

Śmierć
Jaśniepanu!

Instrukcja





Śmierć Jaśniepanu!

Myśl szybko - nie trać głowy!

Dobrze jest być Jaśniepanem! Poddani płaszcą się u twych stóp, posiadasz nieskończone bogactwo i sprawujesz absolutną władzę nad całym krajem. Jest jedno małe ale...Wiesz, że twoi poddani spiskują przeciwko tobie – zazdroszczą ci majątku i chcą zagarnąć go dla siebie – oczywiście wyłączając cię przy tym z gry.

Decydujesz się więc zabezpieczyć swoje panowanie i wyeliminować rywali wysyłając za nimi kata z nakazem egzekucji. Niestety, twój kat, chociaż niezwykle entuzjastycznie nastawiony do swojej pracy, to **naiwny** typ, łatwy do zmanipulowania i zwiedzenia na manowce, jeśli ktoś ma dość sprytu.

Kto będzie pierwszym bez żadnej wymówki, by ominąć swój pogrzeb? Gdy katowski topór zaczyna ciąć, nawet Jaśniepan nie jest bezpieczny!

Zawartość pudełka:

- ✂ 8 kart postaci
- ✂ 8 żetonów eliminacji
- ✂ 8 dodatkowych kart postaci
- ✂ 1 karta Nakazu Egzekucji
- ✂ 42 karty spisku
- ✂ 72 żetony złota
- ✂ 1 instrukcja



Śmierć Jaśniepanu! jest rozgrywana w ciągu kilku rund – każda z nich zawiera jedną, lub więcej egzekucji. Każda egzekucja zaczyna się, gdy Jaśniepan wybiera jednego z graczy. Gracz ten **bierze** Nakaz Egzekucji, następnie musi spróbować **przekazać** go komuś innemu – najlepiej z powrotem do Jaśniepana - zwykle przy pomocy karty spisku. Gracze przekazują Nakaz Egzekucji tak długo, aż jeden z graczy nie będzie mógł zagrać karty, aby się obronić. Gracz zostaje wyeliminowany z rundy, a egzekucja się kończy. Jeśli wyeliminowanym graczem jest Jaśniepan, kończy się runda. W innym wypadku, egzekucja trwa tak długo, aż Jaśniepan nie zostanie wyeliminowany lub zostanie ostatnią postacią w grze.

Jeśli Jaśniepan zostaje ostatnią postacią w rundzie - wygrywa grę! Jeśli wcześniej zostanie wyeliminowany, gracze zmieniają role i zbierają dochód. Następnie, rozpoczyna się nowa runda i nowa egzekucja.

Poza pozostaniem ostatnim niewyeliminowanym graczem, Jaśniepan może wygrać, gdy zbierze 30 sztuk złota po zebraniu dochodu, na początku rundy.

Słowa kluczowe

Aktywni gracze – Aktywni gracze, to postaci, które nie zostały wyeliminowane w tej rundzie. Karty dotyczą **wyłącznie** aktywnych graczy. Gracze, którzy zostali poddani egzekucji nie uczestniczą w żadnych egzekucjach do końca rundy. **Na potrzeby niniejszej instrukcji określenie „gracze” oznacza „aktywnych graczy”**. Gracze wyeliminowani nie biorą udziału w grze do czasu momentu zmiany postaci w następnej rundzie.

Zatrzymany – Nakaz Egzekucji jest „zatrzymany”, gdy ostatnia zagrana karta spisku została całkowicie rozpatrzona. Niektóre karty można zagrać tylko, gdy Nakaz Egzekucji jest zatrzymany.

Egzekucja – egzekucja zaczyna się, gdy Jaśniepan wybiera jednego z graczy do otrzymania Nakazu Egzekucji. Nakaz jest przekazywany pomiędzy graczami tak długo, aż któraś z postaci zostanie wyeliminowana. Wówczas Egzekucja się kończy. Niektóre karty pozwalają zakończyć fazę egzekucji bez egzekucji gracza.



