



Najpierw
tura króla

Nawet do
2 różnych krajów



1 karta z ręki
na kartę z puli

Najpierw
tura króla



Nawet do
2 różnych krajów

1 karta z ręki
na kartę z puli

Kardinal & König (Web of Power) – Pojedynek

Przygotowanie do gry

Przed grą proszę - za pomocą nożyka modelarskiego i linijki (lub linijki stalowej) - rozciąć karty niniejszego dodatku dla 2 graczy wzdłuż jasnoszarych linii.

Przygotowania do gry przebiegają jak przy rozgrywce 3-osobowej, z następującymi zmianami:

- Pionki trzeciego koloru należy położyć obok planszy. Reprezentują one króla, którego rolę będą przejmowali na zmianę obaj gracze. Żeton punktacji nie będzie w grze potrzebny.
- Także dla króla tworzy się na początku gry „rękę” z 3 kartami, które kładzie się odkryte obok planszy.
- 5 kart wpływu z rozszerzenia należy położyć w zasięgu obu graczy.
- Każdy z graczy otrzymuje zestaw 3 różnych kart specjalnych z rozszerzenia, które układa przed sobą.

Przebieg gry

Obowiązują zasady gry „Kardinal & König” z następującymi zmianami:

Spośród kart, które gracz zagrywa w swojej turze w celu wystawienia na planszę jednego lub dwóch pionków, zachowuje sobie jedną kartę, kładąc ją odkrytą przed sobą. Jeśli przed graczem leży teraz co najmniej tyle samo kart danego koloru, co przed jego przeciwnikiem, gracz bierze kartę wpływu w tym kolorze i kładzie ją odkrytą przed sobą.

Bezpośrednio po rozegraniu swojej tury gracz przejmuje rolę króla. Za pomocą jego kart - i stosując się do zwykłych zasad wystawiania pionków - gracz stawia na planszy jeden pionek w kolorze króla. Następnie uzupełnia karty króla do trzech, dobierając karty z zakrytego stosu.

Król może wystawić klasztor do pustego kraju tylko wtedy, gdy nie ma innej możliwości.



The King
places first.



Change card.



2 different
countries possible.

The King
places first.



Change card.

2 different
countries possible.

Gracz dobiera karty według zwykłych zasad – to znaczy albo z zakrytego stosu, albo z puli dwóch odkrytych kart. Nie może dobierać kart ani z odkrytych kart cesarza, ani z odkrytych kart leżących przed nim lub przed przeciwnikiem.

Punktacja w trakcie i na końcu gry

Przy podliczaniu punktów punkty króla za ufundowane klasztory otrzymuje gracz, który posiada kartę wpływu w kolorze danego kraju.

„Przykład: Gracz A ma we Francji (Frankreich) 5 klasztorów i fioletową kartę wpływu. Gracz B ma tam 1 klasztor, a król 2 klasztory. Gracz A otrzymuje 8 punktów za wszystkie klasztory i punkty króla (5 punktów za drugie miejsce). Gracz B otrzymuje 2 punkty.

Punkty króla za przymierza doradców i ciągi klasztorów przepadają - nie otrzymuje ich żaden z graczy.

Karty specjalne

Zagrywając te karty, gracz może przeprowadzać specjalne akcje. Każda karta specjalna może zostać użyta w grze tylko raz, po czym usuwa się ją z gry.

„**Najpierw tura króla**”: Dzięki tej karcie gracz wystawia pionek za króla przed swoją turą zamiast po niej.

„**Nawet do 2 różnych krajów**”: Dzięki tej karcie gracz może wystawić w swojej turze 2 własne pionki do dwóch krajów o tym samym lub odmiennym kolorze.

„**1 karta z ręki na kartę z puli**”: Dzięki tej karcie gracz może w swojej turze zamienić jedną ze swoich kart z ręki na odkrytą kartę z puli. Karty króla są oczywiście tabu.

Polska wersja tego rozszerzenia powstała we współpracy z blogiem Spiellust.net