



La Cour
des Miracles

Hej, chłopcze, podejdź tutaj... Usiądź obok mnie.

Nie bój się, przecież cię nie zjem... Zresztą i tak nie mam już zębów.

Chodź... Popatrz na moje łachmany, na mizerne ramiona. Jakąż krzywdę mógłbym ci wyrządzić? Jesteś jeszcze młody i silny. To ja mam więcej powodów do obaw.

Swój chłopak! Wiesz... widziałem, jak kradniesz tę sakiewkę.

Wielkie nieba, misterna robota! Szybko i zręcznie. Przed tobą świetlana przyszłość, chłopcze. A wiem, o czym mówię! Zanim artretyzm powykręcał mi kości, też miałem magiczne ręce!

Uwierz mi chłopcze, przy odrobinie ćwiczeń i kilku wskazówkach, mógłbyś zostać bardzo szanowanym złodziejem. Godnym, by dołączyć do naszych szeregów. Oczywiście o ile jesteś zainteresowany.

Aaa, nie wiesz, o czym mówię? Ach tak, jesteś tu nowy, prawda? Nie urodziłeś się we wspaniałym mieście Paryżu? No tak...

W takim razie muszę ci powiedzieć o Braterstwie Biedaków, Gildii Żebraków, mitycznej Gwarze! Szlachcice mają swoje bogate pałace, burżuazja – wystawne domy. Za to my mamy nasze Dziedzińce Cudów. Dla wszystkich, którzy nie należą do nas, są to jedynie obskurne podwórka, ale dla żebraków, włóczęgów i nędzarzy są kawałkami nieba. Dlaczego cudów? Ponieważ każdego wieczora stają się areną niezliczonych cudów oczywiście! Tak, zapewniam cię! Nie rzucaj mi takich bezczelnych, pełnych zwątpienia spojrzeń, chłopcze...

Kiedy zapada noc, żebracy wracają na swoje cudowne podwórka i tam w niemal magicznym mgnieniu oka ślepy żebrak odzyskuje wzrok, jednnonogi znowu ma dwie, kaleka pewnie stawia kroki, a chory wraca do zdrowia...

Takie są Dziedzińce Cudów, ostoje pokoju i dobrobytu dla biedoty. Jest ich kilka w Paryżu, dobrze ukrytych, nieopodal ulicy Egipskiej lub Kuźnicznej, kolejny w pobliżu bramy Św. Dionizego. Ale największy, najbardziej prestiżowy, gdzie zasiada Wielki Koezre, znajduje się przy Halach, lenno Alby... Straże nie mają odwagi zapuszczać się na te terytoria, gdzie życie jest piękne.

Co powiedziałeś? Kim jest Wielki Koezre? Jak to, to oczywiście nasz suweren! Król Żebraków, władca włóczęgów. Jego słowo stanowi tutaj prawo. On prowadzi naszą wspólnotę i jej licznych członków. Tak wielu nas jest, szukających ucieczki na Dziedzińcu.

Organizujemy się w grupy zgodnie z naszymi talentami. Ty na przykład mógłbyś dołączyć do „Orphelins” – sierot – albo jeśli myślisz, że dasz radę, do „Millards”, kieszonkowców, którzy zapewniają nam wygody. To dzięki ich pomocy mamy co jeść. Tak, dzięki ich złodziejstwu oraz owocom żebractwa. A uwierz mi, potrafimy żebrać! Znamy wszystkie sposoby wzbudzania współczucia u dżentelmenów oraz miłosierdzia u dobrych chrześcijan...

Weźmy takich „Piètres”, którzy do perfekcji opanowali rolę kaleki. Wyśmienici aktorzy. „Narquois” podają się za byłych żołnierzy, zranionych podczas służby królestwu... Jest wielu innych, jak „Mercandiers”(1) „Hubains” (2) oraz „Coquillards”(3), trapieni groteskowymi defektami tylko po to, by położyć rękę na kilku dodatkowych monetach.

Oczywiście nie tylko żebramy... „Capons” nakłaniają uczciwych mieszczan do hazardu, zwodząc naiwnych głupców, by podążyli ich śladem...

Oczywiście gorąco witamy liczne kobiety o złej reputacji, które wzbogacają naszą wspólnotę oferując swoje wdzięki pod ochroną „Marfaux”.

