

# ALEA IACTA EST

CEZAR NIE GRA W KOŚCI!  
A MOŻE JEDNAK?!

Polska Instrukcja:  
Tomasz Baron dla Rebel.pl

## WPROWADZENIE

Każdy z graczy wciela się w rolę Cezara i próbuje zdobyć jak najwięcej punktów Sławy. Można to osiągnąć wykorzystując osiem kości i stopniowo umieszczając je na różnych budynkach. Prowadzi to do utworzenia nowych prowincji, które mogą być zaludnione odpowiednimi Patrycjuszami. W zadaniu może pomóc nawet świątynia bogini Fortuny.

Ponieważ każdy rzut kością często daje kilka możliwości więc wynik gry nie zależy tylko od szczęścia (lub pecha) graczy lecz także od ich właściwych decyzji we właściwym momencie.

Po tym jak wszyscy gracze rozmieszczą swoje kości są one podliczane. Ten, kto najlepiej rozmieści kości zdobędzie punkty Sławy a tym samym powiększy swoją sławę!

**Wygrywa gracz, który na koniec gry zgromadzi najwięcej punktów Sławy.**

Gracze wykorzystują swoje kości umieszczając je w trakcie gry na różnych budynkach (takich jak Świątynia czy Forum Romanum) by zdobyć jak najwięcej punktów Sławy.

**Wygrywa gracz, który na koniec gry zgromadzi najwięcej punktów Sławy.**

## ZAWARTOŚĆ

8 arkuszy zawierających:

- 5 **budynków** (Świątynia (Templum), Senat (Senatus), Koszary (Castrum), Forum Romanum, Latryna (Latrina))
- 19 **kart Senatu** (z „S.P.Q.R.” na rewersie)
- 25 **kart Prowincji** (o wartości I, II, III i IV w sześciu kolorach oraz kartę 0 – Jokera)
- 36 **plytek Patrycjuszy** (trzy kobiety oraz trzej mężczyźni w sześciu kolorach o wartości I, II oraz III)
- 30 **plytek Fortuny** (po osiem o wartości I i III oraz 14 x II)
- 30 **żetonów Powtórk!** (pomarańczowe heksagony)
- 1 **Znacznik Gracza Rozpoczynającego** (oktagon z „Cezarem”)

40 **kości** ( po 8 w kolorze szarym, brązowym, niebieskim, zielonym oraz żółtym)

*Kiedy czytasz tą instrukcję po raz pierwszy wtedy zignoruj pogrubiony tekst po prawej stronie. Tekst ten jest szczególnie użyteczny dla graczy, którzy są z grą zaznajomieni i oczekują szybkiego podsumowania zasad.*



## PRZYGOTOWANIE GRY

**Pięć budynków** zostało przedstawionych na rysunku w sposób w jaki powinny być ułożone. *Uwaga: w grze 2 i 3-osobowej nie wykorzystuje się Świątyni (w przykładzie poniżej obecnej).*

**Forum Romanum** należy odpowiednio złożyć w zależności od liczby graczy: w grze dwuosobowej składa się większy element z lewej strony



razem z końcowym elementem znajdującym się na rysunku najbardziej w prawo tworząc małe Forum, tylko z czterema kolumnami. Dla każdego kolejnego gracza dokłada się środkowy element co daje pięć kolumn w przypadku gry 3-osobowej, sześć kolumn w grze 4-osobowej oraz siedem kolumn w grze 5-osobowej.

**30 płytek Fortuny** należy wymieszać tak by ich wartości były zakryte i umieścić obok budynku Świątyni (*płytki te są niewykorzystywane w grze 2 i 3-osobowej*)

**19 kart Senatu** należy potasować i umieścić jako zakryty stos obok budynku Senatu. (*Uwaga: W grze 2 i 3-osobowej nie bierze udziału karta oznaczona „IV” („Wiele płytek Fortuny”)*)

Spośród **25 kart Prowincji** należy wybrać i umieścić obok budynku Castrum tyle odkrytych kart ilu jest graczy. Pozostałe karty Prowincji należy potasować i utworzyć z nich zakryty stos obok Castrum.

**36 płytek Patrycjusz** należy wymieszać i spośród nich umieścić pod Forum tyle odkrytych płytek ile jest widocznych kolumn. Tak więc, w zależności od liczby graczy, powinno tam być od 4 do 7 płytek. Pozostałe płytki Patrycjusza należy wymieszać i umieścić zakryte obok Forum.

