INSTRUKCJA

1 CEL GRY

W **Nowym Wspaniałym Królestwie** gracze walczą o władzę w państwie, dążąc do osadzenia na tronie prawowitego dziedzica lub dziedziczki korony – czyli siebie. Każdy lennik musi wybrać własną ścieżkę rozwoju, jeśli chce zyskać przewagę nad konkurentem. Gra toczy się przez **4 rundy**. W każdej rundzie gracze **proponują i wybierają** karty (zob. strona 3 instrukcji), które posłużą do produkcji zasobów i rozwoju księstw. Po dokonaniu **wyboru** karty mogą zostać **przetworzone** na natychmiast uzyskiwane **zasoby** albo użyte jako podstawa pod przyszłe **konstrukcje**, które będą przynosiły zasoby w każdej rundzie lub punkty zwycięstwa na koniec gry. Na końcu 4. rundy zwycięża gracz z największą liczbą punktów zwycięstwa.

2 ZAWARTOSC

- 1 plansza produkcji
- 2 dwustronne (A/B) karty księstw
- 4 żetony pułapek
- 85 kart (67 kart rozwoju, 10 kart skarbów, 8 kart katastrof)
- 90 kostek zasobów (20 materiałów budowlanych, 20 ludności, 20 złota, 20 odkryć, 10 krystallium)
- 30 żetonów żołnierzy
- 1 znacznik rundy
- 1 notes punktacji
- 3 niezależne moduły (zob. strona 9)
- 26 kart zagrożeń
- 4 żetony kradzieży

OPIS KARTY KSIESTWA

OPIS KARTY ROZWOJU

KARTA SKARBU

KARTA KATASTROFY

TYPY KART ROZWOJU

Obiekty

Specjaliści

Monumenty

Eksploracja

3 TRYBY GRY

Poniżej przedstawiono podstawowe zasady gry, jednak faktyczna rozgrywka obejmuje także inne elementy i reguły. Za każdym razem gracze muszą wybrać jeden z modułów, który zostanie uwzględniony w grze. Użycie modułu wiąże się z modyfikacją zasad podstawowych lub dodaniem nowych reguł. Zasady obowiązujące dla danego modułu zawsze mają pierwszeństwo. Na końcu instrukcji przedstawiono szczegółowe opisy wszystkich modułów (zob. strona 9). Opisano tam również sposób rozgrywki w trybie jednoosobowym (zob. strona 7).

4 PRZYGOTOWANIE

1. **Umieśćcie planszę** na środku stołu i połóżcie **znacznik rundy** na polu **rundy 1**. Z dwu stron planszy pozostawcie trochę miejsca na obszary propozycji.
2. **Przetasujcie razem karty rozwoju i karty skarbów**, tworząc jedną talię rozwoju. Połóżcie zakryty stos w odpowiednim miejscu.
3. W odkrytym stosie obok talii rozwoju połóżcie **8 kart katastrof**.
4. **Umieśćcie kostki zasobów i żetony żołnierzy** w odpowiednich miejscach na planszy.
5. **Każdy z graczy otrzymuje kartę księstwa** i kładzie ją wybraną stroną ku górze. Musicie wybrać tę samą stronę, tj. A albo B. Podczas pierwszych rozgrywek zalecamy wybór strony A. Strony B możecie użyć, gdy lepiej poznacie zasady gry.
6. Każdy z graczy otrzymuje **2 żetony pułapek** w kolorze odpowiadającym karcie księstwa.
7. Karty należy układać tak, aby zachować przedstawioną na poniższej ilustracji organizację obszaru gracza. **Nad kartą księstwa należy zostawić dostatecznie dużo miejsca**, aby zmieściły się tam wszystkie skonstruowane karty rozwoju. Trzeba przygotować również miejsce na **obszar wyboru** w bieżącej rundzie oraz **obszar konstrukcji** (mogą one znaleźć się po lewej stronie karty księstwa, jeśli taki układ jest wygodniejszy dla gracza). Na końcu należy wybrać moduł, który zostanie uwzględniony w grze, a następnie przygotować jego elementy zgodnie z opisem (zob. strona 9).

5 ROZGRYWKA

Gra toczy się przez 4 rundy. Każda runda składa się z 3 następujących po sobie faz:

A. Faza wyboru — gracze wykonują na przemian kolejne tury
B. Faza planowania — gracze wykonują działania jednocześnie
C. Faza produkcji — gracze wykonują działania jednocześnie

Po zakończeniu czwartej rundy gracze podliczają punkty i wyłaniany jest zwycięzca.

A. FAZA WYBORU

Faza wyboru składa się z 16 kolejnych tur, na przemian tury propozycji i tury wyboru. Gracza rozpoczynającego fazę określa numer aktualnie rozgrywanej rundy. Umieszczona przy nim na planszy strzałka wskazuje odpowiednią osobę. Rozpoczyna ona rundę od zaproponowania kart i jako ostatnia w tej rundzie wybiera karty.

