



Obejrzyj
wideoinstrukcję!

KORONA WŁADZY

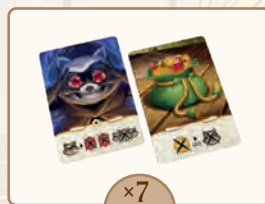
Wasze rody toczą wojnę od niepamiętnych czasów. Teraz nadeszła pora, by utworzyć jedno królestwo. Ale kto powinien założyć koronę? Czeką Was zacięta rywalizacja i kto wie, do czego będzie trzeba się posunąć. Czy jesteście gotowi na wszystko, aby zdobyć tron?

Przez 4 rundy będziecie rekrutować najemników, wysłać do rywali zamaskowanych bandytów, zwiększać swoje wpływy, a czasem nawet sięgać po odrobinę magii, by przeciwnicy tracili rubiny. A wszystko po to, aby wygrać w tej grze o koronę!

ZAWARTOŚĆ



karty najemników



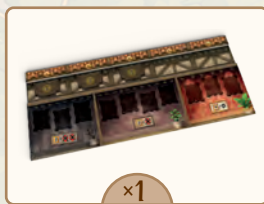
karty wydarzeń



koszulki na karty*



skrzynie



plansza



kafelki kosztu rekrutacji



portrety



kafelki pamiętek rodowych



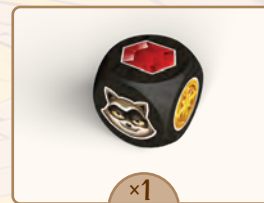
żetony rubinów



żetony monet



żetony zamaskowanych bandytów



magiczna kość

* W pudełku znajdują się zapasowe egzemplarze każdego rodzaju koszulek na karty.




Aby osoby cierpiące na zaburzenia widzenia barw mogły bez przeszkód grać w naszą grę, na każdym elemencie gracza znajduje się herb rodu.



PRZYGOTOWANIE DO GRY

PRZYGOTOWANIE GRACZY

- 1 Każdy z graczy wybiera **ród** , a następnie bierze **skrzynię** i **5 koszulek na karty** z herbem tego rodu, które umieszcza przed sobą.
- 2 Każdy z graczy bierze **pamiątkę należącą do jego rodu** i **10 rubinów**, a następnie wkłada je do swojej skrzyni. Podczas rozgrywki nie należy ujawniać zawartości skrzyni innym graczom.

WSPÓLNY OBSZAR GRY (ŚRODEK STOŁU)

- 3 W miejscu dostępnym dla wszystkich graczy należy położyć największą skrzynię z **rezerwą** żetonów monet, rubinów i zamaskowanych bandytów.
- 4 Na środku stołu należy położyć **planszę** i wsunąć w jej podłużne wgłębienia **kafelki kosztu rekrutacji o wartościach „1”, „3” i „5”**. **Kafelki kosztu rekrutacji o wartości „0”** należy położyć w pobliżu.
- 5 Powyżej planszy należy utworzyć **królewski rynek**:
 - ◆ **Karty najemników** należy podzielić na 5 stosów według ich poziomów (1, 2, 3, 4 i 5).
 - ◆ **Poziom 1.** Należy podzielić karty na 3 stosy według efektów i umieścić te stosy odkryte nad .
 - ◆ **Poziomy 2, 3, 4 i 5.** Należy potasować każdy stos osobno, a potem umieścić je zakryte odpowiednio nad , ,  i . Następnie należy odkryć 2 karty z każdego stosu i umieścić je poniżej.
- 6 Z 2 **kart początkowych wydarzeń**  należy utworzyć zakrytą **wspólną talię**.
- 7 Pozostałe **karty wydarzeń** należy potasować i utworzyć z nich zakryty **stos**.

Przed pierwszą rozgrywką 7 kart wydarzeń należy włożyć w neutralne koszulki (bez herbu rodu) i zostawić je w nich na kolejne rozgrywki.




karty wydarzeń



4





- 8 Należy wyjąć z pudełka **portrety** tych rodów, które biorą udział w rozgrywce, i rozmieścić je losowo w **galerii**. Należy zacząć od pola oznaczonego , a pozostałe portrety rozmieścić na kolejnych polach po lewej.



WPLYWY

Galeria odzwierciedla wpływy poszczególnych graczy. Gracz, którego portret znajduje się najbardziej z prawej, jest najbardziej wpływowy, a gracz, którego portret znajduje się najbardziej z lewej, jest najmniej wpływowy.

- 9 Gracze biorą z rezerwy **monety** i wkładają je do swoich skrzyń. Liczba monet, jaką biorą poszczególni gracze, zależy od ich wpływów:

Najbardziej wpływowy	Najmniej wpływowy	Pozostali
3 × 	5 × 	4 × 

- 10 Na koniec w pobliżu rezerwy należy położyć **magiczną kość**.

Przykład

Portret Króliczej Hrabiny znajduje się w galerii najbardziej z prawej, więc gracz, który wybrał ten ród, jest najbardziej wpływowy i rozpoczyna rozgrywkę z 3 monetami.

