

VETO Konfrontacja

Radziwiłłowie vs Wiśniowiecy

Zasady gry

CEL GRY

VETO: Konfrontacja to gra karciana dla dwóch osób, w której każdy z graczy dąży do tego, by jedna z wielkich magnackich rodzin zwyciężyła na sejmie elekcyjnym XVII-wiecznej Rzeczypospolitej. Wiśniowiecy i Radziwiłłowie walczą o kreski poparcia wśród szlachty, a gracz wystawia sławne postaci historyczne i literackie, pojedynkuje się oraz agituje za swoim kandydatem na króla.

Szczegółowe warunki zwycięstwa znajdziesz na str. 16: *Zakończenie gry*.

VETO: Konfrontacja oparta jest na zasadach Szlacheckiej Gry Karcianej: VETO! Jest to gra kolekcjonerska, o której więcej dowiesz się na stronie www.veto2ed.pl

ELEMENTY GRY

Pudełko, które otrzymałeś, zawiera wszystkie karty niezbędne do gry.

Podczas rozgrywki gracze używają następujących elementów: **karty** (dzielą się na wiele rodzajów – patrz niżej), **kreski**, **dukaty**, różne **znaczniki**, **instrukcja**.

KARTY

W grze występuje wiele rodzajów kart: karty frakcji, efekty, moderunki, posesje, postaci i sztychy.

Karty każdego rodzaju posiadają wiele wspólnych elementów:

1. rodzaj karty;
2. unikatowa nazwa karty;
3. herb lub jego brak (świadczy o przynależności do frakcji);
4. rysunek;
5. zasada gry;
6. informacja o sezonie (patrz str. 19: *Czym są CCG*);
7. informacja o edycji (patrz str. 19: *Czym są CCG*);
8. numer karty.



Ponadto każdy rodzaj karty charakteryzuje się innym zastosowaniem w grze i może mieć dodatkowe informacje (opisane przy każdym rodzaju karty poniżej w instrukcji).

Karta frakcji

Najważniejsza karta podczas gry. Określa stronnictwo, jakie reprezentujesz. Przed rozgrywką decydujesz, którą frakcją będziesz grać.

W trakcie gry karta frakcji leży cały czas przed tobą. Co ważne, nigdy nie staje się częścią twojego kredensu (talii) – kładziesz ją na stole przed rozpoczęciem gry i zostaje tam do końca rozgrywki.

Karta frakcji zawiera następujące informacje:



1. **herb i nazwę frakcji;**
2. **Skarb:** tyle dukatów otrzymujesz na początku gry;
3. **dochód:** tyle dukatów otrzymujesz co rundę;
4. **strategia:** specjalna zasada, z której może korzystać gracz kierujący daną frakcją. Może określać dodatkowe bonusy dostępne w grze lub opcjonalną formę zwycięstwa.



Postać

Postaci to przedstawiciele XVII-wiecznego społeczeństwa Rzeczypospolitej, którzy przyjechali na sejm elekcyjny. Znajdziesz wśród nich wielkich karmazynów i zwykłych szaraczków, osoby znane z historii i literatury, jak również wymyślone przez autorów gry.

Każda postać jest **unikatowa** (patrz str. 18: *Słowa kluczowe*), a jej karta zawiera dodatkowe informacje:

1. **imię i nazwisko** – czyli **nazwa**: nigdy w grze nie może pojawić się naraz więcej niż jedna postać o tej samej nazwie – nawet, jeśli ma inny **przydomek** i **zasady gry**;
2. **przydomek**: najpopularniejsze określenie postaci przez jej towarzyszy. Odróżnia także różne wersje tej samej postaci;
3. **szabla** : siła i umiejętności szermiercze postaci. Używana głównie w pojedynkach (patrz str. 11: *Pojedynek*).
4. **kreski** : liczba popleczników na sejmie elekcyjnym, którzy oddadzą swe głosy zgodnie z wolą postaci;
5. **lafa**: koszt, liczony w dukatach, który należy zapłacić, aby wprowadzić postać do gry;




KILKA KOPII POSTACI

W kredensie możesz posiadać kilka kopii tej samej postaci. Jeśli postać zostanie zabita, jej kopia może pojawić się znowu w trakcie gry. Okazuje się, że postać odniosła poważną ranę, lecz jakimś cudem ozdrowiała.

Moderunek

Moderunek to ekwipunek, jaki mogą posiadać i używać postaci: broń, zbroje i inne przydatne podczas elekcji przedmioty.


Karta moderunku zawiera dodatkowe informacje:

1. **modyfikator**: określa, jak modyfikuje szablę 
2. **lafa**: koszt, liczony w dukatach, który należy zapłacić, wprowadzając moderunek do gry.

Posesja

Miejsca znajdujące się pod kontrolą twojego stronnictwa. Głównym zadaniem posesji jest zwiększanie dochodów, niektóre mają też inne zastosowania.

Karta posesji zawiera następujące dodatkowe informacje:

1. **lafa**: koszt, liczony w dukatach, który należy zapłacić, wprowadzając posesję do gry;
2. **dochód** : patrz str. 7: *Faza rozliczenia*.



Efekt

Karty efektów pozwalają wpływać na rozgrywkę. Głównym zadaniem efektów jest zmiana warunków gry tak, by ułatwić tobie zwycięstwo lub utrudnić je przeciwnikowi.

Sztynki

Karty, które wpływają głównie na **pojedynki**; pomagają też przy **agitacji**.