- **Rozdajcie po 7 zakrytych kart z talii rozwoju** obu graczom. Dodatkowo każdy z nich **dokłada do ręki 1 kartę katastrofy**, ma zatem łącznie 8 kart. Gracze mogą przyjrzeć się swoim kartom, ale nie pokazują ich przeciwnikowi. Karty na ręku należy przetasować, tak aby druga osoba nie wiedziała, która z nich jest kartą katastrofy.
- **Połóżcie po jednej odkrytej karcie** z talii rozwoju **w każdym z obszarów propozycji**.
- **Pierwszy gracz** rozpoczyna od **propozycji**. Musi przyjrzeć się swoim kartom, **wybrać dwie** i położyć je odkryte w dowolnym obszarze lub obszarach propozycji. Karty mogą znaleźć się w tym samym obszarze albo trafić do dwóch różnych obszarów.
- Następnie **wyboru** dokonuje **drugi gracz**. Musi wybrać jeden z obszarów, **zabrać z niego wszystkie karty** i dodać je do swojego obszaru wyboru.
- Drugi gracz następnie proponuje 2 karty ze swojej ręki, również umieszczając je w jednym obszarze albo w dwóch obszarach. Nie należy zabierać kart pozostałych po poprzednich turach, biorą one udział w kolejnych etapach tej fazy.
- Następnie pierwszy gracz wybiera obszar propozycji, zabiera z niego wszystkie karty i przedstawia nową propozycję.
- Działania te należy wykonywać do momentu, gdy graczom nie pozostaną na ręku żadne karty. **Pierwszy gracz kończy tę fazę**, dokonując wyboru po raz czwarty. Dopiero w tym momencie należy usunąć z drugiego obszaru propozycji wszystkie znajdujące się w nim karty i umieścić je na stosie kart odrzuconych. Uczestnicy gry przechodzą do fazy planowania.

Uwaga: W momencie zakończenia tej fazy liczba kart w Waszych obszarach wyboru nie musi być taka sama. To normalna sytuacja. Chociaż taka sytuacja w grze zdarza się raczej rzadko, gracz ma prawo dodać obie proponowane karty do obszaru, w którym znajdują się już jakieś karty. Drugi obszar pozostanie wtedy pusty. Podobnie druga osoba może w trakcie wyboru wskazać pusty obszar, unikając tym samym pobierania niechcianych kart. Nie ma ograniczeń dotyczących liczby kart, które mogą znaleźć się w obszarze propozycji.

Użycie żetonów pułapek: Każdy z graczy ma do dyspozycji w rundzie 2 żetony pułapek. Umożliwiają one umieszczanie zakrytych kart w obszarze propozycji. Podczas dodawania kart do takiego obszaru gracz może wykorzystać jeden żeton pułapki, aby położyć jedną kartę rysunkiem do dołu. Może również wykorzystać dwa żetony i położyć obie karty rysunkiem do dołu. Niezależnie od tego, kto położył taką kartę, nie można ich oglądać w tej fazie! Po wybraniu obszaru propozycji zawierającego zakryte karty gracz umieszcza je bez odwracania i bez oglądania w swoim obszarze wyboru (zostaną one odsłonięte w fazie planowania). Na początku każdej rundy gracz odzyskuje wykorzystane żetony pułapek, więc kontynuuje rozgrywkę z kompletem 2 żetonów. Warto zatem pomyśleć o ich użyciu w trakcie rundy!

RUNDA

A. FAZA WYBORU
↓
B. FAZA PLANOWANIA
↓
C. FAZA PRODUKCJI

KAŻDY Z GRACZY OTRZYMUJE 7 KART ROZWOJU + 1 KARTĘ KATASTROFY

UMIEŚĆCIE PO 1 KARCIE ROZWOJU Z TALII W OBU OBSZARACH PROPOZYCJI

GRACZ 1: KŁADZIE 2 DOWOLNE KARTY Z RĘKI W 1 LUB 2 OBSZARACH PROPOZYCJI

GRACZ 2: POBIERA WSZYSTKIE KARTY Z JEDNEGO OBSZARU PROPOZYCJI I UMIESZCZA JE W SWOIM OBSZARZE WYBORU

GRACZ 2: KŁADZIE 2 DOWOLNE KARTY Z RĘKI W 1 LUB 2 OBSZARACH PROPOZYCJI

GRACZ 1: POBIERA WSZYSTKIE KARTY Z JEDNEGO OBSZARU PROPOZYCJI I UMIESZCZA JE W SWOIM OBSZARZE WYBORU

KROKI POWTARZANE DO MOMENTU POZBYCIA SIĘ PRZEZ GRACZY KART Z RĘKI (CZYLI 4X)

B. FAZA PLANOWANIA

W tym momencie należy odsłonić wszystkie zakryte karty znajdujące się w obszarach wyboru. Gracze muszą wykorzystać wszystkie karty znajdujące się w ich **obszarach wyboru**. Mają do wyboru dwie możliwości dla każdej karty:

- **Użycie do konstrukcji:** Gracz przesuwa kartę do obszaru konstrukcji (karta jest od tej pory „w konstrukcji").
- **Przetworzenie:** Gracz odrzuca kartę i pobiera z planszy odpowiednią liczbę **kostek** surowców wtórnych określonego typu, a następnie od razu kładzie je na karcie w konstrukcji (zob. „Ukończenie konstrukcji") albo na karcie księstwa.

Uwaga: Jeśli przetworzenie karty umożliwia położenie ostatniego wymaganego zasobu na karcie znajdującej się w konstrukcji, karta ta zostaje ukończona (zob. C. Faza produkcji, 3. Konstrukcja). Ukończoną kartę połóż na swojej karcie księstwa w taki sposób, by widoczne były wszystkie ikony produkcji. Taka karta może wyprodukować zasoby jeszcze w aktualnej rundzie (zgodnie z kolejnością rozpatrywania produkcji).

Faza produkcji kończy się, gdy wszyscy gracze podejmą decyzje dotyczące swoich kart w obszarach wyboru, używając ich jako konstrukcji albo przetwarzając na surowce wtórne.

Karty skarbów są kartami specjalnymi. Należy przetworzyć je na surowce wtórne w fazie planowania (nie da się użyć ich jako konstrukcji). Karty takie mają wartość dwu kostek zasobów.

Karty katastrof również są kartami specjalnymi. Nie można ich przetworzyć, muszą od razu trafić na kartę księstwa. Na zakończenie gry za każdą z nich od wyniku odejmuje się 4 punkty zwycięstwa.

