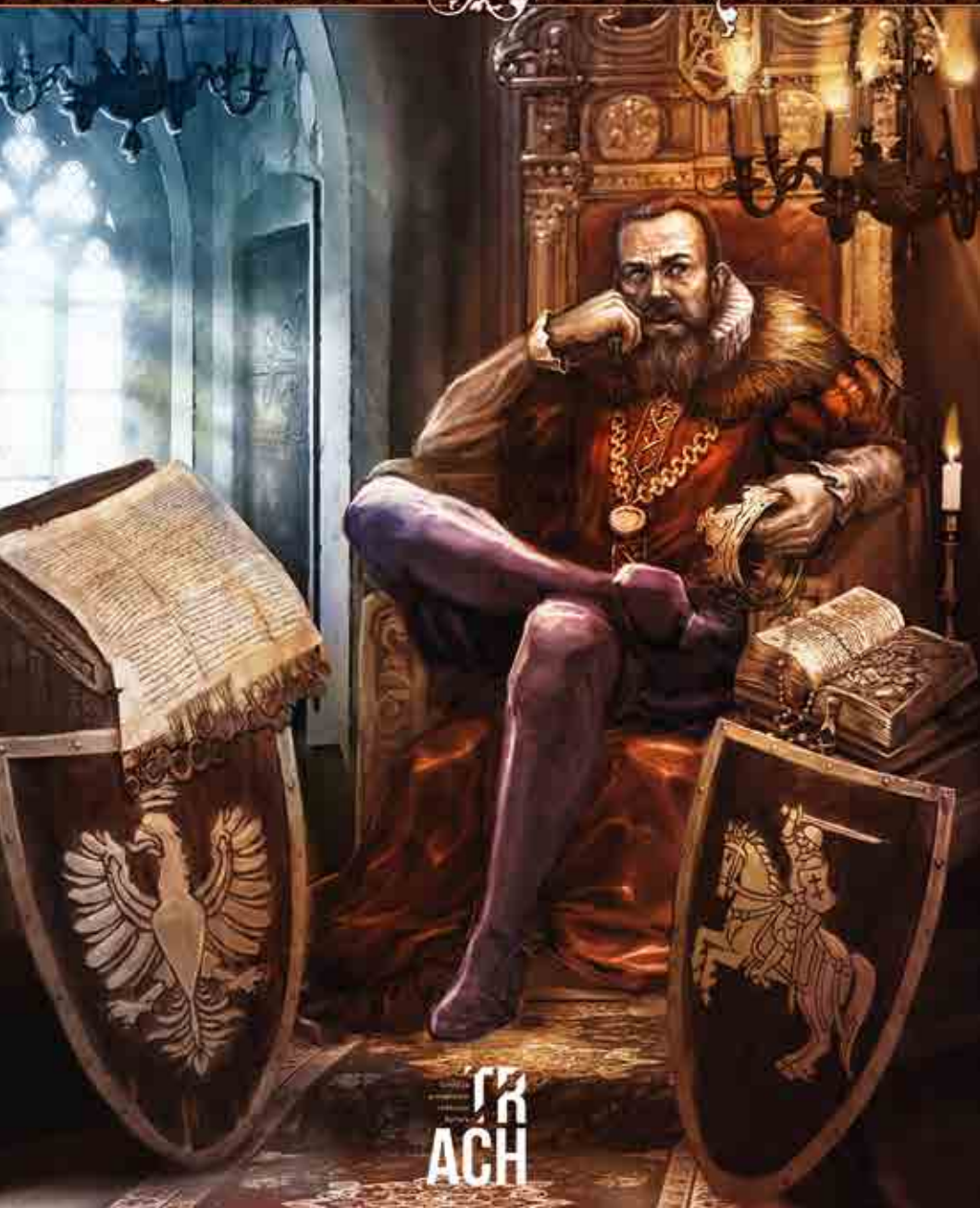


MICHAŁ SIENKO

Unia Lubelska



GR
ACH

Autor / Author: Michał Sieńko

Oprawa graficzna / Graphic design: Radosław Jaszczuk

Tłumaczenie / Translation: Martyna Machnica

Korekta / Proofreading: Martyna Machnica



Cel gry i cel projektu

Gra „Unia Lubelska” powstała w ramach projektu Gry planszowe o Lublinie: „Historia Lublina” i „Unia Lubelska” i jest współfinansowana przez Urząd Miasta Lublin. Obie gry mają charakter edukacyjny, choć przedstawiliśmy dwa zgoła inne podejścia do tego tematu - HL przekazuje ogromną dawkę faktografii z całych dziejów Lublina. W UL zdecydowaliśmy, że ważniejsza będzie próba uchwycenia klimatu i atmosfery sejmiku w Lublinie, aby odbiorca zainspirowany grą, samodzielnie zaczął poznawać fakty historyczne. Oba tytuły sprawdzą się znakomicie zarówno jako gry, jak i narzędzia wspierające edukację. Zagrajcie w obie produkcje i oceńcie sami!

Podczas gry gracze wcielają się w zwolenników lub przeciwników unii realnej Polski z Litwą. Oba stronnictwa będą dążyć do pozyskania większej liczby głosów na sejmie w Lublinie i przeforsowania swoich racji. Stronnictwo, które na koniec gry będzie miało więcej głosów, wygra!

Czy będą kolejne gry poświęcone Lublinowi?

Miejmy nadzieję, że tak! Głównymi odbiorcami gier „Historia Lublina” i „Unia Lubelska” są mieszkańcy Lublina, przede wszystkim uczniowie oraz miłośnicy historii miasta i fani gier planszowych. Wśród tych grup „Historia Lublina” cieszyła się dużym zainteresowaniem, a lada moment okaże się, czy „Unia Lubelska” również przypadnie odbiorcom do gustu. Jeśli „Unia Lubelska” również się spodoba, obiecujemy zrobić wszystko, aby kontynuować ten projekt!