**30 płytek Powtórki!** należy umieścić obok Latriny.

**Każdy z graczy** otrzymuje osiem kości w wybranym kolorze i umieszcza je przed sobą.

**Najmłodszy gracz** rozpoczyna i otrzymuje Znacznik Gracza Rozpoczynającego.



## PRZYGOTOWANIE GRY

**Budynki oraz pozostałe elementy gry** należy rozmieścić w obszarze gry zgodnie z przedstawionym rysunkiem.

*Uwaga: W grze 2 i 3-osobowej należy usunąć Świątynię, wszystkie Płytki Fortuny oraz kartę Senatu „IV”*

**Forum Romanum** należy złożyć zgodnie z liczbą graczy (*tworząc 4 do 7 kolumn*)

**Każdy z graczy** otrzymuje osiem kości w wybranym kolorze



Ustawienie dla 4 graczy

## ROZGRYWKA

Gra składa się z pięciu (4 i 5 graczy) lub z sześciu (2 i 3 graczy) rund. Jedna runda standardowo składa się kilku tur (zazwyczaj z trzech do pięciu) każdego gracza. Każda runda przebiega w ten sam sposób: Gracz rozpoczynający rzuca swoimi wszystkimi kośćmi. Następnie musi umieścić jedną lub więcej ze swych kości na jednym z pięciu budynków (patrz poniżej „W jaki sposób kości są rozmieszczane...”), gdzie zostają do końca danej rundy. Następnie, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, wszyscy pozostali gracze rzucają swymi kośćmi i umieszczają przynajmniej jedną na budynku. Kontynuując w tym samym porządku, każdy z graczy rzuca pozostałymi kośćmi i umieszcza przynajmniej jedną na budynku. W ten sposób runda jest kontynuowana do momentu aż gracze umieszczą na budynku swoją ostatnią kość. Wtedy runda dobiega końca i następuje podliczanie budynków (patrz poniżej „Dlaczego kości są rozmieszczane...”). Następnie rozpoczyna się nowa runda. Po pięciu (lub sześciu) rundach gra kończy się i ustalany jest zwycięzca. (patrz 'KONIEC GRY" poniżej).

### ➔ W jaki sposób kości rozmieszczane są na budynkach?

#### I. Świątynia (tylko w grze 4 i 5-osobowej!)

*Bogowie mieli wielki wpływ na mieszkańców Starożytnego Rzymu. W świątyni możesz złożyć im hołd, zwłaszcza sprzyjającej szczęściu bogini Fortuny. Gracze mogą zdobyć płytki Fortuny warte na koniec gry od 1 do 3 punktów Sławy.*

Pierwszy z graczy, który wybierze Świątynię musi umieścić na tym budynku dokładnie jedną kość (o dowolnej wartości). Następnie zabiera jedną z zakrytych płytek Fortuny, ogląda ją i kładzie przed sobą zakrytą. Drugi z graczy musi już umieścić dwie ze swych kości. Suma tych dwóch kości musi być większa niż wcześniej położona pojedyncza kość. Gracz ten następnie zabiera dwie zakryte płytki fortuny, ogląda je i kładzie zakryte przed sobą. W trakcie rundy trzeci z kolei gracz może umieścić dokładnie trzy kości (o sumie większej niż dwie wcześniejsze) otrzymując trzy płytki Fortuny, itd.

Uwaga: Gracz, który wcześniej umieścił swoje kości w Świątyni może w kolejnych turach dodać więcej swoich kości. Musi jedynie umieścić w Świątyni tyle dodatkowych kości by suma i ilość wszystkich była zgodna z regułami dla tego budynku. Otrzymuje jednak tylko tyle płytek Fortuny ile kości właśnie umieścił.

*Przykład: Antek umieszcza 5 w Świątyni i otrzymuje płytkę Fortuny. Następnie Bartek umieszcza dwie kości (3+6=9 co jest większe od 5) i otrzymuje dwie płytki Fortuny. Antek, w swojej następnej turze chciałby ponownie umieścić tam kości. Teraz są już potrzebne trzy więc Antek dodaje dwie kolejne do swojej pierwszej (suma trzech kości musi być większa od 9) po czym otrzymuje tylko dwie płytki Fortuny (gdyż w rzeczywistości umieścił tylko dwie dodatkowe kości).*

## ROZGRYWKA

Gra składa się z pięciu lub z sześciu rund ( w zależności od liczby graczy)

Każda runda przebiega w ten sam sposób:

Najpierw rzucane są kości i umieszczane na różnych budynkach - zazwyczaj gracz ma trzy do pięciu tur – po czym budynki te są po kolei podliczane



**Pierwszy gracz: Umieszcza jedną kość (i zabiera jeden znacznik Fortuny)**

**Drugi gracz: Kładzie dwie obowiązkowe kości o wartości większej niż poprzednia (i zabiera dwa znaczniki Fortuny)**

**Trzeci gracz: Umieszcza trzy dowolne kości o większej sumie (i zabiera trzy znaczniki Fortuny), itd...**



## II. Senatus

Senat był sercem rzymskiej polityki gdzie decydowały się losy stolicy oraz ich mieszkańców. Gracze z największymi wpływami w Senacie otrzymają karty Senatu, które mogą być wykorzystane na końcu gry w celu zdobycia dodatkowych punktów Sławy.