C. FAZA PRODUKCJI

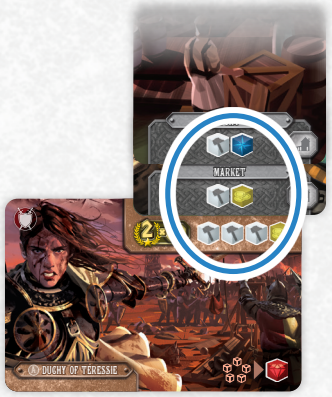
Faza produkcji składa się z 4 kolejnych kroków odpowiadających różnym rodzajom zasobów. Podczas każdego kroku gracze jednocześnie produkują dany typ zasobu. Produkcja przebiega zgodnie z kolejnością wskazaną na planszy:

Materiały budowlane ► Ludność ► Złoto ► Odkrycia

Pojedynczy krok produkcji

1. Produkcja: Gracz zlicza wszystkie produkowane ikony właściwego zasobu. Istotne są wyłącznie ikony na karcie **księstwa** oraz na skonstruowanych kartach rozwoju. Karty w konstrukcji należy zignorować.

Przykład: *Trwa produkcja materiałów budowlanych, zatem obaj gracze liczą ikony w swoich księstwach. W tym przypadku gracz produkuje 5 materiałów budowlanych.*



Uwaga: Niektóre karty mają ikonę produkcji będącą również typem karty (, , ,). Ta ikona reprezentuje liczbę kart danego typu, które są częścią Twojego księstwa. Jeśli nie masz kart tego typu, taka karta niczego nie produkuje.

Przykład: Korpus ekspedycyjny produkuje × : oznacza to, że produkuje 1 za każdą kartę typu w Twoim księstwie. Zatem w tym wypadku produkcja nastąpi zawsze, bo taki typ ma sama karta Korpusu ekspedycyjnego.

2. Premia za przewagę: Porównaj swoją produkcję danego zasobu z produkcją przeciwnika. Jeśli udało Ci się wyprodukować go więcej (remisy się nie liczą), zdobywasz premię za przewagę, a wtedy:

Jeśli masz jakichś żołnierzy w swoim obozie na planszy, od razu zabierasz stamtąd 1 żeton żołnierza.

ALBO

Jeśli nie masz żołnierzy w obozie, od razu pobierasz 1 żeton żołnierza z puli i kładziesz go w swoim obozie.

Pobrane żetony żołnierzy zachowaj w swoim księstwie do momentu ich wykorzystania (zob. Moduły, strona 9).

3. Konstrukcja: Pobierz odpowiednią liczbę kostek danego zasobu, ustaloną podczas produkcji. **Zasoby należy natychmiast położyć na kartach w konstrukcji oraz/lub na karcie księstwa.**

- **Nie możesz przemieszczać kostek**, które już zostały ułożone.
- **Nie możesz zachować kostek zasobów na później** (z wyjątkiem krystallium). Kostki trafiające do obszaru alchemii przestają być zasobami przydatnymi do konstrukcji. Pozostają na karcie księstwa w kolejnych rundach do momentu ich przemiany w krystallium (zob. Przemiana kostek w krystallium).

Pamiętaj: Kostki zasobów można kłaść tylko na kartach w konstrukcji i karcie księstwa.

Uwaga: W razie potrzeby można użyć zamienników. Jeśli podczas gry zabraknie w puli odpowiednich kostek, możesz zastąpić kostki znajdujące się w obszarze alchemii kostkami innego koloru albo poczekać na skonstruowanie karty przez drugiego gracza, a nawet zdjąć odpowiednie kostki z kart w konstrukcji i położyć zamiast nich krystallium z puli.

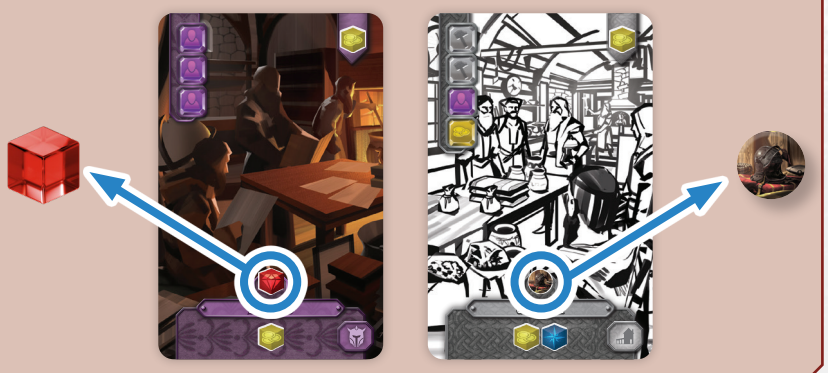
Karta w konstrukcji staje się skonstruowana, gdy wszystkie pola zasobów zostaną na niej zapełnione.

- **Zwróć wszystkie kostki i żetony żołnierzy** znajdujące się na karcie do odpowiednich pul.
- **Pobierz premię za skonstruowanie**, o ile jest określona.
- **Dodaj kartę do swojego księstwa**. Połóż ją na poprzedniej karcie w taki sposób, aby widoczne były ikony produkcji wszystkich kart (zob. ilustracja poniżej).

Uwaga: Nie ma ograniczeń dotyczących liczby i typu konstruowanych kart. Możesz skonstruować kilka kopii karty o tej samej nazwie.