Historia zawarta w „Unii Lubelskiej”

Projektując gry nawiązujące do historii zawsze należy pamiętać, że gra nie może być nudna. Inaczej nie spełni swoich fundamentalnych założeń, czyli nie zaangażuje, nie przyniesie zabawy, radości i chęci do zagrania ponownie. Doświadczenie nauczyło mnie, że nowoczesna gra planszowa czy karciana nie może być quizem (ani grą udającą, że nie jest quizem), czyli polegać na zadawaniu pytań i sprawdzaniu, czy gracz zna poprawną odpowiedź. W przypadku takiej konstrukcji „gry” mało osób w nią zagra drugi raz z własnej woli. Dlatego „Unia Lubelska” ma inspirować do poznania dziejów unii Polski z Litwą, a nie przekazać faktografię - od tego jest podręcznik do historii. Nie tędy droga!

Gra jest grą i rządzi się własną metodologią projektowania, dlatego trzeba ją porównywać do adekwatnych tekstów kultury z tego samego gatunku. Pamiętajcie o tym, grając w „Unię Lubelską”.

Podziękowania

Gra „Unia Lubelska” jest efektem pracy wielu osób. Przez kilka miesięcy nad grą pracowali testerzy, którym chciałbym serdecznie podziękować za wszelkie rady oraz za cierpliwe sprawdzanie nie zawsze udanych mechanizmów. Szczególnie mocno chciałbym podziękować Adamowi Kwapińskiemu - bez jego rad w trakcie projektowania „Unii Lubelskiej”, gra mogłaby wyglądać zupełnie inaczej! Na szczególne podziękowania zasłużył też Radosław Jaszczuk, autor oprawy graficznej do „Unii Lubelskiej” - jego pewność siebie, cierpliwość i zrozumienie były bardzo pomocne i motywujące!

Dziękuję wszystkim osobom, które zagrały ze mną w „Unię Lubelską” i podzieliły się swoimi spostrzeżeniami związanymi z grą. To dzięki Wam zrobiliśmy lepszą grę - jestem tego pewien. W tym miejscu chciałbym wymienić kilka osób, które przyczyniły się do rozwoju gry: Barbarę Sanecką-Sieńko, Martynę Machnicę, Mateusza Gospodarczyka, Łukasza Porębę, Pawła Czochrę, Edytę Józwiak, Grzegorza Pietrasa, Michała Wasila, Marcina Gładosza, Rafała Grzesiaka, Grzegorza Parola.

Dziękujemy również pracownikom Wydziału Kultury Urzędu Miasta Lublin, którzy obdarzyli nas zaufaniem i przyznali dotację na realizację tej inicjatywy. Bez naszego samorządu nie udałooby się zrealizować tego projektu ze względu na wysokie koszty produkcji gry czy przygotowania oprawy graficznej i składu. Dlatego mamy nadzieję, że w kolejnych latach będziemy mogli ponownie współpracować z Urzędem i przekazywać Wam gry, których celem będzie zabawa i nauka w nowoczesnym wydaniu oraz promocja naszego pięknego miasta!



- 110 kart, w tym:

98 kart akcji (w tym 40 kart podstawowych, czyli cztery zestawy po 10 kart oraz 29 kart w dwóch kopiach)
5 kart promocyjnych do gry „Historia Lublina” (Jeśli masz już swój egzemplarz „Historii Lublina”, dołącz te karty do pudełka. Jeśli nie, zachęcamy do zakupu gry - masz już w końcu dodatek do niej!)

4 karty pomocy
3 karty poparcia

- 51 żetonów, w tym:

21 żetonów głosów
10 żetonów poparcia duchowieństwa
10 żetonów poparcia magnackiego
10 żetonów poparcia szlacheckiego

- znacznik Marszałka

- instrukcja



karty akcji



karty poparcia



karty pomocy



karty promocyjne



żeton poparcia duchowieństwa



żeton głosu



żeton poparcia magnackiego



znacznik Marszałka



żeton poparcia szlacheckiego

1) Rozdaj wszystkim graczom jeden zestaw kart podstawowych. Niewykorzystane karty podstawowe odłóż do pudełka. Następnie każdy gracz tasuje swoje karty podstawowe i dobiera na rękę 5 losowych kart. Pozostałe karty odłóż w zasięgu ręki - właśnie utworzyłeś swoją talię kart.

Karty podstawowe oznaczone są symbolem  w lewym dolnym rogu karty.

Na zestaw podstawowych kart akcji dla jednego gracza składa się:

Jarmark x1, Klient x1, Mówca x2, Pałac x2, Przemówienie x1, Senator x1, Sekretarz x1, Veto x1



2) Potasuj wszystkie pozostałe karty akcji (bez niewykorzystanych kart podstawowych, one powinny być już w pudełku) i utwórz z nich jedną talię. Utworzyłeś właśnie **talię główną**. Połóż ją zakrytą w zasięgu wszystkich graczy.

3) Wyłóż z talii głównej konkretną liczbę kart i ułóż je w zasięgu wszystkich graczy:

dla 2 graczy 3 karty, dla 4 graczy 5 kart. Utworzyłeś właśnie **tor**.

4) Rozdaj wszystkim graczom po jednej karcie pomocy. Kartę pomocy należy położyć przed sobą na stole.

5) Rozdaj wszystkim graczom po jednym Głosie. Pozostałe Głosy ułóż na środku stołu, aby wszyscy gracze mieli do nich dostęp. Utworzyłeś właśnie **wspólną pulę Głosów**.

6) Ułóż karty poparcia w pobliżu talii głównej. Obok kart poparcia ułóż żetony poparcia odpowiadające kartom poparcia. Utworzyłeś właśnie **wspólną pulę żetonów poparcia**.

