

Artykuły Henrykowskie

Wersja 1.8

Data utworzenia: 8 I 2011r.

Data ostatniej zmiany: 4 IV 2012r.

Autorzy:

Wojciech „Alien” Herdzina,
Jarosław „Żółw” Komorniczak,
Krzysztof „Maju” Maj,
Piotr „Esse” Szmielew.

Konsultacja merytoryczna: Krzysztof „Ksch” Schechtel, Maciej „Sqva” Zasowski, Piotr „Kajakowski” Kajak, Michał „Ojciec” Głowa, Krzysztof „Szafa” Szafranski, Michał „Wiewiór” Musiał, Jarosław „Żółw” Komorniczak, Marcin „Prezesinho” Gierej, Michał „Hrabia” Trojanowski.

Korekta językowa: Piotr „Żucho” Żuchowski.

Podziękowania dla Sebastiana „Sebola” Pękali za profesjonalną korektę merytoryczną „okiem sędziego i karciarza”.

Lista zmian w stosunku do poprzedniej wersji:

Było:

102.1.a Gracz aktywny to gracz będący przy głosie.

102.1.b Gracz nieaktywny to gracz nie będący przy głosie.

Jest:

102.1.a Gracz aktywny to gracz, który otrzymał od gry priorytet, niezależnie od tego czy posiada w danym momencie tenże priorytet.

102.1.b Gracz nieaktywny to gracz, który nie otrzymał od gry priorytetu, niezależnie od tego czy posiada w danym momencie tenże priorytet..

Było: 103.9 Gracz, który posiada inicjatywę pierwszy jest przy głosie i rozpoczyna rozgrywkę.

Jest: 103.9 Gracz, który posiada inicjatywę pierwszy dostaje od gry priorytet i rozpoczyna rozgrywkę.

Było: 113.1 Gracz wybiera cel dla zagrywanej karty lub zdolności, jeżeli jej treść tak stanowi. Wybranie celu następuje przed wykonaniem replik na zagrana kartę.

Jest: 113.1 Gracz wybiera cel dla zagrywanej karty lub zdolności, jeżeli jej treść tak stanowi. Wybranie celu następuje przed przekazaniem priorytetu przeciwnikowi w celu umożliwienia mu odpowiedzi.

Było:

114.2 Czyn jest akcją, którą może wykonać tylko gracz będący przy głosie. Można wykonać tylko jeden Czyn na jedno bycie przy głosie.

114.2.a Czynem jest: wystawienie postaci, przemieszczenie postaci między strefami Pola Gry, agitacja postacią, wyzwanie postacią na pojedynek, wystawienie oddziału, zagranie karty, która w swoim polu zasad posiada symbol C w koscie, użycie zasady ESS, który w swoim polu zasad posiada symbol C w koscie.

114.3 Drobiazg jest akcją, którą może wykonać tylko gracz będący przy głosie. Będąc przy głosie, można wykonać dowolną liczbę Drobiazgów.

114.3.a Drobiażgiem jest: wystawienie posesji, wystawienie ziemi, dołączenie moderunku do postaci, podłączenie sztychu pod postać, zagranie karty, która w swoim polu zasad posiada symbol D w koscie, użycie zasady ESS, który w swoim polu zasad posiada symbol D w koscie.

114.4 Replika jest akcją, którą może wykonać każdy z graczy.

114.4.a Replika jest zagrywana w odpowiedzi na zagranie opisane w jej treści. Np. „kiedy przeciwnik zagrywa postać” jest zagrywana w odpowiedzi na zagranie postaci przez przeciwnika.

114.4.b Każdemu graczowi przysługuje możliwość wykonania jednej repliki na każdą akcję (zarówno własną, jak i przeciwnika).

114.5 Pas jest specyficzną formą akcji, która polega na nie wykonaniu żadnych działań i oddaniu głosu przeciwnikowi. Kiedy wszyscy gracze kolejno powiedzą pas etap gry lub rozpatrywany stos są kończone.

114.6 Bene jest oddaniem głosu przeciwnikowi po wykonaniu jakiegokolwiek akcji. Jeśli w odpowiedzi przeciwnik powie „pas”, głos wraca do gracza, który powiedział „bene”.

114.6.a Nie można powiedzieć bene, kiedy będąc przy głosie nie wykonało się żadnej akcji.

Jest:

114.2 Aby wykonać akcję, gracz co do zasady musi posiadać priorytet.

114.3 Czyn jest akcją, którą może wykonać tylko gracz będący przy głosie. Będąc graczem aktywnym można wykonać tylko jeden Czyn.

114.3.a Czynem jest: wystawienie postaci, przemieszczenie postaci między strefami Pola Gry, agitacja postacią, wyzwanie postacią na pojedynek, wystawienie oddziału, zagranie karty, która w swoim polu zasad posiada symbol C w koscie, użycie zasady ESS, który w swoim polu zasad

posiada symbol C w koszcie. Czyn gracz może wykonać jeśli jest w fazie gry, stos jest pusty i jest on graczem aktywnym.

114.4 Drobiazg jest akcją, którą może wykonać tylko gracz będący przy głosie. Będąc graczem aktywnym można wykonać dowolną liczbę drobiazgów.

114.4.a Drobiażgiem jest: wystawienie posesji, wystawienie ziemi, dołączenie moderunku do postaci, podłączenie sztychu pod postać, zagranie karty, która w swoim polu zasad posiada symbol D w koszcie, użycie zasady ESS, który w swoim polu zasad posiada symbol D w koszcie. Drobiazg gracz może wykonać jeśli jest w fazie gry, stos jest pusty i jest on graczem aktywnym.

114.5 Replika jest akcją, którą może wykonać każdy z graczy.

114.5.a Replika jest zagrywana w odpowiedzi na zagranie opisane w jej treści. Np. „kiedy przeciwnik zagrywa postać” jest zagrywana w odpowiedzi na zagranie postaci przez przeciwnika, wycelowana jest na stosie w obiekt zagrania karty postaci w aspekcie źródła.

114.5.b Każdemu graczowi przysługuje możliwość wykonania jednej repliki na każdy obiekt na stosie.

114.6 Pas jest specyficzną formą akcji, która polega na nie wykonaniu żadnych działań i oddaniu głosu przeciwnikowi. Kiedy wszyscy gracze kolejno powiedzą pas etap gry lub rozpatrywany stos są kończone.

114.7 Bene jest oddaniem priorytetu do dyspozycji gry, która przekaże go następnemu w kolejności inicjatywy przeciwnikowi.. Jeśli w odpowiedzi przeciwnik powie „pas”, głos wraca do gracza, który powiedział „bene”.

Było:

115.1 W SGK Veto gracze wykonują akcje naprzemiennie, w kolejności ustalonej przez bycie przy głosie.

115.1.a Pierwszy przy głosie jest gracz, który otrzymał inicjatywę w fazie odznaczania, patrz punkt 501.

115.2 W momentach przewidzianych przez grę, gracze mogą wykonywać akcje. Możliwość wykonania takiej akcji nazywamy priorytetem.

115.3 Na każdą akcję wykonaną przez dowolnego z graczy wszystkim graczom przysługuje 1 replika

115.3.a Pierwszy zagrywa replikę przeciwnik gracza posiadającego priorytet, a potem jego przeciwnicy w kolejności inicjatywy.

115.3.b Jeżeli zdecyduję, że nie zagrywam repliki, a mój przeciwnik zdecyduje że zagrywa, mogę wykonać swoją replikę, przy zachowaniu zasady opisanej w punkcie 115.3.

Jest:

115.1 W SGK Veto gracze wykonują Czyny, Drobiazgi i Repliki naprzemiennie..

115.2 Pojęcie gracza będącego przy głosie, używane w dokumencie, jest równoważne pojęciu gracza aktywnego znajdującego się w fazie gry, gdy stos jest pusty.

115.3 W momentach przewidzianych przez grę, gracze mogą wykonywać Czyny, Drobiazgi i Repliki. Możliwość ich wykonania nazywamy priorytetem.

115.8 Na każdą akcję wykonaną przez dowolnego z graczy wszystkim graczom przysługuje 1 replika .

115.8.a Pierwszy zagrywa replikę gracz posiadający priorytet (przeciwnik gracza aktywnego), a potem jego przeciwnicy w kolejności inicjatywy.

115.8.b Jeżeli zdecyduję, że nie zagrywam repliki, a mój przeciwnik zdecyduje że zagrywa, mogę wykonać swoją replikę, przy zachowaniu zasady opisanej w punkcie 115.3.

Dodano:

115.4 W fazie gry, jako pierwszy priorytet dostaje od gry, gracz posiadający inicjatywę.

115.5 Gracz, który od gry otrzymał priorytet nazywany jest graczem aktywnym.

115.6 Gracz może wykonywać akcje tylko jeśli posiada priorytet.

115.7 Po wykonaniu Czynu, Drobiazgu, Repliki, gracz oddaje przeciwnikowi priorytet w celu umożliwienia mu odpowiedzi.

Dodano:

115.9 Oddanie głosu przeciwnikowi w fazie gry, powoduje natychmiastowe przyznanie mu przez grę priorytetu.

Dodano:

118.6 Szczególnymi rodzajami znaczników są:

118.6.a Znacznik agitacji - może być położony tylko na postaci, może być na jednym obiekcie tylko jeden. Postać ze znacznikiem agitacji, agituje za dodatkową kreskę.

118.6.b Znacznik zmęczenia - ESS z położonym znacznikiem zmęczenia nie może zostać w żaden sposób odznaczona. W fazie rozliczenia ze wszystkich obiektów w grze usuwane są znaczniki zmęczenia.

Dodano:

119.3 Obiekty pojawiające się na stosie posiadają aspekty.

119.3.a Obiekt na stosie posiada trzy grupy aspektów: kosztu, skutku i źródła.

119.3.b W skład grupy aspektów kosztu, wchodzi wszystkie zmiany w grze jakie wywołuje zapłacenie kosztu danego obiektu.

119.3.c W skład grupy aspektów skutku, wchodzi wszystkie zmiany w grze jakie wywołuje wywarcie przez dany obiekt swojego skutku.

119.3.d W skład grupy aspektów źródła, wchodzi obiekt (zdolność, karta), który wywołał pojawienie się na stosie tego obiektu.

119.3.e Replika celująca w obiekt na stosie, zawsze musi odnosić się do jakiegoś jego aspektu.

Było:

119.4 Zasada Adekwatności Stosu: jeżeli na stosie znajduje się obiekt, akcje gracza muszą dążyć do zanegowania lub zmiany skutku, który ma zostać spowodowany przez obiekt będący na stosie. Akcje nie wpływające na obiekt znajdujący się na stosie można podejmować dopiero po rozpatrzeniu aktualnego stosu. Jeżeli gracz podejmie akcję, dążącą do zmiany lub zanegowania obiektu znajdującego się na stosie, ona także wchodzi na stos, co może doprowadzić do jego rozbudowania

119.5 Po zainicjowaniu stosu, każdy gracz, w kolejności od przeciwnika gracza który posiada priorytet, może wykonać replikę na obiekt znajdujący się na stosie. Każdemu graczowi przysługuje jedna replika na jeden obiekt.

119.5.a Replika użyta podczas rozbudowy stosu (lecz nie replika go inicjująca) nie wlicza się do ogólnej zasady jednej repliki w jednym momencie (np. podczas wystawiania postaci – kiedy mogą zagrać jedną replikę, zanegowanie repliki przeciwnika na stosie tego limitu nie wyczerpuje).

119.6 Gdy obaj gracze kolejno zdecydowali o niewykonywaniu repliki, stos jest rozpatrywany.

Jest:

119.4 Zagrania odnoszące się do obiektów znajdujących się na stosie, a także dowolne zagrania i akcje używane w momencie gdy stos nie jest pusty obowiązuje Zasada Adekwatności Stosu.

119.5 Zasada Adekwatności Stosu: jeżeli na stosie znajduje się obiekt, akcje gracza mogą być wycelowane tylko i wyłącznie w jeden z aspektów obiektu będącego na samej górze stosu. Akcje nie celujące w żaden z aspektów obiektu znajdującego się na wierzchu stosu (położonego najpóźniej) można podejmować dopiero po rozpatrzeniu aktualnego stosu. Jeżeli gracz podejmie akcję, dążącą do zmiany lub zanegowania obiektu znajdującego się na stosie, ona także wchodzi na stos, co może doprowadzić do jego rozbudowania.

119.6 Po zainicjowaniu stosu, każdy gracz posiadający priorytet może wykonać replikę na dowolny aspekt obiektu znajdującego się na stosie. Każdemu graczowi przysługuje jedna replika na jeden obiekt, niezależnie od liczby jego aspektów.

119.6.a Replika użyta podczas rozbudowy stosu (lecz nie replika go inicjująca) nie wlicza się do ogólnej zasady jednej repliki w jednym momencie (np. podczas wystawiania postaci – kiedy

mogę zagrać jedną replikę, zanegowanie repliki przeciwnika na stosie tego limitu nie wyczerpuje).

Dodano:

119.9 Jeżeli obiekt schodząc ze stosu niezanegowany, ma więcej niż jeden aspekt skutku (powoduje więcej niż jeden skutek), kontroler obiektu wybiera kolejność zastosowania skutków.

Było: 200.1 Elementy karty to: znacznik przynależności frakcyjnej, nazwa karty, przydomek, rysunek, typ karty, tekst karty, informacje kolekcjonerskie, herb i nazwa frakcji, skarb, dochód, Wpływ Polityczny, Wielka Manipulacja, Szabla, Kreski, Lafa, modyfikator cechy, Bitność, Karność, Znaczenie, Dobrobyt, cytat.

Jest: 200.1 Elementy karty to: znacznik przynależności frakcyjnej, znacznik przynależności do sojuszu, nazwa karty, przydomek, rysunek, typ karty, tekst karty, informacje kolekcjonerskie, herb i nazwa frakcji, skarb, dochód, Wpływ Polityczny, Wpływ Bojowy, Wielka Manipulacja, Zdolność bierna Karty Frakcji, Szabla, Kreski, Lafa, modyfikator cechy, Bitność, Karność, Znaczenie, Dobrobyt, cytat.

Było: 201.1 Karta może posiadać znacznik przynależności frakcyjnej. Jest on reprezentowany przez znaczek herbu w lewym górnym rogu karty.

Jest: 201.1 Karta może posiadać znacznik przynależności frakcyjnej. Jest on reprezentowany przez znaczek herbu w kształcie herbu w lewym górnym rogu karty.

Dodano:

202 Znacznik przynależności do sojuszu

202.1 Karta może posiadać znacznik przynależności do sojuszu. Jest on reprezentowany przez znaczek sojuszu w kształcie owalnym, w lewym górnym rogu karty.

202.2 Jeżeli karta posiada znaczek sojuszu, jest traktowana jako karta z sojuszu, której znaczek posiada.

202.2.a Jeżeli karta nie posiada znaczka sojuszu w lewym górnym rogu, jest traktowana jako karta nienależąca do sojuszu.

Usunięto:

202.5 Kopią karty nazywamy inną kartę, która posiada identyczną nazwę i przydomek.

202.5.a Kopią postaci (w odróżnieniu od kopii karty postaci) jest karta posiadająca identyczną nazwę niezależnie od przydomka.

Było: 202.3 Jeżeli skutek działania karty nakazuje graczowi wskazanie „nazwy karty”, musi on wybrać nazwę istniejącej karty, legalnej w formacie rozgrywki, w której toczy się gra, wraz z przydomkiem.

Jest: 203.3 Jeżeli skutek działania karty nakazuje graczowi wskazanie „nazwy karty”, musi on wybrać nazwę istniejącej karty, legalnej w formacie rozgrywki, w której toczy się gra, wraz z przydomkiem - jeśli jest obecny.

Dodano: 300.2.d Znacznik sojuszu / brak znaczka sojuszu

Było: 302.1.b Przychód/koszt utrzymania zapisywany przy Lafie w następujący sposób (L/+X; L/-X)

Jest: 302.1.b Dochód/lafa utrzymania zapisywane są przy Lafie w następujący sposób (L/+X; L/-X)

Dodano: 304.2.a Karta sztychu z zapisem R w pojedynku, może również zostać zagrana w potyczce na normalnych zasadach.

Było: 304.4 Podczas agitacji postacią, można, w replice na agitację, położyć do lazaretu kartę sztychu z dworu lub spod tej postaci, aby agitacja przyniosła dodatkową kreskę.

Jest: 304.4 Podczas agitacji postacią, można, w replice na agitację, gdy przeciwnik odda priorytet, położyć do lazaretu kartę sztychu z dworu lub spod tej postaci, aby agitacja przyniosła dodatkową kreskę.

Dodano:

500.1 Etap może być określony jako aktywny albo pasywny.

500.1.a Etap aktywny, określa etap, w którym po zrealizowaniu działań gry, gracze otrzymują od gry priorytet, zawsze co do zasady w kolejności inicjatywy.

500.1.b Etap pasywny, określa fazę, w którym gracze nie otrzymują od gry priorytetu.

Było:

501.1.a etap początku fazy odznaczenia – gracze, zaczynając od tego, który aktualnie posiada inicjatywę, otrzymują priorytet do wykonania czynności, na które pozwalają zasady gry.

501.1.b etap ustalenia inicjatywy – następuje zliczenie inicjatywy, polegające na zsumowaniu przez graczy liczby kresk niezaznaczonych Karmazynów przebywających na polu karmazynów. Następnie gracze, rozpoczynając od gracza, który ma ich mniej, mogą dokupić kreski w cenie 3 dukaty za jedną. W wypadku remisu, inicjatywa zostaje u gracza, który posiadał ją do tej pory. Po ustaleniu inicjatywy, graczom, zaczynając od tego, który aktualnie posiada inicjatywę, przysługuje priorytet do wykonania czynności, na które pozwalają zasady gry

501.1.c etap ustalenia wpływów – każdy z graczy sumuje bazową szablę swoich postaci przebywających na polu elekcyjnym. Gracz, którego suma jest większa zyskuje prawo do użycia wpływu bojowego do końca tej rundy gry. Prawo do użycia wpływu politycznego ma gracz posiadający inicjatywę.

501.1.d etap odznaczenia – w tym etapie na stosie jednocześnie pojawiają się dwa identyczne obiekty, po jednym dla każdego gracza, a są to „skutki wyzwolone”, odznaczające wszystkie zaznaczone karty danego gracza. Pomiędzy tymi skutkami graczom nie przysługuje priorytet. Po odznaczeniu kart, graczom przysługuje w tym etapie, w kolejności od gracza posiadającego inicjatywę, priorytet do wykonania czynności, na które pozwalają zasady gry.

501.1.e etap zakończenia fazy odznaczenia – w tym etapie gracze, zaczynając od tego, który posiada inicjatywę, otrzymują priorytet do wykonania czynności, na które pozwalają zasady gry.

Jest:

501.1.a etap początku fazy odznaczenia (aktywny).

501.1.b etap ustalenia inicjatywy (aktywny) – następuje zliczenie inicjatywy, polegające na zsumowaniu przez graczy liczby kresk niezaznaczonych Karmazynów przebywających na polu karmazynów. Następnie gracze, rozpoczynając od gracza, który ma ich mniej, mogą dokupić kreski w cenie 3 dukaty za jedną. W wypadku remisu, inicjatywa zostaje u gracza, który posiadał ją do tej pory.

501.1.c .etap ustalenia wpływów (pasywny) – każdy z graczy sumuje bazową szablę swoich postaci przebywających na polu elekcyjnym. Gracz, którego suma jest większa zyskuje prawo do użycia wpływu bojowego do końca tej rundy gry. W przypadku remisu, żaden z gracze nie zyskuje prawa do użycia wpływu bojowego. Prawo do użycia wpływu politycznego ma gracz posiadający inicjatywę.

501.1.d etap odznaczenia (aktywny) – w tym etapie na stosie jednocześnie pojawiają się dwa identyczne obiekty, po jednym dla każdego gracza, a są to „skutki wyzwolone”, odznaczające wszystkie zaznaczone karty danego gracza. Pomiędzy tymi skutkami graczom nie przysługuje priorytet.

501.1.e etap zakończenia fazy odznaczenia (aktywny).

Było:

502.1.a etap początku fazy rozliczenia - gracze, zaczynając od tego, który aktualnie posiada inicjatywę, otrzymują priorytet do wykonania czynności, na które pozwalają zasady gry.

502.1.b etap dobrania kart - w tym etapie na stosie jednocześnie pojawiają się dwa identyczne obiekty, po jednym dla każdego gracza, a są to „skutki wyzwolone”, powodujące dobranie kart z Kredensu do Dworu do maksymalnej liczby. Pomiędzy tymi skutkami graczom nie przysługuje priorytet. Po dociągnięciu kart, graczom przysługuje w tym etapie, w kolejności od gracza posiadającego inicjatywę, priorytet do wykonania czynności, na które pozwalają zasady gry.

502.1.c etap dobrania dochodu - w tym etapie na stosie jednocześnie pojawiają się dwa identyczne obiekty, po jednym dla każdego gracza, a są to „skutki wyzwolone”, powodujące dobranie do skarbu liczby dukatów odpowiadającej przychodowi danego gracza. Pomiędzy tymi skutkami graczom nie przysługuje priorytet. Po dobraniu dukatów, graczom przysługuje w tym etapie, w kolejności od gracza posiadającego inicjatywę, priorytet do wykonania czynności, na które pozwalają zasady gry.

502.1.d etap zakończenia fazy rozliczenia – w tym etapie gracze, zaczynając od tego, który posiada inicjatywę, otrzymują priorytet do wykonania czynności, na które pozwalają zasady gry. Gracz, który posiada inicjatywę, postać o słowie kluczowym Elekt oraz co najmniej 2/3 wszystkich kresiek, może ogłosić wolną elekcję w tym etapie.

Jest:

502.1.a etap początku fazy rozliczenia (aktywny) -

502.1.b etap dobrania kart (aktywny) - w tym etapie na stosie jednocześnie pojawiają się dwa identyczne obiekty, po jednym dla każdego gracza, a są to „skutki wyzwolone”, powodujące dobranie kart z Kredensu do Dworu do maksymalnej liczby. Pomiędzy tymi skutkami graczom nie przysługuje priorytet.

502.1.c etap dobrania dochodu (aktywny) - w tym etapie na stosie jednocześnie pojawiają się dwa identyczne obiekty, po jednym dla każdego gracza, a są to „skutki wyzwolone”, powodujące dobranie do skarbu liczby dukatów odpowiadającej przychodowi danego gracza. Pomiędzy tymi skutkami graczom nie przysługuje priorytet.

502.1.d etap zakończenia fazy rozliczenia (aktywny) –Gracz, który posiada inicjatywę, postać o słowie kluczowym Elekt oraz co najmniej 2/3 wszystkich kresiek, może ogłosić wolną elekcję w tym etapie.

Było:

503.1.a etap początku fazy gry - gracze, zaczynając od tego, który aktualnie posiada inicjatywę, otrzymują priorytet do wykonania czynności, na które pozwalają zasady gry.

503.1.b etap główny fazy gry – gracze wykonują akcje (czyny, drobiazgi), zaczynając od gracza posiadającego inicjatywę. Po wykonaniu czynu i dowolnej liczby drobiazgów, gracz przekazuje prawo do wykonania akcji przeciwnikowi, aż do momentu, kiedy obaj gracze spasują.

503.1.c etap zakończenia fazy gry – w tym etapie gracze, zaczynając od tego, który posiada inicjatywę, otrzymują priorytet do wykonania czynności, na które pozwalają zasady gry.