Gracz może w Senacie umieścić **maksymalnie sześć kości**, które przedstawiają ciąg kolejnych wartości („sekwens”). Umieszczanie pojedynczej kości jest możliwe (choć z reguły nieefektywne). Jeśli w Senacie znajduje się już ciąg gracza to może on w kolejnych turach tej samej rundy powiększyć „sekwens” (z dowolnej strony). Nie może jednak rozpoczynać nowego ciągu liczb. (W Senacie dopuszczalny jest maksymalnie jeden „Sekwens” na każdego gracza)

*Uwaga!* W Senacie **niedopuszczalne** są identyczne „sekwensy”. Wszystkie „sekwensy” muszą być w **każdym momencie** gry różne (w szczególności kombinacja liczb kości oraz ich wartości).

*Przykład:* Klaudia umieściła 3, 4 oraz 5. Żaden z pozostałych graczy nie może już umieścić „sekwensu” 3-4-5 ale 4-5-6 lub 3-4-5-6 jest dopuszczalne. W kolejnych turach tej samej rundy Klaudia może powiększyć swój „sekwens”, np. o 2 ale oczywiście tylko wtedy gdy w danym momencie nie ma w Senacie innego „sekwensu” 2-3-4-5.

## III. Castrum

Rzym bez wojska? Nieprawdopodobne! Z pomocą Castrum („koszary”) przygotowywano wyprawy i zdobywano odległe prowincje. Na koniec gry prowincje te są warte 4 punkty Sławy ale również stają się niezbędną ojczyzną dla Patrycjuszcy graczy.

W Castrum gracz może umieścić **dowolną liczbę** kości pod warunkiem, że przedstawiają **tą samą wartość** („zestaw”). Umieszczanie na tym budynku pojedynczej kości jest również możliwe (choć z reguły nieefektywne). W kolejnych turach gracz może umieszczać kolejne „zestawy” (które muszą różnić się od wcześniej umieszczonych „zestawów”) lub może dodać kości do swoich poprzednich „zestawów”.

*Uwaga!* Dozwolone jest wielokrotne umieszczanie „zestawów” z kości o tej samej wartości ale liczba tych kości musi być zawsze inna.

*Przykład:* Dariusz rzuca 1-2-3-4-4-4-4-5 i umieszcza w Castrum trzy ze swych czwórek. Antek rzuca 1-1-2-2-3-4-4-5 i umieszcza w Castrum dwie czwórki (mimo, że wartość jest taka sama jak na kościach Dariusza to liczba kości jest inna).

Później Dariusz rzuca 4-4-5-5. Może dodać jedną lub obydwie czwórki do swego początkowego „zestawu” lub umieścić nowy zestaw z piątek (jeśli nie ma już takiego zestawu). Dariusz nie może w swojej turze wykonać obydwu tych czynności, nie może również zacząć nowego zestawu czwórek! Decyduje się umieścić dwie piątki. Antek wyrzuca kolejną czwórkę; nie może jej jednak umieścić gdyż zrównałby się z zestawem Dariusza trzech czwórek. Gdyby wyrzucił dwie lub więcej czwórek wtedy mógłby je umieścić mając tym samym więcej czwórek niż Dariusz.



**Każdy z graczy może umieścić maksymalnie 6 kolejnych liczb („sekwens”).**



**Identyczne „sekwensy” są zabronione!**



**Jeden gracz może mieć kilka różnych „zestawów”**



**Identyczne „zestawy” są zabronione!**

#### IV. Forum Romanum

Forum gromadziło rzymską elitę, Patrycjuszy, w celu przedyskutowania spraw boskich i ziemskich. W tym miejscu gracz „rekrutuje” Patrycjuszy jako zarządców – idealnie parę – i wysyła ich do nowo zdobytych prowincji, w nadziei iż każdy z nich przyniesie od 1 do 3 punktów Sławy.

W Forum gracz może umieścić (raz na turę) albo pojedynczą kość o dowolnej wartości lub dokładnie dwie kości o łącznej sumie 5 (1-4 lub 2-3). W dalszych turach gracz może umieścić w tym miejscu dodatkowe kości, w ten sam sposób jak to opisano.