7) Wylosuj gracza i przekaz mu znacznik Marszałka. Znacznik ten należy położyć przed sobą. Gracz, który posiada znacznik Marszałka, wskazuje gracza, który będzie pierwszym graczem.

Znacznik Marszałka oraz remisy

Gracz posiadający znacznik Marszałka na początku każdej rundy wskazuje gracza, który ma być pierwszym graczem. Może wskazać siebie lub innego gracza. Wskazany gracz zaczyna rundę. Dalsza kolejność działań graczy jest zgodna z ruchem wskazówek zegara.

Gracz posiadający znacznik Marszałka rozstrzyga wszystkie remisy w grze.

Złota zasada: Jeśli zasada ogólna stoi w sprzeczności z zasadą szczegółową zapisaną na kartach, ważniejsza jest zasada szczegółowa.

Przebieg gry:

Faza 1) Zagrywanie kart akcji.

Karty akcji można użyć na jeden z dwóch sposobów: odłożyć do licytacji albo zagrać jako efekt. W przypadku licytacji brana jest pod uwagę wartość w lewym górnym rogu karty. W przypadku efektu patrzemy na ikonografię w ramce pod ilustracją.

Podczas swojej tury gracz może zagrać **dowolną liczbę szarych kart z ręki oraz tylko jedną kartę w danym kolorze** (np. jedną niebieską kartę). Zagrane karty należy umieszczać w odpowiedniej strefie wokół karty pomocy - karty niebieskie, w niebieskiej strefie, karty szare - w szarej, karty wielokolorowe - w jednej wybranej strefie. Dzięki temu od razu widać, jaki kolor został już zagrany.

Limit zagranych kart w danym kolorze może zostać podniesiony przez efekty innych kart, np. kartę *Senator* (treść tej karty to: Możesz zagrać kartę z ręki dowolnego koloru), oznacza to, że możesz zagrać dokładnie jedną kartę dowolnego koloru ponad limit. W takim wypadku kolejne karty w danym kolorze należy kłaść obok siebie wokół karty pomocy.

1.1. Dobierz żeton poparcia (opcjonalnie).

Przed wprowadzeniem efektu karty akcji należy sprawdzić, czy zagrana przez gracza karta ma **żeton poparcia duchowieństwa / magnackiego / szlacheckiego** w prawym górnym rogu. Jeśli tak, gracz dobiera taki żeton ze wspólnej puli. W innym przypadku nic się nie dzieje. Jeśli we wspólnej puli nie ma już żetonów tego rodzaju, gracz nie dobiera w ogóle żetonu poparcia.



wartość licytacji



kolor karty:
szary/czerwony/niebieski/zielony



ikona poparcia
szlacheckiego



ikona poparcia
magnackiego



ikona poparcia
duchowieństwa

1.2. Wprowadź efekt karty.

Efekt karty należy rozpatrzyć natychmiast po jej zagranie. Jeśli karta umożliwia np. zagranie drugiej karty w tym samym kolorze, gracz musi zrobić to natychmiast. Wyjątkiem są karty, których efekt odnosi się do fazy licytacji - efekt takiej karty należy uwzględnić w fazie licytacji, w punkcie 2.2.

Część kart akcji umożliwia dobieranie kolejnych kart akcji z własnej talii. Jeśli ta talia skończy się, należy potasować swój stos kart odrzuconych, utworzyć nową własną talię i wtedy dobrać brakujące karty na rękę.

Karty akcji można zagrywać do momentu, aż gracz nie chce albo nie może zagrać więcej kart.

Wszystkie karty występujące w grze zostały opisane na końcu instrukcji.

Uwaga! Akcje 1.2. oraz 1.3. można przeplatać i stosować zamiennie.

strefy kolorów kart



1.3. Użyj karty poparcia (opcjonalnie).

Jeśli posiadasz przynajmniej jedną kartę poparcia możesz jej użyć w swojej turze. Po użyciu karty, należy „przewrócić ją na bok”, aby w ten sposób zaznaczyć, że karta została użyta w tej turze. Każdą kartę poparcia można użyć tylko raz w ciągu tury. Jeśli masz więcej niż jedną kartę poparcia, w jednej turze możesz użyć wielu kart poparcia. Pamiętajcie, że karty poparcia przejmują się od innych graczy tylko w fazie 3.3.

Efekty kart poparcia zostały opisane poniżej:

- 1) Poparcie duchowieństwa - Możesz wziąć 1 dowolny żeton poparcia ze wspólnej puli.
- 2) Poparcie magnaterii - Możesz dobrać 1 kartę ze swojej talii.
- 3) Poparcie szlacheckie - Możesz zagrać 1 dodatkową czerwoną kartę z ręki.

1.4. Wybierz karty do licytacji.

Wszystkie karty z ręki, które nie są zagrywane jako efekty, odłóż zakryte na stół. Ujawnisz je dopiero w fazie licytacji (2.1.). Duża liczba kart oraz karty o wysokich wartościach, które gracz przeznaczy do licytacji sprawiają, że ma większą szansę wybrać kartę z toru jako pierwszy i nie zapłacić kary za przegraną licytację. W licytacji ważna jest liczba umiejscowiona w lewym górnym rogu karty.

Faza 2) Licytacja.

2.1. Odsłoń karty przeznaczone do licytacji.

Wszyscy gracze jednocześnie odsłaniają karty i podają aktualną wartość licytacji, czyli sumę liczb z lewego górnego rogu karty.

