

0. **1L** Zagony pogańskie: **połóż na początku gry**

Zwiększ o 1 siłę Jaćwingów. Jeśli którykolwiek z graczy posiada sojusz z Jaćwieżą, musi go odrzucić. Jaćwingowie natychmiast najeżdżają Płock.

Umieść tę kartę w polu statusu Jaćwieży.

Na koniec tury zwiększ jej siłę o 1. W fazie państw ościennych, jeśli istnieje Państwo Zakonu Krzyżackiego rzuć kością. Jeśli wypadnie 1-3, Jaćwingowie najeżdżają na nie. Jeśli wypadnie 4-6 lub Państwo Zakonu nie istnieje, najeżdżają Płock.

1. **1L** Rycerstwo żąda przywilejów: wybrany przeciwnik musi zapłacić 1 punkt legalizmu za każdego rycerza, którego kontroluje. Wszystkie nieopłacone żetony rycerzy musi natychmiast odrzucić.

2. **1L** Zatarg z biskupem: wybrany gracz musi wybrać: odrzucić 1 żeton włości w wybranej prowincji, w której znajduje się biskupstwo albo zostaje ekskomunikowany. **Synod**

3. **2A** Wielka kolonizacja: **AKCJA** Możesz dobrać 4 punkty legalizmu i natychmiast dokonać po jednej wybranej lokacji w do dwóch kontrolowanych przez Ciebie prowincjach zgodnie z normalnym kosztem.

4. **1A** Obfite zbiory: **AKCJA** Możesz umieścić żeton komornika w wybranej kontrolowanej prowincji bez wydawania punktu legalizmu i dobierz natychmiast jej podwójny dochód w dukatach.

5. **0L** Śmierć księcia: Twój książę umiera. Wybierz również jednego spośród książąt o najniższej wartości kolejności w danym momencie gry. On również natychmiast umiera.

Wtasuj tę kartę oraz wszystkie zagrane karty w talię kart wydarzeń dzielnicowych.

6. **2A** Księżniczka na wydaniu: **AKCJA** Wybierz Czechy, Brandenburgię, Węgry, Ruś lub Litwę i zapłać 2 punkty legalizmu oraz liczbę dukatów równą sile wybranego państwa (zaokrąglając w górę). Jeśli to zrobisz, dobierz kartę sojuszu z wybranym państwem.

7. **2L** Księstwo Kujawskie: Gracze kontrolujący Kujawy oraz Łęczycę tracą je i muszą odrzucić tylu rycerzy, ilu one zapewniały. W każdej z tych prowincji umieść tylu neutralnych rycerzy, ile każda z nich zapewnia. **Usuń następnie tę kartę z gry.**

8. **1A** Możliwość wsparcia misji: **AKCJA: Możesz zagrać tę kartę jeśli "Zagony pogańskie" są statusem Jaćwieży.** Zapłacić 5 dukatów i 2 punkty legalizmu, aby wysłać misjonarza. W tym celu rzuć kością oraz dodatkowymi kośćmi za każdy klasztor, który kontrolujesz. Jeśli wynik rzutu będzie wyższy niż dwukrotność siły Jaćwingów, zyskujesz 2 punkty wpływu papieskiego oraz sojusz z Jaćwieżą, a następnie wtasuj kartę statusu Jaćwieży w talię wydarzeń. Jeśli nie, zyskujesz 1 punkt wpływu papieskiego. **Synod**

9. **0L** Najazd książąt pomorskich: Zwiększ siłę Pomorza o 1. Jeśli którykolwiek z graczy posiada sojusz z Pomorzem, musi go odrzucić. Wybierz Gniezno lub Kujawy (*jeśli kontrolujesz jedną z tych prowincji, musisz wybrać tę, którą kontrolujesz*). Jeśli w wybranej prowincji przed najazdem znajduje się żeton księcia dowolnego gracza, rzuć tyloma kośćmi, ile wynosi siła Pomorza. Jeśli wypadnie przynajmniej jeden wynik 6, książę ginie. Niezależnie od wyniku Pomorze najeżdża wybraną prowincję. **Zastąp następnie tę kartę kartą "30. Wygaśnięcie książąt pomorskich".**

10. **1L** Skandal dworski: Wybrany gracz, o ile nie posiada karty "św. Jadwiga Śląska" lub "św. Kinga" traci tyle punktów wpływu papieskiego, ile biskupstw kontroluje. Jeśli posiada sojusz z którymkolwiek z państw, musi go odrzucić. **Synod**

11. **0L** Skrytobójcy: Wybierz państwo ościenne oraz dowolnego gracza, nieposiadającego sojuszu z tym państwem. Rzuć tyloma kośćmi, ile wynosi połowa siły wybranego państwa

(zaokrąglając w dół). Jeśli wypadnie przynajmniej 1 wynik "6", księżę wybranego gracza ginie.

