

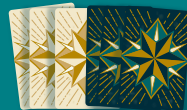
OPIS I CEL GRY

W Dworzanach otrzymasz i zagrasz w swojej turze 3 karty. Jedną zagrasz na stół królowej, gdzie zmieni wpływ rodziny... na lepsze lub na gorsze. Dwie pozostałe karty zagrasz w domenie swojej i przeciwnika, co może przyznać lub odebrać punkty w zależności od statusu rodziny. Wybierz miejsce umieszczenia 3 kart mądrze, a być może przetrwasz na pełnym intryg dworze.

ELEMENTY GRY



90 kart dworzan
(6 rodzin po 15 kart)



20 kart tajnych misji
(10 białych i 10 niebieskich)



mata do gry



PRZYGOTOWANIE

Umieść matę do gry pośrodku stołu ①. Przetasuj wszystkie karty dworzan zakryte, a następnie bez podglądania usuń część z nich.

- ♦ W grze 2-osobowej usuń 30 kart (w talii pozostanie 60 kart).
- ♦ W grze 3-osobowej usuń 18 kart (w talii pozostaną 72 karty).
- ♦ W grze 4-osobowej usuń 6 kart (w talii pozostaną 84 karty).
- ♦ W grze 5-osobowej nie usuwaj kart. Grasz z pełną talią.

Rozdaj wszystkim graczom po 3 zakryte karty dworzan ②. Każdy gracz zapoznaje się ze swoimi kartami w tajemnicy.

Umieść pozostałe karty dworzan w zakrytej talii ③ w pobliżu maty.

Następnie rozdaj wszystkim graczom po 1 białej i 1 niebieskiej karcie tajnej misji ④. Każdy gracz zapoznaje się ze swoimi kartami w tajemnicy.

Pozostałe karty tajnych misji odłóż do pudełka, nie będą brały udziału w tej rozgrywce. Możesz zawsze podejrzec własne karty tajnych misji, ale nie wolno ci ich pokazać przeciwnikom.

Losowo wybierz pierwszego gracza.

NIECH ROZPOCZNIE SIĘ UCZTA!

ROZGRYWKA

Rozgrywka toczy się w turach w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Gra kończy się, gdy talia dworzan jest pusta i nikt nie ma kart na ręku. Następuje wtedy podliczenie punktów. Wygrywa gracz z największą ich liczbą.

TURA GRACZA

W swojej turze musisz zagrać wszystkie 3 karty ze swojej ręki. Zagrywasz je odkryte w 3 poniżej podanych obszarach.

- ♦ WOKÓŁ STOŁU KRÓLOWEJ
- ♦ W TWOJEJ DOMENIE
- ♦ W DOMENIE PRZECIWNIKA

Karty możesz zagrać w dowolnej kolejności, ale MUSISZ ZAGRAĆ PO 1 NA OBSZAR.

KONIEC TURY

Po tym, jak zagrasz swoje 3 karty, dobierz 3 nowe karty z wierzchu talii dworzan na kolejną turę. Jeśli talia jest pusta, to była twoja ostatnia tura. Poczekaj na koniec gry.

WOKÓŁ STOSU KRÓLOWEJ

(powyżej albo poniżej maty gry)

Umieść kartę w kolumnie pasującej ją powyżej, czy poniżej maty gry. Na koniec gry rodziny, które będą miały więcej kart nad matą niż pod nią, będą **szanowane**. Rodziny, które będą miały więcej kart pod matą niż nad nią, znajdą się w **niełasce**.

W TWOJEJ DOMENIE

(przed tobą)

Na koniec gry za każdą kartę **szanowanej** rodziny zyskujesz 1 punkt, a za każdą kartę rodziny w **niełasce** tracisz 1 punkt.

W DOMENIE PRZECIWNIKA

(przed dowolnym przeciwnikiem)

Na koniec gry przeciwnik za każdą kartę **szanowanej** rodziny zyskuje 1 punkt, a za każdą kartę rodziny w **niełasce** traci 1 punkt.



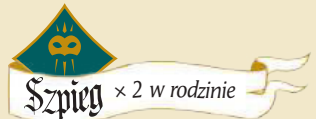
SPECJALNE ROLE

Niektórzy dworzanie mają role wskazane na ilustracji jako przedmiot i w rogach kart jako symbol. Są 4 role, każda z innym efektem.



Szlachcic × 4 w rodzinie

Na koniec gry każdy szlachcic liczy się jako 2 karty. Ten efekt działa w domenach graczy i wokół stołu królowej.



Szpieg × 2 w rodzinie

Szpiedzy są zawsze zagrywani zakryci. Nikt nie może podejrzec zagrane szpiega, nawet gracz, który go zagrał.

Gdy szpieg jest zagrany wokół stołu królowej, jest umieszczany w kolumnie królowej poniżej albo powyżej jej tronu, tak by ukryć na razie, z jakiej jest rodziny.