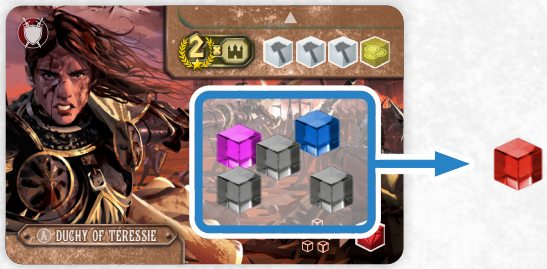
Przykład: *Szymon produkuje 3 , które kładzie na swojej karcie Koszar, tym samym kończąc jej konstrukcję. Umieszcza tę kartę na karcie swojego księstwa. Podczas następnego kroku produkcji (zasobów ludności) Koszary wyprodukują 1 zasób .*

Premia za konstrukcję: Niektóre karty powodują przyznanie premii za konstrukcję w postaci żetonów żołnierzy lub kostek krystallium. Premia jest jednorazowa, otrzymujesz ją w momencie skonstruowania karty. Żetony żołnierzy i/lub krystallium musisz umieścić na karcie księstwa. Żetony żołnierzy pobierasz z ogólnej puli, nie zmieniając ich liczby w swoim obozie na planszy.



Przemiana kostek w krystallium

Za każdym razem, gdy na swojej karcie księstwa zbierzesz 5 kostek zasobów innych niż krystallium, natychmiast je odrzuć do puli i dobierz 1 kostkę krystallium. Krystallium można przechowywać na karcie księstwa bez ograniczeń i użyć go **w dowolnym momencie** jako zasobu dowolnego typu albo umieścić na polu wymagającym krystallium, nie można jednak nim zastąpić żetonów żołnierzy.



Uwaga: Kostki zasobów znajdujące się na karcie księstwa mogą być użyte jedynie do przemiany w krystallium. Nie można ich kłaść na polach kart w konstrukcji.

Niektóre pola wymagają umieszczenia kostki krystallium lub żetonu żołnierza.

W przeciwieństwie do kostek zasobów można je położyć na karcie w dowolnym momencie, niekoniecznie od razu po ich otrzymaniu.

Pamiętaj: Możesz wykorzystać kostkę krystallium jako zamiennik dowolnego zasobu, jednak nie można jej użyć do zastąpienia żetonu żołnierza.

Odrzucanie karty w konstrukcji

Gracz może w dowolnym momencie odrzucić kartę w konstrukcji. W takiej sytuacji pobiera surowce wtórne (przedstawiony na karcie zasób) i umieszcza go w obszarze alchemii na swojej karcie księstwa. Wszystkie kostki zasobów i żetony żołnierzy znajdujące się na odrzuconej karcie przepadają i należy je zwrócić do odpowiednich pul. Ostrzeżenie: Odrzucenie karty w konstrukcji nie jest szczególnie korzystne, ponieważ uzyskane za nie surowce wtórne mogą znaleźć się wyłącznie w obszarze alchemii i posłużyć do wygenerowania kostek krystallium. **Jeśli chcesz wykorzystać surowce wtórne do konstrukcji, mogą one pochodzić jedynie z kart znajdujących się w obszarze wyboru w fazie planowania, a nie z innych kart z obszaru konstrukcji.** Jeśli jednak wiesz, że nie skonstruujesz karty, odzyskane surowce mogą Ci się przydać do wytworzenia krystallium.

Uwaga: Karty w konstrukcji oraz znajdujące się na nich zasoby nie przepadają w kolejnych rundach.

Kiedy obaj uczestnicy gry rozmieszczą wyprodukowane zasoby, powinni przejść do następnego kroku produkcji. Jeśli był to ostatni krok (odkrycia), runda dobiega końca. Przesuńcie znacznik rundy i przejdźcie do kolejnej rundy. Pamiętajcie, że zmienia się też kolejność tur w pierwszej fazie.

6 KONIEC GRY

Rozgrywka kończy się wraz z końcem czwartej rundy. Każdy gracz podsumowuje punkty zwycięstwa w swoim księstwie. Dołączony do gry notes ułatwi Wam obliczenia:

- **Dodajcie punkty podstawowe:** Punkty zwycięstwa na kartach niezwiązane z typem karty.
- **Dodajcie punkty wynikające z mnożników:** Punkty zwycięstwa zależne od liczby kart danego typu w księstwie.
- **Odejmijcie punkty za karty katastrof.**

Uwaga: Kostki krystallium i żetony żołnierzy nie przynoszą żadnych punktów na koniec gry.

Osoba, która zgromadzi większą liczbę punktów, wygrywa i staje się władcą całego Królestwa. W przypadku remisu zwycięzcą lub zwyciężczynią staje się gracz z większą liczbą skonstruowanych kart w swoim księstwie. Jeśli nadal jest remis, wygrywa osoba, która zgromadziła więcej żetonów żołnierzy (na karcie księstwa). Brak rozstrzygnięcia oznacza, że musicie podzielić się władzą...

Punktowanie końcowe na przykładzie Szymona:

1 Punkty podstawowe:

Szymon ma 3 karty przynoszące bezpośrednio punkty zwycięstwa (PZ): 2+6+3 = **11 PZ**

2 Mnożniki na kartach:

Szymon ma 2 karty oraz kartę księstwa, które mnożą jego karty monumentów odpowiednio przez 3, 4 i 2: (3+4+2)×4 = **36 PZ**

3 Punkty ujemne:

Szymon ma 2 karty katastrof: 2×(−4) = **−8 PZ**

4 Brak punktów zwycięstwa za krystallium ( ) i żołnierzy.

5 Brak punktów i kar za karty w konstrukcji.

Razem = 39 PZ

7 TRYB JEDNOOSOBOWY

Podobnie jak w przypadku trybu dwuosobowego, w trybie jednoosobowym musisz skorzystać z wybranego modułu. Przygotowanie i wszystkie fazy gry są zmienione, zostały one szczegółowo opisane poniżej.