Jest:

503.1.a etap początku fazy gry (aktywny)

503.1.b etap główny fazy gry (aktywny)– jest to jedyny etap, gdzie gracze mogą wykonywać Czyny i Drobiazgi. Co do zasady wolno je zagrywać wtedy i tylko wtedy, kiedy stos jest pusty. Gracze otrzymują od gry priorytet w kolejności inicjatywy. Po oddaniu głosu, priorytet trafia z powrotem do gry, która przyznaje go kolejnemu według inicjatywy graczowi. Etap kończy się gdy obaj gracze spasują po sobie.

503.1.c etap zakończenia fazy gry (aktywny).

Było: 504.1 Zagrywanie karty polega na wybraniu karty z dworu, wybrania dla niej adekwatnego celu (jeżeli tego wymaga) i położeniu jej na stosie, co świadczy o zamiarze jej zagrania. Następnie gracze, zaczynając od przeciwnika gracza aktywnego (będącego przy głosie), mogą naprzemiennie wykonywać po replice na zagraną kartę.

Jest: 504.1 Zagrywanie karty polega na wybraniu karty z dworu, wybrania dla niej adekwatnego celu (jeżeli tego wymaga) i położeniu jej na stosie, co świadczy o zamiarze jej zagrania, a następnie przekazaniu priorytetu przeciwnikowi w celu umożliwienia mu odpowiedzi na zagranie. Gdy priorytet wraca do gracza aktywnego ma on prawo odpowiedzi na własne zagranie (zgodnie z zasadą adekwatności stosu).

Było: 504.4 Rozpatrzenie kart ESS polega na ich wystawieniu.

Jest: 504.4 Rozpatrzenie karty polega na zrealizowaniu działań z jej grupy aspektów skutku.

Dodano: 504.5 W przypadku kart stających się ESS, grupa aspektów skutku zawiera jeden element: ich wystawienie.

Dodano: 504.6 W szczególności grupa aspektów skutku, może zawierać Replikę na fakt wystawienia obiektu o treści "R kiedy wchodzi do gry". W takim wypadku deklarację użycia tej repliki należy podjąć przed zejściem ze stosu obiektu, wyczerpuje on limit Replik na ten obiekt.

Było: 512.2.a agitacja jest to czyn przysługujący graczowi. W momencie, gdy gracz deklaruje agitację, wyznacza postać, którą chce agitować i obiekt agitacji idzie na stos. Kosztem agitacji jest zaznaczenie postaci zadeklarowanej do agitacji. Przeciwnikowi przysługuje replika.

Jest: 512.2.a agitacja jest to czyn przysługujący graczowi. W momencie, gdy gracz deklaruje agitację, wyznacza postać, którą chce agitować i obiekt agitacji idzie na stos, a przeciwnikowi przekazuje priorytet, umożliwiając mu zagranie Repliki. Kosztem agitacji jest zaznaczenie postaci zadeklarowanej do agitacji.

Było: 513.2 Wyzwanie na pojedynek zaczyna się od deklaracji wyzwania. Gracz wykonujący ten czyn wskazuje postać która wyzywa, płaci koszt wyzwania, oraz wskazuje cel wyzwania, wyzywaną postać lub oddział.

Jest: 513.2 Wyzwanie na pojedynek zaczyna się od deklaracji wyzwania. Gracz wykonujący ten czyn wskazuje postać która wyzywa, płaci koszt wyzwania, oraz wskazuje cel wyzwania, wyzywaną postać lub oddział, a następnie przekazuje priorytet przeciwnikowi umożliwiając mu zagranie Repliki.

Dodano: 513.2.e Jeśli wyzwanie na pojedynek zeszło niezanegowane ze stosu, rozpoczyna się podfaza fazy gry - faza pojedynku.

Było: 513.3 Odmowa przyjęcia wyzwania.

Jest: 513.3 Etap przyjęcia / Odmowy przyjęcia wyzwania (aktywny).

Dodano: 513.3.c Jeśli gracz przyjmie wyzwanie, na stosie pojawia się obiekt pojedynku.

Było:

513.4 Wybór moderunków.

513.4.a Po przyjęciu wyzwania gracze, zaczynając od gracza będącego przy głosie wybierają komplet moderunków do użycia w pojedynku - odpowiednio po jednej sztuce każdego dołączonego moderunku o słowie kluczowym: koń i broń. W trakcie pojedynku gracze mogą używać zasady gry dołączonych do postaci koni i broni tylko z wybranych w tym etapie moderunków. W tym etapie gracze nie posiadają priorytetu na zagrywanie kart.

Jest:

513.4 Etap wyboru moderunków (pasywny).

513.4.a Po przyjęciu wyzwania gracze, zaczynając od gracza będącego przy głosie wybierają komplet moderunków do użycia w pojedynku - odpowiednio po jednej sztuce każdego dołączonego moderunku o słowie kluczowym: koń i broń. W trakcie pojedynku gracze mogą

używać zasady gry dołączonych do postaci koni i broni tylko z wybranych w tym etapie moderunków.

Było:

513.5 Przebieg pojedynku

513.5.a Gracze, w kolejności od gracza aktywnego mają priorytet do zagrywania lub używania replik w pojedynku. Kiedy obaj gracze po kolei spasują, przechodzi się do rozpatrzenia pojedynku.

Jest:

513.5 Etap pojedynku

513.5.a Jako pierwszy priorytet od gry dostaje, a zarazem staje się graczem aktywnym gracz będący aktywny w momencie gdy na stos wszedł obiekt pojedynku. Graczom na obiekt pojedynku przysługuje nieskończona liczba replik.

Było: 513.5.b.1 W szczególności gracz może zagrać z dworu kopię unikatowej postaci, która uczestniczy w pojedynku, aby zwiększyć szablę swojej postaci o 3 do końca pojedynku. Jest to replika.

Jest: 513.5.b.1 W szczególności gracz może zagrać z dworu kopię unikatowej postaci, która uczestniczy w pojedynku, aby zwiększyć szablę swojej postaci o 3 do końca pojedynku. Jest to traktowane jak zagranie karty Cięcie o tekście gry: "R w pojedynku > Szabla +3".

Dodano: 513.5.c Kiedy obaj gracze po kolei spasują, obiekt pojedynku schodzi ze stosu, powodując natychmiastowe przejście do etapu rozpatrzenia pojedynku.

Było: 513.5.e Jeżeli pojedynek kończy się remisem, żadna z postaci biorących w nim udział nie jest ranna ani zabita.

Jest: 513.6.c Pojedynek przerwany pozostaje nierozstrzygnięty, jednakże etap rozpatrzenia pojedynku (ze skutkiem przerwania) pojawia się zawsze.

Było: 513.5.g Pojedynek kończy się po jego rozpatrzeniu lub przerwaniu.

Jest: 513.6.d Pojedynek kończy się po etapie rozpatrzenia pojedynku.

Usunięto:

513.6 Priorytet do zagrywania kart i akcji gracze posiadają w momencie wyzwania na pojedynek, w momencie przyjęcia/odmowy pojedynku, w trakcie pojedynku oraz w momencie po zakończeniu pojedynku.

513.7 Na obiekt pojedynku graczom przysługuje nieskończona liczba replik, inne obiekty pojawiające się w pojedynku w dalszym ciągu ograniczone są do jednej repliki.

513.8 Od momentu wyzwania na pojedynek do momentu zakończenia pojedynku, gracz będący przy głosie nie może wykonywać drobiazgów ani czynów.

Było:

513.5.c Rozpatrzenie pojedynku polega na podsumowaniu cechy Szabla obu pojedynkujących się postaci. Do Szabli dodaje się statyczne modyfikatory pochodzące z moderunków wybranych w etapie wyboru moderunków, jeśli nadal są obecne w polu gry. Postać, która ma mniejszą cechę Szabla, pojedynek przegrywa i jest zraniona, a jeżeli przewaga Szabli jest równa lub większa niż 3, to jest zabita. Postać ranna jest odrzucana do Lazaretu, postać zabita do Żalnika. Gracz, którego postać przegrała pojedynek, oddaje przeciwnikowi tyle kresiek, ile wynosi cecha Kreski pokonanej postaci. Jeśli postać ta została zabita, gracz oddaje przeciwnikowi jedną kreskę więcej.

Jest:

513.6 Etap rozpatrzenia pojedynku (aktywny) polega na podsumowaniu cechy Szabla obu pojedynkujących się postaci. Do Szabli dodaje się statyczne modyfikatory pochodzące z

moderunków wybranych w etapie wyboru moderunków, jeśli nadal są obecne w polu gry. Postać, która ma mniejszą cechę Szabla, pojedynek przegrywa i jest zraniona, a jeżeli przewaga Szabli jest równa lub większa niż 3, to jest zabita. Postać ranna jest odrzucana do Lazaretu, postać zabita do Żalnika. Gracz, którego postać przegrała pojedynek, oddaje przeciwnikowi tyle kresiek, ile wynosi cecha Kreski pokonanej postaci. Jeśli postać ta została zabita, gracz oddaje przeciwnikowi jedną kreskę więcej.

Było: 513.9 Jeżeli karta lub zdolność powoduje pojedynek, omijając etap wyzwania na pojedynek, to stosuje się do tego efektu zasady przebiegu pojedynku, z pominięciem zasad dotyczących fazy wyzywania.

Jest: 513.7 Jeżeli karta lub zdolność powoduje pojedynek, omijając etap wyzwania na pojedynek, to stosuje się do tego efektu zasady przebiegu pojedynku, z pominięciem zasad dotyczących wyzywania i przyjęcia / odmowy.

Dodano: 513.11 Karty odnoszące się do momentu "po zakończeniu pojedynku", odnoszą się do etapu rozpatrzenia pojedynku.

Było: 514.2 Wyzwanie na potyczkę zaczyna się od deklaracji wyzwania. Gracz wykonujący ten czyn wskazuje oddział, który atakuje, płaci koszt wyzwania, oraz wskazuje cel potyczki, oddział znajdujący się na Polu Elekcyjnym.

Jest: 514.2 Wyzwanie na potyczkę zaczyna się od deklaracji wyzwania. Gracz wykonujący ten czyn wskazuje oddział, który atakuje, płaci koszt wyzwania, oraz wskazuje cel potyczki, oddział znajdujący się na Polu Elekcyjnym, a następnie przekazuje priorytet przeciwnikowi umożliwiając mu zagranie Repliki.

Dodano: 514.2.c Jeśli wyzwanie na potyczkę zeszło niezanegowane ze stosu, rozpoczyna się podfaza fazy gry - faza potyczki, a na stos wchodzi obiekt potyczki.

Było:

514.3.a Gracze, w kolejności od gracza aktywnego mają priorytet do zagrywania lub używania replik w potyczce. Kiedy obaj gracze po kolei spasują, przechodzi się do rozpatrzenia potyczki.

514.3.b W potyczce gracze mogą podejmować akcje, które są przeznaczone do użycia w tym momencie gry, zwłaszcza zagrywać repliki, efekty oraz używać zdolności Elementów Stałych Stołu.

Jest:

514.3.a Jako pierwszy priorytet od gry dostaje, a zarazem staje się graczem aktywnym gracz będący aktywny w momencie gdy na stos wszedł obiekt potyczki. Graczom na obiekt potyczki przysługuje nieskończona liczba replik.

514.3.b W potyczce gracze mogą podejmować akcje, które są przeznaczone do użycia w tym momencie gry, zwłaszcza zagrywać repliki, efekty oraz używać zdolności Elementów Stałych Stołu.

Dodano: 514.3.c Kiedy obaj gracze po kolei spasują, obiekt potyczki schodzi ze stosu, powodując natychmiastowe przejście do etapu rozpatrzenia potyczki.

Było: 514.3.c Rozpatrzenie potyczki polega na podsumowaniu cechy Bitność obu walczących oddziałów. Oddział, który ma mniejszą zmodyfikowaną cechę Bitność, przegrywa potyczkę i zostaje zaznaczony. Jeżeli był już zaznaczony dostaje znacznik zmęczenia. Jeżeli przewaga Bitności jest równa lub większa niż Karność pokonanego oddziału, to jest on zniszczony. Gracz, którego oddział został zniszczony oddaje zwycięzcy 1 Kreskę.

Jest: 514.3.d Etap rozpatrzenia potyczki (aktywny) polega na podsumowaniu cechy Bitność obu walczących oddziałów. Oddział, który ma mniejszą zmodyfikowaną cechę Bitność, przegrywa potyczkę i zostaje zaznaczony. Jeżeli był już zaznaczony dostaje znacznik zmęczenia. Jeżeli

przewaga Bitności jest równa lub większa niż Karność pokonanego oddziału, to jest on zniszczony. Gracz, którego oddział został zniszczony oddaje zwycięzcy 1 Kreskę.

Było:

514.3.f Potyczka przerwana pozostaje nierozstrzygnięta.

514.3.g Potyczka kończy się po jej rozpatrzeniu lub przerwaniu.

Jest:

514.3.g Potyczka przerwana pozostaje nierozstrzygnięta, jednakże etap rozpatrzenia potyczki (ze skutkiem przerwania) pojawia się zawsze.

514.3.h Potyczka kończy się po etapie rozpatrzenia potyczki.

Dodano: 514.8 Karty odnoszące się do momentu "po zakończeniu potyczki", odnoszą się do etapu rozpatrzenia potyczki.

Było:

515.1.a etap początku fazy oddziałów – gracze, zaczynając od tego, który aktualnie posiada inicjatywę, otrzymują priorytet do wykonania czynności, na które pozwalają zasady gry.

515.1.b etap fazy oddziałów – gracze, w kolejności od gracza posiadającego inicjatywę, deklarują chęć rozpoczęcia bitwy na ziemi, na której obaj gracze posiadają oddział. Następnie gracze, w kolejności od gracza nie posiadającego inicjatywy, mogą wykonać ruch oddziałami. Na sam koniec fazy oddziałów sprawdzana jest kontrola ziemi.

515.1.c etap zakończenia fazy oddziałów – gracze, zaczynając od tego, który aktualnie posiada inicjatywę, otrzymują priorytet do wykonania czynności, na które pozwalają zasady gry.

Jest:

515.1.a etap początku fazy oddziałów (aktywny)

515.1.b etap fazy oddziałów (pasywny)– gracze, w kolejności od gracza posiadającego inicjatywę, deklarują chęć rozpoczęcia bitwy na ziemi, na której obaj gracze posiadają oddział. Następnie gracze, w kolejności od gracza nie posiadającego inicjatywy, mogą wykonać ruch oddziałami. Na sam koniec fazy oddziałów sprawdzana jest kontrola ziemi.

515.1.c etap zakończenia fazy oddziałów (aktywny)

Było:

516.2.a Do potyczek dochodzi w następujący sposób: Zaznacza się ziemię na której ma odbyć się potyczka. Najpierw każdy gracz przygotowuje dwa znaczniki jednego koloru dla każdego oddziału, który posiada (kolor znaczników dla poszczególnych oddziałów musi się różnić między sobą). Następnie każdy z graczy kładzie jeden znacznik na każdym swoim oddziale, a drugi chowa. Gracze jednocześnie wyciągają z ukrycia jeden znacznik. Dochodzi do potyczki między oddziałami, na których leży znacznik takiego koloru. Należy powtarzać tę czynność, dopóki wszystkie oddziały przynajmniej jednego z graczy wzięły udział w potyczce.

Jest:

516.2.a Do potyczek dochodzi w następujący sposób: Zaznacza się ziemię na której ma odbyć się potyczka. Najpierw każdy gracz przygotowuje dwa znaczniki jednego koloru dla każdego oddziału, który posiada (kolor znaczników dla poszczególnych oddziałów musi się różnić między sobą). Następnie każdy z graczy kładzie jeden znacznik na każdym swoim oddziale, a drugi chowa. Gracze jednocześnie wyciągają z ukrycia jeden znacznik. Dochodzi do potyczki (zgodnie z zasadami fazy potyczki, podfazą fazy gry) między oddziałami, na których leży znacznik takiego koloru. Należy powtarzać tę czynność, dopóki wszystkie oddziały przynajmniej jednego z graczy wzięły udział w potyczce.

Usunięto:

516.2.c W trakcie trwania potyczki gracze, w kolejności od gracza posiadającego inicjatywę, mogą zagrywać sztychy. Ich wartość dodaje się do Bitności oddziału. Zagranie sztychu jest repliką na obiekt potyczki.

516.2.d Na obiekt potyczki graczom przysługuje nieskończona liczba replik, inne obiekty pojawiające się w potyczce w dalszym ciągu ograniczone są do jednej repliki.

516.2.e Gdy obaj gracze powiedzą „pas”, porównuje się wartość Bitności walczących oddziałów. Za przegrany w potyczce uważa się oddział o mniejszej Bitności. Gdy różnica w Bitności jest mniejsza od Karności przegranego oddziału, zostaje on zaznaczony. W przeciwnym razie, przegrany oddział zostaje odrzucony.

516.2.f Obiekty biorące udział w potyczce uznawane są za oddziały od momentu zainicjowania, aż do momentu zakończenia potyczki

Było: 517.1 Po fazie bitew następuje faza ruchu oddziałów.

Jest: 517.1 Po fazie bitew następuje etap ruchu oddziałów (aktywny).

Było: 518.1 Po fazie ruchu oddziałów następuje faza kontroli ziem.

Jest: 518.1 Po fazie ruchu oddziałów następuje etap kontroli ziem (aktywny).

Było:

518.5 Cecha ziemi działa od momentu kiedy spełniamy warunki kontroli tej ziemi.

518.6 W fazie kontroli ziem, pomiędzy sprawdzeniem kontroli kolejnych ziem, gracze, zaczynając od tego, który aktualnie posiada inicjatywę, otrzymują priorytet do wykonania czynności, na które pozwalają zasady gry.

Jest:

518.5 Cecha ziemi działa od momentu kiedy spełniamy warunki kontroli tej ziemi.

518.6 W fazie kontroli ziem, pomiędzy sprawdzeniem kontroli kolejnych ziem i przed nimi, gracze, zaczynając od tego, który aktualnie posiada inicjatywę, otrzymują od gry priorytet.

Było:

519.1.a etap początku fazy zakończenia – gracze, zaczynając od tego, który aktualnie posiada inicjatywę, otrzymują priorytet do wykonania czynności, na które pozwalają zasady gry.

519.1.b etap fazy zakończenia – gracze w kolejności od gracza posiadającego inicjatywę, mogą odrzucić po jednej karcie z dworu, jeżeli posiadają ich maksymalną dopuszczalną liczbę lub mniej, a jeżeli posiadają więcej niż ich maksymalną dopuszczalną liczbę, to muszą odrzucić do tejże maksymalnej liczby, a potem jedną dodatkową kartę, o ile chcą to zrobić. W fazie zakończenia rozpatruje się także ogłoszoną w fazie rozliczenia wolną elekcję.

519.1.c etap zakończenia fazy zakończenia – gracze, zaczynając od tego, który aktualnie posiada inicjatywę, otrzymują priorytet do wykonania czynności, na które pozwalają zasady gry.

Jest:

519.1.a etap początku fazy zakończenia (aktywny)

519.1.b etap fazy zakończenia (pasywny) – gracze w kolejności od gracza posiadającego inicjatywę, mogą odrzucić po jednej karcie z dworu, jeżeli posiadają ich maksymalną dopuszczalną liczbę lub mniej, a jeżeli posiadają więcej niż ich maksymalną dopuszczalną liczbę, to muszą odrzucić do tejże maksymalnej liczby, a potem jedną dodatkową kartę, o ile chcą to zrobić. Obiekt odrzucenia wchodzi na stos jako skutek wyzwany fazy zakończenia. Gracze, w kolejności od mającego inicjatywę, dostają priorytet. W fazie zakończenia rozpatruje się także ogłoszoną w fazie rozliczenia wolną elekcję.

519.1.c etap zakończenia fazy zakończenia (aktywny)

519.2 Po fazie zakończenia następuje etap końca rundy (pasywny) - miejsce tu mają jedynie akcje uzależnione od działania kart odnoszących się do końca rundy. Etap końca rundy nie jest częścią składową fazy zakończenia.

Dodano:

600.2 Zapis na karcie "tę kartę" odnosi się co do zasady wyłącznie do karty na której ten zapis widnieje.

600.3 Zapis "nazwa karty" odnosi się do wszystkich kart o tej nazwie.

600.4 Zapis "dokładnie" - oznacza nie mniej, nie więcej.

600.5 Zapis "W sumie" - oznacza łącznie ze wszystkich kart o tej nazwie.

Było: 601.1 Gracz może zagrać efekt, którego tekst gry rozpoczyna się słowami „Dołącz do [typ karty]”. W grze musi znajdować się przynajmniej jedna karta danego typu.

Jest: 601.1 Aby gracz mógł zagrać efekt, którego tekst gry rozpoczyna się słowami „Dołącz do [typ karty]”, w grze musi znajdować się przynajmniej jedna karta danego typu.

Było: 602.3.a Zadeklarować użycie zdolności aktywowanej i położyć ją na stosie (w rzeczywistej rozgrywce oczywiście tylko deklaruje się użycie zdolności i obaj gracze przyjmują umownie, że została ona położona na stos).

Jest: 602.3.a Zadeklarować użycie zdolności aktywowanej, zapłacić jej koszt i położyć ją na stosie (w rzeczywistej rozgrywce oczywiście tylko deklaruje się użycie zdolności i obaj gracze przyjmują umownie, że została ona położona na stos), a następnie oddać priorytet przeciwnikowi.

Usunięto: 602.4.a Zapłaceniu kosztu zdolności aktywowanej.

Dodano:

603.4 Jeśli tekst zdolności daje graczowi możliwość wyboru czy chce jej użyć, odbywa się to po jej wejściu na stos, przed przyznaniem graczom priorytetu.

603.5 Wejście zdolności wyzwalanej na stos, powoduje przyznanie graczom priorytetu, poczynając od gracza mającego inicjatywę.

Dodano: 603.7 Zdolności wyzwalane znajdujące się na stosie nie posiadają aspektu kosztu.

Było: 603.6.b W przypadku, gdy gracz chce lub musi jej użyć, na rozpatrzeniu skutków spowodowanych zdolnością wyzwalaną.

Jest: 603.9.a W przypadku, gdy gracz chce lub musi użyć zdolności, na rozpatrzeniu skutków spowodowanych zdolnością wyzwalaną.

Było: 605 Wymuszone przez zdolność działanie postaci

Jest: 605 Wymuszone przez obiekt działanie postaci

Było: 700.1.e Broń. Postać może używać w pojedynku tylko jednego moderunku ze słowem kluczowym Broń.

Jest: 700.1.e Broń. Postać może używać w pojedynku tylko jednego moderunku ze słowem kluczowym Broń. Jej modyfikator do szabli działa, kiedy jest niezaznaczona.

Dodano:

700.1.i Dublet - X. Kiedy zagrywasz tę kartę, możesz ponieść X jako dodatkowy koszt. Jeśli tak, to przy zagraniu tej karty możesz wybrać oba działania.

700.1.j Dyplomata. To słowo kluczowe nie wpływa na grę, jednak niektóre karty lub zdolności odnoszą się do niego

700.1.k Dyplomacja - ta zasada działa tylko, jeśli masz przynajmniej 3 dyplomatów w kompanii.