Brać i Dawać – Ważne, aby rozróżnić pojęcia brania i dawania Nakazu Egzekucji, dlatego zostały one **pogrubione** na kartach. Niektóre efekty zależą od tego czy Nakaz Egzekucji został **dany** czy **wzięty**.

Złoto – Wszystkie pieniądze w grze, niezależnie od koloru czy nominału, są nazywane złotem (np. moneta o wartości 5 to 5 sztuk złota). Gracze mogą wedle potrzeby rozmieniać swoje pieniądze na większe lub mniejsze monety.



Wyeliminować – Sprawić, że jeden z graczy zostaje chwilowo wykluczony poprzez otrzymanie Nakazu Egzekucji.

Karty Spisku – Wszystkie małe karty bez postaci, używane do przemieszczania Nakazu Egzekucji



Ranga i Dochód – Każda z kart postaci posiada swoją rangę, umieszczoną w tarczy na karcie 6, oraz dochód, pokazany w postaci monety +4.



Runda – Runda jest serią egzekucji, kończących się, gdy dojdzie do egzekucji Jaśniepana lub jeśli zostanie ostatnią postacią w grze (w tym drugim wypadku wygrywa!).

Miejsce – Niektóre z kart odnoszą się do miejsca przy stole, które zajmuje aktywny gracz w trakcie gry.

Tekst na kartach i instrukcja

Czasami tekst na karcie może przeczyć zasadom w instrukcji. W takim wypadku tekst na karcie przeważa nad instrukcją.



Przygotowanie gry

Zacznijcie od usunięcia dodatkowych postaci z gry. Posiadają one symbol czerwonego krzyża (✝). Następnie, weźcie tyle kart postaci, ilu jest graczy. **Musicie** wziąć kartę Jaśniepana, ale resztę postaci możecie dobrać wedle uznania (lub wybrać je losowo). Przez kilka pierwszych gier, sugerujemy następujący dobór postaci:

✝ 4 graczy – Jaśniepan, Kapitan, Giermek i Wieśniak

✝ 5 graczy – jak wyżej + Generał

✝ 6 graczy – jak wyżej + Rycerz

✝ 7 graczy – jak wyżej + Sługa

✝ 8 graczy – wszystkie postaci



W przygotowaniu gry pomogą 4 następujące kroki:

1. Rozdajcie losowo przygotowane karty postaci graczom



2. Każdy z graczy otrzymuje 5 sztuk złota. Połóżcie resztę na środku stołu. W ten sposób tworzy się Skarbiec.



3. Przetasujcie stos kart spisku. Połóżcie je rewersem do góry tak, aby były łatwo dostępne dla wszystkich. To będzie wasz stos doboru.



4. Umieśćcie 8 prostokątnych żetonów Eliminacji (od 1 do 8) na stole.



Rozgrywka

Każda runda podzielona jest na 4 fazy, które muszą być wykonywane po kolei. Każdą fazę rozgrywa się tylko raz w danej rundzie, poza fazą 4: Egzekucjami.

FAZA 1. DOBÓR Każdy z graczy dobiera do dwóch kart spisku, do swojego limitu kart w ręce. Limit kart dla większości postaci wynosi 4 karty, więc jeśli któryś z graczy rozpoczyna rundę z trzema kartami, może dobrać tylko jedną, a gracz z czterema nie dobiera ich wcale.



FAZA 2. DOCHÓD Fazę tę należy pominąć podczas pierwszej rundy rozgrywki. Każdy z graczy pobiera swój dochód ze Skarbcza, w liczbie umieszczonej na symbolu monety (+4) na jego karcie postaci.



FAZA 3. KORONACJA Należy sprawdzić, czy Jaśniępan nie posiada 30 sztuk złota. Jeśli tak, gra kończy się jego zwycięstwem! Jeśli nie, przejdźcie do kolejnej fazy.



