

# W CIENIU TRONU

*Tajne stowarzyszenia działające w cieniu królewskiego tronu chcą przejąć władzę nad Starym Państwem. Intrygi, szantaż i groźby stanowią dla nich chleb powszedni. Im większa liczba sług, szlachty i dostojników znajduje się pod ich kontrolą, tym większa szansa na osiągnięcie ostatecznego celu.*

**W Cieniu Tronu** to prosta i szybka gra karciana, w której gracze zbierają zestawy kart zapewniające im specjalne moce i punkty zwycięstwa. Wspomniane moce ułatwiają zbieranie kart, zebrane karty określają punkty zwycięstwa, te zaś pozwalają ustalić, kto wygrał rozgrywkę.

## ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

- 82 karty (po 9 kart każdej z postaci, karta zakończenia gry)
- 4 karty pomocy dla graczy
- instrukcja



## CEL GRY

Celem gry jest zdobycie jak największej liczby punktów zwycięstwa, poprzez dobieranie i manipulacje kartami postaci. Osoba, która pod koniec rozgrywki będzie miała najwięcej punktów, zostanie zwycięzcą i przejmie pełnię władzy w Starym Państwie.

## PRZYGOTOWANIE DO ROZGRYWKI



Odłóż na bok kartę **Zakończenie gry**. Potasuj pozostałe karty i połóż zakrytą talię na środku stołu (awersami kart do dołu).

**Wyjątek:** *Jeśli w grze uczestniczy dwóch lub trzech graczy, usuń z talii odpowiednio cztery lub dwie karty dla każdej wartości nominalnej.*

W dowolny sposób wyznacz pierwszego gracza. Gracze rozgrywają swoje tury po kolei zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

## TURA GRACZA

Odsłoń maksymalnie do pięciu kart z wierzchu talii i połóż je odkryte na środku stołu. Karty odsłaniasz po kolei, jedna po drugiej, za każdym razem decydując, czy chcesz odsłonić kolejną, czy też zakończyć odsłanianie.

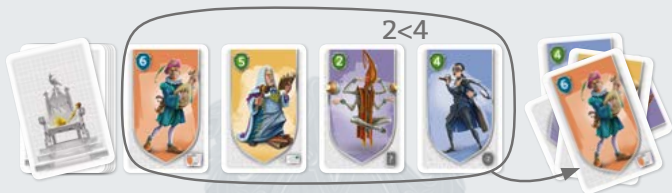
Gdy zabraknie kart w talii, potasuj stos kart odrzuconych wraz z kartą **Zakończenie gry** i stwórz z nich nową talię.

## ZAKOŃCZENIE TURY

Jeśli wartość nominalna odsłoniętej przez ciebie karty jest wyższa niż wartość karty odsłoniętej poprzednio i nie możesz użyć żadnej specjalnej mocy, aby ją zmniejszyć, nie możesz zabrać żadnej odsłoniętej karty. Odrzuć na stos kart odrzuconych wszystkie karty, które zostały przez ciebie odsłonięte. Twoja tura się kończy.

**Przykład:** *Przemek rozpoczyna swoją turę, odsłaniając pierwszą kartę z wierzchu talii i kładąc ją na środku stołu. Jest nią **Minstrel** (wartość nominalna 6). Przemek decyduje się na odsłonięcie kolejnej karty. Tym razem jest to **Sędzia** (wartość nominalna 5), więc Przemek może odsłonić kolejną kartę, ponieważ wartość nominalna **Sędziego** (5) jest niższa od wartości nominalnej **Minstrela** (6). Trzecią odsłoniętą przez niego kartą jest **Prorok** (wartość nominalna 2). Jeżeli w tym momencie Przemek skończyłby dobierać karty, mógłby zabrać je wszystkie. Postanawia jednak zaryzykować i dobiera **Skrytobójcę** (wartość nominalna 4).*

Wartość **Skrytobójcy** jest wyższa od wartości poprzedniej karty, więc Przemek kończy swoją turę i odrzuca wszystkie odsłonięte przez siebie karty na stos kart odrzuconych.