Dodano: 700.1.v Król. Postać ze słowem kluczowym Król jest traktowana jakby posiadała zasadę: Nie można ogłosić, ani wygrać wolnej elekcji. Jeśli zostanie zabity w pojedynku, natychmiast przegrywasz grę. Na potrzeby innych kart, jest traktowany jakby posiadał słowo kluczowe Elekt.

Dodano: 700.1.oo Raptus. Postać ze słowem kluczowym Raptus jest traktowana jakby posiadała zasadę: C połóż znacznik Szabla -1 na tej postaci > do końca rundy może wyzywać postacie przebywające na polu karmazynów (poza Elektem).

Dodano: 700.1.a Szpieg. Postać ze słowem kluczowym Szpieg jest traktowana jakby posiadała zasadę: R na koniec fazy rozliczenia > przeciwnik pokazuje ci X losowych kart z dworu, gdzie X to liczba twoich szpiegów pomniejszona o liczbę Szpiegów przeciwnika.

Było: 700.1.II Trwały. Karta posiadająca słowo kluczowe Trwały w żaden sposób nie może zostać odrzucona, ani usunięta z gry.

Jest: 700.1.rr Trwały. Karta posiadająca słowo kluczowe Trwały nie może zostać odrzucona, ani usunięta z gry w wyniku działania innych kart lub zdolności.

Dodano: 700.1.tt Wioska. Posesja ze słowem kluczowym Niewiasta jest traktowana jakby posiadała zasadę: R kiedy wystawiasz tę kartę, zaznacz karmazyna > obniż jej lafę o 1. C odrzuć tę kartę i zaznacz karmazyna > dobierz jej lafę.

Dodano: 700.1.xx Zamek. Posesja ze słowem kluczowym Zamek jest traktowana jakby posiadała zasadę: Możesz używać zasady innego swojego Zamku, która wymaga zaznaczenia.

Było: Bene – sformułowanie używane w grze w momencie kiedy jeden z graczy wykona w trakcie Bycia Przy Głosie wszystkie akcje, które chciał i mógł wykonać. Oznacza przekazanie Bycia Przy Głosie przeciwnikowi.

Jest: Bene – sformułowanie używane w grze w momencie kiedy jeden z graczy wykona w trakcie Bycia Przy Głosie wszystkie akcje, które chciał i mógł wykonać. Oznacza przekazanie Bycia Przy Głosie przeciwnikowi i priorytetu do dyspozycji gry.

Było: Pas – szczególny rodzaj akcji, polegający na niewykonaniu żadnych działań i oddaniu głosu przeciwnikowi. Jeżeli w Fazie Gry obaj gracze po kolei wykonają Pas, Faza Gry kończy się.

Jest: Pas – szczególny rodzaj akcji, polegający na niewykonaniu żadnych działań i oddaniu głosu przeciwnikowi, a także przekazanie priorytetu do dyspozycji gry. Jeżeli w Fazie Gry obaj gracze po kolei wykonają Pas, Faza Gry kończy się.

Było:

Potyczka – element składowy Bitwy, czyli starcie dwóch oddziałów. Szczegółowe zasady dotyczące Potyczki znajdują się w punkcie 515.

Replika - rodzaj akcji jakie mogą podejmować gracze w trakcie Fazy Gry. Replikę można wykonać tylko w reakcji na określone w jej tekście zagranie. Na każdą akcję każdemu z graczy przysługuje jedna Replika . Szczegółowe zasady Repliki znajdują się w punkcie 114.

Runda – gra toczy się w rundach, podzielonych na fazy. Są to w kolejności Faza Odznaczenia, Faza Rozliczania, Faza Gry i Faza Zakończenia.

Jest:

Potyczka – Starcie dwóch oddziałów. Szczegółowe zasady dotyczące Potyczki znajdują się w punkcie 514 .

Replika - rodzaj akcji jakie mogą podejmować gracze . Replikę można wykonać tylko w reakcji na określone w jej tekście zagranie i tylko posiadając priorytet. Na każdą akcję każdemu z graczy przysługuje jedna Replika . Szczegółowe zasady Repliki znajdują się w punkcie 114.4 .

Runda – gra toczy się w rundach, podzielonych na fazy. Są to w kolejności Faza Odznaczenia, Faza Rozliczania, Faza Gry, Faza oddziałów (tylko jeśli w grze znajduje się chociaż jedna karta typu ziemia) i Faza Zakończenia.

Spis treści

1. Zasady Ogólne.....	16
2. Elementy karty.....	29
3. Typy Kart.....	34
4. Strefy Gry.....	38
5. Przebieg Rundy.....	41
6. Zdolności i skutki.....	50
7. Zasady dodatkowe.....	53
8. Gra wieloosobowa.....	59
Słownik.....	61

1. Zasady Ogólne

100 Podstawy

- 100.1 Zasady opisane w tej instrukcji odnoszą się do wszystkich rodzajów rozgrywki w SGK Veto, lecz dedykowane są w szczególności rozgrywkom turniejowym.
- 100.1.a Turniej SGK Veto to forma rozgrywek w których gracze rywalizują ze sobą aby zdobyć nagrody, posiada ona dodatkowe zasady zebrane w Pacta Conventa.
- 100.1.b Turnieje składają się z serii meczów między graczami. Mecz trwa dopóki jeden z graczy lub zespołów graczy nie osiągnie określonej liczby wygranych gier - jest to jedna lub dwie gry.
- 100.2 Gra dwuosobowa to każda rozgrywka rozpoczynająca się z udziałem 2 graczy.
- 100.3 Gra wieloosobowa to każda rozgrywka rozpoczynająca się z udziałem więcej niż 2 graczy, szczegółowe zasady gry wieloosobowej znajdują się w rozdziale 8.
- 100.4 Do gry każdy z graczy będzie potrzebował własnej talii złożonej z kart do SGK Veto, lub produktu umożliwiającego wzięcie udziału w turnieju, a także pewnej liczby małych przedmiotów (zapalek, guzików itp), służących jako znaczniki.
- 100.4.a Nie można jako znaczników kresek/dukatów używać monet będących w obiegu, lub innych znaczników, które przedstawiają sobą istotną i mierzalną wartość.
- 100.5 W SGK Veto wyróżniamy dwa główne formaty rozgrywki turniejowej: kwarciany oraz wybraniecki.
- 100.5.a **Format kwarciany** to rodzaj rozgrywki, w której gracze używają talii stworzonych przed turniejem z posiadanych przez nich kart. Każda talia musi składać się z minimum 60 kart. Talia może zawierać nie więcej niż 3 kopie karty o tej samej nazwie.
- 100.5.b **Format wybraniecki** to rodzaj rozgrywki, w której każdy z graczy otrzymuje określoną liczbę zestawów kart do SGK Veto i składa talię tylko z kart w nich zawartych, każda talia musi składać się z minimum 30 kart. Talia może zawierać dowolną liczbę kopii karty o tej samej nazwie.
- 100.6 Każdy gracz może posiadać Sakwę - szczegółowe zasady Sakwy znajdują się w punkcie .
- 100.7 W grze nie występuje górny limit kart w talii.

101 Główne zasady SGK Veto

- 101.1 Jeśli kiedykolwiek w trakcie gry zasada zapisana na karcie stoi w sprzeczności z zasadami gry, zasada karty jest ważniejsza. Zasada karty zmienia zasadę gry tylko w sytuacji do której się odnosi.
- 101.1.a Jeżeli tekst karty jest sprzeczny z zasadami ogólnymi gry, to zasada szczególna karty jest ważniejsza, a więc zasada szczególna zawsze wyłącza zasadę ogólną.
- 101.2 Jeśli zasada lub skutek karty pozwala graczowi na wykonanie akcji, a inna zasada mu tego zabrania, zawsze zabronienie działania ma pierwszeństwo.
- 101.3 Dowolna część tekstu karty, która nie może zaistnieć w grze jest ignorowana (w wielu wypadkach karta będzie precyzować skutek tego ignorowania, jeżeli tak nie jest, nic się nie dzieje).

- 101.4 Jeśli wielu graczy ma jednocześnie dokonać wyboru lub podjąć działanie, pierwszy dokonuje wyboru lub podejmuje działanie gracz będący przy głosie (lub w przypadku gdy żaden z graczy nie jest przy głosie - posiadający inicjatywę), a następnie kolejni gracze zgodnie z inicjatywą, aż wszyscy dokonają wyboru lub podejmą działania. Potem skutek dokonanego wyboru lub podjętego działania zachodzi symultanicznie. Zasadę tę nazywamy Zasadą Kolejności Działań - w skrócie ZKD.
- 101.5 Jeśli skutek wymaga, aby wszyscy gracze dokonali wyboru karty w strefie zakrytej, takiej jak dwór czy kredens, karty te pozostają zakryte w trakcie wybierania, jednakże gracz musi wskazać wybraną kartę w sposób nie budzący wątpliwości..
- 101.5.a Jeżeli karta lub zdolność pozwala graczowi na przeszukanie kredensu i znalezienie w nim karty konkretnego typu, na przykład posesji, gracz pokazuje swojemu przeciwnikowi kartę, którą wyszukał.
- 101.5.b Jeżeli karta lub zdolność pozwala graczowi na przeszukanie kredensu i znalezienie w nim karty, może on zdecydować o niewyszukaniu tej karty – w takiej sytuacji nastąpi tylko przetasowanie kredensu.
- 101.6 Jeśli akcja zmusza do dokonania wyboru, wybór zawsze dokonywany jest jawnie, wyjątkiem jest sytuacja opisana w punkcie .
- 101.7 Jeżeli gracz ma dokonać więcej niż jednego wyboru jednocześnie, dokonuje ich w kolejności opisanej na karcie, lub jeśli karta nie precyzuje kolejności dokonywania wyborów, w wybranej przez siebie kolejności.
- 101.8 Jeżeli skutkiem działania karty jest nakazanie graczowi wykonania kilku określonych działań, a gracz nie może wykonać jednego z nich, gracz wykonuje te działania, które może zrobić. Nie dotyczy to sytuacji, w której wykonanie tychże działań byłoby tej karty kosztem - patrz punkt .
- 101.8.a Jeżeli skutek karty lub zdolności nakazuje graczowi modyfikację czegokolwiek o X , a gracz może dokonać modyfikacji tylko o $Y < X$, wykonuje on nakazaną modyfikację o Y . Np. Jeżeli karta mówi „odrzuć 3 karty z dworu”, a gracz posiada w dworze 2 karty, odrzuca obie karty.
- 101.8.b Wyjątkiem od punktu jest modyfikacja kosztu wystawianej karty. Jeżeli koszt zostanie zmodyfikowany w ten sposób, że gracz nie jest w stanie spełnić wymaganych warunków, wystawiana karta trafia do Lazaretu, a koszt nie jest płacony w żadnym wymiarze. Jeżeli lafa wystawianej karty jest modyfikowana w ten sposób, że gracz może dopłacić tę modyfikację, musi on ponieść podstawowy koszt, lecz może zdecydować o niedopłaceniu modyfikacji, wtedy wystawiana karta trafia do Lazaretu.
- 101.8.c Wyjątkiem od punktu jest modyfikacja kosztu zagrania innego niż wystawienie karty. Jeżeli koszt zostanie zmodyfikowany w ten sposób, że gracz nie jest w stanie spełnić wymaganych warunków, skutek działania jest zanegowany, a koszt jest płacony w pełnym wymiarze. Jeżeli koszt zagrania jest modyfikowany w ten sposób, że gracz może dopłacić tę modyfikację, musi on ponieść podstawowy koszt, lecz może zdecydować o niedopłaceniu modyfikacji, wtedy skutek działania zostaje zanegowany.
- 101.9 Do każdej karty w grze może być dołączona tylko 1 kopia karty o tej samej nazwie i typie.
- 101.10 Termin „wystawienie karty” jest tożsamy z „wejście karty do gry”.

102 Gracze

102.1 Graczem określa się jedną z osób biorących udział w rozgrywce, o ile wcześniej spełniła ona wszystkie wymogi punktu . Różni gracze w rozgrywce są wobec siebie przeciwnikami.

102.1.a Gracz aktywny to gracz, który otrzymał od gry priorytet, niezależnie od tego czy posiada w danym momencie tenże priorytet.

102.1.b Gracz nieaktywny to gracz, który nie otrzymał od gry priorytetu, niezależnie od tego czy posiada w danym momencie tenże priorytet..

103 Rozpoczęcie gry

103.1 Przed grą gracze kładą pomiędzy sobą określoną liczbę znaczników kresek, w standardowej grze dwuosobowej jest to 21 znaczników.

103.2 Każdy z graczy rozpoczyna rozgrywkę z odsłoniętymi: kartą frakcji i, o ile takiej używa, kartą strategii.

103.3 Każdy z graczy dobiera tyle znaczników dukatów, ile nakazuje mu jego karta frakcji, tworząc w ten sposób swój skarb.

103.4 Obaj gracze przetasowują swoje talie, tak aby karty znajdowały się w nich w losowej kolejności. Następnie każdy z graczy musi przetasować lub przełożyć talię swojego przeciwnika. Talia gracza staje się teraz jego kredensem.

103.4.a Działanie gracza nie może zaburzyć losowego rozkładu kart w kredensie. Jedynym wyjątkiem jest sytuacja, w której karta nakazuje ułożenie kart w kredensie w określony sposób.

103.5 W momencie rozpoczęcia gry inicjatywę posiada gracz, którego skarb wydrukowany na karcie frakcji jest mniejszy. Jeżeli obaj gracze posiadają jednakowy skarb, gracza posiadającego inicjatywę ustala się losowo.

103.5.a Gracze mogą zdecydować o przekupieniu inicjatywy na normalnych zasadach. Gracz o niższym skarbie (lub ten, który wygrał losowanie) jest traktowany jakby posiadał inicjatywę w poprzedniej turze. Startowo obaj gracze mają 0 kresek do inicjatywy, co stanowi ich sytuację wyjściową do licytacji.

103.6 Po ustaleniu inicjatywy obaj gracze dobierają siedem kart z góry swoich kredensów.

103.7 Jeśli gracz nie jest zadowolony z dobranych kart, może **grymasić**. Gracz posiadający inicjatywę decyduje czy **grymasi**, a następnie robią to pozostali gracze w kolejności inicjatywy. Kiedy każdy z graczy dokona wyboru, wszyscy gracze, którzy zdecydowali się **grymasić**, jednocześnie wtasowują swoje siedem kart do kredensu i dobierają nowe siedem kart. **Grymasić** można tylko jeden raz. Kiedy gracz decyduje, że posiadane siedem kart mu odpowiada, stają się one jego startowym dworem. Jeśli wcześniej grymasił musi zaakceptować nowe siedem kart, które stają się automatycznie jego startowym dworem.

103.8 Po dobraniu startowego dworu, gracze przechodzą do fazy rozliczenia – w szczególności dobierają dochód.

103.9 Gracz, który posiada inicjatywę pierwszy dostaje od gry priorytet i rozpoczyna rozgrywkę.

104 Wygrana i Porażka

- 104.1 Kiedy gracz spełni warunek zwycięstwa, gra natychmiast kończy się jego wygraną.
- 104.2 Warunki zwycięstwa są następujące:
- 104.2.a Jeżeli w jakimkolwiek momencie gry gracz posiada wszystkie będące w grze kreski, natychmiast wygrywa grę.
 - 104.2.b Kiedy wszyscy przeciwnicy opuszczą grę, gracz, który w niej pozostał, wygrywa grę.
 - 104.2.c Skutek działania karty może sprawić, że gracz wygra grę.
 - 104.2.d Jeżeli Gracz posiada w Fazie Rozliczenia co najmniej 2/3 wszystkich kresek w grze, ma inicjatywę i kontroluje postać o słowie kluczowym Elekt, może ogłosić Wolną Elekcję. Jeżeli w Fazie Zakończenia wciąż posiada co najmniej 2/3 wszystkich kresek i kontroluje postać o słowie kluczowym Elekt, wygrywa grę.
- 104.3 Gracz może w dowolnym momencie poddać grę. Gracz, który poddaje grę, natychmiast ją przegrywa.
- 104.4 Jeżeli gracz posiada w grze postać o słowie kluczowym Elekt i postać ta zostanie zabita, a gracz ten nie posiada w grze innej postaci o słowie kluczowym Elekt, natychmiast przegrywa on grę.
- 104.5 Skutek działania karty może sprawić, że gracz przegra grę.
- 104.6 Jeśli gracz miałby w jednym momencie zarówno przegrać jak i wygrać grę, przegrywa grę.
- 104.7 W grze turniejowej gracz może przegrać grę w wyniku kary nałożonej przez sędziego.
- 104.8 W SGK Veto nie ma możliwości zremisowania pojedynczej gry.
- 104.8.a W grze turniejowej wszyscy gracze w grze mogą porozumieć się i zakończyć mecz dobrowolnym remisem.
- 104.9 Obiekt zwycięstwa jest zdolnością statyczną i nie przechodzi przez stos - patrz punkt 119.
- 104.9.a Jeżeli zwycięstwo jest spowodowane zdolnością wyzwalaną, samo wyzwolenie przechodzi przez stos, ale obiekt zwycięstwa nie - patrz punkt 603.

105 Frakcje

- 105.1 W SGK Veto występują różne frakcje.
- 105.1.a Aktualnie są to: Awanturnicy, Dworscy, Osmanowie, Radziwiłłowie i Wiśniowieccy.
- 105.2 Obiekt w grze może być jedno- lub więcej-frakcyjny, może też być bezfrakcyjny. Obiekt jest frakcyjny, jeżeli na jego karcie w lewym górnym rogu występuje znaczek frakcji.
- 105.2.a Obiekt jednofrakcyjny to obiekt należący do dokładnie jednej frakcji.
 - 105.2.b Obiekt wielofrakcyjny to obiekt należący do dwóch lub więcej frakcji.
 - 105.2.c Obiekt bezfrakcyjny to obiekt nienależący do żadnej frakcji.
- 105.3 Skutek działania karty może zmienić frakcyjność karty, a także dać obiektowi bezfrakcyjnemu frakcyjność. Jeśli skutek działania karty nadaje obiektowi frakcyjność, zastępuje ona poprzednie frakcyjności obiektu (chyba że skutek działania karty mówi o nadaniu obiektowi "dodatkowej" frakcyjności). Skutek

działania karty może również usunąć frakcyjność obiektu i uczynić go bezfrakcyjnym.

105.4 Kiedy gracz ma wybrać jedną z frakcji jako cel obiektu, musi wybrać jedną spośród pięciu występujących w grze frakcji, nie może wybrać w takiej sytuacji kart bezfrakcyjnych.

106 Dukaty

106.1 Dukaty są reprezentowane przez znaczki dukatów i są zasobem w grze, służącym do opłacania różnych czynności.

106.1.a Znaczki dukatów mogą znajdować się w skarbach poszczególnych graczy lub w puli wspólnej.

106.2 Gracze wydają dukaty, aby opłacić koszt zagrania kart lub użycia ich zdolności.

106.3 Jeżeli karta lub skutek jej działania wyprodukuje dukaty, są one dodawane do skarbu gracza.

107 Kreski

107.1 W standardowej grze dwuosobowej używa się 21 kresek.

107.2 Kreski mogą znajdować się w puli wspólnej lub w pulach poszczególnych graczy.

107.2.a Na początku gry wszystkie kreski znajdują się w puli wspólnej.

107.3 Jeżeli skutek działania karty mówi: „dobierz X kresek”, należy przełożyć X kresek z puli wspólnej do puli gracza.

107.3.a Jeżeli skutek działania karty mówi: „odrzuć X kresek”, należy przełożyć X kresek z puli gracza do puli wspólnej.

107.3.b Jeżeli skutek działania karty mówi: „weź X kresek”, należy przełożyć je z puli jednego gracza do puli drugiego gracza, nawet jeżeli jakieś kreski znajdują się w puli wspólnej.

108 Liczby i symbole

108.1 Wszystkie liczby występujące w grze muszą być liczbami całkowitymi.


108.2 Skutek działania karty i zdolności nie może być wyrażony ułamkiem.













108.3 Jeżeli jakkolwiek cecha spadałaby poniżej zera, jest wyrównywana do zera, chyba że karta wywołująca modyfikację cechy wyraźnie mówi że może ona stać się ujemna.

108.4 Jeżeli zasady lub skutek działania karty zmuszają gracza do wybrania liczby, musi on wybrać liczbę dodatnią lub 0.

108.4.a Jeżeli zasady lub skutek działania karty zmuszają gracza do wybrania dowolnej liczby graczy, postaci lub oddziałów, musi on wybrać liczbę dodatnią, większą niż 0.

108.5 Niektóre karty zawierają symbol X na określenie liczby, wartość X określana jest przez tekst karty.

108.6 Symbol  umieszczony obok obrazka oznacza cechę Szabli karty lub modyfikator tej cechy. Symbol ten w tekście karty oznacza Szablę.

- 108.7 Symbol  umieszczony obok obrazka oznacza cechę Kreski karty lub modyfikator tej cechy. Symbol ten w tekście karty oznacza kreski.
- 108.8 Symbol  umieszczony obok obrazka oznacza cechę Lafę karty lub modyfikator tej cechy. Symbol ten w tekście karty oznacza dukaty.
- 108.9 Symbol  umieszczony obok obrazka oznacza cechę Bitność karty lub modyfikator tej cechy. Symbol ten w tekście karty oznacza Bitność.
- 108.10 Symbol  umieszczony obok obrazka oznacza cechę Karność karty lub modyfikator tej cechy. Symbol ten w tekście karty oznacza Karność.
- 108.11 Symbol  na karcie oznacza granicę między kosztem zagrania karty a jej skutkiem lub zasadą.
- 108.12 Literka  na karcie oznacza Czyn.
- 108.13 Literka  na karcie oznacza Drobiazg.
- 108.14 Literka  na karcie oznacza Replikę.
- 108.15 Symbol  umieszczony obok obrazka oznacza cechę Dochód karty lub modyfikator tej cechy. Symbol ten w tekście karty oznacza Dochód.
- 108.16 Symbol  oznacza konieczność zaznaczenia karty. Zaznaczenie karty polega na przekręceniu jej o 90 stopni. Karta zaznaczona nie może zostać ponownie zaznaczona, dopóki nie zostanie odznaczona.
- 108.17 Symbol  umieszczony obok obrazka oznacza cechę Znaczenie karty lub modyfikator tej cechy. Symbol ten w tekście karty oznacza Znaczenie.
- 108.18 Symbol  umieszczony obok obrazka oznacza cechę Dobrobyt karty lub modyfikator tej cechy. Symbol ten w tekście karty oznacza Dobrobyt.
- 108.19 Kiedykolwiek karta mówi o dzieleniu liczb, to wynik takiego działania zawsze zaokrągla się w górę.

109 Karty

- 109.1 Obowiązujący zapis tekstu karty znaleźć można na stronie internetowej <http://www.veto2ed.pl/wyszukiwarka/>.
- 109.2 Jeżeli zasady lub tekst karty kiedykolwiek odnoszą się do słowa „karta”, oznacza ono tylko oryginalną kartę do SGK Veto o wymiarach 6.3 cm na 8.8 cm.
- 109.3 Właścicielem karty w grze jest gracz, który rozpoczął grę z tą kartą w kredensie. Jeżeli karta pojawiła się w grze nie będąc wcześniej w kredensie żadnego gracza, jej właścicielem jest gracz, który wprowadził ją do gry. Właścicielem karty frakcji i karty strategii jest gracz, który wprowadził je do gry.
- 109.4 Kontrolerem karty jest gracz, który może nią rozporządzać zgodnie z zasadami gry.
- 109.5 Więcej informacji na temat kart znajduje się w rozdziale 2 Elementy Karty.
- 109.6 Karta, której gracz nie jest właścicielem, nigdy nie może trafić do jego kredensu, dworu ani lazaretu – jeśli miałoby tak się stać, karta zamiast tego jest odrzucana do lazaretu właściciela.

