

Scenariusz filmu promocyjnego "Magnaci"

Kuba Polkowski

[kuba@boardgamegirl.pl](mailto:kuba@boardgamegirl.pl)

## ANIMACJA

Logotypy: Phalanx, Magnaci

Animacja, oparta na malarstwie historycznym. W tle mówi lektor, obrazy zmieniają się, ilustrując wypowiedź lektora.

### LEKTOR

Rzeczpospolita Obojga Narodów.  
Złoty wiek dla Polski. Wspaniałe  
zwycięstwa, bitwy opiewane do dziś.  
Ale... jakim kosztem? Wielkie  
magnackie rody przez cały okres  
trwania Rzeczpospolitej walczyły o  
władzę i wpływy, w końcu  
doprowadzając do jej tragicznego  
upadku. Czy losy Polski właśnie tak  
musiały się potoczyć? Czy może  
należało poskromić swoje ambicje i  
wspólnie działać w imię ojczyzny? A  
może dobro własnego rodu jest  
ważniejsze ponad wszystko...? O tym  
właśnie muszą zdecydować "Magnaci".

## WNĘTRZE, GREENSCREEN

Stół, przy stole siedzi Ania, w miarę nieruchomo. W tle na greenscreenie malarstwo historyczne wykorzystane na kartach, od czasu do czasu ten widok przecinany jest animowanymi ilustracjami.

### ANIA

"Magnaci" to gra dla od dwóch do  
pięciu osób, w której będziecie  
mogli sprawdzić, jak to jest być  
głową wielkiej, magnackiej rodziny.  
Będziecie musieli decydować, czy  
rywalizować o tytuły senatorów,  
przegłosowywać korzystne dla was  
ustawy sejmu, czy wreszcie może  
skupić się na obronie ziem Polski  
przed najeźdźcami i zaborcami. W  
tej grze może wygrać tylko jeden...  
ale też mogą przegrać wszyscy.

Animacja kart rodów - odwracane karty.

### ANIA

(z offu)

Każdy ród dysponuje potężnymi  
postaciami, wspaniałymi  
przedstawicielami swojej rodziny,

(MORE)

(CONTINUED)

ANIA (cont'd)  
którzy mogą samodzielnie zdecydować  
o ważnym zwycięstwie.

(pokazaliśmy właśnie wysokie  
karty, teraz pokażemy niskie)  
Jednak w każdej rodzinie znajdują się  
czarne owce, ludzie mali i  
nikczemni. Mądra głowa rodu potrafi  
jednak i ich wykorzystać,  
przydzielając im zadania, które  
mają się spektakularnie nie udać.

Wracamy do stołu.

ANIA  
Gra dzieli się na cztery etapy. W  
każdym z nich wykorzystacie  
wszystkie trzynaście kart swojego  
rodu. To właśnie od kolejności  
korzystania z ich możliwości  
zależać będzie wynik waszych  
zmaganiań.

Animacja planszy, podświetlamy omawiane pola, pokazujemy  
wykładane na omawiane pola karty.

ANIA  
(z offu)  
Oto plansza, która będzie areną  
starć waszych rodów. Tutaj  
odmierzany jest czas gry,  
podzielonej na cztery etapy, czyli  
cztery epoki w dziejach  
Rzeczypospolitej. Poniżej widzimy  
tor kolejności oraz przypomnienie  
poszczególnych części etapu. To z  
kolei jest oś całej gry - tor kart  
Senatu i Sejmu. To tutaj pojawiają  
się karty, o które będzie  
rywalizować przez większość gry.  
Wreszcie, mapa Rzeczypospolitej, na  
którą składa się pięć prowincji  
oraz ościenne lenna. Te puste pola  
wypełnią się pod koniec każdego  
etapu zagrożeniami czyhającymi na  
Polskę ze strony otaczających ją  
sąsiadów.

Wracamy do stołu.

ANIA  
Wszystkie wasze działania  
skierowane będą na rozbudowę  
(MORE)

(CONTINUED)

ANIA (cont'd)  
 majątków, czyli umieszczanie w  
 prowincjach kolejnych posiadłości,  
 których ilość będzie decydująca  
 przy określaniu zwycięzcy.

Animacja mapy, widoczne tylko dzielnice. Na które dokładamy  
 posiadłości. Gdy wymieniana jest liczba punktów pojawiają  
 się (i zostają) napisy z prawej strony: 1 posiadłość - 1  
 punkt, obecność - 1 punkt, przewaga - 2 punkty, dominacja -  
 3 punkty)

ANIA  
 (z offu)  
 Na koniec gry każda posiadłość  
 warta będzie jeden punkt. Oprócz  
 tego, sam fakt obecności w  
 prowincji będzie wart jeden punkt.  
 Jeśli będziecie mieli więcej  
 posiadłości niż ktokolwiek inny w  
 prowincji, uzyskacie przewagę i  
 otrzymacie dwa punkty. Gdyby udało  
 się wam zdominować obszar i mieć  
 więcej posiadłości niż wszyscy  
 pozostali gracze, otrzymacie 3  
 punkty.

