

Łukasz M. Fogoda

Karolinie dedykuję

Basílica

INSTRUKCJA

W pewnym średniowiecznym mieście powstaje katedra, większa i wspanialsza, niż jakakolwiek świątynia, którą pielgrzym mógłby sobie wyobrazić. Wznosi ją jednak nie jeden architekt, lecz dwóch. Jeden z nich otrzymał zlecenie od króla, drugi od biskupa tej diecezji. Król lubi i szanuje tutejszego biskupa i chciałby uniknąć zatargów z Kościołem, jednak nie chce rezygnować ze swojego udziału w tym dziele. Władca postanawia, że budowniczy wspólnie zaprojektują katedrę i razem będą nadzorować wznoszenie świątyni na chwałę Bożą. Ten, który będzie lepiej zarządzał pracą budowniczych i wzniesie większą część katedry, zostanie godnie wynagrodzony, a jego rzemieślnicy będą mogli spać spokojnie, nie martwiąc się o chleb i dach nad głową.


OPIS OGÓLNY ROZGRYWKI

Gracze dokładają w trakcie swoich tur żetony rozbudowujące katedrę, tak by tworzyły obszary o wspólnym kolorze, a następnie stawiają na tych żetonach pionki swoich budowniczych, by uzyskać przewagę na danym obszarze i zająć go dla siebie. Katedra będzie rozbudowywana od planszy, zaczynając od 5 gniazd, bez limitu co do długości, ale ograniczona z boków do pięciu rzędów. Ponadto zagrywają szereg Rozkazów, by przesuwać lub zdejmować pionki Budowniczych, uzyskiwać dla nich dodatkowe cechy, blokować pola, czy demontować fragmenty zbudowanej już katedry. Trzykrotnie podczas gry podliczają uzyskane w ten sposób punkty, zaś po trzecim podliczeniu gra się kończy.



- 2 żetony PUNKTACJI (po 1 na gracza);
- 12 kostek BUDOWNICZYCH (po 6 na gracza);
- PLANSZA
- 1 pion KRÓLA;
oraz iniejsza instrukcja


ELEMENTY GRY



- 8 żetonów KATEDRY – w tym: 4 komplety po 10 żetonów w danym kolorze (żółte, niebieskie, czerwone, zielone) oraz 18 żetonów dwubarwnych (Jokerów);




- 8 żetonów RUSZTOWAŃ;



- 12 żetonów WITRAŻY;



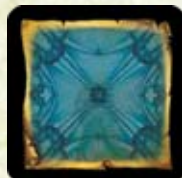
- 8 żetonów AWANSU (po 4 na gracza);



- 2 żetony MONET (po 1 na gracza);

OPIS ŻETONU KATEDRY:

Na awersie każdego żetonu Katedry znajduje się Element Katedry, zaś na rewersie symbol Rozkazu. Zależnie od decyzji gracza, żeton Katedry może posłużyć do rozbudowywania planszy Katedry albo do zagrania danego Rozkazu (opis w dalszej części instrukcji).



Awers (Element Katedry)



Rewers (Rozkaz)

Ponadto w grze występują dwa rodzaje Elementów Katedry: jednobarwne oraz dwubarwne, nazywane Jokerami. Przeznaczenie kolorów na Elementach Katedry opisane jest w dalszej części instrukcji.



Jednobarwny
Element Katedry



Dwubarwny
Element Katedry (Joker)

Joker traktowany jest jak Element Katedry w dwóch kolorach.

OPIS PŁANSZY:



- A - Tor punktacji
- B - Pola Rozkazów (miejsce na 3 Rozkazy)
- C - Pola Elementów Katedry (miejsce na 3 Elementy Katedry)
- D - Gniazda planszy (5 miejsc na przyłączanie Elementów Katedry)

