



IGISMUNDUS UGUSTUS

DEI GRATIA REX POLONIAE

SIGISMUNDUS AUGUSTUS

Dei gratia rex Poloniae

AUTORZY GRY/AUTHORS/AUTOREN:

Adam Kwapiński, Michał Sieńko

GRAFICY/ GRAPHIC DESIGNERS/ GRAFIKER:

Iga W. Grygiel, Dagmara Stefańska, Małgorzata Śliwka,
Szymon Charko, Radosław Jaszczuk

SKŁAD/EDITING/ZUSAMMENSETZUNG:

Iga W. Grygiel, Adam Kwapiński

KOREKTA/PROOFREADING/KORREKTUR:

Małgorzata Boryczka, Michał Sieńko

TŁUMACZENIE/TRANSLATION/ÜBERSETZUNG:

Małgorzata Boryczka

KOREKTA TŁUMACZEŃ/ENGLISH PROOFREADING/DEUTSCHE KORREKTUR:

Paulina Smyl

ROK WYDANIA/YEAR OF PUBLISHING/PUBLIKATIONSJAHR:

2012

PODZIĘKOWANIA

„Sigismundus Augustus” to efekt pracy wielu osób, bez których ta gra nie powstałaby w takiej formie. Podziękowania należą się przede wszystkim osobom zaangażowanym w testowanie gry – wasze rady, oceny i sugestie były nieocenioną pomocą. Do grona testerów gry należeli m.in.:

Małgorzata Boryczka, Dorota Bylina, Tomasz Bylina, Szymon Charko, Joanna Gleń, Marcin Gleń, Iga W. Grygiel, Krzysztof Kalinowski, Mariusz Klimek, Alan Kotliński, Maciej Kwiatek, Karol Majchrzak, Maciej Mizeracki, Beata Ochnio, Maciej Poleszak, Katarzyna Puchcińska, Rafał Sieńko, Justyna Sokół, Jakub Wasilewski i in.

ACKNOWLEDGMENTS

Many people worked hard on “Sigismundus Augustus”. Without their help, this game would never come into being in such a shape. We want to thank all the people involved in game testing – your advice, evaluation and suggestions were priceless. Game testers:

Małgorzata Boryczka, Dorota Bylina, Tomasz Bylina, Szymon Charko, Joanna Gleń, Marcin Gleń, Iga W. Grygiel, Krzysztof Kalinowski, Mariusz Klimek, Alan Kotliński, Maciej Kwiatek, Karol Majchrzak, Maciej Mizeracki, Beata Ochnio, Maciej Poleszak, Katarzyna Puchcińska, Rafał Sieńko, Justyna Sokół, Jakub Wasilewski and others.

DANKSAGUNGEN

„Sigismundus Augustus” ist ein Ergebnis der Arbeit vieler Menschen, ohne die dieses Spiel nicht entstehen könnte. Vielen Dank für die Personen, die sich für die Überprüfung des Spiels eingesetzt haben – Ihre Ratschläge, Bewertungen und Suggestion sind unschätzbar. Wir danken für Ihre Hilfe:

Małgorzata Boryczka, Dorota Bylina, Tomasz Bylina, Szymon Charko, Joanna Gleń, Marcin Gleń, Iga W. Grygiel, Krzysztof Kalinowski, Mariusz Klimek, Alan Kotliński, Maciej Kwiatek, Karol Majchrzak, Maciej Mizeracki, Beata Ochnio, Maciej Poleszak, Katarzyna Puchcińska, Rafał Sieńko, Justyna Sokół, Jakub Wasilewski und andere.

WSTĘP

Po śmierci Zygmunta I Starego w 1548 r. rządy w państwie Jagiellonów, w Królestwie Polskim i w Wielkim Księstwie Litewskim przejmuje jego syn, Zygmunt II August. Młody monarcha zaczyna swoje panowanie od zwołania sejmiku do Piotrkowa. Szlachta stawia się licznie – oczekuje od króla potwierdzenia swoich praw i przywilejów. Przedstawiciele najważniejszych rodów Korony i Litwy przyjeżdżają do Piotrkowa, aby podnieść swój prestiż i zaspokoić ambicje. Czy uda im się osiągnąć swoje cele?

CEL GRY

Gracze wcielają się w głowy największych rodów magnackich ówczesnej Rzeczypospolitej. Celem każdego z nich jest zyskanie jak największego znaczenia (punktów zwycięstwa) w kraju i na arenie międzynarodowej. Aby to osiągnąć, gracze przez osiem kolejnych rund będą pozyskiwali nowe urzędy, budowali swoje wpływy w sejmie, zawiązywali sojusze z zagranicznymi potęgami i pełnili rolę mecenasów sztuki, przyjmując pod swoje skrzydła największe osobistości tamtych czasów. Nie bez znaczenia będzie również siła posiadanego wojska, które w krytycznym momencie może posłużyć jako narzędzie przeciwko ambitnym konkurentom.

PLANSZA

Plansza przedstawia aktualną sytuację w kraju i na arenie międzynarodowej. Centralna część składa się z 9 pól przypisanych akcjom, jakie gracze będą mogli wykonać w trakcie swojej rundy. Po obu stronach planszy znajdują się pola państw ościennych, gdzie w trakcie rozgrywki gracze będą budowali swoje wpływy. Znaczenie każdego z sąsiadów dla aktualnej polityki zagranicznej Polski jest określane przez znajdujący się w górnej części planszy tor kierunków polityki zagranicznej. W dolnej części planszy znajdują się trzy tory poparcia sejmowego oraz miejsce na karty polityki. Całą planszę otacza tor punktów zwycięstwa, na którym gracze będą zaznaczał swój aktualny wynik.

ELEMENTY GRY

- składana plansza
- 144 karty
 - 8 kart sejmów
 - 24 karty osobistość
 - 9 kart żądań królewskich
 - 5 kart pomocy
 - 15 kart z opisem symboli występujących w grze
 - 5 kart rodów
 - 3 karty przedstawicieli
 - 15 kart urzędów senackich
 - 20 kart polityki zagranicznej
 - 20 kart polityki wewnętrznej
 - 20 kart polityki militarnej
- 200 żetonów
 - 33 żetony wojska (10 żetonów piechoty, 16 żetonów husarii, 7 żetonów artylerii)
 - 6 żetonów kierunków polityki zagranicznej
 - żeton pierwszego gracza
 - 50 żetonów dukatów
 - 40 żetonów głosów
 - 70 żetonów rodowych (po 14 dla każdego gracza, w tym: 10 żetonów rodu, żeton punktów zwycięstwa, żeton poparcia poselskiego, żeton poparcia senackiego oraz żeton poparcia królewskiego)
- 20 pionów (klientów)
- 2 sześciocienne kości
- instrukcja

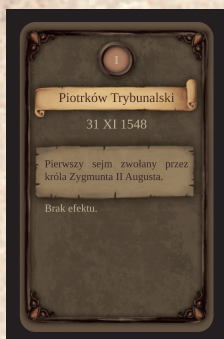
LIMIT ELEMENTÓW

Liczba elementów w grze jest ograniczona. Jeżeli w trakcie rozgrywki skończą się jakieś elementy (np. głosy, żetony wojska czy pionki), nie można ich dobierać. Wyjątkiem są dukaty. Jeśli zdarzy się, że w którymś momencie zabraknie dukatów, należy zastąpić je innymi elementami.



KARTY SEJMÓW

Reprezentują najważniejsze zjazdy szlacheckie, które miały miejsce za panowania Zygmunta Augusta. Sejmy wyznaczają upływ rund w grze i determinują tym samym długość rozgrywki. W pełnej wersji w grze pojawi się 8 sejmów, w przypadku rozgrywki krótkiej - tylko 4.



KARTY URZĘDÓW SENACKICH

Reprezentują najwyższe urzędy *senackie* w Koronie, o które będą walczyć gracze. Są one podzielone na trzy rodzaje: *urzędy kościelne* (różowe), *ministerialne* (niebieskie) i *ziemskie* (pomarańczowe).



KARTY POLITYKI

Gracze mają do dyspozycji 3 typy kart *polityki* (*wewnętrznej*, *militarnej* i *zagranicznej*). Przedstawiają one specjalne działania, jakie mogą podjąć gracze angażując się w dany aspekt rozgrywki. W grze występuje 12 rodzajów kart *polityki* – każda z nich przedstawia inną akcję, którą będą mogli wykonać gracze. Dokładny opis wszystkich kart znajduje się w dalszej części instrukcji.



KARTY RODÓW

Przedstawiają pięć wybranych rodów, które odgrywały istotną rolę za panowania Zygmunta Augusta. Karty te zawierają informacje o startowych pozycjach na torach poparcia i pozwalają ustalić pierwszego gracza.



KARTY OSOBISTOŚCI

Przedstawiają najważniejszych twórców kultury, dyplomatów i wojskowych żyjących i działających aktywnie za panowania Zygmunta Augusta. W grze występują dwa rodzaje kart *osobistości*. Jedne dają graczowi dostęp do specjalnych zdolności w trakcie rozgrywki, drugie - oznaczone złotą wstęgą - przynoszą dodatkowe punkty na koniec gry.



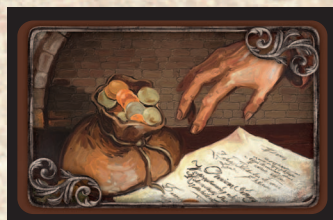
KARTY PRZEDSTAWICIELI

Służą oznaczeniu gracza posiadającego największe poparcie jednego z trzech głównych ośrodków władzy w Rzeczypospolitej, jednocześnie dając mu możliwość korzystania ze specjalnych przywilejów.



KARTY ŻAŁAŃ KRÓLEWSKICH

Prezentują królewskie oczekiwania względem szlachty. W grze występują trzy rodzaje żądań: *podatek*, *poparcie na sejmie* oraz *pospolite ruszenie*.



ŻETONY WOJSKA

Wojsko dzieli się na trzy rodzaje: *piechotę*, *husarię* i *artylerię*. Na każdym żetonie znajduje się cyfra oznaczająca siłę jednostki, a zarazem koszt jej utrzymania. Rewers żetonów jest szary – żetony należy odwrócić rewersem do góry w momencie, w którym wybrane jednostki zostają wysłane na *pospolite ruszenie*.



ŻETONY POLITYKI ZAGRANICZNEJ

Symbolizują państwa sąsiadujące z Rzeczypospolitą. Na początku gry należy losowo umieścić je na torze *kierunków polityki zagranicznej* awersem (herbem pozbawionym korony) do góry. Rewers żetonu - herb z koroną - jest wykorzystywany do oznaczenia, że kraj będzie w danej rundzie punktował.



ŻETONY RODÓW

Każdy z graczy dysponuje 14 żetonami przypisanymi do jego rodu. Cztery z nich służą do oznaczania pozycji na poszczególnych torach na planszy, natomiast pozostałe są wykorzystywane przy budowaniu relacji z sąsiadami Rzeczypospolitej.



GŁOSY

Reprezentują wpływy na sejmie i poparcie zgromadzonej tam szlachty.



DUKATY

Waluta dostępna w grze. Wykorzystywana między innymi do opłacania posiadanej armii.



PRIMUS INTER PARES

Żeton pierwszego gracza określający kolejność działań w trakcie rozgrywki.



PRZYGOTOWANIE DO GRY

Przed rozpoczęciem rozgrywki należy:

1. Rozłożyć planszę na środku stołu.
2. Rozdzielić karty *polityk* na trzy stosy (polityka wewnętrzna, zagraniczna i militarna), potasować je i ułożyć rewersem do góry w odpowiednich miejscach przy planszy, a następnie losowo rozdać wszystkim graczom po jednej karcie każdego z 3 typów.
3. Przygotować talię sejmów układając ją w kolejności chronologicznej tak, aby karta z najniższą wartością znajdowała się na górze. W przypadku krótkiego wariantu rozgrywki z talii należy odrzucić karty przypisane do III, IV, VI i VII rundy.
4. Ułożyć karty *urzędów senackich* obok planszy w trzech kolumnach, zgodnie z wartościami na kartach (od lewej do prawej i od góry do dołu). Każda z tak utworzonych kolumn powinna odpowiadać jednemu rodzajowi urzędów.
5. Potasować i ułożyć obok planszy zakryte karty *żądań królewskich*.
6. Potasować i ułożyć obok planszy talię *osobistości*.
7. Losowo ułożyć 6 znaczników *kierunków polityki zagranicznej* na odpowiednim torze na planszy niepunktującą stroną do góry.
8. Losowo przydzielić każdemu z graczy po jednej karcie rodu.
9. Umieścić na odpowiednich pozycjach żetony poparcia każdego z rodów i rozdać graczom na najwyższych pozycjach każdego z torów odpowiednie karty *przedstawicieli*.
10. Przydzielić każdemu graczowi 3 pionki klientów oraz żetony rodowe w odpowiednim kolorze.
11. Rozdać graczom po jednym żetonie *piechoty* i *husarii* oraz kartę pomocy.
12. Ułożyć obok planszy pozostałe elementy gry: dukaty, głosy, żetony wojska oraz kości tak, aby były dostępne dla wszystkich graczy.
13. Wybrać początkowe *urzędy senackie*. Gracze wybierają po jednym *urzędzie ziemskim* lub *kościelnym*. Od liczby graczy zależy, jakie urzędy są dostępne na początku rozgrywki (patrz tabela poniżej). Pierwszy urząd wybiera gracz posiadający najniższą wartość inicjatywy, następnie gracz siedzący po jego prawej itd., aż do momentu, kiedy każdy z nich będzie miał jeden urząd, z którym rozpocznie grę.
14. Gracz, który jako ostatni wybierał urząd, otrzymuje żeton pierwszego gracza.

