

# BELFORT

ZBIÓR PRZEPISÓW  
BIUROKRATYCZNYCH:

PRZEWODNIK DLA GNOMÓW  
DOTYCZĄCY KRÓLEWSKICH ZASAD  
BUDOWY ORAZ PRAKTYK POKREWNYCH



WERSJA:  
PLANOWANIE BUDOWY  
MIASTA

WŁASNOŚĆ GILDII PRAWNIKÓW OD INSTRUKCJI W BELFORT

Szanowny Główny Architekcie!

Wydział Oficjalnych Przepraszin oraz Dostarczania Złych Wiadomości niniejszym pismem serdecznie Cię przeprasza. Otóż wydarzył nam się malutki błąd w obliczeniach. Zamiast zatrudnić tylko **jednego** nadzorcę, którego zadaniem byłoby doglądanie postępów budowy Belfortu – prześwietnego zamku naszego królestwa, budowanego na dzikiej granicy z krainą Trolli – z jakiegoś powodu podpisaliśmy umowy z **kilkoma** i wszyscy będą pracować w tym samym czasie.

To oznacza, że w okolicy będą się szwendać również inni Główni Architekci, budując obiekty w miejscach, w których ty chciałbyś budować, korzystając wraz z tobą z ograniczonych zasobów drewna, kamieni, metalu oraz złota. Będą zatrudniać do pomocy najlepszych Krasnoludów, Elfów oraz Gnomów sprzątając ich tuż przed twoim nosem. Będą przymilać się Królowi za twoimi plecami i generalnie wchodzić Ci w drogę ile wlezie. Jesteśmy świadomi, że najlepiej byłoby gdybyście wszyscy byli przyjaciółmi. Nie możesz jednak pozwolić sobie na to, aby konkurenci wyprzedzili cię w budowie lub werbunku robotników. A tak w ogóle (i to właśnie wchodzi w nasz zakres Dostarczania Złych Wiadomości), to jest tylko jeden klucz do miasta. Nie możemy więc tak sobie go posiekać na kawałki i rozdać. W obliczu takiego stanu rzeczy, korzystając ze swojej głębokiej wiedzy, Król zdecydował, że na koniec sezonu budowlanego, PRZED pierwszym śniegiem, przekaze klucz osobie, która wykaże, że zasługuje na taki honor. Przyjmij, prosimy, Oficjalne Przeprasiny za ten nagły zwrot biegu wydarzeń i pamiętaj, że podpisany przez ciebie kontrakt jest legalny i (w magiczny sposób) obowiązujący. Powodzenia!

Oficjalnie oddany tobie,

Ryszard P. Hornswimmons  
Zastępca Asystenta Zastępującego Asystenta  
Wydział OPODZW



## SPIS TREŚCI

1	<b>CEL GRY</b>
2	<b>SYMBOLE</b>
2	<b>ELEMENTY GRY</b>
5	<b>PRZYGOTOWANIE GRY</b>
7	<b>PRZEBIEG RUNDY</b>
7	1. <b>KALENDARZ</b>
7	2. <b>ROZMIESZCZANIE</b>
9	3. <b>ZBIERANIE</b>
11	4. <b>AKCJE</b>
13	5. <b>PUNKTACJA</b>
14	<b>KONIEC GRY</b>
14	<b>DODATEK: WARIANT DWUOSOBOWY</b>
15	<b>DODATEK: BUDYNKI</b>
17	<b>DODATEK: GILDIE</b>

## CEL GRY

**Liczba graczy: 2-5 • czas gry: 90-120 minut • wiek: 12+**

Gracze zlecają swoim lojalnym **Elfom** i **Krasnoludom** wykonywanie przeróżnych działań na rzecz budowy zamku Belfort. Najważniejszym z tych działań jest pozyskiwanie złota oraz innych surowców niezbędnych do wznoszenia budynków w pięciu dzielnicach miasta. Każdy budynek ma unikalne cechy mogące pomóc właścicielowi w drodze do sukcesu. Aby móc skorzystać z dodatkowych korzyści oferowanych przez niektóre budynki, należy zatrudnić w nich **Gnomy**. Korzystanie z pięciu potężnych **Gildii** działających w mieście może odegrać dużą rolę w osiągnięciu zwycięstwa.

Wpływ gracza w każdej dzielnicy rośnie wraz z każdym budynkiem, który zbuduje. Gracze decydują nie tylko jaki **rodzaj budynku** postawić, ale również **kiedy** będzie na to najlepszy moment oraz **gdzie** powinien on stanąć.