PRZYGOTOWANIE DO ROZGRYWKI

- 1) Gracze umieszczają planszę na stole.
- 2) Każdy gracz bierze 1 żeton Monety oraz 6 kostek Budowniczych i 4 żetony Awansu w tym samym kolorze i kładzie je przed sobą.
- 3) Następnie każdy gracz ustawia po jednym Budowniczym przed pierwszym polem toru punktacji – ten klocek Budowniczy będzie do końca gry służył jako znacznik punktów danego gracza.
- 4) Przed pierwszym polem toru punktacji umieszcza się także pion Króla.
- 5) Dokładnie pomieszczone żetony Katedry należy odwrócić rewersami do góry (widoczna ma być strona Rozkazu), następnie ustawić je w stos obok planszy.
- 6) Należy również przygotować miejsce na stos żetonów odrzuconych, gdzie będą trafiać żetony odrzucane podczas gry.
- 7) Pozostałe elementy gry (żetony Rusztowań, Witraży, punktacji) należy położyć w dowolnym miejscu obok planszy.

8) Z wierzchu stosu żetonów Katedry należy pociągnąć 3 żetony i położyć na planszy na Polach Rozkazów (rewersami do góry, czyli widoczną stroną Rozkazu).

9) Następnie z wierzchu stosu żetonów Katedry należy pociągnąć 3 żetony i położyć na planszy na Polach Elementów Katedry (awersami do góry, czyli widoczną stroną Elementu Katedry).



ROZPOCZĘCIE GRY

Pierwszy ruch wykonuje ten z graczy, który jako ostatni był w jakiegokolwiek katedrze, bazylice lub średniowiecznym kościele. Jeśli żaden z graczy nie był w takim miejscu, należy wziąć pod uwagę dowolny kościół lub inne uświęcone miejsce. Jeśli obaj gracze odwiedzili dane miejsce w tym samym czasie, zaczyna młodszy z nich.

PRZEBIEG ROZGRYWKI - TURY

Rozgrywka składa się z szeregu tur. Gracze wykonują swoje tury na przemian: tura gracza A, tura gracza B i tak dalej.

W swojej turze gracz musi wykonać TRZY z dostępnych Akcji, zgodnie z opisującymi je zasadami.

DOSTĘPNE AKCJE TO:

- ROZBUDOWA KATEDRY
- WYSTAWIENIE BUDOWNICZEGO (Akcja możliwa do wykonania tylko bezpośrednio po Akcji Rozbudowy Katedry)
- WYKONANIE ROZKAZU

Gracz może wykonać dowolne z trzech dostępnych Akcji, z zastrzeżeniem, że Wystawienie Budowniczego możliwe jest tylko jako Akcja następująca bezpośrednio po Akcji Rozbudowy Katedry.

Gracz **musi** wykonać trzy Akcje w turze, nie może zrezygnować z wykonywania Akcji ani nie może wykonać ich mniej.

Po wykonaniu trzeciej Akcji tura danego gracza kończy się i następuje tura jego przeciwnika.

Przykłady tury jednego gracza:

- A) 1 - Rozbudowa Katedry, 2 - Wykonanie Rozkazu, 3 - Rozbudowa Katedry;
- B) 1 - Wykonanie Rozkazu, 2 - Wykonanie Rozkazu, 3 - Rozbudowa Katedry;
- C) 1 - Rozbudowa Katedry, 2 - Wystawienie Budowniczego, 3 - Wykonanie Rozkazu;

OPIS TRZECH MOŻLIWYCH AKCJI

AKCJA:

ROZBUDOWA KATEDRY

Gracz wybiera jeden z żetonów Katedry leżących na planszy na Polach Elementów Katedry i dokłada go do planszy zgodnie z zasadami.

Element Katedry można dołożyć tylko w taki sposób, aby:

- przynajmniej jednym bokiem stykał się z innym, dołożonym już wcześniej Elementem Katedry albo z jednym z Gniazd planszy;
- mieścił się w obrębie Planu Katedry, wyznaczonym przez Gniazda Planszy;



- żaden Joker nie zetknął się z innym Jokerem.