~~12. 1A Rozkwit kultury rycerskiej: **AKCJA** możesz zapłacić 5 dukatów, by dobrać 10 punktów legalizmu plus po dodatkowe 2, jeśli posiadasz sojusz z Czechami, Brandenburgią lub Węgry.~~

12. **2A** Wędrowny trubadur .

AKCJA Możesz zapłacić 5 dukatów, aby rzucić kością i dobrać tyle punktów legalizmu, ile wynosi wynik powiększony o wartość autorytetu księcia oraz dodatkowo po 2, jeśli posiadasz sojusz z Czechami, Brandenburgią lub Węgry. Jeśli dobrałbyś przynajmniej 10 legalizmu, zamiast tego możesz dobrać 1 Punkt Królestwa.

13. **1A** Odkrycie złoża: **AKCJA** Możesz zapłacić 10 dukatów, aby położyć na dowolnej kontrolowanej przez siebie prowincji żeton kopalni. **Usuń następnie tę kartę z gry.**

14. **0L** Wakat papieski: każdy z graczy traci 1 punkt wpływu papieskiego. Do końca tury nie można zyskiwać punktów wpływu papieskiego ani zostać ekskomunikowanym.

15. **1A** Raubritterzy: **AKCJA** Możesz zapłacić 6 dukatów aby położyć w wybranej kontrolowanej przez siebie prowincji 3 żetony niemieckich rycerzy (zyskujesz nad nimi kontrolę do końca tury) albo w wybranej prowincji kontrolowanej przez innego gracza – dochodzi w niej natychmiast do bitwy. Jeśli niemieccy rycerze wygrają, prowincja zostaje splądrowana. Usuń niemieckich rycerzy na koniec tury z gry.

16. **1L** Księstwo Opolsko-Raciborskie: gracz kontrolujący prowincję opolsko-raciborską natychmiast traci nad nią kontrolę i musi odrzucić tylu rycerzy, ilu ona zapewnia. Umieść tyle samo neutralnych rycerzy w tej prowincji. Jeśli wydarzenie "Ambicje Wacława II" zostało zagrane, Opole zostaje sojusznikiem Czech.

17. **2A** Bunt wojewody krakowskiego: **AKCJA** zapłać 2 punkty legalizmu za każdego rycerza zapewnianego przez Kraków. Jeśli to zrobisz, natychmiast przejmij kontrolę nad dzielnicą senioralną i powołaj wszystkich rycerzy dzielnicy senioralnej do Krakowa. Dotychczasowy senior może powołać do niej swoich rodowych rycerzy - dochodzi wówczas do bitwy na normalnych zasadach.

18. **2L** Elekcja arcybiskupa gnieźnieńskiego: Wszyscy gracze jednocześnie deklarują, ile punktów legalizmu chcą przeznaczyć na wybór życzliwego sobie kandydata na tron arcybiskupi. Zwycięzca otrzymuje 2 punkty wpływu papieskiego i kartę "Arcybiskup Gnieźnieński".

19. **2L** Krucjata bałtycka: jeśli "Zagony pogańskie" są statusem Jaćwieży, w kolejności starszeństwa każdy z graczy deklaruje, czy wysła swojego księcia wraz z dowolną liczbą rycerzy przeciwko Jaćwingom. Następnie dochodzi do bitwy, w której biorą również udział siły Zakonu Krzyżackiego (jeśli istnieje). Jeśli w jej wyniku gracze rozbiją wszystkie siły Jaćwingów, wtasuj status Jaćwieży w talię wydarzeń i następnie gracz który zadał najwięcej strat zyskuje 1 punkt wpływu papieskiego oraz Sojusz z Jaćwieżą. Niezależnie od wyniku bitwy, każdy gracz, który wziął udział w Krucjacie Bałtyckiej zyskuje 1 punkt wpływu papieskiego. Gracze którzy nie wysłali księcia i rycerzy tracą tyle punktów wpływu papieskiego, ile biskupstw kontrolują.

