

 Adrien Bonnard i Romaric Galonnier

 Janice Perreux

Herby

Gra o władzę

Zasady gry



Jak daleko się posuniesz, by postawić
swój ród na szczycie?

Wiek
10+

3-5
graczy

Spiski
i skandale

20
minut

SAVANA

rebel

Wprowadzenie

Umarł król, niech żyje król... Jednak król nie zostawił po sobie prawowitego potomka, więc tron znajduje się na wyciągnięcie ręki.

Gdy królestwo pogrąża się w niepewności, rody z sąsiednich krain walczą o wpływy w trzech kluczowych obszarach stolicy: w **Zamku**, w **Mieście** i w **Porcie**. Czy to herb właśnie Twojego rodu zawisnie nad tronem?

W grze każde z Was wciela się w głowę 1 z 5 rodów. Mądrze wybieriecie swoich reprezentantów, następnie wyślijcie ich do jednego z 3 spornych obszarów. Przejęcie nad nimi kontroli napelni Wasze skarbce, a tylko pieniądź jest w stanie utorować Wam drogę do zwycięstwa. Na koniec gry zwycięża najzamożniejszy gracz, a głowa jego rodu zasiada na tronie!

Elementy



75 kart postaci
(po 15 w każdym kolorze)



9 dwustronnych
kart obszarów



znacznik pierwszego gracza



66 żetonów srebrnych monet
(o wartości „1”)
30 żetonów złotych monet
(o wartości „5”)*

* W dowolnym momencie gry możesz wymienić
5 srebrnych monet na 1 złotą monetę (i w drugą stronę).

Karta postaci

1 Nazwa karty

2 Wartość karty

3 Herb

Każdy ród wyróżnia się własnym herbem i kolorem. Herb znajdujący się na karcie postaci wskazuje, do którego rodu należy dana postać.

4 Typ efektu

Efekt musi zostać rozpatrzony albo natychmiast , albo na koniec rundy .

5 Opis efektu



Karta obszaru

Nazwa karty 1

Ranking 2

Oznaczenie „1.” odnosi się do karty o największej wartości (1. karta od lewej), „2.” do karty o drugiej największej wartości (2. karta od lewej) itd.

Nagrody 3

Liczba srebrnych moment przyznawana graczowi na podstawie pozycji jego kart w rankingu danego obszaru na koniec każdej rundy.

Liczba graczy 4

Każda karta obszaru ma jedną stronę przeznaczoną do gry 3- i 4-osobowej i drugą do gry 5-osobowej.

Zestaw 5

Każdy zestaw zapewnia inne wrażenia z rozgrywki.



Przygotowanie do gry

Należy umieścić na stole 3 należące do tego samego zestawu karty obszarów w podanej kolejności, od góry do dołu: **Zamek**, **Miasto**, **Port** ①. Podczas pierwszej rozgrywki zalecamy użycie 3 kart obszarów należących do zestawu A. W następnych rozgrywkach można użyć kart obszarów należących do zestawów B albo C.

Karty obszarów należy umieścić po skrajnie lewej stronie obszaru gry. Wszystkie zagrywane w trakcie rozgrywki karty postaci będą umieszczane na prawo od nich ②.

Każdy gracz bierze 15 kart postaci w wybranym przez siebie kolorze, tasuje je, tworzy z nich własny zakryty stos ③, a następnie dobiera z niego 6 kart ④.

Na koniec każdy gracz bierze 3 srebrne monety i kładzie je przed sobą, tak by widziała je reszta graczy ⑤.

Wariant. Chcecie, by rozgrywka wymagała więcej myślenia strategicznego (albo stała się bardziej chaotyczna)? Nie ujawniajcie liczby i wartości swoich monet pozostałym graczom!



Rozgrywka

Każda rozgrywka trwa 3 rundy, a każda runda składa się z określonej liczby tur w zależności od liczby graczy.

- W przypadku gry 3-osobowej każda runda składa się z 4 tur.
- W przypadku gry 4- i 5-osobowej każda runda składa się z 3 tur.

Najprzebieglszy gracz otrzymuje znacznik pierwszego gracza.