Przykład:



- A - Elementy dołożone prawidłowo
- B - Element dołożony nieprawidłowo, ponieważ nie styka się bokiem z żadnym innym Elementem Katedry ani z Gniazdem planszy
- C - Element dołożony nieprawidłowo, ponieważ wychodzi poza obręb Planu Katedry
- D - Element umieszczony nieprawidłowo, ponieważ Joker styka się z innym Jokerem

Uwaga! W bardzo rzadkich przypadkach gracz przystępujący do wykonania akcji Rozbudowy Katedry nie może dołożyć nowego Elementu do planszy (np. gdy wszystkie 3 Elementy Katedry dostępne do wykorzystania są Jokerami). W takim przypadku gracz odrzuca wszystkie 3 żetony leżące na planszy na Polach Elementów Katedry i dociągając na ich miejsce 3 nowe ze stosu.

● AKCJA: WYSTAWIENIE BUDOWNICZEGO ()

Ta Akcja może zostać wykonana tylko bezpośrednio po Akcji Rozbudowy Katedry.

Gracz stawia jedną własną kostkę Budowniczego na Elemencie Katedry, który dołożył w poprzedniej Akcji tej tury. Gracz nie może postawić Budowniczego na innym Elemencie, niż ten, który dołożył w swojej poprzedniej Akcji.

Aby wystawić Budowniczego, gracz musi posiadać wolną, nie wystawioną jeszcze kostkę Budowniczego. Jeśli wystawił już wszystkie pięć swoich kostek, traci tym samym możliwość wykonania Akcji Wystawienie Budowniczego do momentu, aż jakiegoś jego kostki Budowniczych zostaną zdjęte z Elementów Katedry i wrócą do puli gracza.

Uwaga! W żadnym momencie gry na żadnym Elemencie Katedry nie może stać więcej niż 1 klocek Budowniczego.

● AKCJA: WYKONANIE ROZKAZU

Gracz bierze jeden z żetonów leżących na planszy na Polach Rozkazów, wykonuje widoczny na nim Rozkaz (jednokrotnie), po czym natychmiast odrzuca ten żeton na stos żetonów odrzuconych.

Rozkazy pozwalają na dokładanie dodatkowych Budowniczych, ich przesuwanie lub zdejmowanie z Elementów Katedry, na zdejmowanie samych Elementów Katedry itp. Dokładne opisy poszczególnych Rozkazów umieszczono na końcu instrukcji.

Na miejsce zagrane żetonu Rozkazu należy natychmiast pociągnąć nowy żeton z wierzchu stosu żetonów Katedry i położyć go na miejsce zagrane.

PŁATNE ROZKAZY DLA PRZECIWNIKA

Ponadto niektóre z Rozkazów posiadają dodatkową możliwość Płatnego Rozkazu dla przeciwnika:



- żeton Rozkazu z możliwością Płatnego Rozkazu dla przeciwnika

Dodatkowe, mniejsze symbole przedstawiające Płatny Rozkaz znajdują się na żetonie Rozkazu w osobnej ramce oznaczonej ikoną Monety.

W chwili wykonywania Rozkazu przez gracza, do którego należy tura, przeciwnik może oddać mu 1 Monetę (o ile jakąś posiada) i wykonać za to - poza własną turą - Płatny Rozkaz z tego żetonu Rozkazu. Płatny Rozkaz wykonywany jest zawsze PO zwykłym Rozkazie danego żetonu.

Uwaga! Wykonanie Płatnego Rozkazu w turze przeciwnika nie sprawia, że gracz ten będzie posiadał mniej Akcji w swojej turze.

UZUPEŁNIANIE PÓL ROZKAZÓW I PÓL ELEMENTÓW KATEDRY NA PLANSZY

Znajdujące się na planszy Pola Rozkazów i Pola Elementów Katedry w każdym momencie gry muszą być zajęte przez żetony i nigdy nie mogą pozostawać puste.

Za każdym razem, gdy któryś z żetonów leżących na Polach Elementów Katedry zostanie przez gracza zabrany, na jego miejsce należy natychmiast położyć nowy żeton. Należy w tym celu wziąć żeton Rozkazu, leżący na sąsiednim polu Rozkazów, odwrócić na stronę Elementu Katedry i położyć na pustym Polu Elementów Katedry.