Przygotowanie

- Przetasuj talię rozwoju (czyli karty rozwoju i karty skarbów), a następnie wyciągnij z niej 8 kart. Nie sprawdzaj, co na nich jest.
- Dodaj 4 karty katastrof do tych 8 kart. Przetasuj cały zestaw i umieść zakryty stos na stole. Będziemy go nazywać **talią ryzyka**.
- Przetasuj ponownie pozostałe karty z **talii rozwoju** i połóż ją na stole **rysunkiem do góry** (widoczna będzie zawsze karta leżąca na szczycie stosu).

Rozgrywka w tym trybie również toczy się przez cztery rundy. Inny przebieg ma tylko faza wyboru. Fazy planowania i produkcji rozgrywane są w opisany wcześniej sposób.

Uwaga: W trybie jednoosobowym inaczej korzysta się z żetonów pułapek. Gracz ma do dyspozycji tylko 1 żeton. Może z niego skorzystać jednokrotnie w trakcie rundy.

Faza wyboru: Przygotuj się do tej fazy, umieszczając po 2 odkryte karty z talii rozwoju w obu obszarach propozycji.

- **Następnie wybierz jeden z tych obszarów** i dodaj wszystkie leżące w nim karty do swojego obszaru wyboru.
- Do drugiego, niewybranego obszaru propozycji **dodaj jedną zakrytą kartę z talii ryzyka**.
- **Dodaj dwie karty z talii rozwoju** do pustego obszaru propozycji.

Powtórz czterokrotnie trzy opisane kroki, a następnie przejdź do fazy planowania.

Użycie żetonu pułapki: W danej rundzie możesz jednokrotnie użyć żetonu pułapki, aby odsłonić jedną z zakrytych kart.

- **Wyszukiwanie:** Od razu po wybraniu obszaru propozycji możesz odrzucić znajdujące się w nim 2 odsłonięte karty rozwoju (ale nie karty katastrof), a następnie obejrzeć 3 karty z góry talii rozwoju i wybrać jedną z nich, umieścić w danym obszarze, po czym zabrać wraz z pozostałymi leżącymi tam kartami do swojego obszaru wyboru. Jeśli jedna z kart została odsłonięta za pomocą żetonu pułapki, możesz wykonać taką operację jednokrotnie.

Uwaga: Jeśli któreś z pobieranych kart są zakryte, należy je odsłonić dopiero w fazie planowania.

Po zakończeniu fazy wyboru przenieś wszystkie pozostałe w obszarach propozycji karty na stos kart odrzuconych.

Faza planowania: Faza ta ma taki sam przebieg jak w trybie dwuosobowym. Po jej rozegraniu przejdź do fazy produkcji.

Faza produkcji: Ponieważ jesteś jedynym graczem, premia za przewagę przyznawana jest na innych zasadach. Otrzymasz ją tylko wtedy, gdy w rozgrywanej rundzie wyprodukujesz co najmniej 5 kostek danego zasobu. Weź żeton żołnierza ze swojego obozu na planszy, a jeśli obszar ten pusty, umieść w nim żołnierza z puli.

Koniec gry: Podlicz zdobyte punkty i porównaj wynik z tabelą zamieszczoną w opisie wybranego modułu.

MODUŁY (GRACZE MUSZĄ WYBRAĆ JEDEN Z NICH)

Znasz już ogólne zasady gry Nowe Wspaniałe Królestwo, jednak w trakcie każdej rozgrywki musisz uwzględnić także jeden z dodatkowych modułów. Reguły obowiązujące dla danego modułu zawsze mają pierwszeństwo przed zasadami podstawowymi. Przygotowanie do gry również ma zwykle inny przebieg.

Uwaga: W opisach modułów przedstawiono jedynie zmiany w stosunku do zasad podstawowych. Pozostałe reguły rozgrywki nie ulegają zmianie.

1 MODUŁ ZAGROŻEŃ

Poziom interakcji: 4/5
Poziom trudności: 3/5

Moduł zagrożeń umożliwia symulowanie klęsk i nieszczęść dotykających królestwo. Cel rozgrywki jest taki sam, jednak gracze muszą liczyć się z dodatkowymi ograniczeniami.

Karty zagrożeń wyróżnione są ikoną umieszczoną obok nazwy.

W module zagrożenia po fazie produkcji rozgrywana jest dodatkowo **faza walki**.

PRZYGOTOWANIE

- Usuńcie 8 kart katastrof z gry i schowajcie je do pudełka.
- Każdy z graczy wybiera jedną z dostępnych talii zagrożeń i umieszcza ją w swoim obszarze.

Uwaga: Oznacza to, że w każdej rozgrywce występują tylko dwa zagrożenia.

- Każde zagrożenie działa nieco inaczej, zgodnie z podanym dalej opisem. Jeśli po raz pierwszy prowadzicie rozgrywkę w tym trybie, najlepiej będzie, jeśli naprzeciw siebie staną mroźne olbrzymy i wielkie szczury.

A. Faza Wyboru

Zamiast karty katastrofy obaj gracze biorą po jednej karcie ze swojej talii zagrożeń, tak aby mieć w ręku 8 kart.

Pozostała część fazy ma taki sam przebieg jak w wersji podstawowej.

B. Faza Planowania

Kart zagrożeń nie można zamieniać na surowce wtórne ani konstruować. Na koniec tej fazy trafiają one automatycznie do obszaru konstrukcji.

Zagrożenie dotyczy gracza, który ma daną kartę.

Jeśli gracz wziął kartę zagrożenia (swoją lub przeciwnika), musi uwzględnić w grze wszystkie skutki jego wystąpienia w maksymalnym możliwym zakresie.

Jeśli macie wątpliwości co do kolejności, w jakiej należy brać pod uwagę różne skutki, zawsze zaczynajcie od efektów najbardziej niekorzystnych.

