczbę). Kiedy jesteś „przy głosie”, wystaw

postać (czerwone tło). W tym celu zapłać jej koszt liczony

w dukatach (cecha Lafa na karcie postaci - pierwsza od dołu),

odejmując stosowną liczbę monet ze swojego skarbu. Następnie

weź z puli Kresek tyle znaczników, ile wynosi cecha Kreski

(środkowa cecha) na karcie postaci i połóż je obok swojego

kredensu.

To twoja pula Kresek. Od teraz postać znajduje się w grze,

połóż przed sobą jej kartę. Przy pierwszej rozgrywce założmy,

że w pierwszej rundzie nie można zagrywać na przeciwnika

efektów, kiedy jest on „przy głosie”. Teraz „przy głosie” jest

twój przeciwnik. Niech również wystawi postać, powtarzając

te same czynności. Znowu ty jesteś „przy głosie”. Jeżeli masz

we dworze kartę moderunku (złote tło - pkt 1.3), dołóż ją do

swojej postaci, płacąc jej Lafę i kładąc jej kartę pod kartą

postaci, tak, aby wciąż była widoczna. Przeciwnik może zrobić

to samo. Jeśli nie masz już karty moderunku, możesz wystawić kartę posesji (niebieskie tło - pkt 1.4), płacąc jej Lafę. Kiedy już obaj wystawicie wszystkie karty postaci, moderunków i posesji, które posiadacie we dworze, można przejść do kolejnego punktu (uwaga, jeśli nie stać cię na zapłacenie Lafy, nie możesz wystawić danej karty).

Krok czwarty -zagrywanie efektów

Zwróć teraz uwagę na wszystkie karty na fioletowym tle (pkt 1.5), to karty efektów. Efekty typu czyni i drobiazgi *C* i *D* możesz zagrywać wyłącznie będąc „przy głosie”, efekty typu *R* zawsze wtedy, kiedy umożliwia to obwarowanie opisane na danej karcie. Wybierz efekt, który pasuje do sytuacji rozgrywki i wykonaj polecenie znajdujące się na jej karcie. Michał gra frakcją Radziwiłłów, jego kolega Marcin frakcją Wiśniowieckich. Michał bierze 20 dukatów, Marcin 18. Grę rozpoczyna Marcin. Od teraz jest on „przy głosie”. Marcin ma we dworze postać Longinusa Podbipięty (cechy Sz 7, K 2 L 7), którą postanawia wystawić. Płaci więc 7 dukatów - zostaje mu 11. Z puli Kresek bierze dwie i kładzie kartę Longinusa przed sobą. Od teraz Podbipięta jest w grze. Następnie „przy głosie” jest Michał, który ma we dworze kartę Rocha Kowalskiego (6, 1, 5). Wystawia go do gry według tych samych zasad. Marcin postanawia dołączyć do Longinusa Zbroję husarską (Lafa 2), a Michał dodaje do Rocha Karmazynowy kontusz (Lafa 2/1). Marcin, będąc ponownie „przy głosie”, wystawia Latyfundium (Lafa 3/+3), Michał Szynk (Lafa 3/+2). Jak łatwo policzyć, Marcin wydał 12 dukatów i zostało mu 6, a Michał 10 i wciąż ma 9 dukatów. Marcin na razie nic nie wystawia, Michał ma jeszcze kartę Arwida Wittenberga (6, 2, 5). Płaci za niego 5 i pozostają mu tylko cztery dukaty. Marcin ma jeszcze trzy karty we dworze, Michał dwie. Obaj mają same efekty, Marcin ma kartę Vae victis, Cięcie referendarskie oraz Rdzą przeżarty, Michał Chleb z pajęczyną oraz Precz!. „Przy głosie” jest Marcin, który postanawia zagrać kartę Vae victis („*D* Dołącz do karty swojej frakcji. Przeciwnik traci 2 Kreski za odmówienie pojedynku Twojej postaci”). Michał nie może zanegować jej zagrania, więc

karta wchodzi do gry. Marcin wciąż jest przy głosie, ponieważ wykonał jedynie drobiazg. Zagrywa więc Rdzą przeżarty na Karmazynowy kontusz Rocha. Michał wciąż nie może nic na to poradzić, więc odrzuca moderunek - w ten sposób tworzy swój stos kart odrzuconych.

Krok piąty - agitacje i pojedynki

Kiedy obaj zagraлиście stosowne efekty, spróbujcie wykonać inne czyny. Czyn wykonuje wyłącznie gracz będący „przy głosie”. Może być to agitacja lub wyzwanie na pojedynek. W obu przypadkach należy zaznaczyć postać - przekręcamy ją o 90° (raz zaznaczonej postaci nie można zaznaczyć ponownie). Agitacja przynosi jedną kreskę ze wspólnej puli (przenies ją do swojej). Wyzwanie na pojedynek jest bardziej skomplikowane. Wybieramy w tym celu postać przeciwnika i zaznaczamy swoją. Od teraz swoją postać nazywamy wyzywającym, a postać przeciwnika wyzwanym. Gracz kontrolujący wyzwanego decyduje, czy przyjąć, czy odmówić pojedyнку. Odmawiając traci kreskę i zaznacza swoją postać. Jeśli nie ma kreski, nic nie traci, tylko zaznacza postać.

