

# Flekt



1-4



60-90 min



14+

wydanie drugie

## WPROWADZENIE

*Świat był niegdyś pięknym miejscem, pełnym kolorowych świateł, błyszczącego chromu i zdumiewającej technologii. Został zniszczony w wyniku okultystycznej apokalipsy, gdy wtargnęły do niego upiory i zapanowała Ciemność. Okruchy ocalałej ludzkości żyją na zgliszczach cywilizacji, wśród ruin i cmentarzyśk maszyn. Próbują zachować resztki swego człowieczeństwa i przetrwać w cieniu górującego nad nimi zagrożenia – Dominatu Ebionitów. Dominat to totalitarny moloch, rządony przez splugawionych arystokratów. Jednym z nich jesteś Ty. Twoje ambicje sięgają wysoko, aż na szczyt Wieży Dzwonów, gdzie zasiada Cesarz. Władca, który niedługo odejdzie.*

**W grze Elekt gracze wcielają się w rolę pretendentów do tronu Dominatu Ebionitów. By zdobyć godność Cesarza, sięgną po moc Ciemności, zatrudnią szpiegów i siepaczy. Gracz, który zdobędzie najwięcej Tytułów, wygrywa grę i zostaje ogłoszony nowym Cesarzem-Elektem.**

## PODZIĘKOWANIA

Z dumą prezentujemy Wam drugie, odświeżone wydanie Elekta. Pierwsze wydanie ufundowało się na platformie zagramw.to. Jako wspierający okazaliście nam ogromne zaangażowanie i zaufanie. Dzięki Wam oraz wszystkim, którzy przez ostatnie lata grali w Elekta, gra rozwinęła się, dojrzała i daje jeszcze więcej radości z rozgrywki. Niniejsze wydanie uzupełniamy o 3 nowe karty Jednostek oraz wiele drobnych poprawek w opisach zdolności. Instrukcja została uzupełniona o szczegółowy opis remisów oraz tryb gry dla jednego gracza.

Dziękujemy wszystkim Testerom za pomysły i ostrą krytykę. Składamy ogromne podziękowanie Kasi za bezmiar kreatywności, które wniosła do rysowanych przez siebie postaci i miejsc. Dziękujemy Asi za przygotowanie składu, malowanie run oraz za serce włożone w najdrobniejsze detale. Beacie za czuwanie nad Waszymi zamówieniami. Kamilowi za rendery. Pawłowi za świeżą kreskę, która pojawiła się na nowych ilustracjach. Oli za korektę językową. Ani za fantastyczne animacje. Niko za mroczną muzykę do gry. Wreszcie Łukaszowi i jego Zespołowi za wsparcie merytoryczne i organizacyjne. Dziękujemy naszym Rodzinom, że w nas wierzyły.

Specjalne podziękowania należą się Michałowi „Furiathowi” Markowskiemu za stworzenie niesamowitego i wyjątkowego świata, który stał się inspiracją do powstania tej gry.

## DODATKI I AKCESORIA DO ELEKTA SPRZEDAWANE OSOBNO

POWOŁANIE



WIEDZMY (18+)



SPIŻ



ARTEFAKTY



INTRYGI



MATA DO GRY „RUBIEŻ”



MATA DO GRY „UPIORY”





# KOMPONENTY

25 żetonów Atrybutów



6 x Okultyzm



6 x Przemoc



6 x Podstęp



7 x Władza

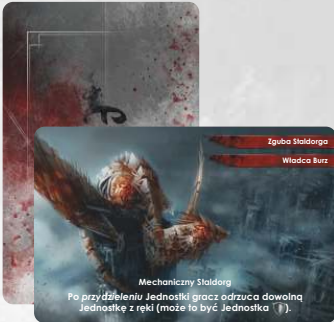
13 żetonów Żaru



1 żeton Berła



17 kart Misji



17 kart Wpływow



12 kart Przywilejów



16 kart Jednostek Podstawowych



34 karty Jednostek Elitarnych



4 karty pomocy

**Przebieg rundy**

- Faza rekrutacji**  
Dobierz 2 Jednostki Elitarne. Następnie załóżmy jedną na ręce, a LUB odrzuć obie i dobierz je.
- Faza przydziału**  
W kolejności wyznaczonej przydziel 1 Jednostkę Strefy lub pozuje. **Limity:** 5 w rundzie 2 Jednostki w Strefie na dwóch graczy 3 Jednostki.
- Faza konfrontacji**  
Rozpisz wszystkie konfrontacje w Strefach Misji, Wpływów.
- Faza zakończenia rundy**  
Zwycięzca na Władze w Strefie zmienia położenie Berła, dobiera tyle Żaru, ile może J w Strefie Dworu, wieź na ręce wszystkie swoje odkrywcze wiszące karty.

**Kolejność konfrontacji**

- Okultyzm**  
Doleżać 2 różne żetony do Jednostek.
- Podstęp**  
Zarnąć 2 swoje Jednostki miejscami.
- Przemoc**  
Zniszczyć 1 Jednostkę.
- Władza**  
Zdobądź kartę ze Strefy (nie musi rozstrzygane są na korzyść gracza o wyższej pozycji na Dworku).

**Zdolności natychmiastowe**

- Możesz użyć tej zdolności po przydzieleniu Jednostki do Strefy.
- Możesz użyć tej zdolności po przydzieleniu Jednostki do Strefy, Musisz zapłacić 1 Żar, aby jej użyć.

**Priorytet działania zdolności**

Przywilej → Jednostka → Misja → Wpływ → Trina

3 planszетки Stref



# PRZYGOTOWANIE DO GRY

## 1 STREFY

Rozłóż w jednej linii trzy planszетки Stref. W kolejności od lewej do prawej: Strefa Misji, Strefa Wpływów, Strefa Dworu.

## 2 KARTY W STREFACH

Przetasuj karty Misji i połóż je na planszecie Misji, rewersami do góry. To będzie talia Misji.

Przetasuj karty Wpływów i połóż na planszecie Wpływów, rewersami do góry. To będzie talia Wpływów.



Przetasuj karty Przywilejów, odlicz 6 kart z góry i połóż je na planszecie Dworu, rewersami do góry. To będzie talia Przywilejów.

Odkryj wierzchnią kartę z każdej talii.


## 3 ŻETONY ATRYBUTÓW

Położ wszystkie żetony Atrybutów obok planszетки Misji. Tworzą one pulę Atrybutów.

## 4 ŻARY

Każdy gracz otrzymuje  . Pozostałe Żary należy odłożyć obok planszетки Dworu. Tworzą one pulę Żaru.