Kości należy umieszczać na każdym piedestale zawsze tak blisko lewej strony jak tylko możliwe. Kości umieszczane są po prawej stronie wcześniej już ułożonych (jeśli tylko jakieś już są), które mają mniejszą wartość i na lewo od wcześniej ułożonych kości o wartości równej lub większej, wymuszając ich przesunięcie w prawo.

Jeśli podczas rozmieszczania kości, jakiegokolwiek kości znajdujące się już w Forum zostaną zepchnięte poza prawą stronę Forum wtedy przenoszone są do Latryny.

*Przykład: Bartek (brązowy) wyrzucił 2 i 3, umieszcza te kości w Forum:*



Forum przed umieszczeniem kości



Forum po umieszczeniu kości (Brutus przesuwając kości w wyniku czego zielona 3 trafia do Latryny)

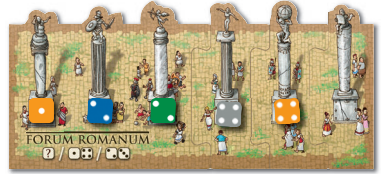
#### V. Latryna

(Publiczna) toaleta dla wielu Rzymian była miejscem spotkań i wymiany. Powstało tam wiele planów na przyszłość co w grze reprezentowane jest przez żetony Powtórki, które pomagają graczom zmienić swoje przeznaczenie...

Gracz, który podczas swojej tury nie będzie w stanie w sposób dozwolony umieścić kości na którymś z czterech budynków (bardzo rzadki przypadek!) musi umieścić w Latrynie dokładnie jedną ze swych kości. Ponadto, wszystkie kości które wypadną z Forum także zostają przenoszone w to miejsce; tak samo jak te, które nic nie przyniosły podczas podliczania (patrz poniżej).

#### Dodatkowe zasady oraz objaśnienia:

- Gracz w swojej turze może umieścić kość/kości tylko na jednym budynku i to zgodnie z zasadami dla danego budynku. Nie może, na przykład, w jednej turze umieścić w Castrum zestawów o różnej wartości lub umieścić jedną kość w Forum a następnie dwie kości o sumie równej 5.
- Po rzuceniu kośćmi gracz musi umieścić przynajmniej jedną kość, zgodnie z zasadami rozmieszczania (na przykład pojedynczą kość w Senacie lub Castrum, itp.) Nie musi jednak w jednej turze umieszczać wszystkich kości, które mógłby umieścić. Tak więc mógłby na przykład umieścić w Forum tylko pojedynczą 1 choć ma również 4 lub umieścić tylko 5 i 6 choć wyrzucił 3-4-5-6.
- W Forum gracz może umieszczać kości tylko na filarach. Nie może, na przykład, umieścić 1 na najbliższym lewej strony filarze a 4 położyć na Latrynie (w celu szybszego zakończenia rundy).



Umiejscowiając kość o dowolnej wartości lub dokładnie dwie kości o łącznej sumie 5.



Wszystkie kości umieść w Forum tak blisko lewej strony jak tylko możliwe, zaraz po prawej stronie kości o mniejszej wartości (a obecne już kości o tej samej lub większej wartości są przesuwane na prawo)

Kości, które wypadną poza Forum trafiają do Latryny.



Kości umieszczane są tutaj gdy:

- Nie mogą być w dozwolony sposób umieszczone na żadnym innym budynku (bardzo rzadki przypadek)
- Wypadły z Forum
- Nie przyniosły graczowi punktów podczas podliczania budynków (włączając również te, które nigdzie nie zostały umieszczone)

## ➔ W jakim celu kości są rozmieszczane na budynkach?

Jak tylko gracz umieści na budynku swoją ostatnią kość (zazwyczaj po trzech do pięciu turach) dokończona jest bieżąca tura (kończąca się na graczu znajdującym się z prawej strony gracza rozpoczynającego). Runda kończy się a wszyscy gracze którym zostały jeszcze jakieś kości umieszczają je w Latrynie. Następnie podliczane są budynki w następującym porządku:

**I. Temple** (tylko w grze 4 i 5-osobowej): Gracz, który ma najwięcej kości w Świątyni zatrzymuje dwie płytki Fortuny zgromadzone w danej rundzie i zostawia je odsłonięte przed sobą. Pozostali gracze mogą zatrzymać tylko jedną spośród właśnie zgromadzonych płytek Fortuny i umieszczają ją odsłoniętą przed sobą. Następnie gracze zabierają ze Świątyni swoje kości i umieszczają przed sobą. Odrzucone płytki Fortuny należy odłożyć odkryte obok Świątyni. Wracają one do gry (wcześniej je tasując i układając jako zakryte stopy) tylko wtedy gdy zabraknie tych zakrytych.