Wszystkie skutki zagrożeń (z wyjątkiem jednej opisanej dalej talii) występują w fazie planowania.

C. Faza Produkcji

Faza ta przebiega tak samo jak w wersji podstawowej, nie licząc skutków wywołanych przez zagrożenia.

D. Faza Walki

Po fazie produkcji gracze mogą podjąć próbę walki z zagrożeniami obecnymi w ich obszarach konstrukcji.

Aby pokonać zagrożenie, gracz musi użyć tylu żetonów żołnierzy, ile pól tego typu znajduje się na karcie. Kartę pokonanego zagrożenia należy odrzucić, o ile reguły dla danej talii nie są inne. Odrzucone zagrożenie nie ma żadnych skutków.

Uwaga: Zagrożenia, które nie zostały pokonane w fazie walki, działają nadal aż do kolejnej fazy walki. Nie można ich pokonać w innych fazach rozgrywki.

KONIEC GRY

Każda znajdująca się w obszarze konstrukcji karta zagrożenia, które nie zostało pokonane, spowoduje odjęcie punktów od końcowego wyniku gracza.

DOSTĘPNE TALIE ZAGROŻEŃ

Wielkie Szczury

- **Elementy:** 4 karty wielkich szczurów, 10 kart plagi
- **Poziom trudności:** 3/5
- **Przygotowanie:** Umieść karty wielkich szczurów obok swojej karty księstwa, a karty plagi w odkrytym stosie pośrodku stołu.
- **Wpływ na fazę planowania:** Jeśli w obszarze wyboru masz kartę wielkiego szczura, musisz przenieść go do obszaru konstrukcji i dodać 1 kartę plagi za każdego wielkiego szczura, który tam się znajduje (w tym za położoną właśnie kartę).

Przykład: *Bartek bierze 1 kartę wielkiego szczura. W swoim obszarze konstrukcji ma już 1 kartę wielkiego szczura i 1 kartę plagi. Kładzie tam wielkiego szczura i dodatkowo 2 karty plagi (po jednej za każdego szczura).*

Mroźne Olbrzymy

Elementy: 4 karty mroźnych olbrzymów

Poziom trudności: 2/5

Wpływ na fazę planowania: Jeśli w obszarze wyboru znajduje się mroźny olbrzym, musisz umieścić go pod kartą w konstrukcji. Najlepiej ułożyć karty tak, aby widoczny był koszt walki z olbrzymem, czyli potrzebna liczba żetonów żołnierzy. Karta zagrożenia może znaleźć się pod kartą, która trafiła do obszaru konstrukcji w jednej z poprzednich rund, albo pod nową kartą wybraną do skonstruowania.

- Każdy mroźny olbrzym musi trafić pod jedną z kart.
- Pod dowolną kartą w konstrukcji może znaleźć się tylko jedna karta mroźnego olbrzyma.
- Jeśli masz zbyt mało kart w konstrukcji, by spełnione zostały powyższe warunki, musisz wskazać jedną z kart z obszaru wyboru i użyć jej jako konstrukcji oraz umieścić pod nią kartę mroźnego olbrzyma.

Mroźny olbrzym „zamraża" leżącą na nim kartę. Oznacza to, że do momentu jego pokonania nie da się takiej karty skonstruować. Można na normalnych zasadach dodawać do niej wymagane zasoby, jednak nie da się jej przemieścić na kartę księstwa dopóty, dopóki nie poświęcisz odpowiedniej liczby swoich żołnierzy, którzy stoczą walkę z olbrzymem.

- Zamrożonej karty nie można zamienić na kostki surowców wtórnych.
- Aby pokonać mroźnego olbrzyma, trzeba użyć odpowiedniej liczby żetonów żołnierzy ORAZ zakończyć konstrukcję zamrożonej karty.
- Jeśli masz wystarczającą liczbę żołnierzy, jednak nie jesteś w stanie zakończyć konstrukcji karty, mroźny olbrzym pozostaje w grze, a karta jest nadal zamrożona.

Cienie

Elementy: 4 karty cieni

Poziom trudności: 3/5

Wpływ na fazę planowania: Jeśli masz jakieś karty cieni w obszarze wyboru i/lub w obszarze konstrukcji, to dla każdego cienia, który nie został jeszcze pokonany, musisz odrzucić jedną kartę (dowolnie wybraną) z obszaru wyboru bez możliwości uzyskania surowców wtórnych za jej przetworzenie. Za to Twój przeciwnik dodaje jedną kostkę zasobu do swojego obszaru alchemii za każdą odrzuconą przez Ciebie w ten sposób kartę.

Następnie przenieś wszystkie cienie z obszaru wyboru do obszaru konstrukcji.

Jeśli odrzucasz kartę skarbu, Twój przeciwnik otrzymuje nie jedną, ale dwie kostki.

Uwaga: Kostki zasobów uzyskiwane przez Twojego rywala mogą posłużyć jedynie do przemiany w krystallium, nie można ich wykorzystać jako zasobów do konstrukcji. Nie ma zatem znaczenia, jakiego typu kostki pobierze drugi gracz.

Złodzieje

Elementy: 4 karty złodziei, 4 żetony kradzieży

Poziom trudności: 3/5

Wpływ na fazę planowania: Jeśli masz w obszarze wyboru karty złodziei, to musisz pobrać z puli taką samą liczbę żetonów kradzieży i zakryć nimi ikony zasobów, które normalnie produkowałoby Twoje księstwo. W fazie produkcji księstwo nie będzie wytwarzać jednej kostki odpowiedniego zasobu, więc nie będzie ona również liczona przy ustalaniu premii za przewagę. Następnie przesuń kartę złodzieja do swojego obszaru konstrukcji.