## 5 JEDNOSTKI PODSTAWOWE

Przygotuj po zestawie czterech Jednostek Podstawowych  (Akolita, Bezimienny, Dygnitarz, Zabójca) dla każdego gracza. Jeżeli w grze uczestniczy mniej niż 4 graczy, pozostałe Jednostki Podstawowe należy odłożyć do pudełka, nie będą potrzebne podczas tej rozgrywki.

## 6 JEDNOSTKI ELITARNE

Wszystkie Jednostki Elitarne potasuj i połóż rewersem do góry obok planszетки Dworu. Obok należy zostawić miejsce na stos Jednostek odrzuconych.

Jednostki Podstawowe  
na ręce gracza



5



4

Początkowy Żar  
w posiadaniu gracza

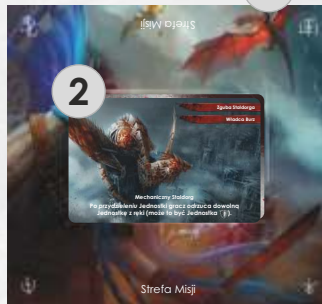
3

Pula  
Atrybutów



1

Planszетка  
Misji



2

1

Planszетка  
Wpływów



2

5



4



## 7 BERŁO

Każdy z graczy losuje jedną Jednostkę Elitarną. Gracz, którego karta ma nazwę najbliższą początku alfabetu, otrzymuje Berło (tym samym zostając pierwszym graczem), i ustawia je tak, by jednoznacznie wskazywało kierunek rozgrywania pierwszej rundy (wedle uznania, zgodnie z ruchem wskazówek zegara lub przeciwnie). Dobrane karty należy z powrotem wstawić do talii.

## POZYCJA NA DWORZE

Gracz, który jest obecnie w posiadaniu Berła, rozpoczyna nową rundę. Berło wskazuje kierunek kolejki (zgodnie z ruchem wskazówek zegara lub przeciwnie do ruchu wskazówek zegara), czyli kolejność dobierania kart, wystawiania Jednostek itd.

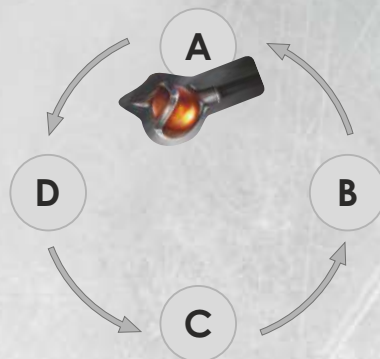
Instrukcja oraz opisy niektórych kart wymagają określenia pozycji na Dworze. Gracz, który ma Berło, ma najwyższą pozycję na Dworze. Pozycja na Dworze zgodna jest z kierunkiem kolejki, czyli gracz grający jako drugi ma niższą pozycję od gracza pierwszego (mającego Berło), a wyższą od trzeciego.

## PRZYKŁAD

Grają: Aleksandra (A), Bartek (B), Celinka (C) i Damian (D). Aleksandra otrzymała Berło, więc rozpoczyna nową rundę. Berło leży skierowane przeciwnie do ruchu wskazówek zegara.

Kolejność w rundzie będzie następująca: Aleksandra, Damian, Celinka, Bartek i tak dalej.

W tej sytuacji Aleksandra ma najwyższą pozycję na Dworze, drugą pozycję ma Damian, Celinka trzecią, a Bartek czwartą, najniższą.





# PRZEBIEG GRY

## 1. FAZA REKRUTACJI

Gra składa się z kolejno następujących po sobie rund. Każda runda składa się z czterech faz następujących po sobie:

### 1. Faza rekrutacji

### 2. Faza przydziału

### 3. Faza konfrontacji

- Strefa Misji
- Strefa Wpływów
- Strefa Dworu

Kolejność w Strefie:

Okultyzm → Podstęp → Przemoc → Władza

### 4. Faza zakończenia rundy

**Koniec gry:** Gra kończy się, gdy któryś z graczy zdobędzie odpowiednią liczbę Tytułów lub skończą się karty w Strefie Dworu (patrz s. 9).

Każdy z graczy dobiera 2 karty z talii Jednostek Elitarnych.

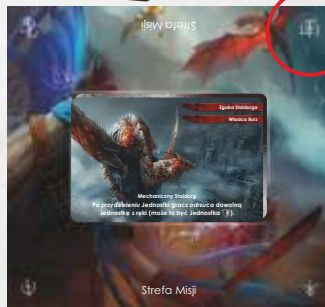
Następnie wybiera jedną opcję:

- jedną kartę zatrzymuje na ręce, a drugą odrzuca na stos Jednostek odrzuconych,
- obie karty odrzuca na stos Jednostek odrzuconych i dobiera nową Jednostkę z góry talii Jednostek Elitarnych.

**Koniec talii:** jeżeli skończyły się karty w talii Jednostek Elitarnych, należy przetasować stos Jednostek odrzuconych i utworzyć z nich nową talię Jednostek Elitarnych.

## ŁAD PRZY STOLE

Każdy gracz ma swoje miejsce przy planszeczce Strefy, gdzie kładzie swoje Jednostki. Miejsce to odpowiada jego miejscu przy stole. Dzięki temu zawsze wiadomo, która Jednostka należy do kogo.



Na każdej planszeczce gracz przydziela Jednostki w swoim rogu.

W grze na 3 osoby jeden róg zawsze jest pusty.

W przypadku gry na 2 osoby usiądźcie naprzeciwko siebie i przydzielajcie Jednostki po przeciwnych stronach planszetek.



## ZAWSZE TYLKO W STREFIE!

Jeśli nie jest napisane inaczej,  
zdolność na karcie obejmuje  
swoim działaniem tylko  
tę Strefę, w której leży  
ta karta.

## 2. FAZA PRYZDZIAŁU

Zaczynając od gracza, który obecnie jest w posiadaniu Berła, gracze przydzielają po jednej Jednostce do Stref. W swojej turze gracz:

- albo wybiera Jednostkę z ręki i przydziela ją do jednej z trzech Stref,
- albo pasuje. Jeśli spasuje, nie może przydzielać kolejnych Jednostek w tej fazie.

Kiedy gracz zakończy swoją turę, przychodzi kolej na następnego, zgodnie z kierunkiem wyznaczonym przez Berło, który również może przydzielić Jednostkę i tak w kółko.

