

## **Rarytasy**

### **Krócica** *było*

Możesz jej użyć w czasie pojedynku nawet, jeżeli używasz innej Broni. R po przyjęciu wyzwania odrzuć ją, aby dodać pojedynkującej się postaci +3 do Szabli. Po użyciu Króciicy do zakończenia pojedynku nie można używać więcej sztychów oraz replik.

### **Krócica** *jest*

Możesz jej użyć w czasie pojedynku nawet, jeżeli używasz innej Broni. R w pojedynku aby dodać pojedynkującej się postaci +3 do Szabli. Po użyciu Króciicy do zakończenia pojedynku nie można używać więcej sztychów oraz replik.

### **Muszkiet** *było*

R po przyjęciu wyzwania odrzuć Muszkiet, aby dodać pojedynkującej się postaci +5 do Szabli. Po użyciu nie możesz zagrywać na swoją postać sztychów.

### **Muszkiet** *jest*

Nie możesz zagrywać na swoją postać sztychów. R w pojedynku, odrzuć Muszkiet aby dodać pojedynkującej się postaci +5 do Szabli.

**Pas słucki** zmiana lafy z 3/1 na 3.

### **Korecki** *było*

**Karmazyn.** R usuń z gry dowolną ilość kart z dworu podczas ustalania inicjatywy. Za każdą usuniętą kartę twoja inicjatywa +1.

### **Korecki** *jest:*

**Karmazyn.** R odrzuć z gry dowolną ilość kart z dworu podczas ustalania inicjatywy. Za każdą odrzuconą kartę twoja inicjatywa +2.

### **Kmicic** *było:*

**Honorowy. Sławny.** R jeżeli zostanie zabity, jest ranny. R jeżeli zostanie ranny, nic mu się nie dzieje.

**Kmicic** *jest*:

**Honorowy. Sławny.** R jeżeli zostanie zabity, jest ranny.

**LUB**

R jeżeli zostanie ranny, nic mu się nie dzieje.

**Dobre rady** *było*

Nie możesz mieć w kredensie **Pludraków, Kozaków** i/lub **Żydów**, twoje postaci prócz **Karmazynów** Lafa -1/0 oraz dodatkowa kreska przy wystawieniu. R usuń z gry, jeżeli masz w kompanii **Pludraka, Kozaka** lub **Żyda**.

**Dobre rady** *jest*

Nie możesz mieć w kredensie **Pludraków, Kozaków, Niewiernych** i/lub **Żydów**, twoje postaci prócz **Karmazynów** Lafa -1/0 oraz dodatkowa kreska przy wystawieniu. R usuń z gry, jeżeli masz w kompanii **Pludraka, Kozaka, Niewiernego** lub **Żyda**.

**Nazad** *było*

**Usuwany.** D zagraj na dowolną kartę znajdującą się w grze (poza **Trwałą**), aby cofnąć ją do dworu gracza, który ją zagrał. Jeśli jest to postać, gracz ten oddaje tyle kresiek, ile przynosiła, oraz bierze do skarbu tyle dukatów ile wynosiła Lafa tej postaci.

**Nazad** *jest*

**Usuwany.** D zagraj na dowolną kartę znajdującą się w grze (poza **Trwałą**, ziemią lub oddziałem), aby cofnąć ją do dworu gracza, który ją zagrał. Jeśli jest to postać, gracz ten oddaje tyle kresiek, ile przynosiła, oraz bierze do skarbu tyle dukatów ile wynosiła Lafa tej postaci.

**Gardłowa sprawa** *było*

D dołącz do postaci na polu elekcyjnym. Nie może przejść na pole karmazynów. W każdej rundzie w pierwszym czynie gracz musi wyzwąć tą postacią na pojedynek postać przeciwnika. Odrzuć tę kartę, jeżeli przeciwnik nie ma postaci na polu elekcyjnym

### **Gardłowa sprawa** *jest*

D dołącz do postaci na polu elekcyjnym.

Nie może przejść na pole karmazynów.

W najbliższym czynie, a później w pierwszym czynie w kolejnych rundach, gracz musi wyzwać tą postacią na pojedynek postać przeciwnika. Odrzuć tę kartę, jeżeli przeciwnik nie ma postaci na polu elekcyjnym.

### **Kęsim! Kęsim!** *było*

**Usuwany.**

C zabij dowolną postać (poza **Elektem**).