Po pokonaniu złodzieja zdejmij wybrany żeton kradzieży z karty księstwa. Od tej pory będzie ono mogło ponownie wytwarzać dany zasób.

TRYB JEDNOOSOBOWY

Rozgrywka przebiega zgodnie z ogólnymi zasadami przedstawionymi na stronie 7. Musisz jedynie zastąpić karty katastrof wybraną talią zagrożeń. Na koniec gry podlicz zdobyte punkty i sprawdź, czy udało Ci się uzyskać jedno z wyróżnień.

Wielkie Szczury

Brązowy medal: 70+ PZ
Srebrny medal: 95+ PZ
Złoty medal: 115+ PZ

Mroźne Olbrzymy

Brązowy medal: 70+ PZ
Srebrny medal: 95+ PZ
Złoty medal: 115+ PZ

Cienie

Wpływ na fazę planowania: Jeśli masz jakieś karty cieni w obszarze wyboru i/lub w obszarze konstrukcji, to dla każdego cienia, który nie został jeszcze pokonany, musisz odrzucić jedną kartę (dowolnie wybraną) z obszaru wyboru bez możliwości uzyskania surowców wtórnych za jej przetworzenie.

Brązowy medal: 70+ PZ
Srebrny medal: 95+ PZ
Złoty medal: 115+ PZ

Złodzieje

Brązowy medal: 70+ PZ
Srebrny medal: 95+ PZ
Złoty medal: 115+ PZ

2 MODUL DORADCÓW

Poziom interakcji: 2/5
Poziom trudności: 2/5

W tym module pojawia się nowy typ karty, czyli doradcy. Cel rozgrywki jest taki sam, jednak obaj gracze mogą skorzystać z niezwykłych zdolności poszczególnych doradców.

Elementy: 14 kart doradców

W module doradców pojawia się nowy fragment obszaru każdego z graczy, czyli **obszar doradców**. Będą tam trafiać wszystkie karty tego typu.

Każdy doradca (lub doradczyni) ma specjalne zdolności, które możesz aktywować po przekazaniu odpowiedniej liczby żetonów żołnierzy. Zdolności każdego doradcy można w ciągu rozgrywki aktywować kilka razy – pod warunkiem, że jesteś w stanie za to zapłacić. Dla każdej karty określono fazę, w której można ją aktywować.

Uwaga: Każdą zdolność można w danej rundzie aktywować tylko raz.

PRZYGOTOWANIE

- Przetasujcie karty doradców i stwórzcie zakrytą talię.
- Każdy z graczy losuje dwie karty doradców, a następnie wybiera jedną z nich i kładzie w obszarze doradców. Druga karta jest odrzucana i nie bierze udziału w grze.
- Odrzućcie 10 kart skarbów z talii rozwoju i zastąpcie je 10 pozostałymi kartami doradców, Przetasujcie talię rozwoju.
- Każdy gracz na początku dostaje z puli 2 żetony żołnierzy.

A. Faza Wyboru

W Twoim zestawie kart na ręku mogą również znaleźć się karty doradców. Możesz je proponować podobnie jak pozostałe karty.

Z kolei po zabraniu kart z wybranego obszaru propozycji umieszczasz wszystkie karty doradców od razu w przeznaczonym na nie obszarze.

Premia za wybór: Natychmiast po umieszczeniu każdej karty doradcy w obszarze doradców dostajesz 1 żeton żołnierza.

Zdolności doradcy można aktywować od razu po położeniu karty w obszarze doradców.

Aktywacja może dotyczyć wyłącznie doradców, których zdolności przypisane są do tej fazy gry.

B. Faza Planowania

- Jeśli odsłaniasz kartę doradcy, która była zakryta w fazie wyboru, natychmiast przesuń ją do obszaru doradców i pobierz z puli żeton żołnierza.
- Kart doradców nie można przetwarzać ani konstruować.

Aktywacja może dotyczyć wyłącznie doradców, których zdolności przypisane są do tej fazy gry.

C. Faza Produkcji

Aktywacja może dotyczyć wyłącznie doradców, których zdolności przypisane są do tej fazy gry.

KONIEC GRY

Aktywacja może dotyczyć wyłącznie doradców, których zdolności przypisane są do zakończenia gry.

- Gracze nie dostają punktów zwycięstwa za posiadane karty doradców.

TRYB JEDNOOSOBOWY

Rozgrywka przebiega zgodnie z ogólnymi zasadami przedstawionymi na stronie 7. Nie będziesz korzystać z kart doradców z oznaczeniem 2 graczy, nie biorą one udziału w grze. Wylosuj 2 karty doradców, wybierz jedną z nich i połóż w obszarze doradców. Drugą dołącz do pozostałych kart doradców i przetasuj je. Zastąp 10 kart skarbów 10 kartami doradców. Na koniec gry podlicz zdobyte punkty i sprawdź, czy udało Ci się uzyskać jedno z wyróżnień.

Brązowy medal: 70+ PZ
Srebrny medal: 95+ PZ
Złoty medal: 115+ PZ

3 MODUL MISJI

Poziom interakcji: 1/5
Poziom trudności: 1/5

Moduł misji pozwala obu graczom realizować pewien plan działań składający się z kilku etapów, ale obowiązkowe jest jedynie ukończenie ostatniego etapu. Wcześniejsze etapy mają charakter opcjonalny.

Elementy: 2 karty misji, 8 znaczników ukończonych etapów.

Nowym elementem w module są karty misji.

- Etapy misji można zrealizować w dowolnej kolejności (dotyczy to również ostatniego etapu). Z każdym etapem wiąże się pewien koszt i pewna korzyść. W dowolnym momencie możesz ponieść koszt etapu i natychmiast zrealizować odpowiednią korzyść.

