

# Pakt z Diabłem

## ZASADY GRY

Rozpoczęła się epoka oświecenia.  
Z wieków ciemnych wyłoniły się cztery królestwa.  
Potykały się i mrużyły oczy oślepienie blaskiem  
nowo odkrytego dobrobytu. Każde z nich marzy  
o potędze. Tylko któremu się to uda?

Na czele dwóch królestw stoją żałośni śmiertelnicy  
rozdarci pomiędzy żądzą władzy a koniecznością  
dogadzania Kościołowi. Jednym królestwem rządzi  
nieujawniony kultysta, który już dawno uległ  
pokusie. Czwarte należy do samego diabła.

Aby wygrać, potrzebujesz zasobów.  
Diabeł zaś potrzebuje do zwycięstwa  
fragmentu Twojej duszy.

**CZY ZAWRZECIE PAKT?**



**AUTOR: MATUŠ KOTRY**

Wideoinstrukcja  
w języku angielskim



## ZAWARTOŚĆ



PLANSZA GŁÓWNA Z KOŁEM PRODUKCJI



4 MURY Z PLANSZETKĄ AKCJI I DACHEM



### ZAPASOWE ŻETONY

POZOSTAW JE W PUDEŁKU NA WYPADEK, GDYBY KTÓRYŚ Z TYCH ŻETONÓW SIĘ ZGUBIŁ.

NIĘ NALEŻY WYJMO-  
WAĆ ICH Z WYPRAŚKI!



ZASOBY LUKSUSOWE  
15 ŻETONÓW MARMURU  
15 ŻETONÓW SZKŁA



ZASOBY PODSTAWOWE  
23 ŻETONY DREWNA  
23 ŻETONY KAMIEŃ  
19 ŻETONÓW ZBOŻA



DWUWARSTWOWA PLANSZA INKWIZYCJI  
Z DWUSTRONNYM KAFELKIEM INKWIZYCJI



4 SKRZYŃKI



54 ŻETONY MONET



10 ŻETONÓW ANIELSKICH SKRZYDEŁ  
10 ŻETONÓW DIABELSKICH SKRZYDEŁ



12 PIERŚCIENI  
DO GŁOSOWANIA



6 FRAGMENTÓW DUSZY  
ŚMIERTELNIKA, PRÓBA 99



2 FRAGMENTY  
DUSZY KULTYSTY,  
NIEZNACZNIE ZBRUKANE



5 ŻETONÓW DO  
ODGADYWANIA RÓL



14 ŻETONÓW BŁAZNÓW



80 KART BUDYNKÓW – PO 16 KART NA KAŻDĄ RUNDĘ



20 KART WYDARZEŃ  
8 KART A  
12 KART B



11 KART INKWIZYTORÓW  
3 ŻÓŁTE  
4 CZERWONE  
4 BEŻOWE



12 KART PRÓSB  
W TYM 4 KARTY



PO 6 PLASTIKOWYCH ŻETONÓW  
W KAŻDYM Z 4 KOLORÓW GRACZY



4 ŻETONY AKCJI  
ZNACZNIK REPUTACJI  
ZNACZNIK PUNKTACJI



PO 4 KAFELKI MNIEJSZYCH I WIĘKSZYCH  
OSIĄGNIĘĆ W KAŻDYM Z 4 KOLORÓW GRACZY



PO 4 KAFELKI DWORZAN W KAŻDYM Z 4 KOLORÓW GRACZY



PO 2 PLASTIKOWE KOSTKI  
W KAŻDYM Z 4 KOLORÓW GRACZY

ZNACZNIK ZADŁUŻENIA  
ZNACZNIK ODSETEK



PO 2 ŻETONY  
PRZYPOMINAJĄCE W KAŻDYM  
Z 4 KOLORÓW GRACZY



2 TEKSTUROWE FIGURKI  
WŚCIEKŁĘGO TŁUMU  
Z PODSTAWKAMI



2 POJEMNIKI  
NA ŻETONY

## SKŁADANIE ELEMENTÓW

### ZŁÓŻ SKRZYŃKI ZGODNIE Z PONIŻSZĄ INSTRUKCJĄ.

1. Przyklej taśmę dwustronną w wskazanych miejscach. Złóż spód skrzyni.
2. Szerszą część nitu włóż od góry przez wieko skrzyni i jej dolną połowę i przymocuj od dołu do drugiej części nitu. Wszystkie 4 nity muszą zostać zamontowane dokładnie w ten sam sposób!



DOŁĄCZONO  
14 KAWAŁ-  
KÓW TAŚMY.

### ZŁÓŻ PLANSZĘ GŁÓWNA TAK, JAK POKAZANO NA OBRAZKU.

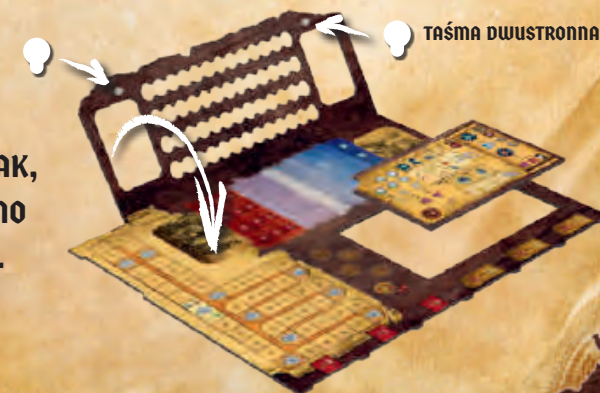


### ZŁÓŻ MURY GRACZY TAK, JAK POKAZANO NA OBRAZKU.

Mury należy rozłożyć po  
każdej rozgrywce przed  
ponownym umieszczeniem  
w pudełku.



### ZŁÓŻ TOR REPUTACJI TAK, JAK POKAZANO NA OBRAZKU.



## APLIKACJA MOBILNA



Pobierz w  
App Store

POBIERZ Z  
Google Play



cge.as/ddd

## TWÓRCY

### AUTOR: MATUŠ KOTRY

#### ZESPÓŁ PROJEKTOWY:

Matuš Kotry  
Adam Španěl  
Vít Vodička  
Radek „RBX” Boxan  
Jan Zvoníček  
Jakub Uhlíř  
Radek „RBX” Boxan  
David Cochard  
Štěpán Drašťák  
Martin „Skam” Krejčí  
Jan „Arenoth” Vohlídal  
Ladislava Pechová  
Dávid Jablonovský

#### PROJEKT GRAFICZNY: ILUSTRACJE:

Adam Španěl  
Radim „Finder” Pech  
Roman Bednář

#### PRODUKCJA:

Vít Vodička

#### INSTRUKCJA:

Jason Holt

#### ZARZĄDZANIE PROJEKTEM:

Jan Zvoníček

#### NADZÓR PROJEKTU:

Petr Murmak

#### TŁUMACZENIE:

Magda Gamrot

#### REDAKCJA:

zespół Rebel

Chciałbym podziękować praskiemu zespołowi, Adamowi, Zvondzie, Vitkowi, Emilowi, Uhlíčkowi, Davidowi i Standzie za ogromną liczbę gier, które rozegrali w czasie ostatnich testów i poprawek. W szczególności chciałbym podziękować Radkowi, który nie tylko brał udział w testach, ale też odwalił kawał fantastycznej roboty przy dopracowywaniu graficznych i technicznych szczegółów elementów gry.

Dziękuję Mirze, Dicie i Ondrze – najbardziej oddanemu trio testerskiemu na wczesnym etapie projektu, gdy każda rozgrywka była bardzo długa – za wszystkie rozwiązane problemy.

Dziękuję też pokaźnej grupie testerów, a byli to: Bett, Kat, Elwen, Mln, Štěpán, Kreten, Zdenka, Angie, Aleš, Ursus, aTom, Zuzka, Janča, Míra, Klára, Ivča, Hanka, Tomáš, Regi, Tom, Lucia, Uhlík, Roman, Eleni, Alexandra, Nathan, Pája, Adam Nedvídek, Youda, Johnyzech, Ozzy, Pítrš i Falco.

Na koniec podziękowania dla testerów wczesnego projektu gry. W tej grupie znaleźli się: Vlaada, Marcela, Filip, Vlodo, Rumun, Chasník i Ondra Skoupý.

CGE  
Czech Games Edition

rebel

© Czech Games Edition  
Październik 2022  
www.CzechGames.com



## PRZYGOTOWANIE DO GRY

1

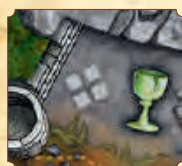


Planszę główną należy umieścić na środku stołu.  
Kółko produkcji należy ustawić tak, aby wskazywało „1”.

2

Każdy gracz przygotowuje swoje królestwo z innej strony planszy. **Do gry wymaganych jest dokładnie 4 graczy.**

✦ Ponieważ z każdej strony planszy obowiązują inne warunki startowe, gracze powinni losowo wybrać stronę dla swojego królestwa.



✦ Na **kartach pomocy** znajduje się oznaczenie (w postaci rombów) odpowiadające sekcji albo na planszy. Każdy gracz bierze kartę odpowiadającą stronie, po której usiadł.

✦ Każdy gracz wybiera kolor, a następnie bierze wszystkie elementy i planszki w tym kolorze.

✦ **2a** Znacznik gracza należy umieścić na polu startowym jego **kręgu odsetek**.



✦ **2b** Dworzanina-alchemika należy umieścić na jego polu.

✦ **2c** Kolejny znacznik gracza należy umieścić na polu „0” na jego **torze długu**.

✦ **2d** Kafelki dworzan i gracza należy umieścić w stosie na polu z kosztem 2 monet na planszy głównej.

3

Karty budynków należy posortować według cyfr na ich rewersach, a następnie osobno potasować każdy ze stosów. Następnie ze stosów od „2” do „5” należy utworzyć 1 talię budynków, w której karty ze stosu „2” znajdują się na wierzchu, poniżej karty ze stosu „3”, potem „4” a na samym dole „5”. Stos „1” należy odłożyć na bok.

4

Karty wydarzeń należy podzielić na stos A i stos B. Następnie należy osobno potasować każdy ze stosów i ułożyć stos A na stosie B, tworząc talię wydarzeń.

6

Każdy gracz stawia mury w wybranym przez siebie kolorze.

✦ **6a** Każdy gracz wsuwa **4 kafelki mniejszych osiągnięć** do brązowych kieszonek swojej planszki akcji. Kolejność, w jakiej są ustawione, nie ma znaczenia. Następnie każdy gracz wsuwa **4 kafelki większych osiągnięć** do złotych kieszonek z prawej strony.

✦ **6b** **4 żetony akcji** należy umieścić w prawym rogu **planszki akcji**.

✦ **6c** Każdy gracz bierze zasoby początkowe wskazane w lewej dolnej części jego sekcji na planszy głównej. Te zasoby należy trzymać za **murami**, tak aby inni gracze ich nie widzieli.



✦ **6d** Każdy gracz bierze po **3 pierścienie do głosowania** w kolorach pozostałych graczy. Pierścienie należy trzymać za murami.

✦ **6e** Każdy gracz bierze zestaw **3 kart prób** i kładzie je blisko siebie.

✦ **6f** Każdy gracz bierze po **2 żetony przypominające** w swoim kolorze.

7

Z boku planszy w zasięgu wszystkich graczy należy utworzyć pulę żetonów monet, zboża, drewna, kamienia, szkła i marmuru.

5

Planszę inkwizycji należy umieścić obok planszy głównej.

✦ **5a** Należy umieścić po 1 znaczniku każdego gracza na polu „0” **toru punktacji**.

✦ **5b** Należy umieścić po 1 znaczniku każdego gracza na polu startowym **toru reputacji** (polu wskazanym przez symbol ).

✦ **5c** Na planszy inkwizycji jest miejsce na **kafelki inkwizycji**, który przypomina graczom, jakie specjalne fazy mają miejsce w danej rundzie. Należy położyć go w taki sposób, żeby widoczne było przypomnienie dla rundy 2 i 3.

✦ **5d** Żetony anielskich skrzydeł należy umieścić na polu nad torem reputacji, a żetony diabelskich skrzydeł na polu pod torem reputacji.