KRESKI



Służą do zdobywania głosów na sejmie elekcyjnym. Zdobywanie kresek jest zazwyczaj celem gry (patrz str. 16: *Zakończenie gry*).



KARTY DZIELONE



Niektóre karty w VETO! są dzielone, czyli mogą być zagrywane jako jedna z dwóch różnych kart.

Zagrywając kartę, decydujesz, której połowy używasz. Stosuj zapis tylko z tej części, której zdecydowałeś się użyć, całkowicie ignorując drugą.

DUKATY

Służą do oznaczania twojego Skarbu. Płacisz nimi **lafę**, czyli koszt wystawiania i utrzymania postaci, posesji itd. Podpowiedź: Dukaty trzymane na karcie frakcji licz jako 10-tki, a poza nią jako jedności.



ZNACZNIKI

Strategii

Gdy używasz strategii, będziesz oznaczać nimi jej kartę, gdy spełnisz określone warunki w grze (np. pokonasz przeciwnika w pojedynku przy strategii *Wiśniowieckich*).

Inne

W wyniku działania niektórych kart – zwłaszcza efektów – będziesz musiał je czasem oznaczyć. W tym celu użyj dowolnego znacznika, innego niż pozostałe.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

W walce o koronę Rzeczypospolitej biorą udział dwa wielkie rody magnackie: Radziwiłłowie i Wiśniowiecy. Są one reprezentowane przez karty frakcji. Zanim zaczniecie rozgrywkę, wybierzcie lub wylosujcie stronę, którą chcecie grać. Każda z nich dąży do zwycięstwa w inny sposób, warto więc wymieniać się frakcjami, by poznać różne taktyki obecne w VETO.

Przed każdą grą należy wykonać kilka istotnych czynności:

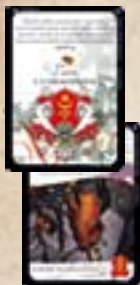
1. Obaj gracze kładą przed sobą odkryte karty frakcji tak, by nawzajem je widzieli.
2. Na środek stołu należy wyłożyć 15 kresiek.
3. Gracze dobierają odpowiednią liczbę dukatów – określoną na karcie frakcji – i kładą przed sobą. Reszta dukatów tworzy pulę na środku stołu.
4. Każdy z graczy tasuje swój kredens, daje przeciwnikowi do przełożenia i kładzie go przed sobą, a następnie dobiera z niego do ręki 7 kart – **to jest jego dwór**.
Uwaga! Gracz, który nie jest zadowolony ze swojego dworu, może wtasować go z powrotem w kredens i dobrać nowy dwór – drugi rezultat musi zaakceptować, nawet jeżeli będzie on gorszy od poprzedniego.
5. Teraz możecie zacząć grę.

PRZYKŁADOWE UŁOŻENIE KART PODCZAS ROZGRYWKI

Pole karmazynów

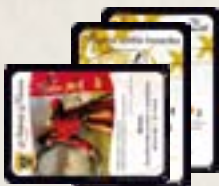


Karta frakcji

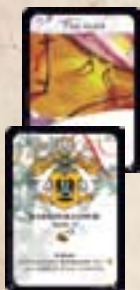


Pole elekcyjne

Pole elekcyjne



Karta frakcji



Pole karmazynów



PRZEBIEG GRY

Gra dzieli się na kolejne rundy, rozgrywane przez obu graczy. Każda runda dzieli się na następujące fazy:

1. odznaczania,
2. rozliczenia,
3. gry,
4. zakończenia.

1. FAZA ODZNACZANIA

W tej fazie przejdź po kolei przez następujące etapy: **przekupienie szlachty i odznaczanie kart**.

Na początku rundy, poza pierwszą, zsumuj Kreski wszystkich niezaznaczonych Karmazynów znajdujących się na polu karmazynów – **to twoja inicjatywa**.



Przekupienie szlachty

Każdy gracz może **przekupić szlachtę**, by uzyskać wyższą inicjatywę niż wynikającą z Kresek niezaznaczonych Karmazynów. Gracze kolejno – zaczynając od tego, który miał inicjatywę w poprzedniej turze – deklarują kwoty i wpłacają je do puli dukatów. **Za każde zapłacone 3 dukaty dodają 1 do swojej inicjatywy** (wynikającej wcześniej z Kresek Karmazynów).

Jeżeli gracz chce poczekać, wówczas mówi „pas” i nic nie robi.

Gracze mogą kupować inicjatywę, dopóki **nie powiedzą „pas” jeden po drugim**. Jeżeli chcesz kupować po „pasie” przeciwnika, wówczas przekupywanie szlachty toczy się dalej.

Gracz, który ma wyższą sumę, będzie miał **inicjatywę** – czyli będzie grał pierwszy w kolejnych fazach danej rundy oraz będzie mógł korzystać z Wpływu Politycznego. W przypadku remisu inicjatywa zostaje przy graczu, który miał ją w zeszłej rundzie.

Przykład: Maciek gra frakcją . Na stole ma odznaczonego Jeremiego Wiśniowieckiego – jest to Karmazyn, przebywa na polu karmazynów. Jego kreski o wartości 3 wliczają się do inicjatywy. Michał gra frakcją . Ma na polu karmazynów zaznaczoną kartę Janusza Radziwiłła, którego kreski nie wliczają się do inicjatywy, oraz odznaczonego Sakowicza, który dysponuje 2 kreskami.