	3 graczy	4 graczy	5 graczy
castellanus posnaniensis (15)	X	X	X
episcopus posnaniensis (13)	X	X	X
palatinus sandomirensis (12)	X	X	X
episcopus cuiaviensis (10)		X	X
palatinus posnaniensis (9)			X

Po wykonaniu wszystkich opisanych powyżej czynności można przystąpić do rozgrywki.

KARTY URZĘDÓW SENACKICH

Wszystkie karty *urzędów senackich* są dwustronne. W większości wypadków awers i rewers nie różnią się od siebie. Istnieje jednak grupa kart (*urzędy kościelne* oraz *urzędy wojewodów*), które po obu stronach mają różne wartości dochodu i prestiżu. Podczas przygotowania gry urzędy te należy ułożyć stroną z wyższymi wartościami do góry. Zostaną one obrócone, jeżeli graczze przegłosują odpowiednie ustawy sejmowe.

PRZEBIEG RUNDY

Rozgrywka podzielona została na osiem następujących po sobie rund (lub cztery w przypadku krótkiego wariantu gry), przebiegających zgodnie z rozpisanyymi poniżej fazami. W każdej z nich gracze działają zgodnie z ruchem wskazówek zegara, zaczynając od tego, który posiada żeton pierwszego gracza.

FAZY ROZGRYWKI

1. Inicjatywa
2. Dochód
3. Dobranie kart
4. Akcje specjalne
5. Polityka zagraniczna
6. Akcje
7. Sejm
8. Punktacja
9. Utrzymanie wojska

PRZESUWANIE ŻETONÓW NA TORACH

Podczas rozgrywki gracze wielokrotnie będą zmieniali pozycję różnych żetonów na torach występujących w grze. Z wyjątkiem toru punktów zwycięstwa, na danej pozycji pozostałych torów może znajdować się tylko jeden żeton. Jeśli z jakiegoś powodu gracze przesuwają swój żeton na torze o jedno pole, zamieniają go miejscami z żetonem, który się tam aktualnie znajduje.

INICJATYWA

- a) Przekazanie znacznika pierwszego gracza.

Na początku rundy gracz posiadający żeton pierwszego gracza przekazuje go osobie siedzącej po jego lewej stronie (w pierwszej rundzie należy ten krok pominąć).

- b) Odczytanie karty sejmiku i odkrycie *żądania królewskiego*. Pierwszy gracz odczytuje nową ustawę sejmową, a następnie odkrywa kartę z wierzchu talii *żądań królewskich*. Określa ona sposób, w jaki gracze będą walczyć w tej rundzie o *poparcie królewskie* (do rozegrania efektów tej karty dojdzie na najbliższym sejmie – patrz: Sejm e) *Żądanie królewskie*).

- c) Dobranie nowych kart *osobistości*.

Gracze odrzucają karty *osobistości*, które nie dostały się pod opiekę żadnego z nich w poprzedniej rundzie. Następnie wyciągają 3 nowe karty z wierzchu talii *osobistości* i kładą je odkryte obok planszy.

DOCHÓD

Każdy z graczy dobiera dwa dukaty plus wartość dochodu z jednego, dowolnie wybranego urzędu *senackiego*, który kontroluje.

DOBIERANIE KART

Każdy gracz zgodnie z inicjatywą dociąga jedną kartę *polityki* z dowolnej z trzech talii.

AKCJE SPECJALNE

PRZEDSTAWICIEL MAGNATERII

Na początku tej fazy gracz posiadający kartę *przedstawiciela magnaterii* może wykonać dodatkową akcję specjalną przed akcjami specjalnymi wykonywanymi zgodnie z inicjatywą.

W tej fazie każdy z graczy (w kolejności inicjatywy) może wykonać jedną akcję specjalną. Akcją specjalną może być np. zagranie jednej z posiadanych kart *polityki* lub wykorzystanie zdolności kontrolowanego sądu kościelnego. Efekty akcji specjalnych są natychmiastowe. Zagrane (lub odrzucone) karty *polityki* należy odkładać awerssem do góry obok talii odpowiedniego typu. Jeżeli któraś z talii się wyczerpie, należy przetasować odrzucone karty danego typu i utworzyć nową talię.

SĄD KOŚCIELNY

Gracz, który zdecydował się wykorzystać akcję specjalną na sąd kościelny, wybiera dowolnego przeciwnika i zabiera mu jedną, losową kartę *polityki* z ręki.

OPIS DZIAŁANIA KART POLITYKI

1. Klient – dobierz dodatkowy pionek klienta na tę rundę.
2. Primus Inter Pares – przejmij żeton pierwszego gracza.
3. Śmierć senatora – wybierz gracza. Musi on odrzucić wybrany przez siebie urząd *senacki*. Należy go ponownie umieścić w odpowiednim miejscu pośród dostępnych urzędów *senackich*.
4. Fundacja kościoła – odrzuć 3 dukaty. Zyskujesz 5 punktów zwycięstwa i nie możesz stać się celem ataku w tej rundzie (Porwania, Grabieży lub Zajazdu).
5. Spływ wiślany – dobierz 4 dukaty.
6. Misja dyplomatyczna – przekręć dowolny żeton *polityki zagranicznej* na stronę z koroną.
7. Negocjacje – możesz przesunąć dowolny żeton *polityki zagranicznej* na pierwsze lub ostatnie pole toru *polityki zagranicznej*.

8. Tajny pakt – połóż tę kartę na dowolnym obszarze państwa *ościennego*. Do końca tej rundy żaden gracz (łącznie z zagrywającym tę kartę) nie będzie mógł dokładać na to pole żetonów rodu.
9. Zaciąg – dobierasz żeton *piechoty* oraz jeden żeton *husarii* lub *artylerii*.
10. Porwanie – wybierz cel ataku i rozegraj walkę. Jeżeli zwyciężysz, zabierz pokonanemu graczowi wybraną osobistość wraz ze zgromadzonym na niej złotem.
11. Grabież – wybierz cel ataku i rozegraj walkę. Jeżeli zwyciężysz, zabierz pokonanemu graczowi połowę dukatów zaokrąglając w dół.
12. Zajazd – wybierz cel ataku i rozegraj walkę. Jeżeli zwyciężysz, zabierz pokonanemu graczowi 6 punktów zwycięstwa.

KARTY MILITARNE - ATAKI

Ostatnie 3 karty *polityki militarnej* to karty ataku. Dokładny opis walki znajdziesz w dalszej części instrukcji.

POLITYKA ZAGRANICZNA

PRZEDSTAWICIEL KRÓLA

Na początku tej fazy gracz posiadający kartę *królewskiego przedstawiciela* musi wybrać jeden żeton *polityki zagranicznej* i odwrócić go na stronę z koroną.

W tej fazie każdy gracz może zgodnie z inicjatywą dołożyć swoje żetony rodu na jeden z krajów *ościennych*. Gracz odrzuca dowolną liczbę kart *polityki zagranicznej* i kładzie taką samą liczbę żetonów na jeden wybrany kraj. Jeżeli gracz dołoży przynajmniej jeden żeton na pole danego kraju, należy przesunąć odpowiedni żeton na torze *kierunków polityki zagranicznej* o jedno pole w lewo.

AKCJE

PRZEDSTAWICIEL SZLACHTY

Gracz, który posiada kartę *przedstawiciela szlachty*, dysponuje w tej fazie czterema klientami.

W tej fazie gracze będą ustawiać pionki swoich klientów na planszy. Bazowo gracze dysponują trzema pionkami, chyba że w akcji specjalnej zagrali odpowiednią kartę lub posiadają tytuł *przedstawiciela szlachty*. W kolejności inicjatywy, gracze stawiają po jednym kliencie na wybranym polu planszy i wykonują akcję związaną z danym obszarem. Gracz może postawić pionek na polu, na którym znajdują się inni klienci, jednak w takim wypadku musi zapłacić 1 dukat za każdego już znajdującego się tam klienta - także za jego własnych.

1. Poselstwo – gracz dokłada żeton swojego rodu na pole wybranego państwa i przesuwa żeton tego kraju ościennego o jedno pole w lewo.
2. Mecenat – gracz może wziąć jedną z odkrytych kart osobistości lub przekupić osobistość znajdującą się u innego gracza. W pierwszym przypadku gracz może położyć dowolną liczbę posiadanych dukatów na dobraną właśnie osobistość. Aby przekupić osobistość, gracz musi odrzucić o 1 dukat więcej niż liczba dukatów znajdujących się na karcie przekupywanej osobistości. Gracz przejmuje osobistość wraz ze znajdującymi się na niej dukatami i dokłada na nią dodatkowy dukat z banku.
3. Zwołanie chorągwi – gracz dobiera dowolną jednostkę z banku.
4. Wakanse – gracz wybiera jeden z wolnych urzędów i kładzie na nim znacznik swojego rodu. W tej rundzie odbędzie się dodatkowe głosowanie nad wybranym urzędem, a gracz otrzyma dwa głosy do wykorzystania w walce o ten tytuł. Na jednym urzędzie może znajdować się tylko jeden znacznik rodu.
5. Magnacka uczta – gracz przesuwa się o jedno pole w lewo na torze poparcia senackiego. Może także odrzucić dowolną liczbę kart polityki wewnętrznej – za każdą odrzuconą kartę przesuwa się o jedno dodatkowe pole.
6. Akademia – gracz dobiera dwie karty polityki z dowolnych talii. Gracz może obejrzyć pierwszą kartę nim zdecyduje z jakiej talii dobierze kolejną.
7. Ekonom – gracz dobiera 3 dukaty.

POLE EKONOM

W grze znajdują się dwa takie pola. Jedno z nich jest w innym kolorze i może być użyte tylko w rozgrywce na pięciu graczy. W grze dla 3 lub 4 graczy należy to pole zignorować.

8. Agitacja sejmowa – gracz przesuwa się o jedno pole w lewo na torze poparcia senackiego. Może także odrzucić dowolną liczbę dukatów - za każdy z nich przesuwa się o jedno dodatkowe pole.

Faza akcji kończy się w momencie, w którym żaden z graczy nie ma już klientów. Gracze zdejmują pionki z planu, zostawiając sobie trzy, pozostałe zaś odkładają do banku.

KARTY PRZEDSTAWICIELI

W momencie, w którym gracz korzystając z pola „Agitacja sejmowa” lub „Magnacka uczta” przesunie się na najwyższe miejsce danego toru, natychmiast przejmuje kartę odpowiedniego przedstawiciela. Bonusy z tych kart gracz uzyskuje na początku konkretnych faz. Oznacza to, że przejście przedstawiciela szlachty bądź magnaterii nic nie zmienia w przebiegu bieżącej rundy (gracze nie uzyskują ani nie tracą swoich klientów z powodu przejścia karty przedstawiciela szlachty).

Faza sejmu składa się z kilku następujących po sobie etapów:

a) Liczenie głosów

Gracze otrzymują zsumowaną liczbę głosów, wynikającą z ich pozycji na trzech torach poparcia.

Przykład:

Na torze poparcia królewskiego żeton Janka znajduje się na polu z numerem II, za co Janek otrzymuje 4 głosy. Kolejny głos otrzymuje z toru poparcia senackiego (IV miejsce). Ostatni z torów - poparcia poselskiego - przynosi Jankowi 2 głosy za II miejsce. W sumie na sejmie Janek będzie dysponował 7 głosami ($4+1+2=7$), chyba że zdecyduje się poświęcić któreś z posiadanych kart polityki wewnętrznej.

b) Dodatkowe głosy

Aby zyskać dodatkowe głosy, gracze mogą zgodnie z inicjatywą odrzucić wybraną liczbę kart polityki wewnętrznej, otrzymując 1 głos za każdą odrzuconą kartę.

c) Faza przekupstwa

Za pomocą przekupstwa można uzyskać dodatkowe głosy i/lub dodatkowe dukaty. Gracze w tajemnicy umieszczają w dłoniach dowolną liczbę dukatów (może to być także zero dukatów). Następnie gracze jednocześnie otwierają dłonie, ujawniając liczbę dukatów przeznaczoną na pozyskanie dodatkowych głosów i umieszczają te dukaty przed sobą.