Mamy nawet naszych własnych intelektualistów, chłopcze! Zapomnij o lekarzach i innych uczonych tam z góry, nasi „Archisuppôts”, wykluczeni księża, dość dobrze poznali wnętrza uniwersytetu zanim dołączyli do naszych szeregów. Wiedzą co nieco... szczególnie jeśli chodzi o picie! Są cholernie dobrzy w picciu... znają dziwne słowa i wymyślili dla nas język...

Dzięki temu możemy rozmawiać nie obawiając się Straży czy Milicji. To oni nauczą cię wszystkiego, co musisz wiedzieć... Jeśli dołączysz do naszych szeregów.

I co ty na to?

Wahasz się? Ech...

Mam wrażenie, że nie do końca się zrozumieliśmy. Jeżeli kradniesz na ulicy, to lepiej dla ciebie będzie dołączyć do nas... W przeciwnym razie... mogą cię czekać pewne nieprzyjemne spotkania...

Oj, nie rób takiej miny, chłopcze! Nie dla takiej drobnostki!

Wszystko, co musisz zrobić, to stworzyć parę „dzieł sztuki” – dwie trudne kradzieże bez dania się przyłapać – a staniesz się jednym z nas. „Millardem” albo kimkolwiek zechcesz.

Z czasem może nawet zostaniesz „Cagou”, jednym ze wspaniałych pułkowników Wielkiego Koezre. Jest ich zaledwie garstka, ale ich imiona są szeptane ze strachem i szacunkiem na Dziedzińcu.

Kto wie... Jeśli będziesz miał do tego smykałkę, to może nawet pewnego dnia wstąpisz na tron Wielkiego Koezre.

Zostań Królem Jałmużny, Królem Złodziei...

Powiedz mi, nie pasowałoby ci...

... zostać KRÓLEM ŻEBRAKÓW?

¹ Rzeźnicy, którzy sprzedawali mięso kiepskiej jakości.

² Oszuści, którzy nosili zaświadczenia, że zostali zaatakowani przez wściekłe psy.

³ Falszywi pątnicy, ich nazwa pochodziła od „coquilles”, czyli muszli przegrzebków, jakie nosili.

Przykład rozłożenia gry 4-osobowej, w której pierwszy gracz jest z gildii **Marquois**.



PRZYGOTOWANIE GRY

Potasuj karty Spisku i ułóż je na Planszy w zakrytym stosie.

- A** Każdy gracz otrzymuje kartę gracza przedstawiającą jego gildię, 1 kartę Spisku, 4 żetony Łotrów (2 Popleczników, 1 Prawą Rękę i 1 Żebraka) oraz 6 znaczników Sławy i 4 znaczniki w swoim kolorze. Z wyjątkiem rozgrywki 5-osobowej odłóżcie do pudełka pozostałe żetony Popleczników, Prawej Ręki i Żebraków (i tylko te). Pozostałe żetony Łotrów umieśćcie w woreczku.

żetony Łotrów



- B** Każdy z graczy umieszcza w swoich żetonach Łotrów po jednym znaczniku w swoim kolorze, a następnie umieszcza żeton „Prawej Ręki” w wyznaczonym miejscu na Placu Sławy.

- C** Na końcu połóż znacznik Króla Żebraków w Luwrze, na pierwszym polu jego toru.



znacznik Króla Żebraków



Grę rozpoczyna osoba, która ostatnio odwiedziła Katedrę Notre-Dame (albo losowo wybrany gracz). Otrzymuje on 1 monetę z zasobów ogólnych. Gracz po jego lewej stronie otrzymuje 2 monety, a wszyscy pozostali – po 3 monety.

Można rozpocząć grę.

CEL GRY

W Dziedzińcu Cudów poprowadź swoją gildię żebraków i przejmij kontrolę nad XVI-wiecznym Paryżem.

Pierwszy gracz, który umieści wszystkie 6 swoich znaczników Sławy na planszy – w dzielnicach lub na Placu Sławy – zostanie zwycięzcą.

PRZEBIEG TURU

Gracze przeprowadzają swoje tury w kolejności zgodnej z kierunkiem wskazówek zegara. W trakcie tury gracz wykonuje po kolei poniższe akcje w podanej kolejności

A. Umieszczenie żetonu Łotra

- ▷ 1 – Zastosuj efekt miejsca
- ▷ 2 – Odbierz bonus z akcji dzielnicy

B. Rozpatrzenie Konfliktów

- * Zagranie karty Spisku



A Umieszczenie żetonu Łotra

Aktywny gracz musi umieścić na planszy jeden ze swoich żetonów Łotrów. Żetony umieszczane są zakryte na jednym z dostępnych okrągłych pól w dzielnicy.