*Uwaga: Jeśli w danej rundzie na Świątyni zostanie umieszczona tylko jedna kość, wtedy gracz otrzymuje drugi znacznik Fortuny.*

**II. Senat:** Gracz, który ma *najdłuższy/o największej wartości* „sekwens” zabiera swoje kości i umieszcza przed sobą. Następnie dobiera trzy karty z wierzchu zakrytego stosu kart Senatu „S.P.Q.R.” i wybiera jedną dla siebie. Pozostałe dwie przekazuje pozostałemu graczowi, który ma w Senacie drugi co do długości/wartości „sekwens”. Gracz ten wykonuje te same czynności (zabiera swoje kości i wybiera kartę Senatu) a ostatnią kartę Senatu odkłada zakrytą na spód stosu. W Senacie kartę otrzymuje tylko dwóch najlepszych graczy. *Wyjątek: W grze 2-osobowej tylko zwycięzca otrzymuje jedną z trzech kart; w grze 5-osobowej gracz z trzecim co do długości/wartości „sekwensem” otrzymuje ostatnią kartę otrzymaną od drugiego gracza.*

Wszystkie kości, które pozostały w Senacie są przenoszone do Latryny.

*Remisy: Jeśli kilku graczy umieściło w Senacie taką samą liczbę kości wtedy decydująca jest wartość „sekwensu”. (Przykład: 5-4-3-2 jest mocniejsze niż 4-3-2-1 a 6-5-4 jest mocniejsze od 5-4-3).*

*Uwagi:*

*Karty Senatu zostały szczegółowo opisane w oddzielnej instrukcji. Jeśli w Senacie tylko jeden gracz umieścił kości (lub jedną kość) wtedy wciąż otrzymuje tylko jedną z trzech kart a pozostałe dwie umieszcza zakryte na spodzie stosu.*

**Podliczanie budynków:**

### ŚWIĄTYNIA

Gracz z największą liczbą kości w świątyni może zatrzymać dwie spośród zgromadzonych przez siebie płytek Fortuny; pozostali gracze zatrzymują tylko jedną.

Pozostałe płytki są odrzucone a kości wracają do graczy



### SENAT

Gracz, który ma najmocniejszy „sekwens” zabiera swoje kości i dobiera trzy górne karty Senatu wybierając spośród nich jedną

Drugi z kolei gracz wybiera spośród pozostałych dwóch (3-5 graczy)

Trzecia karta jest odkładana jako zakryta na spód stosu (z wyjątkiem gry 5-osobowej); pozostałe kości przenoszone są do Latryny.



**III. Castrum:** Gracz, który umieścił „zestaw” o największej liczbie kości zabiera swoje kości i przenosi do swojego obszaru gry po czym wybiera jedną z odsłoniętych Prowincji i również umieszcza ją odsłoniętą w swoim obszarze gry. Następnie kontynuuje kolejny gracz, który teraz ma największy „zestaw” i wykonuje te same czynności (zabiera kości i wybiera odsłoniętą Prowincję). Należy kontynuować w ten sposób, aż zostaną zabrane wszystkie karty Prowincji lub wszystkie „zestawy”. Wszystkie odsłonięte karty Prowincji, które nie zostały wybrane, są usuwane z gry.



### CASTRUM

Gracz, który zdołał ułożyć najdłuższy „zestaw” wybiera dowolną dostępną kartę Prowincji. Następnie gracz, który ułożył drugi najdłuższy zestaw, itd.

*Uwaga: Do „wolnej Prowincji” (szara prowincja o wartości 0) można przypisać na koniec gry dowolną parę (kobieta/mężczyzna) Patrycjusza w tym samym kolorze. Jest to „Prowincja-Joker”.*

Wszystkie kości graczy, które pozostały w Castrum, są przesuwane do Latryny.

*Remisy: Jeśli jest kilka „zestawów” o tej samej liczbie kości, wtedy wartość kości określa który „zestaw” jest mocniejszy (Przykład: 5-5-5 jest mocniejszy niż 3-3-3, 6-6 jest mocniejszy niż 5-5).*

Pozostałe kości są przenoszone do Latryny.

**IV. Forum Romanum:** Gracz, którego kość znajduje się na podstawie kolumny będącej najbliżej lewej strony zabiera tą kość do swojego obszaru gry po czym wybiera z Forum dowolnego Patrycjusza i również umieszcza go odkrytego w swoim obszarze gry. Ruch następnie wykonuje gracz, którego kość znalazła się na drugiej podstawie od lewej strony (może nim być ten sam gracz) i kontynuuje w ten sam sposób (zabiera kość i wybiera odkrytą płytkę Patrycjusza). W ten sposób należy kontynuować aż z Forum zostaną zabrane wszystkie kości. Wszystkie pozostałe odsłonięte płytki Patrycjusza, których nikt nie wybrał są usuwane z gry.