Porównujemy tylko kreski Jeremiego Wiśniowieckiego i Sakowicza, więc Maciek ma inicjatywę 3, a Michał – 2. W zeszłej rundzie inicjatywa należała do Maćka. Michał, chcąc ją przejąć, musi nie tylko wyrównać liczbę kresek Maćka, ale także ją przebić.

PIERWSZA RUNDA

Pierwsza runda różni się od kolejnych następującymi zasadami:

- **Inicjatywę** ma gracz, który kieruje frakcją **Radziwiłłów**, posiadającą niższy początkowy Skarb.
- Nie można przekupywać szlachty.
- Faza rozliczenia jest pomijana.

Przed dobraniem dukatów Michał ma w Skarbie 7 dukatów, a Maciek 3. Michał wydaje 6 dukatów, aby przebić przeciwnika. Ten może zapłacić 3 dukaty i wyrównać jego deklarację, utrzymując tym samym inicjatywę (ponieważ miał ją w poprzedniej rundzie). Ocenia jednak sytuację na stole i swój najbliższy dochód, po czym postanawia oddać inicjatywę i nie płacić za brakującą kreskę.

Odznaczanie kart

Każdy gracz odznacza wszystkie swoje karty, które były zaznaczone w poprzedniej rundzie (patrz str. 8: ramka *Ważne oznaczenia na kartach*) lub podczas określania inicjatywy w tej rundzie.

Uwaga! Podczas określania inicjatywy, przekupywania szlachty i odznaczania kart, każdy z graczy ma prawo do **repliki** – czyli odpowiedniej reakcji na działania przeciwnika (lub swoje). Zazwyczaj dotyczy to zagrania odpowiedniej karty efektu lub użycia zdolności postaci.

2. FAZA ROZLICZENIA

W tej fazie przejdź po kolei przez następujące etapy: **dobieranie kart** i **obliczenie dochodu**.

Dobieranie kart

Każdy gracz dobiera **do dworu** tyle kart, by mieć ich maksymalną ilość (standardowo to 7 kart).

Jeżeli gracz na początku fazy ma więcej kart we dworze niż wynosi maksymalna ilość, musi odrzucić nadmiar na **stos kart odrzuconych** (patrz str. 12: ramka *Przeszukiwanie kredensu lub stosu kart odrzuconych*).

Obliczenie dochodu

Oblicz dochód dla swojej frakcji, sumując liczbę dukatów otrzymywanych z karty frakcji, wystawionych posesji, postaci, tekstów kart itd.

Czasami musisz też uwzględnić inne karty, które wpływają na twój dochód (np. efekty).

Po obliczeniu dochodu dobierz odpowiednią ilość dukatów ze wspólnej puli.





ZAOKRĄGLANIE

Czasami podczas gry trzeba podzielić daną wartość.

Jeżeli w wyniku dzielenia nie wypada wartość całkowita, wówczas **należy ją zaokrąglić w górę**, chyba że na karcie jest zaznaczone inaczej.

WAŻNE OZNACZENIA NA KARTACH


Część kart posiada zasady oznaczone następującymi literami:

-  to **Drobiazg**,
-  to **Czyn**,
-  to **Replika** – jest to odpowiedź na konkretne zdarzenie mające miejsce w grze, np. zagranie efektu, użycie zdolności,
-  oznacza, iż w celu użycia zasady należy **zaznaczyć** kartę. Jeżeli karta jest już zaznaczona, wówczas **nie można** użyć tej zasady.



3. FAZA GRY

Najważniejsza i najdłuższa faza w rundzie, w której gracz, **który ma inicjatywę**, a następnie jego przeciwnik – **są na zmianę przy głosie** i mogą wykonywać różne działania.


Podstawowym działaniem gracza jest zagrywanie kart z ręki po to, by je wystawić na pole gry lub użyć ich zasad od razu.



Część działań będzie wymagać  czyli zaznaczenia karty (patrz wyżej: *Ważne oznaczenia na kartach* i str. 9: *Zaznaczanie i odznaczanie kart*).

Gracz przy głosie

Gdy jesteś przy głosie, możesz wykonać **dowolną ilość Drobiazgów**  oraz **jeden Czyn** , przy czym **zawsze wykonujesz jedno działanie naraz i dajesz przeciwnikowi możliwość repliki** – czyli odpowiedzi (ty też możesz stosować **replikę na replikę** przeciwnika).

Uwaga! Na jedno działanie przeciwnika możesz zastosować tylko jedną replikę. Gdy zakończysz swoje działania lub chcesz poczekać, powiedz „bene” i wtedy twój przeciwnik jest **przy głosie**.

Jeżeli nie jesteś przy głosie, wówczas możesz jedynie stosować repliki na działania przeciwnika: zagrywać karty oznaczone  lub używać odpowiednich zasad wcześniej zagranych kart, które leżą na stole.

Jeżeli będąc przy głosie, nie chcesz bądź nie możesz wykonać żadnego  (Drobiazgu) ani  (Czynu), powiedz „pas”.

Faza gry trwa dopóty, dopóki **obaj gracze nie powiedzą „pas” jeden po drugim**. Jeżeli choć jeden z graczy chce grać po „pasie” przeciwnika, wówczas gra toczy się dalej.

Czyny

Czynem, oznaczonym zazwyczaj **C** jest:

- wystawienie postaci,
- przemieszczenie postaci między polami: elekcyjnym i karmazynów,
- agitacja,
- wyzwanie na pojedynek,
- zagranie karty oznaczonej literą **C**,
- użycie zasad niektórych kart, oznaczonych literą **C**,
- użycie niektórych słów kluczowych (patrz str. 17: *Słowa kluczowe*).