✦ **5e** Żetony pobjaźnienia należy umieścić obok planszy, blisko toru reputacji.

✦ **5f** Figurki wściekłego tłumu należy złożyć i umieścić niedaleko planszy.

✦ Inkwizytorów należy umieścić na **polach inkwizytorów** z prawej strony planszy:

✦ **5g** Ascetę należy umieścić na górnym polu. To jedyny inkwizytor, który od początku gry jest odkryty.

✦ **5h** Fundamentalistę i plebejusza należy umieścić zakrytych na kolejnych 2 polach. Na rewersach są oznaczeni odpowiednio „B” i „C”.

✦ **5i** Stos inkwizytorów-gości należy umieścić w pobliżu planszy inkwizycji.

✦ **5j** Pozostałych 4 inkwizytorów (z czerwonymi kopertami na rewersach) należy potasować. 3 z nich należy losowo umieścić zakrytych na polach „1”, „2”, i „3”. Ostatnią kartę należy odłożyć do pudełka.

**Uwaga!** Efekty kart inkwizytorów są przedstawione na rewersach. Każdy gracz może w dowolnym momencie podejrzeć przód takiej karty i odczytać opis jej efektu.



## 4 ROLE GRACZY

Gracze wcielają się we władców 4 średniowiecznych królestw stojących u progu architektonicznego renesansu. Ponadto każdy gracz wciela się w sekretną rolę: 2 jest śmiertelnikami, 1 jest kultystą, a 1 diabelem.

Wszyscy gracze mają ten sam cel – zdobyć jak najwięcej punktów. Ale każdy z nich zaczyna grę z innymi zasobami i zdobywa punkty w inny sposób.

Do każdej roli przypisana jest inna **skrzynia**. Na początku gry każda skrzynia jest wypełniona odpowiednimi zasobami początkowymi.

## ŚMIERTELNICY

Na początku gry w skrzyniach śmiertelników nie znajdują się żadne materiały budowlane. Każdy z nich rozpoczyna jednak grę z najcenniejszym zasobem – nieśmiertelną duszą. Dusza jest podzielona na 3 części, które będzie można sprzedać – ich wartość rynkowa zostanie ujawniona później. Ponadto śmiertelnicy mogą próbować odgadnąć tożsamość kultysty i diabła.

Skrzynie śmiertelników są **od wewnątrz** oznaczone następującymi symbolami:



W każdej skrzyni śmiertelnika znajdują się:

- 3 fragmenty nieśmiertelnej duszy
- żeton do odgadywania roli diabła i żeton do odgadywania roli kultysty. Kolor żetonów odpowiada kolorowi symbolu śmiertelnika.

## KULTYSTA

Jeden z władców dołączył już do sekretnego kultu i w zamian za niewielki fragment duszy otrzymał cenne zasoby. Wciąż jeszcze może przehandlować pozostałe fragmenty duszy. Jego celem jest przyłączenie się do diabła.

Skrzynia kultysty jest **od wewnątrz** oznaczona symbolem

W skrzyni kultysty znajdują się:

- 2 fragmenty zbrukanej duszy z symbolem kultysty
- żeton marmuru, żeton szkła i żeton monety
- żeton do odgadywania roli diabła

## DIABEŁ

Diabeł zaszczcił tę część świata swoją boską osobą. No dobrze, może „boska” to nie najlepsze określenie. Diabeł wcielił się w 1 z władców 4 królestw (nie udawałby chłopca pańszczyźnianego, skoro może być królem, czyż nie?). Zabrał z piekła ogromne bogactwo, które pozwoli mu odkupywać dusze innych władców. W cieleśnej postaci diabeł jest dużo słabszy i musi mieć oko na inkwizycję.

Skrzynia diabła jest **od wewnątrz** oznaczona symbolem

W skrzyni diabła znajdują się:

- żeton marmuru, żeton szkła, żeton drewna, żeton kamienia, żeton zboża i 8 żetonów monety
- W skrzyni nie ma fragmentów duszy.

**Wskazówka. Gracze powinni widzieć wszystkie skrzynie.** Gracze muszą wiedzieć, jak rozpoznać swoją rolę na początku gry i jak rozpoznać skrzynie przypisane do innych ról w czasie fazy paktów. Przed zamknięciem skrzyń każdy gracz powinien je obejrzeć, żeby zaznajomić się z ich wyglądem.

## PRZYDZIELENIE SKRZYŃ

Gdy już wszystkie skrzynie będą gotowe, należy je zamknąć i wymieszać.

Gdy skrzynie zostaną dobrze wymieszane, należy je zeskanować przy użyciu aplikacji.

### UŻYWANIE APLIKACJI



cge.as/ddd

Dzięki aplikacji towarzyszącej grze **Pakt z diabłem** role można utrzymać w tajemnicy. Aplikacja jest darmowa i można ją pobrać, wchodząc w link pod kodem QR z lewej strony (albo po prostu skanując kod QR).

Do rozgrywki potrzebne jest tylko 1 urządzenie z aplikacją. Po uruchomieniu aplikacji należy stuknąć w przycisk „**Nowa gra**”.

Wówczas w aplikacji powinna pojawić się informacja, że czas przydzielić role. Należy umieścić urządzenie z aplikacją na stole w taki sposób, aby komunikaty wyświetlane na ekranie były widoczne. Następnie należy wziąć 1 ze skrzyń i przytrzymać ją przed przednią kamerą urządzenia. Ekran powinien zmienić kolor na kolor któregoś z graczy. Ten gracz otrzymuje daną skrzynię.

**Wskazówka.** Choć to mało prawdopodobne, że gracze nauczą się rozpoznawać skrzynie po kodach QR, osoba skanująca powinna trzymać je nad urządzeniem w taki sposób, żeby ich spody nie były dla nikogo widoczne. Diabeł tkwi w szczelach.

Gracz kładzie swoją skrzynię za murami i dopiero tam ją otwiera, aby poznać swoją rolę w tej rozgrywce. **Gracze powinni zachować swoje role w sekrecie!** Każdy gracz wyjmie zawartość skrzyni i trzyma ją za swoimi murami. Puste skrzynie należy trzymać w pobliżu. Przydadzą się do zawierania paktów w czasie gry.

### JAK SKANOWAĆ?

- Przytrzymaj skrzynię 15 centymetrów nad urządzeniem. (15 cm to z grubsza długość Twojej dłoni).
- Przez moment trzymaj ją nieruchomo równoległe do urządzenia.
- Staraj się celować w przednią kamerę urządzenia, a nie w ekran.
- W razie konieczności rozjaśnij ekran i wyłącz światło.

## PRZEBIEG RUNDY

Rozgrywka trwa 5 rund, które odlicza się na kole produkcji. Każda runda składa się z 6 faz:

- |                   |                   |
|-------------------|-------------------|
| 1. FAZA PRODUKCJI | 4. FAZA AKCJI     |
| 2. FAZA KART      | 5. FAZA ODSETEK   |
| 3. FAZA PAKTÓW    | 6. FAZA REPUTACJI |

W rundach 2 i 3 ma miejsce dodatkowa faza 7. POLOWANIE NA CZAROWNICĘ.

Na koniec rund 3 i 5 rozgrywana jest 8. FAZA INKWIZYCJI.

W każdej fazie gracze mogą kupować i sprzedawać zasoby oraz zaciągać pożyczki zgodnie z opisem na stronie obok. Spłacać pożyczki mogą jedynie w fazach 1, 2 i 8.

## FAZA PRODUKCJI

Każda runda rozpoczyna się od fazy produkcji. Na każdego gracza przypadają po 4 pola produkcji. Na początku gry wszystkie są oznaczone cyfrą 1. Pola produkują zasoby pokazane na kole produkcji. Zasoby dostępne w danej rundzie różnią się w zależności od gracza.



### A ZASOBY LUKSUSOWE

**Szkle** i **marmur** to zasoby luksusowe i zajmują po 2 pola produkcji. Gracz produkuje tyle zasobów, ile wskazuje pole o niższej wartości. Więcej informacji znajduje się na str. 12. Podczas rundy 1 gracze produkują w zależności od zajmowanej części planszy 1 żeton szkła albo 1 żeton marmuru.

### B ZASOBY PODSTAWOWE

**Drewno**, **kamień** i **zboże** to zasoby podstawowe. Każdy podstawowy zasób na kole produkcji jest przypisany do 1 pola produkcji.

### C MONETY

Każde królestwo produkuje 2 monety. Liczba produkowanych monet może zostać zwiększona poprzez ulepszenie środkowych pól produkcji (zob. str. 12).

**PRZYKŁAD.** Powyższe pola produkcji należą do gracza zajmującego miejsce. Gracz otrzymuje 1 żeton szkła, 1 żeton zboża, 1 żeton kamienia i 2 żetony monet. Przebieg produkcji w każdej rundzie został pokazany na karcie pomocy gracza.

## FAZA KART

Po fazie produkcji gracze dobierają karty **budynków** i **wydarzeń**.

W rundzie 1 faza kart przebiega w następujący sposób:

- Stos budynków „1” należy podzielić na stosy A, B, C i D. Każdy ze stosów należy osobno potasować. Następnie należy rozdać każdemu z graczy po 1 kartę budynku z każdego stosu.
- Każdy gracz dobiera po 1 kartę wydarzenia.

W późniejszych rundach faza kart składa się z następujących kroków:

- Odrzucenie wszystkich kart budynków z ręki oprócz 1.
- Dobranie 4 kart budynków.
- Dobranie 1 karty wydarzenia.
- Wybranie 2 spośród właśnie dobranych kart budynków i przekazanie ich w kierunku wskazanym na rewersach (w lewo w rundach parzystych, w prawo – w nieparzystych). Każdy gracz otrzyma od innego gracza 2 karty.
- Gracze mają ostatnią szansę, żeby spłacić dług (w części albo w całości).

**Kilka uwag:**

- W rundzie 1 dobierasz budynki ze stosu „1”. W rundzie 2 ze stosu „2”. I tak dalej.
- W rundach 1 i 2 dobierasz wydarzenia A. W rundach 3, 4 i 5 dobierasz wydarzenia B.
- Gdy przekazywane są karty budynków, przekazujesz i otrzymujesz tylko karty ze stosu trwającej rundy.
- Na koniec fazy masz na ręce 4 karty budynków z trwającej rundy i 1 kartę budynku z wcześniejszej rundy. Masz też 1 kartę wydarzenia – albo 2 karty wydarzeń, jeśli nie zagrałeś żadnej w poprzedniej rundzie.

Karty budynków i wydarzeń należy trzymać na ręce i nie pokazywać innym graczom, dopóki nie zostaną zagrane (w fazie akcji). Faza kart dotyczy wyłącznie kart budynków na rękach graczy, a nie kart, które zostały zagrane we wcześniejszych rundach.

## DOWOLNA FAZA

### KUPNO I SPRZEDAŻ ZASOBÓW

Podstawową funkcją monet jest umożliwienie graczom pozyskiwania potrzebnych zasobów.

- Za 3 monety gracz może kupić 1 żeton drewna, 1 żeton kamienia albo 1 żeton zboża.
- Za 5 monet gracz może kupić 1 żeton szkła albo 1 żeton marmuru.

Gracze mogą też sprzedawać zasoby za monety.

- Żetony drewna, kamienia i zboża są warte po 1 monecie.
- Żetony szkła i marmuru są warte po 2 monety.



Ta informacja znajduje się po wewnętrznej stronie dachu każdego gracza.

Zasoby można sprzedawać i kupować w dowolnej fazie. Warto jednak pamiętać, że w fazie paktów gracze mogą dojść między sobą do korzystniejszego porozumienia.

### POŻYCZKI

Brak gotówki to nie problem, zawsze można wziąć pożyczkę! Jeśli gracz chce zaciągnąć pożyczkę, przesuwając swój znacznik zadłużenia na torze o wybraną liczbę pól i bierze taką samą liczbę monet. Gracz nie może się zadłużyć na więcej niż 10 monet.



**PRZYKŁAD.** Marta jest zadłużona na 3 monety. Może zwiększyć swój dług do 8 monet i wziąć 5 monet, które mogłyby schować za swoimi murami. Jako że do opłacenia budynku potrzebuje 1 żetonu szkła, natychmiast wydaje na niego te monety, a następnie wydaje żeton szkła, żeby ukończyć budynek. To prawie tak, jakby dostała żeton szkła za darmo! (Tak się może zdarzać, ale poczekajmy na to, co ją czeka w fazie odsetek...)