**W grze na 3 i 4 graczy każdy gracz może przydzielić maksymalnie 2 Jednostki do jednej Strefy. W grze na 2 osoby limit Jednostek danego gracza w Strefie wynosi 3.**

Faza kończy się w momencie, gdy każdy z graczy 5 razy przydzieli Jednostkę albo spasuje.

**Uwaga:** nawet jeśli jakaś Jednostka została odrzucona lub unicestwiona w fazie przydziału, gracz nie odzyskuje za nią straconej tury przydziału.

Liczba graczy	2	3	4
Limit Jednostek w Strefie	3	2	2

## 3. FAZA KONFRONTACJI

W tej fazie gracze walczą o zdobycie karty z danej Strefy. Najpierw rozstrzyga się, kto zdobędzie kartę Misji, później kartę Wpływów, a na koniec kartę Przywileju.

## PRZEBIEG KONFRONTACJI

Każdy gracz zlicza wszystkie symbole Atrybutu (na kartach i żetonach), który odpowiada danej konfrontacji, na swoich Jednostkach w tej Strefie. Modyfikuje wynik o zdolności Jednostek i efekty innych kart. Zwycięzcą konfrontacji zostaje gracz, który ma najwięcej symboli danego Atrybutu.

**Remisy i zero symboli:** Jeżeli dwie lub więcej osób remisuje z największą liczbą symboli Atrybutów w konfrontacji na Okultyzm, Podstęp lub Przemoc, wówczas konfrontacja nie ma zwycięzcy i nie zachodzi efekt z nią związany. Jeżeli żaden z graczy nie posiada symbolu Okultyzmu, Podstępu lub Przemocy, dana konfrontacja nie jest rozstrzygana i nie jest to traktowane jako remis. W przypadku konfrontacji na Władzę równa liczba symboli lub brak symboli są traktowane jako remis i są rozstrzygane na korzyść gracza z wyższą pozycją na Dworze.

Po rozstrzygnięciu konfrontacji gracze przechodzą do następnej konfrontacji w tej samej Strefie, w kolejności:

**Okultyzm → Podstęp → Przemoc → Władza.**


Po zdobyciu karty w tej Strefie gracze przechodzą do następnej Strefy i rozgrywają konfrontacje w ten sam sposób, do momentu aż wszystkie odkryte karty zostaną zdobyte lub odrzucone (patrz s.8: Władza).

**Jeżeli któryś z graczy nie ma żadnej Jednostki w danej Strefie, nie bierze udziału w konfrontacjach w tej Strefie.**



### OKULTYZM

*Ebionicy próbują zawładnąć Ciemnością, aby zyskać jezdary. Potężne upiory i utalentowani okultyści krzyżują się w pojedynku na mroczne arkana.*


W konfrontacji na Okultyzm gracze zliczają symbole  na swoich Jednostkach w tej Strefie. Gracz, który ma więcej symboli niż inni, zwycięża na Okultyzm i może dołączyć 2 różne żetony Atrybutów do dowolnych Jednostek w tej Strefie – bierze dwa różne żetony z puli i kładzie na jednej lub dwóch Jednostkach, swoich lub innych graczy. Dokładanie żetonów na Jednostkach nosi nazwę *dołączania*.

**Uwaga:** Jeżeli w puli nie ma żetonów danego Atrybutu, nie można ich dołączyć.



## PODSTĘP


*Ubiegający się o tron zbierają raporty swych szpiegów i upiórów tropiących w Pomroku. Teraz okaże się, kto przechrzył swoich rywali i lepiej rozdysonował środki.*



W konfrontacji na Podstęp gracze zliczają symbole  na swoich Jednostkach w tej Strefie. Gracz, który ma więcej symboli niż inni, zwycięża na Podstęp i może zamienić miejscami jedną swoją Jednostkę w tej Strefie z inną swoją Jednostką w dowolnej innej Strefie. Dołączone do Jednostek żetony Atrybutów pozostają na tych Jednostkach.

**Uwaga:** W ramach zamiany nie można przenieść Jednostki do Strefy, w której gracz nie ma innej swojej Jednostki.

## PRZEMOC

*Pretendenci ścierają się w brutalnym pojedynku. Słychać szcęk czarnej stali i ryk żądnych krwi demonów. Przegrany osunie się w mrok.*

W konfrontacji na Przemoc gracze zliczają symbole  na swoich Jednostkach w tej Strefie. Gracz, który ma więcej symboli niż inni, zwycięża na Przemoc i może unicestwić jedną dowolną Jednostkę w tej Strefie.

Właściciel unicestwionej Jednostki może ją ocalić. Żeby ocalić Jednostkę Elitarną, jej właściciel musi zapłacić . Ocalenie Jednostki Podstawowej  jest darmowe.


Ocalona Jednostka wraca na rękę właściciela.

Jeśli Jednostka nie zostanie ocalona, zostaje odrzucona.

**Żetony leżące na Jednostce, która wraca na rękę lub zostaje odłożona na stos Jednostek odrzuconych, należy odłożyć do puli.**

## WŁADZA

*Gdy krew wsiąknie już w złocone arrasy i ucichną szpiegdy i zaklęcia, przychodzi czas na zabłyśnięcie prestiżem, zdominowanie przeciwnika i przejęcie władzy.*

W konfrontacji na Władzę gracze zliczają symbole  na swoich Jednostkach w tej Strefie. Gracz, który ma najwięcej symboli Władzy,

zwycięża na Władzę i zdobywa kartę. Jeżeli więcej niż jeden gracz ma najwięcej symboli Władzy lub nikt nie ma symbolu Władzy, jest to traktowane jako remis i konfrontację zwycięża gracz o wyższej pozycji na Dworze. Jeżeli tylko jeden gracz ma karty w Strefie, zwycięża nawet jeśli nie posiada żadnego symbolu Władzy.

Zwycięzca konfrontacji kładzie zdobytą kartę przed sobą tak, żeby była widoczna dla wszystkich graczy.

W rzadkiej sytuacji, gdy żaden z graczy nie ma Jednostek w danej Strefie i w efekcie nikt nie zdobędzie karty w konfrontacji na Władzę, odkrytą kartę Misji/Wpływow/Przywileju odrzuca się poza grę.

## 4. FAZA ZAKOŃCZENIA RUNDY

Po zdobyciu odkrytych kart we wszystkich Strefach następuje faza zakończenia rundy.