## ELIMINACJA KART

Jeśli wartość nominalna odsłoniętej przez siebie karty jest równa wartości poprzednio odsłoniętej karty lub będzie jej równa po użyciu specjalnych mocy kart, możesz **wyeliminować** (odrzuć) jedną dowolną kartę należącą do wybranego przez siebie gracza.

**Możesz** w ten sposób **odrzuć** również swoją własną kartę.





**Uwaga:** Jeśli gracz, którego karta ma zostać wyeliminowana, ma aktywną moc karty **Alchemika**, jedynie karta **Alchemika** może zostać wyeliminowana i odrzucona na stos kart odrzuconych.

**Przykład:** Przemek posiada kolumnę z kartami **Skrytobójcy** złożoną z większej liczby kart niż u innych graczy, dzięki czemu może ją aktywować. Tak też czyni, obniżając wartość nominalną ostatniej odsłoniętej przez siebie karty o 2. Dzięki temu jest ona równa 2, czyli tyle samo, co wartość nominalna odsłoniętego wcześniej **Proroka**. Teraz Przemek może wyeliminować jedną z kart należących do Maćka. Maciek ma jednak aktywną kartę **Alchemika**, więc tylko ona może zostać odrzucona z gry.

## KARTY W KOLUMNACH

Gdy skończysz odsłaniać karty i nie zdecydujesz się na ich wymianę (czytaj str. 5), zabierz je ze środka stołu i ułóż przed sobą w kolumnach. **Kolumnę** tworzą wszystkie karty tego samego typu (tych samych postaci), ułożone jedna na drugiej w sposób schodkowy, czyli tak, aby wszyscy gracze mogli widzieć, ile kart znajduje się w danej kolumnie. Za każdym razem, gdy nie masz jeszcze przed sobą utworzonej kolumny dla danego typu kart, stwórz nową.

W żadnym momencie gry **nie możesz posiadać** więcej niż pięć różnych typów kart (postaci), czyli pięciu kolumn.

**Musisz utworzyć** nową kolumnę dla każdego określonego typu karty zawsze wtedy, gdy liczba kolumn znajdujących się przed tobą jest mniejsza niż pięć.

Jeśli uzyskane przez siebie typy kart są różne od tych leżących już przed tobą w kolumnach, a liczba typów kart (postaci) przekracza liczbę dostępnych dla siebie pustych kolumn, **musisz utworzyć** z nich tyle kolumn, aby mieć ich maksymalnie pięć. Karty, które nie mieszczą się do tych kolumn, odrzucasz na stos kart odrzuconych.

**Możesz też odrzucić** wyłożone wcześniej kolumny, aby w ich miejsce utworzyć nowe z odsłoniętych w danej turze kart.

Jeżeli masz już wyłożone przed sobą pięć kolumn kart, a odsłonięte w danej turze typy kart się z nimi nie pokrywają, **możesz odrzucić** niepokrywające się typy kart na stos kart odrzuconych lub zdecydować się na zamianę kilku lub wszystkich z nich z kolumnami, które już posiadasz. W takiej sytuacji zamieniane kolumny odrzucasz na stos kart odrzuconych.

**Nie możesz odrzucić** odkrytej karty i musisz umieścić ją w kolumnie przed sobą, jeśli ta kolumna zawiera karty tego samego typu co odkryta karta, a ich liczba w kolumnie jest mniejsza niż pięć.

W kolumnie **nie może znajdować się** więcej niż pięć kart. Jeśli dobierzesz szóstą kartę tego samego typu, **musisz ją odrzucić**.

### WYMIANA KART



Po zakończeniu odkrywania kart możesz zdecydować, że ich nie weźmiesz. W takiej sytuacji **wymień wszystkie odsłonięte karty na jedną kartę z kolumny dowolnego innego gracza**. Przekaż wszystkie odsłonięte karty wybranemu przez siebie graczowi i weź jedną z jego kart. Twój przeciwnik może wybrać **jedną z otrzymanych kart** i dołączyć ją do swoich kolumn według normalnych zasad ich tworzenia (jedną, nie cały stos).