2.2. Wprowadź efekty kart wpływających na licytację.

Jeśli w poprzedniej fazie zostały zagrane karty wpływające na licytację, teraz należy wprowadzić do gry ich efekt. Następnie należy ponownie obliczyć aktualną wartość licytacji, która uwzględnia efekty kart. W wyjątkowych okolicznościach może się zdarzyć, że niektóre karty u jednego gracza mogą się wykluczać - w takim przypadku gracz wybiera jedną kartę i jej używa, a drugą ignoruje.

2.3. Ustalcie zwycięzcę licytacji.

Gracz, który ma największą aktualną wartość licytacji, wygrywa licytację. W przypadku remisu wygrywa gracz wskazany przez gracza posiadającego znacznik Marszałka.

2.4. Przegrany odrzuca 1 Głos.

Gracz, który ma najniższą aktualną wartość licytacji, przegrywa licytację i musi odrzucić 1 Głos ze swoich zasobów do wspólnej puli. W przypadku remisu przegrywa gracz wskazany przez gracza posiadającego znacznik Marszałka. Jeśli przegrany gracz nie ma Głosu, nie odrzuca go.



żeton głosu

2.5. Weźcie po 1 karcie z toru.

Gracze dobierają karty z toru w kolejności od gracza z najwyższą aktualną wartością licytacji do gracza z najniższą aktualną wartością licytacji. Dobrane w ten sposób karty wszyscy gracze odkładają na swoje stosy kart odrzuconych.

2.6. Odrzucie niewykorzystane karty.

Na torze powinna zawsze zostać 1 niewykorzystana karta. Należy ją zdjąć z toru położyć odkrytą obok talii głównej.

2.7. Uzupełnijcie tor nowymi kartami.

Dołóżcie nowe karty z talii głównej. Dla 2 graczy - 3 karty, dla 4 graczy - 5 kart. Jeśli talia główna się skończy, należy przetasować pozostałe odkryte i niewykorzystane karty akcji i utworzyć nową talię główną.

Faza 3) Zakończ rundę.

Na zakończenie rundy wszyscy gracze wykonują następujące kroki:

3.1. Odrzuć karty.

Gracze odrzucają wszystkie **karty**, które posiadali w tej turze, czyli karty wykorzystane jako efekt oraz karty wykorzystane w licytacji.

3.2. Odrzuć żetony poparcia.

Gracze posiadający karty poparcia odrzucają po 1 żetonie poparcia odpowiadającego karcie poparcia (np. jeśli masz kartę poparcia szlacheckiego, odrzucasz żeton poparcia szlacheckiego). Jeśli gracz nie ma żetonów poparcia danego rodzaju, nic się nie dzieje.

3.3. Przejmij kartę poparcia.

Gracze sprawdzają, kto posiada najwięcej żetonów danego rodzaju. Gracz z największą liczbą danych żetonów, dobiera odpowiednią kartę poparcia i kładzie ją przed sobą. W razie remisu o zwycięstwie decyduje gracz posiadający znacznik Marszałka.

3.4. Dobierz 5 kart.

Gracze dobierają 5 nowych kart akcji na rękę z własnej talii. Jeśli talia się skończy, należy potasować karty ze stosu kart odrzuconych i utworzyć nową własną talię.

Zakończenie gry i określenie zwycięzcy

Gra kończy się natychmiast, gdy we wspólnej puli nie będzie już żadnych Głosów. Wtedy gracze liczą swoje Głosy i wygrywa gracz lub dwaj gracze (jeśli gra jest czteroosobowa), który ma lub którzy mają więcej Głosów niż przeciwnik/przeciwnicy. W puli jest 21 Głosów, więc nigdy nie może być remisu na koniec gry.

Wybór stronnictwa

W „Unii Lubelskiej” nie jest istotnym, jakim grasz stronnictwem - będziesz mógł zagrywać karty, na których widnieją artystyczne podobizny zwolenników i przeciwników unii realnej Polski z Litwą, a efekt zawsze będzie ten sam - został on pokazany na karcie. W trakcie wieloletnich dyskusji, a także w trakcie samego sejmku w Lublinie, postacie występujące w grze zmieniały swoje stanowisko przechodząc z obozu zwolenników do przeciwników i na odwrót, dlatego nie chcieliśmy przypisywać żadnej konkretnej roli. Jeśli chciałbyś poszerzyć swoją wiedzę na ten temat, zachęcamy do poszukania informacji w Internecie oraz zapoznania się z licznymi opracowaniami naukowymi i popularnonaukowymi.

Wariant 4-osobowy

Jeśli gracze w 4 osoby, na początku gry wylosujecie lub zdecydujcie, jakim stronnictwem chcecie grać. 2 gracze musi być „za” Unią, dwóch „przeciwko” Unii. Następnie usiądźcie naprzemiennie. Część efektów kart odnosi się do „przeciwników” - pamiętajcie, że Waszymi przeciwnikami są przedstawiciele innego stronnictwa. Z graczem z tego samego stronnictwa pozostajesz w sojuszu i wspólnie wygrywasz lub przegrywasz grę.





Aim of the game and the project

The game 'Union of Lublin' was created as a part of the project Board games about Lublin: 'History of Lublin' and 'Union of Lublin' and was co-funded by Lublin City Office. Both games were created for educational purposes, although we presented two very different approaches here – 'History of Lublin' gives players a huge amount of factual material concerning all the history of Lublin. In 'Union of Lublin' we've decided to put a bigger emphasis on the atmosphere of the Sejm in Lublin, so that we can inspire and encourage players to learn about history on their own. Both titles work great as games and as tools in the field of education. Play both games and test them yourself!

During the game players play the parts of supporters and opponents of Polish-Lithuanian real union. Both sides aim to gather more votes on the Sejm in Lublin in order to force their ideals. The side which has more votes at the end of the game, wins!

Will there be more games dedicated to Lublin?