110 Obiekty

- 110.1 Obiektem jest każdy element występujący w grze.

- 110.2 Tylko obiekty na stosie i na Polu Gry posiadają kontrolera. Obiekty, które nie są na stosie lub Polu Gry, nie są kontrolowane przez żadnego z graczy.
- 110.3 Słowa „ty” i „twój” na obiektach odnoszą się do kontrolera obiektu lub jego właściciela, gdy obiekt nie posiada kontrolera. Dla zdolności statycznych, odnoszą się one do kontrolera obiektu, na którym owa zdolność się znajduje. Dla zdolności aktywowanych, odnoszą się one do gracza, który aktywował zdolność. Dla zdolności wyzwanych, odnoszą się one do kontrolera obiektu, który wyzwolił zdolność.
- 110.4 Jeśli zdolność nakazuje graczowi wprowadzenie na Pole Gry obiektu, wchodzi on na Pole Gry pod jego kontrolą, chyba że zdolność ta mówi inaczej.
- 110.5 Obiekty będące na Polu Gry są identyczne wtedy i tylko wtedy, kiedy są tym samym obiektem.
- 110.6 Obiekty znajdujące w Strefie Gry, ale nie będące na Polu Gry są identyczne wtedy i tylko wtedy, kiedy są takim samym obiektem.
- 110.7 Dwa obiekty są takie same wtedy, kiedy mają identyczną nazwę i przydomek (jeśli jest obecny).

111 Elementy stałe stołu (ESS)

- 111.1 ESS to każda karta legalnie przebywająca na Polu Gry. ESS pozostają na Polu Gry dopóki nie zostaną z niego odrzucone bądź usunięte. Karta staje się ESS w momencie wejścia na Pole Gry i przestaje nim być w momencie przeniesienia się do innej strefy gry w wyniku działania zasad, zdolności lub kart.
- 111.2 Cechy ESS są identyczne z wydrukowanymi na jego karcie i podlegają modyfikacjom wynikającym z działania zdolności stałych będących w grze.
- 111.3 ESS wchodzi na Pole Gry odznaczone, ilustracją do góry, chyba że zdolność lub karta mówią inaczej.

112 Zdolności

- 112.1 Obiekty w SGK Veto! mogą posiadać zdolności.
- 112.2 Zdolności to cechy obiektów, pozwalające im wpływać na grę. Zdolności obiektu określane są albo przez jego tekst karty, albo przez zdolność, która go stworzyła.
- 112.2.a Obiekt może otrzymać zdolność w trakcie gry, w wyniku działania zasad lub skutków kart, jest to zazwyczaj wyrażane słowami – „ma”, „otrzymuje”, „zyskuje”.
- 112.3 Zdolności mogą być pozytywne lub negatywne. np. „nie może agitować” jest zdolnością.
- 112.4 Obiekt może posiadać dowolną liczbę zdolności.
- 112.5 Zdolności mogą wywierać skutek jednorazowy bądź ciągły.
- 112.6 Wyróżniamy trzy rodzaje zdolności – aktywowane, wyzwane i statyczne.
- 112.7 Zdolności aktywowane posiadają koszt i skutek. Są zapisywane w następujący sposób – Koszt, symbol ► skutek.
- 112.7.a Gracz może użyć zdolności aktywowanej kiedy jest przy głosie, w innym wypadku tylko jeżeli zdolność aktywowana jest repliką – w momencie, w którym jej użycie jest legalne. Powoduje to położenie zdolności na stos, gdzie pozostaje ona do czasu skontrolowania, rozstrzygnięcia lub usunięcia ze stosu w jakikolwiek inny sposób.

- 112.8 Zdolności wyzwalone posiadają warunek wyzwolenia i skutek. Są zapisywane w następujący sposób – warunek wyzwolenia, przecinek, skutek. Zaczynają się zazwyczaj od słów „kiedy”, „jeżeli”, „gdy”.
- 112.8.a Kiedykolwiek zachodzi warunek wyzwolenia, zdolność kładziona jest na stos, gdzie pozostaje ona do czasu skontrolowania, rozstrzygnięcia lub usunięcia ze stosu w jakikolwiek inny sposób.
- 112.9 Zdolności statyczne są zdaniami oznajmującymi o zawsze prawdziwej treści.
- 112.9.a Zdolności statyczne wywołują stały skutek, tak długo jak obiekt, na którym się znajdują, pozostaje w grze.
- 112.10 Zdolność odwołująca się do określonej strefy gry działa tylko w tej strefie gry.
- 112.11 Zdolność pozwalająca graczowi zapłacić alternatywny koszt działa w każdej strefie, w której koszt ten może zostać opłacony.
- 112.11.a Zdolność ograniczająca lub modyfikująca sposób zagrania obiektu działa w każdej strefie, w której obiekt może zostać zagrany.
- 112.11.b Zdolność ograniczająca lub modyfikująca strefy gry, w których obiekt może zostać zagrany, działa wszędzie, nawet poza grą.
- 112.11.c Zdolność modyfikująca zasady konstrukcji talii działa przed rozpoczęciem gry. Zasada taka modyfikuje zarówno Artykuły Henrykowskie, jak i Pacta Conventa, nie może jednak zmienić zasad legalności karty w formacie, listy kart zabronionych i limitowanych w danym formacie.
- 112.12 Źródłem zdolności jest obiekt, który ją wygenerował.
- 112.12.a Źródłem zdolności aktywowanej jest obiekt, który ją aktywował.
- 112.12.b Źródłem zdolności wyzwalonej jest obiekt, który ją wyzwolił.
- 112.12.c Kiedy zdolność aktywowana lub wyzwalana znajduje się na stosie, jest niezależna od źródła, które ją wygenerowało. Zniszczenie lub usunięcie źródła zdolności znajdującej się na stosie nie ma na nią żadnego wpływu.
- 112.12.d Kiedy zdolność aktywowana lub wyzwalana zesza ze stosu wprowadzając zmiany w grze (np. przez położenie znaczników na karcie), są one niezależne od źródła, które wygenerowało zdolność. Zniszczenie lub usunięcie źródła takiej zdolności, nie ma wpływu na wywołane przez nią zmiany w grze.
- 112.13 Kontrolerem zdolności aktywowanej znajdującej się na stosie jest gracz, który ją aktywował. Kontrolerem zdolności wyzwalonej znajdującej się na stosie jest kontroler obiektu, który ją wyzwolił, lub jego właściciel, o ile nie posiada ona kontrolera.
- 112.14 Skutki działania kart mogą dodawać lub usuwać zdolności z obiektów. Jeżeli skutek działania karty ma dodać obiektowi zdolność, zawiera on w sobie słowa „otrzymuje”, „zyskuje”, „dostaje”. Jeśli skutek działania karty ma usunąć zdolność z obiektu, zawiera on w sobie słowo „traci”.
- 112.15 Zdolności są traktowane jak identyczne wtedy i tylko wtedy, kiedy ich źródła są identyczne, mają taki sam typ i ich wpływ na grę jest identyczny.
- 112.16 W przypadku gdy obiekt udostępnia zdolność innego obiektu nie będąc jednocześnie jej pierwotnym źródłem, nazywamy go "pośrednikiem zdolności".
- 112.17 Zanegowanie zdolności udostępnianej przez pośrednika, wymaga zanegowania zdolności źródła lub zanegowania możliwości udostępniania zdolności przez pośrednika.

113 Wybieranie celu



113.1 Gracz wybiera cel dla zagrywanej karty lub zdolności, jeżeli jej treść tak stanowi. Wybranie celu następuje przed przekazaniem priorytetu przeciwnikowi w celu umożliwienia mu odpowiedzi.

114 Akcje



114.1 W SGK Veto występuje pięć rodzajów akcji – Czyn, Drobiazg, Replika, Pas oraz Bene.

114.2 Aby wykonać akcję, gracz co do zasady musi posiadać priorytet.


114.3 Czyn jest akcją, którą może wykonać tylko gracz będący przy głosie. Będąc graczem aktywnym można wykonać tylko jeden Czyn.



114.3.a Czynem jest: wystawienie postaci, przemieszczenie postaci między strefami Pola Gry, agitacja postacią, wyzwanie postacią na pojedynek, wystawienie oddziału, zagranie karty, która w swoim polu zasad posiada symbol  w koszcie, użycie zasady ESS, który w swoim polu zasad posiada symbol  w koszcie. Czyn gracz może wykonać jeśli jest w fazie gry, stos jest pusty i jest on graczem aktywnym.

114.4 Drobiazg jest akcją, którą może wykonać tylko gracz będący przy głosie. Będąc graczem aktywnym można wykonać dowolną liczbę drobiazgów.

114.4.a Drobiażgiem jest: wystawienie posesji, wystawienie ziemi, dołączenie moderunku do postaci, podłączenie sztychu pod postać, zagranie karty, która w swoim polu zasad posiada symbol  w koszcie, użycie zasady ESS, który w swoim polu zasad posiada symbol  w koszcie. Drobiazg gracz może wykonać jeśli jest w fazie gry, stos jest pusty i jest on graczem aktywnym.

114.5 Replika jest akcją, którą może wykonać każdy z graczy.

114.5.a Replika jest zagrywana w odpowiedzi na zagranie opisane w jej treści. Np. „ kiedy przeciwnik zagrywa postać” jest zagrywana w odpowiedzi na zagranie postaci przez przeciwnika, wycelowana jest na stosie w obiekt zagrania karty postaci w aspekcie źródła.

114.5.b Repliką jest: odrzucenie sztychu podczas agitacji, zagranie karty, która w swoim polu zasad posiada symbol  w koszcie, użycie zasady ESS, który w swoim polu zasad posiada symbol  w koszcie.


114.5.c Każdemu graczowi przysługuje możliwość wykonania jednej repliki na każdy obiekt na stosie.

114.6 Pas jest specyficzną formą akcji, która polega na nie wykonaniu żadnych działań i oddaniu głosu przeciwnikowi. Kiedy wszyscy gracze kolejno powiedzą pas etap gry lub rozpatrywany stos są kończone.


114.7 Bene jest oddaniem priorytetu do dyspozycji gry, która przekaże go następnemu w kolejności inicjatywy przeciwnikowi.. Jeśli w odpowiedzi przeciwnik powie „pas”, głos wraca do gracza, który powiedział „bene”.

114.7.a Nie można powiedzieć bene, kiedy będąc przy głosie nie wykonało się żadnej akcji.

115 Bycie przy głosie i priorytet

- 115.1 W SGK Veto gracze wykonują Czyny, Drobiazgi i Repliki naprzemiennie..
- 115.2 Pojęcie gracza będącego przy głosie, używane w dokumencie, jest równoważne pojęciu gracza aktywnego znajdującego się w fazie gry, gdy stos jest pusty.
- 115.3 W momentach przewidzianych przez grę, gracze mogą wykonywać Czyny, Drobiazgi i Repliki. Możliwość ich wykonania nazywamy priorytetem.
- 115.4 W fazie gry, jako pierwszy priorytet dostaje od gry, gracz posiadający inicjatywę.
- 115.5 Gracz, który od gry otrzymał priorytet nazywany jest graczem aktywnym.
- 115.6 Gracz może wykonywać akcje tylko jeśli posiada priorytet.
- 115.7 Po wykonaniu Czynu, Drobiazgu, Repliki, gracz oddaje przeciwnikowi priorytet w celu umożliwienia mu odpowiedzi.
- 115.8 Na każdą akcję wykonaną przez dowolnego z graczy wszystkim graczom przysługuje 1 replika .
- 115.8.a Pierwszy zagrywa replikę gracz posiadający priorytet (przeciwnik gracza aktywnego), a potem jego przeciwnicy w kolejności inicjatywy.
- 115.8.b Jeżeli zdecyduję, że nie zagrywam repliki, a mój przeciwnik zdecyduje że zagrywa, mogę wykonać swoją replikę, przy zachowaniu zasady opisanej w punkcie 115.3.
- 115.9 Oddanie głosu przeciwnikowi w fazie gry, powoduje natychmiastowe przyznanie mu przez grę priorytetu.

116 Koszt

- 116.1 Koszt jest opłaceniem wykonania akcji.
- 116.2 Gracz może zapłacić koszt, jeżeli posiada możliwość jego zapłacenia. Możliwością jest także obniżenie go skutkami zagranych replik. Jeżeli repliki zostaną zanegowane, a gracz nie jest w stanie ponieść pełnego kosztu, skutek wykonywanej akcji jest negowany. Jeżeli akcją było wystawienie karty, koszt nie zostaje zapłacony w ogóle, a karta trafia do Lazaretu.
- 116.2.a Jeżeli gracz posiada możliwość wystawienia danej karty tylko za pomocą replik i decyduje się na zagranie karty, które nie zostanie zanegowane - musi on skorzystać z tych replik.
- 116.2.b Jeżeli zapłacenie kosztu wymaga jakiegokolwiek wykorzystania danej karty, to gracz może go zapłacić tylko pod warunkiem że jest kontrolerem tejże karty lub posiada możliwość wpływania na stan tej karty wystarczającą do opłacenia kosztu.
- 116.2.c Jeżeli gracz posiada możliwość zapłacenia kosztu zagrania tylko za pomocą replik i decyduje się na takie zagranie, które nie zostanie zanegowane – musi on skorzystać z tych replik.
- 116.3 Koszt wykonania akcji może składać się z kilku elementów, np. zapłacenia X złota, zaznaczenia karty, itp. Opłacenie kosztu wymaga spełnienia wszystkich jego elementów.
- 116.3.a Koszt w SGK jest oddzielony od skutku działania karty znacznikiem .
- 116.4 Zapłacenie X dukatów oznacza odrzucenie X znaczników dukatów ze skarbu wystawiającego (lub używającego jej zasady) kartę gracza do puli wspólnej.
- 116.4.a Odrzucenie X kresek oznacza przełożenie ich z puli kresek gracza wystawiającego (lub używającego jej zasady) do puli wspólnej.

116.5 Jeżeli skutek działania kart zmodyfikuje koszt wykonania akcji i gracz nie może go opłacić, skutek akcji jest zanegowany. Jeżeli akcja polegała na zagranium karty, jest ona odrzucana, a koszt nie jest ponoszony w żadnym wymiarze.

116.5.a Jeżeli skutek działania kart zmodyfikuje koszt wykonania akcji i gracz może go opłacić, musi on dokonać wyboru. Może zapłacić niezmodyfikowany koszt wykonania akcji. Jest ona wtedy kasowana, zgodnie z punktem 101.8b, gracz nie płaci dodatkowego kosztu wykonania akcji. Może też opłacić zmodyfikowany koszt wykonania akcji, jest ona wtedy rozpatrywana zgodnie z zasadami gry.

117 Dobieranie kart

117.1 Gracz dobiera karty poprzez wzięcie górnej karty z kredensu i przełożenie jej do dworu.

117.1.a Karty dobierane są przez graczy w Fazie Rozliczenia lub w skutek działania innych kart.

117.1.b Dobieranie kart w Fazie Rozliczenia odbywa się zgodnie z zasadami opisanymi w punkcie .

117.2 Jeżeli więcej niż jeden gracz ma dobrać karty, najpierw dobiera karty gracz posiadający priorytet, a potem pozostali gracze w kolejności inicjatywy.

117.3 Jeżeli w trakcie dobierania kart gracz dobierze wszystkie karty z kredensu, natychmiast przetasowuje swój lazaret, tworzy z niego nowy kredens i kontynuuje dobieranie kart.

117.4 Istnieją karty umożliwiające przeniesienie kart z kredensu do dworu, lecz nie zawierające słowa dobierz. Skutek działania takich kart nie jest traktowany jako dobieranie kart.

118 Znaczniki

118.1 Skutek działania niektórych kart może stworzyć na znajdującym się w grze obiekcie znacznik.

118.2 Znacznik może reprezentować modyfikator cechy obiektu, lub skutek działania jakiejś zasady czy zdolności.

118.3 Jeżeli ESS posiada N znaczników +X modyfikujących cechę i N znaczników -X modyfikujących cechę, znaczniki te równoważą się i są usuwane.

118.4 Jeżeli ESS posiada zdolność mówiącą, że nie może on posiadać więcej niż N znaczników danego typu i posiada on już N znaczników, a miałby je otrzymać, nie otrzymuje ich.

118.5 Znaczniki są obiektami w grze.

118.6 Szczególnymi rodzajami znaczników są:

118.6.a Znacznik agitacji - może być położony tylko na postaci, może być na jednym obiekcie tylko jeden. Postać ze znacznikiem agitacji, agituje za dodatkową kreskę.

118.6.b Znacznik zmęczenia - ESS z położonym znacznikiem zmęczenia nie może zostać w żaden sposób odznaczona. W fazie rozliczenia ze wszystkich obiektów w grze usuwane są znaczniki zmęczenia.

119 Stos

- 119.1 Stos jest obiektem, na którym pojawiają się inne objekty.
- 119.2 Stos może być zainicjowany poprzez:
- 119.2.a deklarację zagrania karty.
 - 119.2.b deklarację użycia zdolności.
 - 119.2.c aktywowanie się zdolności wyzwalanej.
 - 119.2.d wykonanie czynu, drobiazgu i repliki innych niż deklaracja zagrania karty lub użycia zdolności.
 - 119.2.e wystawienie karty.
- 119.3 Objekty pojawiające się na stosie posiadają aspekty.
- 119.3.a Obiekt na stosie posiada trzy grupy aspektów: kosztu, skutku i źródła.
 - 119.3.b W skład grupy aspektów kosztu, wchodzi wszystkie zmiany w grze jakie wywołuje zapłacenie kosztu danego obiektu.
 - 119.3.c W skład grupy aspektów skutku, wchodzi wszystkie zmiany w grze jakie wywołuje wywarcie przez dany obiekt swojego skutku.
 - 119.3.d W skład grupy aspektów źródła, wchodzi obiekt (zdolność, karta), który wywołał pojawienie się na stosie tego obiektu.
 - 119.3.e Replika celująca w obiekt na stosie, zawsze musi odnosić się do jakiegoś jego aspektu.
- 119.4 Zagrania odnoszące się do obiektów znajdujących się na stosie, a także dowolne zagrania i akcje używane w momencie gdy stos nie jest pusty obowiązują Zasada Adekwatności Stosu.
- 119.5 **Zasada Adekwatności Stosu:** jeżeli na stosie znajduje się obiekt, akcje gracza mogą być wycelowane tylko i wyłącznie w jeden z aspektów obiektu będącego na samej górze stosu. Akcje nie celujące w żaden z aspektów obiektu znajdującego się na wierzchu stosu (położonego najpóźniej) można podejmować dopiero po rozpatrzeniu aktualnego stosu. Jeżeli gracz podejmie akcję, dążącą do zmiany lub zanegowania obiektu znajdującego się na stosie, ona także wchodzi na stos, co może doprowadzić do jego rozbudowania.
- 119.6 Po zainicjowaniu stosu, każdy gracz posiadający priorytet może wykonać replikę na dowolny aspekt obiektu znajdującego się na stosie. Każdemu graczowi przysługuje jedna replika na jeden obiekt, niezależnie od liczby jego aspektów.
- 119.6.a Replika użyta podczas rozbudowy stosu (lecz nie replika go inicjująca) nie wlicza się do ogólnej zasady jednej repliki w jednym momencie (np. podczas wystawiania postaci – kiedy mogą zagrać jedną replikę, zanegowanie repliki przeciwnika na stosie tego limitu nie wyczerpuje).
- 119.7 Gdy obaj gracze kolejno zadecydują o niewykonywaniu repliki, stos jest rozpatrywany.
- 119.8 Rozpatrzenie stosu polega na kolejnym rozpatrywaniu obiektów na nim się znajdujących, w kolejności od obiektu, który najpóźniej znalazł się na stosie, do obiektu, który znalazł się na nim najwcześniej.
- 119.9 Jeżeli obiekt schodząc ze stosu niezanegowany, ma więcej niż jeden aspekt skutku (powoduje więcej niż jeden skutek), kontroler obiektu wybiera kolejność zastosowania skutków.

120 Karta odznaczona i karta zaznaczona.

- 120.1 Karta odznaczona jest to karta ustawiona pionowo, tak żeby jej tekst gry był ułożony poziomo.

- 120.1.a Nie dotyczy to Ziem, które odznaczone są wtedy, gdy są ułożone poziomo, tak żeby ich tekst gry był ułożony poziomo.
- 120.2 Każda karta co do zasady wchodzi do gry odznaczona.

121 Zaznaczenie kart

- 121.1 Zaznaczenie karty jest to przekręcenie jej o 90 stopni do pozycji poziomej.
- 121.2 Zaznaczenie karty jest wymagane do różnych czynności, takich jak agitacja, wyzwanie na pojedynek, odmówienie przyjęcie wyzwania na pojedynek czy użycie niektórych zdolności aktywowanych.
- 121.3 Karta zaznaczona nie może być ponownie zaznaczona, dopóki nie zostanie odznaczona.

122 Odznaczanie kart

- 122.1 Odznaczenie karty jest to przekręcenie jej o 90 stopni do pozycji pionowej.
- 122.2 Karty są odznaczane w fazie odznaczenia lub wskutek działania kart lub zdolności.

2. Elementy karty

200 Podstawy

200.1 Elementy karty to: znacznik przynależności frakcyjnej, znacznik przynależności do sojuszu, nazwa karty, przydomek, rysunek, typ karty, tekst karty, informacje kolekcjonerskie, herb i nazwa frakcji, skarb, dochód, Wpływ Polityczny, Wpływ Bojowy, Wielka Manipulacja, Zdolność bierna Karty Frakcji, Szabla, Kreski, Lafa, modyfikator cechy, Bitność, Karność, Znaczenie, Dobrobyt, cytat.

200.1.a Karta może posiadać wszystkie lub niektóre elementy karty.

201 Znacznik przynależności frakcyjnej

201.1 Karta może posiadać znacznik przynależności frakcyjnej. Jest on reprezentowany przez znaczek herbu w kształcie herbu w lewym górnym rogu karty.

201.2 Jeżeli karta posiada znaczek herbu, jest traktowana jako karta z frakcji, której znaczek herbu posiada.

201.2.a Jeżeli karta nie posiada znaczku herbu w lewym górnym rogu, jest traktowana jako karta bezfrakcyjna.

201.2.b Jeżeli karta posiada znaczek herbu więcej niż jednej frakcji jest traktowana jako karta każdej z frakcji której znaczek posiada.

202 Znacznik przynależności do sojuszu

202.1 Karta może posiadać znacznik przynależności do sojuszu. Jest on reprezentowany przez znaczek sojuszu w kształcie owalnym, w lewym górnym rogu karty.

202.2 Jeżeli karta posiada znaczek sojuszu, jest traktowana jako karta z sojuszu, której znaczek posiada.

202.2.a Jeżeli karta nie posiada znaczku sojuszu w lewym górnym rogu, jest traktowana jako karta nienależąca do sojuszu.

203 Nazwa karty

203.1 Nazwa karty znajduje się w środku górnej części karty.

203.2 Dwa obiekty posiadają jednakową nazwę jeżeli jej zapis w języku polskim jest identyczny.

203.3 Jeżeli skutek działania karty nakazuje graczowi wskazanie „nazwy karty”, musi on wybrać nazwę istniejącej karty, legalnej w formacie rozgrywki, w której toczy się gra, wraz z przydomkiem - jeśli jest obecny.