### ZMIANA POZYCJI NA DWORZE

Zdobywca karty Przywileju z poprzedniej fazy przyznaje Berło dowolnemu graczowi (może wybrać siebie, jeśli chce) oraz określa kierunek rozgrywki, ustawiając odpowiednio Berło. Jeżeli nikt nie zdobył Przywileju, pozycja na Dworze się nie zmienia.

### ZBIÓR ŻARU

Każdy gracz dobiera tyle Żaru, ile w tej chwili posiada Jednostek w Strefie Dworu. Nie może przekroczyć limitu Żaru, czyli 3.

### POWRÓT JEDNOSTEK

Każdy gracz bierze na rękę wszystkie swoje Jednostki leżące w Strefach, a dołączone do nich żetony Atrybutów odkłada do puli.

### ODKRYCIE NOWYCH KART

Gracze odkrywają wierzchnią kartę z talii na planszetchach Misji, Wpływów i Dworu.

## LIMIT ŻARU

# 3

**W żadnym momencie gry gracz nie może mieć więcej Żaru, niż wynosi limit.**



# KONIEC GRY

Gra kończy się, kiedy wystąpi jedna z dwóch sytuacji:

- natychmiast, gdy jeden z graczy zdobędzie wymaganą liczbę Tytułów,
- po zakończeniu rundy, w której została zdobyta lub odrzucona ostatnia karta Przywileju.

## ZDOBYCIE TYTUŁÓW

Gdy gracz zdobędzie wymaganą liczbę Tytułów, gra natychmiast się kończy i zostaje on zwycięzcą – nowym Cesarzem-Elektem. Liczba Tytułów wymagana do zwycięstwa zależy od liczby graczy.

Liczba graczy	2	3	4
Tytuły potrzebne do wygranej	7	6	5

Przykłady Tytułów

**Zguba Staldorga** z karty Misji

**Strzegący Ośmiu Pieczęci** z karty Wpływów

Każda wstęga liczy się jako 1 Tytuł.

## KONIEC TALII PRYWILEJÓW

Podczas każdej rozgrywki w grze jest do zdobycia tylko 6 kart Przywilejów. Gdy ostatnia karta Przywileju zostanie usunięta z planszетки Dworu, rundę rozgrywa się do końca i wtedy następuje koniec gry. Zwycięzcą zostaje gracz z największą liczbą Tytułów. W przypadku remisu wygrywa gracz z wyższą pozycją na Dworze.

## NIECH ŻYJENOWY CESARZ!

Gdy gra się kończy, zwycięzca wybiera spośród przegranych swojego Herolda. Ta osoba musi powiedzieć głośno: „Niech żyje nowy Cesarz!” i wymienić z należyłym szacunkiem wszystkie Tytuły zwycięzcy w dowolnej kolejności.


## PIERWSZA ŻŁOTA ZASADA

**Teksty na kartach zawsze mają pierwszeństwo nad zasadami z instrukcji.**

**Przykład:** Tekst zdolności Zwiastuna Zarazy brzmi “Jeśli zwyciężysz na Okultyzm, żetony, które dołączasz, nie muszą się różnić”. Choć zasady mówią, że żetony muszą być różne [patrz s.7: Faza konfrontacji → Okultyzm], tekst na karcie zmienia zasady w tej Strefie.

## DRUGA ŻŁOTA ZASADA

**Jeżeli zdolność każe graczowi odrzucić coś, czego nie posiada, gracz nie musi tego robić. Natomiast jeśli zdolność wymaga zapłacenia za jej użycie, a gracz nie ma Żaru, którym mógłby zapłacić, nie może użyć takiej zdolności.**

**Przykład:** Tekst na karcie Misji *Mechy wykradają Żar* brzmi “Po przydzieleniu Jednostki gracz natychmiast odrzuca , jeśli posiada”. Gracz przydzielił Jednostkę, ale nie posiada Żaru, który mógłby odrzucić, więc nic nie odrzuca.






## FAZA KONFRONTACJI W STREFIE WPŁYWÓW – PRZYKŁAD

Asia



Bartek


### I. Konfrontacja na Okultyzm

Na Jednostkach Asii są 2 symbole , a na Jednostkach Bartka jest 1 symbol. Asia zwycięża na Okultyzm, więc może dołączyć 2 różne żetony Atrybutów do swoich Jednostek w tej Strefie. Decyduje, że dołączy  do Animatora rozkoszy, a  do Akolity. Nie może dołączyć dwóch takich samych żetonów.

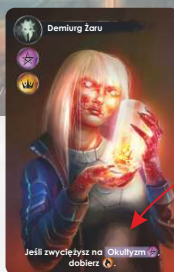
Asia



### II. Konfrontacja na Podstęp

Bartek zwycięża na Podstęp, ponieważ posiada 1 symbol , zaś jego przeciwniczka żadnych. Bartek decyduje się zamienić jedną ze swoich Jednostek w tej Strefie z inną swoją Jednostką przydzieloną do innej Strefy. Decyduje się zamienić Demiurga Żaru z Mglistym Pełzaczem, który wcześniej leżał w Strefie Dworu. Demiurga Żaru przenosi do Strefy Dworu, a Mglistego Pełzacza kładzie w Strefie Wpływów.

Zwróć uwagę, że zamiana nie wpływa na żetony dołączone do Jednostek. Jednostka zabrana do innej Strefy zachowuje żetony, które zostały dołączone do niej wcześniej.



Bartek





Asia



Bartek

## II. Konfrontacja na Przemoc



Asia ma 1 symbol  na żetonie leżącym na Akolicie, Bartek nie ma żadnych symboli. Asia zwycięża na Przemoc i unicestwia jedną Jednostkę. Wybiera Eklezjastę należącego do Bartka. Bartek decyduje się zapłacić , aby ocalić Eklezjastę, więc ta karta wraca mu na rękę. Żeton Władzy, który leżał na tej karcie, jest zdejmowany i wraca do puli.





Asia



Bartek

## II. Konfrontacja na Władzę

Karta Wpływów zmienia zasady w tej Strefie. Tekst karty mówi, że każdy  liczy się również jako .

Na Jednostkach Asii są 4 symbole . Na Jednostkach Bartka są 2 symbole  oraz 2 symbole , które liczą się jako , czyli również 4. Remisy w konfrontacji na Władzę rozstrzygane są na korzyść gracza o wyższej pozycji na Dworze. Bartek ma wyższą pozycję na Dworze, więc zwycięża konfrontację i zdobywa kartę Świątynia ku czci Cesarza, która daje mu 1 Tytuł.