Let's hope so! Main recipients of games such as 'History of Lublin' and 'Union of Lublin' are citizens of Lublin, more specifically students, enthusiasts of city's history and fans of board games. Within these groups 'History of Lublin' gained a lot of interest and soon we will see if 'Union of Lublin' also appeals to recipients. If 'Union of Lublin' gains popularity, we promise to do what we can in order to continue this project!

History in 'Union of Lublin'

Whilst designing games related to history, one should always have in mind, that a game cannot be boring. Otherwise it will not meet fundamental requirements, which means it will not engage, bring joy, fun and an urge to play some more. My experience has taught me that a modern board or card game can't be a quiz (or a game pretending not to be a quiz) and that means, it can't be based on asking questions and checking if a player knows correct answers. With these types of games' design it is unlikely that a player is going to want to play again. For this reason 'Union of Lublin' is supposed to encourage players to learn about union between Poland and Lithuania, and not to give factual material - that's what textbooks are for.

Game is a game and has its own methodology of design, which is why it should be compared to adequate texts of culture of the same genre. Remember about it, whilst playing 'Union of Lublin'.

Acknowledgements

The game 'Union of Lublin' is a result of efforts of many people. Testers were working on the development of this game for a few months and I am very grateful for their advice and patience for testing not always perfect mechanisms. I would like to especially thank Adam Kwapiński - without his advice in the process of designing „Union of Lublin”, the end result of the game could be completely different! Radosław Jaszczuk, the author of graphic design of 'Union of Lublin' also deserves a special acknowledgement - his self-confidence, patience and understanding were very helpful and motivating!

I would like to thank all the people, who played 'Union of Lublin' with me and shared their perspective regarding the game. Thanks to you we created a better game - I am sure of it. In this place I would like to name a few people who contributed to the development of the game: Barbara Sanecka -Sieńko, Martyna Machnica, Mateusz Gospodarczyk, Łukasz Poręba, Paweł Czochra, Edyta Józwiak, Grzegorz Pietras, Michał Wasił, Marcin Gładosz, Rafał Grzesiak and Grzegorz Parol.

We also thank all the employees of the Department of Culture in Lublin City Office, who put their trust in us and awarded us a grant to make this initiative happen. Without our local government we wouldn't be able to finalize this project because of high costs of production of the game, making graphic design and typesetting. For this reason we hope that in the upcoming years we will have a chance to work with Lublin City Office again, in order to give you games, which goal is to entertain and educate in a modern way and also to promote our beautiful city!



Game components

- 110 cards including:

- 98 action cards (including 40 basic cards, which are four sets of 10 cards and 29 cards in two copies each)
- 5 promotional cards for 'History of Lublin' (If you already have your own copy of 'History of Lublin', add these cards to the game. If not, consider buying a copy for yourself - you have now an expansion for it!)
- 4 reference cards
- 3 endorsement cards

- 51 markers, including:

- 21 votes markers
- 10 priesthood's endorsement markers
- 10 magnates' endorsement markers
- 10 nobility's endorsement markers

- Marshal of the Sejm token

- Rulebook



action cards



endorsement cards



reference cards



promotional cards



priesthood's endorsement marker



votes marker



magnates' endorsement marker



Marshal of the Sejm token



nobility's endorsement marker

Game setup

1) Each player gets one set of basic cards. Unused basic cards put back in the box. Then shuffle your cards, take 5 cards and add them to your hand. Put the rest of cards next to you, within your reach - that way you created **your own deck of cards**.

Basic cards are marked with a symbol  in the bottom left corner of a card. Set of basic cards for one player includes:

Fair x1, Client x1, Orator x2, Palace x2, Speech x1, Senator x1, Secretary x1, Veto x1



2) Shuffle all other action cards (without unused basic cards, they should already be in the box) and create one deck out of them. That way you created **the main deck**. Put it face-down on the table within the reach of all players.

3) Take cards from the main deck, adequately to the number of players and place them next to each other face-up within the reach of all players: take 3 cards in 2 player variant and 5 cards in 4 player variant. That way you created the **track**.

4) Each player gets one reference card. Place the card in front of you on the table.

5) Each player gets one votes marker. Place other votes markers in the middle of the table so it's accessible for all the players. You created **the common pool of votes markers**.

6) Place endorsement cards next to the main deck. Place three types of endorsement markers next to corresponding endorsement cards. You created **the common pool of endorsement markers**.

7) Choose one player randomly and give him/her Marshal of the Sejm token. The chosen player puts the token in front of him/her. The player who has this token decides who the first player is going to be.

Marshal of the Sejm token and draws

A player, who has the Marshal token, at the beginning of each round chooses the first player. The player with the token may choose himself/herself or other player. Chosen player starts the round. Other players take turns to play going clock-wise.

A player who has the Marshal token settles all draws in the game.

Golden rule: If the general rule is contradicting the specific rule presented on the cards, the specific rule is more important.

Game overview

Phase 1) Playing action cards.

You can use an action card in one of two ways: either put it for the bidding or play as an effect. When it comes to the bidding, you consider the number presented in the top left corner of a card. When you play the effect, you look at iconography presented in a frame under an illustration.

During his/her turn a player can play any number of grey cards but only one of any other colour (e.g. only one blue card). Place played cards in corresponding spaces around your reference card - blue cards in the blue space, grey cards in the grey space, multicolour cards in the space of your choice. That way you can easily see which colour has already been played.

You can expand the limit of cards of specific colour you can play in your turn by effects of other cards, e.g. Senator card (the card means: Play 1 card of any colour from your hand), which means you can play exactly one card of any colour above the limit. Place additional cards next to ones of the same colour around your reference card.