20. **2A** Wielki jarmark: **AKCJA** Możesz zapłacić 2 punkty legalizmu za każde miasto, które kontrolujesz, aby natychmiast dobrać 5 dukatów za każde wydane 2 punkty legalizmu.

21. **1L** Bunt mieszczan: Wybrany gracz nie dobiera w tej turze dochodu za kontrolowane przez siebie miasta. Nie uwzględnia ich również podczas bitew.

22. **1L** Siedlisko herezji: wybrany gracz traci 1 punkt wpływu papieskiego za każde miasto, które kontroluje. **Synod**

23. **1L** Treuga Dei: jeśli w tej turze którykolwiek z graczy dokona najazdu na prowincję kontrolowaną przez innego gracza lub wywoła w niej bunt, zostaje ekskomunikowany. **Synod**

24. **2L** Odpust jubileuszowy: w kolejności starszeństwa każdy gracz może wydać dowolną liczbę dukatów w celu uzyskania odpustu w roku jubileuszowym. Za każde wydane 10 dukatów gracz zyskuje 1 punkt wpływu papieskiego.

25. **1L** Święty Jacek Odrowąż: Za każde kontrolowane miasto możesz zapłacić 3 dukaty i 2 punkty legalizmu by zyskać 1 punkt wpływu papieskiego. **Usuń następnie tę kartę z gry.**

26. **2L** Kanonizacja św. Jadwigi Śląskiej: Gracz kontrolujący Wrocław zyskuje 1 punkt wpływu papieskiego. **Usuń następnie tę kartę z gry.**

27. **2A** Konflikty dynastyczne na Rusi: zmniejsz siłę Rusi o 1. **AKCJA** Jeśli graniczysz z *Rusią*, możesz natychmiast najechać Ruś (bez wydawania legalizmu). Jeśli w następstwie bitwy będziesz uzyskać przewagę nad siłami Rusi, usuń kartę statusu Rusi, dobierz Sojusz z Rusią i przejmij kontrolę nad Przemyślem.

28. **1A:** Ruś szuka porozumienia z Rzymem: **AKCJA** zapłać 2 punkty legalizmu oraz liczbę dukatów równą sile Rusi, by dobrać sojusz z Rusią oraz zyskać 1 punkt wpływu papieskiego. Jeśli to zrobisz, usuń kartę statusu Rusi oraz gracz kontrolujący Łuków zyskuje 1 punkt wpływu papieskiego, jeśli jest w nim katedra.

~~29. **1L** Złota bulla z Rimini: Jeśli którykolwiek z graczy posiada sojusz z Zakonem Krzyżackim odrzuca go. Zwiększ siłę Zakonu Krzyżackiego o 2. **Usuń następnie tę kartę z gry i zastąp ją kartą 30. Państwo Zakonu Krzyżackiego.**~~

29. **1I** Złota Bulla z Rimini:

Jeśli którykolwiek z graczy posiada sojusz z Zakonem Krzyżackim - odrzuca go. Zwiększ siłę Zakonu Krzyżackiego o 1. **Dołóż do talii kart kancelarii kartę 31. Państwo Zakonu Krzyżackiego.**

Umieść tę kartę w polu statusu Zakonu Krzyżackiego. Na koniec tury zwiększ jego siłę o 1. W fazie państw ościennych najeżdża ono Jaćwież. Jeśli w wyniku najazdu uzyska przewagę, zwiększ jego siłę o 1.

Dołóż w momencie sprowadzenia Zakonu Krzyżackiego

30. **2L** Wygaśnięcie książąt pomorskich: Usuń Pomorze z gry. Jeśli którykolwiek z graczy jest protektorem Pomorza, przejmuje nad nim kontrolę i umieszcza w nim dwa żetony włości oraz jeden żeton miasta. Jeśli żaden z graczy nie jest protektorem Pomorza, gracze po kolei, w kolejności starszeństwa, mogą zapłacić po 2 dukaty i 1 punkt legalizmu za każdy punkt siły Pomorza by przejąć nad nim kontrolę. Jeśli żaden tego nie zrobi Brandenburgia przejmuje kontrolę nad Pomorzem i zwiększ jej siłę o 2. **Usuń następnie tę kartę z gry.**

31. **1L** Państwo zakonu krzyżackiego: Możesz zapłacić 2 dukaty za każdy punkt siły Zakonu Krzyżackiego by dobrać sojusz z Zakonem Krzyżackim i zyskać 1 punkt wpływu papieskiego. Jeśli tego nie zrobisz, najeżdża on Pomorze/Kujawy.