Gracze mogą brać pożyczki w dowolnej fazie, ale spłacać je mogą tylko w niższych fazach:

- Faza produkcji;
- Faza kart;
- Faza inkwizycji (tylko w rundzie 3 i 5).

Aby spłacić część długu, gracz musi po prostu zwrócić dowolną liczbę żetonów monet do puli i zmniejszyć dług o tę liczbę.



## FAZA PAKTÓW

W tej fazie gracze używają swoich skrzyń, żeby proponować innym graczom dobicie targu. Dzięki aplikacji propozycje graczy są kierowane do losowych odbiorców. Gracz nie wie, do kogo trafi jego propozycja ani jakie propozycje szykują inni gracze. Gdy otrzyma propozycję, nie będzie wiedział, od którego gracza ją dostał.

### SKŁADANIE PROPOZYCJI

Gracz może zaproponować dowolną kombinację **zasobów i monet**. W tym celu dyskretnie umieszcza odpowiednie żetony w swojej skrzyni. Następnie za pomocą wskaźnika pokazuje, co chce w zamian.

- ✦ **ŚMIERTELNICY** chcą od 2 do 7 żetonów monet.
- ✦ **DIABEŁ** chce 1 albo 2 fragmenty duszy.
- ✦ **KULTYSTA** chce od 2 do 6 monet albo 1 fragment duszy.

Składanie propozycji nie jest obowiązkowe. **Uwaga!** Gracz **nie może sam z siebie zaproponować fragmentu duszy**. Diabeł albo kultysta musi o niego poprosić.



PRZYKŁAD. Kultysta proponuje 2 żetony kamienia w zamian za 4 żetony monet.

**Wskazówka.** Za pierwszym razem, gdy gracze składają propozycje, należy im przypomnieć, że mogą proponować wyłącznie zasoby i monety. Proponowanie żetonów monet ma sporo sensu, jeśli gracz prosi o fragment duszy. Jeśli gracz zaproponowałby fragment duszy, mógłby niechcący zdradzić swoją rolę. Należy pamiętać, że wewnątrz skrzyni znajduje się przypomnienie o żetonach, które gracz może zaproponować.

### PRYZDIELENIE SKRZYŃ Z PROPOZYCJAMI

Gdy już wszyscy gracze złożą swoje propozycje, należy wymieszać skrzynie. Należy się upewnić, że aplikacja wskazuje właściwą rundę i fazę. Następnie należy zeskanować wszystkie skrzynie. Aplikacja wskaże, którą skrzynię należy przekazać któremu graczowi. Dzięki temu nie ma ryzyka, że któryś z graczy złoży propozycję sam sobie.

### ROZWAŻENIE PROPOZYCJI

Gdy gracz otrzyma skrzynię innego gracza, otwiera ją za swoimi murami. Po otwarciu skrzyni gracz będzie od razu wiedział, czy propozycję złożył mu śmiertelnik, kultysta czy diabeł. Nie będzie jednak wiedział, od którego gracza ją otrzymał.

Gracz może propozycję przyjąć albo odrzucić.

- ✦ **Przyjęcie propozycji.** Jeśli gracz jest zadowolony ze złożonej propozycji, wyciąga zawartość skrzyni i zastępuje ją elementami, o które prosił jej właściciel. Przed ponownym zamknięciem skrzyni należy się upewnić, że włożono do niej wszystkie wymagane żetony. Jeśli graczowi zabraknie żetonów monet, zawsze może zaciągnąć pożyczkę.

- ✦ **Odrzucenie propozycji.** Jeśli gracz nie chce przyjąć propozycji, zamyka skrzynię bez wyciągania zawartości.

Propozycje nie podlegają negocjacom! Gracz nie może wziąć części zawartości skrzyni i zapłacić części ceny.

### DRUGA PROPOZYCJA



Gdy już wszyscy gracze przyjmą albo odrzucą otrzymane propozycje, należy po raz kolejny wymieszać skrzynie i za pomocą aplikacji ponownie przydzielić je graczom. W ten sposób każdy z graczy otrzyma drugą propozycję od innego gracza.

Jeśli ktoś inny już ją widział i przyjął, w skrzyni znajdzie się zapłata (taka jak na wskaźniku) – żetony monet albo fragmenty duszy. Jeśli gracz otrzymał właśnie taką skrzynię z już ubitym targiem, nie może nic z nią zrobić. W takiej sytuacji należy po prostu zamknąć skrzynię. Jeśli gracz otrzymał skrzynię z aktualną propozycją, może ją przyjąć albo odrzucić.

**Uwaga!** Jeśli inny gracz przyjął już propozycję, nie możesz w żaden sposób ingerować w zawartość skrzyni. **Kultyście absolutnie nie wolno zastąpić fragmentu duszy śmiertelnika fragmentem własnej duszy.**

### ZWRÓCENIE SKRZYŃ

Gdy już wszyscy gracze rozważą propozycje z innych skrzyń, należy je raz jeszcze wymieszać. Przed rozpoczęciem skanowania skrzyń należy się upewnić, że w aplikacji zaznaczono odpowiedni krok. Aplikacja wskaże, do którego gracza należy dana skrzynia. Skrzynie należy zwrócić ich właścicielom.

Każdy gracz dyskretnie otwiera skrzynię za swoimi murami. Jeśli ktoś (nie wiadomo kto) przyjął propozycję gracza, w jego skrzyni znajdują się żetony monet albo fragmenty duszy, o które prosił. Jeśli nikt nie przyjął jego propozycji, pierwotna zawartość nadal w niej będzie. Tak czy owak, gracz wyjmuje wszystkie żetony ze skrzyni i umieszcza je za swoimi murami.

**Uwaga!** Jeśli ktoś przyjął Twoją propozycję, ale popełnił błąd podczas zapłaty, nie panikuj! Stuknij w przycisk „Wróć” w aplikacji, aby wszystkie skrzynie zostały ponownie przekazane, a błędy naprawione.

### JAK ZŁOŻYĆ KORZYSTNĄ PROPOZYCJĘ?

Jak wyjaśniono na poprzedniej stronie, gracze mogą kupować podstawowe zasoby za 3 żetony monet i luksusowe zasoby za 5 monet. Dobra propozycja powinna być tańsza. W końcu co to za interes, żeby zapłacić 3 żetony monet za żeton drewna? Wiadomo, że lepiej kupić drewno z puli bez wspierania przeciwnika.

Oto kilka przykładów korzystnych propozycji:

- ✦ 1 żeton drewna za 2 żetony monet.
- ✦ 1 żeton szkła za 4 żetony monet.
- ✦ 1 żeton kamienia i 1 żeton zboża za 5 żetonów monet.

**Jeśli prosisz o fragment duszy, miej świadomość, że gdy zaczną się śledztwa inkwizycji, każdy będzie chciał je mieć.** Zarówno diabeł, jak i kultysta powinien zaproponować za fragment duszy co najmniej 1 zasób luksusowy i 1 zasób podstawowy, a w niektórych sytuacjach znacznie więcej.

Jeśli rola diabła przypadła początkującemu graczowi, sugerujemy, żeby prosił tylko o 1 fragment duszy naraz (jeśli nie przez całą grę, to przynajmniej w początkowych rundach).



Gracze mogą informować pozostałych o zasobach, które chcieliby otrzymać. Mogą też położyć przed swoimi murami karty prośb, aby przypominać innym graczom, czego potrzebują.

## FAZA AKCJI



W fazie akcji **wznosi się budynki, zagrywa wydarzenia** i pracuje nad zdobywaniem osiągnięć.

Na początku fazy akcji każdy gracz musi się upewnić, że jego planszетка akcji jest zasłonięta dachem.

Następnie w sekrecie podejmuje następujące decyzje:

- ✦ Czy użyć karty wydarzenia?
- ✦ Której połowy karty wydarzenia użyć?
- ✦ Gdzie użyć żetonów akcji?
- ✦ Czy wzniesić budynki, a jeśli tak, to które?

Następnie wszyscy gracze ujawniają swoje plany i wykonują kroki fazy akcji zgodnie z kolejnością wskazaną na planszetcach akcji.

### PLANOWANIE WYDARZENIA

Na początku fazy akcji gracze mają co najmniej po 1 karcie wydarzenia. Gracze, którzy mają 2 takie karty, muszą 1 odrzucić.

W ten sposób każdy będzie miał na ręce po 1 karcie wydarzenia. Gracz może zagrać tę kartę. Jeśli gracz postanowi ją zagrać, musi dokonać kolejnego wyboru:



Jeśli wybierze opcję z **lewej** strony karty, może się wzbogacić, co jednak **negatywnie** wpłynie na jego reputację w Kościele.



Jeśli wybierze opcję z **prawej** strony karty, może wydać zasoby, co **pozytywnie** wpłynie na jego reputację w Kościele.

**Twoja reputacja wcale nie odzwierciedla tego, czy Twoja postać jest dobra czy zła. Świadczy o tym, jak postrzegają ją kościelni hierarchowie i średniowieczne społeczeństwo. W tej grze (podobnie jak w życiu) diabeł potrafi zdobyć poszanowanie i popularność.**

**Jeśli uważasz, że każda akcja, która poprawi Twoją reputację, byłaby moralnie słuszną w prawdziwym życiu – gratulacje! Odnalazłbyś się w średniowiecznym społeczeństwie.**

Jeśli gracz postanawia zagrać wydarzenie, kładzie je na środku swojej planszетки akcji. Następnie przesuwają ją w lewo albo w prawo w zależności od tego, którą opcję wybiera.



PRZYKŁAD. Marta postanowiła użyć lewej opcji wydarzenia.

### PLANOWANIE UŻYCIA ŻETONÓW AKCJI

Każdy gracz ma 4 **żetony akcji**, których może użyć na akcje przedstawione na jego planszetcie akcji. To od gracza zależy, ilu żetonów użyje.

Pierwsze 2 żetony akcji są bezpłatne. Jeśli gracz postanowi użyć więcej niż 2, będzie musiał zapłacić za nie zbożem na koniec fazy akcji.

Lista dostępnych akcji:

- 2 Użyj akcji budynku „1”.
- 3 Użyj akcji budynku „2”.
- 4 Wznies budynek.
- 5 Użyj akcji tego budynku (jeśli taka jest).
- 6 Wznies 2. budynek.
- 7 Użyj akcji tego budynku (jeśli taka jest).
- 8 Zwerbuj dworzanina.



W rundzie 1 gracze mogą zignorować te 2 pola – na tym etapie gry nie wzniesli jeszcze żadnego budynku.

Faza akcji jest poświęcona przede wszystkim budynkom. Na następnej stronie wyjaśnimy dokładnie, jak działają.



**Wskazówka.** Marta planuje 3 akcje. Żeby nie zapomnieć o opłaceniu ostatniej akcji, kładzie w tym miejscu żeton zboża.



## BUDYNKI

Aby zaplanować wzniesienie budynku, gracz umieszcza jego kartę na 1 z 2 pól budynków na planszce i **kładzie nad nią żeton akcji**. W fazie akcji można zaplanować wzniesienie do 2 budynków.



Budynki zasłaniają połowę karty wydarzenia. Nie szkodzi, bo nie zasłaniają połowy wybranej przez gracza.



Jeśli gracz planuje wzniesienie budynku, musi upewnić się, że może opłacić jego **koszt**, czyli zasoby wskazane z lewej strony karty. Gracz może w ramach planowania umieścić wymagane zasoby na karcie, aby pamiętać o ich opłaceniu w chwili ujawnienia planów.

Gracz może zaplanować wzniesienie budynku, nawet jeśli go na niego nie stać, pod warunkiem że zdobędzie potrzebne zasoby, zanim nadejdzie czas jego wzniesienia. Warto pamiętać, że gracz może w dowolnym momencie kupić brakujące zasoby **oraz** sprzedawać zasoby i zadłużać się, żeby zdobywać monety (zob. str. 7).

Budynki mają różne efekty.