Jeżeli wszystkie żetony Łotrów, jakie posiada gracz, już zostały umieszczone na planszy, gracz musi przesunąć jeden z nich na inne, wolne miejsce.



Gracze odzyskują żetony Łotrów dopiero w momencie rozpatrzenia Konfliktu w dzielnicach, w których je wcześniej umieścili.

Różne żetony Łotrów dają różne efekty podczas rozpatrywania Konfliktu (opisane poniżej oraz przy umiejętnościach Łotrów na str. 8).

1 Zastosuj efekt miejsca

Na każdym polu znajduje się symbol określający efekt, który musi zostać zastosowany:



Przesuń Króla Żebraków o 1 albo 2 pola do przodu na jego torze. Kiedy Król Żebraków staje na polu Gniewu zatrzymuje się tam do końca tury.



Weź 1 albo 2 monety z zasobów ogólnych.



Dociągnij 1 albo 2 karty Spisku.

Uwaga: w żadnym momencie gry nie możesz mieć na ręce więcej niż 4 karty.

2 Wykonaj akcję dzielnicy

Gracz może odebrać bonus z akcji dzielnicy (akcje zostały szczegółowo wyjaśnione na str. 6).

Jeżeli akcja dzielnicy jest wykonana, gracz kontrolujący tę dzielnicę otrzymuje monetę z zasobów ogólnych.

Uwaga: w ten sposób otrzymasz monetę również wtedy, gdy wykonasz akcję dzielnicy, którą kontrolujesz.

B Rozpatrzenie Konfliktów

Na końcu tury Konflikt rozpatruje się w dwóch przypadkach:

- Kiedy wszystkie trzy miejsca w danej dzielnicy są zajęte.
- Kiedy Król Żebraków zatrzyma się na polu „Gniewu” (co kończy jego ruch w danej turze).

Polu Gniewu na torze Króla Żebraków

-  Rozstrzygnij Konflikt w dzielnicy, na którą wskazuje dłoń na polu „Gniewu”.
-  Aktywny gracz wybiera dzielnicę, w której będzie rozstrzygany Konflikt.

Jak rozstrzygnąć Konflikt

W obu przypadkach Konflikt rozpatruje się według tych samych zasad:

1. Gracze zaczynają od ujawnienia swoich żetonów Łotrów. Następnie wszyscy dodają wartość swoich żetonów Łotrów. Ich suma odzwierciedla wpływy gracza w danej dzielnicy. Gracz z najwyższą wartością wygrywa Konflikt i przejmuje tym samym kontrolę nad dzielnicą.
W przypadku remisu wygrywa ten z remisujących graczy, którego żeton jest bliżej symbolu , nawet jeśli siła wszystkich żetonów Łotrów wynosi 0.
Jeżeli w dzielnicy znajdował się tylko jeden żeton Łotra, jego właściciel przejmuje kontrolę nad dzielnicą i nie musi ujawniać swojego żetonu.
2. Zwycięzca umieszcza jeden ze swoich znaczników Sławy w dzielnicy, aby to zaznaczyć (*patrz ilustracja*). Wszyscy gracze zabierają swoje znaczniki Łotrów z rozpatrzonej dzielnicy i kładą przed sobą
3. Jeżeli inny gracz kontrolował wcześniej daną dzielnicę, zabiera z powrotem swój znacznik Sławy i oddaje kontrolę graczowi, który wygrał Konflikt.

Uwaga: W przypadku konieczności rozstrzygnięcia Konfliktów w kilku dzielnicach, kolejność ich rozstrzygania określa aktywny gracz.

Zdolności Łotrów są rozpatrywane poczynając od Łotra znajdującego się najdalej od symbolu  (o ile kolejność ma znaczenie).

***** Zagraj kartę Spisku (dobrowolne)



Gracz może zdecydować o zagranie jednej karty Spisku w dowolnym momencie swojej tury, przed rozpoczęciem rozstrzygania Konfliktów w dzielnicach.