Istotna informacja: W przypadku etapów o koszcie wyrażonym w zasobach gracze mogą używać kostek ze swoich obszarów alchemii. To jedyny przypadek, w którym można wykorzystać takie kostki do innych celów niż przemiana w krystallium.

- Musisz mieć wystarczające zasoby, by zapłacić od razu za cały etap. Po zrealizowaniu etapu umieszczasz znacznik ukończonego etapu w swoim kolorze na odpowiedniej części karty. Każdy gracz ma prawo zrealizować dowolny etap, jednak nie może dwukrotnie wykonać tego samego etapu.

PRZYGOTOWANIE

Połóżcie jedną z kart misji w miejscu dostępnym dla obu graczy. Odsłonięta powinna być strona przeznaczona do rozgrywki dwuosobowej (niektóre misje przygotowano dla trybu jednoosobowego).

Każdy z graczy dostaje 4 znaczniki ukończonych etapów w odpowiednim kolorze. Rozgrywka ma podobny przebieg jak w wersji podstawowej, dodatkowo można realizować poszczególne etapy misji.

KONIEC GRY

Warunkiem koniecznym zwycięstwa w grze jest ukończenie ostatniego etapu misji (przypomnijmy, że pozostałe są opcjonalne). Jeśli żaden z graczy nie spełnia tego warunku, przegrywają obaj.

TRYB JEDNOOSOBOWY

- Wybierz dowolną kartę misji i połóż ją na stole. Odsłonięta powinna być strona przeznaczona do rozgrywki jednoosobowej
- Weź 4 znaczniki ukończonych etapów w odpowiednim kolorze.
- Na koniec gry podlicz zdobyte punkty i sprawdź, czy udało Ci się uzyskać jedno z wyróżnień.

Misja 01:

Brązowy medal: 70+ PZ
Srebrny medal: 95+ PZ
Złoty medal: 115+ PZ

Misja 02:

Brązowy medal: 70+ PZ
Srebrny medal: 95+ PZ
Złoty medal: 115+ PZ

TWÓRCY

Autor: Frédéric Guérard
Rozwój gry: Benoit Bannier
Ilustracje: Anthony Wolff
Kierownicy projektu: Benoit Bannier i Guillaume Gille-Naves
Dyrektor artystyczny: Igor Polouchine

Testerzy: Simon, Benji, Benco, Fred, Elliot, Igor, Greg, Florian, Julien, Damien, Marine, Joachim, Hervé, Johann, Quentin, Karim, Romain, Simon, Vincent i Yodasensei.
Autor gry składa specjalne podziękowania Jo i Matthieu.
Wydawcami gry Nowe Wspaniałe Królestwo (It's a Wonderful Kingdom) są La Boite de Jeu i Origames
©2021 La Boite de Jeu & Origames

La Boite de jeu
8, Grande Rue
21310 Belleneuve, France
www.laboitedejeu.com
Origames
52 avenue pierre Sémard
94200 Ivry sur Seine, France
www.origames.fr

4 ZDOLNOŚCI DORADCÓW

Każde działanie można wykonać w danej rundzie tylko raz.

FAZA WYBORU

Tajny agent: Koszt: 2. Odbierz jeden z wykorzystanych żetonów blefu.

Mistrzyni kartografii: Koszt: 3. Weź kolejną kartę z talii i dodaj do obszaru propozycji z mniejszą liczbą kart (jeśli kart jest tyle samo, wybierasz dowolny obszar).

Szara eminencja: Koszt: 3. Odsłoń jedną zakrytą kartę. Karta może znajdować się w obszarze propozycji lub obszarze wyboru.

Dowódca najemników: Koszt: 4. Przed wybraniem obszaru propozycji odrzuć jedną z kart leżących w jednym z obszarów propozycji.

Szalona hazardzistka: Koszt: 5. Przed wybraniem obszaru propozycji przesuń jedną kartę z jednego do drugiego obszaru. Karta może być zakryta lub odsłonięta.

FAZA PRODUKCJI

Bezwzględna nadzorczyni: Koszt: 3. Na zakończenie fazy produkcji dodaj po jednej kostce wybranego zasobu podstawowego (, , , lub) do każdej karty w konstrukcji.

Pani lasu: Koszt: 3. W trakcie produkcji wytwórz 4 dodatkowe kostki (nie są one uwzględniane przy obliczaniu premii za przewagę).

Matka karmicielka: Koszt: 3. W trakcie produkcji wytwórz 4 dodatkowe kostki (nie są one uwzględniane przy obliczaniu premii za przewagę).

Dama z Krainy Jezior: Koszt: 4. W trakcie produkcji wytwórz 4 dodatkowe kostki (nie są one uwzględniane przy obliczaniu premii za przewagę).

Królowa Pięciu Mórz: Koszt: 4. W trakcie produkcji wytwórz 4 dodatkowe kostki (nie są one uwzględniane przy obliczaniu premii za przewagę).

KONIEC GRY

Poniższe zdolności można aktywować tylko raz, po zakończeniu czwartej rundy.

Alchemik-wróżbita: Koszt: 7. Podwojenie liczby punktów ujemnych za wszystkie karty katastrof (można to zrobić tylko raz w trakcie całej rozgrywki).

DOWOLNA FAZA

Natchniony prorok: Koszt: 5. Odrzuć jedną ze swoich kart katastrof.

Mistrz złotnictwa: Koszt: 5. Otrzymujesz 3 dodatkowe kostki .

Mistrz rzemiosła: Koszt: 8. Zakończ konstrukcję jednej karty bez dodatkowych kosztów. W szczególności możesz wybrać kartę, która jest już częściowo skonstruowana.