



Dla 2–4
graczy



45 minut



Wiek
graczy:
14+

Autor: Marc André

Ilustracje: Ismaël

Baronia

Zawartość Pudełka

- Instrukcja
- 36 płytek krain (gór, lasów, równin, pól i jezior)
- 1 plansza punktacji
- 80 żetonów zasobów
- 1 znacznik pierwszego gracza

Dla każdego z 4 graczy (niebieskiego, żółtego, zielonego i czerwonego):

- 7 rycerzy
- 5 miast
- 2 twierdze
- 14 wiosek
- 1 znacznik
- 1 arkusz pomocy

Na najdalszych rubieżach Imperium czterech baronów walczy o władzę. Stojąc na czele potężnych armii, zdobywają nowe terytoria, budują wioski, miasta i twierdze. Gdy zakończą zmagania, jeden z nich zostanie królem!

Cel Gry

Każdy z graczy musi podbijać nowe terytoria, budować wioski, miasta i twierdze oraz bronić swoich włości. Gdy jeden z nich zdobędzie tytuł **diuka**, następuje podsumowanie dokonań, a gracz z największą liczbą punktów zwycięstwa zostanie koronowany na **króla** i wygra grę.

• Opis elementów •

Płytki krain

Na początku rozgrywki z płytek należy utworzyć planszę (zob. „Przygotowanie do gry” na stronie 2).

Każda płytka składa się z 3 sześcioboków.

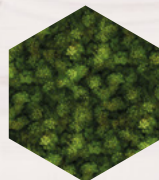
Każdy sześciobok to jedno pole planszy. Każde pole przedstawia jeden z pięciu rodzajów krain: góry, lasy, równiny, pola i jeziora.

Każdemu rodzajowi krainy, z wyjątkiem jezior, odpowiada jeden rodzaj żetonów zasobów (zob. strona 3).



GÓRY

Jedna figurka umieszczona na tym polu powstrzyma innych graczy przed wejściem na nie.



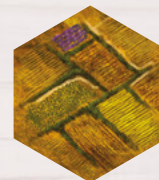
LASY

Na polu lasów nie można budować miast.

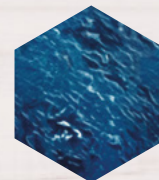


RÓWNINY

To najlepsze tereny. Zapewniają najwięcej zasobów, dzięki którym można łatwo zdobywać tytuły szlacheckie.



POLA



JEZIORA

Na tym polu w trakcie gry nie można wykonywać żadnych akcji.

Figurki

MIASTA



• Obrona

Wrodcy rycerze nie mogą przesuwać się na pola, na których znajdują się miasta.

• Nowe miasto

Wioska może zostać zamieniona w miasto. Nowe miasto zapewnia graczowi 10 punktów zwycięstwa.

> Zob. akcja D na stronie 4.

• Zdolność: werbunek

W miastach werbuje się rycerzy.

> Zob. akcja A na stronie 2.

RYCERZE



• Werbunek

W miastach werbuje się rycerzy.

> Zob. akcja A na stronie 2.

• Zdolność: ruch

Gracz przesuwa rycerzy po polach tak, aby zajmować terytoria, atakować wroga lub bronić się.

> Zob. akcja B na stronie 3.

• Budowa

Gracz może zastąpić 1 rycerza wioską lub twierdzą.

> Zob. akcja C na stronie 3.

• Obrona

Rycerz może zostać zniszczony przez 2 figurki wroga o tym samym kolorze.

WIOSKI



• Budowa

Gracz może zastąpić 1 rycerza z planszy nową wioską.

> Zob. akcja C na stronie 3.

• Zdolność: nowe miasto

Miasta mogą powstać tylko z wiosek.

> Zob. akcja D na stronie 4.

• Obrona

Wioska może zostać zniszczona przez 2 wrogich rycerzy tego samego koloru.

> Zob. akcja B na stronie 3.