Punkty podliczane są trzy razy w trakcie gry. Liczy się siła wpływu gracza w każdej z pięciu dzielnic oraz pozycja w rankingu dotyczącym liczby posiadanych Elfów, Krasnoludów i Gnomów. Zwycięży ten, kto po zakończeniu siódmej rundy będzie posiadał najwięcej punktów!

# SYMBOLE

Niektóre elementy gry symbolizowane są za pomocą następujących ikon:

ALBO	DREWNO	PIWIARNIA	TARG
ALBO	KAMIEŃ	OGRODY	BRAMA
ALBO	METAL	WIEŻA	BIBLIOTEKA
	DREWNO ALBO KAMIEŃ	KARCZMA	BASZTA
	ZŁOTO	KUŹNIA	MUR
		BANK	GILDIA

# ELEMENTY GRY

## 5 DZIELNIC – PLANSZA GRY

Każdy fragment planszy w kształcie diamentu to dzielnica. Poskładaj je razem, aby zobaczyć jak będzie wyglądała panorama tętniącego życiem zamku Belfort, gdy zostanie już zbudowany. Każda dzielnica składa się z szeregu elementów, z którymi musisz się zapoznać zanim zaczniesz grę.

Poza kilkoma drobnymi szczegółami, wszystkie dzielnice wyglądają tak samo. Poznanie wszystkich zakamarków dzielnicy powinno być dość proste.



SYMBOLE BUDYNKÓW

KRAWĘŻ DZIELNICY JEST JEDNOCZEŚNIE GRANICĄ ZMIANY PRÓGÓW PODATKOWYCH

KWOTA PODATKU W TYM PRÓGU PODATKOWYM

GRANICA ZMIANY PRÓGÓW PODATKOWYCH

POLE AKCJI W GILDII

SYMBOL GILDII  
MIEJSCE NA GILDIE

PRÓG PODATKOWY  
TOR PUNKTACJI

## KLUCZ DO MIASTA

... zostanie przekazany zwycięzcy gry - odbierającemu niechętnie przekazywane gratulacje w atmosferze lekko zawołowanych sugestii o oszukiwaniu.



## PLANSZA KALENDARZA

Ta poręczna plansza pomaga kontrolować następstwo sezonów, przypomina o cenach w Faktorii handlowej oraz pomaga utrzymywać w porządku stos znaczników Gnomów i karty Budynków.

KALENDARZ STOS KART BUDYNKÓW (DO DOCIĄGANIA)



PULA GNOMÓW DO WYNAJĘCIA

FAKTORIA HANDLOWA

# ELEMENTY GRY

## PLANSZA ZASOBÓW

Wykorzystywana jest do uporządkowania dostępnych surowców. Będziesz tu wysyłać Robotników, by zbierali dla ciebie surowce lub wykonywali inne czynności.

### OBSZARY SUROWCÓW



POŚREDNIK

OBÓZ KRÓLA

PRZYCHODY I PODATKI

## 50 KART BUDYNKÓW

Te karty reprezentują dziesięć rodzajów Budynków, które możesz budować w trakcie gry. Dodatek **Budynki** zawiera szczegółowy opis każdego z nich.



PRZYKŁADOWE KARTY



KOSZULKI KART

NAZWA BUDYNKU

PRZYCHÓD

SYMBOL BUDYNKU

KOSZT BUDOWY

POLE AKCJI NA DESCE

Możesz korzystać z takich pól akcji tuż po postawieniu Budynku.

KŁÓDKA GNOMA WRAZ Z AKCJA

Takie akcje i/lub pola akcji stają się dostępne w momencie wysłania Gnoma do Budynku.



## 5 ŻETONÓW KOLEJNOŚCI W RUNDZIE

Twój herb wskazuje którym z kolei graczem w rundzie jesteś.



Wszystkie herby są szare na odurocie.

## 1 ZNACZNIK KALENDARZA

Wskazuje jaki jest aktualnie miesiąc.



## 5 PLANSZ GRACZA

Plansza służy nie tylko do uporządkowania znaczników Robotników oraz posiadanych przez ciebie surowców. Znajdziesz na niej przydatny skrót zasad dotyczący porządku gry, zasady podliczenia punktów oraz koszt budowy Budynków.