1.1. Take endorsement marker (optional).

Before performing card's effect, check if your action card has endorsement marker presented in the top right corner. If so, take one corresponding marker from the common pool of endorsement markers. Otherwise nothing happens. If there are no more endorsement markers of this kind in the common pool you don't get any endorsement markers.



bidding value



color of the card:
grey/red/blue/green



nobility's
endorsement
marker



magnates'
endorsement
icon



priesthood's
endorsement
icon

1.2. Perform card's effect.

You perform your card's effect immediately after you play it. For example if a card enables you to play another card of the same colour, you do it immediately. Cards that have effects related to the bidding phase are exception to this rule - you perform their effects in the bidding phase, step 2.2.

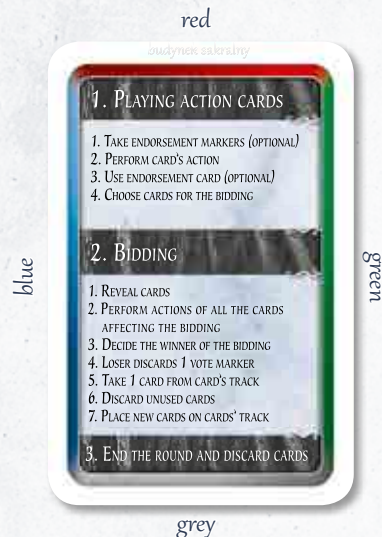
Part of action cards enables you to add cards from your deck to your hand. If there are no more cards in your deck, shuffle your discarded cards and create a new deck. Then add cards to your hand.

You can play action cards until you can't or don't want to play any more cards.

All the action cards are described at the end of this rulebook.

Attention! You can change the order of actions 1.2. and 1.3. and perform them interchangeably.

color zone



1.3. Use endorsement card (optional).

If you have at least one endorsement card you can use it in your turn. After using it, 'turn it on the side' in order to mark it as used. Each endorsement card can be used only once in your turn. If you have more than one endorsement card, you can use all of them in your turn. Remember that you can take endorsement cards from other players only in step 3.3.

Endorsement cards' effects were described below:

- 1) Priesthood's endorsement - You can take 1 endorsement marker of your choice from the common pool.
- 2) Magnates' endorsement - You can add one card from your deck to your hand.
- 3) Nobility's endorsement - You can play one more red card from your hand.

1.4. Choose cards for the bidding.

Choose the cards you don't want to play as effects and place them face-down on the table. You reveal them in the bidding phase (2.1.). The more cards and the higher the numbers on chosen cards, the bigger chance you have of winning the bidding. Winning means being the first to choose a card from the track and not paying a fine for losing the bidding. Whilst deciding the winner of the bidding, you look at numbers in the top left corners of cards.

Phase 2) The bidding.

2.1. Reveal cards chosen for the bidding.

All players reveal their cards at the same time and add numbers in the top left corner of their cards to reveal the amount of points they gathered for the bidding.

2.2. Perform effects of action cards that affect the bidding.

If in the previous phase players played action cards that affect the bidding, you perform their effects now. Then check the current amount of points for the bidding you have considering cards' effects. In some special circumstances it is possible that a player played two cards that contradict each other - in that case, player chooses one card's effect and ignores the other.

2.3. Decide the winner of the bidding.

Player who gathered the most points for the bidding, wins. If there is a draw, player who has the Marshal of the Sejm token decides who the winner is.



votes marker

2.4. Loser discards one votes marker.

Player who has the lowest amount of points for the bidding, loses the bidding and has to discard one of his/her votes markers back to the common pool. If there is a draw, a player who has the Marshal of the Sejm token decides who the loser is. If the player who lost doesn't have any votes markers, nothing happens.

2.5. Take one card from the track.

Each player chooses one card from the track starting with the player, who won the bidding, ending with the player, who lost the bidding. Players place their chosen cards on the top of the pile of discarded cards.

2.6. Discard unused cards.

There should always be one unused card left on the track. Take it off the track and place it next to the main deck face-up.

2.7. Place new cards on the track.

Take new cards from the main deck and place them next to each other to create a new track. Take 3 cards in 2 player variant and 5 cards in 4 player variant. If there are no more cards in the main deck, take previously discarded cards, shuffle them and create a new deck out of them.

Phase 3) End the round.

At the end of the round each player performs steps described below:

3.1. Discard cards.

Players discard all the action cards they used in their turns, which means cards used as effects and cards used for the bidding.

3.2. Discard endorsement markers.

Players, who had endorsement cards in their turn, discard one endorsement token corresponding to the type of endorsement card they had (e.g. If you had nobility's endorsement card, you discard one nobility's endorsement marker). If a player doesn't have any endorsement markers of the proper type, nothing happens.

3.3. Take endorsement cards.

Players check who has the most endorsement markers of each kind and player with the highest amount of specific markers takes corresponding endorsement card and places it in front of him/her. If there is a draw, a player who has the Marshal of the Sejm token decides who the winner is.

3.4. Add 5 cards to your hand.

Take 5 cards from your deck and add them to your hand. If there are no more cards in your deck, take discarded cards, shuffle them and create a new deck out of them.

Ending and winning the game

The game ends when there are no more votes markers in the common pool. Players count their votes markers and a player or two players (in 4 player variant) who gathered more votes markers, than enemy or enemies, win. There are 21 votes markers in the common pool, so there will never be a draw at the end of the game.

Choosing a side

In „Union of Lublin” it is not crucial, what side you're on - you can play cards with artistic depictions of both supporters and opponents of real union between Poland and Lithuania. The effect is always the same and it is shown on the card. During long debates and during the Sejm in Lublin, many characters portrayed in the game were changing their stance, becoming once a supporter and then an opponent and conversely. For this reason we didn't want to give players specific roles to play. If you would like to expand you knowledge regarding this topic, we encourage you to look for some more information on the Internet or familiarize yourself with many scientific studies or popular science works.