FAZA 4. EGZEKUCJE Jaśniepan wybiera jednego z graczy, aby **wziąć** Nakaz Egzekucji (tak jak opisano to na karcie Jaśniepana). Gracz ten musi **wziąć** Nakaz i spróbować **dać** go innemu graczowi, zagrywając kartę spisku z ręki. Zagrane karty spisku kładzie się na stosie kart odrzuconych, obok stosu doboru. Gracze kontynuują zagrywanie kart spisku, **dając** i **biorąc** Nakaz Egzekucji, do momentu gdy któryś z graczy nie jest w stanie przekazać go innemu graczowi. Gracz, u którego został Nakaz Egzekucji zostaje „stracony” i wyeliminowany z reszty rundy.



Jeśli wyeliminowanym graczem jest Jaśniepan, runda dobiega końca. W innym wypadku wyeliminowany gracz kładzie swoją kartę postaci na środku stołu i bierze żeton eliminacji o najniższej dostępnej wartości. Następnie, Jaśniepan wybiera kolejnego gracza, aby **wziąć** Nakaz Egzekucji i rozpoczyna się kolejna egzekucja. Egzekucja trwa do momentu, w którym Jaśniepan zostaje wyeliminowany lub zostanie ostatnią postacią w grze (wówczas wygrywa).

FAZA 5. ZAMIANA KART POSTACI – Jeśli Jaśniepan został wyeliminowany i nie wygrał gry, gracze zamieniają swoje postaci według następujących reguł:



A. Najpierw gracz o najwyższej randze, zabiera ze środka stołu postać o najwyższej randze (np. gracz z kartą postaci z najwyższą liczbą w tarczy 6). Następnie, odkłada swoją starą kartę postaci na środek stołu.

B. Później wg malejącej rangi, reszta aktywnych graczy robi to samo: zabiera postać ze środka stołu i odkłada tam swoją starą postać. **Uwaga:** Postać, którą bierzecie może być tą odłożoną tam przez poprzedniego gracza!

C. Gdy wszyscy aktywni gracze wzięli już nowe postaci, gracze którzy zostali wyeliminowani w poprzedniej rundzie biorą nowe postaci, zaczynając od gracza z żetonem eliminacji o **najniższym numerze**. Dotychczasowy Jaśniepan zwykle będzie ostatnim graczem, który wybierze nową postać i otrzyma najniższą rangę.

FAZA 6. TASOWANIE Przetasujcie wszystkie odrzucone karty spisku razem z tymi, które nie zostały użyte w poprzedniej rundzie, aby stworzyć nowy stos doboru (gracze zatrzymują karty, które mieli w ręku). Odłóżcie żetony Eliminacji na środek stołu. Jesteście gotowi by rozpocząć nową rundę.



Zagrywanie kart spisku

Oto kilka szczegółów na temat działania kart spisku:

Na początku każdej egzekucji, Jaśniepan wybiera jednego z graczy, aby **wziął** Nakaz Egzekucji. Jaśniepan nie musi zagrywać przy tym żadnych kart spisku, ważne jest również, aby zwrócić uwagę, że Jaśniepan nie **daje** Nakazu Egzekucji graczowi, gracz sam go **bierze**. Specjalne zdolności niektórych postaci działają tylko w wypadku, gdy gracz **dostaje** Nakaz Egzekucji (np. Sługa), więc ważne, aby rozróżniać te dwa pojęcia. Gracz z Nakazem Egzekucji musi go przekazać innemu graczowi albo zostaje wyeliminowany z rundy. Najpowszechniejszym sposobem na przekazanie Nakazu jest zagranie karty spisku z symbolem tarczy, lecz niektóre z postaci posiadają zdolności, które również pozwalają przekazać go dalej. **Jaśniepan nie jest wyjątkiem – jemu też można przekazać Nakaz Egzekucji.**



Istnieją 4 rodzaje kart spisku:

✦ **Karty z tarczą** są najczęstszym sposobem, aby **dać** komuś Nakaz Egzekucji. Często przedstawiają rękawice, które wskazują kierunek, w którym ta karta może zostać przekazana. **Kiedy zagrywać:** Gdy masz Nakaz Egzekucji.