Za każdym razem, gdy któryś z żetonów leżących na Polach Rozkazów zostanie zabrany (czy to w celu zagrania Rozkazu, czy też zostanie odwrócony na stronę Elementu Katedry i przesunięty na Pole Elementów Katedry), na jego miejsce należy natychmiast położyć nowy żeton, pociągnięty z wierzchu stosu żetonów Katedry.

Puste pola wypełnia się w opisany powyżej sposób natychmiast PO wykonaniu danej Akcji, która spowodowała zabranie żetonu z Pola Elementów Katedry lub z Pola Rozkazów.



WYCZERPIANIE STOSU ŻETONÓW

Gdy stos żetonów Katedry ulegnie wyczerpaniu, należy wziąć wszystkie żetony ze stosu żetonów odrzuconych, potasować je i uformować z nich na nowo stos.

Gdy stos żetonów Katedry ulegnie wyczerpaniu po raz drugi, gra kończy się natychmiast - dokładnie w chwili, gdy zabraknie żetonu, aby uzupełnić puste miejsce na planszy.

Uwaga! W ten sposób gra może zakończyć się przed trzecim (ostatnim) Podliczeniem punktów. W takim przypadku należy przeprowadzić ostatnie podliczenie na końcu gry.

RUCH PIONU KRÓLA PO TORZE PUNKTACJI

Na samym początku gry gracze umieścili pion Króla przed pierwszym polem toru punktacji. Będzie on w trakcie gry przesuwany się naprzód, wyznaczając czas gry oraz trzy kolejne etapy podliczania punktów.

Za każdym razem, gdy któryś z graczy dołoży w obrębie Planu Katedry żeton Elementu Katedry z symbolem korony, należy natychmiast przesunąć pion Króla o 1 pole naprzód.

Za każdym razem, gdy pion Króła stanie na polu wyróżnionym symbolem korony, tura gracza zostaje przerwana i następuje Podliczanie punktów.



Pole toru punktacji z symbolem korony

Element Katedry z symbolem korony

PODLICZANIE PUNKTÓW

Podliczanie punktów następuje natychmiast, gdy tylko pion Króla zostanie przesunięty na torze punktacji na pole oznaczone koroną.

Podliczanie punktów automatycznie kończy turę gracza (bez względu na to, czy wykonał już swoje trzy Akcje w turze, czy nie).

Trzecie podliczanie punktów automatycznie kończy grę.

W trakcie podliczania punktów gracze sprawdzają wartości Obszarów utworzonych przez Elementy Katedry oraz podliczają zdobyte na nich punkty.

OBSZARY

Elementy Katedry leżące w Obrębie Planu Katedry łączą się w Obszary zależnie od kolorów żetonów.

Pojedynczy **Obszar to wszystkie stykające się ze sobą bokami Elementy Katedry w tym samym kolorze** (czerwone, żółte, zielone lub niebieskie).

W Obrębie Planu Katedry może istnieć więcej Obszarów w danym kolorze, jeśli Obszary te nie stykają się ze sobą żadnym z boków tworzących je Elementów Katedry.

Pojedynczy Element Katedry, który nie styka się bokiem z żadnym innym Elementem Katedry w tym samym kolo-

rze **również stanowi Obszar** (złożony z jednego żetonu).

Obszary w tym samym kolorze, sąsiadujące ze sobą tylko narożnikami żetonów, nie są ze sobą połączone.

JOKERY A TWORZENIE OBSZARÓW

Dwubarwne Elementy Katedry noszą nazwę Jokerów. **Joker traktowany jest jak Element Katedry w dwóch**



Przykład: Na ilustracji widzimy trzy obszary: zielony (A), niebieski (B) i czerwony (C). Joker D przynależy do Obszarów zielonego (A) i niebieskiego (B). Obszar w kolorze zielonym (A) razem z Jokerem D liczy 2 pola, a Obszar niebieski (B) razem z tym samym Jokerem D liczy 5 pól. Joker E łączy dwa Obszary Elementów Katedry w kolorze niebieskim, ponieważ niebieski jest jednym z dwóch kolorów tego Jokera. Joker E nie przynależy do czerwonego Obszaru (C), ponieważ nie pasuje do niego kolorem. Joker E nie stanowi Obszaru w kolorze żółtym (bo sam Joker nie tworzy jednoelementowego Obszaru). Joker F nie stanowi ani Obszaru żółtego, ani zielonego, ani nie łączy się z żadnym z widocznych tu Obszarów. Joker F nie łączy się też z Obszarem zielonym (A), ponieważ nie styka się bokiem z żadnym Elementem tego Obszaru.

kolorach jednocześnie, może więc przynależeć do dwóch różnych Obszarów jednocześnie.

