

KACPER RYX I KRÓL ŻEBRAKÓW

FAQ v.1

1. Czy aby kontrolować rewir muszę zająć zarówno karczmę i lokację magiczną?

Nie, lokacja magiczne nie są związane z kontrolą rewiru

2. Czy aby kontrolować rewir muszę mieć przewagę zbirów w tymże rewirze?

Nie, kontrola rewiru to kontrola karczmy, która w nim się znajduje. Po zwycięskiej walce o karczmę możesz stracić nawet wszystkich zbirów i ciągle władać rewirem.

3. Czy jeśli spasuję przed dojściem do 10 na torze akcji, po czym reszta graczy wykona swoje ruchy dochodząc do 10, mogę po nich jeszcze wykonać akcje?

Nie, spasowanie oznacza definitywne zakończenie fazy akcji dla danego gracza, jedyne co może robić to bronić się, dołączać do burd jako sojusznik w rewirach, w których ma zbirów i rzucać niektóre karty akcji specjalnych (np. Szpital św. Rocha, czy Król Żebraków).

4. Czy akcja kosztująca 0 punktów akcji może być wykonywana, gdy jesteśmy na polu 10 na torze akcji?

Nie, w momencie gdy gracz dochodzi do 10 kończy swój ruch

5. Czy akcja ruchu (ze standardowej karty) wymaga od nas przemieszczenia jakichkolwiek zbirów, skoro napisane jest "do 3 zbirów"?

Trzeba co najmniej jednego przemieścić.

6. Czy muszę wykonywać akcję opisaną na karcie podstawowej jeśli zadeklarowałem jej użycie?

Tak, nie można używać kart tylko do przepuszczenia kolejki.

7. Co jeśli stracę ostatnią swoją karczmę?

Grasz dalej normalnie, a jeśli stan ten utrzyma się do fazy gospodarczej, otrzymujesz 2 zbirów, 5 dukatów i 1 kartę akcji specjalnej. Zbirów umieścić w rewirze, w którym masz herszta bądź lokację magiczną, a w przypadku ich braku w dowolnym rewirze.

8. Jak działa karta akcji specjalnej Tumult ?

Gracz zagrywający tę kartę wskazuje rewir kontrolowany przez dowolnego gracza i umieszcza tam 4 żetony żaków, którzy jako neutralna siła urządzają burdę. Burda przebiega na normalnych zasadach z tą różnicą, że gracz, który tumult zagrał nie może pomagać żakom swoimi kartami specjalnymi oraz przy wyrzuconych jedynkach nie otrzymuje kart inwestycji. Jeśli żacy wygrają burdę karczma staje się neutralna, jeśli nie to karczma pozostaje w posiadaniu atakowanego gracza. Potem w zależności od rzutu kostką, tumult może się rozprzestrzenić lub wygasnąć (zgodnie z zapisami na karcie). Do burdy tej mogą dołączać się gracze, którzy mają swoich zbirów w rewirze, w którym odbywa się tumult, łącznie z tym, który kartę zagrał. Żacy otrzymują i zadają rany na normalnych zasadach. Wygaśnięcie tumultu oznacza usunięcie z planszy pozostałych żetonów żaków.

9. Czy gracz rzucający kostkami za karczmę neutralną bądź żaków może używać kart akcji specjalnych oraz zdolności swoich kompanów i czy w przypadku wyrzucenia 1 na kostce otrzymuje kartę inwestycji?

Nie. Wyjątek stanowi zagranie karty Król Żebraków, którą można zagrać zawsze wtedy gdy inny gracz zagrywa dowolną kartę akcji specjalnej.

10. Co jeśli gracz rzuca kostkami za karczmę neutralną i jednocześnie wspiera ją swoimi zbirami, czy sumuje kostki i rzuca raz?

Gracz ten musi rzucić oddzielnie za siebie i za karczmę, przy jedynkach na swoich kostkach gracz otrzyma karty inwestycji.

11. Czy w wyniku utraty herszta w fazie inwestycji gracz traci 1 punkt miru?

Nie, dotyczy to tylko fazy akcji.

12. Czy w sytuacji, w której gracz w efekcie odkrytej karty inwestycji musi odrzucić karty specjalne lub dukaty, a nie ma wymaganej ilości ponosi jakieś dodatkowe konsekwencje?

Jeśli na karcie lub w instrukcji nie podano inaczej to nie musi. Odrzuca tyle ile ma. Dla przykładu: gracz musi wybrać – odrzuca 4 dukaty lub 2 karty specjalne. Jeśli ma obie wymagane ilości to wybiera dowolną, jeśli ma tylko 3 dukaty ale 2 karty specjalne to musi wybrać odrzucenie kart, a jeśli ma tylko 3 dukaty i 1 kartę to znów może wybrać.

13. Czy herszt traktowany jest jako zbir również w zadaniach?

Tak, wyjątek stanowi zadanie Niewola.

14. Co jeśli karta inwestygacji mówi, abyśmy odrzucili zbira, a naszym jedynym zbirem na planszy jest herszt? (np. nr 2)

Wtedy nic nam się nie dzieje, herszt zostaje.

15. Czy jeśli wymogiem spełnienia zadania jest posiadanie największej ilości karczm, zbirów lub dukatów, liczy się również remis kilku graczy w tej największej ilości?

Nie, trzeba mieć przewagę bezwzględną.

16. Czy po dobraniu karty kompana Małego Janka zwiększającej limit zbirów od razu dokładamy ich na planszę?

Nie, dopiero w fazie gospodarczej, analogicznie postępujemy w przypadku wszystkich kompanów zwiększających limity.

17. Czy karta inwestygacji, która każe zdjąć herszta i postawić go dopiero w następnej fazie inwestygacji działa, jeśli nie mam już herszta? W sensie, czy wróci on dopiero w fazie inwestygacji, nawet jeśli zginął wcześniej (przed kartą inwestygacji)?

Tak.

18. Przy budzie i rzucie zero sukcesów do zera sukcesów i tak wygrywa atakujący?

Tak, w końcu to też remis.

Kilka sprostowań:

Zapis na str. 15 instrukcji w akapicie o burdzie w neutralnej karczmie sugeruje, że gracz rzucający w imieniu neutralnej karczmy nie może przystąpić do burdy jako sojusznik jeśli posiada zbirów w rewirze, w którym odbywa się burda. Jest to błąd w zapisie. Każdy gracz w takiej sytuacji ma możliwość dołączenia do burdy jako sojusznik karczmy neutralnej lub gracza, który burdę wywołał.

Przy zagraniu dwóch kart razem – niedźwiedź i trujące ostrza, sukces z niedźwiedzia nie powoduje zadania rany, jak mogłoby to wynikać z treści karty zatrute ostrze.

Karta kompana Praszka Siekiera umożliwia jednorazowe na turę wykonanie darmowej akcji kradzieży lub zabójstwa, albo zmniejszenie kosztu burdy do 1 punktu akcji, a nie o 1. (znak „-” na karcie w zamyśle oznacza pauzę a nie minus)

W wyniku wykorzystania zdolności Swojaka Furia (z zasady dodatkowej Fach w ręku), herszt ten otrzymuje żeton rany i 2 dodatkowe kostki, czyli sumarycznie 4 kostki podczas burdy, w której bierze udział.