Przebieg rundy



Przebieg tury

Na początku każdej tury wszyscy gracze **wybierają po 1 karcie ze swojej ręki i kładą je zakryte przed sobą.**

Gdy wszyscy gracze wybrali już swoje karty, pierwszy gracz **odkrywa swoją kartę i umieszcza ją w wybranym przez siebie obszarze** (na prawo od karty obszaru).

Jeśli odkryta karta ma efekt natychmiastowy , gracz odczytuje jego opis na głos i natychmiast rozpatruje.

Następnie gracz siedzący po lewej stronie pierwszego gracza odkrywa swoją kartę i umieszcza ją w wybranym przez siebie obszarze. W ten sam sposób postępują kolejni gracze, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

Ważne! Karty w obszarze zawsze muszą być ułożone w kolejności malejącej: od kart o największej wartości (po lewej) do karty o najmniejszej wartości (po prawej). Jeśli gracz umieszcza kartę w obszarze, w którym znajduje się już karta o tej samej wartości, wybiera, czy umieści ją na lewo, czy na prawo od karty o tej samej wartości. Jeśli w obszarze są 2 lub więcej kart o tej samej wartości, za kartę o większej wartości uznaje się tę spośród nich, która leży z lewej strony.

Przykład. Emilia chce umieścić swoją kartę Kupca (6) w Porcie. W tym obszarze znajdują się już 3 karty: Wiedźma (13), Złodziejka (11) i Żeglarz (2). Aby zachować malejącą kolejność kart w tym obszarze, Emilia musi umieścić swojego Kupca (6) między Złodziejką (11) a Żeglarzem (2).



Gdy wszyscy gracze umieścili już swoje karty w wybranych obszarach, gracz, który jest w posiadaniu znacznika pierwszego gracza, przekazuje go graczowi po swojej lewej. Rozpoczyna się nowa tura. Jeśli była to ostatnia tura w rundzie, należy przejść do kroku „Koniec rundy”.

2 Koniec rundy

Na koniec każdej rundy dla każdego z obszarów należy przeczytać na głos i **rozpatrzyć wszystkie efekty końca rundy**. Efekty należy rozpatrywać, począwszy od karty o największej wartości (od lewej), a kończąc na karcie o najmniejszej wartości (po prawej). **Następnie należy przyznać nagrody (srebrne monety)** tym graczom, których karty w danym obszarze mają największą wartość (od lewej do prawej).

Przykład. W przypadku gry 3- i 4-osobowej w Zamku należącym do zestawu A gracz z kartą o największej wartości (1. karta od lewej) otrzymuje 4 srebrne monety. Gracz z kartą o drugiej największej wartości w tym obszarze (2. karta od lewej) otrzymuje 3 srebrne monety. Na koniec gracz z kartą o trzeciej największej wartości w tym obszarze (3. karta od lewej) otrzymuje 1 srebrną monetę.



Gdy gracze otrzymali już nagrody ze wszystkich 3 obszarów, **należy odrzucić wszystkie karty, którym została przydzielona nagroda**, niezależnie od tego, czy była dodatnia (gracz zyskał monety), ujemna (gracz stracił monety), czy o zerowej wartości (gdy karta obszaru wskazuje „0”, gracz ani nie otrzymuje monet, ani ich nie traci). Karty należy odrzucać na stos kart odrzuconych. Karty odrzucone w trakcie rozgrywki nie wracają do gry. **Pozostałe karty pozostają w grze (nawet jeśli otrzymały one monety dzięki efektom rozpatrywanym na koniec rundy)**. Następnie każdy gracz dobiera karty do momentu, w którym będzie miał 6 kart na ręce. Rozpoczyna się nowa runda.

Objaśnienie kart obszarów



Otrzymujesz 1 srebrną monetę za każdą kartę znajdującą się w tym obszarze.



Ukradnij po 1 srebrnej monecie każdemu graczowi.



Otrzymujesz tyle srebrnych monet, ile wynosi połowa wartości tej karty (zaokrąglona w górę).