## 12 ŻETONÓW GILDII

W każdej rozgrywce dostępnych jest 5 losowych Gildii Belfortu. Podczas gry możesz wysyłać Robotników do Gildii, aby korzystać z bardzo wartościowych akcji. Szczegółowy opis każdej Gildii znajduje się w Dodatku **Gildie**.

Jeśli – korzystając z posiadanych surowców – wybudujesz Gildię, będzie ci ona przynosić dodatkowy przychód. Belfort oferuje trzy rodzaje Gildii (rozdzielalne po literze umieszczonej na rewersach kart): **Podstawowe**, **Surowców** oraz **Interakcyjne**. Taka kategoryzacja umożliwia dobranie odpowiednich Gildii do każdej rozgrywki.



KOSZT BUDOWY



## SUROWCE

Surowce są tym, czego potrzebujesz, aby sprawy toczyły się naprzód. Musisz zbierać oraz wykorzystywać **Drewno**, **Kamień**, **Metal** i **Złoto**, ponieważ są one niezbędne, aby cokolwiek osiągnąć.

30 DREWNIANYCH KŁÓD



30 KAMIENNYCH BLOKÓW



20 METALOWYCH SZTABEK



46 ŻŁOTYCH MONET

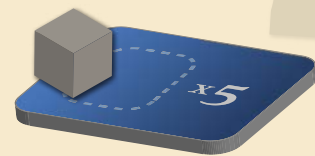


6 ŻETONÓW MNOŻENIA



Surowce **nie są** ograniczone liczbą elementów w pudełku.

Jeśli w dowolnym momencie gry wyczerpią się surowce, wykorzystaj załączone do gry **żetony mnożenia** do odzyskania części z nich. Przykładowo: jeśli w zasobach skończyły się Kamienie, gracz posiadający ich najwięcej może zwrócić 5 z nich do zasobów ogólnych, po czym wziąć jeden znacznik mnożenia x5 i umieścić na nim jeden znacznik Kamieni z zasobów ogólnych.



## ROBOTNICY

Niestety, surowce same się nie zbiorą. Korzystając z Robotników (Krasnoludów oraz Elfów), będziesz w stanie zebrać surowce wszystkich czterech rodzajów. Nie zapomnij też o Gnomach. Wysyłając ich do pracy w swoich Budynkach będziesz mieć dostęp do dodatkowych akcji.

Zatrudnianie coraz większej liczby Robotników nie tylko umożliwia wykonanie większej liczby akcji, ale również przynosi dodatkowe punkty.

35 KRASNOLUDÓW

Po 7 w każdym kolorze. Pięciu Krasnoludów każdego gracza posiada na odwrocie symbol Mistrza.

35 ELFÓW

Po 7 w każdym kolorze. Pięciu Elfów każdego gracza posiada na odwrocie symbol Mistrza.

22 GNOMY

Wszystkie Gnomy są identyczne. Na odwrocie nie mają żadnej naklejki.

## 60 ZNACZNIKÓW WŁASNOŚCI

Po 12 w każdym kolorze. Wykorzystuj je do oznaczania budynków lub miejsc, które zbudowałeś w Belfort.

Posiadanie przewagi liczebnej własnych Budynków w dzielnicy, w stosunku do liczby Budynków innych graczy, przyniesie ci sporo punktów.



Wyczerpanie się znaczników własności w trakcie gry jest prawie niemożliwe. Jeśli jednak, w bardzo rzadkim przypadku, miałyby się tak zdarzyć, wykorzystaj w zastępstwie dowolny inny przedmiot.



Przed pierwszą rozgrywką musisz przykleić naklejki na znaczniki Robotników. Najpierw przyklej naklejki zwykłych Krasnoludów, Elfów i Gnomów (po jednej na każdym znaczniku). Następnie odwróć 5 znaczników Krasnoludów oraz 5 znaczników Elfów w każdym kolorze i naklej na nich naklejki odpowiednich Mistrzów.

## 5 ZNACZNIKÓW PUNKTACJI

Po jednym dla każdego gracza. Umożliwiają śledzenie punktacji na torze punktacji.