Jeśli Joker przynależy jednocześnie do dwóch Obszarów o różnych kolorach, nie łączy ich w ten sposób w jeden Obszar.

Pojedynczy Joker, który nie styka się bokiem z żadnym innym Elementem Katedry w tym samym kolorze, **nie stanowi Obszaru** (złożonego z jednego żetonu).

SPRAWDZANIE PRZEWAGI I OBLICZANIE WARTOŚCI OBSZARÓW

Podczas podliczania punktów na każdym z Obszarów należy sprawdzić, który z graczy posiada tam przewagę i ile punktów wart jest dany Obszar.

Gracz, który posiada na danym Obszarze **więcej Budowniczych**, otrzymuje **1 punkt zwycięstwa za każdy Element tego Obszaru**.

Gracz, który posiada na danym Obszarze **mniej Budowniczych**, otrzymuje **1 punkt za każdego swojego Budowniczego** na tym Obszarze.

Jeśli na danym Obszarze obaj gracze posiadają **taką samą liczbę Budowniczych**, żaden z nich **nie otrzymuje punktów**.

***Uwaga!** Podczas sprawdzania wartości i przewagi na Obszarach, należy uwzględnić opisane w dalszej części instrukcji zasady Awansów oraz Witraży.*

Obszary, w których obrębie nie ma żadnych Budowniczych, są pomijane.

TOR PUNKTACJI

Gracze zaznaczają zdobyte punkty przesuwając swój pionek na torze punktacji o odpowiednią liczbę pól.

Jeśli pionek gracza przekroczy na torze punktacji pole oznaczone liczbą 30, gracz przemieszcza ten pionek na początek toru punktacji i kładzie przed sobą żeton punktacji z widoczną stroną "+30". Gdy pionek gracza po raz drugi przekroczy pole 30, gracz ponownie przestawia go na torze

punktacji na początek, a żeton punktacji obraca na stronę z symbolem "+60".

WZNAWIANIE GRY PO PODLICZANIU PUNKTÓW

1) **ZDEJMOWANIE BUDOWNICZYCH I ŻETONÓW AWANSU**. Po zakończeniu podliczania punktów gracze zdejmują z Elementów Katedry wszystkich swoich Budowniczych oraz towarzyszące im żetony Awansu – wracają one do puli graczy.

2) **USUWANIE ELEMENTÓW KATEDRY**. W czasie każdego podliczania punktów część katedry zostaje uznana za już ukończoną. Z uwagi na to przed wznowieniem rozgrywki należy **odrzuć dwa rzędy Elementów Katedry** położone najbliżej planszy, zaś pozostałe dosunąć do planszy, nie zmieniając ich układu. Ponadto należy **odrzuć wszystkie żetony Rusztowań**, niezależnie od ich położenia. **Żetony Witraży nie są odrzucane** – pozostają one na wszystkich Elementach Katedry, które nie zostały odrzucone.

3) **WZNOWIENIE GRY**. Po wykonaniu tych czynności rozpoczyna się tura należąca do przeciwnika gracza, w którego turze zainicjowano podliczanie punktów.

KONIEC GRY

Gra kończy się natychmiast w jednym z dwóch przypadków, w zależności od tego, która z tych okoliczności nastąpi wcześniej: **po przeprowadzeniu trzeciego podliczenia punktów** lub **po drugim wyczerpaniu się stosu żetonów Katedry** (patrz: Wyczerpanie stosu żetonów). W drugim przypadku należy przeprowadzić ostatnie podliczenie punktów.

Zwycięzcą zostaje gracz, który na koniec gry uzyskał więcej punktów zwycięstwa.