4 player variant

If there are 4 players, at the beginning of the game decide who's on which side. 2 players must play supporters, and the other 2 - opponents of union. Then sit at the table alternately. Some cards' effects are affecting „the enemies” - your enemies are two players who play representatives of the other side. A player who's on the same side is your ally and you both win or lose the game together.

Nazwa
Name

Efekt

Effect

Pałac / Palace		Dobierz 1 kartę z własnej talii.	Add 1 card from your deck to your hand.
Klient		Weź znacznik Marszałka albo dobierz 1 kartę z własnej talii.	Take the Marshal of the Sejm token and add 1 card from your deck to your hand.
Senator		Możesz zagrać kartę z ręki dowolnego koloru (nawet ponad limit).	Play 1 card of any colour from your hand (even above the limit).
Sekretarz / Secretary		Po zagraniu tej karty zakończ swoją turę (nie możesz zagrywać więcej kart). Dobierz 2 dowolne żetony poparcia ze wspólnej puli.	End your turn after playing this card (you can't play any more cards). Take 2 endorsement markers of your choice from the common pool.
Mówca / Orator		Dobierz 1 Głos ze wspólnej puli.	Take 1 votes marker from the common pool.
Przemówienie / Speech		Odrzuć wybranemu przeciwnikowi 1 Głos do wspólnej puli.	Discard your enemy's votes marker back to the common pool.
Jarmark / Fair		Do aktualnej wartości licytacji dodaj 2 w fazie 2.2.	Add 2 to your bidding points in step 2.2.
Veto		Możesz użyć w fazie przeciwnika. Anuluje efekt zagranej karty. Na Veto nie można rzucić Veto.	You can use it in your enemy's turn to cancel played card's effect. Veto can't be cancelled with Veto.
Posel / Deputy		Po zagraniu tej karty zakończ swoją turę (nie możesz zagrywać więcej kart). Następnie dobierz 1 Głos ze wspólnej puli i dołóż 1 kartę z wierzchu swojej talii do licytacji.	End your turn after playing this card (you can't play any more cards). Take 1 votes marker from the common pool and add 1 card from the top of your deck to the bidding.
Zastaw dóbr / Pledge of goods		Wybierz kolor karty i zacznij wykladać karty ze swojej talii aż trafisz na ten kolor karty. Możesz tę kartę natychmiast zagrać (nawet ponad limit). Pozostałe odkryte karty odrzuć na swój stos kart odrzuconych.	Choose one colour and start revealing cards from the top of your deck until you find one of the chosen colour. You can play this card immediately (even above the limit). Discard the rest of revealed cards.
Duchowieństwo / Priesthood		Dobierz 2 karty z własnej talii albo 2 dowolne żetony poparcia ze wspólnej puli.	Add 2 cards from your deck to your hand or take two endorsement markers of your choice from the common pool.

Drobna szlachta / Minor Nobility		Dobierz 2 karty z własnej talii. Następnie odrzuć 1 wybraną kartę z ręki na swój stos kart odrzuconych.	Add 2 cards from your deck to your hand. Then discard 1 card of your choice from your hand.
Paweł Iwanowicz Sapieha		Jeśli posiadasz znacznik Marszałka, dobierz 2 karty z własnej talii. Jeśli nie, dobierz znacznik Marszałka.	If you have the Marshal of the Sejm token, add 2 cards from your deck to your hand. If not, take the Marshal of the Sejm token.
Roman Sanguszko		Jeśli nie masz znacznika Marszałka, dobierz 1 kartę z własnej talii. Jeśli masz znacznik Marszałka, dobierz 3 karty z własnej talii.	If you don't have the Marshal of the Sejm token, add 1 card from your deck to your hand. If you have the token, add 3 cards from your deck to your hand.
Jan Hieronimowicz Chodkiewicz		Odrzuć 1/2/3 karty z ręki. Dobierz dowolne żetony poparcia ze wspólnej puli: 1 karta = 1 żeton poparcia, 2 karty = 3 żetony poparcia, 3 karty = 5 żetonów poparcia. Jeśli we wspólnej puli zabraknie żetonów poparcia, dobierasz tylko tyle, ile jest.	Discard 1/2/3 cards from your hand. Take endorsement markers from the common pool: 1 card = 1 endorsement marker, 2 cards = 3 endorsement markers, 3 cards = 5 endorsement markers. If there aren't enough markers in the common pool, take only ones that are left.
Hieronim Ossoliński		Jeśli nie posiadasz znacznika Marszałka, dobierz 1 Głos ze wspólnej puli. Jeśli posiadasz znacznik Marszałka, dobierz 2 Głosy ze wspólnej puli.	If you don't have the Marshal of the Sejm token, take 1 votes marker from the common pool. If you have the token, take 2 votes markers from the common pool.
Jakub Uchański		Odrzuć 2 Głosy wybranemu przeciwnikowi albo dobierz 2 Głosy ze wspólnej puli.	Discard 2 enemy's votes markers or take 2 votes markers from the common pool.
Mikołaj Sienicki		Jeśli posiadasz znacznik Marszałka, dobierz 2 Głosy ze wspólnej puli. Jeśli nie posiadasz znacznika Marszałka, dobierz znacznik Marszałka.	If you have the Marshal of the Sejm token, take 2 votes markers from the common pool. If you don't have the token, take the Marshal of the Sejm token.
Jan Zamoyski		Wszyscy przeciwnicy odrzucają po 1 Głosie do wspólnej puli.	All enemies discard one votes marker each back to the common pool.
Mikołaj Pawłowicz Naruszewicz		Wybrany gracz odrzuca połowę żetonów poparcia (zaokrąglając w górę) do wspólnej puli.	Player of your choice discards half of his endorsement markers (rounded up) back to the common pool.
Wasył Tyszkiewicz		Dobierz 1 Głos ze wspólnej puli. Następnie dobierz dodatkowy Głos za każdą posiadaną kartę poparcia.	Take 1 votes marker from the common pool. Then take 1 votes marker more for each endorsement card you have.