**Efekty stałe** są rozpatrywane w określonej fazie rundy (zgodnie z symbolem w prawym górnym rogu karty).



**Efekty natychmiastowe** są rozpatrywane natychmiast po wzniesieniu danego budynku, jeszcze przed wykonaniem kolejnej akcji.



**Efekty akcji** to akcje, które gracz może zaplanować, a następnie wykonać, używając żetonów akcji.

## PLANOWANIE UŻYCIA AKCJI BUDYNKU

W przeciwieństwie do innych budynków budynki z efektami akcji muszą zostać uwzględnione w fazie planowania za pomocą żetonu akcji.



### WZNIĘŚ I NATYCHMIAST UŻYJ

Jeśli zamierzasz użyć akcji budynku natychmiast po jego wzniesieniu, pamiętaj podczas planowania o umieszczeniu kolejnego żetonu akcji na tym polu.

### UŻYJ AKCJI BUDYNKU Z POPRZEDNIEJ RUNDY



Te 2 pola z brzegu planszy głównej służą do przechowywania już wzniesionych budynków z efektami akcji. W czasie większości rozgrywek te 2 pola będą w zupełności wystarczające. W sytuacji, w której gracz ma wzniesionych więcej niż 2 budynki z efektem akcji, po prostu wybiera, które 2 karty umieścić na tych polach. Gracz może wymienić te karty w dowolnym momencie przed ujawnieniem planów. Umieszczenie kart budynków na tych polach nie jest równoznaczne z deklaracją, że gracz ich użyje. Oznacza jedynie, że mógłby to zrobić, umieszczając żeton na odpowiednim polu na swojej planszce akcji.



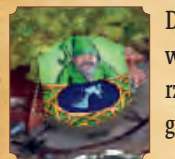
Miejsce na żeton akcji, aby użyć akcji budynku 1.

## PLANOWANIE ZWERBOWANIA DWORZANINA

Na początku gry gracz ma 3 dworzan, których może zwerbować.



Aby zaplanować zwerbowanie dworzanina, należy umieścić żeton akcji na tym polu. Gracz powinien od razu zaplanować, jak za niego zapłacić. Ta akcja kosztuje 2 monety, jeśli dworzanin jest werbowany po raz pierwszy. Zwerbowanych dworzan należy trzymać za murami (wraz z zasobami) do momentu, aż zostaną użyci. Użyty kafelek dworzanina należy umieścić na polu o koszcie 3 monet. Jak można się spodziewać, werbowanie dworzanina z tego pola kosztuje 3 monety. Dworzan można używać i werbować ponownie wielokrotnie.



Dworzanin-alkchemik nie rozpoczyna gry na polu o koszcie 2 monet, więc początkowo nie można go zwerbować. Zasady dotyczące dworzan zostały opisane dokładniej na następnej stronie w sekcji „Osiągnięcia”.

## ROZPATRYWANIE FAZY AKCJI



Gdy gracz zakończy planowanie, pokazuje to innym graczom przy użyciu symbolu gotowości na 1 z jego kart próśb.

Gdy wszyscy gracze zakończą planowanie, należy usunąć dachy znad plansztek i rozpatrzeć akcje w odpowiedniej kolejności. Na tym etapie nie można zmienić zaplanowanych działań. Gracze powinni rozpatrywać wszystkie swoje akcje jeden po drugim (kolejność graczy nie ma znaczenia), tak aby wszyscy widzieli, co zrobili inni.

Gracz musi rozpatrzeć wszystkie swoje akcje w kolejności wskazanej na planszce akcji.



**1 Lewa opcja wydarzenia.** Jeśli gracz wybrał lewą opcję wydarzenia, rozpatruje ją jako pierwszą. W ten sposób może zdobyć cenne zasoby, które pozwolą mu opłacić kolejne działania w tej fazie. Następnie gracz cofa swój znacznik na torze reputacji o wskazaną liczbę pól (zob. str. 15).

**2 3 Akcje budynków wzniesionych w poprzednich rundach.** Należy pamiętać, że te akcje wymagają użycia żetonów akcji.

**4 5 Pierwszy budynek.** Gracz opłaca koszt karty budynku i kładzie ją na stole przed swoimi murami. Jeśli to budynek z efektem akcji, na który gracz zużył kolejny żeton akcji, albo jeśli budynek ma efekt natychmiastowy, rozpatruje go w tym momencie.

**6 7 Drugi budynek.** Jeśli gracz zaplanował wzniesienie 2 budynków, wznosi 2. budynek w ten sam sposób co 1.

**8 Werbowanie dworzanina.** Gracz opłaca koszt dworzanina i kładzie jego kafelek za swoimi murami.

**9 Prawa opcja wydarzenia.** Jeśli gracz wybrał prawą opcję wydarzenia, opłaca wskazany koszt i przesuwa swój znacznik na torze reputacji do przodu o wskazaną liczbę pól.

**10 Gracz płaci żeton zboża** za każdy dodatkowy żeton akcji, którego użył (użycie 2 pierwszych żetonów akcji jest darmowe).

**11 Gracz sprawdza, czy zdobywa osiągnięcia** (zob. następna strona).

## ZAPLANOWANE AKCJE TRZEBA WYKONAĆ

Wszystkie decyzje podejmujesz w fazie planowania. Gdy ujawnisz swój plan, musisz zrealizować go w całości. Musisz rozpatrzyć wydarzenie tak, jak to zaplanowałeś, a także wykonać – i opłacić – wszystkie zaplanowane akcje. Jeśli zabraknie Ci zasobów, musisz kupić je z puli. Jeśli zabraknie Ci pieniędzy, musisz wziąć pożyczkę albo sprzedać zasoby.

Wysokość pożyczki, jaką możesz zaciągnąć, jest ograniczona najwyższą wartością na torze długu. Jeśli więc pomyliłeś się w czasie planowania, możesz stanąć przed koniecznością opłacenia niemożliwego kosztu. Jeśli wybrałeś akcję, za którą nie możesz zapłacić – ponieważ nie możesz opłacić jej kosztu albo nie masz 1 żetonu zboża, żeby opłacić żeton akcji – pomini tę akcję i **cofnij swój znacznik o 1 pole na torze reputacji**.

Analogicznie, jeśli wybrałeś prawą opcję wydarzenia i nie możesz za nią zapłacić, cofnij swój znacznik o 1 pole na torze reputacji i nie bierz nagród za to wydarzenie. Ta zasada odnosi się nawet do wydarzeń, w których opisie pada słowo „jeśli” – jeśli nie spełniasz jakiegoś warunku, cofasz znacznik o 1 pole na torze reputacji.

Jeśli dopiero uczycie się zasad gry, możecie się umówić na grę bez kar i wybaczać sobie nawzajem pomyłki.

## ŻETONY PRZYPOMINAJĄCE

Za pomocą żetonów przypominających gracze mogą oznaczać sobie efekty pewnych budynków, aby o nich nie zapomnieć. Na przykład, jeśli wzniosłeś **Plebanię**, możesz umieścić żeton przypominający na odpowiednim polu na planszy głównej.





## Osiągnięcia

W lewym górnym rogu każdej karty budynku znajduje się symbol wskazujący jego typ (kategorię, do jakiej należał w średniowiecznym królestwie).



**BUDYNKI WIEJSKIE**



**BUDYNKI MIEJSKIE**

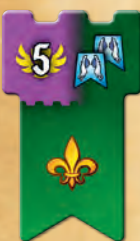


**BUDYNKI KOŚCIELNE**



**BUDYNKI NAUKOWE**

Na koniec fazy akcji, jeśli gracz ma określone zestawy budynków, zdobywa odpowiadające im osiągnięcia.



Aby zdobyć to osiągnięcie, należy mieć 5 budynków kościelnych.

Osiągnięcia gracza symbolizują progres i dokonania jego średniowiecznego królestwa.

### Tworzenie zestawów

Najbardziej oczywistym sposobem na zdobywanie osiągnięć jest wznoszenie dokładnie tych budynków, które są wskazane na interesującym gracza kafelku osiągnięcia. Ten proces można jednak przyspieszyć, postępując sprytnie.



Niektóre budynki są oznaczone 2 symbolami. Takie budynki zapewniają oba symbole równocześnie.



Symbol nauki to symbol uniwersalny. Może zastąpić dowolny inny symbol, którego potrzebuje gracz do stworzenia zestawu, gdy sprawdza, czy zdobył osiągnięcie.




Ponadto gracz może uwzględnić w zestawie symbol swojego dworzana. Gdy jakiś dworzaniec zostaje użyty do zdobycia osiągnięcia, gracz odkłada go na planszę na pole o koszcie 3 monet. Dopóki nie zostanie ponownie zwerbowany, nie może być brany pod uwagę przy zdobywaniu osiągnięć.

Budynek może zostać uwzględniony w kompletowaniu zestawów do kilku osiągnięć naraz. Budynek naukowy może zostać uwzględniony w kilku zestawach, zastępując różne symbole. Inaczej jest z dworzaniem, który może być użyty tylko do zdobycia 1 osiągnięcia, po czym należy go odłożyć na pole o koszcie 3 monet.

### ALCHEMIK



Alchemik to wyjątkowy rodzaj dworzana, który nie może zostać zwerbowany, dopóki gracz nie zdobędzie konkretnego większego osiągnięcia. Alchemik ma symbol , który może zastąpić dowolny potrzebny graczowi symbol. Gdy alchemik zostanie użyty, trafia na pole o koszcie 3 monet. Od tej pory można go werbować tak samo jak każdego innego dworzana.

## Mniejsze osiągnięcia



4 kafelki w brązowej części planszki akcji gracza to mniejsze osiągnięcia. Każde z nich wymaga zestawu 3 symboli. Jeśli gracz spełnia wymagania osiągnięcia, zdejmuje je ze swojej planszki i kładzie na 1 ze swoich pól produkcji na planszy głównej, zastępując 1 ze swoich jedynek dwójką. Jak wspomniano w sekcji „Produkcja”, ma to następujące korzyści:

- Gdy koło produkcji wskaże takie pole z zasobem podstawowym, gracz otrzyma 2 zasoby tego rodzaju zamiast 1.
- Gdy koło produkcji wskaże takie pole z zasobem luksusowym, gracz otrzyma 2 takie zasoby tylko wtedy, gdy oba pola ulepszył do 2.
- Ulepszone środkowe pola produkują dodatkowo po 1 żetonie monety.
- Gracz sam wybiera, które pole ulepszyć. Każde pole można ulepszyć tylko raz.







**PRZYKŁAD.** Wojtek produkuje 1 żeton szkła, 2 żetony zboża, 1 żeton kamienia i 4 żetony monet. Jola produkuje 2 żetony marmuru, 1 żeton zboża, 2 żetony drewna i 3 żetony monet.

## Większe osiągnięcia

4 kafelki w złotej części planszki akcji gracza to większe osiągnięcia. Każde z nich zapewnia efekt natychmiastowy.



- Jeśli gracz ma 5 symboli , bierze 1 żeton szkła i 1 żeton marmuru.
- Jeśli gracz ma 5 symboli , bierze 7 monet.
- Jeśli gracz ma 5 symboli , bierze 2 żetony anielskich skrzydeł.
- Jeśli gracz ma po 2 symbole każdego typu, bierze dworzana-alchemika .

Gdy gracz zdobędzie większe osiągnięcie, umieszcza je przed swoimi murami jako sztandar widoczny dla wszystkich graczy.



## FAZA ODSETEK

Jeśli gracz nie ma długów, nie bierze udziału w tej fazie. Taki szczęściarz może rozsiąść się wygodnie i uśmiechać złośliwie, gdy inni będą płacić odsetki.

Odsetki liczy się przy użyciu znacznika odsetek w okręgu podzielonym na 4 ćwiartki, który znajduje się z lewej strony toru długu gracza. Każda ćwiartka oznacza inne pole na kręgu odsetek. Gracz przesuwa znacznik zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

Na początku fazy odsetek gracz sprawdza swój dług, następnie przesuwa znacznik odsetek o tyle pól na kręgu odsetek, ile wynosi jego dług. Gracz musi monitorować, ile razy w trakcie tego ruchu jego znacznik wejdzie na pole startowe. Gdy gracz skończy przesuwać znacznik, podnosi dług o tyle pól, ile razy jego znacznik odsetek wszedł na pole startowe.