Następnie wszyscy gracze w tajemnicy umieszczają dowolną liczbę posiadanych głosów w dłoniach i jednocześnie otwierają dłonie ujawniając, ile głosów chcą odsprzedać innym graczom. Gracz, który przekazał największą liczbę głosów, wybiera gracza oferującego dukaty i oddaje mu swoje głosy w zamian za jego dukaty. Gracz musi przekazać przekupującemu wszystkie głosy, które umieścił w swojej dłoni podczas licytacji. Tę samą czynność powtarza gracz, który przeznaczył drugą pod względem wielkości liczbę głosów, potem trzecią itd. Wszelkie remisy rozstrzyga gracz posiadający kartę królewskiego przedstawiciela.

Jeśli w rozgrywce pozostaną jeszcze gracze z dukatami przed sobą, a nie będzie już nikogo, kto chciałby odsprzedać głosy, dukaty wracają do swoich właścicieli.

Jeżeli są jeszcze gracze, którzy chcieli odsprzedać swoje głosy, ale nikt nie chciał ich kupić, przekazane głosy przepadają – należy odrzucić je do banku.

Przykład:

Janek umieszcza w dłoni 3 dukaty. Arek - 2 dukaty, Jola - 1 dukat, a Kasia 0 dukatów. Następnie na umówiony sygnał cała czwórka ujawnia, ile dukatów chce poświęcić na zakup dodatkowych głosów od innych graczy. Teraz wszyscy gracze umieszczają w swoich dłoniach żetony głosów. Na umówiony sygnał ujawniają, ile głosów mają w dłoniach. Kasia poświęciła 4 głosy, Janek - 3 głosy, Arek - 2 głosy, natomiast Jola dała 0 głosów.

Kasia dała największą liczbę głosów, więc jako pierwsza wybiera gracza, któremu odda głosy i zabierze dukaty. Kasia wybiera Janka - oddaje mu swoje głosy, a Janek przekazuje Kasi dukaty.

Procedurę tę powtarzają wszyscy gracze, zaczynając od tego z największą liczbą głosów.

d) Głosowanie

W tej fazie gracze będą starali się pozyskać nowe urzędy. Na każdym sejmie obsadzony zostanie najniższy aktualnie dostępny urząd (o najwyższym numerze porządkowym) oraz te urzędy, które wskazali gracze poprzez skorzystanie z akcji „Wakanse”. Głosowania należy rozpocząć od najniższego z urzędów.

NAJSŁABSZY URZĄD

Jeżeli któryś z graczy położył swój żeton rodu na najniższym z dostępnych urzędów, oprócz głosowania urzędów ze znacznikami rodów dochodzi do głosowania dodatkowego urzędu - będzie to urząd o najwyższej liczbie porządkowej, który nie został wskazany drogą wakanсів przez żadnego gracza. Na każdym sejmie głosowany jest więc jeden urząd, plus dodatkowe urzędy, na których leżą znaczniki graczy.

Gracze w tajemnicy wybierają i zamykają w dłoni dowolną liczbę posiadanych głosów. Następnie jednocześnie otwierają dłonie. Gracz, który zaoferował największą liczbę głosów, otrzymuje dany urząd. Remisy rozstrzyga królewski przedstawiciel. Wszystkie użyte głosy są odrzucane do banku. Jeżeli pozostały jeszcze jakiekolwiek urzędy oznaczone znacznikiem któregoś z rodów, cały proces należy powtórzyć w odniesieniu do kolejnego urzędu.

Jeśli na głosowanym urzędzie znajduje się znacznik rodu jakiegoś gracza, gracz ten otrzymuje dwa dodatkowe głosy i może przeznaczyć je tylko na walkę o wskazany przez siebie urząd.

Przykład:

Janek chce zdobyć kolejny urząd - kasztelana krakowskiego. Aby to zrobić, musi dać więcej głosów niż przeciwnicy. Przed głosowaniem każdy gracz chowa w dłoni tyle głosów, ile chce poświęcić na zdobycie danego urzędu. Na umówiony sygnał wszyscy ujawniają liczbę głosów w dłoniach. Janek oddał 7 głosów, Kasia - 6, a Arek i Jola po 0 głosów. Janek ma przewagę w głosach, a tym samym zdobywa urząd. Od tej pory Janek będzie dostawał dodatkowe punkty prestiżu z posiadanego urzędu. Zgodnie z zasadą kasztelana dobiera również jeden oddział piechoty.

BRAK WOLNYCH URZĘDÓW

W trakcie gry może się zdarzyć, że wszystkie urzędy znajdą się w posiadaniu graczy. W takim wypadku należy całkowicie zignorować fazę głosowania podczas sejmiku. Gracze nadal mogą wykorzystywać swoje głosy w walce o ustawę sejmową lub chcąc przypodobać się królowi (jeśli karta *żądania królewskiego* wskazuje na to, że król oczekuje *poparcia szlachty*). Jedynymi sposobami na ponowne pojawienie się urzędów będą w takim wypadku karta *polityki wewnętrznej* „Śmierć senatora” lub przegłosowanie zasady incompatibilitatis podczas V rundy (sejm w Piotrkowie Trybunalskim).

e) Żądanie królewskie

Na początku tej fazy gracze odwracają posiadane jednostki wysłane na *pospolite ruszenie*. Następnie ustalają nową pozycję na torze *poparcia królewskiego*, a co za tym idzie – nowego *przedstawiciela królewskiego*. W tym celu biorą do ręki odpowiedni zasób: wojsko, dukaty lub głosy, zależnie od *żądania królewskiego*, i głosują nad *poparciem królewskim* na zasadach analogicznych do walki o urzędy. Gracz, który przekazał najwięcej dukatów/największą liczbę głosów/wystawił najsilniejszą armię, umieszcza swój żeton na pierwszym polu toru *poparcia królewskiego*. Kolejny jest gracz z drugą wartością itd. O remisach decyduje aktualny posiadacz karty *przedstawiciela królewskiego*. Zmieni ona właściciela dopiero po tym, jak wszyscy gracze zajmą aktualne pozycje na torze *poparcia królewskiego*.

Tak jak w poprzednich głosowaniach, wszelkie zasoby użyte na *żądanie królewskie* zostają odrzucone. Wyjątkiem jest wojsko – żetony wojska nie są odrzucane, a jedynie odwracane na nieaktywną (szarą) stronę. Oznacza to, że gracz nie będzie mógł korzystać z tej części swojej armii w przyszłej rundzie, nadal jednak będzie musiał ją utrzymywać (patrz: Utrzymanie wojska).

f) Ustawa sejmowa

Na koniec fazy sejmiku gracze głosują nad ustawą sejmową. Gracze kładą przed sobą wszystkie pozostałe głosy. Głosy nie przechodzą na kolejną rundę. Na umówiony znak gracze głosują kciukami: kciuk w górę oznacza „jestem za ustawą”, kciuk w dół - „jestem przeciw ustawie”. Głosy należy podliczyć. W przypadku remisu decyduje gracz posiadający kartę *przedstawiciela króla*. Jeśli ustawa zostanie podjęta, należy wprowadzić do gry jej efekty i położyć ją w widocznym miejscu obok planszy – zapisana na niej zasada będzie obowiązywała do końca rozgrywki. Jeśli ustawa zostanie odrzucona, należy usunąć jej kartę z gry.

Przykład:

W Piotrkowie 22 września 1555 r. sejm debatował o utworzeniu kościoła narodowego. W tej fazie głosy są jawne, więc wszyscy gracze kładą je przed sobą. Janek nie ma już głosów, Kasi został 1 głos. Arek ma 3 głosy, a Jola 2 głosy.

Następnie wszyscy wyciągają zaciśniętą dłoń z odchylnym kciukiem i jednocześnie wskazują kciukiem w górę lub w dół, opowiadając się „za” lub „przeciw” ustawie. Jola i Kasia są przeciwne ustanowieniu w Polsce kościoła narodowego. Innego zdania są Arek i Janek. Po podliczeniu głosów okazuje się, że doszło do remisu: 3 głosy za, 3 przeciw. W takim wypadku decyzja o wyniku głosowania należy do posiadacza karty *królewskiego przedstawiciela* - Janka. Mimo że nie miał on głosów, jako *przedstawiciel króla* decyduje o utworzeniu kościoła narodowego. Ustawa weszła w życie - od tej pory wszystkie urzędy kościelne będą przynosiły tylko jeden punkt prestiżu. Karty wszystkich urzędów kościelnych należy obrócić - na rewersach został uwzględniony efekt przegłosowania ustawy. Ponieważ ustawę przegłosowano, kartę sejmiku należy położyć obok planszy.

Gracze otrzymują punkty zwycięstwa równe sumie *prestiżu* posiadanych urzędów, oznaczonego ukoronowanym herbem. Następnie rozlicza się wszystkie *kierunki polityki zagranicznej*, których żetony zostały odwrócone w tej rundzie na stronę z koroną. Pola należy rozliczyć pojedynczo, zaczynając od tego o najwyższej wartości, umieszczonej pod polami na torze *kierunków polityki zagranicznej*. Gracze porównują swoje wpływy w danym państwie poprzez podliczenie posiadanych tam żetonów, nie wliczając w to żetonu znajdującego się na pieczęci. Gracz posiadający największą liczbę żetonów otrzymuje liczbę punktów równą wyższej z wartości zapisanych na torze. Drugi w kolejności gracz otrzymuje niższą wartość, zapisaną po ukośniku. Następnie należy odrzucić wszystkie żetony graczy z pola danej polityki zagranicznej i położyć żeton gracza posiadającego największą liczbę żetonów, a tym samym przewagę w tym kraju, na symbolu pieczęci danego kraju. Jeśli leżał tam inny żeton, należy go odrzucić. Od teraz gracz będzie otrzymywał bonus z wpływów w tym państwie. Po rozliczeniu należy obrócić żeton danego kraju na stronę bez korony na torze *polityki zagranicznej*.

W przypadku remisu pomiędzy graczami należy dodać do siebie wartość za pierwsze i drugie miejsce i podzielić punkty pomiędzy remisujących graczy, zaokrąglając w dół. Podobnie należy postąpić w przypadku remisów w walce o punkty za drugie miejsce. Jeśli doszło do remisu na pierwszym miejscu, decyzja o tym, który gracz otrzyma bonus, należy do *przedstawiciela króla*.

Przykład:

Jola i Kasia mają po 2 żetony rodu na Wielkim Księstwie Litewskim, podczas gdy Arek posiada tam tylko jeden żeton. W związku z tym nie otrzyma on żadnych punktów – podzielą się nimi dziewczyny. Żeton Wielkiego Księstwa Litewskiego znajduje się na pierwszym polu (8/4 punktów). Ponieważ jest remis, Jola i Kasia zdobywają po 6 punktów zwycięstwa ($8+4=12$, $12/2=6$). Przedstawiciel króla – Janek – wybiera Kasię. Kładzie ona swój żeton na pieczęci Wielkiego Księstwa Litewskiego i od tej pory otrzymuje bonus z tego państwa. Pozostałe żetony leżące na polu Wielkiego Księstwa Litewskiego należy usunąć z planszy.

UTRZYMANIE WOJSKA

Żeby utrzymać swoją armię, gracze muszą ją opłacić. Każda jednostka kosztuje tyle dukatów, ile wynosi wartość jej siły. Należy pamiętać o tym, że urzędy ziemskie oraz bonus ze Szwecji pozwalają za darmo utrzymywać jedną jednostkę odpowiedniego rodzaju. Jednostki, których gracze nie chcą lub nie są w stanie utrzymać, należy odrzucić.

Jednostki wysłane na *pospolite ruszenie* (patrz: Sejm. e) *Żądanie królewskie*) należy utrzymać w pierwszej kolejności. Gracz chcący utrzymać swoją armię musi najpierw opłacić wszystkie jednostki, które zostały wysłane na *pospolite ruszenie* – później może zapłacić za pozostałe kontrolowane jednostki.

Jeżeli w fazie akcji specjalnych jeden z graczy zagra na innego gracza kartę ataku, dochodzi między nimi do starcia.

Walka została podzielona na trzy fazy: *artylerii*, *husarii* i *piechoty*. W każdej z nich dany rodzaj wojsk będzie atakował siły przeciwnika, starając się zadać im jak największe straty. Walka odbywa się jednocześnie – gracze zadają sobie obrażenia w tym samym momencie. Możliwe jest więc, że obaj gracze jednocześnie stracą całe posiadane armie.

W kolejnych fazach każdy z graczy rzuca kostką i dodaje do wyniku siłę swoich jednostek danego rodzaju (zał. od fazy za każdą jednostkę będzie to 1, 2 lub 3 punkty siły). Uzyskany wynik określa liczbę obrażeń. Za każde 5 pełnych punktów obrażeń gracz zadaje przeciwnikowi jedną ranę. Następnie gracze muszą ponieść straty: za każdą otrzymaną ranę gracz musi usunąć jedną wybraną jednostkę lub odrzucić z ręki kartę *polityki militarnej*. Atakujący ponosi straty jako pierwszy.