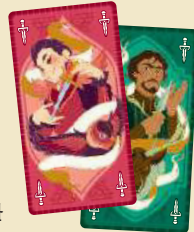


Skrytobójca × 2 w rodzinie

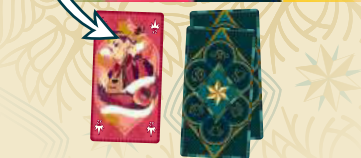
Gdy umieszczasz skrytobójcę w obszarze, możesz wyeliminować innego dworzanina w tym obszarze. Wyeliminowana karta jest usuwana z gry.

Gdy umieszczasz skrytobójcę wokół stołu królowej, możesz wyeliminować dowolną inną kartę w tym obszarze niezależnie od jej rodziny i miejsca.

Możesz się w ten sposób pozbyć nawet szpiega (nadal nie możesz go podejrzec nawet po usunięciu). Nie musisz użyć zdolności skrytobójcy.



Jadwiga zagrywa skrytobójcę z rodziny Słowików poniżej stołu królowej. Korzysta z szansy i eliminuje szlachcica z rodziny Zajęcy znad stołu królowej.



Strażnik × 3 w rodzinie

Strażnicy nie mogą być wyeliminowani przez skrytobójców. Raz zagrany strażnik nie może być usunięty.

KONIEC GRY I PUNKTACJA

Gra kończy się, gdy talia dworzan jest pusta i nikomu nie pozostały karty na rękę. Wszyscy szpiedzy (zakryte karty) są teraz odkrywani. Ci wokół stołu królowej są przesuwani do odpowiedniej rodziny bez zmiany strony: ci nad matą pozostają nad matą, ci pod matą pozostają pod matą.

Następnie określ status każdej rodziny przy stole królowej. Rodziny z większą liczbą kart nad stołem są **szanowane**, rodziny z większą liczbą kart pod stołem są w **niełasce**. Przy braku większości są **neutralne**.

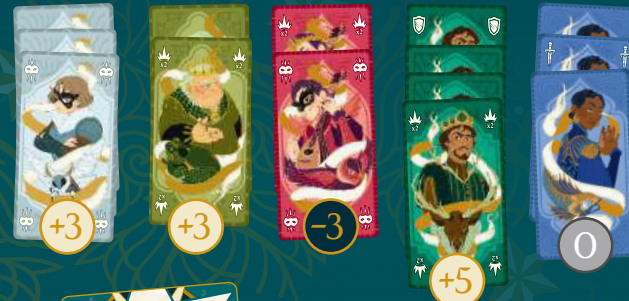
Nie zapomnij, że szlachcice $\times 2$ liczą się jako 2 karty.



Z większą liczbą kart nad stołem niż pod nim rodziny Jeleni, Ropuch i Motyli są **szanowane**. Rodzina Karpi posiadająca po 2 karty powyżej i poniżej stołu jest **neutralna**. W przypadku rodziny Słowików szlachcic liczący się za 2 karty przeważał szale. Rodziny Słowików i Zajęcy są w **niełasce**, ponieważ posiadają więcej kart poniżej stołu.

Każdy gracz punktuje swoją domenę. Każdy dworzanin **szanowanej** rodziny przynosi 1 punkt. Za każdego dworzanina w **niełasce** gracz traci 1 punkt. Rodziny **neutralne** nie wpływają na punktację. Pamiętaj, że szlachcice $\times 2$ liczą się za 2 karty.

Następnie każdy gracz odkrywa swoje karty tajnych misji. Karta, której warunek spełniasz, jest warta 3 dodatkowe punkty. Karty o niespełnionym warunku nie wpływają na punktację. Gracz z największą liczbą punktów zwycięża. W przypadku remisu gracze wspólnie cieszą się ze zwycięstwa.



Końcowy wynik Jadwigi wynosi **11 punktów**. Otrzymuje **11 punktów** (3 + 3 + 5) za karty rodzin Motyli, Ropuch i Jeleni (szlachcice liczą się za 2). Traci **3** punkty za swoje 2 karty (w tym szlachcica!) rodziny Słowików. Jej karty rodziny Karpi nie wpływają na punktację, a jej spełniona karta tajnej misji przynosi jej dodatkowe **3 punkty**.

Dworzanie



Szambelan królewskiego dworu wzywa cię w imieniu Jej Wysokości na jej

COROCZNY BANKIET

Autorzy: ROMARIC GALONNIER i ANTHONY PERONE
Ilustracje: NOÉMIE CHEVALIER
Kierownik projektu: CLÉMENT MILKER | Kierownik produkcji: BENOÎT STELLA
Producent: CATCH UP GAMES | Eksport: BLACKROCK GAMES
Edycja polska: LUCKY DUCK GAMES
Oprac.: MAREK BARANOWSKI | Korekta: MARTA KANIA | Redakcja: PATRYK BŁOK
Marketing: TOMASZ SIWEK | Obsługa klienta: DARIA STACHURSKA
Wydawca: MICHAŁ HERMAN