Na przykład, jeśli dług gracza wynosi 4, znacznik przesunie się o 4 pola i wejdzie na pole startowe dokładnie raz. Tym samym jego dług podnosi się do 5. Z kolei jeśli jego dług wynosi 2, może – ale nie musi – się podnieść do 3 w zależności od pozycji znacznika odsetek tego gracza na początku fazy.

**Jeśli w związku z tym dług gracza powinien wzrosnąć ponad 10,** cofa się na pole o wartości „9”. Ktoś musiał majstrować przy jego kwitach... Gracz bierze 1 żeton diabelskich skrzydeł. Nie wyjaśniliśmy jeszcze, z czym się to wiąże, ale łatwo się domyślić, że z niczym przyjemnym.



Dobijanie targu z lichwiarzami potrafi być równie niebezpieczne, co konszachty z samym diabłem.



Dług Marty wynosi 8. Przesuwa swój znacznik odsetek o 8 pól i dwukrotnie wchodzi na pole startowe.



W związku z tym podnosi dług do 10.



Załóżmy, że Marta nie spłaciła długu i w kolejnej fazie odsetek jej dług wciąż wynosi 10. Musi przesunąć znacznik odsetek o 10 pól.



Jej znacznik odsetek trzykrotnie wszedł na pole startowe, więc podnosi dług o 3. Gdy podnosi go po raz pierwszy, zamiast tego cofa się na pole o wartości „9” i bierze żeton diabelskich skrzydeł.



Wciąż musi podnieść dług o 2. Najpierw podnosi go o 1 i zatrzymuje się na polu o wartości „10”. Następnie podnosi jeszcze o 1, więc cofa się na pole o wartości „9” i bierze kolejny żeton diabelskich skrzydeł.



## FAZA REPUTACJI

### TOR REPUTACJI

W czasie rozmaitych faz gry reputacja graczy podnosi się albo spada.



WEŹ ŻETON ANIELSKICH SKRZYDEŁ.

POLA STARTOWE

WEŹ ŻETON DIABELSKICH SKRZYDEŁ.

### PODNOŻENIE REPUTACJI

Niektóre efekty w grze pozwalają graczom poruszać się w górę toru reputacji. Jeśli znacznik gracza powinien się znaleźć nad torem reputacji, zostaje na najwyższym polu.

Jeśli gracz dotrze na najwyższe pole toru reputacji, bierze 1 żeton anielskich skrzydeł.

### UTRATA REPUTACJI

Czasami gracze muszą się cofać na torze reputacji. Jeśli znacznik gracza powinien się znaleźć pod torem reputacji, zostaje na najniższym polu.

Zdarza się, że kosztem czegoś jest utrata reputacji. Na przykład częścią kosztów wzniesienia dowolnego budynku naukowego jest cofnięcie się o 4 pola na torze reputacji. Jeśli gracz nie może cofnąć swojego znacznika o 4 pola, nadal może wnieść dany budynek – jego znacznik zatrzyma się na najniższym polu.

**W średniowieczu lud nie widział różnicy między nauką a magią.**

3 dolne pola są oznaczone skrzydłami diabła. Jeśli znacznik gracza zatrzyma się na takim polu albo przez nie przejdzie, gracz bierze żeton diabelskich skrzydeł. Czyli gracz, który przesuwa znacznik reputacji w dół co najmniej o 3 pola i stanie na najniższym polu, musi wziąć 3 żetony diabelskich skrzydeł. (To kiepska sytuacja. Zob. „**ANIELSKIE SKRZYDŁA I DIABELSKIE SKRZYDŁA**” z prawej strony). Gracz nie bierze diabelskich skrzydeł, gdy jego reputacja się podnosi.

## NAGRODY I KARY

W czasie fazy reputacji gracze są nagradzani albo karani za swoją pozycję na torze reputacji.

Gracz, który znajduje się najwyżej na torze reputacji, bierze 1 żeton anielskich skrzydeł. W razie remisu wszyscy remisujący gracze biorą po 1 żetonie anielskich skrzydeł.

Gracz, który znajduje się najniżej na torze reputacji, bierze 1 żeton diabelskich skrzydeł. W razie remisu wszyscy remisujący gracze biorą po 1 żetonie diabelskich skrzydeł.

W rzadkiej sytuacji, w której znaczniki wszystkich 4 graczy znajdują się na polu o tej samej wartości, nikt nie jest najwyżej ani najniżej, a zatem nikt nie bierze żadnego żetonu skrzydeł.

### ANIELSKIE SKRZYDŁA I DIABELSKIE SKRZYDŁA



Gracz przechowuje swoje żetony skrzydeł na wskazanych polach na planszy głównej. Zebranie 3 żetonów skrzydeł tego samego rodzaju uruchamia pewien proces.

- Jeśli są to 3 żetony anielskich skrzydeł, gracz odkłada je do puli i bierze z puli 1 żeton pobłażania.
- Jeśli są to 3 żetony diabelskich skrzydeł, gracz odkłada je do puli i bierze 1 inkwizytora z talii inkwizytorów-gości. Ten inkwizytor zaszczyli gracza obecnością w jego zamku. Gracz kładzie tę kartę przed sobą w oczekiwaniu na najbliższą fazę inkwizycji. Ponadto gracz natychmiast traci 2 punkty. W ten sposób może mieć ujemny wynik.

### ZDOBYWANIE ŻETONÓW SKRZYDEŁ

- Gracz zdobywa anielskie skrzydła, gdy dotrze na najwyższe pole toru reputacji.
- Gracz zdobywa diabelskie skrzydła, gdy dotrze na 1 z 3 najniższych pól toru reputacji albo przez nie przejdzie. Co ważne, gdy ktoś osiągnie dno, nie może już upaść niżej. Jeśli reputacja gracza miałaby spaść ponownie, nic się nie dzieje.
- Efekty niektórych budynków mogą wiązać się z wzięciem żetonu anielskich skrzydeł albo odłożeniem żetonu diabelskich skrzydeł.
- Osiągnięcie 5 pozwala graczowi wziąć 2 żetony anielskich skrzydeł.
- Gracz bierze żeton diabelskich skrzydeł, jeśli część jego długu została umorzona (jeśli w fazie odsetek dług wzrósł powyżej 10 i cofnął się na pole o wartości „9”).
- W fazie reputacji gracz bierze żeton anielskich skrzydeł, jeśli jest najwyżej na torze reputacji. Z kolei jeśli jest najniżej na torze reputacji, bierze żeton diabelskich skrzydeł.
- Jeśli gracz został oskarżony o czarownictwo w fazie polowania na czarownicę i dowiedzie swojej niewinności, bierze żeton anielskich skrzydeł. Jeśli zaś przyzna się do winy, bierze żeton diabelskich skrzydeł.
- Gracz może kupić żetony anielskich skrzydeł na początku fazy inkwizycji. 1 żeton anielskich skrzydeł kosztuje 5 żetonów monet.

## SŁABA PAMIĘĆ

Na koniec fazy reputacji każdy gracz przesuwa swój znacznik reputacji w kierunku środka toru zgodnie z liczbą i kierunkiem strzałek. Na przykład gracz, który znalazł się na polu z oznaczeniem pokazanym z lewej strony, na koniec fazy reputacji przesuwa swój znacznik o 2 pola w dół.

**Ludzie szybko zapominają o dokonaniach innych. Dlatego trzeba wciąż na nowo im imponować. Na szczęście równie szybko zapominają o cudzych potknięciach.**

Środkowe pole toru reputacji jest oznaczone węzłem. Znaczniki, które znajdują się na tym polu albo na nie wejdą, nie poruszają się dalej. Węzeł znajduje się 1 pole poniżej pola startowego.

## KONIEC RUNDY

Runda 1 kończy się po fazie reputacji.



Na koniec rundy należy przekręcać koło produkcji zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara do momentu, aż numer kolejnej rundy będzie widoczny. W ten sposób w sekcji każdego gracza na planszy głównej pojawiają się nowe zasoby. Talia budynków została przygotowana w taki sposób, żeby budynki z nowej rundy zawsze znajdowały się na górze.



Przed końcem rundy 2 odbywa się faza polowania na czarownicę.



Przed końcem rundy 3 odbywa się faza polowania na czarownicę i faza inkwizycji.



Runda 4 kończy się po fazie reputacji.



Przed końcem rundy 5 odbywa się faza inkwizycji. Na koniec rundy 5 nie należy kręcić kołem produkcji – gra dobiegła końca i gracze przechodzą do podliczania punktów.

Nadszedł czas na wyjaśnienie, o co chodzi w fazach, które mają miejsce tylko na koniec niektórych rund.



## POLOWANIE NA CZAROWNICE

**Cztery królestwa poróżniły niepewność i paranoją. Choć nikt nie wie, że jednym z władców jest diabeł we własnej osobie, wszyscy podświadomie czują, że coś jest nie tak. Ktoś zdołał zgromadzić nieludzkie bogactwo. Nie da się tego wyjaśnić inaczej niż czarną magią! Każdy obwinia każdego.**

Polowanie na czarownicę to specjalna faza, która ma miejsce po fazie reputacji. Należy ją rozegrać 2 razy – w rundach 2 i 3. Na kole produkcji widnieje stosowne przypomnienie. W tej fazie każdy gracz może oskarżyć 1 innego gracza, który wydaje mu się podejrzany. Mówiąc językiem gry, gracze próbują zidentyfikować osobę, która nie ma 3 fragmentów duszy (taka osoba może być diabłem bądź kultystą, ale też śmiertelnikiem, który zdążył już sprzedać fragment duszy).

Gracze oskarżają się nawzajem przy użyciu pierścieni do głosowania. Każdy z graczy ma po 1 pierścieniu w kolorze każdego innego gracza. Gracz wybiera 1 z nich i ukrywa go w zamkniętej dłoni. Branie udziału w oskarżeniach nie jest obowiązkowe, ale jeśli gracz z niego zrezygnuje, nadal musi udawać, że ukrył coś w zamkniętej dłoni.

Gracze równocześnie ujawniają, kogo oskarżyli. Każdy gracz, na którego padły co najmniej 2 głosy, zostaje przesłuchany (może się zdarzyć, że zostanie przesłuchanych od 0 do 2 graczy).



Przesłuchiwany gracz ma 2 opcje:

- **Udowodnienie niewinności.** Aby to zrobić, gracz musi zaprezentować dokładnie 3 fragmenty duszy. Jeśli jakimś cudem ma więcej niż 3, nie powinien informować o tym pozostałych. To byłoby bardzo podejrzane! **Uwaga!** Dusza kultysty jest oznaczona z 1 strony. Jeśli przesłuchiwany gracz ma fragment duszy kultysty, powinien pokazać reszcie tylko nieoznaczoną stronę. Jeśli gracz dowiedzie swojej niewinności, natychmiast bierze 1 żeton anielskich skrzydeł.
- **Przyznanie się do winy.** Gracz, który nie ma 3 fragmentów duszy, nie ma innego wyboru. **Cofa się na torze reputacji o 1 pole i bierze 1 żeton diabelskich skrzydeł.** W takiej sytuacji gracz nie pokazuje żadnego fragmentu duszy, nawet jeśli jakieś ma. Gracz bierze figurkę **wściekłego tłumu** i umieszcza ją przed swoimi murami, żeby inni nie zapomnieli, że przyznał się do czarownictwa. Gracz, który przyznał się do winy w rundzie 2, nie może zostać ponownie oskarżony w rundzie 3, ma za to dalej prawo oskarżać.

**Pewnie myślisz teraz, że ta gra nie jest zgodna z prawdą historyczną, bo procesy czarownic tak nie wyglądały. Masz rację. Pamiętaj, że trzymasz w rękach nowoczesną grę planszową, a dziś nieprzychylnie się patrzy na eliminowanie graczy.**





## FAZA INKWIZYCJI

Faza inkwizycji jest podzielona na 2 części – mroczny rytuał i inkwizytorów. Na początku tej fazy należy przypomnieć graczom, że mogą w dowolnym jej momencie spłacić dług.