Kiedy wszystkie fazy (trzy lub mniej, jeśli gracze nie dysponowali wszystkimi rodzajami oddziałów dostępnych w grze) zostaną rozegrane, określa się wynik starcia. W tym celu sumujemy siłę jednostek, które pozostały na polu walki. Jeżeli gracz atakujący uzyskał w ten sposób wyższą wartość – wygrywa, a efekty zagranej karty ataku należy wprowadzić do gry. Jeśli zwycięży obrońca lub walka zakończy się remisem, nie ma dodatkowych efektów.

Przykład:

Kasia zagrywa kartę *Zajazd*, wybierając jako cel ataku Arka. Arek posiada 1 jednostkę artylerii i 1 piechoty, podczas gdy siły Kasi to 2 husarie i 2 piechoty. W fazie artylerii atakuje jedynie Arek. Rzuca kością. Wyrzuca jedynkę i dodaje do niej siłę swojej artylerii. Cztery punkty to jednak za mało, aby zadać obrażenia. Następuje faza husarii. Kasia wyrzuca 6, co po zsumowaniu z siłą posiadanej husarii daje jej 10 punktów, czyli 2 obrażenia. Arek poświęca jedną kartę polityki militarnej i decyduje się stracić jednostkę artylerii (chce jeszcze zaatakować piechotę). W fazie piechoty gracze rzucają kostkami jednocześnie. Arek wyrzuca 5 oczek, Kasia tylko 1. Kasia otrzymuje ranę i odrzuca jedną jednostkę piechoty. Starcie dobiega końca. Kasia zwyciężyła, gdyż siła jednostek, które jej pozostały, wynosi 5 i jest większa niż siła armii Arka (1 punkt za piechotę). Kasia nie może jednak zyskać 6 punktów zwycięstwa, gdyż Arek posiada ich tylko 4. Kasia dodaje sobie 4 punkty. Arek traci wszystkie punkty.

OSTATNIA RUNDA I ZAKOŃCZENIE GRY

W ostatniej rundzie gry, w fazie punktacji, należy rozliczyć wszystkie kraje ościennie tak, jakby punktowały w tej rundzie. Aby ułatwić rozgrywkę, na początku 8. rundy można obrócić wszystkie żetony państw ościennych na punktującą stronę z herbem w koronie.

Po zakończeniu 8. rundy gracze doliczają do aktualnie posiadanych punktów te, które zyskają dzięki posiadanym *osobistościom* ze złotymi wstęgami. Zwycięża gracz, który po zsumowaniu punktów posiada ich najwięcej. W przypadku remisu pomiędzy graczami rozstrzyga pozycja na torze *poparcia królewskiego*.

INTRODUCTION

After the death of Sigismund I of Poland in 1548, his son Sigismund II Augustus takes over the reign in the country of Jagiellons, in the Kingdom of Poland and in the Grand Duchy of Lithuania. The young monarch begins his reign with calling Sejm in Piotrków. The nobility arrives in large numbers – they expect the king to acknowledge their rights and privileges. The representatives of the most important Houses in the Crown and Lithuania arrive in Piotrków to increase prestige and fulfill their ambitions. Will they achieve their goals?

THE OBJECT OF THE GAME

Each player becomes the head of one of the biggest magnate Houses in Rzeczpospolita at the time. The aim is to gain as much importance (victory points) in Rzeczpospolita and in the international arena as possible. During 8 successive rounds players strive to achieve that by gaining new offices, increasing their influence in Sejm, establishing alliances with foreign powers and sponsoring important figures as their patrons. Also the military power cannot be underestimated. In a critical moment the army may be used as a tool in a fight against the ambitious rivals.

BOARD

The board presents the current situation in Poland and in the international arena. The central part consists of 9 fields connected with actions available to players in their round. On both sides of the board there are the *Neighbouring Countries* fields, where players fight for influence. The importance of each *Neighbouring Country* for the current foreign policy of Poland is determined by the *Foreign Policy Directions* track on the top of the board. The lower part of the board is a place for three *Support* tracks and for the *Policy* cards. A victory points track goes around the whole board and is used to mark players' current score.

CONTENT

- 1 game board
- 144 cards
 - 8 Sejm cards
 - 24 Figure cards
 - 9 Royal Demand cards
 - 5 reference sheets
 - 15 cards with symbol descriptions
 - 5 House cards
 - 3 Representative cards
 - 15 Senatorial Office cards
 - 20 Foreign Policy cards
 - 20 Internal Policy cards
 - 20 Military Policy cards
- 200 markers
 - 33 military markers (10 Infantry markers, 16 Hussars markers, 7 Artillery markers)
 - 6 markers of Foreign Policy Directions
 - First player marker
 - 50 ducats
 - 40 votes
 - 70 House markers (14 for each players, including: 10 House markers, 1 victory point marker, 1 Parliamentary Support marker, 1 Senatorial Support marker, 1 Royal Support marker)
- 20 Client tokens
- 2 dice
- This Rulebook

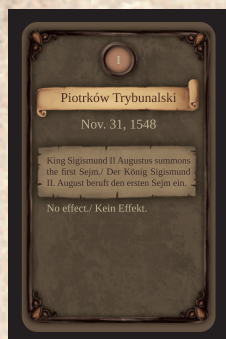
LIMIT OF ELEMENTS

The number of elements in the game is limited. If you run out of some type of elements during the game (e.g. votes, military markers or client tokens), you cannot take them anymore; ducats are the only exception. If you run out of ducats, substitute them with other elements.



SEJM CARDS

Represent the most important nobility meetings that took place during the reign of Sigismund II Augustus. The number of Sejms determines game time and passing rounds. In the full version of the game there are 8 Sejms, in case of a short game – only 4.



SENATORIAL OFFICE CARDS

Represent the highest senatorial offices in the Crown. Players compete for three kinds of offices: *Ecclesiastical Offices* (pink), *Ministerial Offices* (blue) and *Land Offices* (orange).



POLICY CARDS

Players may use 3 types of *Policy* cards: *Foreign*, *Internal* and *Military Policy*. These cards represent special actions available for players in a given part of the game. There are 12 kinds of *Policy* cards – each represents a different action available for players. You will find a more specific description of these cards further in the rulebook.



HOUSE CARDS

Represent 5 noble Houses that played an important role during the times of Sigismund II Augustus. These cards contain information about the starting positions on various Support tracks and allow to determine the first player.



FIGURES

Represent the most important artists, diplomats and military men who were alive and actively involved in social life during the reign of Sigismund II Augustus. There are two kinds of *Figure* cards. One of them allows the use of special skills during the game, the second one – marked with a golden ribbon – gives additional victory points at the end of the game.



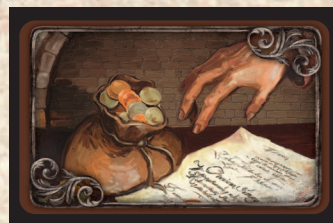
REPRESENTATIVE CARDS

Used to mark the player with the biggest support of one of the authorities in Rzeczpospolita. At the same time, being a *Representative* gives the player the possibility of using special privileges.



ROYAL DEMAND CARDS

Represent the king's expectations towards the nobility. There are three kinds of Demands: *Tax*, *Support in Sejm* and *Noble Host* (massive mobilisation of armed forces, Pol. *pospolite ruszenie*).



MILITARY MARKERS

There are three kinds of military units: *Infantry*, *Hussars* and *Artillery*. Each marker contains a number that states both the power of the unit and the costs of maintaining it. The reverse of the markers is grey – players turn the markers face down (reverse up) when the chosen units are sent to *Noble Host*.



FOREIGN POLICY DIRECTIONS M.

Represent the *Neighbouring Countries*. At the beginning of the game they are put on the *Foreign Policy Directions* track face up (coat of arms without the crown). The reverse side – coat of arms with the crown – should be used when a given country scores points.



HOUSE MARKERS

Each player has 14 House markers. Four of them are used for marking the player's position on various tracks on the board, the rest is used while establishing relations with *Neighbouring Countries*.



VOTES

Represent the influence in Sejm and nobility's support.



DUCATS

Currency used in game, e.g. for maintaining the army.



PRIMUS INTER PARES

First player marker that determines the order of the actions.



PREPARING FOR THE GAME

Before playing:

1. Put the board in the middle of the table.
2. Sort the *Policy* cards into three decks by type (*Internal*, *Foreign* and *Military Policy*). Then shuffle each deck and place them face down on the spaces next to the board. Give each player one card of each type.
3. Prepare the Sejm deck by putting cards in a chronological order so that the card with the lowest value lies on top. In case of a short version of the game, discard the Sejm cards for the III, IV, VI and VII round.
4. Place the *Senatorial Office* cards next to the board in three columns according to values on the cards (from left to right and from top to bottom). Each column should correspond to one kind of office.
5. Shuffle the *Royal Demand* cards and place them face down next to the board.
6. Shuffle the *Figure* cards and place them next to the board.
7. Shuffle and randomly place the *Foreign Policy Direction* markers face down on their track.
8. Give a House card to each player at random.
9. Put the Support markers for each House on the appropriate spaces on the tracks. Players who take the highest positions on the tracks get appropriate *Representative* cards.
10. Give each player 3 Client tokens and House markers in an appropriate colour.
11. Give each player one *Infantry* and one *Hussars* unit and a Reference Sheet.
12. Place the rest of the elements: ducats, votes, military markers and dice next to the board within the reach of each player.
13. Choose the starting *Senatorial Offices*. Each player chooses one *Land* or *Ecclesiastical Office*. The number of players determines the offices that are available at the beginning (see the table below). The player with the lowest initiative value chooses first, then the player sitting on their right and so on, until each player has one office to start the game with.
14. The player who got his office last gets the first player marker.

	3 people	4 people	5 people
castellanus posnaniensis (15)	X	X	X
episcopus posnaniensis (13)	X	X	X
palatinus sandomirensis (12)	X	X	X
episcopus cuiaviensis (10)		X	X
palatinus posnaniensis (9)			X

After the setup is complete, the game begins.

SENATORIAL OFFICE CARDS

Each *Senatorial Office* card is double-sided. In most cases both sides are the same but there are some cards – *Ecclesiastical Office* cards and *Palatinus* cards – where there are various values of income and prestige on each side. During the game preparation put these cards higher valued side up. These cards will be reversed if players vote for appropriate Acts of Law in Sejm.

GAME TURN OVERVIEW

The game turn is divided in 8 successive rounds (or 4, in case of the short version), each of which is composed of nine phases. During each phase, starting with the first player and continuing clockwise, each player may perform actions connected with that phase.

TURN PHASES

1. Initiative
2. Income
3. Draw
4. Special Actions
5. Foreign Policy
6. Actions
7. Sejm
8. Scoring
9. Maintaining the Army

MOVING MARKERS ON TRACKS

Players often change their position on various tracks. With the exception of the victory points track, there can be only one marker per space on a track. This means that if one player has to move their marker one space forwards (or backwards), they switch places with the marker that already occupies that space.

INITIATIVE

- a) Passing the first player marker

At the beginning of a round the first player marker is passed one player to the left (except on the first turn).

- b) Sejm card and *Royal Demand* card

The first player reads the rule on the new Sejm card and then reveals the *Royal Demand* card from the top of the deck. This card determines the way of competing for the *Royal Support* in this round (the effects of the card will be played during the Sejm – See Sejm. e) *Royal Demand*).

- c) Figure cards draw

Players discard those *Figure* cards that weren't taken by any of them in the previous round. Then they reveal 3 new cards from the top of the *Figures* deck and place them face up next to the board.

INCOME

Each player gains 2 ducats, plus the value of income from one chosen *Senatorial Office* they control.

DRAW

In the order of initiative each player draws one *Policy* card from one of the three decks.

SPECIAL ACTIONS

MAGNATE'S REPRESENTATIVE

At the beginning of this phase the *Magnate's Representative* may perform one additional special action before other players perform special actions in the order of initiative.

During this phase each player may perform one special action. A special action is e.g. playing one of the *Policy* cards or using the ability of ecclesiastical courts. Special Actions take immediate effect. Cards played or discarded in this phase should be put next to their decks. When the deck runs out, these cards form a new deck.

ECCLESIASTICAL COURT

The player who decided to perform an ecclesiastical court action chooses an opponent and takes one random card from their hand.

POLICY CARDS

1. Client – take an additional Client token for this round.
2. Primus Inter Pares – take the first player marker.
3. Death of a senator – choose a player. That player has to discard one *Senatorial Office*. That office should be placed on an appropriate position among other *Senatorial Offices*.
4. Church Foundation – discard 3 ducats. Gain 5 victory points. No one can attack you in this round (via Abduction, Sack or Foray).
5. Raft of the Vistula River – gain 4 ducats.
6. Diplomatic Mission – turn a *Foreign Policy* marker on the side with the crown.
7. Negotiations – you may move a *Foreign Policy* marker to the first or last space on the *Foreign Policy* track.