### FORUM ROMANUM

Gracz, którego kość jest najbliżej lewej strony wybiera jako pierwszy dowolną odsłoniętą płytkę Patrycjusza. Następnie kolejna kość, itd. Niewybrani Patrycjusze są usuwani z gry.

**V. Latryna:** Każdy z graczy zabiera swoje kości z Latryny a za każdą z nich otrzymuje jeden żeton „Powtórki”.



Żetony Powtórki, w kolejnych turach, są wykorzystywane następująco:

Po rzucie swoimi kośćmi gracz może zwrócić do rezerwy jeden z posiadanych żetonów Powtórki i ponownie rzucić dowolną liczbą kości. Podczas swojej tury gracz może wykorzystać dowolną liczbę tych żetonów i za każdym razem ponownie decyduje, które kości chce rzucić jeszcze raz. Na koniec gry każde dwa niewykorzystane żetony „Powtórki” przynoszą jeden punkt Sławy.

### LATRYNA

Za każdą kość w Latrynie gracz otrzymuje żeton „Powtórki”

### Następna runda

Po tym jak wszystkie pięć budynków zostanie podliczonych a kości wrócą do odpowiednich graczy należy odsłonić nowe karty Prowincji (od dwóch do pięciu) oraz nowe płytki Patrycjusza (od czterech do siedmiu) - tak jak to zostało opisane w sekcji PRZYGOTOWANIE GRY. Gracz znajdujący się po lewej stronie gracza rozpoczynającego będzie zaczynał nową rundę i otrzymuje Znacznik Gracza Rozpoczynającego. Zaczyna się nowa runda...



**W każdej następnej rundzie: Należy odsłonić nowe płytki Prowincji i Patrycjusza - zgodnie z liczbą graczy; Znacznik Gracza Rozpoczynającego przesuwany w lewo.**

## KONIEC GRY

Gra kończy się po rozegraniu piątej (gra 4 i 5-osobowa) lub szóstej (gra 2 i 3-osobowa) rundy. Teraz gracze układają swoje płytki Patrycjusza razem ze zgromadzonymi kartami Prowincji tak by zdobyć jak najwięcej punktów, biorąc pod uwagę dodatkowo przywileje zdobyte dzięki kartom Senatu. Sumując dodatkowo punkty za płytki Fortuny oraz żetony „Powtórki” gracze ustalają ostateczną liczbę zdobytych punktów Sławy (patrz poniżej).

Wygrywa gracz, który zdobędzie najwięcej punktów. W przypadku remisu, wygrywa ten spośród remisujących graczy, posiadający Patrycjusza o największej wartości, którzy nie zostali umieszczeni w Prowincji. Jeśli gracze nadal remisują wtedy dzielą się zwycięstwem.

### Prowincje i Patrycjusze:

Do każdej Prowincji można „przypisać” maksymalnie dwóch Patrycjuszy; tylko mężczyznę i/lub kobietę (każde o wartości 1-3 punktów Sławy). Każde z nich musi być w tym samym kolorze prowincji. W ten sposób karta Prowincji, z odpowiednio przypisaną (przynajmniej jedną) płytką Patrycjusza, przynosi punkty Sławy będące sumą znajdujących się na karcie i płytce (płytkach). Patrycjusze nie przypisani do Prowincji nie zdobywają żadnych punktów. Puste karty Prowincji przynoszą jeden punkt mniej niż wartość przedstawiona na nich.

### Karty Senatu:

Karty te zostały szczegółowo opisane w osobnej instrukcji.

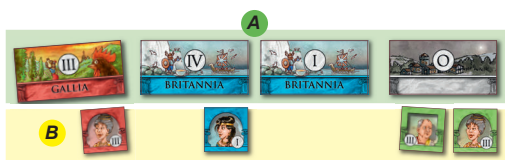
### Płytki Fortuny:

Wartość punktów Sławy znajduje się na płytkach.

### Płytki Powtórki:

Każde dwie płytki Powtórki przynoszą jeden punkt Sławy.