## PRZYGOTOWANIE

Każdy gracz ma szansę kupić dowolną liczbę żetonów anielskich skrzydeł. 1 żeton anielskich skrzydeł kosztuje 5 żetonów monet. Po co to robić? Gracz, który ma 3 żetony anielskich skrzydeł, otrzymuje 1 żeton pobażania, dzięki któremu w tej fazie zyska przebaczenie inkwizytorów.

Ze co? Przebaczenie można kupić?! W średniowiecznej Europie było to jak najbardziej możliwe. Grzesznik mógł zapłacić przedstawicielowi Kościoła za sporządzenie oficjalnego rozgrzeszenia.

**Czeski ksiądz Jan Hus sprzeciwiał się takiemu świętokupstwu. Kościół z uwagą wysłuchał jego postulatów, po czym spalił go na stosie. Dobrze mieć to na uwadze, zanim ktoś zakwestionuje tę zasadę.**

„Dla nich wszystko jest na sprzedaż. Chcesz ochrzcić dziecko? Sypnij groszem! Chcesz rabować i mordować? Jeśli masz odpowiednio zasobną kiesz, zostanie ci to wybaczone. Czy jeśli szatan postanowiłby zapłacić, poszedłby do nieba?”  
– Jan Hus

**W tej grze odpowiedź na pytanie Jana Husa brzmi: w zasadzie to tak. Nawet diabeł może kupować żetony anielskich skrzydeł.**

## MRO CZNY RYTUAŁ

**Diabelski skarbiec szybko pustoszeje. Może za sprawą mrocznego rytuału znów wypełniłyby go złoto i inne cenne zasoby? Aby go odprawić, diabeł potrzebuje dusz, a to na pewno zwróci uwagę inkwizycji.**

Gdy już wszyscy gracze mieli szansę kupić żetony anielskich skrzydeł, nadchodzi czas rytuału. Każdy gracz może w sekrecie umieścić pewne przedmioty w swojej skrzyni. Gdy wszyscy są gotowi, gracze kładą skrzynie na środku stołu.

## DIABEŁ – FRAGMENTY DUSZ

Gracz, który gra diabłem, wkłada do skrzyni fragmenty dusz. Zazwyczaj najlepiej sensu ma umieszczenie w niej wszystkich posiadanych fragmentów dusz, jako że wiąże się to z lepszą nagrodą, ale w niektórych sytuacjach gracz może rozważyć zatrzymanie pewnych fragmentów, które mogłyby zwrócić uwagę inkwizytorów. Decyzja należy do gracza, ale w rundzie 3 **musi** umieścić w skrzyni wszystkie fragmenty duszy z symbolem kultysty (kultysta otrzyma nagrodę za oddanie diabłu tych fragmentów).

## WSZYSCY GRACZE – ŻETONY MONET DLA INKWIZYTORÓW

Niezależnie od tego, czy gracz gra diabłem, czy nie, może umieścić w skrzyni **dowolną liczbę żetonów monet**. To łapówka, która ma przekonać kilku inkwizytorów, żeby sobie poszli.

## ŚMIERTELNICY I KULTYSTA – ODGADYWANIE RÓL

Na początku gry śmiertelnicy i kultysta otrzymują żetony do odgadywania ról, których należy użyć właśnie w tej fazie. Śmiertelnicy mają żetony do odgadywania tożsamości kultysty i diabła. Kultysta może, rzecz jasna, zgadywać tylko, kim jest diabeł. Gracze nie muszą brać udziału w zgadywaniu.



Jeśli gracz chce zgadywać tożsamość diabła, umieszcza żeton diabła w pierścieniu do głosowania w kolorze wybranego gracza i umieszcza go w skrzyni. Śmiertelnik może w analogiczny sposób zgadywać tożsamość kultysty.

## OTWARCIE SKRZYŃ W RUNDZIE 3

Gdy już wszystkie skrzynie znajdują się na środku stołu, należy je wymieszać, a następnie otworzyć.

## ŁAPÓWKI



Wszystkie monety, które zostały umieszczone w skrzyniach, należy przenieść na pola łapówek na planszy inkwizycji. Gdy na każdym z 5 pól znajdzie się żeton monety, inkwizytor A – asceta – nagle stwierdza,

że królestwa graczy nie są ani trochę podejrzaną i nie wymagają jego odwiedzin. Inkwizytor znika, a wraz z nim 5 żetonów monet. (Te 2 fakty są powiązane. Udawajcie, że tego nie dostrzeżliście). Dopóki w skrzyniach są jakieś żetony monet, dopóty należy je umieszczać na planszy inkwizycji. Jeśli na koniec rundy 3 na planszy pozostaną jakieś żetony monet, należy je tam zostawić – w czasie rundy 5 gracze nie będą musieli zaczynać od zera.

Kolejny zestaw 5 żetonów monet pozwala graczom pozbyć się inkwizytora B – fundamentalisty. Kolejnych 5 żetonów usuwa inkwizytora C – plebejusza. Nie ma znaczenia, czy karty inkwizytorów B i C były odkryte czy zakryte. Inkwizytorzy A, B i C to jedyni, których można przekupić.

## DUSZE

Diabeł jest nagradzany za fragmenty duszy zgodnie z tabelką na kafelku inkwizycji. W rundzie 3 diabeł może otrzymać następujące nagrody:

×	Wino i szklanka
+	Żeton drewna i żeton kamienia
+	2 żetony monet do skrzyni diabła. Odkryj kartę inkwizytora „1”.
+	2 żetony monet

- + Dołóż 1 żeton szkła i 1 żeton marmuru do skrzyni diabła.
- + Dołóż 1 żeton drewna i 1 żeton kamienia do skrzyni diabła.
- + Dołóż 2 żetony monet do skrzyni diabła. Odkryj kartę inkwizytora „1”.
- + Odkryj kartę inkwizytora „2”.

**Nagrody się łączą.** Diabeł **zawsze** dostaje 1 żeton szkła i 1 żeton marmuru. Jeśli diabeł ma co najmniej 1 fragment duszy, dostaje ponadto 1 żeton drewna i 1 żeton kamienia. I tak dalej.

Żetony zasobów i monet należy umieścić w skrzyni diabła, gdzie będą leżeć obok z trudem zdobytych dusz.



Kultysta również zostaje nagrodzony za dusze – za te fragmenty, które oddał diabłu. **W rundzie 3** należy nagrodzić kultystę zgodnie z tabelką wydrukowaną na kafelku inkwizycji.

Gracze sprawdzają żetony dusz, które znajdują się w skrzyni **diabła**. Jeśli co najmniej 1 fragment jest oznaczony symbolem kultysty, należy włożyć 1 żeton zboża i 1 żeton monety do skrzyni kultysty. Jeśli 2 fragmenty są oznaczone symbolem kultysty, należy dodatkowo włożyć 3 żetony monet do skrzyni kultysty (kultysta zaczyna grę z 2 fragmentami duszy, więc tu kończy się zakres tabelki).

## SPRAWDZANIE DUSZ

Jeden z graczy powinien być odpowiedzialny za sprawdzenie fragmentów dusz, które znajdują się w skrzyni diabła, i ustalenie, czy któryś z nich należał do kultysty. W idealnym świecie diabeł włożyłby te fragmenty do skrzyni w taki sposób, żeby symbol kultysty był widoczny, ale co, jeśli o tym zapomni? Kultysta nie może przecież zasugerować „Hej, sprawdźmy rewersy!”, żeby nie zdradzić zbyt wiele. Jeśli 1 z graczy zostanie wyznaczony do sprawdzania dusz, gracze nie będą go z tego powodu posądzać o bycie kultystą. Rzecz jasna, jeśli 2 fragmenty duszy zostały umieszczone w skrzyni w taki sposób, że widać symbole kultysty, nie ma potrzeby sprawdzać reszty.

## ZGADYWANIE

Następnie należy sprawdzić, czy graczom udało się poprawnie odgadnąć role. Kultysta i śmiertelnicy mogą spróbować odgadnąć tożsamość diabła. Jeśli żaden z graczy nie otrzymał 2 głosów, należy po prostu pozostawić żetony do odgadywania ról w skrzyniach. Gracze będą mogli zagłosować ponownie w rundzie 5. Gracz może zagłosować tak samo jak poprzednio albo inaczej.

Jeśli 2 głosy na diabła wskazują na tę samą osobę albo jeśli 2 głosy na kultystę wskazują na tę samą osobę, należy wyjąć **wszystkie** żetony do głosowania na diabła i kultystę ze skrzyni i umieścić je obok planszy inkwizycji. Te głosy (czyli żetony i pierścienie do głosowania) są już zablokowane do końca gry i nikt, kto brał udział w głosowaniu, nie będzie mógł już głosować na tę samą postać **ani tego samego gracza** w rundzie 5.

**Gdy gracz zostanie oskarżony o bycie diabłem** przez co najmniej 2 graczy, musi zgodzić z prawdą powiedzieć, czy rzeczywiście nim jest.



Jeśli oskarżony rzeczywiście jest diabłem, cofa się

o **4 pola** na torze reputacji. Ponadto należy odkryć kartę **inkwizytora „3”**. (Tak, tak! Czasami odgadnięcie, kto jest diabłem, wiąże się z nieprzyjemnymi konsekwencjami także dla pozostałych graczy).



Należy umieścić po **2 żetony monet** w skrzyni każdego gracza, który odgadł tożsamość diabła.

Zagłosowanie na złego gracza nie wiąże się z żadnymi przykrymi konsekwencjami. Oczywiście, skoro tożsamość diabła została ujawniona, nie będzie można jej zgadywać w rundzie 5.

**Tak, jeśli ludzie odkryją, że jesteś diabłem, Lucyferem, upadłym aniołem, władcą piekieł, Twoja reputacja ucierpi. To kompromitacja, której równać się może jedynie wzniesienie budynku poświęconego nauce! Ale bez obaw. Prędzej czy później wszyscy zapomną o sprawie.**

- + Jeśli 2 osoby zagłosowały na złego gracza, oskarżony po prostu mówi, że to nieprawda, ale nie ujawnia swojej prawdziwej roli. **Uwaga!** Jeśli 3. gracz zagłosował inaczej, jego żeton i pierścien do głosowania również pozostają na stole.

**Gdy gracz zostanie oskarżony o bycie kultystą** przez co najmniej 2 graczy, musi powiedzieć, czy rzeczywiście nim jest.



Jeśli oboje śmiertelników właściwie odgadło kultystę, kultysta cofa się o 3 pola na torze reputacji. W skrzyni każdego śmiertelnika należy umieścić po **2 żetony monet**.

- + Jeśli śmiertelnicy nie odgadli tożsamości kultysty, nic się nie dzieje. Ich głosy pozostają na stole razem z innymi głosami z tej rundy.

## ZWRÓCENIE SKRZYŃ

Należy zamknąć wszystkie skrzynie, wymieszać je i za pomocą aplikacji zwrócić właścicielom. Kafelki inkwizycji należy odwrócić na drugą stronę, żeby gracze mogli dowiedzieć się, co ich czeka w rundzie 5.

## OTWARCIE SKRZYŃ W RUNDZIE 5

W rundzie 5 nie ma potrzeby mieszania skrzyń umieszczonych przez graczy na środku stołu. Na dany znak wszyscy równocześnie otwierają swoje skrzynie i ujawniają, kim naprawdę są!

## ŁAPÓWKI

Tak jak poprzednio w pierwszej kolejności należy rozpatrzyć łapówki. Może się zdarzyć, że na planszy będą jakieś monety, które zostały po rundzie 3. Należy pamiętać, że tylko inkwizytorzy A, B i C dają się przekupić.

## DUSZE

W rundzie 5 diabeł dostaje w nagrodę punkty:

+	×
+	2 + 1
+	+ 2
+	+ 2 + 2/3
+	+ 6

+ Jeśli karta inkwizytora „1” nadal jest zakryta, odkryj ją.

+ Odkryj kartę inkwizytora „2”. Jeśli karta inkwizytora „2” już była odkryta, odkryj kartę inkwizytora „3”.

+ Każdy fragment powyżej 4 jest wart 6 punktów.

**Punkty się kumulują.** Jeśli diabeł ma 4 fragmenty duszy, zdobywa 6 punktów.

W rundzie 5 kultysta nie otrzymuje nagród za oddanie duszy diabłu. Ma to miejsce tylko w rundzie 3.