8. Secret Pact – put this card on a chosen *Neighbouring Country*. Until the end of this round no player (including you) can put House markers on this field.
9. Enlistment – take one *Infantry* marker and one *Hussars* or *Artillery* marker.
10. Abduction – attack. If you win, take one *Figure* from the defeated player (including the gold on it).
11. Sack – attack. If you win, take from the defeated player half of their ducats (rounding down).
12. Foray – attack. If you win, take 6 victory points from the defeated player.

MILITARY POLICY CARDS - ATTACKS

The last 3 *Military Policy* cards are Attacks. You will find a more detailed description of the Combat further in this rulebook.

FOREIGN POLICY

ROYAL REPRESENTATIVE

At the beginning of this phase the *Royal Representative* has to choose one *Foreign Policy* marker and turn it on the side with the crown.

During this phase each player may put their House markers on one of the *Neighbouring Countries*. They may also discard *Foreign Policy* cards - each card gives one additional marker that may be put on one chosen country. If the player puts at least one marker on a given *Neighbouring Country* field, its marker should be moved one space to the left on the *Foreign Policy Directions* track.

ACTIONS

NOBILITY'S REPRESENTATIVE

The *Nobility's Representative* uses 4 Client tokens during this phase.

During this phase players place their Client tokens on the board. Each player has 3 Client tokens, unless they used their Special Action to play an appropriate card or they have the *Nobility's Representative* card. Each player takes one of their Client tokens, places it on a chosen field and performs the action associated with that field. If the player wants to place the token on a field already occupied by other tokens, they have to pay 1 ducat for each Client on the field, including their own.

1. Envoy – put your House marker on any *Neighbouring Country* and move its marker one space to the left.
2. Patronage – take one available *Figure* card or bribe another player's *Figure*. If you take a *Figure* card, you may put on it as many ducats as you want. To bribe a *Figure* you have to discard one ducat more than the number of ducats on this *Figure* card. When you successfully bribe a *Figure*, take the card together with the gold and put on it one additional ducat from the bank.
3. Calling Banners – take one military unit from the bank.
4. Vacancy – put your House marker on a free *Senatorial Office*. In this round there will be an additional voting on this office. You will get 2 additional votes for this voting. There can be only one House marker on each office.
5. Nobles' Feast – move your marker one space forward on the *Senatorial Support* track plus one space for each discarded *Internal Policy* card.
6. Academy – take 2 *Policy* cards from any *Policy* deck. You may take a look at the first card before you decide to take the second one.
7. Economist – gain 3 ducats.

ECONOMIST FIELD

There are two Economist fields. One of them is marked with a different colour and may only be used in a game for 5 players. Don't use it in a game for 3 or 4 players.

8. Parliamentary Agitation – move your marker one space forward on the *Parliamentary Support* track plus one space for each discarded ducat.

The Action phase ends when players use all their Clients. Players take the Client tokens off the board. Each player leaves 3 tokens for themselves and puts the rest in the bank.

REPRESENTATIVE CARDS

When you use the Agitation in Sejm or Nobles' Feast field and move your marker to the first space on the appropriate track, take over the appropriate *Representative* card immediately. You will get the bonus from this card at the beginning of an appropriate phase. This means that taking over *Nobility's Representative* or *Magnate's Representative* card doesn't change the current round (players don't gain or lose client tokens).

This phase consists of several stages:

a) Counting votes

Players gain votes in a number indicated by their positions on three Support tracks.

Example:

John's House marker is on the second space on the *Royal Support* track, which gives him 4 votes. He gains another vote from the *Senatorial Support* track (4th space). For his second position on the last track – *Parliamentary Support* – John gains 2 votes. In total, John will have 7 votes at his disposal (4+1+2=7), unless he decides to discard *Internal Policy* cards to gain more votes for Sejm.

b) Additional votes

To get more votes players may discard *Internal Policy* cards. They gain 1 vote for each discarded card.

c) Bribery phase

Players may use bribery to get additional votes and/or ducats. They decide in secret how much they want to pay and hide ducats in their hands. They may also decide not to put any ducats. Then players show the number of ducats they offer to gain additional votes and place the ducats in front of them.

Players decide in secret and hide in their hands any number of votes. Then they open their hands and reveal the number of votes they want to sell to other players. The player who bid the most votes chooses the player that offered the most ducats and exchanges votes for ducats. The player has to give all the offered votes. The player who bid the second highest number of votes does the same, then the third one and so on. *Royal Representative* settles all ties.

If there are players who offered ducats, but there's no one who would like to sell their votes, players take their ducats back.

If there are players who offered their votes, but there's no one to buy them, the votes are lost – put them in the bank.

Example:

John takes 3 ducats in his hand. Andrew takes 2 ducats, Mary - 1 ducat and Kate doesn't take any ducats in her hand. On the mark, players reveal the number of ducats they offer to buy additional votes from opponents. Then players hide votes in their hands. At the same time they reveal the number of votes in their hands. Kate offers 4 votes, John - 3 votes, Andrew - 2 votes and Mary - 0.

Kate offered the highest number of votes and gets the right to choose a player, with whom she'll exchange her votes for ducats. Kate chooses John - she gives him her votes and John gives her his ducats.

All players repeat this process, starting with the one with the highest number of votes offered.

d) Voting

In this phase players try to get new offices. During each Sejm players fight over the lowest available office (with the highest serial number) and the offices they chose via the Vacancy action. The lowest office is the first to be voted.

THE LOWEST OFFICE

If the lowest office has been marked with a House marker, there's an additional voting on the lowest office that has not been marked via the Vacancy action. This means that during each Sejm players vote for one office and all additional offices they marked with their House markers.

Players decide in secret and hide in their hands any number of votes. On the mark, players open their hands and reveal the number of votes. The highest bidder gets the office. The *Royal Representative* settles ties. All votes used in this voting are discarded. If there are offices with House markers left, repeat the whole process of voting.

Players who marked some offices with their House markers get two additional votes. These votes may only be used to vote for a chosen office.

Example:

John wants to gain another office – *castellanus cracoviensis*. In order to achieve that, John needs to offer more votes than his opponents. Before voting each player hides in their hands the number of votes they want to sacrifice to gain the office. On the mark, they reveal the number of votes in their hands. John offered 7 votes, Kate – 6; Andrew and Mary didn't give any votes. John's the highest bidder so he gains the office. From now on, John will gain additional prestige points from this office. According to the rule on the *castellanus cracoviensis* card, John also gains an additional Infantry marker.

NO OFFICES AVAILABLE

It may happen that players gain all the offices available in the game. In this case ignore the voting phase during Sejm completely. Players may use their votes to vote for or against the Act of Law in Sejm or to insinuate themselves into king's favour (if the *Royal Demand* card says that the king expects the support of the nobles). The only way of making offices available once again is using the *Death of a Senator* card or voting for the *incompatibilitatis* rule during the fifth round (Sejm in Piotrków Trybunalski).

e) Royal Demand

At the beginning of this phase players turn their military units sent to *Noble Host* face up. Then they settle their positions on the *Royal Support* track and therefore - a new *Royal Representative*. Players take in their hands their armies, ducats or votes (depending on the *Royal Demand*) and vote on the *Royal Support* in the same way as during the voting on offices. The highest bidder places his House marker on the first space of the *Royal Support* track. The player with the second highest bid takes the second place and so on. The current *Royal Representative* settles ties. The *Royal Representative* card is passed on to the other player after all the players take their new places on the *Royal Support* track.

Players discard all the resources used during this voting with the exception of the army – they turn their unit markers face down (grey side up). This means that players cannot use this part of their army during the next round, but they have to maintain it anyway (see: *Maintaining the Army*).

f) Act of Law

Players vote on the Act of Law at the end of the Sejm phase. They put all their votes in front of them. Votes don't pass on to the next round. On the mark, players vote with their thumbs: thumb up means "I support the proposal", thumb down – "I'm against the proposal". Count the votes. The *Royal Representative* settles ties. If the Act of Law is passed, the rules from the card become effective immediately. Place the card next to the board – its effects are binding till the end of the game. If the Act of Law is rejected, discard the "Sejm" card.

Example:

On 22.09.1555 in Piotrków in Sejm there was a debate whether or not to found the National Church. In this phase all votes are public and players put them in front of themselves. John doesn't have any more votes, Kate has one vote left. Andrew has 3 votes and Mary has 2 votes.

Players vote with their thumbs. On the mark, they show with their thumbs whether they are for (thumb up) or against (thumb down) passing the Act of Law. Mary and Kate are against the National Church foundation. John and Andrew voted in favour of the Act. After counting the votes players see that they have a tie: 3 votes for and 3 votes against the Act. In such a situation the decision belongs to the *Royal Representative* – John. Although he had no votes at all, he has the card of the *Royal Representative* and therefore he is to make a decision about founding the National Church.

After John's decision the Act comes into force. From now on all the *Ecclesiastical Office* cards give only one prestige point. *Ecclesiastical Office* cards have to be reversed. On the reverse there is a sign of passing this Act of Law. The *Sejm* card should be put next to the board.

SCORING

Players gain victory points from their offices marked with a coat of arms with the crown. Then they gain victory points from the *Neighbouring Countries* whose markers in this round were turned to the side with the crown. Start with the field with the highest value written below the *Foreign Policy Directions* track. Players compare their influence in a given Country by counting House markers on the field. The House marker on the seal does not count. The player with the highest number of House markers on the field gains as many victory points as it is written on the board. The second player gains as many victory points as it is written after the slash. Discard all the House markers from this *Neighbouring Country* field. Put the House marker of the player with the biggest influence in this country on its seal. If there already was a House marker on the seal, discard it and put the new one in its place. From now on the player gains profits from the influence in this country. After you finish with this *Neighbouring Country*, turn its marker to the side without the crown and proceed to the next *Neighbouring Country* field.

In case of a tie, add the values for the first and the second place and divide the sum between the players, rounding down. Do the same in case of a tie for the second place. If there's a tie for the first place, the *Royal Representative* decides who puts their House marker on the seal and gets the bonus from the Country.

Example:

Both John and Kate have 2 House markers on the Grand Duchy of Lithuania field. Andrew has one House marker on this field. Andrew doesn't gain any points from this field. The girls share the points. The marker of the Grand Duchy of Lithuania is on the first space (8/4 points) of the track. There is a tie, which means that both Mary and Kate gain 6 victory points ($8+4=12$, $12/2=6$). The *Royal Representative* – John – chooses Kate to put her House marker on the seal. From now on Kate gains the bonus from this country. The rest of the markers on the Grand Duchy of Lithuania field should be removed from the board.

MAINTAINING THE ARMY

To maintain the army, players have to pay for it. The cost of maintaining a unit is equal to its power. *Land Offices* and the bonus from Sweden allow to maintain one unit for free. Players have to discard units they don't want to or can't maintain.

Players pay for the units sent to Noble Host in the first place (See: Sejm. e) *Royal Demand*). If they want to maintain their army, they have to pay for all the units in *Noble Host* and then for the rest of the army.

COMBAT

Players may play an attack card during the Special Actions phase. Two players are involved in a combat.

Combat is divided into three phases: *Artillery*, *Hussars* and *Infantry* phase. In each phase units attack the opponent and try to inflict as much damage as possible. Both players inflict damage at the same time. This means that both players may lose their whole armies in one combat.

In each phase each player throws the dice and adds the value of their units to the score (depending on the phase it will be 1, 2 or 3 points for each unit). The score sets the extent of damage. Every 5 points of damage inflict 1 wound to the opponent. Then the players pay for the damage - for each inflicted wound the player has to discard one of the units or one of the *Military Policy* cards from their hand. The aggressor suffers the damage first.

After completing all the phases, determine the winner. Add up the power of the remaining units. If the aggressor has more points – they win and execute the effects of the attack card. If the defender wins or there's a tie, there are no additional effects.

Example:

Kate plays a *Foray* card and chooses Andrew as her opponent. Andrew has one *Artillery* marker and one *Infantry* marker. Kate has two *Hussars* markers and two *Infantry* markers. Only Andrew may attack in the *Artillery* phase. He throws the die. He scores one and adds the power of his *Artillery* to that. Four points don't cause any damage. Players proceed to the *Hussars* phase. Kate throws the dice and gets 6, what – after adding four points for her *Hussars* – gives her 10 points, which means 2 damage. To pay for the damage, Andrew discards one *Military Policy* card and decides to lose the *Artillery* marker – he wants to attack with his *Infantry*. In the *Infantry* phase both players throw the dice at the same time. Andrew scores 5, Kate – only 1. Kate receives damage and discards one *Infantry* unit. The combat is over. Kate wins, because the power of her remaining units amounts to 5 and is bigger than the power of Andrew's army (1 point for his *Infantry* unit). Kate cannot gain 6 victory points, because Andrew has only 4 of them. Kate adds 4 points to her score. Andrew loses all his victory points.