Drobiazgi

Drobiazgiem, oznaczonym zazwyczaj **D** jest:

- zagranie karty oznaczonej literą **D**,
- użycie zasad niektórych kart, oznaczonych literą **D**,
- wystawienie posesji,
- dołączenie moderunku do postaci,
- dołączenie sztychu do postaci,
- użycie niektórych słów kluczowych (patrz str. 17: *Słowa kluczowe*).

Wystawienie postaci **C**

Jeżeli masz we dworze kartę postaci, możesz ją zagrać i wystawić **na pole elekcyjne**, płacąc jej **lafę**.

Po wystawieniu postaci weź **ze wspólnej puli** tyle kresek, ile wynosi cecha **Kreski** postaci. Jeżeli we wspólnej puli nie ma już kresek, wówczas nie otrzymujesz żadnych. Jeżeli są, lecz jest ich mniej, niż wynosi cecha Kreski twojej postaci, to bierzesz wszystkie pozostałe.

Karmazyni mogą, ale nie muszą, być od razu wystawieni na **polu karmazynów**.

Przemieszczenie postaci **C**

Z (zaznacz) postać ze swojej kompanii i przenieś ją z **poła elekcyjnego** na **pole karmazynów** lub odwrotnie.

Na **polu elekcyjnym** mogą znajdować się **wszystkie postaci**. Na **polu karmazynów** tylko te, które są **Wpływowe** lub są **Karmazynami**.

ZAZNACZANIE

I ODZNACZANIE KART

Karty, które są wystawiane na **polu elekcyjnym** lub **polu karmazynów**, zazwyczaj wchodzi do gry odznaczone.

Jeżeli w trakcie gry będziesz musiał zaznaczyć kartę **Z** wówczas obróć ją o 90 stopni w prawo. Taka karta jest zaznaczona i zazwyczaj nie można już korzystać z jej zasad, aż do odznaczenia.



UŻYWANIE KART W GRZE

ZAGRYWANIE KART

Jeżeli chcesz zagrać kartę, wówczas powinieneś wyjąć kartę z dworu, powiadomić o tym przeciwnika i poczekać na jego replikę, gdyż czasami będzie chciał ci w tym przeszkodzić.

Jeżeli przeciwnik nie przeszkadza, postępuj z kartą według jej zasady, np. wystawiając posesję czy dołączając moderunek do postaci.

KARTY W GRZE

Dopóki karta jest w grze, np. leży wystawiona na którymś z pól gry lub jest dołączona do karty frakcji, dopóty jej zasady obowiązują.

Dołączana: po zagranium jest dołączana do innej karty. Jeżeli karta, do której była dołączona, zostanie odrzucona, ta karta też jest odrzucona.

Nieobecna: patrz str. 17: *Słowa kluczowe*.

ODRZUCANIE I USUWANIE KART

W trakcie gry karty mogą być **odrzucone** lub **usuwane** z gry – wtedy ich zasady przestają obowiązywać.

Karty odrzucone w trakcie gry należy odkładać na **stos kart odrzuconych**. Jeżeli w kredensie skończą się karty, należy przetasować karty ze stosu odrzuconych i utworzyć z nich nowy kredens.

Karty usuwane należy odłożyć poza pole gry – **nie będą już używane w tej rozgrywce**.

ROZPATRYWANIE KOLEJNOŚCI ZAGRYWANYCH KART

Jeżeli gracze zagrywają karty jedną po drugiej – jako repliki – wówczas **ostatnia zagrana karta będzie rozpatrywana jako pierwsza**. Ta reguła odnosi się do sytuacji **stosu**, czyli takiej, kiedy na zagranie przeciwnika odpowiadamy własnym, mającym mu owe działanie uniemożliwić.

*Przykład: Maciek widzi, że Michał ma na stole postać **Andrzeja Kmicica** z dołączoną kartą **Żur**. Postanawia zagrać na nią efekt **Rdzą przeżarty** i odrzucić moderunek. Michał ma jednak na ręku kartę **Bujdy i bajania**. Zagrywa ją jako replikę **R** i anuluje działanie efektu **Rdzą przeżarty**. **Żur** pozostaje w grze.*

*Gdyby Maciek posiadał na ręce własną kopię karty **Bujdy i bajania**, mógłby ją zagrać w tym momencie jako replikę. Anulowałby działanie karty **Bujdy i bajania** zagranej przez Michała. W efekcie zagrany jako pierwszy efekt **Rdzą przeżarty** wszedłby do gry.*

Stos zagrywanych replik można powiększać, zawsze rozpatrując je w odwrotnej kolejności – ostatnia zostaje rozpatrzona jako pierwsza.

Należy przy tym pamiętać o **zasadzie adekwatności**. Na stosie jako repliki nie mogą pojawić się karty i nie mogą zostać użyte umiejętności postaci, które nie odpowiadają bezpośrednio podjętemu właśnie działaniu.

ZŁOTA ZASADA GIER KARCIANYCH

Jeśli tekst gry na karcie stoi w sprzeczności z ogólnymi zasadami gry, zawsze stosuje się zasadę szczegółową, a więc tę, która znajduje się na karcie.

Agitacja

Z (zaznacz) postać ze swojej kompanii, która jest **na polu elekcyjnym** i weź kreskę ze wspólnej puli. Jeżeli nie ma kreski we wspólnej puli, wówczas agitujesz przeciwko przeciwnikowi i przenosisz kreskę z puli przeciwnika do wspólnej.