Kiedy dochodzi do pojedyńku, obie strony mogą zagrać karty efektów z adnotacją „Zagraj przed rozpoczęciem pojedyńku”. Następnie rozpoczyna się walka. Obie strony porównują wartość swojej cechy Szabla. Aby wpłynąć na jej wysokość, można zagrać sztychy. Podnoszą one Szablę o określoną wartość. Jako pierwszy zagrywać kartę może wyzywający, następnie wyzwany - itd. po jednej, aż do momentu, gdy obaj nie chcą lub nie mogą zagrać już żadnej karty. Na finale porównujemy cechy Szabla. Ta strona, która ma ją wyższą, wygrywa pojedynek. Bierze wówczas tyle kreski ile wynosi cecha kreski pokonanej postaci z puli przeciwnika. Jeżeli pokonana postać jest ranna (przegrała o 1 lub 2 punkty Szabli), należy ją odłożyć na stos kart odrzuconych. Jeżeli zabita (przegrała o 3 lub więcej punktów), należy ją odłożyć na stos kart usuniętych gry.

Kontynuacja naszego przykładu:

Marcin postanawia wykonać jeszcze Czyn - wyzywa na pojedynek Rocha, zaznaczając w tym celu Longinusa. Roch

może odmówić pojedynku, lecz Michał straci wówczas dwie Kreski (z racji karty *Vae victis*), więc stwierdza, że lepiej przegrać pojedynek i stracić jedną. Liczy na to, że nie straci Rocha - posiada we dworze kartę Chleb z pajęczyną („R: Jeżeli postać jest ranna, nie odrzucasz jej”). Przyjmuje wyzwanie. Marcin ma na ręku jedną kartę, to sztych - Cięcie referendarskie („Cięcie. +5 Szabla. Po zagranie tej karty do końca pojedynku nie możesz zagrywać innych kart Cięcia. Cięcie referendarskie nie może zostać odrzucone”), które zagrywa (wyzrywający zagrywa kartę w pojedynku jako pierwszy). Michał ma pecha - przewaga Longinusa z 1 (7:6) wzrasta do 6 pkt. - Roch jest zabity, a tego Michał zanegować kartą Chleb z pajęczyną nie może. Usuwa więc z gry Rocha, tworząc w ten sposób stos kart usuniętych z gry. Roch Kowalski nie pojawi się w grze aż do końca rozgrywki (żadna jego kopia w obu dworach). Marcin bierze jedną kreskę za pokonanego przeciwnika (tyle wynosi cecha Kreski Rocha). Pojedynek się kończy. Marcin nie ma już kart we dworze, mówi więc „bene”. Michał postanawia zagrać jeszcze kartę Precz!, za pomocą której może odrzucić dowolny pozostający w grze efekt. Za cel obiera *Vae victis*, który Marcin odrzuca. Michał mówi „bene”, Marcin również. Runda się kończy. Michał postanawia w fazie zakończenia odrzucić Chleb z pajęczyną.

Krok szósty - kończenie i rozpoczynanie rundy

Jeżeli gracz nie chce już wykonać czynów (wystawić karty, wyzwąć przeciwnika na pojedynek lub zaagitować) oraz nie zagrywa żadnego efektu, mówi „bene”. Kiedy obaj gracze powiedzą „bene”, runda kończy się. Obie strony mogą odrzucić po jednej karcie, przestają również działać wszystkie efekty z adnotacją „do końca rundy”. Rozpoczyna się nowa runda. Najpierw odznacz wszystkie postaci - z powrotem przekręć je „do pionu”. Teraz przechodzimy do fazy rozliczenia. Dociągnij tyle kart, ile brakuje ci do sześciu, a następnie oblicz dochód ze swoich kart. W tym celu zwróć uwagę na wszystkie wystawione przez ciebie karty, które mają dzieloną cechę Lafa - prawa strona to tzw. Lafa utrzymania, ignorowałeś ją, wystawiając tę kartę. Jeżeli na karcie nie ma znaku podziału przy cesze Lafa, to

dana karta ma Lafę utrzymania równą 0. Zsumuj teraz wszystkie karty z Lafą utrzymania +X a od całości odejmij wszystkie, które po prawej stronie mają po prostu X.

Michał ma w grze Arwida Wittenberga i Szynek. Otrzymuje więc 3 dukaty z karty frakcji Radziwiłłów oraz 2 za Szynek. Razem otrzymuje 5 dukatów.

Marcin, oprócz Longinusa z dołączoną Zbroją husarską, ma Latyfundium. Ani Longinus ani Zbroja nie mają Lafy utrzymania, z karty frakcji otrzymuje 3 dukaty i tyle samo z Latyfundium. Ponieważ nie ma minusów, otrzymuje 6 dukatów. Obaj dodają do swojego skarbu tyle dukatów, ile obliczyli.