Zagrywając kartę Spisku wykonaj jej efekt, a następnie odrzuć ją na stos kart odrzuconych.

W żadnej chwili nie możesz mieć na ręce więcej niż 4 karty. Odrzuć z ręki wymaganą liczbę kart zanim dociągniesz nowe

Jeżeli stos kart Spisku się wyczerpie, potasuj odrzucone karty i utwórz nowy stos.



Przykład: znacznik Sławy jest umieszczany na odpowiednim miejscu w Chatelet. Gracz tym samym przejmuje kontrolę nad dzielnicą.



OPIS DZIELNIC

Tawerna

Dociągnij z woreczka nowy żeton Łotra. Możesz nim podmienić jeden ze swoich żetonów, które nie są aktualnie w grze. Żeton Łotra, który zdecydujesz się odrzucić jest odkładany obrazkiem do dołu w Sekwanie (niech spoczywa w pokoju...) Do nowego żetonu Łotra włóż znacznik w twoim kolorze gracza.

Uwaga: Nie możesz wykonać akcji tej dzielnicy, jeżeli nie masz żadnych żetonów Łotrów na potencjalną wymianę. Nie możesz również wykonać tej akcji, jeżeli woreczek jest pusty.

Hale

Zapłać wyznaczoną kwotę, aby umieścić znacznik Sławy w wybranym przez siebie rzędzie na Placu Sławy i otrzymać odpowiedni bonus. Nie możesz umieścić znacznika Sławy w rzędzie, w którym już jest twój znacznik.

Ulica Egipska

Przesuń 1 inny żeton Łotra dowolnego gracza (możesz również przesunąć własny) znajdujący się na planszy na dowolne wolne miejsce. Ruch ten nie wywołuje efektu miejsca, na które przestawiasz żeton.



Chatelet

Dociągnij 1 kartę Spisku.

Wielki Dziedziniec Cudów

Weź 2 monety z zasobów ogólnych.

PLAC SŁAWY



Rząd 1: Zapłać 4 monety i dociągnij 1 kartę Spisku.



Rząd 2: Zapłać 5 monet i przesun Króla Żebraków na jego torze o 2 pola do przodu.



Rząd 3: Zapłać 6 monet i weź swój żeton Łotra „Prawa Ręka”.



Rząd 4: Zapłać 7 monet i dociągnij 2 karty Spisku.



Rząd 5: Zapłać 8 monet i przesun Króla Żebraków na jego torze o 3 pola do przodu.

Tylko jeden znacznik Sławy danego gracza może być umieszczony w jednym rzędzie na Placu Sławy.

Uwaga: jeżeli Król Żebraków dotarł na pole Gniewu wcześniej w tej turze, nie możesz go przesunąć dalej wykorzystując efekt Placu Sławy. Możesz jednak umieścić znacznik Sławy w 2. lub 5. rzędzie bez wykonywania efektu miejsca.

KONIEC GRY

Gra może się skończyć na jeden z dwóch sposobów:

Scenariusz 1: Gracz umieszcza ostatni, szósty znacznik Sławy na planszy. Natychmiast wygrywa grę.



Scenariusz 2: Znacznik Króla Żebraków osiąga ostatnie pole na swoim torze. Gra się kończy, a gracz z największą liczbą znaczników Sławy na planszy wygrywa grę.

Jeżeli więcej graczy ma tyle samo znaczników Sławy, grę wygrywa gracz, który kontroluje więcej dzielnic w Paryżu.

Jeżeli nadal jest remis, gracze dzielą się zwycięstwem.

GILDIE



Malingreux

Udawali różne dolegliwości, aby wzbudzić współczucie.



Marfaux

Młodzi łajdacy żerujący na uroku okolicznych kobiet. Jednym słowem stręczyciele.



Millards

Trudnili się kradzieżą kieszonkową. To oni byli żywicielami Dziedzińca.



Narquois

Podawali się za żołnierzy, pokazując udawane rany otrzymane w służbie Królowi.



Orphelins

Młodzi chłopcy, którzy chodzili po okolicy półnaczy, udając, że drżą z zimna nawet w lecie, próbując wzbudzić szczodrość u przechodniów.