Agitując swoją postacią, możemy **odrzuć sztych – z dworu lub spod tej postaci** – aby zwiększyć skuteczność tego Czynu. Dobieramy jedną kreskę więcej. **Można odrzuć tylko 1 kartę sztychu!**

Uwaga! Nie można łączyć ze sobą dwóch rodzajów agitacji. Jeśli agitujemy jakąś postacią za dwie kreski i tylko jedna jest we wspólnej puli, to bierzemy jedną, a nie jedną ze wspólnej, a drugą od przeciwnika.

Postaci na polu karmazynów nie mogą agitować.

Wyzwanie na pojedynek

Z (zaznacz) postać ze swojej kompanii, która jest **na polu elekcyjnym** i wyzwij nią na pojedynek postać przeciwnika – również przebywającą na polu elekcyjnym.

Niektóre postaci nie mogą wyzywać lub uczestniczyć w pojedynkach, np. **Niewiasty** (patrz str. 17: *Słowa kluczowe*), a niektóre tylko nie mogą być wyzywane na pojedynki.

Uwaga! Pamiętaj, iż **po wyzwaniu na pojedynek** przeciwnik ma prawo do ewentualnej repliki. Ty też możesz odpowiedzieć na jego replikę.

Odmowa pojedynku

Jeżeli wyzywana postać jest **odznaczona**, wówczas może **odmówić pojedynku**. Gracz musi **Z** (zaznaczyć) wyzywaną postać i – jeśli ma kreski – oddać jedną z nich do wspólnej puli. **Do pojedynku nie dochodzi.**


Przebieg pojedynku

Jeżeli przeciwnik przyjął wyzwanie, wówczas dochodzi do pojedynku między tymi dwiema postaciami, który przebiega następująco:


1. wybór moderunku,
2. sztychy i repliki,
3. zakończenie.

WYBÓR MODERUNKU

Gracze na zmianę, zaczynając od wyzywającego, wybierają, które z dołączonych do postaci moderunków będą używane w pojedynku. **Uwaga!** Postać może używać w pojedynku tylko jednego moderunku o danym słowie kluczowym.

Przykład: Rzędzian, który wyzwał na pojedynek Andrzeja Kmicica, ma dołączone dwie szable: Czarną szablę husarską i Zygmuntowkę. Decyduje się użyć Czarnej szabli husarskiej. Zasada Zygmuntowki i jej bonus do  nie są brane pod uwagę w tym pojedynku.

SZTYCHY I REPLIKI

Gracze na zmianę, zaczynając od wyzywającego, mogą **zagrywać sztychy** (zazwyczaj podnoszą cechę Szabla  pojedynkującej się postaci) i stosować **repliki** – tak jak przy zagrywaniu kart efektów.



Gracz może zagrać sztych, który jest dołączony do pojedynkującej się postaci lub sztych z dworu. Zagrany sztych musi mieć jedno z dwóch słów kluczowych: **Cięcie** lub **Obrona**.

Jeżeli nie chcesz już zagrywać sztychów ani replik, powiedz „pas”.

Jeżeli po twoim „pasie” przeciwnik zagra w taki sposób, że chcesz się znowu włączyć do pojedynku, wówczas zastosuj odpowiednią **replikę** lub zagraj **sztych** – pojedynek toczy się dalej.

ZAKOŃCZENIE

Gdy obaj gracze – **jeden po drugim** – powiedzą „pas”, pojedynek kończy się. Porównywana jest cecha Szabla obu pojedynkujących się postaci, zmodyfikowana o użyte **moderunki**, zagrane **sztychy** i **repliki**.

Jeżeli postać ma **wyższą Szablę**  (cecha podstawowa plus modyfikacje) od przeciwnika, **wygrywa pojedynek** i otrzymuje z **puli przeciwnika** tyle kresiek, ile wynosi cecha Kreski  pokonanego, zaś przeciwnik jest **ranny** – należy **odrzuć** kartę na stos kart odrzuconych.

PRZESZUKIWANIE KREDENSU LUB STOSU KART ODRZUCONYCH

Niektóre karty pozwalają ci po użyciu przeszukać kredens, lub stos kart odrzuconych w poszukiwaniu określonej karty lub typu kart (np. dowolnego moderunku) i wziąć znalezioną kartę do dworu lub zagrać.

Znalezioną kartę musisz pokazać przeciwnikowi, przetasować kredens, a przeciwnik ma prawo go przełożyć.

Po przeszukaniu kredensu przetasuj go dokładnie, natomiast po przeszukaniu stosu kart odrzuconych nie musisz go tasować.

Jeżeli różnica Szabli $\frac{♣}{♣}$ wynosi 3 lub więcej, przegrana postać jest **zabita** – zamiast odrzucać, należy **usunąć** jej kartę z gry (patrz str. 10: ramka *Używanie kart w grze*).

Jeżeli Szabla $\frac{♣}{♣}$ obu postaci jest równa, pojedynek kończy się remisem i nic się nie dzieje – nikt nie jest odrzucany, ani nie traci/zyskuje kresiek.

Uwaga! Wszystkie karty sztychów zagrane w pojedynku są odrzucane.



Przykład: Michał, grający $\frac{♣}{♣}$, zaznacza swojego **Andrzeja Kmicica** na polu elekcyjnym i wyzywa na pojedynek **Michała Wołodyjowskiego**, należącego do frakcji $\frac{♣}{♣}$. Maciek i **Wołodyjowski** przyjmują wyzwanie. Postaci nie mają dołączonych żadnych moderunków.



