



STRAŻNIK KLUCZY

WICEHRABIOWIE ZACHODNIEGO KRÓLESTWA

PROJEKT GRY – SHEM PHILLIPS ORAZ S. J. MACDONALD

ILUSTRACJE – MIHAJLO DIMITRIEVSKI

PROJEKT GRAFICZNY I UKŁAD – SHEM PHILLIPS

COPYRIGHT 2023 PORTAL GAMES

WWW.PORTALGAMES.PL

TŁUMACZENIE: AGNIESZKA MAZUR


WERSJA POLSKA: ZESPÓŁ PORTAL GAMES


WPROWADZENIE


W Wicehrabiach Zachodniego Królestwa: Strażnik Kluczy wzrastają napięcia i niepokoje na dworze Króla. Niektórzy próbują spiskować w tajemnicy, zawierając sojusze z urzędnikami o podobnych poglądach. Inni zaś szukają skarbów i tajemnic ukrytych głęboko w murach zamku. Czy do końca pozostaniesz lojalny wobec Króla, czy weźmiesz przyszłość w swoje ręce?

KOMPONENTY



10 kart
Znanych Mieszczan
(oznaczonych ikoną )

12 kart Początkowych
Mieszczan
(oznaczonych ikoną )


20 kart Pospolitych
Mieszczan
(oznaczonych ikoną )

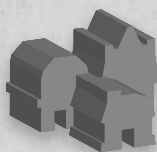
5 kart Graczy

1 karta Schematu
Dla rozgrywki solo

4 plansze Gracza



5 Manuskryptów
(oznaczonych ikoną )



3 Publiczne Budynki



3 karty Publicznych
Budynków



18 kafli Skrzyni

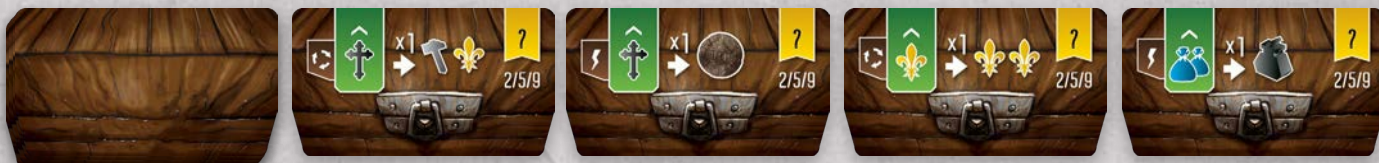


3 kafle Skrzyni dla SI
Dla rozgrywki solo

PRZYGOTOWANIE

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

1. Wtasujcie nowe karty Mieszczan, Znanych Mieszczan i kart Graczy do odpowiednich talii.
2. Wymieszajcie 5 nowych Manuskryptów z tymi z gry z podstawowej. Dzięki temu każdy stos będzie miał dodatkowy Manuskrypt.
3. Połóżcie 3 Publiczne Budynki wraz z pasującymi do nich, odkrytymi kartami w pobliżu planszy Głównej.
4. Zamieńcie oryginalne plansze Gracza na te z dodatku.
5. Każdy gracz zamienia Czeladnika, Lichwiarza i Handlarza z gry podstawowej na tych z dodatku.
6. Potasujcie 18 kafli Skrzyni i połóżcie je w zakrytym stosie obok planszy Głównej. Dobierzcie 4 wierzchnie kafle i utwórzcie z nich odkrytą linię obok stosu.



7. Gdy wszyscy gracze wybiorą początkowego Znanego Mieszczanina oraz kartę Gracza, potasujcie wszystkich pozostałych Znanych Mieszczan (wliczając w to niewybraną kartę) i stwórzcie zakrytą talię dobierania obok planszy Głównej. Dobierzcie 3 karty Znanych Mieszczan i stwórzcie z nich odkrytą linię obok talii dobierania.



KARTY ZNANYCH MIESZCZAN



Ta nowa zdolność pozwala graczom dobrać 1 z trzech odkrytych kart Znanych Mieszczan na rękę. Jest to akcja darmowa (nie wymaga żadnych Srebrników do zapłacenia). Nie jest to traktowane jako Zatrudnienie i nie może być tak rozpatrywane dla innych efektów w grze. Za każdym razem gdy 1 z 3 kart Znanych Mieszczan zostanie dobrana, natychmiast umieśćcie w jej miejsce kartę z wierzchu talii.



Wiele nowych kart Znanych Mieszczan ma tę zdolność. Kiedy karta z takim symbolem jest wyrzucana z planszy Gracza, to jest całkowicie usuwana z gry po rozpatrzeniu efektów przedstawionych na dole tej karty.

Przykład: Girard jest usuwany z gry i pozwala graczowi dobrać nową kartę Znanego Mieszczanina oraz 2 Srebrniki.