OPIS ROZKAZÓW

ROZKAZ: AWANS



Gracz zmienia rangę jednego ze swoich Budowniczych, wystawionego w Obrębie Planu Katedry. Aby to zaznaczyć, gracz wybiera jeden ze swoich żetonów Awansu, odwraca go na wybraną stronę i umieszcza pod tym Budowniczym. Opis poszczególnych rang Awansów podany jest w ramce.

Można awansować zarówno zwykłego Budowniczego, jak i zmienić rangę już wcześniej awansowanego Budowniczego na inną.

Żeton Awansu przemieszcza się zawsze razem z Budowniczym. Jeśli awansowany Budowniczy zostaje zdjęty z planszy, razem z nim zdjęty zostaje żeton Awansu – elementy te wracają do puli gracza.

Liczba żetonów Awansu jest ograniczona – jeśli ich pula ulegnie wyczerpaniu, gracz traci możliwość dalszego awansowania Budowniczych.

PŁATNY ROZKAZ DLA PRZECIWNIKA (Koszt: 1 Moneta): Przeciwnik może również awansować swojego Budowniczego, jednak musi wybrać inny rodzaj Awansu niż gracz, który zagrał Rozkaz Awans.

ROZKAZ: RUCH BUDOWNICZYM



Gracz przesuwa swojego Budowniczego z jednego Elementu Katedry na sąsiedni. Pion wolno przesunąć tylko o jedno pole w poziomie lub w pionie. Ruch po przekątnej jest zabroniony.

Uwaga! Należy pamiętać, że na jednym Elementie Katedry może znajdować się tylko jeden Budowniczy.

ROZKAZ: ZACIĄG



Gracz wystawia jednego Budowniczego na dowolnym niezajętym Elementie Katedry w Obrębie Planu Katedry.

PŁATNY ROZKAZ DLA PRZECIWNIKA (Koszt: 1 Moneta): Przeciwnik może wystawić jednego Budowniczego na niezajętym Elementie Katedry sąsiadującym bokiem z Elementem, na którym jest już obecny inny jego Budowniczy.

ROZKAZ: ZAMĘT



Gracz zdejmuje z jednego z Elementów Katedry jednego swojego Budowniczego (wraca on do puli gracza).

Następnie gracz musi przesunąć jednego z Budowniczych przeciwnika na sąsiedni Element Katedry, zgodnie z zasadami ruchu Budowniczym. Jeśli na planszy nie ma ani jednego Budowniczego przeciwnika, lub jeśli ruch nim jest niemożliwy, nie można wykonać tego Rozkazu.

PŁATNY ROZKAZ DLA PRZECIWNIKA (Koszt: 1 Moneta): Przeciwnik może sam zdecydować o tym, który z jego Budowniczych i gdzie zostanie przesunięty (zgodnie z zasadami ruchu Budowniczym). Przeciwnik nie może anulować ruchu swojego Budowniczego, jedynie wybiera, który z jego Budowniczych i gdzie zostanie przesunięty.

AWANSE



ARCHITEKT – podczas podliczania punktów każdy Obszar, w obrębie którego znajduje się Architekt, jest wart dwa razy więcej punktów zwycięstwa. Dzieje się tak nawet wtedy, gdy punkty nie przypadają właścicielowi Architekta (nieodpowiednio wystawiony Architekt może zatem przynieść korzyść przeciwnikowi).

Jeśli w obrębie jednego Obszaru wystawionych jest więcej Architektów, ich zdolności nie kumulują się – czyli wartość tego Obszaru podwajana jest tylko raz.



MISTRZ KAMIENIARZY – Mistrz kamieniarzy liczy się jak dwóch Budowniczych.



SIŁACZ – podczas sprawdzania przewagi na danym Obszarze, Siłacz wygrywa wszystkie remisy. Dwóch Siłaczy na tym samym Obszarze wzajemnie się niweluje.

ROZKAZ: WITRAŻ



Gracz umieszcza żeton Witrażu na dowolnym Elementie Katedry, na którym obecny jest jego Budowniczy.