Umieść tę kartę w polu statusu Zakonu Krzyżackiego. Na koniec tury zwiększ jego siłę o 1. W fazie państw ościennych najeżdża on na Pomorze/Kujawy.

Karty Książąt i rodowe:

Śląsk:

1. Henryk I Brodaty

Dowodzenie: +0

Autorytet +2 I

Zarządzanie: 3A

Jeśli nie posiadasz żadnego miasta, zagrywając tę kartę możesz przeznaczyć jedną z **akcji** z tej karty na lokację miasta z kosztem 8d 2l.

W momencie jego śmierci odrzuć kartę św. Jadwiga Śląska.

2. Henryk II Pobożny

Dowodzenie: +1

Autorytet +2 I

Zarządzanie: 2A

W momencie jego śmierci zyskujesz 1 punkt wpływu papieskiego, chyba że był ekskomunikowany oraz tracisz kontrolę nad Legnicą.

Możesz wykorzystać 1 **Akcję** z tej karty, by zapłacić po 2 punkty legalizmu za każdego rycerza zapewnianego przez wybraną neutralną prowincję i natychmiast przejąć nad nią kontrolę.

3. Bolesław II Rogatka

Dowodzenie: -1

Autorytet +1 I

Zarządzanie: 1A

Gdy obejmuje władzę, *jeśli kontrolujesz Lubusz* Brandenburgia zyskuje nad nim kontrolę oraz dobierz 5 dukatów za każdy żeton włości w Lubuszu oraz sojusz z Brandenburgią.

Zagrywając tę kartę możesz dodatkowo odrzucić do 3 żetonów rycerzy w celu próby porwania innego księcia. Za każdego odrzuconego rycerza rzuć kością. Jeśli wypadnie "6" - weź do niewoli wybranego księcia.

Po jego śmierci tracisz kontrolę nad Legnicą.

4. Henryk IV Probus

Dowodzenie: +1

Autorytet +2 I

Zarządzanie: 1A

Zagrywając tę kartę w celu zwołania wici możesz zapłacić 3 dukaty i ~~2 punkty legalizmu~~, by dobrać żeton niemieckich rycerzy (maksymalnie 3). Odrzuć je na koniec tury.

~~Po jego śmierci tracisz kontrolę nad Legnicą.~~

Wielkopolska:

1. Władysław I Laskonogi

Dowodzenie: +0

Autorytet +4 I

Zarządzanie: 2A

Zwołując wiec, możesz dobrać o połowę mniej legalizmu, aby zamiast tego dociągnąć jedną kartę.

2. Władysław II Odonic

Dowodzenie: -1

Autorytet +1 I

Zarządzanie: 2A

Jeśli to możliwe, musisz przyjmować uchwały synodu prowincjonalnego. Jeśli wykorzystujesz akcję z tej karty w celu fundacji opactwa, zyskujesz dodatkowy punkt wpływu papieskiego.

Po jego śmierci tracisz kontrolę nad Gnieznem.

3. Przemysław I

Dowodzenie: +1

Autorytet +2 I

Zarządzanie: 2A

Akcja Możesz zagrać tę kartę, by wywołać bunt we wszystkich swoich niekontrolowanych rodowych prowincjach startowych (włącznie z Santokiem) bez wydawania punktów legalizmu. Wszystkie rzuty na wywołanie buntu mają modyfikator +1 do wyniku.

4. Przemysław II

Dowodzenie: +1

Autorytet +3 I

Zarządzanie: 3A

W momencie objęcia przezeń władzy dobierz kartę "Arcybiskup Gnieźnieński".

Możesz wykorzystać 1 **akcję** z tej karty by zapłacić 1 dukat za każdy punkt siły Pomorza i zyskać sojusz z Pomorzem.

Mazowsze:

1. Konrad I Mazowiecki

Dowodzenie: +1

Autorytet +2 I

Zarządzanie: 2A

Wykonując **Akcję** sprawowania sądów możesz odrzucić jeden żeton rycerzy, by dobrać podwójną liczbę punktów legalizmu.

2. Bolesław I

Dowodzenie: +1

Autorytet +2 I

Zarządzanie: 1A

Po każdej zwycięskiej bitwie przeciwko Jaćwingom z jego udziałem zyskujesz 1 dodatkowy punkt wpływu papieskiego.