✦ **Karty z księgą** można zagrać, gdy ma się Nakaz Egzekucji, lecz tylko wtedy, gdy nie posiada się już **żadnych** kart z tarczą w ręku. Przy zagrywaniu karty z księgą, należy pokazać innym graczom karty z ręki, aby udowodnić, że nie ma się już kart z tarczą. Karty z księgą zwykle kończą egzekucję. **Kiedy zagrywać:** Gdy masz Nakaz Egzekucji, ale żadnych kart z symbolem tarczy.



♣ **Karty Odwet** używa się, żeby anulować działanie innej karty spisku. Anulowana karta jest odrzucana i nie wywołuje żadnego efektu. Nakaz Egzekucji nie zmienia miejsca położenia. Kart Odwetu można użyć, aby anulować działanie innej karty Odwetu. **Kiedy zagrywać:** Gdy inny gracz próbuje przekazać Nakaz Egzekucji przy pomocy karty spisku.



♣ **Przyznanie do Winy** pozwala graczowi **wziąć** Nakaz Egzekucji dla siebie. Chociaż może to być ryzykowne posunięcie, dany gracz otrzymuje 1 sztukę złota i dobiera jedną kartę spisku aby zastąpić zagrane Przyznanie do Winy. **Kiedy zagrywać:** Może być zagrane jedynie wtedy, gdy Nakaz Egzekucji jest „zatrzymany”. Innymi słowy, kiedy część zaczynająca się od „następnie” została rozpatrzona, lecz gracz z Nakazem Egzekucji nie próbował jeszcze przekazać go komuś innemu. Gracz z Nakazem Egzekucji **musi** zapewnić wystarczającą ilość czasu, aby można było zagrać Przyznanie do Winy, zanim zagra kartę spisku by przekazać Nakaz innemu graczowi (wystarczy kilka sekund). Należy zauważyć, że gracz używający Przyznania do Winy **bierze** Nakaz Egzekucji – nie jest mu on **dany**, więc zdolności które uruchamiają się przy daniu Nakazu Egzekucji (np. zdolność Kapitana) nie działają.



Kolejność w jakiej rozpatruje się karty:

Gdy Nakaz Egzekucji jest przekazany, wszystkie zdolności kart postaci rozpatruje się zanim zadziała część „następnie” karty spisku. Zdolności z karty postaci gracza, który przekazuje Nakaz działają jako pierwsze.

Przykłady rozgrywkí

Zagrywanie kart z tarczą

Jaśniepan dostał Nakaz Egzekucji od Generała. Chciałby zagrać kartę „Męczeństwo”, którą ma w ręku, aby dostać trochę złota, ale nie może, gdyż ma w ręku jeszcze kartę z tarczą. Zagrywa Kapitalizację, aby **dać** Nakaz Egzekucji Wieśniakowi. Żaden Odwet nie został zagrany aby unieważnić działanie tej karty, więc Jaśniepan **bierze** 2 sztuki złota ze Skarbcza (zgodnie z częścią tekstu po „następnie” na karcie Kapitalizacji).



Zagrywanie Przyznania do Winy

Kapitan otrzymuje Nakaz Egzekucji poprzez kartę Represje. Odrzuca kartę z ręki, zgodnie z częścią tekstu po „następnie” na karcie Represji. Giermek zauważa, że musi pomóc. Kapitan nie ma już więcej kart, a jeśli zostanie wyeliminowany, nie zostanie już nikt żeby powstrzymać Władcę przed zwycięstwem! Skoro Nakaz Egzekucji jest „zatrzymany” (część po „następnie” została zakończona), Giermek może zagrać Przyznanie do Winy, by **zabrać** Nakaz dla siebie. Wzięcie Nakazu Egzekucji przy pomocy Przyznania do Winy, nie znaczy że Kapitan **dał** mu kartę, więc nie musi nic odrzucać. Dociąga kartę spisku i **bierze** jedną sztukę złota z banku, jak opisano na karcie Przyznania do Winy. Teraz tylko poradzić sobie z Władcą...