ROZGRYWKA

Rozgrzywka trwa **4 rundy**, a każda runda składa się z **3 faz: rekrutacji, odkrywania i końca rundy**.

Po 4 rundach gracz, który zgromadzi w swojej skrzyni **najwięcej rubinów**, zostanie zwycięzcą.

1. Rekrutacja

Gracze w kolejności od najbardziej do najmniej wpływowego rekrutują po 1 najemniku z królewskiego rynku. Rekrutacja obejmuje następujące kroki:

- 1 Wybór najemnika z kolumny, poniżej której znajduje się kafelek kosztu rekrutacji. Można wziąć albo odkrytą kartę, albo zakrytą kartę z wierzchu stosu.
- 2 Opłacenie kosztu rekrutacji wybranego najemnika. Gracz odkłada ze swojej skrzyni do rezerwy tyle monet (lub rubinów), ile wynosi wskazany koszt rekrutacji. Zamiast monetami można płacić rubinami: **1 rubin zastępuje 1 monetę**.
- 3 Włożenie karty zrekrutowanego najemnika w 1 z koszulek gracza (najemnik nosi teraz herb rodu gracza, który go zrekrutował) i dołożenie tej karty zakrytej do wspólnej talii. Jeśli gracz wybrał kartę z wierzchu stosu, ogląda ją w tajemnicy przed włożeniem w koszulkę i dołożeniem do wspólnej talii.

Gdy **wszyscy gracze** rekrutują po najemniku, należy uzupełnić królewski rynek. Jeśli w stosie zabraknie kart, aby uzupełnić kolumnę, należy zostawić puste miejsca.

WAŻNE! W PIERWSZEJ RUNDZIE TĘ FAZĘ NALEŻY WYKONAĆ 2 RAZY.

Przykład

- 1 W 1. rundzie gracz rekrutuje najemnika o koszcie 5 monet.



- 2 Nie ma tylu monet, więc płaci za tego najemnika 3 monetami i 2 rubinami, które odkłada do rezerwy.



- 3 Kartę zrekrutowanego najemnika wkłada w 1 ze swoich koszulek, a potem dokłada tę kartę zakrytą do wspólnej talii.



2. Odkrywanie

Należy potasować wspólną talię, a następnie odkryć wierzchnią kartę i natychmiast rozpatrzyć jej efekt. Potem należy odkrywać pojedynczo kolejne karty i rozpatrywać ich efekty, aż zostaną odkryte wszystkie karty ze wspólnej talii.

- ◆ **Gdy zostanie odkryta karta najemnika**, gracz, który go zrekrutował, musi rozpatrzyć jego efekt.
- ◆ **Gdy zostanie odkryta karta wydarzenia**, wszyscy gracze, których dotyczy dane wydarzenie, muszą rozpatrzyć jego efekt.

Efekty najemników i magicznej kości



Weź 1 rubin z rezerwy i włóż go do swojej skrzyni.



Wybierz innego gracza. Ten gracz **bierze 1 żeton zamaskowanego bandyty** z rezerwy i umieszcza go przed sobą.



Wybierz innego gracza. Ten gracz **traci 1 rubin** – odkłada go ze swojej skrzyni do rezerwy.



Rzuć **magiczną kością** i rozpatrz wskazany efekt.



Weź 1 monetę z rezerwy i włóż ją do swojej skrzyni.



Przesuń dowolny portret na następne wolne pole w dowolnym kierunku (zob. przykład niżej).

Karty poziomu 1 mają 2 efekty oddzielone „/”. W każdej rundzie gracz wybiera 1 z tych efektów.

Przykład

① Odkryta karta to najemnik Króliczej Hrabiny. Ten najemnik pozwala na 2 przesunięcia w galerii.

② Najpierw gracz przesuwając portret Wicehrabiego Pingwina w lewo.

③ Potem gracz przesuwając własny portret w prawo, dzięki czemu staje się bardziej wpływowy.



Efekty wydarzeń

Włamanie



Gracz (albo gracze), który ma przed sobą najwięcej żetonów zamaskowanych bandytów, traci **2 rubiny** – odkłada je ze swojej skrzyni do rezerwy. Następnie odkłada do rezerwy wszystkie swoje żetony zamaskowanych bandytów.

Przekupstwo



W kolejności od najbardziej do najmniej wpływowego każdy gracz może zapłacić **dowolną liczbę monet** (lub rubinów), aby odłożyć do rezerwy taką samą liczbę żetonów zamaskowanych bandytów.

Magiczna pomoc



Najmniej wpływowy gracz rzuca magiczną kością i rozpatruje wskazany efekt.

Płatni magowie



W kolejności od najbardziej do najmniej wpływowego każdy gracz może zapłacić **1 monetę** (albo 1 rubin), aby rzucić magiczną kością i natychmiast rozpatrzeć wskazany efekt.

Skandal



Każdy gracz traci po **2, 1 albo 0 rubinów** w zależności od tego, w której sekcji galerii znajduje się jego portret (zob. przykład niżej). Rubiny należy odłożyć do rezerwy.