203.4 W grze nie mogą znajdować się na raz 2 unikatowe karty o jednakowej nazwie.

203.4.a Co do zasady wszystkie karty postaci są unikatowe.

204 Przydomek

204.1 Niektóre karty mogą posiadać przydomek.

204.2 Przydomek rozróżnia różne wersje tej samej karty.

204.3 Przydomek znajduje się pod nazwą karty.

205 Rysunek

205.1 Każda karta w SGK Veto posiada rysunek.

205.2 Rysunek nie posiada żadnego wpływu na grę.

206 Typ karty

206.1 Typ karty oznaczony jest napisem na górnym obramowaniu karty.

206.2 Występuje dziesięć typów kart: postać, posesja, moderunek, sztych, efekt, ziemia, oddział, strategia, karta frakcji, przymierze.

206.3 Każda karta w grze posiada co najmniej jeden typ.

207 Tekst karty

207.1 Tekst karty znajduje się w jej dolnej części pod rysunkiem. Zazwyczaj zawiera on zasady działania karty w grze.

207.2 Tekst karty może zawierać słowa kluczowe, są one oznaczone poprzez wytłuszczenie.

208 Informacje kolekcjonerskie

208.1 Informacje kolekcjonerskie znajdują się na boku i dole obramowania karty i zawierają: imię i nazwisko autora rysunku, znaczek sezonu, nazwę dodatku, numer kolekcjonerski, znaczek rzadkości karty.

208.2 Znaczek sezonu informuje o legalności karty i wszystkich jej wersji w danym sezonie.

209 Herb i nazwa frakcji

209.1 W środkowej części karty frakcji znajdują się herb i nazwa frakcji.

209.2 Herb i nazwa frakcji określają jaką frakcją grasz.

209.3 Jeżeli karta odnosi się do frakcji gracza, oznacza to frakcję, której herb i nazwa znajdują się na karcie frakcji, z którą gracz rozpoczął grę.


210 Skarb

210.1 Na karcie frakcji znajduje się symbol . Oznacza on modyfikator dochodu otrzymywanego przez gracza co rundę.

210.2 Startowy skarb gracza wyrażony jest liczbą znajdującą się obok słowa Skarb na jego karcie frakcji. Gracz przed rozpoczęciem gry bierze tyle znaczników dukatów ze wspólnej puli, ile wynosi jego startowa wartość Skarbu i dodaje je do swojego Skarbu.

211 Dochód

211.1 Niektóre karty posiadają symbol  wraz z oznaczeniem +X, oznacza on dochód z karty.

- 211.2 Dochód +X oznacza, że gracz kontrolujący tę kartę dobiera w Fazie Rozliczenia X znaczników dukatów - patrz punkt .
- 211.2.a Jeżeli skutek działania karty odwołuje się do „dochodu” lub „niezmodyfikowanego dochodu”, oznacza on dochód wydrukowany na karcie.
- 211.2.b Jeżeli skutek działania karty odnosi się do „zmodyfikowanego dochodu” karty, oznacza to dochód wydrukowany na karcie po wszelkich modyfikacjach wynikających z działania innych kart w grze.
- 211.3 Dobranie dochodu oznacza przełożenie z puli wspólnej do skarbu gracza tylu znaczników dukatów, ile wynosi suma dochodu wszystkich kontrolowanych przez niego kart, zmodyfikowana przez skutki działania kart i pomniejszona o lafę utrzymania wszystkich kontrolowanych przez niego kart. Dobranie dochodu w fazie rozliczenia jest stałą zasadą gry i gracz nie może jej dobrowolnie pominąć.
- 211.4 Niektóre karty posiadają symbol  wraz z oznaczeniem -X, oznacza on lafę utrzymania karty, którą należy opłacić w fazie rozliczenia po dobraniu dochodu.
- 211.4.a Zamiast płacić lafę utrzymania, gracz może zdecydować o odrzuceniu karty, posiadającej lafę utrzymania.
- 211.4.a.1 Powyższa sytuacja nie dotyczy przypadku kart, których gracz nie jest właścicielem, a tylko kontrolerem.

212 Wpływ Polityczny

- 212.1 Niektóre karty posiadają Wpływ Polityczny.
- 212.2 Użycie Wpływu Politycznego wymaga posiadania inicjatywy w rundzie.
- 212.3 W pierwszej rundzie gracze nie mogą używać Wpływu Politycznego.


213 Wpływ Bojowy

- 213.1 Niektóre karty posiadają Wpływ Bojowy.
- 213.2 Użycie Wpływu Bojowego wymaga posiadania do tego prawa, ustalanego w etapie ustalania wpływów.
- 213.3 W pierwszej rundzie gracze nie mogą używać Wpływu Bojowego

214 Wielka Manipulacja

- 214.1 Niektóre karty posiadają Wielką Manipulację.
- 214.2 Wielkiej Manipulacji można użyć tylko raz na grę.
- 214.3 Wielkiej Manipulacji nie można użyć w pierwszej rundzie gry.

215 Szabla


- 215.1 Niektóre karty posiadają cechę Szabla, oznaczoną na karcie znaczkiem  .
- 215.2 Jeżeli skutek działania karty odnosi się do „Szabli” lub „niezmodyfikowanej Szabli” oznacza to cechę Szabla wydrukowaną na karcie.
- 215.2.a Jeżeli skutek działania karty odnosi się do „zmodyfikowanej Szabli”, oznacza to cechę Szabla wydrukowaną na karcie po wszelkich modyfikacjach wynikających z działania innych kart w grze.

216 Kreski

- 216.1 Niektóre karty posiadają cechę Kreski, oznaczoną na karcie znaczkiem  .

- 216.2 Jeżeli skutek działania karty odnosi się do cechy „Kreski” lub „niezmodyfikowanej cechy Kreski”, to oznacza to wartość wydrukowaną na karcie
- 216.2.a Jeżeli skutek działania karty odnosi się do „zmodyfikowanych Kresek”, oznacza to cechę Kreski wydrukowaną na karcie po wszelkich modyfikacjach wynikających z działania innych kart w grze.
- 216.3 Kiedy karta wchodzi do gry na skutek zagrania z dworu, a w puli wspólnej znajdują się kreski, należy dobrać z puli wspólnej tyle kresek, ile wynosi cecha Kreski wydrukowana na karcie i zmodyfikowana przez inne karty znajdujące się w grze. Jest to zasada stała gry i gracz nie może jej dobrowolnie pominąć.


217 Lafa

- 217.1 Niektóre karty posiadają cechę Lafa, oznaczoną na karcie znaczkiem .
- 217.2 Lafa jest jednym z głównych elementów kosztu zagrania karty i oznacza liczbę znaczników dukatów, którą należy przełożyć ze skarbu gracza zagrywającego kartę do puli wspólnej.
- 217.3 Jeżeli skutek działania karty odnosi się do „Lafy” lub „niezmodyfikowanej Lafy” oznacza to cechę Lafa wydrukowaną na karcie.
- 217.3.a Jeżeli skutek działania karty odnosi się do „zmodyfikowanej Lafy”, oznacza to cechę Lafa wydrukowaną na karcie po wszelkich modyfikacjach wynikających z działania innych kart w grze.


218 Modyfikator cechy

- 218.1 Niektóre karty posiadają modyfikator cechy, oznaczony +/- i symbolem cechy, którą modyfikują.
- 218.2 Modyfikator ten stosuje się do karty, do której dołączona jest karta posiadająca modyfikator.


219 Bitność

- 219.1 Niektóre karty posiadają cechę Bitność, oznaczoną na karcie znaczkiem .
- 219.2 Jeżeli skutek działania karty odnosi się do „Bitności” lub „niezmodyfikowanej Bitności” oznacza to cechę Bitność wydrukowaną na karcie.
- 219.2.a Jeżeli skutek działania karty odnosi się do „zmodyfikowanej Bitności”, oznacza to cechę Bitność wydrukowaną na karcie po wszelkich modyfikacjach wynikających z działania innych kart w grze.


220 Karność

- 220.1 Niektóre karty posiadają cechę Karność, oznaczoną na karcie znaczkiem .
- 220.2 Jeżeli skutek działania karty odnosi się do „Karności” lub „niezmodyfikowanej Karności” oznacza to cechę Karność wydrukowaną na karcie.
- 220.2.a Jeżeli skutek działania karty odnosi się do „zmodyfikowanej Karności”, oznacza to cechę Karność wydrukowaną na karcie po wszelkich modyfikacjach wynikających z działania innych kart w grze.

221 Znaczenie

- 221.1 Niektóre karty posiadają cechę Znaczenia, oznaczoną na karcie znaczkiem 
- 221.2 Jeżeli skutek działania karty odnosi się do „Znaczenia” lub „niezmodyfikowanego Znaczenia” oznacza to cechę Znaczenie wydrukowaną na karcie.
- 221.2.a Jeżeli skutek działania karty odnosi się do „zmodyfikowanego Znaczenia”, oznacza to cechę Znaczenie wydrukowaną na karcie po wszelkich modyfikacjach wynikających z działania innych kart w grze.

222 Dobrobyt

- 222.1 Niektóre karty posiadają cechę Dobrobyt oznaczoną na karcie znaczkiem 
- 222.2 Jeżeli skutek działania karty odnosi się do „Dobrobytu” lub „niezmodyfikowanego Dobrobytu” oznacza to cechę Dobrobyt wydrukowaną na karcie.
- 222.2.a Jeżeli skutek działania karty odnosi się do „zmodyfikowanego Dobrobytu” ziemi, oznacza to cechę Dobrobyt wydrukowaną na karcie po wszelkich modyfikacjach wynikających z działania innych kart w grze.
- 222.3 Cecha Dobrobyt oznacza liczbę oddziałów, które każdy z graczy może posiadać na danej ziemi bez płacenia ich lafy utrzymania.

223 Cytat

- 223.1 Niektóre karty posiadają cytat.
- 223.2 Cytat jest tekstem na karcie, zapisanym kursywą.
- 223.3 Cytat nie ma żadnego wpływu na grę.

3. Typy Kart

300 Podstawy

300.1 W Szlacheckiej Grze Karcianej Veto występuje 10 różnych typów kart. W tym podpunkcie zostaną opisane cechy wspólne kart, w następnych te, którymi karty różnią się między sobą.

300.2 Cechy wspólne kart to:

- 300.2.a Rodzaj karty
- 300.2.b Nazwa karty
- 300.2.c Herb/brak herbu
- 300.2.d Znaczek sojuszu / brak znaczka sojuszu
- 300.2.e Rysunek
- 300.2.f Tekst karty
- 300.2.g Znaczek sezonu
- 300.2.h Znaczek dodatku
- 300.2.i Numer karty

301 Postacie

301.1 Oprócz cech wymienionych w punkcie 300.2, karta postaci posiada:

- 301.1.a Przydomek. Pozwala on odróżnić od siebie różne wersje tej samej postaci.
- 301.1.b Cechę Szabla
- 301.1.c Cechę Kreski
- 301.1.d Lafę

301.2 Oprócz cech wymienionych w punkcie , karta postaci może posiadać:

- 301.2.a Przychód/koszt utrzymania zapisywany przy Lafie w następujący sposób (L/+X; L/-X)

301.3 Każda postać jest unikatowa co oznacza, że:

- 301.3.a Dopóki postać z daną nazwą znajduje się w grze, żaden z graczy nie może zagrać postaci o takiej samej nazwie.
- 301.3.b Kiedy postać o danej nazwie miałaby wejść do gry, a w grze znajduje się inna postać o tej samej nazwie, postać zamiast wejść do gry zostaje położona w Lazarecie.
- 301.3.c Zagranie karty postaci z dworu, gdy kopia tej karty znajduje się na Polu Gry, jest zagranie nielegalnym.

301.4 Co do zasady zdolności postaci odnoszące się do pojedynków mogą być używane tylko w pojedynkach z udziałem danej postaci.

302 Posesje

302.1 Oprócz cech wymienionych w punkcie , karta posesji posiada:

- 302.1.a Lafę
- 302.1.b Dochód/lafa utrzymania zapisywane są przy Lafie w następujący sposób (L/+X; L/-X)

302.2 Oprócz cech wymienionych w punkcie , karta posesji może posiadać:

- 302.2.a Cechę Kreski

302.2.b Zagranie karty unikatowej posesji z dworu, gdy kopia tej karty znajduje się na Polu Gry, jest zagranie nielegalnym.

302.2.c Przydomek. Pozwala on odróżnić od siebie różne wersje tej samej posesji.

303 Moderunki

303.1 Oprócz cech wymienionych w punkcie , karta moderunku posiada:

303.1.a Lafę

303.2 Oprócz cech wymienionych w punkcie , karta moderunku może posiadać:

303.2.a Cechę Kreski

303.2.b Modyfikator Bitności oddziału, do którego moderunek jest dołączony.

303.2.c Modyfikator Karności oddziału, do którego moderunek jest dołączony.

303.2.d Modyfikator cechy Kreski postaci, do której jest dołączony.

303.2.e Modyfikator Szabli postaci, do której moderunek jest dołączony.

303.3 Co do zasady zdolności moderunków odnoszące się do pojedynków mogą być używane tylko w pojedynkach z udziałem postaci która posiada dołączony dany moderunek.

304 Sztychy

304.1 Karta sztychu nie posiada innych cech niż te wymienione w punkcie .

304.2 Karta sztychu może zostać zagrana tylko podczas pojedynku lub potyczki (chyba że jej karta mówi inaczej).

304.2.a Karta sztychu z zapisem R w pojedynku, może również zostać zagrana w potyczce na normalnych zasadach.

304.3 Kartę sztychu można podłączyć do postaci z dworu. Jest to drobiazg. Aby to zrobić, należy poinformować o tym przeciwnika, a następnie położyć kartę sztychu tyłem karty do góry, pod kartą postaci do której sztych został podłączony. Każda postać może mieć podłączone maksymalnie dwa sztychy, chyba że jej słowa kluczowe mówią inaczej.

304.4 Podczas agitacji postacią, można, w replice na agitację, gdy przeciwnik odda priorytet, położyć do lazaretu kartę sztychu z dworu lub spod tej postaci, aby agitacja przyniosła dodatkową kreskę.

304.5 Podłączone karty sztychów można zagrywać w pojedynku, lub używać do agitacji wyłącznie na postać, do której są podłączone.

305 Efekty

305.1 Poza możliwością posiadania przydomka (analogicznie do postaci pkt.), Karta efektu nie posiada innych cech niż te wymienione w punkcie

306 Ziemie

306.1 Oprócz cech wymienionych w punkcie , karta ziemi posiada:

306.1.a Znaczenie (przynosi tyle kreszek graczowi, który kontroluje tą ziemię).

306.1.b Dobrobyt (ile oddziałów każdego z graczy może stacjonować na tej ziemi bez płacenia lafy utrzymania).

306.2 Oprócz cech wymienionych w punkcie , karta ziemi może posiadać:

- 306.2.a Przydomek. Pozwala on odróżnić od siebie różne wersje tej samej ziemi.
- 306.3 Karty ziemi są traktowane jakby posiadały nadrukowane słowa kluczowe Trwały i Unikat.

307 Oddziały

- 307.1 Oprócz cech wymienionych w punkcie , karta oddziału posiada:
- 307.1.a Cechę Bitność.
 - 307.1.b Cechę Karność.
 - 307.1.c Lafę.
- 307.2 Każdy oddział przebywający na ziemi jest traktowany, jakby posiadał nadrukowaną lafę utrzymania 2 dukaty. Oddziały na Polu Elekcyjnym posiadają lafę utrzymania równą 0.
- 307.3 Lafę utrzymania oddziału płaci się wtedy, i tylko wtedy kiedy liczba oddziałów na ziemi, przekracza jej zmodyfikowany dobrobyt (liczony osobno dla każdego z graczy).

308 Strategie

- 308.1 Strategia jest to karta, którą gracz kładzie przed grą przy swojej karcie frakcji, co jest równoznaczne z deklaracją używania jej w tej rozgrywce.
- 308.2 Karta strategii może pozwolić graczowi wygrać w inny sposób niż przewidują zasady.
- 308.3 Karty strategii nie można odrzucić ani usunąć z gry.
- 308.4 Gracz może używać w grze tylko jednej karty strategii.

309 Karty Frakcji

- 309.1 Oprócz cech wymienionych w punkcie , karta frakcji może posiadać:
- 309.1.a Herb i nazwę frakcji.
 - 309.1.b Skarb (liczbę dukatów, z którą gracz rozpoczyna grę).
 - 309.1.c Dochód (liczbę dukatów, którą gracz otrzymuje co rundę).
 - 309.1.d Zasadę gry.
 - 309.1.e Wpływ Polityczny.
 - 309.1.f Wielką Manipulację.
 - 309.1.g Wpływ Bojowy.
- 309.2 Kartę frakcji należy przed rozpoczęciem gry położyć przed sobą na stole.
- 309.3 Karta frakcji determinuje jakich kart możemy użyć do budowy kredensu i sakwy. Nie można mieć w kredensie kart, które mają inny herb, niż ten znajdujący się na karcie frakcji, z wyłączeniem kart postaci i oddziałów.
- 309.4 Karty frakcji nie można odrzucić ani usunąć z gry.
- 309.5 Gracz może używać w grze tylko jednej karty frakcji.

310 Przymierza

- 310.1 Karta przymierza nie posiada innych cech niż te wymienione w punkcie .
- 310.2 Karta przymierza nie może zostać zagrana z dworu. Aby zagrać kartę przymierza, musi ona być wcześniej dołączona do postaci.

- 310.3 Pakty można dołączać tylko do postaci ze słowem kluczowym Charakternik, a błogosławieństwa do postaci ze słowem kluczowym Pobożny.
- 310.4 Każda postać może mieć dołączone maksymalnie dwa przymierza.
- 310.5 Na życzenie przeciwnika należy poinformować go, które karty dołączone do danej postaci są przymierzami.
- 310.6 Jeśli postać w jakiś sposób straci słowo kluczowe Charakternik lub Pobożny, przymierza dołączone już do postaci nie są odrzucane, natomiast nie można już do niej dołączać następnych kart przymierzy, dopóki słowa tego nie posiada.

4. Strefy Gry

400 Podstawy

400.1 W Szlacheckiej Grze Karcianej Veto! występuje wiele stref, w których mogą znajdować się obiekty oraz karty. Niniejszy rozdział zajmie się opisaniem wszystkich z nich.

401 Strefa Gry

401.1 Strefa Gry jest to pojęcie zbiorcze dla wszystkich stref występujących podczas rozgrywki.

402 Pole Gry

402.1 Pole Gry jest to pojęcie zbiorcze dla stref, w których znajdują się Elementy Stałe Stołu.

402.2 W skład Pola Gry wchodzi:

- 402.2.a Pole Elekcyjne
- 402.2.b Pola Karmazynów obu graczy
- 402.2.c Pole Ziem
- 402.2.d Pole Kart Specjalnych.

403 Kredens

403.1 Kredens jest to talia gracza.

403.2 Kredens wchodzi w skład Strefy Gry, natomiast nie jest częścią Pola Gry.

403.3 Dociąganie kart w Fazie Rozliczenia, a także wynikające z efektów lub zdolności następuje z Kredensu.

403.4 Minimalna liczba kart, które muszą znajdować się w Kredensie przed rozpoczęciem gry to 60. Liczba ta może być modyfikowana przez zasady turniejowe.

403.5 Minimalna liczba kart, która musi znajdować się w Kredensie w rozgrywce formatu wybranieckiego to 30.

403.6 Gdy graczowi skończą się karty w Kredensie, natychmiast przetasowuje on wtedy swój Lazaret, który staje się jego Kredensem.

404 Dwór

404.1 Dwór jest to określenie dla kart znajdujących się na ręce gracza.

404.2 Dwór wchodzi w skład Strefy Gry, nie jest częścią Pola Gry.

405 Pole Elekcyjne

405.1 Pole Elekcyjne jest wspólne dla obu graczy, natomiast każdy z nich wystawia karty po swojej stronie tego pola.

405.2 Na Pole Elekcyjne wystawiane mogą być posesje, oddziały oraz postacie.

405.3 Na Polu Elekcyjnym znajdują się postacie, oddziały i posesje oraz karty efektów i moderunków dołączone, a także karty sztychów podłączone do innych kart znajdujących się na tym polu.

405.4 Na Polu Elekcyjnym znajdują się także karty dołączone i podłączone w inny sposób do kart znajdujących się na tym polu.

405.5 Pole Elekcyjne wchodzi w skład zarówno Strefy Gry, jak i Pola Gry.

406 Pola Karmazynów

406.1 Pole Karmazynów jest odrębne dla każdego z graczy.

406.2 Na Pole Karmazynów wystawiane mogą być postacie posiadające słowo kluczowe Karmazyn.

406.3 Na polu Karmazynów mogą przebywać postacie posiadające słowo kluczowe Karmazyn lub Wpływowy.

406.4 Na Polu Karmazynów znajdują się postacie które tam przebywają a także karty efektów, moderunków dołączone i karty sztychów podłączone do innych kart znajdujących się na tym polu.

406.5 Na Polu Karmazynów znajdują się także karty dołączone i podłączone w inny sposób do kart znajdujących się na tym polu.

406.6 Pole Karmazynów wchodzi w skład zarówno Strefy Gry, jak i Pola Gry.

407 Pole Ziem

407.1 Na Pole Ziem wystawiane są karty ziem.

407.2 Pole Ziem jest wspólne dla obu graczy.

407.3 Oddziały wystawiane na ziemi oraz postaci dołączone do oddziałów znajdują się na konkretnej ziemi na Polu Ziem.

407.4 Pole Ziem wchodzi w skład zarówno Strefy Gry, jak i Pola Gry.

408 Lazaret

408.1 Do Lazaretu trafiają karty:

408.1.a efektów po ich rozpatrzeniu

408.1.b efektów dołączanych, postaci, moderunków, posesji, ziem, oddziałów oraz innych kart po ich odrzuceniu z Pola Gry

408.1.c odrzucone z dworu w fazie zakończenia

408.1.d odrzucone z dworu w następstwie działania innej karty

408.1.e karty zanegowane podczas wystawiania lub zagrywania.

408.2 Lazaret jest częścią Strefy Gry, nie jest częścią Pola Gry.

408.3 Każdy z graczy posiada odrębny Lazaret.

409 Żalnik

409.1 Do Żalnika trafiają karty:

409.1.a posiadające słowo kluczowe Usuwany po ich rozpatrzeniu.

409.1.b posiadające słowo kluczowe Nieobecny.

409.1.c przeniesione na to pole w skutek działania innej karty.

409.1.d postaci, które zostają zabite.

409.1.e posiadające w tekście gry sformułowanie "usuń z gry".

409.2 Żalnik jest częścią Strefy Gry, nie jest częścią Pola Gry.

409.3 Jeżeli karta jest przenoszona z Żalnika do jednej ze stref Pola Gry, wywiera ona swe skutki wystawiania, poza dobieraniem kresek i płaceniem lafy.

409.4 Żalnik jest wspólny dla obu graczy.

409.5 Mimo iż Żalnik jest wspólny dla obu graczy, są oni zobowiązani do odpowiedniego separowania kart, tak żeby w każdym momencie sytuacja w tej

strefie była klarowna i jednoznaczna, zarówno pod kątem tego, kto jest właścicielem danej karty, jak i źródła, które spowodowało przeniesienie karty do Żalnika.