Na początku bazowa $\frac{♣}{♣}$ obu postaci wynosi 7. Michał jako pierwszy wyciąga (dołączony wcześniej pod postać) sztych **1 Przy wsparciu kompanów** ($\frac{♣}{♣}$ +2) i zagrywa go. Nie używa dodatkowej zdolności karty i nie zaznacza swoich postaci. **Wołodyjowski** nie stosuje żadnej repliki, więc $\frac{♣}{♣}$ **Kmicica** wynosi teraz 9.



Maciek zagrywa z dworu sztych **2 Na oczach postronnych** ($\frac{♣}{♣}$ +2). Dzięki zasadzie **Wołodyjowskiego** (otrzymuje $\frac{♣}{♣}$ +1 do każdego zagrane sztychu), jego $\frac{♣}{♣}$ wynosi 10. Michał nie zagrywa repliki negującej działanie sztychu, obaj gracze mówią „pas”.



Pojedynek kończy się następującym rezultatem: **Wołodyjowski** wygrał i zranił **Kmicica** (różnica $\frac{♣}{♣}$ mniejsza od 3). Michał odrzuca kartę **Kmicica** i oddaje Maćkowi 2 kreski ze swojej puli: 1 za wartość cechy $\frac{♣}{♣}$ **Kmicica** i 1 za to, że postać ma słowo kluczowe **Sławni**.




Przykład: Maciek, grający , chce dobić przeciwnika. Zaznacza **Rzędziana** na polu elekcyjnym i postanawia rozprawić się z **Ranickim**. Michał  przyjmuje pojedynek.

Rzędzian posiada **Zygmuntówkę** i **Czarną szablę husarską**. Postanawia skorzystać z tej drugiej broni, dzięki czemu jego  wynosi 8. Przeciwnik ma  4.

Rzędzian w tym momencie zabiłby przeciwnika, więc Maciek mówi „pas”. Michał próbuje ratować swoją postać i zagrywa z dworu sztych **1** **Panie, tak się nie godzi** ( +3), ma  7 i czeka na ruch rywala.

Maciek, choć nie ma sztychów we dworze ani dołączonych do postaci, nie daje za wygraną. Korzysta z pomocy **Niewiast**. Zaznacza **2** **Barbarę Jeziorkowską**, by dać **Rzędzianowi**  +1. Michał nie zagrywa żadnej repliki, więc Maciek zaznacza **3** **Kniahinię Kurcewiczową**, dodając kolejne  +1. Obaj gracze kolejno pasują.

Rzędzian ma  10, zaś **Ranicki** – 7. Maciek zwycięża i zdobywa 1 kreskę z puli Michała (za cechę **Ranickiego**). Dodatkowo Michał musi odrzucić swoją postać poza grę, gdyż przegrał pojedynek o przynajmniej 3 i jego towarzyszy został **zabity**.



KUMULACJA ZASAD

Gracz **nie może dołączyć kopii karty** już dołączonej do innej karty tak, by zasada gry dołączonych kart się kumulowała.

Nie można też podwoić już raz podwojonego współczynnika.

Przykład: Do postaci z dołączoną kartą **Opój** nie można dołączyć drugiej takiej karty.

Dołączenie moderunku do postaci

Jeżeli masz we dworze kartę moderunku, możesz ją dołączyć do postaci, płacąc **lafę** i wkładając moderunek pod kartę postaci tak, by fragment karty był zawsze widoczny.

Postać może mieć dołączoną **tylko jedną kopię** danego moderunku naraz.

Uwaga! Postaci **nie mogą** wymieniać się między sobą dołączonymi moderunkami!

Dołączenie sztychu do postaci

Jeżeli masz we dworze kartę sztychu, możesz ją **dołączyć do postaci**, kładąc sztych pod kartą postaci koszulką do góry. Musisz pokazać przeciwnikowi, iż jest to sztych, ale nie pokazuj jaki!

Postać może mieć dołączone **2 sztychy**. **Karmazyni** mogą mieć dołączony **tylko 1 sztych**.

Jeżeli postać jest **Sławna**, może mieć dołączony dodatkowy, **odkryty sztych**.

Uwaga! Postaci **nie mogą** wymieniać się między sobą dołączonymi sztychami!



Wystawienie posesji

Jeżeli masz we dworze kartę posesji, możesz ją zagrać i wystawić na pole elekcyjne, płacąc jej lafę.

4. FAZA ZAKOŃCZENIA

W tej fazie każdy gracz może odrzucić 1 kartę z dworu.

Wszystkie karty (w szczególności efekty) działające do końca rundy przestają działać i **rozpoczyna się nowa runda gry**.

Uwaga! Podczas tej fazy każdy z graczy ma prawo do **repliki** – czyli odpowiedniej reakcji na działania przeciwnika. Zazwyczaj dotyczy to zagrania odpowiedniej karty efektu lub użycia zdolności postaci.

ZAKOŃCZENIE GRY

Gra może skończyć się jednym z następujących przypadków:

- zdobycia wszystkich kresiek,
- spełnienia warunku strategii,
- wygranej elekcji,
- śmierci Elekta.

ZDOBYCIE WSZYSTKICH KRESEK

W momencie, gdy zdobędziesz wszystkie kreski, **gra natychmiast się kończy**, a ty jesteś jej zwycięzcą.