TWIERDZE



• Budowa

Gracz może zastąpić 1 rycerza z planszy nową twierdzą.

> Zob. akcja C na stronie 3.

• Obrona

Wrodcy rycerze nie mogą przesuwać się na pola, na których znajdują się twierdze.

> Zob. akcja B na stronie 3.

• Przygotowanie do gry •

- Niech każdy z graczy wylosuje po 9 płytek krain i ułoży je losowo na stole, tworząc tym samym planszę ❶. Jeśli w grze bierze udział mniej niż 4 graczy, nieużywane płytki należy odłożyć do pudełka.
- Wszystkie żetony zasobów należy umieścić na wspólnym stosie obok planszy ❷. To pula zasobów.
- Każdy z graczy wybiera kolor i umieszcza przed sobą wszystkie figurki w tym kolorze (5 miast, 2 twierdze, 7 rycerzy i 14 wiosek ❸ oraz arkusz pomocy ❹). Każdy z graczy umieszcza na planszy po 3 miasta i 3 rycerzy ❺. Zasady umieszczania elementów początkowych można znaleźć w ramce po prawej.
- Znaczniki graczy należy umieścić na polu '0' planszy punktacji ❻.
- Najmłodszy z graczy wybiera osobę rozpoczynającą grę. Ta osoba otrzymuje znacznik pierwszego gracza ❼.



Rozmieszczanie pierwszych miast i rycerzy

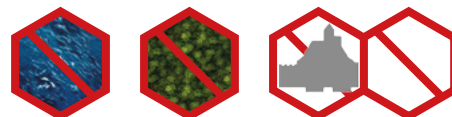
Pierwszy gracz przygląda się planszy i wybiera pole, na którym umieści swoje pierwsze miasto i rycerza.

Następnie, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, kolejni gracze (za wyjątkiem ostatniego) umieszczają na wybranych polach po 1 mieście i 1 rycerzu. Ostatni gracz wybiera aż 3 pola i umieszcza na każdym z nich po 1 mieście i 1 rycerzu.

Następnie, w odwrotnej kolejności, każdy z pozostałych graczy wybiera po 2 pola i umieszcza na każdym z nich po 1 mieście i 1 rycerzu.

W ten sposób każdy z graczy rozpocznie swoją pierwszą turę z 3 miastami (a w każdym mieście będzie stacjonował 1 rycerz), każdym na innym polu planszy. Reszta figurek pozostaje w rezerwach graczy.

– OGRANICZENIA –



- Nie można budować miast na polach jezior.
- Nie można budować miast na polach lasów.
- Nie można budować miast na polach zajmowanych już przez inne miasta i na polach, które z nimi sąsiadują.

• Przebieg gry •

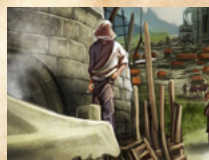
Rozgrywka składa się z serii tur graczy (rund) rozgrywanych zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Podczas swojej tury gracz może wykonać TYLKO JEDNĄ z sześciu akcji:



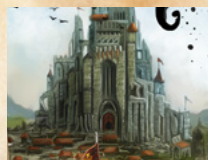
A) Wербunek



B) Ruch



C) Budowa



D) Nowe miasto



E) Ekspedycja



F) Tytuł szlachecki

A Wербunek

Gracz wybiera jedno miasto i umieszcza na jego polu do 2 rycerzy z rezerwy. Jeśli pole, na którym stoi miasto, sąsiaduje z przynajmniej jednym polem jeziora, gracz może umieścić na nim do 3 rycerzy (zamiast 2).

Jeśli w rezerwie gracza nie ma już rycerzy, nie może on wykonać akcji wərbunku.



Czerwone miasto graniczy z jeziorem. W związku z tym czerwony gracz wərbuje 3 rycerzy.

B Ruch

Gracz przesuwa 1 lub 2 rycerzy na sąsiednie pole.