Scarlett jest jedną z nowych kart Znanych Mieszczan. Gdy jest zagrywana, pozwala graczowi wykonać natychmiast akcję Przepisania Manuskryptu. Wykonuje się ją przed ruchem Wicehrabiego. Przepisanie Manuskryptu w ten sposób jest traktowane zgodnie z normalnymi zasadami (jakby była to akcja główna).

KARTY GRACZY

Nowe karty Graczy wprowadzają większą różnorodność podczas Przygotowania gry. Dzięki tym kartom Wicehrabiowie mogą zostać umieszczeni na wewnętrznej ścieżce planszy Głównej.

Przykład: 3.5 przedstawia wewnętrzną ścieżkę planszy Głównej, z numerami 3 i 4.

Karty Znanych Mieszczan oraz kafel Skrzyni z kart Graczy 1.5 i 3.5 są wybierane z odkrytych opcji na koniec Przygotowania rozgrywki. 3 odrzucone karty z 7.5 wybierane są przez gracza i umieszczane na stosie kart odrzuconych przed tasowaniem talii startowej.



BUDYNKI PUBLICZNE

Budynki Publiczne są dostępne podczas wykonywania akcji głównej: Budowa Budynku. Aby wybudować Budynek Publiczny gracz musi spełnić poniższe wymogi:

1. Posiadać swojego Wicehrabiego na polu ze swoim wcześniej wybudowanym Budynkiem, pasującym typem do Publicznego Budynku, który chce zbudować.
2. Zapłacić koszt pokazany w lewym górnym rogu karty wybranego Budynku Publicznego. Przebiega to w ten sam sposób, co budowa zwykłych Budynków.
3. Usunąć swój Budynek z planszy Głównej i zastąpić go Budynkiem Publicznym. Budynek jest zwracany na planszę Gracza (*zasłaniając dowolne dostępne pole tego typu*). Nie zapewnia to żadnych nagród za położenie Budynku lub stworzenie Połączenia. Zwrócone Budynki mogą zostać ponownie wybudowane w przyszłych turach.
4. Umieścić kartę Publicznego Budynku obok swojej planszy Gracza i natychmiast rozpatrzyć efekt widoczny po prawej stronie karty.



Jeżeli gracze zdobywają zdolność wznoszenia Budynków za darmo, nie mogą jej użyć do zbudowania Publicznego Budynku. Każdy gracz może wybudować dowolną liczbę Publicznych Budynków. Każdy Budynek Publiczny może zostać wzniesiony tylko raz.

Po wybudowaniu Publiczne Budynki dają graczom poniższe zdolności:

Publiczna Faktoria - Za każdym razem gdy ten gracz zdobywa lub niszczy kartę Znanego Mieszczanina, może odwrócić kartę Długu albo Lenna.

Publiczny Dom Gildii - Gracz otrzymuje Symbol Złoczyńcy. Jest on rozpatrywany w każdym etapie gry, wliczając w to wszystkie akcje główne, zagrywanie Złoczyńców na planszę Gracza, Efektów Kolizji i Tasowania.

Publiczny Warsztat - Gracz może zignorować 1 Symbol Złoczyńcy na swojej planszy Gracza podczas wszystkich Kolizji. Dodatkowo dobiera kartę ze swojej talii na rękę podczas wszystkich Kolizji.

KAFLE SKRZYNI



Ta nowa zdolność pozwala graczom otrzymać 1 z 4 odkrytych kafli Skrzyni. Gracz umieszcza wybrany kafel Skrzyni na jednym z 3 dostępnych miejsc pod swoją planszą Gracza. Gracz może zdecydować się odrzucić wcześniej zdobyte kafle Skrzyni, aby zrobić miejsce na nowe. Odrzucone w ten sposób kafle Skrzyni powinny zostać usunięte z gry na stałe. Za każdym razem, gdy dobierany jest kafel Skrzyni, należy natychmiast uzupełnić puste pole kaflem z wierzchu stosu.

Po zebraniu kafle Skrzyni dają nowe zdolności i nagrody w momencie, gdy na pole powyżej nich zostaje przesunięta odpowiednia karta. Działa to jedynie, gdy karta jest zagrywana na pierwsze pole lub przesuwana na pole drugie lub trzecie podczas fazy Zarządzania Kartami. Innymi słowy, natychmiastowe efekty z kafli Skrzyni nie są rozpatrywane, jeśli karty przesuwane są przez efekt zmiany układu kart na planszy.

Przykład: Ten gracz umieszcza Oszusta na pierwszym polu na swojej planszy Gracza. Ma teraz co najmniej 1 Symbol Złoczyńcy, więc otrzymuje natychmiast 1 Kałamarz. W przyszłych turach, gdy Oszust zostanie przesunięty na trzecie miejsce na planszy Gracza, jego pojedynczy Symbol Budowniczy będzie traktowany jako dwa.





Dzięki tym Skrzyniom pojedyncze Symbole Kapłana, Budowniczego albo Szlachcica (*nie Złoczyńcy*) na kartach nad nimi, traktowane są jak 2 takie Symbole.