3. Siemowit I

Dowodzenie: +1

Autorytet +1 I

Zarządzanie: 1A

Jeśli żaden z graczy nie posiada sojuszu z zakonem krzyżackim, zagrywając tę kartę możesz przeznaczyć jedną z akcji z tej karty by zapłacić 2 dukaty za każdy punkt siły Zakonu Krzyżackiego i zyskać sojusz z Zakonem Krzyżackim. Jeśli to zrobisz, zwiększ siłę Zakonu o 1 i zyskaj 1 punkt wpływu papieskiego.

Po jego śmierci tracisz kontrolę nad Czerskiem.

4. Bolesław II

Dowodzenie: +1

Autorytet +2 I

Zarządzanie: 2A

Akcja Możesz zagrać tę kartę, by spróbować wywołać bunt w Krakowie. W tym celu musisz zapłacić 2 punkty legalizmu za każdego rycerza którego zapewnia ta prowincja.

Sandomierskie:

1. Leszek I Biały

Dowodzenie: +1

Autorytet +3 I

Zarządzanie: 2A

Akcja Możesz zagrać tę kartę, by przeszukać stos kart zagranych i wybrać zeń jedną kartę **AKCJI** i natychmiast ją zagrać.

2. Bolesław I Wstydlivy

Dowodzenie: -1

Autorytet +2 I

Zarządzanie: 2A

W momencie, gdy zostaje księciem, umieść w puli kart osiągnąć karty **Erekcja diecezji przemyskiej** oraz **łukowskiej**, dobierz sojusz z Węgrami oraz kartę "św. Kinga". Nie możesz zawierać mariaży z innymi państwami.

Akcja Jeśli posiadasz katedrę w Łukowie lub Przemyśle, możesz wyszukać wśród kart odrzuconych, talii kart kancelarii lub na rękach innych graczy karty 28. "Ruś szuka porozumienia z Rzymem" i natychmiast ją zagraj, wykonując jej **AKCJĘ**. Jeśli kartę tę posiadał inny gracz, dobiera w to miejsce nową.

3. Leszek II Czarny

Dowodzenie: +1

Autorytet +2 I

Zarządzanie: 1A

Nie możesz zawierać mariaży.

W momencie, gdy zostaje księciem, przejmij kontrolę nad prowincją łeczycko-sieradzką.

Chorągiew książęca zapewnia dodatkową kość w czasie bitew.

4. Władysław I Łokietek

Dowodzenie: +1

Autorytet +2 I

Zarządzanie: 2A

Jeśli bierze udział w bitwie przeciwko państwu ościennemu, raz na bitwę możesz wybrać dowolną liczbę wyników rzutów swoich chorągwi rycerskich za daną rundę i rzucić za nie jeszcze raz - drugi wynik jest wiążący.

Karty rodowe:

Tron seniora

+4 Punkty Królestwa na koniec gry,

kontrolujesz dzielnicę senioralną

Możesz zagrać tę kartę by:

- dokonać nadań albo pobrać daniny we wszystkich kontrolowanych prowincjach dzielnicy senioralnej,
- zwołać wici lub wiec dla rycerstwa dzielnicy senioralnej,
- wyszukać w talii kartę "Krucjata Bałtycka". Jeśli posiada ją na ręce inny gracz, musi Ci ją oddać i dociągnąć inną kartę.

Odrzuć gdy: inny gracz wygra elekcję lub zajmie prowincję krakowską.

Święta Jadwiga

Możesz zagrać tę kartę, by:

- dokonać akcji „zbieranie danin”,
- dokonać fundacji opactwa,
- zapłacić 3 dukaty i zyskać 1 punkt wpływu papieskiego,
- natychmiast uwolnić Twojego uwięzionego księcia,
- uchylić ekskomunikę swojego księcia,

Odrzuć gdy: Henryk I Brodaty umrze.

Święta Kinga

Żaden inny gracz nie może dobrać sojuszu z Węgry.

Możesz zagrać tę kartę by:

- zapłacić 10 dukatów i położyć w Krakowie (jeśli go kontrolujesz) żeton kopalni, a następnie zyskać 1 punkt wpływu papieskiego (raz na grę),
- dokonać lokacji lub zebrania danin.

Odrzuć gdy: Bolesław Wstydlawy umrze.

Arcybiskup Gnieźnieński

Zagraj tę kartę by:

- wybrać dowolną kartę uchwał synodu i ją uchwalić,
- uchylić ekskomunikę swojego księcia.

Odrzuć gdy: wydarzenie Elekcja arcybiskupa gnieźnieńskiego lub Twój książę umrze.