Oba ruchy są od siebie całkowicie niezależne (pola startowe i docelowe obu rycerzy mogą być różne). Gracz nie może przesuwać dwa razy tego samego rycerza.

Na danym polu gracz może trzymać dowolną liczbę rycerzy.



Niebieski gracz przesuwa 2 rycerzy.

— OGRANICZENIA —



Gracz nie może przesunąć rycerza na następujące pola:

- pola jezior,
- pola, na których znajdują się miasta lub twierdze przeciwników,
- pola, na których znajdują się co najmniej 2 figurki tego samego przeciwnika (2 rycerzy albo 1 rycerz + 1 wioska),
- pola gór, na których znajduje się dowolna figurka przeciwnika.

Zielony rycerz może się przesunąć tylko na jedno z 2 pól:



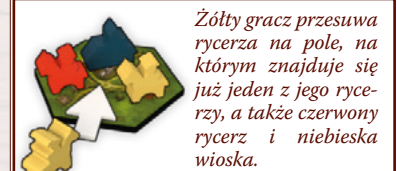
Współzycie i wojny

Figurki różnych graczy mogą zajmować to samo pole tak długo, jak długo jeden z graczy nie wprowadzi na to pole drugiej figurki.

Jeśli gracz posiada już na danym polu 1 figurkę, a następnie przesunie na to pole rycerza, zniszczy wszystkie znajdujące się na tym polu figurki przeciwników.

Zniszczeni rycerze i wioski wracają do rezerw swoich właścicieli.

Ważne! Kiedy gracz zniszczy wioskę przeciwnika, zabiera mu 1 żeton zasobów (zob. poniżej). Atakujący gracz wybiera, który żeton zasobów chce zabrać. Jeśli zaatakowany gracz nie posiada żadnych żetonów zasobów, atakujący gracz niczego nie zdobędzie. Gracze nie otrzymują żadnych żetonów zasobów za niszczenie rycerzy przeciwników.



Żółty gracz przesuwa rycerza na pole, na którym znajduje się już jeden z jego rycerzy, a także czerwony rycerz i niebieska wioska.



Swoimi 2 rycerzami Żółty niszczy wszystkie figurki przeciwników, a niebieskiemu graczowi zabiera 1 żeton zasobów.

C Budowa

Gracz zastępuje dowolną liczbę swoich rycerzy na planszy wioskami lub twierdzami z rezerwy.

Zastąpieni w ten sposób rycerze wracają do rezerwy danego gracza.

Za każdą wzniesioną budowlę gracz otrzymuje po 1 żeton zasobów. Rodzaj żetonu zależy od rodzaju krainy, na której wzniesiono daną budowlę.

Uwagi:

- Jeśli na danym polu znajduje się 2 lub więcej rycerzy danego koloru, tylko jeden z nich zostanie zastąpiony.
- Graczy obowiązuje limit figurek w rezerwie. Jeśli graczowi nie pozostała w rezerwie ani jedna twierdza lub wioska, nie może już budować kolejnych. Gracz nie może też bez powodu podanego w instrukcji usuwać z planszy swoich budynków.

— OGRANICZENIA —



Gracz nie może budować wiosek i twierdz:

- na polach, na których znajdują się już jakieś budowle (wioski, twierdze lub miasta), bez względu na to, kto jest ich właścicielem,
- na polach, na których znajdują się rycerze przeciwników.



Czerwony gracz może zbudować wioskę lub twierdzę tylko na jednym z 2 pól.



Gracz zastępuje jednego rycerza twierdzą, a drugiego wioską. Następnie pobiera z puli 1 żeton zasobów gór i 1 żeton zasobów pól (odpowiadają one polom, na których gracz wznosił przed chwilą swoje budowle).