Nie otrzymujesz za nią kresiek.

### **Kęsim! Kęsim!** *jest*

**Usuwany.**

C zagraj na dowolną postać (poza **Elektem**). Zostaje zabita, nie otrzymujesz za nią kresiek.

### **Pan dał pan zabrał** *było*

D wybrany przeciwnik traci połowę swojego skarbu.

### **Pana dał pan zabrał** *jest*

C wybrany przeciwnik traci połowę swojego skarbu.

### **Niepowszechne**

**Sicz** – zmiana lafy *było* 3/1 *jest* 3/+1

Cecha – *było*:

D Z aby każdy z graczy zaznaczył w tajemnicy jedną postać. Ten który zaznaczył postać z największą Szablą, dobiera kreskę z puli. Jeżeli jest remis, nic się nie dzieje.

**Sicz** cecha *jest*

D Z zsumuj Szablę wszystkich twoich postaci, jeżeli jest wyższa niż suma Szabli wszystkich postaci przeciwnika dobierz dwie kreski z puli ogólnej.

**Zbaraż** zmiana lafy 3/1 na 3/+1

**Birże** zmiana lafy 3/1 na 3/+1

**Birże** cecha *było*:

R Z kiedy postać przeciwnika wygra pojedynek.  
Otrzymuje tylko połowę kresiek, zaokrąglając w dół.

**Birże** *cecha jest*

R Z kiedy postać przeciwnika  
wygra pojedynek. Nie otrzymuje  
kresiek od pokonanego.

**Pałac w nieporęcie** zmiana lafy z 3/1 na 3/+1

**Ależ waść** *było*

R po tym, jak przeciwnik wystawi postać.  
Wraca ona natychmiast do jego dworu,  
wystawiający ją gracz nie dobiera kresiek  
ani nie płaci Lafy. W tej rundzie nie  
może wystawić tej postaci.

**Ależ waść** *jest*

R gdy przeciwnik wystawia postać.  
Wraca ona natychmiast do jego dworu,  
koszt jej wystawienia nie zostaje poniesiony.  
W tej rundzie przeciwnik nie może  
wystawić tej postaci.

**Mataczenie** *było*

D zagraj, żeby przejąć inicjatywę.

**Mataczenie** *jest*

R gdy ustalana jest inicjatywa.  
Automatycznie przejmujesz  
inicjatywę.

**Królewszczyzna** *było*

Trwały. D dołącz do posesji. Nie może ona zostać  
odrzucona. D Z aby dołączyć do tej karty posiadanego  
w grze **Karmazyna**, staje się on nieobecny, a posesja  
ta przynosi podwójny dochód.

**Królewszczyzna** *jest*

**Trwały**. D dołącz do posesji.  
Nie może ona zostać odrzucona.  
D Z aby dołączyć do tej karty posiadanego  
w grze **Karmazyna**, staje się on nieobecny,  
a posesja ta przynosi podwójny dochód.  
na początku fazy rozliczenia odłącz  
**Karmazyna**, przestaje być nieobecny.

## **Powszechne**

### **Kniahini** *było*

**Karmazyn. Niewiasta.** Może wyzywać na pojedyńki. C Z żeby wyciągnąć z kredensu do dworu kartę Heleny Kurcewiczówny lub Symeona lub Andrzeja Kurcewicza.

### **Kniahini** *jest*

**Karmazyn. Niewiasta.** Może wyzywać na pojedyńki. C Z żeby wyciągnąć z kredensu do dworu kartę Heleny Kurcewiczówny lub Andrzeja lub Symeona lub Wasyla Kurcewicza.

### **Siciński** *było*

**Lojalny.** C Z aby przeszukać swój kredens. Możesz wziąć Liberum Veto do dworu.

### **Siciński** *jest*

**Lojalny.** R Z aby zagrać Liberum Veto z kredensu.

**Bobrowski** zmiana lafy – z 6 na 5 oraz zmiana szabli z 4 na 5. A więc jest 5 1 5 zamiast 4 1 6.

### **Klara** *było*

Lafa 8

### **Niewiasta. Pludrak.**

R zapłać 5 Dukatów, gdy postać używa swojej zdolności, by zanegować jej działanie.

### **Klara** *jest*

Lafa 6

### **Niewiasta. Pludrak.**

R Z gdy postać używa swojej zdolności, by zanegować jej działanie.