Dzięki tym Skrzyniom pojedyncze Symbole Kapłana, Budowniczego albo Szlachcica (*nie Złoczyńcy*) na kartach nad nimi, mogą być zamiast tego traktowane jak 2 wskazane Symbole.

Dzięki tym Skrzyniom pojedyncze Symbole Kapłana, Budowniczego albo Szlachcica (*nie Złoczyńcy*) na kartach nad nimi, mogą być zamiast tego traktowane tak, jakby miały 3 Symbole Kupca.

Te Skrzynie dają 1 Kałamarz, Kamień albo Złoto gdy zostanie nad nie przesunięta karta z 2 lub więcej Symboli Kupca (*nie Złoczyńcy*).

Te Skrzynie dają 1 Kałamarz, Kamień albo Złoto gdy zostanie nad nie przesunięta karta z przynajmniej 1 Symbolem Złoczyńcy.

Te Skrzynie dają 1 Srebrnik gdy zostanie nad nie przesunięta karta z przynajmniej 1 Symbolem Kapłana, Budowniczego lub Szlachcica (*nie Złoczyńcy*).

Kafle Skrzyni dotyczą tylko Symboli nadrukowanych na kartach (*a nie Symboli zdobytych przez zdolności kart*). Każdy Symbol może zostać użyty tylko raz w czasie akcji głównej. Używanie kafli Skrzyni do zamiany Symboli jest opcjonalne.

PUNKTOWANIE NA KONIEC GRY

Po rozpatrzeniu punktowania z gry podstawowej, gracze zdobywają dodatkowe Punkty Zwycięstwa pokazane na ich Budynkach Publicznych i zebranych kaflach Skrzyni (2, 5 lub 9 PZ za posiadanie odpowiednio 1, 2 lub 3 kafli Skrzyni).

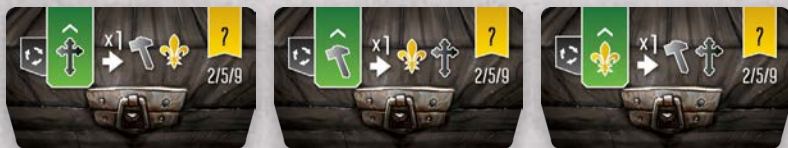
ROZGRYWKA JEDNOOSOBOWA

Wszystkie zasady nieopisane poniżej pozostają bez zmian. Występuje kilka dodatkowych zasad dotyczących interakcji SI z kartami Znanych Mieszczan i kaflami Skrzyni. Podczas Przygotowania gry wtasuj nowe Startowe karty Schematów do talii kart Schematów. Potasuj 3 kafle Skrzyni dla SI i ułóż je zakryte, po 1 na wyznaczonych miejscach na planszy SI.

Gdy nowa karta Schematu jest odkrywana, usuń 2 karty Znanych Mieszczan i 2 kafle Skrzyni, wysunięte najbardziej na prawo. Te karty i kafle powinny zostać natychmiast zastąpione nowymi, dobranymi z odpowiedniego stosu/talii. Przed odkryciem nowych kart i kaflów przesun pozostałe karty i kafle w prawo. Dzięki temu SI zawsze odrzucać będzie najstarsze karty i kafle. Karty Znanych Mieszczan i kafle Skrzyni również powinny być przesuwane jak wyżej w momencie, gdy gracz dobiera je w trakcie gry.

Następnie SI porusza swojego Wicehrabiego o 1 pole wokół planszy Głównej. Na końcu dolny rząd daje 3 opcje: obrócenie kafla Skrzyni SI, Celu lub zdobycie 1 Długu i obrócenie 1 Lenna.

Gdy SI rozpatruje tę kartę Schematu po raz pierwszy, obraca kafel Skrzyni SI znajdujący się na pierwszym polu na jego planszy Gracza. Za drugim razem, obraca drugi kafel Skrzyni, a za trzecim - trzeci. Gdy wszystkie 3 kafle Skrzyni SI są obrócone, ta akcja nie będzie wybierana.



Dzięki tym Skrzyniom pojedyncze Symbole Kapłana, Budowniczego albo Szlachcica na kartach nad nimi, mogą być zamiast tego traktowane jak 2 wskazane Symbole.

SI zawsze wybiera zamianę Symboli jeśli przynosi jej to korzyści podczas akcji. Na koniec gry SI punktuje 2, 5 lub 8 PZ za odwrócone kafle Skrzyni.

SI może zbudować Publiczny Budynek zarówno dla punktacji końcowej jak i dla efektów w grze. Przy Warsztacie SI zawsze ignoruje Symbol Złoczyńcy - dobrany Symbol nie przynosi efektu. W pierwszej kolejności SI buduje Budynki Publiczne, a dopiero potem te ze swojej planszy. Gdy Budynki wracają na planszę SI, należy je umieścić na pierwszym od prawej wolnym polu.