Krok siódmy - podsumowanie.

Teraz umiesz już wystawiać postaci, posesje i moderunki, wiesz jak zagrywać efekty i obliczać dochód, rozegrałeś pierwszy pojedynek i udanie zaagitowałeś (jeśli nie, rozegrajcie jeszcze jedną rundę). Czas wrócić do instrukcji i przeczytać pełny opis zasad. Kiedy skończycie, proponujemy zagranie kolejnej partii na zasadach biesiadnych (pkt. 5).

7. Wskazówki dla kolekcjonerów

W prawym dolnym rogu każdej karty znajdują się dwa oznaczenia - litera oraz liczba. Pierwsza oznacza częstotliwość występowania takiej karty, druga jej numer porządkowy w danym dodatku.

Dodatkowo karty z dodatków mają oznaczenia symbolizujące tenże dodatek - mała ikona.

R - to rarytas, karta najrzadsza.

N - to karta niepospolita.

P - to karta pospolita

Q - to karta okazyjna

8. Ważne pojęcia i skróty

Dwór - są to karty, które trzymasz w ręku. Tylko karty z dworu mogą być zagrywane i wprowadzane do gry.

Kredens - to twoja talia, z której dociągasz karty do dworu w fazie rozliczenia.

Kreski - symbolizują głosy na elekcji, wyrażają popularność danej postaci.

Lafa - jest to koszt karty płacony w dukatach przy jej zagrywaniu. Jeżeli karta nie ma Lafy, oznacza to, że nic za nią nie płacimy. Lafa ma często drugą cyfrę z „+” lub bez plusa po „/” - oznacza to przychód lub wydatek co rundę. Np.: Lafa 6/+2 oznacza 6 dukatów przy zagrywaniu oraz plus 2 dukaty co rundę, dopóki karta jest w grze. Natomiast 6/2 oznacza konieczność płacenia 2 dukatów co rundę. Pierwszą liczbę nazywamy Lafą wystawienia, drugą Lafą utrzymania.

Skarb - to dukaty, którymi dysponujesz.

Zasada gry - znajduje się na karcie, może być wykorzystywany przez gracza kontrolującego tę kartę.

Inicjatywa - wyznacza kolejność w rundzie. Posiada ją ten, który w fazie odznaczania ma większą sumę Kresek niezassegnowanych Karmazynów (wynik można modyfikować poprzez dukaty). Może wykorzystać w rundzie swoją cechę frakcji wpływ polityczny.

ERRATA!

1. W punkcie 1.6 oraz 3.3.3 Sztychy dołączone do postaci można odrzucić przy agitacji, dzięki czemu otrzymuje się dodatkową kreskę. Można odrzucić w ten sposób tylko jeden sztych na raz.

2. W punktach 1.3 i 1.4 oraz 1.6 zabrakło informacji o frakcyjności moderunków, posesji oraz sztychów.

Posesje i sztychy oznaczone znaczkami frakcyjności, podobnie jak efekty, możesz używać wyłącznie grając taką frakcją, jakiej znaczek jest w lewym górnym rogu tych kart.

Moderunki oznaczone znaczkami frakcyjności możesz dołączyć wyłącznie do postaci z tej frakcji, jakiej znaczek jest w lewym górnym rogu tej karty.

Autorzy:

Wydawnictwo Imperium w składzie:
Krzysztof Schechtel i Marcin Tomczyk

Współpraca:

WGK w składzie Piotr Schmidtke i Mikołaj Kamiński



Redakcja i korekta: IMPERIUM

Skład DTP:

Piotr Łapiński

Layout i logo:

Patryk Tyburkiewicz, Piotr Łapiński, Jakub Jabłoński

Ilustratorzy:

Jarosław Gąsior, Cezary Szymański, Tomasz Tworek,
Paweł Miedziński, Kowalski&Bemke, Jacek Kowalski,
Błażej Glapa, Jakub Jabłoński, Wiesław Skupniewicz,
Mateusz Komada.

Projekty opakowań:

Jakub Jabłoński

Podziękowania:

Bardzo serdecznie chcemy podziękować za współpracę wszystkim betatesterom i uczestnikom forumowych dyskusji, w szczególności Jerzemu Szei (również za korektę poniższej instrukcji) i jego synom. Ogromny wkład w naszą grę miał również Maćko i Dani, chociaż mogliby się mniej kłócić ze sobą. Dzielnie wspierał nas również Menace, którego zawsze w podziękowaniach wymieniamy na końcu.

Osobne „Bóg zapłać” kierujemy do Jacka Komudy - za inspiracje, za książki i za warcholstwo.

Więcej informacji na:

www.wydawnictwoimperium.pl

Patronat internetowy:

www.valkiria.net



Copyright © 2007 Imperium. All rights reserved.