## PRZYGOTOWANIE GRY

- A Plansza główna:** Złóż razem pięć dzielnic tak, aby stworzyły pięciokątną planszę przedstawiającą zamek otoczony torem śledzenia punktacji. Upewnij się, że ułożyłeś dzielnice w poprawnej kolejności (*popatrz w tym celu na liczby na torze punktacji*).
- **Gildie:** Wybierz 5 Gildii (*patrz niżej*) i umieść je odkryte na planszy w miejscach przeznaczonych na Gildie. Rozmieszczenie Gildii w dzielnicach nie ma znaczenia. Odłóż pozostałe Gildie z powrotem do pudełka. Nie będą wykorzystywane w grze.
    - ~ **Gra dla początkujących:** Wybierz losowo 3 Gildie surowców oraz 2 Gildie podstawowe.
    - ~ **Zwykła gra:** Wybierz losowo 1 Gildię surowców, 2 Gildie podstawowe oraz 2 Gildie interakcyjne.
    - ~ **Gra dla zaawansowanych:** Wybierz losowo 5 Gildii lub pozwól wszystkim graczom wspólnie wybrać 5 Gildii, które chcieliby wykorzystać w grze.
- B Plansza zasobów:** Umieść planszę zasobów obok planszy głównej. Posegreguj surowce wg rodzaju (Drewno, Kamień, Metal, Złoto), a utworzone w ten sposób stosy umieść obok odpowiednich Obszarów surowców na Planszy zasobów.
- C Zasoby gracza:** Przekaż każdemu wszystkie elementy w wybranym przez niego kolorze. Niewykorzystane zestawy elementów (*gdy gra mniej niż 5 osób*) odłóż do pudełka. Każdy gracz otrzymuje:
- **1 planszę gracza**
  - **7 Krasnoludów oraz 7 Elfów:** Z których każdy gracz zatrzymuje znaczniki trzech Elfów oraz trzech Krasnoludów w wybranym kolorze i kładzie je (*stroną „Mistrz” w dół*) obok swojej planszy gracza. Pozostałe znaczniki Elfów i Krasnoludów wszystkich graczy należy zebrać i umieścić jako zasoby Robotników w takim miejscu, w którym nikt nie będzie ich mylił ze znacznikami aktualnie biorącymi udział w grze.
  - **12 znaczników własności:** Trzymaj je obok swojej planszy.
  - **1 znacznik punktacji:** Połóż go obok pierwszego pola toru punktacji.
- Dodatkowo, każdy gracz otrzymuje:
- **Początkowe surowce:** Daj każdemu znaczniki: 1 Drewno, 1 Kamień, 1 Metal oraz 5 Złota (dla przypomnienia umieściliśmy tę informację na planszy gracza). Surowce przechowuj w odpowiednich miejscach obok planszy gracza.
  - **Karty:** Potasuj talię kart Budynków, a następnie rozdaj każdemu graczowi po 5. Każdy gracz wybiera 3 spośród nich i zachowuje je w ręce. Pozostałe dwie odrzuca na wspólny stos kart odrzuconych. Karty, które gracz ma w ręce, trzyma w tajemnicy przed innymi graczami w trakcie całej gry.
  - **Żeton kolejności w rundzie:** Weź z pudełka herby służące do kontrolowania kolejności graczy w rundzie (od 1 do N) w liczbie odpowiadającej liczbie graczy. Pozostałe nie będą wykorzystywane. Przykładowo, w rozgrywce trzyosobowej, wykorzystaj żetony o numerach 1 do 3, a w pudełku pozostaw żetony 4 i 5. Następnie rozdaj losowo graczom po jednym herbie. Każdy umieszcza go (szarą stroną do dołu) na swojej planszy.
- D Plansza kalendarza:** Umieść ją obok planszy głównej. Połóż na niej następujące elementy:
- **Gnomy:** Weź 9/14/18/22 Gnomów podczas gry w 2/3/4/5 osób, po czym umieść je w miejscu oznaczonym *Gnomy do wynajęcia*. Dla ułatwienia wydrukowaliśmy w tym miejscu również tabelkę przypominającą ilu Gnomów należy tam umieścić. Odłóż niewykorzystane znaczniki Gnomów do pudełka. Nie będą wykorzystywane w grze.
  - **Znacznik kalendarza:** Umieść go na polu pierwszego miesiąca wiosny.
  - **Karty Budynków:** Umieść stos kart Budynków na planszy kalendarza w miejscu wskazanym na rysunku. Będzie to stos kart do dociągania. Pociągnij z niego 3 karty i połóż je odkryte obok planszy kalendarza jak pokazano na rysunku. Będzie to pula odkrytych kart Budynków.

*Uwaga: W trakcie gry dwuosobowej grę należy przygotować w trochę inny sposób. Lekko zmieniono również zasady. Wszystkie informacje opisuje Dodatek **Wariant dwuosobowy**.*

Poniżej przedstawiony układ elementów jest przykładowy. Ułóż plansze i inne elementy gry tak, aby jak najlepiej wykorzystać miejsce na twoim stole.