LAST ROUND AND ENDING THE GAME

In the last round players gain victory points from all the *Neighbouring Countries*. To make it easier, at the beginning of the 8th round turn all the *Neighbouring Countries* markers to the side with the crown.

After the 8th round is finished, add all the points from the *Figure* cards with golden ribbons to your score. The player with the most victory points wins the game. In case of a tie, compare the position on the *Royal Support* track. The player on a higher position wins the game.

EINFÜHRUNG

Nach dem Tod seines Vaters Sigismund des Alten 1548 übernimmt Sigismund II. August die Herrschaft in dem Staat der Jagiellonen, im Königsreich Polen und im Großfürstentum Litauen. Der junge Monarch fängt seine Herrschaft mit der Einberufung des Sejm in Petrikau an. Der Adel kommt zahlreich an und erwartet von dem König die Bestätigung der adligen Rechte und Privilegien. Die Vertreter von den wichtigsten Adelsgeschlechtern der Krone und Litauen kommen in Petrikau an, um die Prestige zu erhöhen und die Ehrgeiz zu befriedigen. Können sie ihre Ziele erreichen?

SPIELZIEL

Die Spieler verkörpern die Vertreter der wichtigsten Adelsgeschlechter damaliger Rzeczpospolita (Adelsrepublik Polen). Der Zweck jedes Spielers ist, an Bedeutung (Siegpunkte) im Inland und Ausland zu gewinnen. Um das zu erzielen, kann sich der Spieler neue Ämter erwerben, Einfluss im Sejm schaffen, Bündnisse mit ausländischen Mächten schließen, oder die Rolle des Mäzens spielen und die wichtigsten Figuren aus dieser Zeit unter seine Fittiche nehmen. Die Macht der Armee wird auch nicht unerheblich sein. Das Militär kann in einem kritischen Moment als ein Werkzeug im politischen Kampf gegen die ehrgeizigen Wettbewerber dienen.

SPIELBRETT

Das Spielbrett stellt die aktuelle Situation im Inland und Ausland dar. Das Feld in der Mitte des Spielbretts besteht aus 9 Gebieten, die die Aktionen in einer Runde zugänglich symbolisieren. Auf beiden Seiten des Spielbretts befinden sich die Felder der *Nachbarländer*, wo die Spieler während des Spiels ihre Einflüsse schaffen. Die Skala der *Richtungen der Außenpolitik* oben bezeichnet die Bedeutung von jedem *Nachbarland* für die aktuelle polnische *Außenpolitik*. Unten befinden sich drei Skalen der *Unterstützung* im Sejm und ein Platz für die *Politikkarten*. Das Spielbrett wird mit der Skala der Siegpunkte umgeben, auf der die Spieler ihre Punkte markieren.

SPIELMATERIAL

- 1 Spielbrett
- 144 Karten
 - 8 Sejmkarten
 - 24 Figurkarten
 - 9 Königsforderungskarten
 - 5 Übersichtskarten
 - 15 Karten mit Symbolsbeschreibung
 - 5 Adelsgeschlechtskarten
 - 3 Vertreterkarten
 - 15 Senatsamtkarten
 - 20 Außenpolitikkarten
 - 20 Innenpolitikkarten
 - 20 Militärpolitikkarten
- 200 Spielmarken
 - 33 Militärspielmarken (10 Infanteriemarken, 16 Hussariamarken, 7 Artilleriemarken)
 - 6 Spielmarken „Richtung der Außenpolitik“
 - Startspielermarke
 - 50 Dukaten
 - 40 Stimmemarken
 - 70 Adelsgeschlechtsmarken (14 für jeden Spieler, darin: 10 Adelsgeschlechtsmarken, 1 Siegpunktmarke, 1 Marke „Unterstützung der Abgeordneten“, 1 Marke „Unterstützung der Senatoren“, 1 Marke „Unterstützung des Königs“)
- 20 Klient-Spielsteine
- 2 Spielwürfel
- Spielanleitung

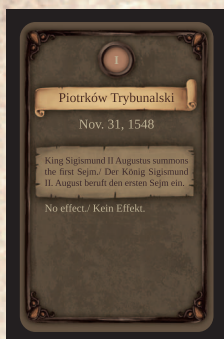
LIMIT DER ELEMENTEN

Die Zahl der Elementen im Spiel ist begrenzt. Falls irgendwelche Elementen (Stimmen, Militärmarken oder Spielsteine) während des Spiels ausgehen, kann man sie nicht mehr zunehmen. Die Dukaten sind eine Ausnahme. Wenn die Dukaten ausgehen, soll man sie durch andere Elementen ersetzen.



SEJMKARTEN

Die sind die wichtigsten Adelsversammlungen, die während der Herrschaft von Sigismund II. August stattgefunden haben. Die Sejm legen den Lauf der Runden fest und deswegen bestimmen die Zeit des Spiels. In der Vollversion gibt es 8 Sejm, während des kurzen Spiels – nur 4.



SENATSAMTKARTEN

Die höchsten *Senatsämter* in der Krone (Königsreich Polen), um die die Spieler kämpfen. Es gibt drei Kategorien von den *Senatsamtkarten*: *Kirchenämter* (rosa), *Ministerämter* (blau) und *Landesämter* (orange).



POLITIKKARTEN

Die Spieler haben drei Arten der *Politikkarten* (*Innenpolitik*, *Außenpolitik* und *Militärpolitik*) zur Verfügung. Die sind die speziellen Aktionen, die die Spieler ausüben dürfen. In dem Spiel gibt es 12 Arten der *Politikkarten*. Jede Art bezeichnet eine andere Aktion, die die Spieler ausüben dürfen. Die genaue Beschreibung von allen Karten befindet sich weiter in der Spielanleitung.



ADELSGESCHLECHTSKARTEN

Fünf ausgewählte Adelsgeschlechter, die während der Herrschaft von Sigismund II. August wichtig waren. Diese Karten beinhalten die Information über den Startplatz auf den Skalen der *Unterstützung* und erlauben die Festlegung des ersten Spielers.



FIGURKARTEN

Die wichtigsten Künstler, Diplomaten und Militärs, die während der Herrschaft von Sigismund II. August gelebt und gehandelt haben. In dem Spiel gibt es zwei Arten der *Figurkarten*. Die Karten der ersten Art ermöglichen dem Spieler den Zugang zu den speziellen Fähigkeiten. Die zweite Art, mit einem goldenen Band, gibt zusätzliche Punkte am Ende des Spiels.



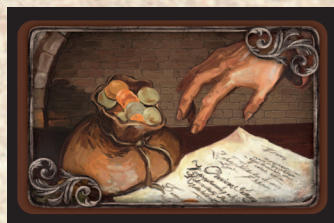
VERTRETERKARTEN

Bezeichnen den Spieler mit dem größten Wert der Unterstützung von einem der drei Machtorgane in Rzeczpospolita und gleichzeitig ermöglichen die Ausübung der speziellen Privilegien.



KÖNIGSFORDERUNGSKARTEN

Bezeichnen die *Königsforderungen* gegenüber dem Adel. Es gibt drei Arten der Forderungen: *Steuer*, *Unterstützung im Sejm* und *Landsturm*.



MILITÄRMARKEN

Die Armee teilt sich in drei Kategorien: *Infanterie*, *Hussaria* und *Artillerie*. Auf jeder Marke befindet sich eine Ziffer, die die Macht einer Einheit und gleichzeitig die Kosten ihres Unterhaltes festlegt. Die Rückseite der Marke ist grau – die Marken werden umgedreht, wenn die ausgewählten Einheiten an dem *Landsturm* teilnehmen.



RICHTUNGEN DER AUßENPOLITIK

Die Marken der *Nachbarländer*. Am Anfang des Spiels werden diese Marken beliebig auf der Skala der Richtungen der *Außenpolitik* gelegt, die Seite ohne der Krone nach oben. Die Rückseite der Marke – das Wappen mit der Krone – bedeutet, dass das Land in einer gegebenen Runde Punkte zählt.



ADELSGESCHLECHTSMARKEN

Jeder Spieler hat 14 Marken seines Adelsgeschlechts. Mit vier Marken bezeichnet der Spieler seinen Platz auf den Skalen auf dem Spielplan, die übrigen Marken werden zur Erreichung von Relation mit den *Nachbarländern* benutzt.



STIMMEN

Stellen den Einfluss im Sejm und die *Unterstützung des Adels* dar.



DUKATEN

Die Währung des Spiels. Die Spieler zahlen mit Dukaten z.B. für das Unterhalt der Armee.



PRIMUS INTER PARES

Die Startspielmarke, die die Reihenfolge jeder Runde bestimmt.



SPIELVORBEREITUNG

Vor dem ersten Spiel:

1. Wird das Spielplan in die Mitte des Tisches gelegt.
2. Werden die *Politikkarten* (*Außenpolitik*, *Innenpolitik* und *Militärpolitik*) in 3 getrennte Stapel sortiert, gut gemischt und neben das Spielplan verdeckt gelegt. Jeder Spieler bekommt eine *Außenpolitik*-, *Innenpolitik*- und *Militärpolitik*karte.
3. Werden die Sejmkarten vorbereitet: chronologisch gestapelt, damit die Karte mit dem niedrigsten Wert oben wird. Im Falle des kurzen Spiels werden die Sejmkarten mit Nummern III, IV, VI und VII weggeworfen.
4. Werden die *Senatsamtkarten* neben das Spielplan in 3 Kolumne ausgelegt, zufolge dem Wert auf der Karten (von links nach rechts und von oben nach unten). Jede Kolumne ist einer Art des Amtes entsprechend.
5. Werden die Karten der *Königsforderung* gemischt und neben das Spielplan verdeckt gelegt.
6. Werden die *Figurkarten* gemischt und neben das Spielplan gelegt.
7. Werden die Marken der *Richtung der Außenpolitik* beliebig auf den entsprechenden Skalen ausgelegt, die Seite ohne der Krone nach oben.
8. Bekommt jeder Spieler eine beliebige Adelsgeschlechtskarte.
9. Werden die Marken *Unterstützung* von jedem Adelsgeschlecht auf den entsprechenden Plätzen gelegt. Die Spieler auf den höchsten Plätzen bekommen entsprechende *Vertreterkarten*.
10. Bekommt jeder Spieler 3 Klienten und seine Adelsgeschlechtsmarken in entsprechender Farbe.
11. Bekommt jeder Spieler eine *Infanteriemarke*, eine *Husariamarke* und eine *Übersichtskarte*.
12. Werden die übrigen Elementen neben das Spielplan in Reichweite jedes Spielers gelegt: Dukaten, Stimmen, Militärmarken und Spielwürfe.
13. Wählt jeder Spieler ein anfängliches *Senatsamt*. Wählt jeder Spieler ein *Landesamt* oder ein *Kirchenamt*. Es hängt von der Zahl des Spielers ab, welche Ämter am Anfang zugänglich sind (siehe die Tabelle unten an). Das erste Amt wird von einem Spieler mit dem niedrigsten Initiativewert gewählt. Dann wählt der Spieler, der rechts von ihm sitzt, usw., bis jeder Spieler ein Amt hat.
14. Bekommt der letzte Spieler der Startspielermarke.

	3 Personen	4 Personen	5 Personen
castellanus posnaniensis (15)	X	X	X
episcopus posnaniensis (13)	X	X	X
palatinus sandomirensis (12)	X	X	X
episcopus cuiaviensis (10)		X	X
palatinus posnaniensis (9)			X

Nachdem man alle obengeschriebenen Tätigkeiten ausführt, beginnt sich das Spiel.

SENATSAMTSKARTEN

Jede *Senatsamtskarte* ist zweiseitig. Meistens sind beide Seiten gleich. Es gibt aber Karten (*Kirchengerichtskarten* und *Woiwodenkarten*), die auf beiden Seiten unterschiedliche Werte von Einkommen und Prestige haben. Bei der Spielvorbereitung soll man diese Karten die Seite mit höheren Werten nach oben legen. Diese Karten werden verdreht, wenn die Spieler für ein entsprechendes Gesetz im Sejm stimmen.

SPIELABLAUF

Das Spiel besteht aus 8 aufeinander folgenden Runden (4 im Falle der kurzen Version), die wie unten geschrieben verlaufen. In jeder Phase handeln die Spieler ihre Aktionen im Uhrzeigersinn, anfangend mit dem Spieler, der die Startspielmarke hat.