SPEŁNIENIE WARUNKU STRATEGII

W momencie, gdy spełnisz warunek strategii na twojej karcie frakcji **gra natychmiast się kończy**, a ty jesteś jej zwycięzcą. Ta zasada dotyczy tylko frakcji Wiśniowieckich.

ELEKCI

Jeżeli ogłosisz elekcję i spełnisz jej warunki, wygrywasz grę (patrz niżej: *Elekcja*).

Jeżeli twój Elekt zostanie **zabity**, przegrywasz grę (patrz str. 17: *Słowa kluczowe*).

ELEKCJA

Jednym ze sposobów na wygranę gry jest przeprowadzenie elekcji.

Jeżeli masz na stole Elekta, inicjatywę i co najmniej 2/3 wszystkich kresiek (czyli 10 dla zwykłej gry) na końcu *Fazy rozliczenia* ogłosz Elekcję mówiąc o tym przeciwnikowi.

Jeżeli na końcu rundy będziesz mieć nadal Elekta w grze oraz co najmniej 2/3 wszystkich kresiek, s wygrywasz grę.

Jeżeli twój Elekt zostanie odrzucony lub usunięty albo nie będziesz miał wymaganej liczby kresiek, nic się nie dzieje.

PUSTE DZIAŁANIA

Gracz **nie może** wykonywać pustych działań (Czynów, Drobiazgów czy Replik), czyli takich, które nie przyniosą żadnego efektu w grze.

*Przykład: Zagranie karty **Biesiada sarmacka** na zaznaczonej postaci.*

Remisy

W grze nie istnieje pojęcie remisu. Zawsze jeden z graczy zdąży szybciej spełnić któryś z warunków zakończenia gry.



ERRATY

Jeżeli masz wątpliwości co do zasad gry, polecamy forum gry, na którym znajduje się obszerny FAQ: www.veto2ed.pl/forum

SŁOWNIK I INNE WAŻNE ZASADY

Poniżej przedstawiamy słownik słów kluczowych – czyli istotnych fragmentów zasad niektórych kart, oraz część zasad, które należy przypomnieć lub wyjaśnić:

Bron: postać może używać w pojedynku tylko jednej **Broni**.

Bron palna:  odrzuć w pojedynku, by postać otrzymała modyfikator , inaczej modyfikator ani zasada karty nie działa. Postać może używać w pojedynku tylko jednej **Broni palnej**.

Cięcie: sztych, którego możesz użyć w pojedynku.

Elekt: kandydat do tronu. **Możesz mieć naraz w grze wyłącznie jednego Elekta.**

Kiedy masz Elekta na stole, możesz ogłosić **elekcję** (patrz str. 16: *Elekcja*).

Kiedy twój Elekt zostanie **zabity** (zasada nie dotyczy przypadków, gdy **Elekt** zostaje **ranny**), przegrywasz grę.

Karmazyn: postać może przebywać na **polu karmazynów** i może tam być wystawiana.

Jeśli na początku fazy odznaczania nie jest zaznaczony i przebywa na polu karmazynów, wówczas jego kreski liczą się do ustalania inicjatywy. **Karmazyni** mogą mieć dołączony tylko 1 sztych.




Karczma: nie wpływa bezpośrednio na rozgrywkę, aczkolwiek niektóre karty lub zdolności specjalne odnoszą się do tego słowa kluczowego.

Koń: postać może używać w pojedynku tylko jednego **Konia**.

Kompanion: zawiera w sobie słowo kluczowe **Lojalny**.

Lojalny: możesz go mieć w kredensie tylko wtedy, gdy jest z twojej frakcji.

Nieobecny: karta znajduje się poza grą i nie może na nią w żaden sposób wpływać, ani ona nie wpływa na grę.

Niewiasta: nie może uczestniczyć w pojedynkach i nie może agitować.  
+1  dla pojedynkującego się towarzysza.

Obrona: sztych, którego możesz użyć w pojedynku.

Pospolity: nie może agitować, pokonany w pojedynku nie przynosi znacznika na strategiach. W grze może być więcej kopii tej postaci niż 1.

Sławny: na początku fazy zakończenia dobierasz kreskę ze wspólnej puli (nie możesz w ten sposób przeciągnąć kreskę od przeciwnika do wspólnej puli). Jeśli więcej niż jeden gracz ma **Sławne** postaci, kreski dobiera tylko ten gracz, który ma ich więcej i tylko tyle, ile wynosi różnica.

Za pokonanie **Sławnego** w pojedynku zwycięzca otrzymuje dodatkową kreskę.

Sławne postaci mogą mieć dołączoną jedną dodatkową kartę sztychu, która musi być odkryta.

Wpływowy: może przebywać na polu karmazynów, ale musi być wystawiony na polu elekcyjnym.

Unikat: dopóki karta jest w grze, żaden gracz nie może zagrywać jej kopii.

Zapraszamy na oficjalną stronę internetową gry:

www.veto2ed.pl

Znajdziesz tam informacje o turniejach, pokazach i nowych dodatkach.

BRAWUROWO I GRYWALNIE



WWW.WYDAWNICTWOGAMEL.PL

CZYM SĄ KOLEKCJONERSKIE GRY KARCIANE

VETO: Konfrontacja opiera się na zasadach **Szlacheckiej Gry Karcianej VETO!**

To pasjonująca, wciąż rozwijająca się gra, która zyskuje coraz to nowych fanów. Jeśli wciągnęło Cię starcie między rodami Wiśniowieckich i Radziwiłłów, **SGK VETO!** ma dla Ciebie jeszcze więcej pojedynków, intryg i dzielnych niewiast. Gracze otrzymują do dyspozycji nowe frakcje: niesfornych Awanturników, przebiegłych Dworskich i niewiernych Osmanów, a rozgrywka zostaje poszerzona o opcję dominacji wojskowej nad ziemiami XVII-wiecznej Europy.