STOSY SUROWCÓW



**A**

**B**



GILDIE

ZNACZNIK KALENDARZA

STOS KART DO DOCIĄGANIA



PULA ODKRYTYCH KART BUDYNKÓW

GNOMY

**D**

ZNACZNIKI ŚLEDZENIA PUNKTACJI



ZASOBY ROBOTNIKÓW

STOS KART ODRZUCONYCH

GŁÓWNY OBSZAR GRY

OBSZAR GRACZA

ŻETON KOLEJNOŚCI W RUNDZIE

ZNACZNIK ŚLEDZENIA PUNKTACJI

ELFY I KRASNOLUDY: ZATRZYMAJ PO TRZECH. POZOSTAŁYCH ODŁÓŻ DO ZASOBÓW ROBOTNIKÓW

KARTY W RĘCE: POCIĄGNIJ 5, ZATRZYMAJ 3, ODRZUĆ 2.

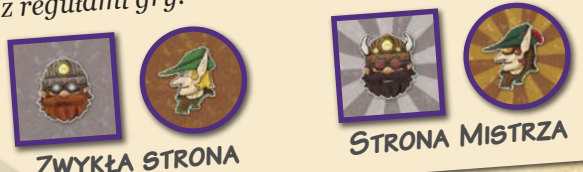
**C**



ZNACZNIKI WŁASNOŚCI

SUROWCE POCZĄTKOWE

W trakcie gry musisz **zawsze** trzymać znaczniki **zwykłych** Elfów i Krasnoludów stroną „zwykłą” do góry. Możesz je odwrócić na stronę „Mistrz” dopiero, gdy zostaną awansowani zgodnie z regułami gry.



ZWYKŁA STRONA

STRONA MISTRZA

# PRZEBIEG GRY

Każda rozgrywka trwa dokładnie 7 rund (*reprezentowanych przez kolejne miesiące w kalendarzu*). Każda runda składa się z następujących pięciu faz:

1. **KALENDARZ** – aktualizowany jest kalendarz.
2. **ROZMIESZCZANIE** – gracze kolejno wysyłają swoich Robotników do różnych zadań.
3. **ZBIERANIE** – gracze otrzymują zasoby adekwatnie do rozmieszczenia Robotników na planszy zasobów.
4. **AKCJE** – gracze wykonują akcje wykorzystując swoje surowce oraz Robotników.
5. **PUNKTACJA** – tylko w niektórych rundach: gracze liczą zdobyte punkty.

## 1. KALENDARZ

Przesuń znacznik kalendarza na pole kolejnego miesiąca. (*Jeśli jest to pierwsza runda gry, postaw znacznik na polu pierwszego miesiąca wiosny.*) Następnie przejdź do fazy **Rozmieszczanie**.

*Przykład: Aktualnie rozpoczyna się czwarta runda gry. Przesuń znacznik kalendarza z pola ostatniego miesiąca wiosny na pole pierwszego miesiąca lata.*



## 2. ROZMIESZCZANIE

Dla osiągnięcia jak największych zysków wszyscy gracze umieszczają swoich Robotników (*Elfów oraz Krasnoludów*) na dostępnych **polach akcji** na planszy zasobów, obok Gildii lub na własnych kartach Budynków. Robotnicy, którzy nie zostaną umieszczeni na polach akcji, będą kierowani do zbierania surowców z Obszarów surowców.

Pojedynczo, rozpoczynając od gracza posiadającego herb z cyfrą 1, a następnie zgodnie z wzrastającą kolejnością cyfr, gracze albo umieszczają Robotników na niezajętych polach akcji albo **pasują**. Na początku gracz posiadający herb z cyfrą 1 umieszcza swojego pierwszego Robotnika na dowolnie wybranym polu akcji, a następnie gracz posiadający herb z cyfrą 2 umieszcza na niezajętym polu akcji swojego pierwszego Robotnika, itd. Po umieszczeniu pierwszego Robotnika przez ostatniego gracza ponownie przychodzi kolej gracza z numerem 1. Nie można ustawiać Robotnika na polu akcji zajętym przez innego Robotnika. Gdy któryś gracz spasuje, musi natychmiast umieścić wszystkich swoich pozostałych Robotników na Obszarach surowców. Na tym kończy swój udział w tej fazie (*patrz **Pasowanie i Obszary surowców***). Rozmieszczanie Robotników należy kontynuować do czasu, gdy wszyscy gracze spasują.