410 Pole Kart Specjalnych

410.1 W Polu Kart Specjalnych znajdują się: karta frakcji, karta strategii oraz karty do nich dołączone i podłączone.

410.2 Pole Kart Specjalnych wchodzi w skład Strefy Gry, jak i Pola Gry.

410.3 Pole Kart Specjalnych jest wspólne dla obu graczy.

411 Sakwa

411.1 Sakwa jest częścią Strefy Gry, nie jest częścią Pola Gry.

411.2 Sakwa jest to 15 dodatkowych kart, które gracz może użyć do modyfikacji podstawowego Kredensu pomiędzy grami w każdym meczu.

411.3 Gracz jest zobowiązany rozpocząć każdy mecz z podstawową wersją kredensu.

411.4 Po zakończeniu każdego meczu, gracz jest obowiązany przywrócić podstawową wersję Kredensu.

411.5 Podczas modyfikacji podstawowej wersji Kredensu, gracz musi odłożyć do Sakwy taką samą liczbę kart, jakiej używa do modyfikacji swojej talii.

411.6 W rozgrywkach formatu wybranieckiego Sakwę gracza stanowi cała nieużywana jako kredens część zestawu.

5. Przebieg Rundy

500 Podstawy

500.1 Runda w SGK Veto! składa się z faz, a one natomiast składają się z etapów.

500.2 Etap może być określony jako aktywny albo pasywny.

500.2.a Etap aktywny, określa etap, w którym po zrealizowaniu działań gry, gracze otrzymują od gry priorytet, zawsze co do zasady w kolejności inicjatywy.

500.2.b Etap pasywny, określa fazę, w którym gracze nie otrzymują od gry priorytetu.

501 Faza Odznaczenia

501.1 Faza Odznaczenia składa się z następujących etapów:

501.1.a etap początku fazy odznaczenia (aktywny).

501.1.b etap ustalenia inicjatywy (aktywny) – następuje zliczenie inicjatywy, polegające na zsumowaniu przez graczy liczby kresek niezaznaczonych Karmazynów przebywających na polu karmazynów. Następnie gracze, rozpoczynając od gracza, który ma ich mniej, mogą dokupić kreski w cenie 3 dukaty za jedną. W wypadku remisu, inicjatywa zostaje u gracza, który posiadał ją do tej pory.

501.1.c etap ustalenia wpływów (pasywny) – każdy z graczy sumuje bazową szablę swoich postaci przebywających na polu elekcyjnym. Gracz, którego suma jest większa zyskuje prawo do użycia wpływu bojowego do końca tej rundy gry. W przypadku remisu, żaden z graczy nie zyskuje prawa do użycia wpływu bojowego. Prawo do użycia wpływu politycznego ma gracz posiadający inicjatywę.

501.1.d etap odznaczenia (aktywny) – w tym etapie na stosie jednocześnie pojawiają się dwa identyczne obiekty, po jednym dla każdego gracza, a są to „skutki wyzwolone”, odznaczające wszystkie zaznaczone karty danego gracza. Pomiędzy tymi skutkami graczom nie przysługuje priorytet.

501.1.e etap zakończenia fazy odznaczenia (aktywny).

502 Faza Rozliczenia

502.1 Na Fazę Rozliczenia składają się następujące etapy:

502.1.a etap początku fazy rozliczenia (aktywny) -

502.1.b etap dobrania kart (aktywny) - w tym etapie na stosie jednocześnie pojawiają się dwa identyczne obiekty, po jednym dla każdego gracza, a są to „skutki wyzwolone”, powodujące dobranie kart z Kredensu do Dworu do maksymalnej liczby. Pomiędzy tymi skutkami graczom nie przysługuje priorytet.

502.1.c etap dobrania dochodu (aktywny) - w tym etapie na stosie jednocześnie pojawiają się dwa identyczne obiekty, po jednym dla każdego gracza, a są to „skutki wyzwolone”, powodujące dobranie do skarbu liczby dukatów

odpowiadającej przychodowi danego gracza. Pomędzy tymi skutkami graczom nie przysługuje priorytet.

502.1.d etap zakończenia fazy rozliczenia (aktywny) –Gracz, który posiada inicjatywę, postać o słowie kluczowym Elekt oraz co najmniej 2/3 wszystkich kresek, może ogłosić wolną elekcję w tym etapie.

503 Faza Gry

503.1 Faza Gry jest to główna część rundy, składa się ona z następujących etapów:

503.1.a etap początku fazy gry (aktywny)

503.1.b etap główny fazy gry (aktywny)– jest to jedyny etap, gdzie gracze mogą wykonywać Czyny i Drobiazgi. Co do zasady wolno je zagrywać wtedy i tylko wtedy, kiedy stos jest pusty. Gracze otrzymują od gry priorytet w kolejności inicjatywy. Po oddaniu głosu, priorytet trafia z powrotem do gry, która przyznaje go kolejnemu według inicjatywy graczowi. Etap kończy się gdy obaj gracze spasują po sobie.

503.1.c etap zakończenia fazy gry (aktywny).

504 Zagrywanie karty

504.1 Zagrywanie karty polega na wybraniu karty z dworu, wybrania dla niej adekwatnego celu (jeżeli tego wymaga) i położeniu jej na stosie, co świadczy o zamiarze jej zagrania, a następnie przekazaniu priorytetu przeciwnikowi w celu umożliwienia mu odpowiedzi na zagranie. Gdy priorytet wraca do gracza aktywnego ma on prawo odpowiedzi na własne zagranie (zgodnie z zasadą adekwatności stosu).

504.2 Każdemu graczowi przysługuje możliwość wykonania jednej repliki na każdą akcję (zarówno własną, jak i przeciwnika).

504.3 Jeżeli zagrywana karta nie zostanie zanegowana, jest ona rozpatrywana.

504.4 Rozpatrzenie karty polega na zrealizowaniu działań z jej grupy aspektów skutku.

504.5 W przypadku kart stających się ESS, grupa aspektów skutku zawiera jeden element: ich wystawienie.

504.6 W szczególności grupa aspektów skutku, może zawierać Replikę na fakt wystawienia obiektu o treści "R kiedy wchodzi do gry". W takim wypadku deklarację użycia tej repliki należy podjąć przed zejściem ze stosu obiektu, wyczerpuje on limit Replik na ten obiekt.

505 Wystawianie karty

505.1 Rozróżnić należy zagrywanie karty od wystawiania karty.

505.2 Wystawianie karty jest to wejście karty do gry i rozpatrzenie skutków, które ona wywiera po pojawieniu się w Polu Gry.

505.2.a Wystawienie karty ma miejsce, gdy karta wchodzi do gry z dowolnej ze stref składowych Strefy Gry.

505.2.b Karta wywiera swoje skutki wystawienia wchodząc do gry z dowolnej strefy.

- 505.2.c Płacenie kosztu karty oraz pobieranie kresek za wydrukowaną cechę Kreski karty następuje jedynie kiedy zostaje one wystawiona wskutek zagrania jej z dworu.
- 505.3 Karta zanegowana na stosie nie jest wystawiana, a więc nie wywiera skutków związanych z jej wystawianiem, a koszt jej zagrania nie jest poniesiony.
- 505.4 Szczegółowe zasady zagrywania i wystawiania konkretnych typów kart doprecyzowane są w punktach poniżej.
- 505.5 Zagranie nielegalnym jest próba zagrania karty unikatowej znajdującej się już na Polu Gry.
- 505.6 Skutkiem wyzwolonym wystawienia karty jest pobranie z puli głównej kresek, w liczbie odpowiadającej wydrukowanej cesze Kreski karty (jeżeli taką posiada). Wartość cechy Kreski może być modyfikowana.

506 Wystawianie postaci

- 506.1 Wystawienie postaci polega na:
 - 506.1.a zapłaceniu kosztu karty (lafy oraz innych kosztów).
 - 506.1.b wystawieniu tej karty odpowiednio na Polu Elekcyjnym lub Polu Karmazynów (gdy postać może zostać wprowadzona na oba te pola, wybór należy do gracza zagrywającego kartę). Postać posiadająca słowo kluczowe oficer może zostać dodatkowo wystawiona do przebywającego na ziemi oddziału.
 - 506.1.c rozpatrzeniu skutków spowodowanych wejściem tej karty do gry (tylko w przypadku, gdy tekst tej karty lub innej znajdującej się w grze takowe przewiduje).

507 Wystawianie posesji

- 507.1 Wystawienie posesji polega na:
 - 507.1.a zapłaceniu kosztu karty (lafy oraz innych kosztów).
 - 507.1.b położeniu tej karty na polu elekcyjnym.
 - 507.1.c rozpatrzeniu skutków spowodowanych wejściem tej karty do gry (tylko w przypadku, gdy tekst tej karty lub innej znajdującej się w grze takowe przewiduje).

508 Wystawianie moderunku

- 508.1 Wystawienie moderunku polega na:
 - 508.1.a zapłaceniu kosztu karty (lafy oraz innych kosztów).
 - 508.1.b dołączeniu karty moderunku do wybranej karty postaci.
 - 508.1.c rozpatrzeniu skutków spowodowanych wejściem tej karty do gry (tylko w przypadku, gdy tekst tej karty lub innej znajdującej się w grze takowe przewiduje).
- 508.2 Kartę moderunku można dołączyć co do zasady do własnej postaci

509 Wystawianie ziemi

- 509.1 Wystawienie ziemi polega na:
 - 509.1.a zapłaceniu kosztu karty (lafy oraz innych kosztów).
 - 509.1.b położeniu karty ziemi w Strefie Ziemi.

509.1.c rozpatrzeniu skutków spowodowanych wejściem tej karty do gry (tylko w przypadku, gdy tekst tej karty lub innej znajdującej się w grze takowe przewiduje).

510 Wystawianie oddziałów

510.1 Wystawienie oddziału polega na:

510.1.a zapłaceniu kosztu karty (lafy oraz innych kosztów).

510.1.b położeniu karty oddziału na Polu elekcyjnym lub wybranej ziemi znajdującej się w Strefie Ziem.

510.1.c rozpatrzeniu skutków spowodowanych wejściem tej karty do gry (tylko w przypadku, gdy tekst tej karty lub innej znajdującej się w grze takowe przewiduje).

511 Zagrywanie efektów

511.1 Do zagrywania kart efektów co do zasady stosuje się punkt 504.

511.2 Kiedy zagrywany jest efekt dołączany do karty będącej na Polu Gry, jego rozpatrzenie polega na wystawieniu tego efektu.

511.3 Wystawienie efektu dołączanego polega na:

511.3.a zapłaceniu kosztu karty (lafy oraz innych kosztów).

511.3.b dołączeniu go do wybranej karty, która może być jego celem.

511.3.c rozpatrzeniu skutków spowodowanych wejściem tej karty do gry (tylko w przypadku, gdy tekst tej karty lub innej znajdującej się w grze takowe przewiduje).

512 Rodzaje czynów, które może wykonywać gracz będący przy głosie

512.1 Gracz będący przy głosie może wykonać następujące czyny:

512.1.a wystawienie postaci lub oddziału

512.1.b zagranie lub wystawienie karty, które wymaga czynu.

512.1.c agitacja.

512.1.d wyzwanie na pojedynek.

512.1.e przejście postacią pomiędzy strefami.

512.1.f użycie zdolności aktywowanej ESS wymagającej czynu.

512.1.g wyzwanie na potyczkę.

512.1.h przejście oddziałem pomiędzy Polem Elekcyjnym a wybraną ziemią lub odwrotnie (wymaga zaznaczenia oddziału).

512.1.i odrzucenie z dworu kopii postaci znajdującej się w grze.

512.2 Wyjaśnienie pojęć

512.2.a agitacja jest to czyn przysługujący graczowi. W momencie, gdy gracz deklaruje agitację, wyznacza postać, którą chce agitować i obiekt agitacji idzie na stos, a przeciwnikowi przekazuje priorytet, umożliwiając mu zagranie Repliki. Kosztem agitacji jest zaznaczenie postaci zadeklarowanej do agitacji.

512.2.b wyzwanie na pojedynek jest to czyn przysługujący graczowi. Szczegółowo opisany jest w punkcie poniżej.

512.2.c Potyczka jest czyn przysługujący graczowi szczegółowo opisany w punkcie 514.

513 Pojedyunki

513.1 Wyzwanie na pojedynek jest to czyn przysługujący graczowi.

513.2 Wyzwanie na pojedynek zaczyna się od deklaracji wyzwania. Gracz wykonujący ten czyn wskazuje postać która wyzywa, płaci koszt wyzwania, oraz wskazuje cel wyzwania, wyzywaną postać lub oddział, a następnie przekazuje priorytet przeciwnikowi umożliwiając mu zagranie Repliki.

513.2.a Kosztem wyzwania jest zaznaczenie postaci zadeklarowanej jako wyzywająca.

513.2.b Postać która może wyzywać lub być wyzywaną na pojedynek, może brać udział w pojedynku, do którego doszło dokładnie w powyższy sposób, nawet jeżeli słowa kluczowe które posiada jej to uniemożliwiają.

513.2.c Pojedynek co do zasady może się odbywać tylko między postaciami (lub postacią i oddziałem) z różnych kompanii.

513.2.d W pojedynku Szabla oddziału jest równa jego bazowej Bitności. Cecha Kreski jest równa 1.

513.2.e Jeśli wyzwanie na pojedynek zeszło niezanegowane ze stosu, rozpoczyna się podfaza fazy gry - faza pojedynku.

513.3 Etap przyjęcia / Odmowy przyjęcia wyzwania (aktywny).

513.3.a Gracz, którego postać jest wyzywana, może odmówić przyjęcia pojedynku poprzez zapłacenie kosztu odmowy i poniesienie skutków odmowy.

513.3.b Kosztem odmówienia przyjęcia pojedynku jest zaznaczenie postaci będącej celem wyzwania. Skutkiem odmowy przyjęcia pojedynku jest odłożenie jednej kreski do puli wspólnej.

513.3.c Jeśli gracz przyjmie wyzwanie, na stosie pojawia się obiekt pojedynku.

513.4 Etap wyboru moderunków (pasywny).

513.4.a Po przyjęciu wyzwania gracze, zaczynając od gracza będącego przy głosie wybierają komplet moderunków do użycia w pojedynku - odpowiednio po jednej sztuce każdego dołączonego moderunku o słowie kluczowym: koń i broń. W trakcie pojedynku gracze mogą używać zasady gry dołączonych do postaci koni i broni tylko z wybranych w tym etapie moderunków.

513.5 Etap pojedynku

513.5.a Jako pierwszy priorytet od gry dostaje, a zarazem staje się graczem aktywnym gracz będący aktywny w momencie gdy na stos wszedł obiekt pojedynku. Graczom na obiekt pojedynku przysługuje nieskończona liczba replik.

513.5.b W pojedynku gracze mogą podejmować akcje, które są przeznaczone do użycia w tym momencie gry, zwłaszcza zagrywać repliki, efekty oraz używać zdolności Elementów Stałych Stołu.

513.5.b.1 W szczególności gracz może zagrać z dworu kopię unikatowej postaci, która uczestniczy w pojedynku, aby zwiększyć szablę swojej postaci o 3 do końca pojedynku. Jest to traktowane jak zagranie karty Cięcie o tekście gry: "R w pojedynku > Szabla +3".

513.5.c Kiedy obaj gracze po kolei spasują, obiekt pojedynku schodzi ze stosu, powodując natychmiastowe przejście do etapu rozpatrzenia pojedynku.

- 513.6 Etap rozpatrzenia pojedynku (aktywny) polega na podsumowaniu cechy Szabla obu pojedynkujących się postaci. Do Szabli dodaje się statyczne modyfikatory pochodzące z moderunków wybranych w etapie wyboru moderunków, jeśli nadal są obecne w polu gry. Postać, która ma mniejszą cechę Szabla, pojedynek przegrywa i jest zraniona, a jeżeli przewaga Szabli jest równa lub większa niż 3, to jest zabita. Postać ranna jest odrzucana do Lazaretu, postać zabita do Żalnika. Gracz, którego postać przegrała pojedynek, oddaje przeciwnikowi tyle kresek, ile wynosi cecha Kreski pokonanej postaci. Jeśli postać ta została zabita, gracz oddaje przeciwnikowi jedną kreskę więcej.
- 513.6.a Jeżeli obie pojedynkujące się postaci mają równą cechę Szabla w momencie rozpatrzenia pojedynku, kończy się on remisem.
- 513.6.b Jeżeli pojedynek kończy się remisem, żadna z postaci biorących w nim udział nie jest ranna ani zabita.
- 513.6.c Pojedynek przerwany pozostaje nierozstrzygnięty, jednakże etap rozpatrzenia pojedynku (ze skutkiem przerwania) pojawia się zawsze.
- 513.6.d Pojedynek kończy się po etapie rozpatrzenia pojedynku.
- 513.7 Jeżeli karta lub zdolność powoduje pojedynek, omijając etap wyzwania na pojedynek, to stosuje się do tego efektu zasady przebiegu pojedynku, z pominięciem zasad dotyczących wyzywania i przyjęcia / odmowy.
- 513.8 Jeżeli postać nie może być wyzywana, odnosi się to do punktu .
- 513.9 Jeżeli postać nie może brać udziału w pojedynku, odnosi się to do punktu .
- 513.10 Obiekty mające wziąć udział w pojedynku są traktowane jak postaci od momentu deklaracji wyzwania do momentu zakończenia pojedynku.
- 513.11 Karty odnoszące się do momentu "po zakończeniu pojedynku", odnoszą się do etapu rozpatrzenia pojedynku.

514 Potyczki

- 514.1** Wyzwanie na potyczkę jest to czyn przysługujący graczowi.
- 514.2 Wyzwanie na potyczkę zaczyna się od deklaracji wyzwania. Gracz wykonujący ten czyn wskazuje oddział, który atakuje, płaci koszt wyzwania, oraz wskazuje cel potyczki, oddział znajdujący się na Polu Elekcyjnym, a następnie przekazuje priorytet przeciwnikowi umożliwiając mu zagranie Repliki.
- 514.2.a Kosztem wyzwania na potyczkę jest zaznaczenie oddziału zadeklarowanego jako atakujący.
- 514.2.b Potyczka co do zasady może się odbywać tylko między oddziałami będącymi pod kontrolą różnych graczy.
- 514.2.c Jeśli wyzwanie na potyczkę zeszło niezanegowane ze stosu, rozpoczyna się podfaza fazy gry - faza potyczki, a na stos wchodzi obiekt potyczki.
- 514.3 Etap potyczki
- 514.3.a Jako pierwszy priorytet od gry dostaje, a zarazem staje się graczem aktywnym gracz będący aktywny w momencie gdy na stos wszedł obiekt potyczki. Graczom na obiekt potyczki przysługuje nieskończona liczba replik.
- 514.3.b W potyczce gracze mogą podejmować akcje, które są przeznaczone do użycia w tym momencie gry, zwłaszcza zagrywać repliki, efekty oraz używać zdolności Elementów Stałych Stołu.

- 514.3.c Kiedy obaj gracze po kolei spasują, obiekt potyczki schodzi ze stosu, powodując natychmiastowe przejście do etapu rozpatrzenia potyczki.
- 514.3.d Etap rozpatrzenia potyczki (aktywny) polega na podsumowaniu cechy Bitność obu walczących oddziałów. Oddział, który ma mniejszą zmodyfikowaną cechę Bitność, przegrywa potyczkę i zostaje zaznaczony. Jeżeli był już zaznaczony dostaje znacznik zmęczenia. Jeżeli przewaga Bitności jest równa lub większa niż Karność pokonanego oddziału, to jest on zniszczony. Gracz, którego oddział został zniszczony oddaje zwycięzcy 1 Kreskę.
- 514.3.e Jeżeli oba walczące oddziały mają równą cechę Bitność w momencie rozpatrzenia potyczki, kończy się ona remisem.
- 514.3.f Jeżeli potyczka kończy się remisem, żaden z oddziałów biorących w niej udział nie jest niszczone.
- 514.3.g Potyczka przerwana pozostaje nierozstrzygnięta, jednakże etap rozpatrzenia potyczki (ze skutkiem przerwania) pojawia się zawsze.
- 514.3.h Potyczka kończy się po etapie rozpatrzenia potyczki.
- 514.4 Jeżeli karta lub zdolność powoduje potyczkę, omijając etap wyzwania na potyczkę, to stosuje się do tego efektu zasady przebiegu potyczki, z pominięciem zasad dotyczących fazy wyzwania.
- 514.5 Jeżeli oddział nie może być wyzywany, odnosi się to do punktu .
- 514.6 Jeżeli oddział nie może brać udziału w potyczkach, odnosi się to do punktu .
- 514.7** Obiekty mające wziąć udział w potyczce są traktowane jak oddziały od momentu deklaracji wyzwania do momentu zakończenia potyczki.
- 514.8** Karty odnoszące się do momentu "po zakończeniu potyczki", odnoszą się do etapu rozpatrzenia potyczki.

515 Faza Oddziałów

- 515.1 Faza Oddziałów składa się z następujących etapów:
- 515.1.a etap początku fazy oddziałów (aktywny)
- 515.1.b etap fazy oddziałów (pasywny)– gracze, w kolejności od gracza posiadającego inicjatywę, deklarują chęć rozpoczęcia bitwy na ziemi, na której obaj gracze posiadają oddział. Następnie gracze, w kolejności od gracza nie posiadającego inicjatywy, mogą wykonać ruch oddziałami. Na sam koniec fazy oddziałów sprawdzana jest kontrola ziemi.
- 515.1.c etap zakończenia fazy oddziałów (aktywny)

516 Bitwa

- 516.1 Jeśli w fazie oddziałów więcej niż jeden gracz posiada oddział na danej, niezaznaczonej ziemi, może dojść tam do bitwy. Dzieje się tak, jeśli którykolwiek z graczy, zaczynając od posiadającego inicjatywę ogłosi chęć stoczenia w takim miejscu bitwy. Obowiązuje tu zasada „pas”.
- 516.2 Bitwa składa się z serii starć między poszczególnymi oddziałami, zwanych potyczkami.
- 516.2.a Do potyczek dochodzi w następujący sposób: Zaznacza się ziemię na której ma odbyć się potyczka. Najpierw każdy gracz przygotowuje dwa znaczniki jednego koloru dla każdego oddziału, który posiada (kolor

znaczników dla poszczególnych oddziałów musi się różnić między sobą). Następnie każdy z graczy kładzie jeden znacznik na każdym swoim oddziale, a drugi chowa. Gracze jednocześnie wyciągają z ukrycia jeden znacznik. Dochodzi do potyczki (zgodnie z zasadami fazy potyczki, podfazą fazy gry) między oddziałami, na których leży znacznik takiego koloru. Należy powtarzać tę czynność, dopóki wszystkie oddziały przynajmniej jednego z graczy wzięły udział w potyczce.

516.2.b W przypadku gdy jeden z graczy posiada większą liczbę oddziałów na danej ziemi, po tym kiedy już wszystkie oddziały drugiego gracza wzięły udział w potyczce, może on zadeklarować, wybranymi przez niego swoimi oddziałami, które jeszcze nie brały udziału w potyczce, atak na oddziały drugiego gracza. W tym przypadku może atakować kilkoma oddziałami jeden oddział – wtedy ich Bitność się sumuje.