Mianem kolekcjonerskich gier karcianych określa się gry, w których każdy gracz dysponuje własną, przygotowaną przez siebie talią. Komponuje ją ze wzorów dostępnych w zestawach podstawowych oraz specjalnych zestawach dodatkowych, zawierających karty o różnym stopniu wyjątkowości. Każda z tych kart ma swój unikalny wygląd i wpływ na grę, a istotną umiejętnością gracza jest odpowiednie konstruowanie talii.

SGK VETO! to również aktywne środowisko graczy, którzy wymieniają się kartami, organizują turnieje i dyskutują na oficjalnym forum.

Wszystko to – i więcej! – znajdziesz na stronie: www.veto2ed.pl

VETO! KONFRONTACJA: Radziwiłłowie vs Wiśniowieccy

Autorzy gry SGK Veto!: Krzysztof „Ksch” Schechtel i Marcin „Cinek” Tomczyk

Koordynator projektu: Michał „Wiewiór” Musiał

Zespół kreatywny: Arkadiusz „Serafin” Bałucki, Michał „Ojciec” Głowa, Michał „Wiewiór” Musiał, Maciej „repek” Reputakowski, Krzysztof „Ksch” Schechtel, Krzysztof „Szafa” Szafranski, Maciej „Sqva” Zasowski

Wsparcie koncepcyjne: Piotr „Żucho” Żuchowski i Michał „Puszon” Stachyra

Projekt layoutu: Patryk Tyburkiewicz

DTP: Maciej „Sqva” Zasowski

Koordinacja prac grafików: Michał „Puszon” Stachyra

Ilustracja na okładce: Cezary Szymański

Ilustracje kart: Rafał Badan, Mateusz Bielski, Piotr Foksowicz, Jarosław Gąsior, Błażej Glapa, Paweł Głodek, Jakub Jabłoński, Mateusz Komada, Jacek Kowalski, Łukasz Laskowski, Urszula Michalska, Paweł Miedziński, Grzegorz Molas, Igor Myszkiwicz, Krzysztof Rogulski, Wiesław Skupniewicz, Mateusz Stanisławski, Piotr Szot, Cezary Szymański, Małgorzata Śliwka, Tomasz Tworek

Produkcja: Michał „Puszon” Stachyra i Maciej „Sqva” Zasowski

Wydawca: Kuźnia Gier

© Krzysztof Schechtel

© Kuźnia Gier 2010

 **KUŹNIA
GIER**
www.kuzniagier.pl

WIEDZMA, GORZAŁKA, WIEŚNIACY I MNÓSTWO MAGII!



Rycerstwo urządza polowanie
na smoka.

Chłopi chcą parcelować
folwark.

Ale najniebezpieczniejsza jest
wiedźma.

Zna wszystkie sekrety swoich
sąsiadów.

I potrafi spełniać ich marzenia.

A każdy wie, że trzeba uważać,
o czym się marzy.

Szlachecka Gra Karciana Veto! to nie tylko

Konfrontacja

To również przebogaty świat kolekcjonerskiej wersji gry, gdzie czekają na Ciebie setki nieznanych kart, dziesiątki zaskakujących zagrań i rzesze arcygroźnych przeciwników.



**Dołącz do nas - wejdź na
www.veto2ed.pl i zostań
najlepszym z najlepszych!**

Lubisz **VETO**?

Poznaj inne gry wydawnictwa



**KUŹNIA
GIER**

Planszowe i karciane



RPG



Kolekcyjńska Gra Karciana



www.kuzniagier.pl/sklep

WOLSUNG



Wolsung - fabularna gra akcji o przygodach
Niezwykłych Dam i Dżentelmenów
XIX wiek z istic sarmacką fantazją
Onufry Zagłoba poleca!

www.wolsung.pl



WAŻNE OZNACZENIA

Część kart posiada zasady oznaczone następującymi literami:

- **D** to **Drobiazg**,
- **C** to **Czyn**,
- **R** to **Replika** – jest to odpowiedź na konkretne zdarzenie mające miejsce w grze, np. zagranie efektu, użycie zdolności,
- **Z** oznacza, iż w celu użycia zasady należy **zaznaczyć** kartę. Jeżeli karta jest już zaznaczona, wówczas **nie można** użyć tej zasady.

PRZEBIEG RUNDY GRY

1. Faza odznaczania
 - Określenie inicjatywy
 - Odznaczenie kart
2. Faza rozliczenia
 - Dobieranie kart
 - Obliczenie dochodu
3. Faza gry
4. Faza zakończenia

INDEKS

Agitacja 11

Czyn **C** 9

Drobiazg **D** 9

Dwór 4

Efekt 3

Frakcja 2

Kredens 2

Kreski 2, 16

Lafa 2

Moderunek 3, 15

Odznaczanie kart 9

Odrzucanie kart 10

Pojedynek 11-15

Posesja 3, 15

Postać 2, 9

Replika **R** 10

Strategia 2, 16

Szabla 2, 11-15

Sztych 3, 15

Usuwanie kart 10

Zaznaczanie kart **Z** 9

Zapraszamy na oficjalną stronę internetową gry

www.veto2ed.pl

Znajdziesz tam informacje o turniejach, pokazach i nowych dodatkach.