SPIELPHASEN

1. Initiative
2. Einkommen
3. Nachziehen von Kartent
4. Spezialaktionen
5. Außenpolitik
6. Aktionen
7. Sejm
8. Punktzahl
9. Unterhalt der Armee

VERSCHIEBUNG VON MARKEN AUF DEN SKALEN

Während des Spiels wechseln die Spieler mehrmals ihren Platz auf verschiedenen Skalen. Mit Ausnahme von der Skala der Siegpunkte, auf einem Platz kann nur eine Marke liegen. Wenn die Spieler ihre Marke auf einer Skala um einen Platz verschieben, tauschen sie die Plätze mit der Marke auf diesem Platz.

INITIATIVE

- a) Weitergabe von der Startspielmarke.
Am Anfang einer Runde gibt der Startspieler die Startspielmarke der Person nach links weiter (in der ersten Runde wird das weggelassen).
- b) Sejmkarte und Entdeckung der *Königsforderungskarte*.
Der erste Spieler liest die Regel auf der Sejmkarte und entdeckt die Karte von oben des Stapels von *Königsforderungen*. Diese Karte bestimmt, wie die Spieler in dieser Runde um die *Unterstützung des Königs* kämpfen (die Effekte dieser Karte werden im nächsten Sejm gespielt - siehe: Sejm. e) *Königsforderung* an).
- c) Nachziehen von neuen *Figurkarten*.
Die Spieler werfen die *Figurkarten*, die in der früheren Runde nicht ausgewählt wurden, weg. 3 neue Karten werden von oben des Stapels von *Figuren* nachgezogen und entdeckt neben das Spielplan gelegt.

EINKOMMEN

Jeder Spieler nimmt zwei Dukaten und den Wert des Einkommens aus einem beliebig ausgewählten *Senatsamt*.

NACHZIEHEN VON KARTEN

Jeder Spieler zieht eine *Politikkarte* aus einem beliebig ausgewählten Stapel nach, in der Reihenfolge der Initiative.

SPEZIALAKTIONEN

MAGNATENVERTRETER

Am Anfang dieser Phase darf der Spieler, der *Magnatenvertreter* besetzt, eine zusätzliche Spezialaktion außer der Reihenfolge ausüben.

In dieser Phase darf jeder Spieler (in der Reihenfolge der Initiative) eine Spezialaktion ausüben. Als eine Spezialaktion darf der Spieler z.B. eine *Politikkarte* ausspielen oder die Fähigkeit des besetzten *Kirchengerichtes* ausüben. Die Effekte von Spezialaktionen sind unverzüglich. Die Karten, die gespielt oder weggeworfen wurden, soll man neben dem entsprechenden Stapel ablegen. Wenn der Stapel zu Ende geht, schaffen diese Karte einen neuen Stapel.

KIRCHENGERICHT

Der Spieler wählt einen Mitspieler und nimmt ihm eine beliebige Karte aus dem Hand weg.

POLITIKKARTEN

1. Klient – der Spieler nimmt einen zusätzlichen Klient-Spielstein für diese Runde.
2. Primus Inter Pares – der Spieler übernimmt die Startspielmarke.
3. Tod des Senators - wähl einen Spieler. Dieser Spieler muss ein *Senatsamt* wegwerfen. Dieses *Senatsamt* wird nochmals auf einen entsprechenden Platz zwischen anderen *Senatsämtern* gelegt.
4. Gründung der Kirche – wirf 3 Dukaten weg. Das gibt 5 Siegpunkte. In dieser Runde kann dich niemand angreifen.
5. Weichsel Flößerei – nimm 4 Dukaten.
6. Diplomatische Vertretung – wähl ein Nachbarland und dreh seine *Außenpolitikmarke* auf die Seite mit der Krone um.
7. Verhandlungen – der Spieler kann eine *Außenpolitikmarke* auf den ersten oder letzten Platz auf der Skala der *Außenpolitik* verschieben.

8. Geheimpakt – lege diese Karte auf das ausgewählte Gebiet des *Nachbarlandes*. Bis zum Ende dieser Runde können die Spieler seine *Adelsgeschlechtsmarken* auf diesem Gebiet nicht mehr legen.
9. Aushebung – nimm eine *Infanteriemarke* und eine *Husariamarke* oder *Artilleriemarke*.
10. Entführung – Angriff. Wenn du gewinnst, nimm dem Verlierer eine ausgewählte *Figur* (mit dem Gold) weg.
11. Raub – Angriff. Wenn du gewinnst, nimm dem Verlierer die Hälfte seiner Dukaten (nach unten abgerundet) weg.
12. Besetzung – Angriff. Wenn du gewinnst, nimm dem Verlierer 6 Siegpunkte weg.

MILITÄRKARTEN - ANGRIFFE

Diese 3 *Militärpolitikkarten* sind Angriffskarten. Die Beschreibung des Kampfes befindet sich weiter in der Spielanleitung.

AUßENPOLITIK

KÖNIGSVERTRETER

Am Anfang dieser Phase hat der Spieler mit der *Königsvertreterkarte* eine *Außenpolitikmarke* zu wählen. Der Spieler dreht diese Marke auf die Seite mit der Krone um.

In dieser Phase dürfen die Spieler ihre *Adelsgeschlechtsmarken* in der Reihenfolge der Initiative auf ein der *Nachbarländer* legen. Der Spieler wirft eine x-beliebige Zahl der *Außenpolitikkarten* weg und legt die gleiche Zahl von *Adelsgeschlechtsmarken* auf das ausgewählte Land. Wenn ein Spieler mindestens eine Marke auf das Gebiet eines Landes legt, wird die entsprechende Marke dieses Landes auf der Skala der Richtungen von *Außenpolitik* um einen Platz nach links verschoben.

AKTIONEN

ADELVERTRETER

Der Spieler, der die *Adelsvertreterkarte* hat, verfügt während dieser Phase über vier Klienten.

In dieser Phase legen die Spieler ihre Klient-Spielsteine auf das Spielbrett. Die Spieler haben drei Klient-Spielsteine, es sei denn, dass sie als Spezialaktion eine zutreffende Karte gespielt haben oder den Titel des *Adelvertreters* halten. In der Reihenfolge der Initiative legen die Spieler je einen Klient auf das ausgewählte Feld auf dem Spielbrett und üben die mit diesem Gebiet verbundene Aktion aus. Der Spieler darf seinen Spielstein auf ein besetztes Feld legen. In diesem Fall muss er aber einen Dukaten für jeden dort befindlichen Klient zahlen, auch für seine eigenen Klienten.

1. Botschaft – leg deine Adelsgeschlechtsmarke auf ein *Nachbarland* und verschieb die Marke dieses Landes um 1 Platz nach links.
2. Mäzenatentum – nimm eine *Figurkarte* oder bestich eine *Figur* des anderen Spielers. Im ersten Falle darf der Spieler eine beliebige Dukatenzahl auf diese neue *Figur* legen. Um die *Figur* zu bestechen, muss der Spieler einen Dukaten mehr als die Zahl der Dukaten auf der *Figurkarte* in der Bank zahlen. Der Spieler nimmt die *Figur* (mit ihren Dukaten) und legt auf sie einen zusätzlichen Dukaten aus der Bank.
3. Einberufung der Banner – nimm eine Marke der *Militäreinheit*.
4. Vakanz – leg deine Adelsgeschlechtsmarke auf ein beliebiges *Senatsamt*. In dieser Runde findet eine zusätzliche Abstimmung über das ausgewählte Amt statt. Der Spieler bekommt 2 zusätzliche Stimmen für den Kampf um dieses Amt. Auf einem Amt darf nur eine Adelsgeschlechtsmarke gelegt sein.
5. Magnaten-Festmahl – verschieb dich um einen Platz auf der Skala der *Unterstützung der Senatoren* und einen Platz für jede abgeworfene *Innenpolitikkarte*.
6. Akademie – nimm 2 *Politikkarten*. Du kannst dich die erste Karte anschauen bevor du entscheidest, aus welchem Kartenstock die zweite Karte zu nehmen.
7. Ökonom – nimm 3 Dukaten.

ÖKONOM

Im Spiel gibt es zwei solche Felder. Ein Feld ist mit unterschiedlicher Farbe bezeichnet und soll nur in der Version für 5 Personen benutzt werden. Im Spiel für 3 oder 4 Personen soll man dieses Feld ignorieren.

8. Agitation im Sejm – verschieb dich um einen Platz auf der Skala der *Unterstützung der Senatoren* und einen Platz für jeden abgeworfenen Dukaten.

Die Phase „Aktion“ endet, wenn niemand Klienten hat. Die Spieler nehmen die Klienten aus dem Spielplan und lassen für sich drei Spielsteine. Die übrigen Spielsteine legen sie auf die Bank zurück.

VERTRETERKARTEN

Wenn ein Spieler die Aktion „Agitation im Sejm“ oder „Magnaten-Festmahl“ ausübt und sich auf den ersten Platz der entsprechenden Skala verschiebt, übernimmt er die entsprechende *Vertreterkarte*. Den Bonus aus diesen Karten bekommt der Spieler am Anfang einer entsprechenden Phase. Das bedeutet, dass die Übernahme des *Adelsvertreters* oder *Magnatenvertreters* die laufende Runde nicht verändert (die Spieler weder gewinnen noch verlieren ihre Klienten).

Die Phase „Sejm“ besteht aus folgenden Stufen:

a) Stimmenzählung

Die Spieler bekommen die gesamte Stimmenzahl, die aus ihren Plätzen auf den Skalen der *Unterstützung* entsteht.

Beispiel:

Hans hat seine Adelsgeschlechtsmarke auf dem zweiten Platz auf der Skala der *Unterstützung der König* und erhält 4 Stimmen dafür. Er erhält eine Stimme aus der Skala der *Unterstützung der Senatoren* (vierter Platz). Die letzte Skala – *Unterstützung der Abgeordneten* – gibt Hans 2 Stimmen für den zweiten Platz. Im Ganzen hat Hans 7 Stimmen zur Verfügung ($4+1+2=7$). Er kann auch die *Innenpolitikkarten* wegwerfen, um mehr Stimmen zu erhalten.

b) Zusätzliche Stimmen

Die Spieler dürfen in Reihenfolge der Initiativen eine ausgewählte Zahl der *Innenpolitikkarten* wegwerfen. Für jede weggeworfene Karte bekommen sie eine Stimme.

c) Bestechung

Der Spieler kann jemanden bestechen und zusätzliche Stimmen und/oder Dukaten bekommen. Jeder Spieler entscheidet sich geheim, wie viele Dukaten er für die Bestechung ausgeben möchte (das kann auch Null sein). Die Spieler nehmen verdeckt eine ausgewählte Dukatenzahl (ihr Bestechungsgeld) in die Hände. Gleichzeitig öffnen alle Spieler ihre Hände und zeigen den Mitspielern ihr Angebot. Die Spieler legen vor sich die Dukaten.

Dann nimmt jeder Spieler im Geheimen eine beliebige Stimmenzahl in die Hände. Gleichzeitig öffnen alle Spieler ihre Hände und zeigen, wie viele Stimmen sie den anderen Mitspielern verkaufen möchten. Der Spieler, der das höchste Stimmenangebot abgegeben hat, wählt einen Mitspieler, der Dukaten anbietet. Dann tauscht der Spieler seine Stimmen gegen die Dukaten des Mitspielers. Der Spieler muss alle angebotenen Stimmen abgeben. Der Spieler, der das zweithöchste Stimmenangebot gegeben hat, macht genau dasselbe (dann der dritte usw.). Der Spieler mit der *Königsvertreterkarte* entscheidet alle Remisen.

Wenn es Spieler gibt, die Dukaten angeboten haben, aber es gibt keine Spieler mit Stimmen zum Verkauf, nehmen die Spieler ihre Dukaten zurück.

Wenn es Spieler mit Stimmen zum Verkauf gibt, aber niemand möchte sie kaufen, werden diese Stimmen beschlagnahmt und auf die Bank geworfen.

Beispiel:

Hans nimmt 3 Dukaten in seiner Hand. Michael nimmt 2 Dukaten, Ewa – 1 Dukaten und Karin nimmt keine Dukaten. Gleichzeitig öffnen die Spieler ihre Hände und zeigen, wie viele Dukaten sie für den Verkauf von Stimmen anbieten. Jetzt nehmen die Spieler die Stimmen in ihre Hände. Gleichzeitig zeigen sie die Zahl von Stimmen. Karin gibt 4 Stimmen, Hans – 3 Stimmen, Michael – 2 und Eva – 0.

Karin hat die meisten Stimmen angeboten und darf einen Spieler wählen, mit dem sie ihre Stimmen gegen seine Dukaten tauscht. Karin wählt Hans – sie gibt ihm ihre Stimmen und Hans gibt Karin seine Dukaten.

Alle Spieler machen dasselbe, fangend mit dem Spieler mit dem größten Angebot an.

d) Abstimmung

Die Spieler kämpfen um neue Ämter in dieser Phase. In jedem Sejm wird ein unterstes aktuelles Amt (mit den höchsten laufenden Nummern) besetzt. Die Spieler kämpfen auch um die Ämter, die in der Aktion der „Vakanz“ ausgewählt wurden. Die Abstimmung fängt mit dem untersten Amt an.