516.3 Gdy biorący udział w potyczce oddział jest zaznaczony, jego bazowa Bitność zostaje zmniejszona o połowę na początku potyczki. Ta zasada ma zastosowanie tylko podczas Fazy Oddziałów.

516.4 Za gracza, który wygrał bitwę na danej ziemi uznaje się tego, który wygrał więcej potyczek. W przypadku, gdy obaj gracze wygrali taką samą liczbę potyczek, bitwę uważa się za nierozstrzygniętą.

516.5 Za każdy zniszczony oddział przeciwnika gracz otrzymuje 1 kreskę z jego puli.

517 Ruch oddziałów

517.1 Po fazie bitew następuje etap ruchu oddziałów (aktywny).

517.2 Oddział można przemieścić do dowolnej ziemi, na której może on przebywać.

517.3 Można przemieszczać tylko oddziały odznaczone.

517.4 Aby przemieścić oddział, należy go zaznaczyć oraz przenieść jego kartę z ziemi, na której się obecnie znajduje, na ziemię, na której ma się znajdować.

518 Kontrola ziem

518.1 Po fazie ruchu oddziałów następuje etap kontroli ziem (aktywny).

518.2 Gracza, który jako jedyny posiada niezaznaczone oddziały na danej ziemi, uważa się za kontrolującego tę ziemię.

518.3 Gracz kontrolujący daną ziemię bierze w fazie kontroli ziem tyle kresek, ile wynosi jej cecha Znaczenie.

518.4 Sprawdzenie kontroli ziem zaczyna się od gracza posiadającego inicjatywę, w wybranej przez niego kolejności.

518.5 Cecha ziem działa od momentu kiedy spełniamy warunki kontroli tej ziemi.

W fazie kontroli ziem, pomiędzy sprawdzeniem kontroli kolejnych ziem i przed nimi, gracze, zaczynając od tego, który aktualnie posiada inicjatywę, otrzymują od gry priorytet.

519 Faza Zakończenia

519.1 Faza zakończenia składa się z następujących etapów:

519.1.a etap początku fazy zakończenia (aktywny)

519.1.b etap fazy zakończenia (pasywny) – gracze w kolejności od gracza posiadającego inicjatywę, mogą odrzucić po jednej karcie z dworu, jeżeli

posiadają ich maksymalną dopuszczalną liczbę lub mniej, a jeżeli posiadają więcej niż ich maksymalna dopuszczalna liczba, to muszą odrzucić do tejże maksymalnej liczby, a potem jedną dodatkową kartę, o ile chcą to zrobić. Obiekt odrzucenia wchodzi na stos jako skutek wyzwany fazy zakończenia. Gracze, w kolejności od mającego inicjatywę, dostają priorytet. W fazie zakończenia rozpatruje się także ogłoszoną w fazie rozliczenia wolną elekcję.

519.1.c etap zakończenia fazy zakończenia (aktywny)

519.2 Po fazie zakończenia następuje etap końca rundy (pasywny) - miejsce tu mają jedynie akcje uzależnione od działania kart odnoszących się do końca rundy. Etap końca rundy nie jest częścią składową fazy zakończenia.

6. Zdolności i skutki

600 Podstawy

- 600.1 W SGK Veto! większość kart posiada zdolności wpływające na rozgrywkę. Niniejszy rozdział zajmuje się podziałem tych zdolności oraz rozpatrywaniem ich skutków.
- 600.2 Zapis na karcie "tę kartę" odnosi się co do zasady wyłącznie do karty na której ten zapis widnieje.
- 600.3 Zapis "nazwa karty" odnosi się do wszystkich kart o tej nazwie.
- 600.4 Zapis "dokładnie" - oznacza nie mniej, nie więcej.
- 600.5 Zapis "W sumie" - oznacza łącznie ze wszystkich kart o tej nazwie.

601 Ograniczenia w zagrywaniu kart

- 601.1 Aby gracz mógł zagrać efekt, którego tekst gry rozpoczyna się słowami „Dołącz do [typ karty]”, w grze musi znajdować się przynajmniej jedna karta danego typu.
- 601.2 Gracz może zagrać moderunek, jeżeli w grze znajduje się przynajmniej jeden legalny dla niego cel.

602 Używanie zdolności aktywowanych

- 602.1 Zdolnościami aktywowanymi są nazywane wszystkie zdolności ESS, niezależnie od rodzaju kart, na których występują, które są skonstruowane w następujący sposób: **Koszt czasowy zdolności** (C, D, R) oraz (opcjonalnie) **dotatkowe warunki aktywowania** (np. Z, zapłać X dukatów, odrzuć X [typ karty] itd.) ► **dowolny skutek zdolności** (np. weź do swojego skarbu X dukatów, usuń wybraną kartę z gry itd.)
- 602.2 Gracz może korzystać ze zdolności aktywowanych kart które je posiadają, o ile spełniają warunki do ich aktywacji.
- 602.2.a Gracz nie może korzystać ze zdolności kart znajdujących się w sakwie.
- 602.2.b Co do zasady gracz może używać zdolności aktywowanych kart, których jest kontrolerem.
- 602.3 Aby użyć zdolności aktywowanej danej karty należy:
- 602.3.a Zadeklarować użycie zdolności aktywowanej, zapłacić jej koszt i położyć ją na stosie (w rzeczywistej rozgrywce oczywiście tylko deklaruje się użycie zdolności i obaj gracze przyjmują umownie, że została ona położona na stos), a następnie oddać priorytet przeciwnikowi.
- 602.3.b Każdemu graczowi przysługuje możliwość wykonania jednej repliki na każde użycie danej zdolności aktywowanej (zarówno własnej, jak i przeciwnika).
- 602.3.c Jeżeli dana zdolność aktywowana nie zostanie zanegowana, jest ona rozpatrywana.
- 602.4 Rozpatrzenie zdolności aktywowanej polega na:
- 602.4.a Rozpatrzenie skutków spowodowanych zdolnością aktywowaną.

603 Rozpatrywanie zdolności wyzwalanych

- 603.1 Zdolnościami wyzwalanymi są nazywane wszystkie zdolności, niezależnie od rodzaju kart, na których występują, które nie posiadają kosztu przed tekstem zdolności oraz są zbudowane w następujący sposób [słowa rozpoczynające], [określenie okoliczności, w których zdolność wyzwalana ma zostać położona na stos],[określenie skutków zdolności wyzwalanej] i rozpoczynają się od słów: „Gdy”, „Jeśli”, „Jeżeli”.
- 603.2 Zdolności wyzwalane działają tylko wtedy, gdy znajdują się na kartach, które są na polu gry.
- 603.2.a Wyjątkiem od powyższego punktu, są karty, które posiadają zapisane zdolności wyzwalane, ale w skutek ich zagrania nie stają się ESS.
- 603.2.b Jeśli karta posiada zdolność wyzwalaną, ale w skutek zagrania nie staje się ESS, zdolność ta wyzwala się i wchodzi na stos w momencie gdy dochodzi do rozpatrzenia karty posiadającej tę zdolność (ale przed samym rozpatrzeniem).
- 603.2.c Jeśli karta posiada zdolność wyzwalaną odwołującą się do momentu "po zagraniu", zadziała ona niezależnie od rozpatrzenia karty, gdy tylko ta zejdzie ze stosu.
- 603.3 Zdolność wyzwalana zostaje położona na stos niezależnie od woli gracza kontrolującego kartę z tą zdolnością. Jeśli gracz kontrolujący kartę z tą zdolnością zapomni o położeniu jej na stosie, przeciwnik **ma obowiązek bezzwłocznie** mu o tym przypomnieć.
- 603.4 Jeśli tekst zdolności daje graczowi możliwość wyboru czy chce jej użyć, odbywa się to po jej wejściu na stos, przed przyznaniem graczom priorytetu.
- 603.5 Wejście zdolności wyzwalanej na stos, powoduje przyznanie graczom priorytetu, poczynając od gracza mającego inicjatywę.
- 603.6 Każdemu graczowi przysługuje możliwość wykonania jednej repliki na każdą zdolność wyzwalaną (zarówno własną, jak i przeciwnika), po tym, jak weszła ona na stos.
- 603.7 Zdolności wyzwalane znajdujące się na stosie nie posiadają aspektu kosztu.
- 603.8 Jeśli zdolność wyzwalana nie zostanie zanegowana, jest ona rozpatrywana.
- 603.9 Rozpatrzenie zdolności wyzwalanej polega na:
- 603.9.a W przypadku, gdy gracz chce lub musi użyć zdolności, na rozpatrzeniu skutków spowodowanych zdolnością wyzwalaną.

604 Rozpatrywanie zdolności statycznych

- 604.1 Zdolności statyczne są to zdolności, które działają przez cały czas.
- 604.2 Zdolność statyczna zaczyna działać natychmiast po wejściu karty z tą zdolnością na pole gry, a przestaje działać natychmiast po opuszczeniu przez tą kartę pola gry.
- 604.3 Zdolność statyczna nigdy nie może zostać położona na stosie i nigdy nie przechodzi przez stos.




605 Wymuszone przez obiekt działanie postaci

- 605.1 Jeżeli skutek działania karty lub zdolności zmusza ESS do działania, kontroler tego ESS może uniemożliwić dokonanie tej czynności tylko jako skutek zagrania karty bądź użycia innej zdolności. W przeciwnym wypadku nie może wykonać



innych zagrań, które uniemożliwią mu działanie w sposób zgodny z warunkiem oznaczonym na karcie lub zdolności.



7. Zasady dodatkowe

700 Słowa kluczowe

- 700.1 Słowa kluczowe są to słowa napisane na karcie tłustym drukiem, na górze miejsca z tekstem karty.
- 700.1.a Artyleria. Oddział, który posiada słowo kluczowe Artyleria, zwiększa Bitność oddziału, który walczy w potyczce dodając swoją Bitność do Bitności tego oddziału. Aby to uczynić, należy zdjąć z karty Artylerii znacznik gotowości.
- 700.1.b Biesiadny. Karta posiadająca to słowo kluczowe nie może znaleźć się w kredensie podczas zwykłych turniejów.
- 700.1.c Bitwa. To słowo kluczowe nie wpływa na grę, jednak niektóre karty lub zdolności odnoszą się do niego.
- 700.1.d Błogosławieństwo. Przymierze posiadające to słowo kluczowe może być dołączone i zagrywane tylko przez Pobożnego.
- 700.1.e Broń. Postać może używać w pojedynku tylko jednego moderunku ze słowem kluczowym Broń. Jej modyfikator do szabli działa, kiedy jest niezaznaczona.
- 700.1.f Broń palna. Karta ze słowem kluczowym Broń palna nie dodaje w pojedynku modyfikatora szabli, oraz posiada zasadę:  odrzuć podczas pojedynku > dodaj modyfikator odrzuconej karty do cechy szabli postaci spod której została odrzucona, wykonaj zasadę karty. Postać może używać w pojedynku tylko jednego moderunku ze słowem kluczowym Broń palna. Każdej karty ze słowem kluczowym broń palna można użyć tylko raz podczas pojedynku. Zasada karty może być użyta tylko podczas używania broni palnej w pojedynku.
- 700.1.g Cięcie. Szytych ze słowem kluczowym Cięcie może być użyty w pojedynku lub potyczce.
- 700.1.h Charakternik. Słowo kluczowe Charakternik oznacza, że gdy postać posiadająca to słowo kluczowe pokona w pojedynku postać posiadającą słowo kluczowe Pobożny, kontroler postaci, która wygrała pojedynek, może zaznaczyć inną postać ze słowem kluczowym Pobożny. Postać ze słowem kluczowym Charakternik posiada zdolność:   Gdy przeciwnik agituje przeciwko tobie. Nie dobiera kresek. Tylko do postaci ze słowem kluczowym Charakternik mogą być dołączane karty posiadające słowo kluczowe Pakt.
- 700.1.i Dublet - X. Kiedy zagrywasz tę kartę, możesz ponieść X jako dodatkowy koszt. Jeśli tak, to przy zagranie tej karty możesz wybrać oba działania.
- 700.1.j Dyplomata. To słowo kluczowe nie wpływa na grę, jednak niektóre karty lub zdolności odnoszą się do niego
- 700.1.k Dyplomacja - ta zasada działa tylko, jeśli masz przynajmniej 3 dyplomatów w kompanii.
- 700.1.l Elekt. Gracz może mieć na polu gry tylko jedną postać ze słowem kluczowym Elekt.
- 700.1.m Tylko w przypadku, gdy gracz ma na polu gry postać ze słowem kluczowym Elekt, może ogłosić wolną elekcję. Gdy postać ze słowem

kluczowym Elekt zostanie zabita w rezultacie pojedynku, gracz ją kontrolujący automatycznie przegrywa grę.

- 700.1.n Hetman. Słowo kluczowe Hetman zawiera w sobie słowa kluczowe Karmazyn, Officer, Sławny.
- 700.1.o Honorowy. Postać posiadająca słowo kluczowe Honorowy nie może odmawiać pojedynków. Jeśli postać posiada słowa kluczowe Honorowy oraz Sławny jest traktowana jakby posiadała słowo kluczowe Officer.
- 700.1.p Jazda. To słowo kluczowe nie wpływa na grę, jednak niektóre karty lub zdolności odnoszą się do niego.
- 700.1.q Karmazyn. Postać ze słowem kluczowym Karmazyn może zostać wystawiona na Polu Karmazynów. Postać ze słowem kluczowym Karmazyn może przebywać na Polu Karmazynów. Postać ze słowem kluczowym Karmazyn może mieć podłączony tylko jeden sztych. Jeśli postać ze słowem kluczowym Karmazyn na początku fazy odznaczenia nie jest zaznaczona i przebywa na Polu Karmazynów, jej cecha Kreski liczy się do ustalania inicjatywy.
- 700.1.r Karczma. To słowo kluczowe nie wpływa na grę, jednak niektóre karty lub zdolności odnoszą się do niego.
- 700.1.s Kompanion. Słowo kluczowe Kompanion zawiera w sobie słowo kluczowe Lojalny.
- 700.1.t Koń. Postać może używać w pojedynku tylko jednego moderunku ze słowem kluczowym Koń. Jeśli do postaci dołączone są dwa moderunki posiadające słowo kluczowe Koń, jest ona traktowana jakby posiadała słowo kluczowe Wpływowy. Jeśli do postaci dołączone są trzy moderunki posiadające słowo kluczowe Koń, jest ona traktowana jakby posiadała słowo kluczowe Karmazyn. Jeśli do postaci dołączone są cztery moderunki posiadające słowo kluczowe Koń, jest ona traktowana jakby posiadała słowo kluczowe Sławny. Jeśli moderunek posiadający słowo kluczowe Koń jest dołączony do postaci, dołączonej do oddziału, zwiększa Bitność i Karność tego oddziału o swój modyfikator Bitności i Karności.
- 700.1.u Kozak. To słowo kluczowe nie wpływa na grę, jednak niektóre karty lub zdolności odnoszą się do niego.
- 700.1.v Król. Postać ze słowem kluczowym Król jest traktowana jakby posiadała zasadę: Nie można ogłosić, ani wygrać wolnej elekcji. Jeśli zostanie zabity w pojedynku, natychmiast przegrywasz grę. Na potrzeby innych kart, jest traktowany jakby posiadał słowo kluczowe Elekt.
- 700.1.w Lojalny. Gracz może mieć w kredensie kartę posiadającą słowo kluczowe Lojalny tylko wtedy, kiedy należy ona do jego frakcji (kiedy znaczek herbu na karcie jest taki sam jak znaczek na karcie frakcji).
- 700.1.x Łucznik. Postać posiadająca słowo kluczowe Łucznik jest traktowana jakby posiadała zasadę:   > wykonaj strzał. Wykonanie strzału polega na tym, że gracz kontrolujący postać ze słowem kluczowym Łucznik wybiera postać znajdującą się na polu elekcyjnym. Kontroler tej postaci musi odrzucić z dworu lub spod tej postaci sztych lub sztychy o łącznym modyfikatorze szabli co najmniej +3, lub odrzucić tę postać.
- 700.1.y Manewr. Sztych ze słowem kluczowym Manewr może zostać użyty tylko w potyczce.

- 700.1.z Morze. Na ziemi ze słowem kluczowym Morze mogą przebywać tylko oddziały ze słowem kluczowym Okręt.
- 700.1.aa Nawigator. Może być dołączony tylko do oddziału ze słowem kluczowym Okręt. Do jednego oddziału może być dołączony tylko jeden Nawigator.
- 700.1.bb Niewiasta. Postać ze słowem kluczowym Niewiasta nie może uczestniczyć w pojedynkach. Postać ze słowem kluczowym Niewiasta nie może agitować. Postać ze słowem kluczowym Niewiasta jest traktowana jakby posiadała zasadę:   podczas pojedynku > pojedynkujący się towarzysz otrzymuje modyfikator +1 do szabli.
- 700.1.cc Niewierny. To słowo kluczowe nie wpływa na grę, jednak niektóre karty lub zdolności odnoszą się do niego.
- 700.1.dd Obczyzna. Lafa utrzymania oddziałów dołączonych do ziemi ze słowem kluczowym Obczyzna jest zwiększana o jeden. Kontrola ziemi ze słowem kluczowym Obczyzna nie wlicza się do zwycięstwa w strategii *Najjaśniejsza Rzeczpospolita*.
- 700.1.ee Obrona. Sztych ze słowem kluczowym Obrona może być użyty w pojedynku lub potyczce.
- 700.1.ff Oficer. Może być dołączony tylko do oddziału ze słowem kluczowym Jazda, Piechota, lub Artyleria. Do jednego oddziału może być dołączony tylko jeden Oficer. Nie może być dołączony do oddziału przebywającego na Polu Elekcyjnym.
- 700.1.gg Okręt. Oddział posiadający słowo kluczowe Okręt może przebywać tylko na ziemi posiadającej słowo kluczowe Morze. Nie może przebywać na Polu Elekcyjnym.
- 700.1.hh Pakt. Przymierze posiadające to słowo kluczowe może być dołączone i zagrywane tylko przez Charakternika.
- 700.1.ii Pancierz. Postać może używać w pojedynku tylko jednego moderunku ze słowem kluczowym Pancierz.
- 700.1.jj Piechota. To słowo kluczowe nie wpływa na grę, jednak niektóre karty lub zdolności odnoszą się do niego.
- 700.1.kk Pijanica. To słowo kluczowe nie wpływa na grę, jednak niektóre karty lub zdolności odnoszą się do niego.
- 700.1.ll Pludrak. To słowo kluczowe nie wpływa na grę, jednak niektóre karty lub zdolności odnoszą się do niego.
- 700.1.mm Pobożny. Jeśli postać posiadająca słowo kluczowe Pobożny pokona w pojedynku postać posiadającą słowo kluczowe Charakternik, jej kontroler może odznaczyć inną postać posiadającą słowo kluczowe Pobożny. Jeśli gracz chce wyzwać na pojedynek postać posiadającą słowo kluczowe Pobożny, musi odrzucić kreskę do wspólnej puli, lub do wyzwania nie dochodzi. Tylko do postaci ze słowem kluczowym Pobożny mogą być dołączane karty posiadające słowo kluczowe Błogosławieństwo.
- 700.1.nn Pospolity. Na polu gry może znajdować się więcej niż jedna kopia postaci o danej nazwie ze słowem kluczowym Pospolity. Postać posiadająca słowo kluczowe Pospolity nie może agitować. Pokonanie postaci ze słowem kluczowym Pospolity nie powoduje położenia znacznika na strategii, niezależnie od jej tekstu.

- 700.1.oo Raptus. Postać ze słowem kluczowym Raptus jest traktowana jakby posiadała zasadę: C połóż znacznik Szabla -1 na tej postaci > do końca rundy może wyzywać postacie przebywające na polu karmazynów (poza Elektem).
- 700.1.pp Sławny. Na początku fazy zakończenia gracz kontrolujący postać lub/i oddział posiadający słowo kluczowe Sławny dobiera kreskę ze wspólnej puli. Jeśli więcej niż jeden gracz kontroluje postać lub/i oddział posiadający słowo kluczowe Sławny, kreski dobiera tylko ten gracz, który ma więcej tych postaci lub/i oddziałów, i tylko tyle, ile wynosi różnica. Jeśli obaj gracze posiadają równą liczbę postaci lub/i oddziałów ze słowem kluczowym Sławny, nikt nie dobiera kresek. Za pokonanie w pojedynku postaci posiadającej słowo kluczowe Sławny, lub zniszczenie w potyczce oddziału posiadającego słowo kluczowe Sławny zwycięzca otrzymuje dodatkową kreskę. Postacie posiadające słowo kluczowe Sławny mogą mieć podłączoną jedną dodatkową kartę sztychu, która musi być odkryta.
- 700.1.qq Szpieg. Postać ze słowem kluczowym Szpieg jest traktowana jakby posiadała zasadę: R na koniec fazy rozliczenia > przeciwnik pokazuje ci X losowch kart z dworu, gdzie X to liczba twoich szpiegów pomniejszona o liczbę Szpiegów przeciwnika.
- 700.1.rr Trwały. Karta posiadająca słowo kluczowe Trwały nie może zostać odrzucona, ani usunięta z gry w wyniku działania innych kart lub zdolności.
- 700.1.ss Warchoł. To słowo kluczowe nie wpływa na grę, jednak niektóre karty lub zdolności odnoszą się do niego.
- 700.1.tt Wioska. Posesja ze słowem kluczowym Wioska jest traktowana jakby posiadała zasadę: R kiedy wystawiasz tę kartę, zaznacz karmazyna > obniż jej lafę o 1. C odrzuć tę kartę i zaznacz karmazyna > dobierz jej lafę.
- 700.1.uu Wpływowy. Postać ze słowem kluczowym Wpływowy może przebywać na polu Karmazynów.
- 700.1.vv Usuwany. Karta posiadająca słowo kluczowe Usuwany jest po rozpatrzeniu jej skutków usunięta z gry.
- 700.1.ww Unikat. Dopóki karta ze słowem kluczowym Unikat znajduje się na polu gry, żaden z graczy nie może zagrać karty o tej samej nazwie. Karty oznaczone gwiazdką są traktowane jakby posiadały słowo kluczowe Unikat.
- 700.1.xx Zamek. Posesja ze słowem kluczowym Zamek jest traktowana jakby posiadała zasadę: Możesz używać zasady innego swojego Zamku, która wymaga zaznaczenia.
- 700.1.yy Żyd. Postać posiadająca słowo kluczowe Żyd nie może agitować. Postać posiadająca słowo kluczowe Żyd nie może wyzywać na pojedynki.
- 700.2 Jeśli jakieś słowo kluczowe (słowo kluczowe X), zawiera w sobie inne słowo kluczowe (słowa kluczowe A, B, C) - posiada zdolności wynikające z posiadania słów kluczowych A, B i C ale nie posiada tych słów na potrzeby innych obiektów w grze.
- 700.3 Zasady gry wynikające z posiadania słowa kluczowego można utracić tylko poprzez utratę tego słowa.

701 Karty nieobecne

- 701.1 Karta może się stać kartą nieobecną w wyniku działania jakiejś karty.
- 701.2 Karta nieobecna trafia do Żalnika i nie wpływa na grę.

- 701.3 Jeśli karta nieobecna, która posiada słowo kluczowe Unikat ma wejść z jakiegokolwiek powodu na pole gry, a znajduje się już na nim inna karta o tej samej nazwie, karta nieobecna nie wchodzi do gry, lecz jest kładziona do Lazaretu.
- 701.4 Jeśli karta z jakiegokolwiek powodu staje się nieobecna, należy odrzucić wszystkie dołączone do niej i podłączone pod nią karty i usunąć z niej wszystkie znaczniki.