# ANATOMIA KARTY

## JEDNOSTKA

**Nazwa Jednostki**

**Typ Jednostki**



Upiór



Kultysta

Jednostka należy do jednego z dwóch typów lub nie należy do żadnego. Niektóre zdolności odnoszą się do konkretnego typu Jednostek.

**Oznaczenie Jednostki Podstawowej**



Koszt ocalenia Jednostki z tarczą zawsze wynosi zero Żaru.

**Symbole Atrybutów Jednostki**

Istnieją 4 rodzaje Atrybutów:



Okultyzm



Przemoc



Podstęp



Władza

**Zdolność Jednostki**



Jeśli zwyciężysz na **Okultyzm**,  
po dołączeniu żetonów dołącz  
(nie musi się różnić od pozostałych).

**Symbol konfrontacji**

Okultyzm

**Symbol oznaczający dowolny  
żeton Atrybutu**

## ZDOLNOŚĆ JEDNOSTKI

Zdolność Jednostki modyfikuje normalne zasady gry. **Zdolność Jednostki zawsze działa tylko w tej Strefie, w której ta Jednostka się znajduje**, chyba że na karcie wyraźnie napisano inaczej. Są dwa rodzaje zdolności: zdolności natychmiastowe oraz zdolności stałe.

### ZDOLNOŚĆ NATYCHMIASTOWA



Zdolności natychmiastowej można użyć natychmiast po przydzieleniu Jednostki w fazie przydziału.



Żeby użyć zdolności natychmiastowej z kosztem, trzeba najpierw zapłacić wskazaną liczbę Żaru. Jeżeli gracz nie może lub nie chce zapłacić Żaru, nie może użyć tej zdolności. Nie można zapłacić więcej Żaru, aby wywołać zdolność po raz kolejny.

O tym, czy użyć zdolności, gracz decyduje w momencie przydzielenia Jednostki do Strefy – może, ale nie musi, używać danej zdolności. Jeśli zdolność nie zostanie użyta w momencie przydzielenia Jednostki, nie można użyć jej później.



## ZDOLNOŚĆ STAŁA

Zdolność bez strzałki działa w sposób i okolicznościach opisanych na karcie.

### Wpływ zdolności

Gdy zdolność na karcie odwołuje się do „Jednostki” oznacza to zawsze Jednostkę w Strefie, w której ta karta się znajduje. Przy czym:

- ta Jednostka – dotyczy Jednostki, na której jest opis zdolności,
- inna Jednostka – nie dotyczy Jednostki, na której jest opis zdolności, ale dotyczy pozostałych Jednostek w Strefie,
- dowolna Jednostka – wybrana przez właściciela karty Jednostka w Strefie, może należeć do właściciela Jednostki lub do innego gracza,
- żadna Jednostka – ani ta, ani inna Jednostka w Strefie.

## MISJA / WPŁYW



### Tytuły

To o nie walczyście.  
Na tej karcie są 2 Tytuły.

### Nazwa karty

### Zdolność specjalna

Zdolność karty Misji/Wpływów zmienia zasady w Strefie. Działa tak długo, dopóki karta znajduje się na planszecie Strefy, i obejmuje swoim działaniem tylko tę Strefę. Po zdjęciu karty z planszетки zdolność przestaje działać.

## PRZYWILEJ



### Nazwa przywileju

### Opis działania

Przywilej leżący na planszecie Dworu nie wpływa na to, co dzieje się w Strefie. Gracz, który zdobędzie kartę Przywileju, kładzie go przed sobą i może wykorzystać jego zdolność w okolicznościach opisanych na karcie.

## OPISY DZIAŁANIA WYBRANYCH KART



### Falszerz historii

Zdolność Falszerza historii pozwala na natychmiastowe zakończenie i wygranie gry przez jego właściciela, jeśli dzięki karcie odebranej przeciwnikowi właściciel zdobędzie wymaganą do zwycięstwa liczbę Tytułów.



### Gwardzista Skaryfistów

Gdy przeciwnik unicestwia twoją Jednostkę (np. w wyniku wygranej w konfrontacji na Przemoc), to ty wybierasz, która to będzie Jednostka. Możesz wybrać Gwardzistę Skaryfistów. Pamiętaj, że Jednostka, którą wybierzesz, nie może zostać ocalona. Dotyczy to także jednostek Podstawowych – jeśli wskażesz Jednostkę Podstawową, zostanie ona odrzucona. Nie możesz zrezygnować z użycia zdolności Gwardzisty Skaryfistów.



### Mroczny egzarcha

Po ocaleniu Jednostki, zanim gracz zabierze ją na rękę, może zapłacić jeszcze 1. Jeśli to zrobi, ta Jednostka pozostaje przydzielona do Strefy i nie wraca na rękę. Sumaryczny koszt ocalenia Jednostki wyniesie wtedy 2.



### Złodziej ciał

Gdy użyjesz zdolności Złodzieja ciał, weź dowolną Jednostkę przydzieloną do tej samej Strefy na rękę. Wszystkie żetony, które znajdowały się na zabranej Jednostce są odkładane z powrotem do puli. Następnie odrzuć Złodzieja ciał, to znaczy odłóż jego kartę na stos Jednostek odrzuconych. Należy zwrócić uwagę, że Złodziej ciał nie jest unicestwiany, lecz odrzucany, co oznacza, że nie można go ocalić. Użycie zdolności Złodzieja ciał powoduje, że zarówno jego właściciel, jak i gracz, który traci Jednostkę, na koniec fazy przydziału będą mieli w Strefach 1 Jednostkę mniej, niż zakłada limit.



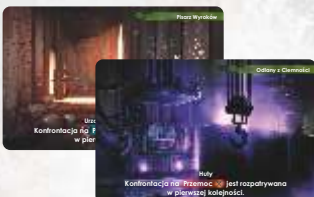
### Żarłoczny Skarger

Konfrontacja na Przemoc jest rozpatrywana również w fazie konfrontacji. Na konfrontację wywołaną przez Żarłocznego Skargera w fazie przydziału działają wszystkie zdolności kart odnoszące się do konfrontacji na Przemoc, chyba że dotyczą one wyłącznie fazy konfrontacji.



### Watahy wilkołaków

Gracz może zdobyć tę kartę, nawet jeśli nie ma żadnych Jednostek na ręce. Jednostki są odrzucane z ręki dopiero po zdobyciu tej karty. Jeśli gracz nie ma żadnych Jednostek na ręce, nie musi niczego odrzucać.



### Urząd propagandy / Huty

Gdy konfrontacja rozpatrywana jest przed innymi, nie jest już rozpatrywana ponownie. Pozostałe konfrontacje przebiegają zgodnie z kolejnością.