## ZGADYWANIE

Przypominamy sytuację, w których część głosów jest zablokowana w rundzie 5:

- + Jeśli diabeł został zdemaskowany w rundzie 3, w rundzie 5 nie można odgadywać jego tożsamości.
- + Jeśli głos gracza został zablokowany w rundzie 3, ten głos obowiązuje w rundzie 5. Ten gracz nie może zgadywać po raz drugi tej samej roli albo wskazać tego samego gracza.
- + Jeśli w rundzie 3 nie padły co najmniej 2 takie same głosy, wszyscy gracze mogą zagłosować ponownie w rundzie 5.
- + Gracze nie mają obowiązku brać udziału w zgadywaniu w żadnej z rund.

Jak mówiliśmy, może się zdarzyć, że obok planszy inkwizycji będą zablokowane głosy z rundy 3. Ponadto mogą dojść jakieś głosy w rundzie 5. Wszystkie te głosy punktują według poniższych zasad:

+	2
+	1
+	1

- + Za **każdy poprawny głos** zgadujący zdobywa 2 punkty.
- + Za **każdy niepoprawny głos** oddany na diabła diabeł zdobywa 1 punkt.
- + Za **każdy niepoprawny głos** oddany na kultystę kultysta zdobywa 1 punkt.



## ZWRACANIE FRAGMENTÓW DUSZ

W rundzie 5 nie ma potrzeby zwracać graczom skrzyń, ale diabeł odzyskuje ujawnione fragmenty dusz. Użyjcie ich w następnej części fazy inkwizycji.

## INKWIZYTORZY

To 2. część fazy inkwizycji. Ma miejsce jedynie w rundach 3 i 5 po tym, jak gracze będą mieli szansę przekupić inkwizytorów. W tej fazie gracze stają przed konsekwencjami swoich wcześniejszych diabelskich machinacji.

Czas poznać inkwizytorów.

- Gracze muszą odpowiedzieć przed ascetą, chyba że dostali łapówkę i odeszli.
- Gracze muszą odpowiedzieć przed fundamentalistą i plebejuszem w rundzie 5, chyba że dostali łapówki i odeszli (w rundzie 3 należy ich zignorować – nie są jeszcze aktywni).
- Gracze muszą odpowiedzieć przed każdym z inkwizytorów „1”, „2” i „3”, którzy zostali odkryci. Inkwizytorzy, którzy zostali odkryci w rundzie 3, będą nękać graczy również w rundzie 5.
- Gracz musi odpowiedzieć przed każdym inkwizytorem-gościem, którego otrzymał w czasie rozgrywki.

**Za każdego inkwizytora, który przesłuchuje gracza, gracz musi pokazać 1 fragment duszy albo 1 żeton pobbłażania.** W przeciwnym razie spotkają go przykre konsekwencje. Gracz zachowuje fragmenty duszy, które pokazuje inkwizytorowi. Jeśli gracz pokaże inkwizytorowi żeton pobbłażania, odkłada ten żeton do puli.

Gracz musi pokazać wszystkie wymagane fragmenty duszy równocześnie. Fragmenty należy pokazywać tylko z 1 strony – jeśli jakiś fragment jest oznaczony symbolem kultysty, należy pokazać nieoznaczoną stronę. Gracz może udawać, że ma mniej fragmentów duszy niż w rzeczywistości, choć to niekoniecznie najlepsza strategia. Gracz nie może pokazać więcej fragmentów duszy, niż wynika z żądań inkwizytorów.

Jeśli gracz nie ma dość fragmentów duszy, żeby udobruchać wszystkich inkwizytorów, ale może udobruchać część z nich, wybiera których. **Na karcie każdego inkwizytora jest opisana kara za nieudobruchanie go.**

Jeśli wynik gracza miałby spaść poniżej zera, ten gracz przesuwając swój znacznik poniżej 0 i pamięta, że ma negatywne punkty.

**PRZYKŁAD.** Inkwizytorzy A i B zostali przekupieni i odeszli. Na stole pozostał inkwizytor C, którego karta została odkryta, jako że jest runda 5. Karty inkwizytorów „1” i „2” zostały już odkryte.

W związku z tym wszyscy gracze muszą odpowiedzieć przed trójką inkwizytorów – C, „1” i „2” – ale graczka z przykładu ma również 1 inkwizytora-gościa, co daje łącznie 4 inkwizytorów.

Jako śmiertelniczka nie ma 4 fragmentów duszy. Co więcej, przez błędy przeszłości zostały jej tylko 2 fragmenty duszy. Na szczęście skrupulatnie zbierała żetony anielskich skrzydeł, dzięki czemu zdobyła 1 żeton pobbłażania. Jeśli pokaże oba fragmenty duszy i odrzuci żeton pobbłażania, udobrucha 3 inkwizytorów. To znaczy, że 1 z nich nie zostanie udobruchany. Musi wybrać 1 z 4 kart inkwizytorów i przyjąć opisaną na niej karę.

## KONIEC FAZY INKWIZYCJI

Faza inkwizycji to ostatnia faza rund 3 i 5.

**Na koniec rundy 3** należy odkryć inkwizytorów B i C. Wszystkich inkwizytorów-gości należy odłożyć do talii – również tych nieudobruchanych. (Winy przyznał się do winy i został ukarany. Grzechy zostały przebaczone). Należy odwrócić kafelki inkwizycji na drugą stronę.

**Po rundzie 5** gra dobiega końca i gracze przechodzą do podliczania punktów.

## KONIEC GRY

W grze występuje kilka budynków, których efekty zapewniają punkty podczas gry. W czasie rozgrywki można przy różnych okazjach również tracić punkty. Część punktów przydziela się podczas ostatniej fazy inkwizycji. W związku z tym wszystkim na koniec gry gracze mogą mieć już jakieś punkty – również ujemne. Nadszedł czas na obliczenie końcowej punktacji.



Na wewnętrznej stronie dachów graczy znajduje się przypomnienie przebiegu końcowej punktacji. Należy policzyć punkty za następujące elementy:

- Budynki.** Punkty za budynek są zaznaczone w lewym dolnym rogu karty.
- Długi.** Gracz traci liczbę punktów równą połowie wartości długu zaokrąglonej w górę (pod torem długu znajduje się wyliczenie tych wartości).
- Większe osiągnięcia.** Gracz otrzymuje 2 punkty za każde zdobyte większe osiągnięcie – chyba że jest diabłem! Diabeł nie przyszedł tutaj, żeby przewodzić renesansowi. Jego cele są inne.
- Żetony anielskich skrzydeł.** Każdy jest wart 1 punkt.
- Żetony diabelskich skrzydeł.** Każdy jest wart –1 punkt.
- Niewykorzystane żetony pobbłażania.** Każdy jest wart 2 punkty.
- Niewykorzystani dworzanie,** którzy zostali za murami gracza. Każdy jest wart 1 punkt.
- Dusza kultysty.** Każdy fragment duszy oznaczonej symbolem kultysty jest wart –1 punkt.
- Niewykorzystane żetony zasobów luksusowych.** Każdy jest wart 1 punkt.
- Niewykorzystane żetony monet i zasobów podstawowych** mogą zostać wymienione na zasoby luksusowe przy standardowym kursie 5:1. Niewymienione żetony są warte 1/5 punktu i pomagają wyłonić zwycięzcę w razie remisu.

**Kara za duszę kultysty.** –1 punkt za każdy fragment duszy kultysty służy przede wszystkim jako motywacja dla kultysty, żeby je oddać diabłu. Owszem, diabeł też dostaje za nie ujemne punkty, ale tak długo, jak jest w stanie położyć swoje szponiaste łapy na co najmniej 1 fragmencie duszy śmiertelnika, każdy fragment duszy kultysty przyniesie mu więcej zysków niż strat.

## WYGRANA

Gracz, który zdobył najwięcej punktów, wygrywa. I tyle. Cały ten ambaras z duszami, skrzydłami i pobbłażaniem służył wyłącznie zdobyciu punktów. To, czy ktoś zachował duszę, czy ją zaprzedał, zostało już uwzględnione w czasie rozgrywki.

Aha, ważna sprawa. **Zaprzeczenie duszy w tej grze nie wiąże się z żadnymi konsekwencjami w prawdziwym życiu.** Łatwo poznać, która dusza jest tą fikcyjną – to ta zrobiona z tektury.

## DLA EKSPERTÓW

### ŻETONY BŁAZNÓW



Podczas przygotowania do gry osoby o bardzo dobrym słuchu mogą w czasie skanowania i przydzielania skrzyń zgadnąć, która należy do kogo. Jeśli w Waszej grupie są takie osoby, możecie użyć żetonów błaznów, żeby uzupełnić skrzynie kultysty i śmiertelników. Gracz, który otrzymał żetony błaznów, musi je trzymać za murami tak, aby nie ujawnić żadnych informacji.

O ile wszyscy dobrze rozumieją, jak działają pakty i propozycje, gracze mogą także wkładać żetony błaznów do skrzyni w fazie paktów. **Żetony błaznów nie mają żadnych efektów w grze.** Jeśli jednak gracz nie zamierza niczego proponować w fazie paktów, może je włożyć do skrzyni, żeby udawać, że złożył jakąś propozycję. Gracz może też użyć żetonu błazna w odpowiedzi na czyjąś propozycję. Żetony błazna są dwustronne. Gracz może wybrać stronę odpowiednią do sytuacji.

Jeśli gracz otworzy skrzynię innego gracza i znajdzie w niej żetony błaznów, po prostu je ignoruje. Jeśli do gracza wróci skrzynia z żetonami błaznów, powinien je zachować bez komentarza.

### PROPONOWANIE POBBŁAŻANIA

Zaawansowani gracze mogą w fazie paktów proponować innym graczom żetony pobbłażania. Należy je traktować jak inne żetony zasobów.

**Żetony pobbłażania to nie dusze.** Jeśli gracz przyjmie propozycję, w ramach której musi oddać fragment duszy, nie może jej zastąpić żetonem pobbłażania.

Żetony pobbłażania to bardzo ograniczony zasób, dlatego graczowi może być trudno otrzymać za niego odpowiednią zapłatę. Ponadto propozycja oddania takiego żetonu może ujawnić jego rolę. Z tego względu nie rekomendujemy uwzględniania żetonów pobbłażania w fazie paktów, jeśli w grze biorą udział mniej doświadczeni gracze.

### ŁAPÓWKI – PRZEKUPYWANIE INKWIZYTORÓW ZASOBAMI

Każdy zasób może zostać sprzedany za 1 albo 2 monety, ale jeśli gracz zrobi to tuż przed wręczeniem łapówek inkwizytorom, może niechcący zdradzić swoją rolę... a na pewno poinformować pozostałych, że planuje dopuścić się korupcji. Bardzo zaawansowani gracze mogą się umówić, że wszyscy mogą wkładać do skrzyni żetony zasobów, gdy następuje wręczanie łapówek inkwizytorom. Gdy tylko skrzynie zostaną otwarte, należy wymienić zasoby na monety, a następnie postępować z monetami tak jak zawsze.

### DZIAŁANIE APLIKACJI

Jeśli to Twoja pierwsza rozgrywka, nie zastanawiaj się, jak działa aplikacja. Działa i już! W przypadku bardziej doświadczonych grup oto najważniejsze informacje:

- Kultysta w każdej rundzie dostaje skrzynię diabła. Kultysta otrzyma propozycję od diabła jako pierwszy w rundzie 3. W pozostałych rundach skrzynia diabła trafi najpierw do śmiertelnika.
- Każdy śmiertelnik dokładnie 2 razy będzie miał okazję otrzymać propozycję od diabła jako pierwszy.
- Skrzynia kultysty trafia do diabła tylko raz w czasie gry – widzi ją jako drugą w rundzie 2 albo 4. Tak, diabeł może sprzedać kultystę fragment duszy.