*Przykład: Antek zdobywa (na koniec gry) następujące punkty Sławy:*



**A** cztery Prowincje:  $3 + 4 + 0 + 0 =$  7 punktów

**B** dziesięciu Patrycjuszy:  $3 + 1 + 3 + 3 + 2 + 1 + 2 + 0 + 0 + 0 =$  15 punktów

**C** cztery karty Senatu:  $3 + 0 + 5 + 5 =$  13 punktów

**D** trzy płytki Fortuny:  $3 + 2 + 1 =$  6 punktów

**E** pięć płytek Powtórki:  $5 : 2 =$  2 punkty

**Suma:** 43 punkty

Autorzy i wydawcy chcieliby podziękować wszystkim graczom testowym oraz współpracownikom za ich ogromny wkład. Jeśli masz jakieś uwagi, pytania czy sugestie dotyczące tej gry to napisz do nas lub zadzwon:

alea • Postfach 1150 • 83233 Bernau • Telefon: 08051 - 970720 • E-Mail: info@aleaspiele.de  
© 2009 Ravensburger Spielverlag

## KONIEC GRY

**Gra kończy się po pięciu lub sześciu rundach (w zależności od liczby graczy)**

**Wygrywa gracz, który zdobędzie najwięcej punktów Sławy.**

### Płytki Patrycjusza:

**Jeśli właściwie rozmieszczone to wartość znajdująca się na nich (1-3); (w przeciwnym razie 0)**

### Karty Prowincji

**Jeśli nie są puste to wartość znajdująca się na nich (0-4); (w przeciwnym razie minus 1 punkt)**

**Karty Senatu: o różnej wartości (patrz dodatkowa instrukcja)**

**Płytki Fortuny: wartość znajdująca się na nich**

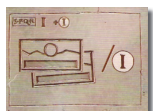
**Płytki Powtórki: każde dwie płytki = 1 punkt**





## KARTY SENATU

Na koniec gry, kiedy podliczane są punkty Sławy (PS), każdy z graczy odsłania wszystkie zgromadzone przez siebie karty Senatu. 18 spośród 19 kart przynosi graczom dodatkowe PS. Jedynie karta „Potomstwa” przynosi korzyści graczowi w inny sposób (patrz poniżej).



**Karta I** („Wiele Prowincji”, w grze dostępna jest 1 karta)

Posiadacz tej karty otrzymuje jeden PS za samą kartę oraz dodatkowy PS za każde dwie (zajęte lub nie) Prowincje (włączając w to Prowincje Obrzędne (patrz poniżej) i „Prowincję Joker”).

*W przykładzie powyżej karta ta byłaby warta 4 PS (1 za każdą kartę + 3 za 6 prowincji).*



**Karta II** („Wielu Patrycjuszów”, w grze dostępna jest 1 karta)

Posiadacz tej karty otrzymuje jeden PS za każde dwie płytki Patrycjusza zajmujący dowolną kartę Prowincji.

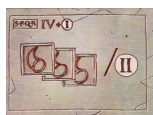
*W przykładzie powyżej karta jest warta 4 PS (8 : 2; purpurowa kobieta nie liczy się!).*



**Karta III** („Wiele kart Senatu”, w grze dostępna jest 1 karta)

Posiadacz tej karty otrzymuje jeden PS za samą kartę oraz dodatkowy PS za każdą zgromadzoną kartę Senatu (włączając tą kartę).

*W przykładzie powyżej karta jest warta 5 PS (3 PS za dwie Prowincje Obrzędne oraz „Prowincję Joker” + 2 PS za kartę „Wiele kart Senatu” (w przykładzie sama karta nie została pokazana!).*



**Karta IV** („Wiele płytek Fortuny”, w grze dostępna jest 1 karta)

Posiadacz tej karty otrzymuje jeden PS za samą kartę oraz dwa dodatkowe PS za każde trzy zgromadzone płytki Fortuny (bez względu na ich wartość)

*Uwaga: Karta ta powinna zostać usunięta w grze 2 i 3-osobowej.*

*W przykładzie powyżej karta jest warta 2 PS (1 PS za kartę + 1 PS za 5 : 3 płytek).*



**Karta V** („Wiele par”, w grze dostępna jest 1 karta)

Posiadacz tej karty otrzymuje jeden PS za samą kartę oraz jeden PS za każdą parę Patrycjusza (jedna męska płytka Patrycjusza i jedna żeńska) właściwie rozmieszczoną w Prowincji (włączając w to Prowincje Obrzędne i „Prowincję Joker”).

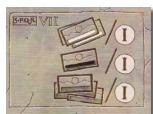
*W przykładzie powyżej karta jest warta 3 PS (1 za kartę + 2 za dwie pary).*



**Karta VI** („Wielu różnych Patrycjuszów”, w grze dostępna jest 1 karta)

Posiadacz tej karty otrzymuje jeden PS za każdy kolor swoich Patrycjusza, którzy zajmują Prowincje, włączając w to Prowincje Obrzędne i „Prowincję Joker”.