# CESARSKI GAMBIT

Tryb gry dla jednego gracza



*Starsze Rody Ebionitów zebrały się wokół umierającego Cesarza niczym sępy krążące nad konającą bestią, nie dopuszczając doń nikogo. Młody i ambitny ród czekał na tę okazję, by pokazać swoją siłę i zburzyć dotychczasowy porządek. Głową tego rodu jesteś Ty.*

Podczas jednoosobowej rozgrywki gracz gra przeciwko potężnym Starszym Rodom, które od wieków umacniały swoją władzę, jednak stały się przewidywalne i pełne zgubnej dumy. Gracz będzie zatem musiał wykorzystać spryt, zdolność przewidywania i zapamiętywania, aby dobrze rozegrać Cesarski Gambit. Starsze Rody pełnią funkcję przeciwnika w grze jednoosobowej.

## CEL I ZAKOŃCZENIE GRY

Cel gry nie ulega zmianie w stosunku do gry dwuosobowej. Wygrywa ta strona, która jako pierwsza zdobędzie 7 Tytułów.

## POZIOM TRUDNOŚCI

Przed przygotowaniem do gry należy potasować 3 karty Przywilejów: Mistrz Paktów, Mistrz Szpiegów, Mistrz Mieczy. W zależności od tego, czy chcesz rozegrać grę na łatwym, średnim czy trudnym poziomie trudności, daj Starszym Rodom odpowiednio 1, 2 lub 3 z tych Przywilejów. Starsze Rody będą używać tych kart zawsze, gdy będzie ku temu okazja, nie ponosząc kosztu w Żarze. Jako zwycięzcę konfrontacji zawsze wybierają siebie. Niewykorzystane karty Przywileju należy wtasować w talię i całą talię położyć w Strefie Dworu.

## ZMIANY W PRZYGOTOWANIU DO GRY

- Odtóż poza grę po 3 żetony atrybutów z każdego rodzaju oprócz okultyzmu.
- Starsze Rody otrzymują tylko 1 Żar. Gracz otrzymuje 3 Żary.
- Gracz otrzymuje Berto.
- Starsze Rody nie zaczynają gry z Jednostkami Podstawowymi. Ich Startowa ręka to 6 Jednostek Elitarnych dobranych z talii. Karty te **nie** są jawne dla gracza. Gracz ma pełną dowolność w doborze zestawu Jednostek Podstawowych, z którym rozpocznie grę – może użyć Jednostek z bazowej wersji gry w dowolnej kombinacji z Jednostkami z dodatków. Ważne, aby żadna Jednostka się nie powtarzała.
- Usuń z talii Jednostek Elitarnych następujące karty: *Krwawa Mara (dodatek Spiż)*, *Wężousty Łgarz*, *Złodziej ciał*.

## FAZA REKRUTACJI

Gracz wykonuje fazę rekrutacji według normalnych zasad. Starsze Rody dobierają do 6 kart.

# CESARSKI GAMBIT

Tryb gry dla jednego gracza

## FAZA PRZYDZIAŁU

- Limit Jednostek dla każdej strony w Strefie wynosi 2.
- Ważna jest kolejność Jednostek przydzielanych do Stref. Zarówno gracz, jak i Starsze Rody przydzielają Jednostki w Strefach, układając je obok siebie. Oznacza to, że Jednostka przydzielona jako druga musi znaleźć się po prawej stronie tej przydzielonej jako pierwsza (lewo–prawo jest zawsze odnoszone do gracza dla jego wygody).
- Starsze Rody przydzielają Jednostkę do Strefy, do której ostatnio przydzielił Jednostkę gracz. Jeżeli nie mogą tego zrobić, przydzielają Jednostkę do pierwszego wolnego miejsca, zaczynając od Strefy Misji.
- Po przydzieleniu Jednostki przez Starsze Rody jej zdolność natychmiastowa zostaje użyta, a jej koszt jest dla Starszych Rodów zmniejszony o 1 do minimum 0. Jeżeli Starsze Rody nie mają dosyć Żaru, aby opłacić zdolność, nie wykonują jej.
- Za każdym razem, gdy zdolność natychmiastowa Jednostki Starszych Rodów zostanie użyta, ale nie wywołuje żadnej zmiany w grze, Starsze Rody zdobywają Pieczęć – otrzymują 1 żeton okultyzmu (jeżeli jest on dostępny w puli). Gdy Starsze Rody zdobędą 3 Pieczęcie, odrzucają je do puli i zdobywają 1 Tytuł (użyj Przywileju odwróconego rewersem, aby to zaznaczyć). Pieczęcie uszczuplają pulę żetonów atrybutów.
- Starsze Rody nigdy nie pasują. Jeżeli Starsze Rody nie mają już Jednostek na ręce, a muszą wykonać przydział, po prostu dobierają nową Jednostkę Elitarną z talii i wówczas przydzielają.
- Gdy gracz sparuje w fazie przydziału, wybiera czy Starsze Rody tracą cały Żar, czy wszystkie Pieczęcie.
- Jeżeli Misja lub Wpływ umożliwiają wykonanie jakiejś akcji po przydzieleniu Jednostki (lub po zdobyciu karty), Starsze Rody zawsze wykorzystują tę okazję.

## ZDOLNOŚCI STAŁE

- Jeżeli zdolność Jednostki umożliwi wykonanie alternatywnego efektu dla wygranej w konfrontacji, Starsze Rody wykonują efekt podstawowy **oraz** alternatywny (jeżeli efekt alternatywny nie wprowadza żadnej zmiany w grze, nie zapewnia Pieczęci).
- Gdy zdolność stała może zostać użyta przez Starsze Rody, zostaje użyta, chyba że Starsze Rody nie mają dość Żaru, aby ją opłacić. Koszt zdolności stałych jest dla Starszych Rodów obniżony o 1 do minimum 0.

## DOŁĄCZANIE ŻETONÓW

Gdy Starsze Rody dołączają żetony, zawsze robią to z zachowaniem obowiązujących ograniczeń i wybierają pierwszy żeton z listy, który jest dostępny: Władza, Przemoc, Podstęp, Okultyzm. Oznacza to, że po wygraniu na Okultyzm Starsze Rody będą chciały dołączyć żetony Władzy i Przemocy, dopóki żetony te będą dostępne w puli (nie mogą przydzielić 2 żetonów Władzy, ponieważ żetony muszą się różnić). Jeżeli w puli nie byłoby żetonu Przemocy, Starsze Rody dołączyłyby żetony Władzy i Podstępu. Starsze Rody dołączają żetony równomiernie na wszystkich swoich Jednostkach, a w sytuacji, gdy na wszystkich Jednostkach posiadają taką samą liczbę żetonów – na pierwszej Jednostce od lewej. Dołączanie żetonów zawsze przebiega według kolejności: Władza, Przemoc, Podstęp, Okultyzm.