### **Zend** *było*

C Z aby skopiować zdolność dowolnej postaci znajdującej się na polu elekcyjnym.

### **Zend** *jest*

D Z aby skopiować zdolność, będącą drobiazgiem,

dowolnej postaci znajdującej się na polu elekcyjnym.

**Kokosiński** *było*

C Z aby przeszukać kredens w poszukiwaniu karty Uhlika, Zenda, Kokosińskiego, Kulwca Hippocentaurusa lub Rekucia Leliwy. Weź tę kartę do dworu.

**Kokosiński** *jest*

C Z aby przeszukać kredens i wziąć do dworu kartę Uhlika, Zenda, Kulwca Hippocentaurusa lub Rekucia Leliwy.

**Krakowski** zmiana lafy z 6/+1 na 5/+1

**Atos** zmiana lafy z 6 na 5

**Abi** zmiana lafy z 4/+1 na 5/+1

**Cięcie polskie** *było*

**Cięcie.**

Szabla +1

Nie można zagrać na **Pludraka**.

Jeśli postać używa

Batorówki Szabla +1.

**Cięcie polskie** *jest*

**Cięcie.**

Szabla +1.

Nie można zagrać na **Pludraka**.

Jeśli postać używa

Batorówki Szabla +2.

**Pchnięcie** *było*

**Cięcie.**

Szabla +1

Jeżeli postać używa

Rapiera Szabla +1.

**Pchnięcie** *jest*

**Cięcie.**

Szabla +1.

Jeżeli postać używa

Rapiera Szabla +2.

**Obrona pozorowana *było***

**Obrona.**

Przeciwnik musi pokazać tobie wszystkie **Cięcia**, jakie ma dołączone do postaci oraz we dworze.

**Obrona pozorowana *jest***

**Obrona.**

Przeciwnik musi pokazać wszystkie **Cięcia**, jakie ma dołączone do postaci oraz we dworze. Odrzuć jedno z nich.

**Rozpoznanie *było***

**Obrona.**

Przeciwnik musi pokazać tobie wszystkie **Obrony**, jakie ma dołączone do postaci oraz we dworze.

**Rozpoznanie *jest***

**Obrona.**

Przeciwnik musi pokazać wszystkie **Obrony**, jakie ma dołączone do postaci oraz we dworze. Odrzuć jedną z nich.

**Sam przeciw wielu *było***

D dołącz do postaci na polu elekcyjnym, jeżeli nie masz innych postaci w grze. Szabla +4. Odrzuć, jeżeli masz więcej niż jedną postać w grze.

**Sam przeciw wielu *jest***

D dołącz do postaci na polu elekcyjnym, jeżeli nie masz innych postaci na polu elekcyjnym. Szabla +4. Odrzuć, jeżeli masz więcej niż jedną postać na polu elekcyjnym.

**Kmicicowa kompania *było***

D dołącz do karty frakcji.  
Uhlik, Zend, Kokosiński, Ranicki  
i Kulwiec-Hippocentaurus Szabla +2.

**Kmicicowa kompania *jest***

D dołącz do karty frakcji.  
Uhlik, Zend, Kokosiński, Ranicki,  
Kulwiec-Hippocentaurus

i Rekuć Leliwa Szabla +2.

**Sejm zerwany *było***

D wszystkie nieobecne postaci wracają na pole elekcyjne. Karty czyniące je nieobecnymi są odrzucane.

**Sejm zerwany *jest***

D wszystkie nieobecne postaci wracają do gry. Karty czyniące je nieobecnymi są odrzucane.

**Coś za coś *było***

**Unikat.**

D dołącz do swojej karty frakcji.  
D odrzuć, aby odrzucić efekt dołączony do twojej postaci.

**Coś za coś *jest***

**Unikat.**

D dołącz do swojej karty frakcji.  
D odrzuć, aby odrzucić efekt będący w grze.

**Silna ręka *było***

D dołącz do postaci.  
Karty **Obrony** zagrywane na tę postać nie mogą być odrzucone.

**Silna ręka *jest***

D dołącz do postaci.  
Sztuchy zagrywane na tę postać nie mogą być odrzucone.

**Szara eminencja *było***

R gdy **Karmazyn** użył właśnie swojej zdolności.  
Odnacz tego **Karmazyna**.

**Szara eminencja *jest***

D dołącz do **Karmazyna**.  
R odrzuć tę kartę i odnacz tego **Karmazyna**.