702 Karty łączone

- 702.1 Karty łączone to karty, które posiadają dwie nazwy oddzielone od siebie i dwa teksty oddzielone od siebie słowem ALBO.
- 702.2 Karta łączona nie znajdująca się na polu gry lub stosie jest traktowana jakby posiadała obie nazwy. Karta łączona znajdująca się na polu gry lub na stosie jest traktowana jakby posiadała tylko jedną nazwę – tę, którą wybrał gracz zagrywający ją.
- 702.3 W momencie zagrywania karty łączonej gracz mówi jedną z nazw karty. Od tego momentu aż do opuszczenia przez kartę w jakikolwiek sposób stosu lub pola gry, karta ta jest traktowana jakby miała tylko jedną nazwę (tę, którą wybrał gracz), jeden obrazek i jeden tekst karty.
- 702.4 Pierwsza nazwa karty łączonej odnosi się do pierwszego tekstu (tego na górze). Druga nazwa karty łączonej odnosi się do drugiego tekstu (tego na dole).

703 Karty dołączone

- 703.1 Karty dołączane to karty moderunków, karty sztychów, karty przymierz i karty efektów, które w tekście zawierają słowa „dołącz do”.
- 703.2 Jeśli karta, do której są dołączone inne karty, w jakikolwiek sposób opuszcza pole gry, należy odrzucić wszystkie dołączone do niej karty.
- 703.3 Karty moderunków mogą być dołączane co do zasady tylko do postaci. Aby dołączyć moderunek, należy położyć jego kartę pod kartą, do której zostaje dołączony, jednak tak, aby widać było jego nazwę. Na życzenie przeciwnika należy umożliwić mu zapoznanie się z kartą dołączonego moderunku.
- 703.4 Karty przymierz mogą być dołączane tylko do postaci posiadających słowo kluczowe Charakternik lub Pobożny. Aby dołączyć kartę przymierza, należy położyć jego kartę pod kartą postaci. Przymierza można dołączać do postaci zakryte (odwrócone tyłem karty do góry).
- 703.5 Karty efektów mogą być dołączane tylko do typu kart wymienionego w tekście efektu po słowach „dołącz do”. Aby dołączyć efekt, należy położyć jego kartę pod kartą, do której zostaje dołączony, jednak tak, aby widać było jego nazwę. Na życzenie przeciwnika należy umożliwić mu zapoznanie się z kartą dołączonego efektu.
- 703.6 Co do zasady karty które są dołączane można dołączyć do dowolnego legalnego celu
- 703.6.a Karty moderunków co do zasady dołączyć można do postaci której się jest kontrolerem

704 Legalność stołu

- 704.1 Określenie legalności stołu odnosi się do sytuacji na Polu Gry.

704.2 Pole Gry zachowuje swoją legalność jeżeli znajduje się na nim w tym samym czasie jedna kopia unikatowej karty, gdy wszystkie karty znajdują się w strefach, w których mogą przebywać, lub są dołączone do kart, które spełniają szczególnie wymagania karty dołączonej.

704.3 Podstawowe przypadki wystąpienia sytuacji nielegalnych:

704.3.a w momencie, gdy na Polu Gry znajduje się unikatowa karta, inna kopia tej karty jest wystawiana jako skutek rozpatrzenia zdolności patrz punkt .

704.3.b wskutek rozpatrzenia karty lub zdolności dana karta traci zdolność przebywania w strefie gry, w której się znajduje patrz punkt 704.4.b.

704.3.c wskutek rozpatrzenia karty lub zdolności dana karta traci zaczepienie w Polu Gry patrz punkt .

704.3.d wskutek działania karty lub zdolności obiekt, do którego zostały dołączone karty, traci właściwości pozwalające na dołączenie tych kart patrz punkt .

704.3.e wyliczenie to nie jest katalogiem zamkniętym.

704.4 Podstawowe sposoby rozwiązywania zaistniałej nielegalności stołu:

704.4.a karta powodująca nielegalność stołu, czyli co do zasady wystawiana później, jest odrzucana do Lazaretu. Do wystawienia takiego może dojść jedynie wskutek rozpatrzenia zdolności, zagranie jej z Dworu jest niedopuszczalne, gdyż powoduje nielegalność stołu. Jeżeli do próby takiego zagrania mimo to dojdzie, to jest ono cofane przez zasady gry, a sama próba podlega karze turniejowej.

704.4.b zasada przenoszenia - złota zasada gry. Jeżeli karta traci prawo do przebywania w strefie, w której się znajduje, to w najbliższym momencie, gdy jej kontroler znajdzie się przy głosie, jest ona przenoszona przez zasady gry do innej, wybranej przez jej kontrolera strefy Pola Gry, w której może ona przebywać w danym momencie. Akcja ta jest obiektem, który nie pojawia się na stosie, nie można jej zareplikować, nie jest drobiazgiem ani czynem, jest inicjowana przez zasady gry bez woli gracza, a także nie powoduje zaznaczenia ani żadnej innej zmiany stanu przenoszonej karty.

704.4.c jeżeli karta straciła zaczepienie w Polu Gry, jest ona odrzucana do Lazaretu.

704.4.d karta, która jest dołączona do obiektu, do którego nie może być dołączona, zostaje odrzucona do Lazaretu.

705 Karty podłączane

705.1 Karty podłączane są to takie karty, które zostały dołączone do elementu stałego stołu jako skutek działania karty lub zdolności.

705.2 Karty podłączane nie są elementami stałymi stołu.

705.3 Kartami podłączonymi nie można płacić kosztu który wymaga ich wykorzystania, np. zaznaczenia czy odrzucenia.

705.4 Karty podłączane nie posiadają typu karty.

705.5 Karty podłączone opuszczając pole gry aktywują zdolności wyzwalane posiadające tekst "Kiedy karta tafia do lazaretu z pola gry..."

8. Gra wieloosobowa

800 Podstawy

- 800.1 Gra wieloosobowa to każda gra w SGK Veto w której bierze udział więcej niż 2 graczy.
- 800.2 W grze wieloosobowej początkowa pula wspólna kresiek jest powiększana o 3 znaczniki kresiek za każdego gracza powyżej dwóch.
- 800.3 Wyróżniamy dwa podstawowe typy gry wieloosobowej: **Karczemna Rąbanina** i **Co dwie Głowy Niewierne**.
- 800.3.a Oba typy gry wieloosobowej mogą być rozgrywane zarówno w Formacie Kwarciowym jak i w Formacie Wybranieckim.
- 800.3.b Typ rozgrywki Karczemna Rąbanina oznacza grę w której udział bierze więcej niż dwóch graczy, a każdy z nich stara się indywidualnie odnieść zwycięstwo.
- 800.3.c Typ rozgrywki Co dwie Głowy Niewierne oznacza grę w której udział biorą dwie drużyny po dwóch graczy w każdej.
- 800.4 W grze wieloosobowej przeciwnikiem gracza są wszyscy pozostali gracze biorący udział w grze.
- 800.5 W rozgrywkach typu Co dwie Głowy Niewierne obowiązują następujące ograniczenia w konstrukcji talii:
- 800.5.a Gracze nie mogą używać kart strategii.
- 800.5.b Każdy z graczy w drużynie musi grać inną frakcją.
- 800.6 W grze wieloosobowej pomiędzy drużynami graczy, sojusznikami gracza są wszyscy gracze z jego drużyny, jego przeciwnikami są zaś wszyscy gracze nie będący w jego drużynie
- 800.6.a W grze wieloosobowej pomiędzy drużynami, drużyna w której chociaż jeden gracz pozostał w grze wygrywa grę jeśli wszystkie pozostałe drużyny opuszczą grę. Wszyscy gracze zwycięskiej drużyny traktowani są jako zwycięscy gracze nawet jeżeli sami wcześniej przegrali grę.
- 800.6.b W grze wieloosobowej w której biorą udział drużyny graczy, drużyna przegrywa, gdy wszyscy gracze w tej drużynie przegrają grę.
- 800.7 W grze wieloosobowej pomiędzy drużynami graczy każdy z graczy posiada odrębny skarb.
- 800.8 W grze wieloosobowej pomiędzy drużynami graczy, każda drużyna graczy posiada wspólną pulę wspólną kresiek.
- 800.8.a Jeżeli karta odnosi się do „puli kresiek gracza” oznacza to „pulę kresiek drużyny”.
- 800.9 Jeżeli karta dołączana ma być dołączona do „twojej karty” to nie odnosi się ona do kart drugiego z graczy w drużynie.
- 800.10 Jeżeli tekst karty mówi że „możesz mieć tylko jedną taką kartę w grze” oznacza to, że każdy z graczy może mieć takiej karty jedną kopię na stole.
- 800.11 Jeżeli karta, lub skutek jej działania używa pojęcia „twoja karta, postać, zdolność itp” odnosi się to do konkretnego gracza a nie do całej drużyny.
- 800.12 Każdy z graczy może posiadać na stole postać ze słowem kluczowym „Elekt”.

- 800.12.a Jeżeli gracz posiada w grze postać o słowie kluczowym „Elekt” i zostanie ona zabita, to zostaje on wyeliminowany. Drugi z graczy może kontynuować grę samodzielnie.
- 800.13 Gracz może pokazywać karty znajdujące się w jego dworze, drugiemu z graczy w jego drużynie w dowolnym momencie gry.
- 800.14 Gracze nie mogą wyzywać na pojedynki postaci kontrolowanych przez gracza ze swojej drużyny.
- 800.15 Bonusy wynikający ze skutków działania kart frakcji odnoszą się tylko do gracza kontrolującego daną kartę frakcji.
- 800.16 Inicjatywa ustalana jest dla poszczególnych graczy, a nie drużyn.
- 800.16.1 Można przekupywać prawo do zagrania jako drugi oraz trzeci. W kolejnych rundach licytacji nie biorą udziału gracze z wyższych miejsc.
- 800.17 Jeżeli tekst karty mówi „zagraj na przeciwnika” to wybieramy jednego z przeciwników.
- 800.18 Jeżeli tekst karty mówi „Ty oraz przeciwnik zróbcie”, wybierz jednego z przeciwników. Dotyczy to również karty *Ciach idzie krach*.
- 800.19 Nie można dołączać moderunków do postaci partnera.
- 800.20 Nie można korzystać umiejętności wyzwanych oraz aktywowanych elementów stałych stołu partnera, których tekst mówi: „kiedy twoja karta wchodzi do gry”.
- 800.21 We wszystkich nie opisanych powyżej wyjątkach w trakcie gry stosuje się standardowe zasady SGK Veto!.

Słownik

Bene – sformułowanie używane w grze w momencie kiedy jeden z graczy wykona w trakcie Bycia Przy Głosie wszystkie akcje, które chciał i mógł wykonać. Oznacza przekazanie Bycia Przy Głosie przeciwnikowi i priorytetu do dyspozycji gry.

Bitność – cecha oddziału w grze. Reprezentuje zdolności bojowe oddziału, używana do rozstrzygnięcia Potyczek. Szczegółowe zasady dotyczące Bitności znajdują się w punkcie .

Bycie Przy Głosie – możliwość wykonania przez gracza określonych akcji w trakcie gry. Gracze są Przy Głosie naprzemiennie w kolejności ustalonej przez inicjatywę. Szczegółowe zasady dotyczące Bycia Przy Głosie znajdują się w punkcie .

Czyn – rodzaj akcji jakie mogą podejmować gracze w trakcie Fazy Gry. Czyn można wykonać tylko Będąc Przy Głosie. Podczas jednego Bycia Przy Głosie można wykonać tylko jeden Czyn. Szczegółowe zasady Czynu znajdują się w punkcie .

Dobrobyt - cecha Ziemi reprezentująca liczbę oddziałów, które mogą na niej przebywać bez ponoszenia przez gracza dodatkowego kosztu. Szczegółowe zasady dotyczące Dobrobytu znajdują się w punkcie .

Dochód – liczba znaczników Dukatów generowanych przez kartę w określonych momentach gry. Szczegółowe zasady dotyczące Dochodu znajdują się w punkcie .

Drobiazg - rodzaj akcji jakie mogą podejmować gracze w trakcie Fazy Gry. Drobiazg można wykonać tylko Będąc Przy Głosie. Podczas jednego Bycia Przy Głosie można wykonać dowolną liczbę Drobiazgów. Szczegółowe zasady Drobiazgu znajdują się w punkcie .

Dukaty - zasób w grze reprezentowany przez znaczniki Dukatów. Służą do opłacania kosztów kart. Szczegółowe zasady dotyczące Dukatów znajdują się w punkcie .

Dwór - jest to określenie dla kart znajdujących się na ręce gracza. Wchodzi w skład Strefy Gry, nie jest częścią Pola Gry.

Element Stały Stołu (ESS) – każda karta legalnie przebywająca na Polu Gry. Szczegółowe zasady dotyczące ESS znajdują się w punkcie .

Faza Gry – faza w której gracze w kolejności Inicjatywy, są Przy Głosie i wykonują akcję. Szczegółowe zasady dotyczące Fazy Gry znajdują się w punkcie .

Faza Oddziałów – faza w której gracze poruszają oddziały, toczą Bitwy i sprawdzają Kontrolę Ziemi. Szczegółowe zasady dotyczące Fazy Oddziałów znajdują się w punkcie .

Faza Odznaczania – faza w której odznaczane są karty i ustalana jest Inicjatywa, a także prawo do używania wpływów. Szczegółowe zasady dotyczące Fazy Odznaczania znajdują się w punkcie .

Faza Rozliczenia – faza w której dobiera się karty, pobiera dochód, a także ogłasza Wolną Elekcję. Szczegółowe zasady dotyczące Fazy Rozliczenia znajdują się w punkcie .

Faza Zakończenia – faza w której gracze mogą odrzucić karty do limitu kart -1, a także wygrać grę w wyniku Wolnej Elekcji. Szczegółowe zasady dotyczące Fazy Zakończenia znajdują się w punkcie .

Format Kwarciany - rodzaj rozgrywki w której gracze używają talii stworzonych przed turniejem z posiadanych przez nich kart. Każda talia musi składać się z minimum 60 kart. Talia może zawierać nie więcej niż 3 kopie karty o tej samej nazwie.

Format Wybraniecki - to rodzaj rozgrywki w której każdy z graczy otrzymuje określona liczbę zestawów kart do SGK Veto i składa talię tylko z kart w nich zawartych, każda talia musi składać się z minimum 30 kart. Talia może zawierać dowolną liczbę kopii karty o tej samej nazwie.

Grymaszenie – możliwość wymiany siedmiu kart tworzących startowy Dwór gracza. Szczegółowe zasady Grymaszenia znajdują się w punkcie .

Inicjatywa – sposób ustalenia kolejności w której gracze są Przy Głosie w danej rundzie. Szczegółowe zasady dotyczące Inicjatywy znajdują się w punkcie .

Karność - cecha oddziału w grze. Reprezentuje wytrzymałość oddziału na poniesione starty, używana do rozstrzygnięcia Potyczek. Szczegółowe zasady dotyczące Karności znajdują się w punkcie .

Koszt – to opłacenie wykonania akcji. Szczegółowe zasady Kosztu znajdują się w punkcie .

Kredens - jest to talia gracza. Jest częścią Strefy Gry, nie jest częścią Pola Gry. Szczegółowe zasady dotyczące Kredensu znajdują się w punkcie .

Kreski – zasób w grze reprezentowany przez znaczniki Kresek. Posiadanie przez gracza określonej liczby Kresek jest jednym z warunków zwycięstwa w grze. Szczegółowe zasady dotyczące Kresek znajdują się w punkcie .

Lafa – liczba znaczników dukatów, którą należy odłożyć ze Skarbu gracza do puli wspólnej w celu zagrania karty. Szczegółowe zasady dotyczące Lafy znajdują się w punkcie .

Lafa utrzymania - liczba znaczników dukatów o którą zmniejsza się dochód gracza kontrolującego kartę posiadającą lafę utrzymania w fazie rozliczenia. Szczegółowe zasady dotyczące Lafy utrzymania znajdują się w punkcie .

Lazaret – jest miejscem gdzie trafiają karty w trakcie gry. Jest częścią Strefy Gry, nie jest częścią Pola Gry. Szczegółowe zasady dotyczące Lazaretu znajdują się w punkcie .

Obiekt – jest to każdy występujący w grze element. Szczegółowe zasady dotyczące Obiektów znajdują się w punkcie .

Pas – szczególny rodzaj akcji, polegający na niewykonaniu żadnych działań i oddaniu głosu przeciwnikowi, a także przekazanie priorytetu do dyspozycji gry. Jeżeli w Fazie Gry obaj gracze po kolei wykonają Pas, Faza Gry kończy się.

Pojedynek – starcie dwóch postaci w grze. Szczegółowe zasady dotyczące Pojedyneków znajdują się w punkcie .

Pole Elekcyjne – Strefa w której wystawiane mogą być postacie i posesje. Jest wspólna dla obu graczy, lecz wystawiają oni karty po swojej stronie Pola Elekcyjnego. Szczegółowe zasady Pola Elekcyjnego znajdują się w punkcie .

Pole Gry – pojęcie zbiorcze oznaczające wszystkie Strefy w których mogą znajdować się Elementy Stałe Stołu (ESS). W jego skład wchodzi Pole Elekcyjne, Pole Karmazynów, Pole Ziem, Pole Kart Specjalnych.

Pole Karmazynów – Strefa w której mogą być wystawiane postacie posiadające słowo kluczowe Karmazyn. Każdy z graczy posiada odrębne Pole Karmazynów. Szczegółowe zasady Pola Karmazynów znajdują się w punkcie .

Pole Kart Specjalnych – Strefa w której znajduje się karta frakcji, karta strategii, oraz karty do nich dołączone. Jest ona wspólna dla obu graczy i wchodzi w skład zarówno Pola Gry, jak i Strefy Gry.

Pole Ziem - Strefa w której wystawiane są ziemie. Jest wspólna dla obu graczy. Szczegółowe zasady Pola Ziem znajdują się w punkcie .

Potyczka – Starcie dwóch oddziałów. Szczegółowe zasady dotyczące Potyczki znajdują się w punkcie .

Replika - rodzaj akcji jakie mogą podejmować gracze . Replikę można wykonać tylko w reakcji na określone w jej tekście zagranie i tylko posiadając priorytet. Na każdą akcję każdemu z graczy przysługuje jedna Replika . Szczegółowe zasady Repliki znajdują się w punkcie .

Runda – gra toczy się w rundach, podzielonych na fazy. Są to w kolejności Faza Odznaczania, Faza Rozliczania, Faza Gry, Faza oddziałów (tylko jeśli w grze znajduje się chociaż jedna karta typu ziemia) i Faza Zakończenia.

Sakwa - to 15 dodatkowych kart, które gracz może użyć do modyfikacji podstawowego Kredensu pomiędzy 1 a 2 oraz 2 a 3 grą w każdym meczu. Jest częścią Strefy Gry, nie jest częścią Pola Gry. Szczegółowe zasady dotyczące Sakwy znajdują się w punkcie .

Skarb – liczba znaczników Dukatów posiadanych przez gracza. Ich początkowa liczba wydrukowana jest na Karcie Frakcji.

Stos – jest to obiekt na którym pojawiają się w trakcie gry inne obiekty. Większość rzeczy w grze „przechodzi przez stos”. Szczegółowe zasady dotyczące Stosu znajdują się w punkcie .

Strefa Gry – pojęcie zbiorcze oznaczający wszystkie Strefy występujące podczas rozgrywki.

Szabla – cecha postaci w grze. Reprezentuje zdolności bojowe postaci, używana do rozstrzygnięcia Pojedyneków. Szczegółowe zasady dotyczące Szabli znajdują się w punkcie .

Towarzysz – towarzyszami są dla siebie nawzajem postaci w kompanii.

Wielka Manipulacja – zdolność posiadana przez niektóre karty w grze, można jej użyć tylko raz na grę, nie można tego zrobić w pierwszej rundzie gry.

Wolna Elekcja – forma osiągnięcia wygranej w grze. Szczegółowe zasady Wolnej Elekcji znajdują się w punkcie .

Wpływ Polityczny – zdolność posiadana przez niektóre karty w grze, jej użycie wymaga posiadania Inicjatywy.

Wpływ Bojowy – zdolność posiadana przez niektóre karty w grze, jej użycie wymaga posiadania prawa do użycia wpływu bojowego.

Zasada Adekwatności Stosu - jeżeli na stosie znajduje się obiekt, akcje gracza muszą dążyć do zanegowania lub zmiany skutku, który ma zostać spowodowany przez obiekt będący na stosie. Akcje nie wpływające na obiekt znajdujący się na stosie można podejmować dopiero po rozpatrzeniu aktualnego stosu. Jeżeli gracz podejmie akcję, dążącą do zmiany lub zanegowania obiektu znajdującego się na stosie, ona także wchodzi na stos, co może doprowadzić do jego rozbudowania

Zasada Jednego Mnożenia Cechy – Jeśli jakkolwiek cecha karty miałaby zostać w wyniku skutków działania kart pomnożona, jest mnożona tylko raz. Nie da się podwoić, cechy już podwojonej.

Zasada Jeden Obiekt Jedna Karta – Do każdego Obiektu w grze, dołączona może być tylko jedna karta o takiej samej nazwie i typie.

Zasada Kolejności Działań - Jeśli wielu graczy ma jednocześnie dokonać wyboru/lub podjąć działanie, pierwszy dokonuje wyboru lub podejmuje działanie gracz posiadający inicjatywę, a następnie kolejni gracze zgodnie z inicjatywą, aż wszyscy dokonają wyboru lub podejmą działania. Potem skutek dokonanego wyboru lub podjętego działania zachodzi jednocześnie.

Zaznaczenie karty – zagranie niektórych kart, lub wykonanie niektórych akcji wymaga zaznaczenia kart. Jest to oznaczane na karcie poprzez Z. Zaznaczenie kart dokonuje się poprzez przekręcenie ja o 90 stopni.

Zdolność Aktywowana – rodzaj zdolności występujący na kartach, których użycie zależy od woli gracza kontrolującego daną kartę. Szczegółowe zasady Zdolności Aktywowanych znajdują się w punkcie .

Zdolność Wyzwalana – rodzaj zdolności występujących na kartach, które wyzwalają się w momencie zaistnienia określonych przez kartę warunków wyzwalających. Szczegółowe zasady Zdolności Wyzwalanych znajdują się w punkcie .

Zdolność Statyczna – rodzaj zdolności występujący na kartach, które działają ciągle, dopóki karta je generująca znajduje się w grze. Szczegółowe zasady Zdolności Statycznych znajdują się w punkcie .

Znaczenie – cecha Ziemi reprezentująca liczba kresek pozyskiwanych w wyniku Kontroli Ziemi. Szczegółowe zasady Znaczenia znajdują się w punkcie 219. Szczegółowe zasady Kontroli Ziemi znajdują się w punkcie .

Znacznik – niewielkie przedmioty (zapalki, guziki itp.) służące do oznaczania dukatów, kresek i skutków działania niektórych kart. Szczegółowe zasady dotyczące znaczników znajdują się w punkcie .

Żalnik - jest miejscem gdzie trafiają karty w trakcie gry. Jest częścią Strefy Gry, nie jest częścią Pola Gry. Szczegółowe zasady dotyczące Żalnika znajdują się w punkcie .