Po kilku rozgrywkach gracze mogą preferować grę jakąś rolę. W sekcji „Ustawienia zaawansowane” w ustawieniach aplikacji gracze mogą wybrać tryb wybierania ról i zaznaczyć, jaką rolę chcieliby dostać, a jakiej woleliby uniknąć. Aplikacja uwzględni te preferencje, przydzielając role. Wszelkie kombinacje ról są nadal możliwe, ale prawdopodobieństwo, że gracz otrzyma rolę zgodnie ze swoimi preferencjami, nieznacznie wzrośnie.

## CZĘSTO ZADAWANE PYTANIA, KTÓRE ZDRADZAJĄ ZBYT WIELE

Zanim zostaną przydzielone role, ostrzeż graczy, że w niektórych pytaniach jest ukrytych za dużo informacji.

### PRZYDZIELANIE RÓL

**P: W mojej skrzyni znajdują się tylko 2 fragmenty duszy. Czy powinienem dostać 3. fragment?**

O: Nie, jeśli jesteś kultystą.

**P: Co oznacza symbol na żetonie duszy?**

O: Że jesteś kultystą. (Chyba że pytasz na koniec fazy paktów. Wtedy oznacza, że jesteś diabłem i właśnie dostałeś fragment duszy kultysty).

**P: O co chodzi z tymi klaunami?**

O: To żetony błaznów. Istnieją po to, żeby Twoja skrzynia stwarzała pozory pełnej. Diabeł nie ma takich żetonów, więc teraz wiemy, że nim nie jesteś.

**P: Dlaczego nie dostałem żetonów błaznów?**

O: Bo grasz diabłem. (Albo postanowiliście grać bez nich).

### SKŁADANIE PROPOZYCJI

**P: Czy mogę w zamian za to, co proponuję, żądać zasobów czy tylko monet?**

O: Możesz prosić tylko o monety. A tak w ogóle to wszyscy już wiedzą, że grasz śmiertelnikiem. Diabeł i kultysta mogą prosić o fragmenty duszy.

**P: Czy mogę zaproponować komuś wymianę zasobów na monety?**

O: Nie, jeśli jesteś diabłem.

**P: W jaki sposób mogę poprosić o więcej niż 7 monet?**

O: Nie możesz. Aha, fajnie, że jesteś śmiertelnikiem. Kultysta może poprosić maksymalnie o 6 monet. Diabeł może prosić wyłącznie o dusze.

**P: Czy mogę zaproponować, że sprzedam duszę za monety?**

O: Nie. Nie można tak po prostu zaproponować fragmentu swojej duszy. Musisz poczekać, aż ktoś Cię o niego poprosi. Swoją drogą, diabeł zaczyna bez duszy, więc wiemy, kim nie jesteś...

### PRZYJĘCIE PROPOZYCJI

**P: Czy to ma znaczenie, czy sprzedam diabłu fragment duszy kultysty czy śmiertelnika?**

O: Obie opcje są zgodne z zasadami, ale jako kultysta wolisz sprzedać mu fragment swojej duszy.

**P: Czy mogę odsprzedać kultystę jego fragment duszy?**

O: Tak, diable.

**P: W tej skrzyni znajduje się fragment duszy. Czy mogę go zamienić z fragmentem mojej duszy?**

O: Nie, to by było oszustwo. I to brzmiało jak coś, o co mógłby spytać tylko kultysta.

### POLOWANIE NA CZAROWNICE

**P: Czy w czasie polowania na czarownice używam swojego żetonu kultysty albo żetonu diabła?**

O: Nie. Używasz jedynie pierścienia do głosowania w kolorze wybranego gracza. Ponieważ ani diabeł, ani kultysta nie mają żetonu kultysty, musisz być śmiertelnikiem. (Kultysta ma tylko żeton diabła).

### ODGADYWANIE PRZED INKWIZYCJĄ

**P: W jaki sposób mogę zagłasować? Czy nie powinienem mieć żetonu kultysty?**

O: Tylko śmiertelnicy mają żeton kultysty. Jeśli nie możesz zgadywać tożsamości, bo nie masz żadnych żetonów, to znaczy, że jesteś diabłem.

**P: Czy nie odzyskujemy swoich żetonów do odgadywania ról?**

O: Jeśli 2 osoby zagłasowały tak samo, wszystkie głosy pozostają na stole na koniec rundy 3. Fakt, że pytasz o żetony do głosowania sugeruje, że Twoja rola pozwala Ci zgadywać role innych.

### BLEFOWANIE

**P: Czy mogę zadać któreś z powyższych pytań, żeby zmylić pozostałych graczy?**

O: Jeszcze jak!



## WYJAŚNIENIE EFEKTÓW KART



Niektóre budynki i wydarzenia zapewniają Ci dworzanina. Gdy otrzymujesz dworzanina w wyniku ich efektu, po prostu weź go z pola o koszcie 2 albo 3 monet bez płacenia tego kosztu.

### WYDARZENIA

#### DOBROBYT

Aby zdobyć nagrody z opcji z prawej strony, musisz zaplanować, a następnie **użyć** co najmniej 3 żetonów akcji. Akcje, za które nie jesteś w stanie zapłacić, się nie liczą.

#### EDUKACJA

Możesz spełnić wymagania prawej opcji tylko wtedy, gdy wykonasz akcję . Inne sposoby zdobycia dworzanina nie mają tu zastosowania.

#### LAS, NOWY ŚWIAT, PLEBEJSKA SZTUKA



Nagrody z opcji z prawej strony mają w koszcie oddanie konkretnego dworzanina. Musisz mieć tego dworzanina za swoimi murami. Aby opłacić koszt tego efektu, musisz przenieść dworzanina na pole o koszcie 3 monet. Tego kosztu nie można opłacić za pomocą dworzanina-alchemika.

#### RECESJA

Jeśli dobierzesz to wydarzenie, masz szansę spłacić dług w fazie kart. To Twoja ostatnia szansa. Nie można spłacać długu w fazie paktów ani w fazie akcji.

### BUDYNKI

#### BANK

Jeśli Twój dług wynosi 6 albo mniej, Twój znacznik odsetek się nie rusza.

#### DZWONNICA (Z RELIKWIARZEM ALBO KOŚCIOŁEM KLASZTORNYM)

Jeśli jakiś efekt jest uzależniony od reputacji na początku fazy, odnosi się do pozycji gracza na torze reputacji, jeszcze zanim gracze rozpatrzą jakikolwiek inny efekt. To znaczy, że powinieneś się wstrzymać z rozpatrzeniem efektu *Dzwonnicy*, aż pozostali gracze zdążą odnotować swoją pozycję na torze reputacji.



**PRZYKŁAD.** Jola ma *Relikwiarz*. Wojtek ma *Dzwonnice*. Ponieważ wszyscy inni gracze mają wyższą reputację od Wojtka, za moment poruszy się o 2 pola w górę na torze reputacji. Zanim to zrobi, gracze odnotowują początkową pozycję Joli na torze reputacji w tej fazie. Na początku fazy Jola znajduje się wyżej na torze reputacji niż Wojtek, więc zdobywa dzięki *Relikwiarzowi* 1 monetę. Teraz, kiedy Jola i Wojtek wiedzą już, jakie będą efekty ich budynków, mogą je równocześnie rozpatrzyć.

#### FORT, RADA MIEJSKA (ZDOBĄDŹ )

Aby zdobyć , po prostu weź 1 kafelek mniejszego osiągnięcia ze swojej planszki akcji i natychmiast zagraj go na planszę główną, tak jak w czasie fazy akcji, gdy sprawdzasz, czy zdobywasz osiągnięcia.

#### KATAKUMBY, PORT, WINNICA

Zdobywasz żetony monet tylko za budynki spełniające warunki tych kart, nie za dworzan. Budynki z 2 symbolami spełniają warunki, jeśli 1 z tych symboli pasuje. Budynki naukowe nie spełniają warunków tych kart.

#### KLASZTOR Z DOMEM HAZARDU

Jeśli obie karty są w grze, najpierw rozpatrz *Klasztor*, a dopiero potem *Dom hazardu*.

#### KRYJÓWKA KULTYSTÓW

◀ Poziom startowy jest oznaczony tym symbolem.

#### RADA MIEJSKA (ŻETON AKCJI)

Ten efekt nie ma zastosowania w obecnej fazie. Gdy odkładasz żetony akcji na odpowiednie pola, zostaw 1 z górnych pól puste. W przyszłych rundach będziesz mieć tylko 1 dostępną akcję, która nie kosztuje żetonów zboża. Jeśli planujesz użycie 2 albo 3 żetonów akcji, musisz zapłacić żetonem zboża za każdą akcję oprócz 1.

#### REZYDENCJA ARCYBISKUPA

W fazie akcji dług nie może być spłacany w standardowy sposób, ale możesz go zmniejszyć natychmiast po wzniesieniu *Rezydencji arcybiskupa* (bez oddawania monet).

#### STAJNIA

Natychmiast po zbudowaniu *Stajni* wybierz budynek z efektem akcji. Możesz wybrać budynek, który wzniosłeś tuż przed *Stajnią* albo w 1 z wcześniejszych rund. Możesz użyć jego akcji nawet w przypadku, gdy już jej użyłeś w tej fazie. Wsunęta pod *Stajnię* karta nadal liczy się do wzniesionych przez Ciebie budynków. Możesz użyć jej symbolu i na koniec gry jest warta punkty. Od tej pory nie będziesz musiał aktywować akcji tego budynku za pomocą żetonu akcji. Nie możesz zostawić rozpatrzenia tego efektu na później. Jeśli zbudowałeś *Stajnię*, a nie masz budynku z efektem akcji, *Stajnia* jest po prostu wartym 1 punkt budynkiem wiejskim.

#### SZLAK HANDLOWY

Zasoby luksusowe są warte 1 punkt, więc nie ma sensu przewozić ich *Szlakiem handlowym*. Wybierz zboże, kamień albo drewno i odrzuć wszystkie żetony wybranego rodzaju. Za każdy odrzucony żeton zdobywasz 1 punkt.

#### TAMA

Możesz nawet odrzucić osiągnięcie, którego jeszcze nie zdobyłeś. Tego osiągnięcia nie da się już później zdobyć. Jeśli masz już wszystkie mniejsze osiągnięcia, usuń kafelek z pola produkcji, ponownie zmniejszając jego wartość do 1.

#### UNIWERSYTET

Liczą się osiągnięcia zdobyte standardową drogą, jak również te zdobyte dzięki efektom kart, na przykład *Fortu* i *Rady miejskiej*.

### INKWIZYTORZY

**ASCETA** oczekuje, że wyzbędziesz się dóbr doczesnych. Za każdy żeton, którego nie odrzucisz, tracisz 2 punkty.

**FUNDAMENTALISTA** to zaciekły przeciwnik postępu. Karze Cię za każde osiągnięcie, które do tej pory zdobyłeś.

**GOŚĆ** to bardzo miły i radosny człowiek, który wpadł sprawdzić, czy na pewno wiesz prawy żywot i po prostu odbiera Ci 4 punkty. To taki Twój osobisty inkwizytor, jako że nakłada karę tylko na Ciebie.

**KOMORNIK** przybywa do Ciebie z informacją o zmarłym wuju, który zostawił po sobie dług. Niestety zadłużenie zostało przeniesione na Ciebie. Zostajesz za nie ukarany. Tak samo jak w przypadku odsetek za każdym razem, gdy dług wuja sprawiłby, że Twój znacznik przekroczyłby tor długu, zmniejsz dług do 9 i weź 1 żeton diabelskich skrzydeł. Jeśli wskutek tego miałbyś odpowiadać przed inkwizytorem-gościem, musisz to zrobić natychmiast.

**ORATOR** ma Ci coś do powiedzenia. Ma Ci też coś do odebrania – punkty. I jeszcze trochę punktów, chyba że masz wyższą reputację od pozostałych graczy.

**PLEBEJUSZ** gardzi nowomodną architekturą. Karze Cię za każde 2 budynki, które zbudowałeś (podziel liczbę budynków na pół i zaokrąglij w dół).

**ROZPUSTNIK** może zostawić Cię w spokoju, jeśli podzielił się materiałami, które uświetnią jego katedrę.

**WANDAL...** jest szalony. Kto go w ogóle wpuścił? Jeśli masz 2 albo więcej budynków o tej samej najwyższej wartości, to musisz zniszczyć 1 z nich. Możesz wybrać, który zostanie zniszczony przez wandala.