## KRADZIEŻ ŻETONÓW

Gdy Starsze Rody wygrały konfrontację na Podstęp, nie zamieniają żadnych Jednostek. Zamiast tego zabierają 1 żeton atrybutu z pierwszej Jednostki gracza w Strefie, zaczynając od lewej, i kładą go na swojej Jednostce, która ma najmniej żetonów (w przypadku tej samej liczby na pierwszej Jednostce od lewej). Jeżeli na Jednostce gracza leży kilka żetonów, o zabraniu żetonu decyduje następująca kolejność: Władza, Przemoc, Podstęp, Okultyzm. Jeżeli zdolność Jednostki Starszych Rodów wywołuje efekt po dokonaniu zamiany Jednostek, zamiast



# CESARSKI GAMBIT

Tryb gry dla jednego gracza

tego Starsze Rody zabierają graczowi dodatkowy żeton (np. *Treser Cieni*, *Wędrowiec Pajęczyny*).

## UNICESTWIANIE I OCALANIE JEDNOSTEK

- Gdy Starsze Rody mają unicestwić Jednostkę, wybierają pierwszą od lewej Jednostkę Elitarną gracza. Jeżeli gracz nie posiada Jednostek Elitarnych w Strefie, wybierają pierwszą Jednostkę Podstawową od lewej.
- Starsze Rody nigdy nie ocalają swoich Jednostek.

## FAZA ZAKOŃCZENIA RUNDY

- W dowolnym momencie, gdy starsze Rody zgromadzą 3 Żary, natychmiast je odrzucają i dobierają pierwszy Przywilej talii.
- Gdy Starsze Rody zdobywają Przywilej, jest on wykładany rewersem do góry i liczy się dla nich jako 1 Tytuł. Starsze Rody nie używają

innych Przywilejów niż te, które posiadają od początku gry.

- Gdy Starsze Rody wygrają konfrontację na Władzę w Strefie Dworu, zawsze zabierają Berło graczowi.
- Po powrocie Jednostek Starszych Rodów na ich „rękę” potasuj je. Po pierwszej rundzie będziesz już z grubsza wiedzieć, jakimi Jednostkami dysponuje przeciwnik. Zapamiętałeś je, prawda?

## WRZĄDZAJĄCY WĄTPLIWOŚCI

- Jeżeli istnieje wątpliwość, którą Jednostkę lub Strefę powinny wybrać Starsze Rody – zawsze wybiorą pierwszą możliwą od lewej.
- W przypadku konieczności dokonania wyboru przez Starsze Rody, który nie został uwzględniony przez powyższe zasady, zawsze decyduje gracz.



## DODATKI W TRYBIE DLA JEDNEGO GRACZA

Dodatki **Spiż**, **Wiedźmy** oraz **Powołanie** nie wymagają od gracza zastosowania żadnych zmian w zasadach. Również karty promocyjne Tsukuyumi, Gremlin, Iskierka, Cesarski Pupil oraz What można używać z Cesarskim Gambitem bez żadnych zmian w zasadach.

**Intrygi:** Można używać wszystkich kart poza samymi Intrygami. Jeżeli Starsze Rody mogą poświęcić zasób, zawsze to robią. Nigdy nie poświęcają kart z ręki.

**Minstrel:** Niemożliwe jest stworzenie Pieśni Zwycięstwa.

**Artefakty:** Podczas przygotowania do gry należy odrzucić również 3 żetony okultyzmu. Funkcję Pieczęci pełnią Artefakty. Gdy Starsze Rody mają dobrać Pieczęć, dobierają Artefakt z wierzchu talii i wykładają przed sobą rewersem do góry. Starsze Rody zawsze płacą Żar, jeżeli zagranie Artefaktu przez gracza im to umożliwi.

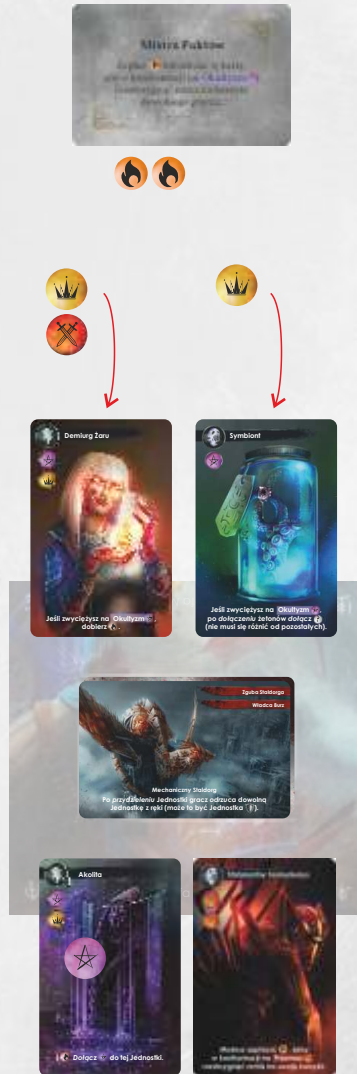
## CESARSKI GAMBIT: PRZYKŁAD 1

Rozpatrywana jest **faza konfrontacji** w Strefie Misji. Zarówno gracz, jak i Starsze Rody posiadają po 2 symbole Okultyzmu. Jednak Starsze Rody rozpoczęły grę z Przywilejem *Mistrz Paktów*. Używają tego Przywileju, aby rozstrzygnąć remis na swoją korzyść. Gdy Starsze Rody używają Przywileju, nie ponoszą żadnego kosztu.

Starsze Rody dotaczają 2 różne żetony atrybutów, ponieważ zwyciężyły na Okultyzm, oraz 1 dowolny, ponieważ posiadają w strefie *Symbionta*. Dotaczają zatem 2 żetony *Władzy* oraz 1 żeton *Przemocy*. Starsze Rody zawsze wybierają żetony według dostępności, kierując się następującą kolejnością: *Władza*, *Przemoc*, *Podstęp*, *Okultyzm*. Jeżeli tylko mogą, wybiorą żeton *Władzy*. Jeżeli nie jest to możliwe (np. wyczerpała się pula), wybiorą następny dostępny żeton z listy.