Zagrywanie Odwetu

Wieśniak zagrywa Rewolucję, aby wprowadzić trochę zamieszania i podwyższyć swój standard życia. Doradca, który ma realną szansę na zostanie Władcą w następnej rundzie, zdecydowanie nie chce zamiany ról wywołanej przez Rewolucję. Zagrywa więc Odwet. Rewolucja zostaje odrzucona, a Nakaz Egzekucji zostaje z Wieśniakiem – który musi zagrać kolejną kartę albo zostanie wyeliminowany!

Zagrywanie Powstania

Doradca może zostać Władcą w następnej rundzie, jeśli tylko zdoła utrzymać się przy życiu. Niestety, ma Nakaz Egzekucji. Ponieważ nie ma już w ręku kart z tarczą, zagrywa Powstanie, aby przekazać Nakaz Egzekucji Jaśniepanu. Powstanie pozwala innemu z graczy odrzucić kartę z księgą, aby wyeliminować gracza z Nakazem Egzekucji. Jeśli żaden z graczy nie odrzuci karty z księgą, wówczas Doradca zostanie wyeliminowany. Doradca słusznie zakłada, że nikt nie lubi Jaśniepana – Giermek odrzuca kartę Zemsty, aby wyeliminować Władcę i zakończyć rundę. Giermek może odrzucić kartę księgi, nawet jeśli posiada jeszcze w ręku karty z tarczą – odrzucenie karty nie jest równoznaczne z zagranie jej.

Postaci Dodatkowe

Możecie użyć postaci z symbolem krzyża zamiast podstawowego zestawu postaci. Zasady pozostają te same, ale te postaci są nieco większym wyzwaniem dla graczy dzięki swoim zdolnościom. Jeśli chcecie, możecie połączyć karty z obu zestawów. Gdy gracie postaciami dodatkowymi, wszystkie zasady i zdolności odnoszące się do Jaśniepana będą się tyczyły Tyrana.



Częste Pytania

P: Czy mogę nie podnosić swojej rangi?

O: Nie. Gracze **muszą** zmienić postaci zgodnie z zasadami wyjaśnionymi w dziale Zamiana Kart Postaci.

P: Co się stanie gdy Sługa nie może zapłacić swojego ujemnego dochodu?

O: Musisz zapłacić tyle, ile jesteś w stanie. Nie musisz później spłacać reszty.

P: Czy mogę pokazać graczom swoje karty?

O: Nie. Możesz powiedzieć im jakie karty posiadasz, ale nie możesz ujawnić karty zanim ją zagrasz. Inni gracze decydują czy chcą ci zaufać. Można użyć tej strategii aby wrobić graczy w zagranie Powstania, do którego nie masz zamiaru się przyłączyć, lub by oddalić od siebie groźbę egzekucji, blefując że posiada się Męczeństwo lub Zemstę.

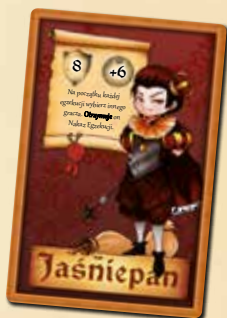
Nie ma zasad zabraniających kłamstwa!

P: Czy muszę pokazywać wszystkim ile mam złota?

O: Tak. Stan twojej kiesy jest ogólnodostępną wiedzą, na żądanie złoto należy przeliczyć i podać jego ilość.

P: Czy jeśli Aktor wyeliminuje Jaśniepana, Egzekucja się kończy?

O: Nie, Aktor zostaje nowym Jaśniepanem, a Egzekucja trwa dalej.



Redakcja

Autor: D. Brad Talton, jr.

Ilustracje: Victoria Parker, Katarzyna Młynarczyk

Polska wersja: CUBE Factory of Ideas

Tłumaczenie: Agata Radzik

Redakcja: Tomek Gałkowski

Opracowanie graficzne: Katarzyna Młynarczyk

Produkcja: CUBE Factory of Ideas

CUBE Anna Bobrowska

Os. Bolesława Chrobrego 8/49

60-681 Poznań

www.factorycube.pl

Wyprodukowano w Polsce. Wszelkie Prawa zastrzeżone:

© Ape Games

© CUBE Factory of Ideas