**Przykład:** Przemek postanawia odrzucić wszystkie odsłonięte przez siebie karty, aby zabrać Maćkowi wysoko punktowaną **Królową** (wartość nominalna 8). Aby ją ułożyć przed sobą, musi odrzucić jedną z kolumn, ponieważ nie może posiadać więcej niż pięć różnych typów kart (kolumn).



Wybiera więc kolumnę z kartami **Generala** i odrzuca ją na stos odrzuconych. Maciek z odsłoniętych przez Przemka czterech kart może wybrać jedną kartę. Ma do wyboru **Minstrela**, **Sędziego**, **Proroka** i **Skrytobójcę**. Wybiera zatem **Sędziego** i bierze go do jednej ze swoich kolumn.



Jeśli dokonasz wymiany na kartę o typie nie pasującym do żadnej twojej kolumny lub w danej kolumnie znajduje się już pięć kart, musisz odrzucić tę kartę lub posiadaną kolumnę, aby utworzyć nową kolumnę i umieścić w niej otrzymaną właśnie kartę.



**Uwaga:** Jeśli przeciwnik dysponuje mocą karty **Minstrel**, możesz wziąć od niego wyłącznie kartę **Minstrela**.



## SPECJALNE MOCE KART

Karty leżące przed graczem w kolumnach posiadają różne moce. Dzieli się one na trzy typy:



ofensywne



defensywne



ograniczające

Aby wykorzystać moc kart **ofensywnych** i **defensywnych**, **musisz posiadać największą kolumnę danego typu kart** lub **liczba kart w tej kolumnie musi być co najmniej równa** liczbie kart największej kolumny tego typu pośród wszystkich innych graczy (tylko największa liczba kart pozwala na wykorzystanie mocy kart).

Oznacz karty, których moce są nieaktywne (liczba kart w twojej kolumnie jest mniejsza niż liczba kart tego samego typu w kolumnie innego gracza), **obracając poziomo ostatnią kartę w danej kolumnie**. Sprawdź nieaktywne moce i oznacz karty dla wszystkich graczy za każdym razem, gdy zakończysz eliminację, umieszczanie w kolumnie lub wymianę kart.

**Uwaga:** Po wykonaniu dowolnego działania (eliminacji, umieszczania w kolumnie lub wymiany kart) gracze muszą sprawdzić i oznaczyć własne karty, których moce stały się nieaktywne, obracając poziomo ostatnie karty w tych kolumnach. Natomiast gdy specjalna moc danej karty stanie się aktywna, obróć pionowo ostatnią kartę w tej kolumnie.



### Moce ofensywne

W czasie swojej rundy możesz użyć **mocy ofensywnych** swoich kolumn kart, aby zmienić wartość nominalną **ostatniej odsłoniętej** karty znajdującej się na stole.

**Wyjątek:** Moc karty Prorok pozwala zobaczyć ostatnią kartę z talii przed jej odsłonięciem.



② **Prorok** – możesz zobaczyć ostatnią kartę z talii przed jej odsłonięciem.

① **General** – możesz **zmniejszyć** wartość nominalną ostatniej odsłoniętej karty znajdującej się na stole o 3.





③ **Błazen** – możesz **zwiększyć lub zmniejszyć** wartość nominalną ostatniej odsłoniętej karty znajdującej się na stole o 1.



④ **Skrytobójca** – możesz **zmniejszyć** wartość nominalną ostatniej odsłoniętej karty znajdującej się na stole o 2.



⑤ **Sędzia** – możesz użyć jednej mocy ofensywnej swoich kart znajdujących się w pozycji poziomej (nieaktywnej lub obróconej po użyciu mocy kolumny).

Oznacz użycie specjalnej mocy karty, **obracając poziomo ostatnią kartę w danej kolumnie**.

Moc każdej kolumny może zostać użyta tylko **raz w turze**. Liczba kart znajdujących się w danej kolumnie nie ma znaczenia.

**Uwaga:** Jeśli gracz dysponuje mocą karty **Sędziego**, może użyć po raz drugi mocy ofensywnej karty już wykorzystanej w tej turze. Dla **Sędziego** nie ma znaczenia, czy moc ofensywna została już wykorzystana w tej turze, czy nie była w ogóle aktywna. **Sędzia** może użyć dowolnej z nich.