PODZIĘKOWANIA

AUTORZY: Vincent Brugeas: Dziękuję wszystkim, którzy poświęcili czas, aby przetestować różne wersje gry... czasem wymagało to wielkiej odwagi! Dziękuję Lumberjacks za przekształcenie prototypu w prawdziwą grę!
Guilhem Gautrand: Dziękuję Vincentowi, że pomyślał o mnie i pozwolił pobawić się jego światem! Dziękuję Lumberjacks za wiarę w nas! Dziękuję Ci, Kochanie, że mogłem poświęcić na to czas! Dla Yoricka.

ILUSTRATOR: Ronan Toulhoat: „Hej Ty, Ty i Ty. Dziękuję Wam wszystkim! Grajcie i mam nadzieję, że też nam dziękujecie! :)”

DEVELOPMENT: Team Kaedama: Antoine Bauza – Corentin Lebrat – Ludovic Maublanc – Théo Rivière



Lumberjacks [Studio]: Pytania? Uwagi? Skontaktuj się z nami: info@lumberjacks-studio.com lub facebook.com/gamecarvers. Problem z grą? Napisz na adres: sav@lumberjacks-studio.com.

TŁUMACZENIE: Marysia Podzorska

ZDOLNOŚCI ŁOTRÓW



Poplecznik: Ma siłę 1.



Żebrak: Gracz, który wygrał Konflikt, daje ci 1 monetę. Jeżeli obecny jest więcej niż jeden Żebrak, monetę otrzymuje tylko gracz, którego żeton Żebraka znajduje się bliżej symbolu



Prawa Ręka: Ma siłę 2.



Brutal: Ma siłę 2.



Kieszonkowiec: Kiedy wygrywasz Konflikt w dzielnicy, weź 2 monety z zasobów ogólnych.



Wykluczony kapłan: Kiedy wygrywasz Konflikt w dzielnicy, dociągnij 1 kartę Spisku.



Wróżbita: Jeżeli nie wygrywasz Konfliktu w dzielnicy, weź 1 monetę z zasobów ogólnych i dociągnij 1 kartę Spisku.



Szermierz: Ma siłę 0 albo 3, jeżeli w momencie rozstrzygania Konfliktu zdecyduje zapłacić 2 monety.



Kurtyzana: Kiedy wygrywasz Konflikt, możesz umieścić swój znacznik Sławy w dowolnej dzielnicy Paryża, zamiast tej, w której był rozpatrywany Konflikt (jeżeli ta dzielnica jest kontrolowana przez innego gracza, przejmujesz kontrolę od niego).

AKCJE DZIELNIC



Tawerna

Dociągnij nowy żeton Łotra z woreczka. Możesz nim zastąpić jeden z własnych, które nie znajdują się na planszy. Łotr, którego decydujesz się odrzucić, jest odkładany zakryty w Sekwanie (niech spoczywa w pokoju...). Do drugiego żetonu Łotra włóż swój znacznik gracza, aby zaznaczyć, że należy do ciebie.



Ulica Egipska

Przesuń 1 inny żeton Łotra na dowolne wolne miejsce na planszy. Ten ruch nie wywołuje efektu miejsca, na które przekładany jest żeton.



Hale

Zapłać wskazaną liczbę monet, aby umieścić znacznik Sławy w wybranym rzędzie na Placu Sławy i otrzymaj odpowiadający mu bonus.



Chatelet

Dociągnij 1 kartę Spisku.



Wielki Dziedziniec Cudów

Weź 2 monety z zasobów ogólnych.

KARTY SPISKU

Strength: Dociągnij nowy żeton Łotra i odrzuć jeden z tych, które posiadasz. *Ta karta nie ma efektu, jeżeli nie masz żadnych żetonów Łotra na podmianę (analogicznie do Tawerny).*

The Empress: Przesuń jeden ze swoich znaczników Sławy znajdujących się na planszy do niekontrolowanej dzielnicy. Jeżeli zdecydujesz się w ten sposób przesunąć jeden ze znaczników z Placu Sławy, będziesz mógł później po raz drugi umieścić swój znacznik Sławy w tym rzędzie zgodnie z normalnymi zasadami. Żeton Prawej Ręki można pobrać tylko raz na grę. Pamiętaj, że zasada „tylko jeden znacznik Sławy na gracza” nadal ma zastosowanie.

Judgment: Każdy gracz, który ma na planszy więcej znaczników Sławy od ciebie, musi dać ci 1 monetę. Jeżeli gracze, których to dotyczy, mają przynajmniej 1 monetę.