Starsze Rody przydzielają 1 żeton *Władzy* oraz 1 żeton *Przemocy* do *Demiurga Żaru* oraz 1 żeton *Władzy* do *Symbionta*. Muszą przydzielić żetony możliwie równomiernie na swoich *Jednostkach*, zaczynając od lewej strony (lewa strona zawsze określana jest względem gracza).

Starsze Rody dobierają 1 *Żar*, ponieważ posiadają *Demiurga Żaru*. Ponieważ posiadają teraz 3 *Żary*, dobierają kartę Przywileju i wykładają przed sobą – liczy się ona jako 1 *Tytuł*.

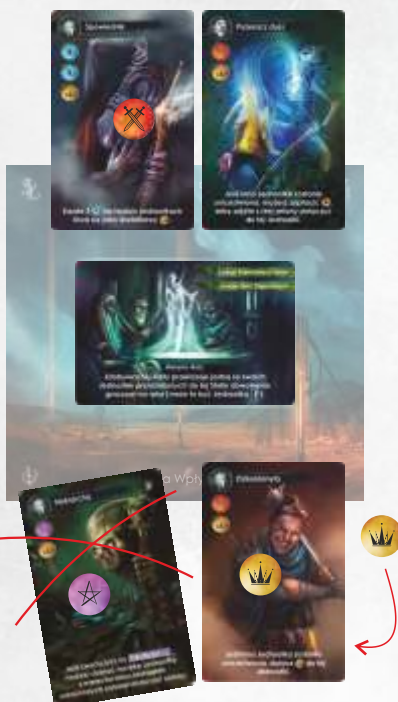


## CESARSKI GAMBIT: PRZYKŁAD 2

W Strefie Wpływów na **Okultyzm** wygrywa gracz i dołącza 2 różne żetony do swoich Jednostek. Decyduje się dołączyć 1 żeton Przemocy oraz 1 żeton Władzy odpowiednio do *Nekrarchy* oraz do *Dzikoklanyty*. Następnie rozpatrywana jest konfrontacja na **Podstęp**, którą wygrywają Starsze Rody. Starsze Rody kradną żeton Przemocy z *Nekrarchy* i dołączają go do *Spowiednika*.



Konfrontację na **Przemoc** wygrywają Starsze Rody. Unicestwiają pierwszą Jednostkę Elitarną od lewej, czyli *Nekrarchę*. Gracz dołącza 1 żeton Władzy do *Dzikoklanyty*, ponieważ zdolność tej Jednostki stanowi, że należy dołączyć do niej żeton Władzy, gdy unicestwiona zostanie Jednostka. Tym sposobem gracz posiada 3 symbole Władzy i wygrywa konfrontację na **Władzę** w tej Strefie.





## SŁOWA KLUCZOWE

**odrzuc [kartę]** – karty Jednostek Elitarnych i Podstawowych odkładane są na stos Jednostek odrzuconych, a pozostałe karty są usuwane z gry (czyli odkładane do pudełka).

**odrzuc [Żar]** – wskazaną ilość Żaru leżącą przed sobą przenieś do puli Żaru. Jeśli nie masz Żaru, to nic się nie dzieje.

**odbierz [Żar]** – weź wskazaną ilość Żaru leżącą przed innym graczem i połóż przed sobą.



**zapłać [Żar]** – wskazaną ilość Żaru leżącą przed sobą przenieś do puli Żaru. Jeśli nie chcesz lub nie możesz zapłacić, nie możesz wykonać danej czynności

**dołącz [żeton Atrybutu]** – weź wskazany żeton Atrybutu z puli i połóż na karcie.

**zdejmij [żeton Atrybutu]** – zdejmij wskazany żeton Atrybutu z karty i odłóż do puli.

**przenieś [Jednostkę]** – weź Jednostkę ze Strefy i połóż w innej Strefie. Przestrzegaj limitu Jednostek w Strefie, chyba że na karcie napisano inaczej. Przenoszona Jednostka **nie jest** przydzielana.

**zamień [Jednostkę]** – weź Jednostkę ze Strefy i zamień ją miejscami z Jednostką z innej Strefy. Zamieniane Jednostki **nie są** przydzielane.

**przydziel [Jednostkę]** – w fazie przydzielania wybierz kartę Jednostki z ręki i połóż w jednej z trzech Stref w swoim narożniku. Kiedy przydzielasz Jednostkę, możesz użyć zdolności  lub .

**umieść [Jednostkę]** – wybierz kartę Jednostki z ręki i połóż w jednej z trzech Stref w swoim narożniku. Umieszczana Jednostka **nie jest** przydzielana.

**unicestwij [Jednostkę]** – wskaż Jednostkę, która ma zostać odrzucona. Właściciel decyduje, czy chce ocalić Jednostkę. Jeśli jej nie ocali, Jednostka zostaje odrzucona, a żetony leżące na niej wracają do puli.

**ocal [Jednostkę]** – kiedy twoja Jednostka zostanie unicestwiona, możesz ją ocalić, płacąc 1 Żar za Jednostkę Elitarną oraz nie ponosząc kosztu za Jednostkę Podstawową. Ocalona Jednostka wraca do właściciela na rękę.

Liczba graczy	2	3	4
Tytuły potrzebne do wygranej	7	6	5
Limit Jednostek w Strefie	3	2	2

### Graczu, pamiętaj!

Wszystkie zdolności z kart Jednostek, Misji oraz Wpływów, jeśli nie napisano inaczej, działają tylko w Strefie, w której te karty się znajdują!

Autor: **Krzysztof Głoński**  
Koordynacja projektu: **Marcin Kotowski**  
Ilustracje: **Katarzyna Malinowska**  
Ilustracja „Anomalia biometryczna”: **Paweł Góral**  
Ilustracja okładki: **Katarzyna Malinowska, Paweł Góral**  
Ilustracje dodatku Klanarchia: **Jakub Jabłoński**  
Grafika i skład: **Joanna Cefnarska**  
Korekta: **Aleksandra Sontowska**

Producent

**what  
the  
frog**

Wydawnictwo WhatTheFrog  
2021 © Dimundi sp. z o.o.  
**WhatTheFrog.pl**  
wersja instrukcji do gry: 10.06

Grę polecają



**KAWERNA**



**Klanarchia**

Gra inspirowana twórczością Michała „Furiatha” Markowskiego, autora systemu RPG Klanarchia.

**Pokój  
Geeka**

**DICELAND**