Podczas podliczania punktów każdy żeton Witraża dodaje 2 punkty do wartości Obszaru, na którym

leży, niezależnie od tego, który z graczy uzyska na nim przewagę.

Wartość Witraży dodaje się do wartości danego Obszaru dopiero PO uwzględnieniu innych modyfikatorów (takich jak np. Awanse).

Na jednym Elementie Katedry może znajdować się tylko jeden żeton Witraża.

Witraże pozostają w grze tak długo, jak oznaczone nimi Elementy Katedry.

Uwaga! Jeśli podczas rozgrywki zabraknie żetonów Witraży, należy je zastąpić dowolnymi innymi znacznikami.

ROZKAZ: RUSZTOWANIA



Gracz umieszcza w Obrębie Planu Katedry dwa żetony Rusztowań na zasadach Akcji Rozbudowa Katedry. Żetony Rusztowań służą do blokowania miejsc, w których można by umieścić Elementy Katedry.

Rusztowania nie posiadają żadnego koloru i nie należą do żadnego Obszaru. Na żetonach Rusztowań nie można umieszczać Elementów Katedry ani Budowniczych; Rusztowań nie można również odrzucić ani przesunąć. Żetony te pozostają na stole do czasu najbliższego podliczania punktów, po którym zostaną zdjęte.

Uwaga! Jeśli podczas rozgrywki zabraknie żetonów Rusztowań, należy je zastąpić dowolnymi innymi znacznikami.

ROZKAZ: KATASTROFA



Gracz odrzuca jeden z Elementów Katedry wystawionych w Obrębie Planu Katedry. Można odrzucić tylko taki Element, na którym nie stoi żaden Budowniczy.

AUTOR GRY: Łukasz M. Pogoda

ROZWÓJ I PRZYGOTOWANIE DO WYDANIA: Ignacy Trzewiczek

INSTRUKCJA: Łukasz M. Pogoda, Michał Oracz

TŁUMACZENIE NA JĘZYK ANGIELSKI: Anna Skudlarska i Russ Williams

TŁUMACZENIE NA JĘZYK NIEMIECKI: Artur Płóciennik

REDAKCJA INSTRUKCJI ANGLOJĘZYCZNEJ: E Blake Berry, Demian Katz

OPRACOWANIE GRAFICZNE: Łukasz M. Pogoda, Michał Oracz

ILUSTRACJE NA PUDEŁKU I PLANSZY DO GRY: Mariusz Gandzel

PODZIĘKOWANIA:

Ta gra, niczym kościoły średniowiecznej Europy, powstawała długo. Była burzona i budowana od nowa, przerabiana i rozbudowywana, aż wreszcie osiągnęła bieżący kształt po kilku latach prób i błędów. Nie udało by mi się to jednak, gdyby nie wspaniali gracze, którzy poświęcili mi swój cenny czas. Do powstania tej gry przede wszystkim przyczynił się Sławomir Okrzesik, bez którego celnych spostrzeżeń do każdej wersji (i agresywnego stylu gry) Basilica nigdy by nie zadziałała. Szczególne podziękowania należą się też Ignacemu Trzewiczkowi za wszystkie mądre i pomysłowe zmiany wprowadzone podczas prac rozwojowych. Cenne uwagi do różnych wersji gry wnieśli też Filip Miłunski, zespół Wydawnictwa Portal, Robert Buciak, Jacek Malinowski, Adam Kałuża, Adrian Wiecheć, Jan Milewski oraz Tomasz Z. Majkowski, któremu dziękuję także za ostateczną nazwę gry. W testach gry brali także udział Rafał Szczepkowski, Jacek Nowak, Marek Pańczyk, Michał Broniek i uczestnicy spotkań w Monsoon Café: Marcin Krupiński, Witold Janik oraz Artur Konefał.

Wszystkim Wam serdecznie dziękuję za pomoc! Dziękuję również Tobie, drogi gracz, za zakup tej gry.

Autor dziękuję także E. Blake Berry'emu i Demianowi Katzowi za uwagi i redakcję prototypowej wersji instrukcji w języku angielskim.