*W przykładzie powyżej karta ta byłaby warta 4 PS (purpurowa kobieta nie liczy się!).*



**Karta VII** („Wiele różnych Prowincji”, w grze dostępna jest 1 karta)

Posiadacz tej karty otrzymuje jeden PS za każdy kolor posiadanych Prowincji (zajętych lub nie), włączając w to Prowincje Obrzędne i „Prowincję Joker”. Na Prowincjach Obrzędnych (zajętych lub nie) liczą się obydwie kolory. „Prowincja Joker” punktowana jest w zależności od koloru Patrycjusza, którzy ją zajmują. Niezajęta „Prowincja Joker” liczy się jako dodatkowy kolor (szary).

*W przykładzie powyżej karta jest warta 5 PS („Prowincja Joker” liczy się jako czerwony kolor).*



**Karta VIII** („Wiele Zajętych kart Prowincji”, w grze dostępna jest 1 karta)  
Posiadacz tej karty otrzymuje jeden PS za każdą posiadaną kartę Prowincji zajęta przez przynajmniej jednego Patrycjusza (wyłączając z tego zarówno Prowincje Obrzebne jak i „Prowincję Joker”.

*W przykładzie powyżej karta jest warta 3 PS.*



**Karta IX** („Wiele kobiet”, w grze dostępna jest 1 karta)  
Posiadacz tej karty otrzymuje jeden PS za każdą kobietę-Patrycjusza zajmującą Prowincję.

*W przykładzie powyżej karta ta byłaby warta 5 PS (purpurowa kobieta nie liczy się!).*



**Karta X** („Wielu mężczyzn”, w grze dostępna jest 1 karta)  
Posiadacz tej karty otrzymuje jeden PS za każdego mężczyznę-Patrycjusza zajmującego Prowincję.

*W przykładzie powyżej karta ta byłaby warta 3 PS.*



**Karta XI** („Potomstwo”, w grze dostępna jest 1 karta)  
Posiadacz tej karty może na koniec gry dodać do skompletowanej Prowincji, zajętej przez parę mężczyzn/kobieta, dodatkową płytkę Patrycjusza w tym samym kolorze (włączając w to Prowincje Obrzebne i „Prowincję Joker”). Pojedynczy Patrycjusze nie mogą mieć potomstwa a para może mieć tylko jedno potomstwo.

*W przykładzie powyżej karta ta może być wykorzystana do pozyskania dodatkowej, czerwonej lub zielonej, płytki Patrycjusza dla pierwszej Prowincji Obrzecznej lub dodatkowej zielonej płytki Patrycjusza dla pierwszej zielonej Prowincji, która jest zajęta.*



**Karty XII** („Prowincje Obrzebne”, w grze dostępnych jest 6 kart)  
Posiadacz Obrzecznej Prowincji może na koniec gry ją skompletować maksymalnie dwoma Patrycjuszami w kolorach przedstawionych na karcie. Sama Prowincja Obrzeczna warta jest 3 PS, jeśli tylko została właściwie zapełniona obydwoma kolorami. Karta ta warta jest 0 PS jeśli Prowincja Obrzeczna została zapełniona tylko w połowie (jedna kobieta lub jeden mężczyzna, zgodni z jednym z kolorów). Płytki Patrycjuszy, które nie są zgodne z jednym z kolorów nie mogą być wykorzystane do zapełnienia karty.



**Poprawnie!**  
Suma Punktów: 7  
(3 za Prowincję i 4 za dwie płytki Patrycjuszy)



**Poprawnie!**  
Suma Punktów: 2  
(0 za Prowincję, 2 za Patrycjusza)



**Częściowo Poprawnie!**  
Suma Punktów: 3  
(płytką Patrycjusza o mniejszej wartości musi być usunięta)



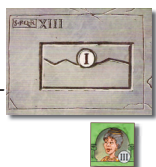
**Niepoprawnie!**  
Suma Punktów: 0  
(płytką Patrycjusza musi być usunięta)



**Karty XIII** („Prowincja Joker”, w grze dostępne są 2 karty)  
Posiadacz „Prowincji Joker” może na koniec gry ją skompletować maksymalnie dwoma Patrycjuszami o dowolnych kolorach (oczywiście o odmiennej płci). „Prowincja Joker” warta jest 1 PS jeśli znajduje się na niej przynajmniej jeden Patrycjusz, 0 PS jeśli jest pusta.



**Poprawnie!**  
Suma Punktów: 5  
(1 za Prowincję i 4 za dwie płytki Patrycjuszy)



**Poprawnie!**  
Suma Punktów: 4  
(1 za Prowincję i 3 za płytkę Patrycjusza)



**Częściowo Poprawnie!**  
Suma Punktów: 4  
(1 za Prowincję i 3 za niebieską płytkę Patrycjusza. Zielona płytką Patrycjusza musi zostać usunięta)