DAS UNTERSTE AMT

Hat einer der Spieler seine Adelsgeschlechtsmarke auf das unterste Amt gelegt, gibt es eine zusätzliche Abstimmung. Zur Abstimmung kommt ein anderes Amt mit den höchsten laufenden Nummern, das niemand durch die Vakanz ausgewählt hat. In jedem Sejm wird also zur Abstimmung ein Amt gebracht, plus die zusätzlichen Ämter mit den Adelsgeschlechtsmarken.

Jeder Spieler entscheidet sich und nimmt im Geheimen eine beliebige Stimmenzahl in die Hände. Gleichzeitig öffnen alle Spieler ihre Hände. Der Spieler, der das höchste Angebot gemacht hat, bekommt das Amt. Der *Königsvertreter* entscheidet alle Remisen. Alle abgenutzten Stimmen werden auf die Bank gewegeworfen. Wenn es Ämter gibt, auf den die Adelsgeschlechter ausgelegt sind, wiederholt man den ganzen Prozess.

Der Spieler, der seine Adelsgeschlechtsmarke auf dem Amt ausgelegt hat, bekommt 2 zusätzliche Stimmen. Er darf diese Stimmen nur für einen Wettbewerb um ein ausgewähltes Amt nutzen.

Beispiel:

Hans möchte ein anderes Amt haben – castellanus cracoviensis. Um das zu erreichen, muss er Stimmen abgeben. Vor der Abstimmung nehmen die Spieler die Stimmen in die Hände, die sie für dieses Amt anbieten. Gleichzeitig zeigen sie die Zahl von Stimmen. Hans hat 7 Stimmen gegeben, Karin – 6, Michael und Eva – 0. Hans hat die meisten Stimmen gegeben und bekommt das Amt. Von jetzt an erhält Hans zusätzliche Prestige-Punkten aus diesem Amt. Nach dem Regel auf der Karte nimmt er auch eine Infanteriemarke.

KEINE FREIE ÄMTER

Es kann sein, dass die Spieler alle Ämter in Besitz nehmen. Dann soll man die Phase dieser Abstimmung im Sejm ignorieren. Die Spieler dürfen ihre Stimmen noch für den Kampf über das Gesetz benutzen oder um sich bei dem König beliebt zu machen (wenn die *Königsforderung* sagt, dass der König die Adelsvertretung braucht). Man kann die Karte „Tod des Senators“ nutzen oder für die incompatibilitatis Regel in der fünften Runde abstimmen, um die Ämter wiederherzustellen.

e) Königsforderung

Am Anfang dieser Phase drehen die Spieler ihre Einheiten, die am *Landsturm* teilnehmen. Dann bestimmen die Spieler ihren neuen Platz auf der Skala der *Unterstützung des Königs* und dabei einen neuen *Königsvertreter*. Zu diesem Zweck nehmen die Spieler ihre Armee, Dukaten oder Stimmen in die Hände (abhängig von der *Königsforderung*). Dann beginnt die Abstimmung über die Unterstützung des Königs, analog zu der Abstimmung über die Ämter. Der Spieler, der die meisten Dukaten/Stimmen/Armee angeboten hat, verschiebt seine Marke auf den ersten Platz auf der Skala der *Unterstützung des Königs*. Das zweithöchste Angebot ist zweite in der Reihe usw. Der aktuelle *Königsvertreter* entscheidet alle Remisen. Die *Königsvertreterkarte* wechselt ihren Besitzer erst nachdem alle Spieler ihre Plätze auf der Skala einnehmen.

Alles, was für die Abstimmung benutzt wurde, wird auf die Bank gewegeworfen. Die Armee ist eine Ausnahme – die Militärmarken werden nicht gewegeworfen, sondern auf die inaktive Seite (die Graue) gedreht. Das bedeutet, dass der Spieler in der nächsten Runde diesen Teil seiner Armee nicht benutzen darf. Er muss aber diesen Teil auch unterhalten (siehe: Unterhalten der Armee an).

f) Sejmgesetz

Am Ende der Phase „Sejm“ stimmen die Spieler über ein Sejmgesetz ab. Die Spieler legen vor sich alle übrigen Stimmen. Man kann die Stimmen für die nächste Runde nicht hinterlassen. Alle stimmen bei gehaltenem Daumen ab: Daumen hoch bedeutet „für“, Daumen runter – „gegen“. Die Stimmen sollen zusammengezählt werden. Bei Remisen entscheidet der *Königsvertreter*. Falls das Gesetz gefasst wird, treten seine Effekte unverzüglich in Kraft. Die Karte soll neben das Spielbrett gelegt werden. Die Regel auf der Karte gilt bis zum Ende des Spiels. Falls das Gesetz nicht gefasst wird, wirft man diese Karte weg.

Beispiel:

Am 22.09.155 in Piotrków haben die Abgeordneten im Sejm über die Gründung der Nationalkirche diskutiert. In dieser Phase sind die Stimmen öffentlich. Die Spieler legen ihre Stimmen vor sich. Hans hat keine Stimmen, Karin hat 1 Stimme. Michael hat 3 Stimmen, Eva hat 2. Dann stimmen sie bei gehaltenem Daumen ab: Daumen hoch bedeutet „für“, Daumen runter – „gegen“ das Gesetz. Eva und Karin sind gegen die Gründung der Nationalkirche in Polen. Michael und Hans sind für. Die Stimmen werden zusammengezählt. Es gibt ein Remis: 3 Stimmen für, 3 Stimmen gegen. In dieser Situation entscheidet der Königsvertreter – Hans. Er hatte keine Stimmen, aber er hat die Königsvertreterkarte und entscheidet über die Gründung der Nationalkirche. Das Gesetz tritt in Kraft - von jetzt an geben alle Kirchenämter nur einen Punkt des Prestiges. Alle Kirchenamtskarten sollen umgedreht werden – auf der Rückseite gibt es die Effekte dieses Gesetzes. Die Sejmkarte soll neben das Spielbrett gelegt werden.

Die Spieler erhalten Siegpunkte für das *Prestige* der Ämter (mit einem Wappen mit der Krone bezeichnet). Dann werden die aktiven *Richtungen der Außenpolitik* berechnet (ihre Marken wurden in dieser Runde auf die Seite mit der Krone umgedreht). Die Felder sollen einzeln berechnet werden. Man fängt mit dem Feld von dem niedrigsten Wert an. Der Wert wird unter der Felder auf der Skala der Außenpolitikrichtungen geschrieben. Die Spieler vergleichen ihre Einflüsse in einem Land - sie rechnen ihre Marken auf dem Feld, mit Ausnahme von der Marke auf dem Siegel. Der Spieler, der die meisten Marken hat, erhält die Siegpunkte nach dem höheren Wert auf der Skala. Der zweite Spieler in der Reihenfolge bekommt die nach dem Schrägstrich geschriebene Zahl des Siegpunktes. Dann werden alle Marken aus einem gegebenen Feld weggeworfen. Auf das Siegel wird die Marke des Spielers mit der höchsten Zahl der Marken (und die Überlegenheit in diesem Land) gelegt. Wenn eine andere Marke auf dem Siegel liegt, wird diese Marke weggeworfen. Von jetzt an bekommt der Spieler den Bonus aus dem Einfluss in diesem Land. Nach der Abrechnung wird die Marke dieses Landes auf der Skala der *Außenpolitik* auf die Seite ohne der Krone gedreht.

Bei Remisen summiert man die Werte für den ersten und zweiten Platz und teilt man die Siegpunkte zwischen den beiden Spielern auf (nach unten abgerundet). Im Falle von Remisen in dem Kampf um den zweiten Platz, macht man dasselbe. Im Falle von Remisen in dem Kampf um den dritten Platz, entscheidet der *Königsvertreter*, welcher Spieler den Bonus bekommt.

Beispiel:

Eva und Karin beide haben 2 Adelsgeschlechtsmarken auf dem Großfürstentum Litauen. Michael hat nur eine Marke da. Er erhält keine Punkte. Die Mädchen teilen die Punkte. Die Marke des Großfürstentums liegt auf dem ersten Platz der Skala (8/4 Punkte). Es gibt ein Remis - Eva und Karin beide bekommen 6 Siegpunkte ($8+4=12$, $12/2=6$). Der *Königsvertreter* - Hans - wählt Karin. Karin legt ihre Marke auf das Siegel des Großfürstentums und von jetzt an bekommt sie den Bonus aus diesem Land. Die übrige Marken werden aus dem Spielbrett weggeworfen.

UNTERHALT DER ARMEE

Um ihre Armee zu unterhalten, müssen die Spieler für die Armee bezahlen. Jede Einheit kostet so viele Dukaten, wie ihre Machtwert beträgt. Wenn der Spieler die *Landesämter* oder Bonus aus Schweden hat, muss er für eine entsprechende Einheit nicht bezahlen. Wenn die Spieler ihre Einheiten nicht unterhalten möchten oder können, werfen sie diese Einheiten weg.

Der Spieler muss für die Einheiten, die an dem *Landsturm* teilnehmen (sieh: 7. Sejm. e) *Königsforderung*), mit Vorrang bezahlen. Dann kann der Spieler für seine übrigen Einheiten bezahlen.

In der Phase „Spezialaktionen“ dürfen die Spieler die Angriffskarten benutzen. Dann findet einen Kampf zwischen zwei Spielern statt.

Der Kampf wurde in drei Phasen geteilt: *Artilleriephase*, *Hussariaphase* und *Infanteriephase*. In jeder Phase greift eine andere Art der Armee die Armee des Mitspielers an und versucht ihr den größten Schaden zu verursachen. Die Spieler greifen gleichzeitig an. Es ist möglich, dass beide Spieler ihre Armeen gleichzeitig verlieren.

In aufeinander folgenden Phasen wirft jeder Spieler die Würfel und zählt das Ergebnis mit der Macht der entsprechenden Einheiten zusammen. Das bedeutet 1, 2 oder 3 Machtpunkte für jede Einheit. Die Summe ist die Zahl der Schäden. Jede 5 Schadenpunkte fügt eine Wunde zu. Dann müssen die Spieler Schaden erleiden: für jede Wunde eine ausgewählte Einheit oder eine *Militärpolitikkarte* aus dem Hand wegwerfen. Zuerst erleidet Schaden der Angreifer.

Wenn alle Phasen gespielt werden (drei oder weniger, wenn die Spieler alle Arten der Einheiten nicht gehabt haben), wird der Sieger ermittelt. Die Spieler bezahlen die Macht der Einheiten, die auf dem Schlachtfeld geblieben sind. Der Spieler, der die höhere Macht hat, gewinnt den Kampf. Wenn der Angreifer gewinnt, kommen die Effekte der Angriffskarte in Kraft. Wenn der Verteidiger gewinnt oder es ein Remis gibt, gibt es keine zusätzlichen Effekte.

Beispiel:

Karin spielt *Besetzung*. Sie greift Michael an. Michael hat eine Artilleriemarke und eine Infanteriemarke. Karin hat zwei Hussariamarken und zwei Infanteriemarken. In der Phase der Artillerie spielt nur Michael. Er wirft einen Würfel. Michael erhält 1 und zählt das Ergebnis mit der Macht seiner Artillerie zusammen. Vier Punkte ist zu wenig, um eine Wunde zuzufügen. Dann gibt es die Phase der Hussaria. Karin wirft einen Würfel und bekommt 6. Zusammen mit der Macht ihrer Hussaria hat sie 10 Punkte – 2 Schäden. Michael wirft eine *Militärpolitikkarte* und eine Einheit der Artillerie weg (er möchte noch mit der Infanterie angreifen). In der Phase der Infanterie werfen die Spieler die Würfel gleichzeitig. Michael bekommt 5 Punkte, Karin nur 1. Karin bekommt eine Wunde und wirft eine Infanterie weg. Der Kampf ist fertig. Karin gewinnt, weil die Macht ihrer übrigen Armee 5 beträgt und höher als die Macht des Mitspielers ist (1 Punkt für Infanterie). Karin darf aber 6 Siegpunkte nicht erhalten, weil Michael nur 4 Punkte hat. Karin erhält diese 4 Punkte. Michael verliert alle seine Siegpunkte.

DIE LETZTE RUNDE UND DAS SPILENDE

Während der letzten Runde in der Phase „Punktzahl“ werden alle *Nachbarländer* bezahlen, als ob sie in dieser Runde Punkte gegeben hätten. Am Anfang der 8. Runde kann man alle Marken der Nachbarländer auf die Seite mit der Krone umdrehen.

Nach der 8. Runde zahlen die Spieler ihre aktuelle Punktzahl mit den Punkten aus ihren *Figuren* (mit den Goldbändern) zusammen. Der Spieler, der die höchste Punktzahl hat, gewinnt das Spiel. Bei Remisen entscheidet der Platz auf der Skala der *Unterstützung des Königs*.



Fundacja Niepodległości