Możesz użyć dowolnej liczby aktywnych specjalnych mocy na jednej odsłoniętej karcie znajdującej się na stole.

Wykorzystaj moce swoich kart do zmniejszenia lub zwiększenia wartości nominalnej ostatniej odsłoniętej karty znajdującej się na stole w celu kontynuowania tury i/lub uzyskania możliwości eliminacji karty.

**Uwaga:** Gdy zostanie odsłonięta następna karta z talii, wartość nominalna karty, która poprzednio podlegała działaniu mocy specjalnych, przyjmuje pierwotną wartość określoną na karcie.

Jeśli więc poprzez użycie mocy **Skrytobójcy** gracz obniżył wartość karty **Sędziego** o 2, przy ciągnięciu następnej karty wartość nominalna karty **Sędziego** wynosi już 5. Każda karta o wartości niższej lub równiej 5 może zostać dołożona do rzędu kart na środku stołu.





## Moce defensywne

**Mocy defensywnych** swoich kart możesz użyć w turach innych graczy.



⑥ **Minstrel** – kiedy przeciwnik chce wymienić wszystkie odsłonięte przez siebie karty na jedną z twoich kart, musi wziąć kartę **Minstrela**.

⑦ **Alchemik** – kiedy przeciwnik podczas wykładania kart odkryje drugą kartę o takiej samej wartości nominalnej, musi wyeliminować (odrzuć) należącą do ciebie kartę **Alchemika**, jeśli wybierze cię jako cel swojego działania.



## Moce ograniczające

**Moce ograniczające Króla i Królowej** różnią się od mocy innych kart. Są one aktywne bez względu na liczbę tego typu kart znajdujących się w kolumnach innych graczy.

**Uwaga:** *Moc ograniczająca pierwszej karty znajdującej się w kolumnie gracza nie blokuje mu możliwości działania. Natomiast każda następną kartą tego typu utrudnia mu eliminację lub zamianę kart.*



⑧ **Królowa** – **nie możesz eliminować** kart należących do przeciwników, dopóki liczba odsłoniętych kart znajdujących się na środku stołu nie będzie większa niż liczba kart **Królowej** znajdujących się w twojej kolumnie.



⑨ **Król** – **nie możesz wymienić** odsłoniętych kart na kartę przeciwnika, dopóki liczba odsłoniętych kart znajdujących się na środku stołu nie będzie równa lub większa niż liczba kart **Króla** znajdujących się w twojej kolumnie.

## KONIEC TURY

Ustaw ostatnią kartę każdej kolumny w pozycji pionowej, jeśli specjalna moc danej karty stała się ponownie aktywna.

## ZAKOŃCZENIE GRY

Gra kończy się w momencie, w którym zostanie odsłonięta karta **Zakończenia gry**.

# PUNKTY ZWYCIĘSTWA

Każda kolumna kart, w której znajdują się co najmniej dwie karty, dostarcza tylu punktów zwycięstwa, ile wynosi wartość nominalna przypisana do umieszczonych w niej kart.



$$22 = 1 + 5 + 7 + 0 + 9$$

$$1 + 3 + 4 + 7 + 8 = 23$$



Zwycięża gracz, który zgromadzi najwięcej punktów zwycięstwa. Jeśli gracze posiadają równą liczbę punktów, gra kończy się remisem.

Specjalne podziękowania: Larysa Melnik, Olga Sidorenko, Andrij „Garik” Hołowatyj z Pakobo, Michael Ambrozjak



FOXGAMES

Grupa Wydawnicza Foksal Sp z o.o.

al. 3 Maja 12, 00-391 Warszawa

© 2016 Grupa Wydawnicza Foksal

www.foxgames.pl

f /FOXGAMESpl

IGAMES

www.igames.ua

© 2016 IGAMES

Autorzy: Oleksandr Newskij i Oleg Sidorenko

Ilustracje: Denis „CreativeD” Martyniec

Wydawca: Wojciech Rzadek

Tłumaczenie: Tomasz Lanczewski

Redakcja: Tomasz Chmielik

Korekta: Anna Kolak

Koordinacja produkcji: Krystyna Michalak

Opracowanie graficzne i DTP: Cezary Szulc