Żetony zasobów

Każdy z 4 rodzajów żetonów jest wart pewną liczbę złotych i srebrnych punktów zasobów. Gracz może wydać takie żetony podczas akcji F (wtedy bierze się pod uwagę złotą wartość) albo zachować je do końca gry. Pod koniec gry gracz doliczy srebrną wartość żetonu do swoich punktów zwycięstwa.



D Nowe miasto

Gracz zastępuje jedną ze swoich wiosek miastem z rezerwy (gracz może to zrobić tylko wtedy, gdy ma jeszcze jakieś miasta w rezerwie).

Zastąpiona wioska wraca do rezerwy gracza.

Gdy gracz zbuduje nowe miasto, natychmiast otrzymuje 10 punktów zwycięstwa. Należy przesunąć jego znacznik na planszy punktacji o jedno pole w dół.

— OGRANICZENIA —



Gracz nie może zbudować miasta:

- jeśli wioska znajduje się na polu z lasem,
- jeśli wioska znajduje się na polu sąsiadującym z innym miastem (bez względu na to, kto jest jego właścicielem),
- jeśli na danym polu znajduje się rycerz przeciwnika



W tej sytuacji tylko 2 wioski można zastąpić miastami.



Niebieski gracz zastępuje jedną ze swoich wiosek miastem, zdobywając 10 punktów zwycięstwa. Teraz już ma 25 punktów.

E Ekspedycja

Gracz bierze 2 rycerzy ze swojej rezerwy. Następnie jednego z nich usuwa **na stałe** z gry (odkłada figurkę do pudełka), a drugiego umieszcza na dowolnym pustym polu na krawędzi planszy

— OGRANICZENIA —

Gracz nie może umieścić rycerza:

- na polu z jeziorem,
- na polu zawierającym jakąkolwiek inną figurkę, bez względu na to, kto jest jej właścicielem.



Zielony gracz usuwa 1 rycerza ze swojej rezerwy, a następnie umieszcza drugiego na pustym polu z lasem na krawędzi planszy, za wioskami czerwonego gracza.

F Tytuł szlachecki

Wszyscy gracze rozpoczynają grę z tytułem barona. W trakcie rozgrywki mogą zostać kolejno wicehrabią, hrabią, markizem, a na końcu diukiem.

Gracz odrzuca żetony zasobów warte przynajmniej 15 punktów zasobów, aby zdobyć wyższy tytuł szlachecki, a następnie przesuwą swój znacznik na planszy punktacji **o jedno pole w prawo**.

Odrzucone żetony zasobów wracają do puli zasobów.

Uwaga!

Z puli zasobów nie pobiera się reszty! Jeśli gracz wyda więcej niż 15 punktów zasobów, nadmiarowe punkty przepadną.

Żaden z graczy nie może awansować więcej niż o 1 tytuł naraz, nawet jeśli posiada dostatecznie dużo punktów zasobów, aby zdobyć kilka tytułów szlacheckich.



Żółty gracz wydaje 15 punktów zasobów i przesuwą swój znacznik o jedno pole w prawo. W ten sposób stał się markizem i posiada w sumie 45 punktów.

• Koniec gry •

Gdy jeden z graczy zostanie diukiem (jego znacznik znajdzie się w ostatniej kolumnie planszy punktacji, tej z wartościami '60', '70' i '80'), należy dokończyć daną rundę – tak aby każdy z graczy odbył w czasie gry tę samą liczbę tur.

Następnie każdy z graczy dodaje srebrne wartości ze swoich niewykorzystanych żetonów zasobów do swoich punktów zwycięstwa z planszy punktacji.

Gracz z największą liczbą punktów zostaje królem i wygrywa grę.

Gdy gracze zremisują, wygrywa ten z nich, który w kolejności gry jest najdalej od osoby posiadającej żeton pierwszego gracza.



Żółty gracz posiada na planszy punktacji 70 punktów.

Ma też 3 żetony zasobów zapewniające 4 punkty zwycięstwa (srebrne cyfry).

Jego ostateczny wynik to 74 punkty.