Wracamy do stołu.

ANIA  
 Każdy z czterech etapów oznacza  
 oznacza inną epokę w dziejach  
 Rzeczypospolitej - wiek złoty,  
 srebrny, brązu i żelaza. Każdy z  
 etapów dzieli się także na  
 następujące części:

Animacja z podświetleniem kolejnych części epok na planszy.

ANIA  
 (z offu)  
 Elekcja króla - dowiadujemy się  
 czyje panowanie było najważniejszym  
 w danym etapie i jakim ustawom ten  
 król będzie szczególnie przychylny.  
 Wybór Senatorów, z których każdy  
 daje potężne przywileje. Uchwalanie  
 ustaw sejmowych, które wiążą się  
 zarówno z wyjątkowymi,  
 jednorazowymi przywilejami, jak i z  
 nowymi posiadłościami. Konflikty, w  
 trakcie których będziemy wspólnie  
 odpierać zagrożenia zewnętrzne i

(MORE)

(CONTINUED)

ANIA (cont'd)  
prowadzić wojny w celu przyłączenia  
nowych ziem do Rzeczypospolitej. I  
wreszcie interregnum, w trakcie  
którego porządkujemy grę.

Wracamy do stołu

ANIA  
Każdy z graczy dysponuje  
trzynastoma kartami, ponumerowanymi  
od 2 do 14. Każda z nich  
przedstawia inną postać  
historyczną, a razem tworzą one  
wspaniałą galerię sarmackich  
osobowości. Co istotne - wszyscy  
użyjecie wszystkich kart,  
zagrywając je w kolejnych częściach  
etapu, by zdobywać tytuły i ustawy  
oraz walczyć z zagrożeniami. Karty  
zagrywacie koszulkami do góry,  
zatem inni gracze nie będą  
wiedzieli, do jakich zadań  
kierujecie najsilniejszych  
przedstawicieli swego rodu. Co  
więcej, robicie to jednocześnie,  
zatem nikomu gra się nie będzie  
dłużyć - nie ma tu oczekiwania na  
swoją kolejkę.

Animacja zagrywania kart do kart Senatorów, a potem kart  
Sejmu, a następnie kart Zagrożenia.

ANIA  
(z offu)  
Przykładowo, w trzyosobowej  
rozgrywce trzy osoby zagrały karty  
rodów, walcząc o prestiżowe  
stanowisko Prymasa. Gdy wszyscy  
dołożyli już swoje karty,  
odsłaniamy je, sprawdzając kto dał  
wyższą kartę. Ta osoba otrzymuje  
urząd, a użyte przez graczy karty  
do końca tego etapu są już  
niedostępne. Identycznie ma się  
sytuacja z kartami ustaw Sejmu. W  
przypadku zagrożeń, liczymy sumę  
dołożonych kart i porównujemy ją z  
siłą zagrożenia. Gdy uda się je nam  
pokonać, osoba, która najbardziej  
przyczyniła się do zwycięstwa,  
otrzymuje nagrodę, a może nawet  
zdobędzie lenno. Jeśli jednak

(MORE)

(CONTINUED)

ANIA (cont'd)  
prowincja padnie pod szablami  
najeźdźców, wszyscy zostają  
ukarani, a ten, kto najmniej  
wspomógł ojczyznę, zostaje ukarany  
szczególnie dotkliwie. W trakcie  
etapu użyjecie wszystkich trzynastu  
kart, więc musicie planować  
uważnie!

Wracamy do stołu.

ANIA  
"Magnaci" skończą się, gdy gdy  
czwarta epoka w dziejach  
Rzeczypospolitej dobiegnie końca, a  
więc gdy zakończy się czwarty etap.  
Wtedy policzycie punkty i dowiedziecie  
się, kto zwyciężył. Ale! Jeśli na  
koniec któregośkolwiek etapu pod  
zaborami sąsiadów znajdą się  
przynajmniej trzy prowincje -  
Rzeczpospolita upada i wszyscy  
gracze przegrywają! Czy na pewno  
wszystkim będzie zależało na  
przetrwaniu kraju, skoro inni  
magnaci są dużo potężniejsi? Kto  
lepiej wyczuje współgraczy? Kto  
będzie sprytniejszy, a kogo uda się  
przekonać do działania wbrew  
własnym interesom? Tego wszystkiego  
dowiedziecie się, jeśli pomożecie  
ufundować grę na wspieram.to!  
(zamienne z "Tego wszystkiego  
dowiedziecie się, gdy zagraacie w  
grę >>Magnaci<<")

Napis: Dziękujemy za wsparcie! na tle okładki gry.