Hawryło Bokiej-Pieczychwostski		Odrzuć z ręki dowolną liczbę kart w tym samym kolorze. Dobierz 1 Głos ze wspólnej puli za każdą odrzuconą w ten sposób kartę. 1 odrzucona karta = 1 Głos, 2 odrzucone karty = 2 Głosy, etc.	Discard any number of cards of the same colour. Take 1 votes marker from the common pool for each discarded card. 1 card = 1 votes marker, 2 cards = 2 votes markers etc.
Mikołaj Radziwiłł „Czarny”		Wybierz kolor karty. W najbliższej licytacji każda karta (u wszystkich graczy) w wybranym kolorze będzie traktowana jakby miała 0. Następnie możesz zagrać kartę z ręki dowolnego koloru (nawet ponad limit).	Choose one colour. In the upcoming bidding every card of this colour is considered to have 0 points for all players in the bidding phase. Then you can play any card from your hand (even above the limit).
Mikołaj Radziwiłł „Rudy”		Jeśli nie posiadasz znacznika Marszałka, dobierz kartę z toru i użyj jej do licytacji. Jeśli posiadasz znacznik Marszałka, dobierz kartę z toru i weź tę kartę na rękę. Następnie uzupełnij tor nową kartą z talii głównej.	If you don't have the Marshal of the Sejm token, take 1 card from the track and add it to your cards chosen for the bidding. If you have the token, take 1 card from the track and add it to your hand. Then take a new card from the main deck and place it on the track.
Hrehory Józefowicz Tryzna		Odrzuć dowolną liczbę posiadanych żetonów poparcia do wspólnej puli. Za każdy odrzucony żeton, dolicz +3 do wartości licytacji.	Discard any number of endorsement markers back to the common pool. Every discarded marker gives you 3 more points in the bidding phase.
Ostafi Wołłowicz		Dodaj do wartości licytacji liczbę posiadanych żetonów poparcia. Nie odrzucaj żetonów poparcia.	In the bidding phase, add amount of points equal to the number of endorsement markers you have. Don't discard any endorsement markers.
Jerzy Jazłowiecki		Każda karta zagrana przez Ciebie jako efekt (łącznie z tą) dodaje +1 do wartości licytacji.	Every card played by you as an effect (including this one) gives you 1 more point in the bidding phase.
Rafał Leszczyński		Każdy gracz wybiera tylko 1 kartę przeznaczoną do licytacji i tylko ona liczona jest do wartości licytacji (ten efekt aktywuje się w fazie licytacji 2.2.). Następnie zacznij wykladać karty ze swojej talii aż trafisz na pierwszą zieloną kartę i natychmiast ją zagraj - nawet ponad limit (ten efekt aktywuje się natychmiast po zagraniu).	Each player can choose only one card for the bidding and only this one card is considered in the bidding (perform this effect in step 2.2.). Then start revealing cards from the top of your deck until you find a green card. You can play it immediately, even above the limit (perform this effect immediately).

Filip Padniewski		Dobierz 1 kartę z własnej talii. Wybierz kolor. Wszystkie karty w tym kolorze, które przeznaczysz do licytacji przynioszą dodatkowe +2 w licytacji.	Add one card from your deck to your hand. Choose one colour. Each card of this colour you choose for the bidding gives you 2 more points.
Walenty Dembiński		Dobierz 1 Głos ze wspólnej puli albo dobierz 2 karty z własnej talii.	Take 1 votes marker from the common pool and add 2 cards from your deck to your hand.
Stanisław Karnkowski		Dobierz 2 Głosy ze wspólnej puli albo dodaj +4 do wartości licytacji.	Take 2 votes markers from the common pool and add 4 more points in the bidding phase.
Stanisław Sędziwój Czarnkowski		Dobierz 1 kartę z własnej talii oraz dodaj +3 do wartości licytacji.	Add 1 card from your deck to your hand and add 3 more points in the bidding phase.
Pojedynek / Duel		Dobierz 2 Głosy ze wspólnej puli albo odrzuć 1 kartę z ręki na stos kart odrzuconych i dobierz 3 dowolne żetony poparcia ze wspólnej puli.	Take 2 votes markers from the common pool or discard 1 card from your hand and take 3 endorsement markers of your choice.
Spław wiślany / Vistula trade		Zaczynij wykladać karty ze swojej talii aż trafisz na czerwoną lub zieloną kartę. Natychmiast zagraj tę kartę (nawet ponad limit). Jeśli trafisz na kartę wielokolorową, która zawiera kolor czerwony lub zielony, musisz zagrać tę kartę.	Start revealing cards from the top of your deck until you find a red or a green card. Play this card immediately (even above the limit). If you find a multicoloured card that includes red or green colour, you must play it.
Intryga / Intrigue		Odrzuć 1 wybraną kartę z ręki na stos kart odrzuconych i dobierz kartę z toru na rękę. Następnie uzupełnij tor kartą z talii głównej.	Discard 1 card from your hand and add 1 card from the track to your hand. Then take a new card from the main deck and place it on the track.
Gołota / Landless Nobility		Możesz zagrać kartę z ręki w dowolnym kolorze (nawet ponad limit). Jeśli masz znacznik Marszałka, dodatkowo dobierz 1 Głos ze wspólnej puli.	Play 1 card of any colour from your hand (even above the limit). If you have the Marshal of the Sejm token also take 1 votes marker from the common pool.
Infamia / Infamy		Przeciwnik/przeciwnicy tracą po 2 wybrane przez siebie żetony poparcia.	Enemy/enemies lose 2 endorsement markers of their choice each.