Koniec gry

Na koniec 3. rundy każdy gracz sumuje wartość wszystkich swoich monet. Gracz z największą wartością swoich monet zostaje zwycięzcą. W przypadku remisu wygrywa ten z remisujących graczy, który w ostatniej turze odkrył i umieścił swoją kartę najwcześniej.

Poznaj zasady
w 2 minuty!



@savanagames_

Twórcy

Projekt gry: Adrien Bonnard i Romaric Galonnier

Ilustracje: Janice Perreux

Kierownik projektu: Jean-Xia Chou

Producent wykonawczy: Romain Chemière de Carné

Tłumaczenie: Marek Gross

Redakcja: zespół Rebel

© 2025 SAVANA. Wszystkie prawa zastrzeżone.
contact@savana-games.com, savana-games.com

Objaśnienie kart postaci

15. Król : odrzuć tę kartę, jeśli w tym obszarze znajduje się karta Złodziejki (nawet jeśli karta Złodziejki należy do tego samego rodu co karta Króla).

14. Księżniczka : wszystkie pozostałe karty w tym obszarze otrzymują 1 srebrną monetę (wliczając w to inne karty Księżniczek). Gracze natychmiast zdobywają srebrne monety, które otrzymały ich karty.

13. Wiedźma : anuluj efekty rozpatrywane na koniec rundy (⌘) wszystkich kart w tym obszarze, których wartość jest mniejsza od 13.

12. Strażnik : przenieś sąsiadującą kartę¹ do innego obszaru.

11. Złodziejka : ukradnij 2 srebrne monety graczowi, do którego należy sąsiadująca karta¹.

10. Alchemiczka : skopiuuj i rozpatrz efekt natychmiastowy (⚡) sąsiadującej karty¹. **Uwaga.** Alchemiczka nie może skopiować efektu natychmiastowego (⚡) innej Alchemiczki.

9. Dwórka : zamień wybraną kartę² innego wskazanego przez Ciebie gracza, który jeszcze nie umieścił swojej karty, na losową kartę z jego ręki. **Uwaga.** Jeśli Dwórka jest ostatnią odkrytą i umieszczoną w tej turze kartą, jej efekt nie może zostać rozpatrzony, gdyż wszyscy pozostali gracze już odkryli i umieścili swoje karty.

8. Strateg : wskaż obszar, w którym wskazany przez Ciebie inny gracz, który jeszcze nie umieścił swojej karty, musi umieścić swoją wybraną kartę². **Uwaga.** Jeśli Strateg jest ostatnią odkrytą i umieszczoną w tej turze kartą, jej efekt nie może zostać rozpatrzony, gdyż wszyscy pozostali gracze już odkryli i umieścili swoje karty.

7. Zdrajca : odwróć kolejność przyznawania nagród w tym obszarze: karta o najmniejszej wartości (1. karta od prawej) zdobywa nagrodę za 1. miejsce w rankingu, karta o drugiej najmniejszej wartości (2. karta od prawej) zdobywa nagrodę za 2. miejsce itd. **Uwaga.** Jeśli w danym obszarze znajduje się co najmniej 1 karta Zdrajcy, nagrody zawsze muszą być przyznawane w odwrotnej kolejności.

6. Kupiec : otrzymujesz 1 srebrną monetę za każdą kartę w tym obszarze, której wartość jest mniejsza od 6.

5. Wojownicza : odrzuć sąsiadującą kartę¹.

4. Bard : przenieś kartę znajdującą się w innym obszarze do tego obszaru.

3. Szpieżka : jeśli to Twoja jedyna karta w tym obszarze, otrzymujesz 2 srebrne monety.

2. Żeglarz : jeśli ta karta znajduje się w Porcie, podwój przyznaną jej na koniec rundy nagrodę. **Uwaga.** Jeśli nagroda jest ujemna, ta karta podwaja liczbę traconych srebrnych monet.

1. Myśliwy : odrzuć z tego obszaru kartę o największej wartości. **Uwaga.** W przypadku remisu odrzuć kartę pierwszą od lewej.

¹ Kartę uznaje się za sąsiadującą, gdy znajduje się bezpośrednio na lewo albo na prawo od danej karty.

² Kartę uznaje się za wybraną, gdy została położona zakryta przed graczem.