Zamiast monetami można płacić rubinami: 1 rubin zastępuje 1 monetę. Ale nie odwrotnie, więc korzystajcie z tej możliwości ostrożnie!



Przykład

- 1 Odkryta karta to wydarzenie „Skandal”.
- 2 Portrety Małpiego Barona i Księcia Flaminga znajdują się w lewej sekcji galerii. Każdy z tych graczy traci zatem po 2 rubiny.
- 3 Wicehrabia Pingwin ma swój portret w środkowej sekcji galerii, więc traci 1 rubin.
- 4 Portrety Krokodylego Markiza i Króliczej Hrabiny są w prawej sekcji galerii. Ci gracze nie tracą rubinów!



liczba traconych rubinów

Pamiątka rodowa

Jeśli gracz nie ma w swojej skrzyni żadnych rubinów, a musi odłożyć 1 albo więcej rubinów do rezerwy, możliwe są 2 sytuacje:

GRACZ WCIĄŻ MA PAMIĄTKĘ RODOWĄ

Gracz ogłasza przeciwnikom, że **sprzedaje swoją pamiątkę rodową**, i umieszcza ją przed sobą, aby to zaznaczyć (nie może już odzyskać pamiątki).

Bierze 10 rubinów z rezerwy i wkłada je do swojej skrzyni. Potem kontynuuje rozgrywkę zgodnie ze standardowymi zasadami i płaci wymaganą liczbę rubinów.



GRACZ JUŻ SPRZEDAŁ PAMIĄTKĘ RODOWĄ

Gracz odpada z gry, czyli nie uczestniczy już w dalszej rozgrywce. Ogłasza to przeciwnikom, usuwa swój portret z galerii i odkłada do rezerwy żetony zamaskowanych bandytów, które ma przed sobą.

Przeciwnicy rozgrywają do końca aktualną rundę, po czym rozgrywka się kończy. Jeśli zostaną odkryte karty rodu gracza, który odpadł z gry, należy je zignorować.

Przykład

① Gracz musi zapłacić 1 rubin, ale nie ma w swojej skrzyni żadnych rubinów.



② Ogłasza zatem, że sprzedaje swoją pamiątkę rodową, i wkłada do swojej skrzyni 10 rubinów.



③ Następnie płaci wymagany rubin i kontynuuje rozgrywkę z 9 rubinami w skrzyni.



3. Koniec rundy

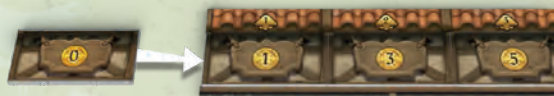
Aby przygotować następną rundę, należy wykonać następujące 3 kroki:

- ◆ Należy przygotować nową zakrytą wspólną talię, odwracając wszystkie karty zagrane w danej rundzie.
- ◆ Należy dobrać **nową kartę wydarzenia** i dołożyć ją zakrytą do wspólnej talii.
- ◆ Należy wsunąć **kafelki kosztu rekrutacji o wartości „0”** we wgłębienie na planszy, przesuwając pozostałe kafelki w prawo. W ten sposób zmieniają się koszty rekrutacji i stają się dostępni nowi najemnicy.

W 4. rundzie należy zignorować tę fazę i przejść bezpośrednio do rozpatrzenia końca gry.

Przykład

- 1 Na koniec 1. rundy we wgłębienie na planszy zostaje wsunięty kafelek kosztu rekrutacji o wartości „0”.



- 2 W 2. rundzie będą obowiązywać nowe koszty rekrutacji.



KONIEC GRY

Rozgrywka dobiega końca po 4. rundzie albo wcześniej, jeśli któryś z graczy odpadnie z gry.

Gracze otrzymują i tracą rubiny odpowiednio do swojej sytuacji (w podanej niżej kolejności):

- ◆ **Najbardziej wpływowy** gracz otrzymuje 1 rubin.
- ◆ Gracz (albo gracze), który ma **najwięcej monet**, otrzymuje 1 rubin.
- ◆ Gracz (albo gracze), który ma przed sobą **najwięcej żetonów zamaskowanych bandytów**, traci 1 rubin.

Na koniec gracze ujawniają zawartość swoich skrzyń. Pamiątka rodowa jest warta 10 rubinów.

Gracz, który ma **najwięcej rubinów**, wygrywa rozgrywkę i zostaje pierwszym władcą królestwa.

W razie remisu wygrywa ten z remisujących graczy, który jest najbardziej wpływowy.



Autor: Maxime Rambourg

Ilustracje: Paul Mafayon

Autorzy i podziękowania: www.rprod.com/en/for-a-crown/credits

© REPOS PRODUCTION 2025. WSZYSTKIE PRAWA ZASTRZEŻONE.

Repos Production SA • Rue des Comédiens, 22 • 1000 Brussels – Belgium • www.rprod.com

Gra może być wykorzystywana tylko do prywatnych celów rozrywkowych.