### **POLA AKCJI ZNAJDUJĄ SIĘ W NASTĘPUJĄCYCH MIEJSCACH:**

#### **POŚREDNIAK (służy do werbunku nowych Elfów i Krasnoludów w trakcie fazy Zbieranie)**

- Liczba dostępnych pól akcji w Pośredniaku zależy od liczby graczy: dostępne są 1/2/3 pola w rozgrywce dla 2-3/4/5 graczy. Tę informację wydrukowaliśmy również (dla przypomnienia) na planszy zasobów.
- Umieszczenie Robotnika w Pośredniaku kosztuje 2 Złota (odłóż je do zasobów ogólnych).
- W fazie **Zbieranie** Elf umieszczony w Pośredniaku przyjmie do pracy kolejnego **Elfa**, a **Krasnolud** umieszczony w tym samym miejscu przyjmie do pracy innego **Krasnoluda**.



*Przykład: W trakcie gry w 4 osoby Czerwony gracz umieścił już Elfa na pierwszym polu akcji. Niebieski może teraz umieścić swojego Robotnika (Elfa albo Krasnoluda) na drugim polu akcji płacąc 2 Złota. Taki ruch blokuje możliwość werbunku w tej rundzie, ponieważ ostatnie pole akcji jest wykorzystywane tylko w grze w 5 osób.*



## OBÓZ KRÓLA (służy do zmiany kolejności w rundzie poprzez wymianę herbu z innym graczem)

- Umieść jednego Robotnika na niezajętym polu akcji o najniższym numerze.
- Każdy gracz może wysłać do Obozu Króla tylko jednego Robotnika w trakcie jednej rundy.

Przykład: żaden gracz nie wysłał jeszcze Robotnika do Obozu Króla. Pierwszy gracz, który to zrobi, zajmie pole akcji oznaczone „1” i będzie pierwszą rozpatrywaną osobą w trakcie procesu zmiany kolejności graczy.



## GILDIE (oferujące wykonanie akcji związanych z daną Gildią w fazie Akcje)

- Za umieszczenie Robotnika na polu akcji Gildii musisz zapłacić jedno Złoto. W zależności od tego kto (jeśli ktokolwiek) jest posiadaczem Gildii, opłatę należy przekazać.

~ Jeśli **nikt** nie jest właścicielem Gildii, opłatę przekaz do **zasobów ogólnych**.

~ Jeśli to **twoja** Gildia, **nic nie płacisz**.

~ Jeśli to Gildia **innego gracza**, musisz przekazać opłatę jej właścicielowi.



Przykład: Gildia górników nie należy do żadnego gracza.

Możesz umieścić Robotnika z nią polu akcji po przekazaniu 1 Złota do zasobów ogólnych.

## KARTY BUDYNKÓW (oferujące wykonanie akcji związanych z danym Budynkiem w fazie Akcje)

- Możesz umieścić Robotnika tylko na polach akcji znajdujących się na **zbudowanych przez ciebie** Budynkach (nie możesz korzystać z pól akcji na kartach trzymanyh w ręce).

- Pola akcji z narysowanym symbolem Złota: musisz zapłacić za umieszczenie Robotnika na takim polu (przekaz opłatę do zasobów ogólnych).

- Niektóre akcje i/lub pola akcji są zabezpieczone kłódką Gnoma. Takie akcje i pola akcji stają się dostępne dopiero wtedy, kiedy w danym Budynku umieścisz Gnoma.



Przykład: Ten gracz wybudował we wcześniejszych rundach Kuźnię oraz Karczmę. Obecnie może umieścić Robotnika na polu akcji na karcie Kuźnia. Nie może jednak wykorzystać pola akcji na karcie Karczma (na którym znajduje się informacja o opłacie: 1 żeton Złota), ponieważ nie wysłał jeszcze Gnoma tego Budynku.

## PASOWANIE I OBSZARY SUROWCÓW

Kiedy spasujesz, musisz umieścić wszystkie niewykorzystane Elfy i Krasnoluy (jeśli nie wykorzystales wszystkich) na **Obszarach surowców** na planszy zasobów. Każdy z czterech obszarów wymaga wysłania konkretnego rodzaju Robotnika, aby zebrać dany surowiec. Możesz dowolnie rozdzielić swoich Robotników pomiędzy poszczególnymi obszarami. Nie ma limitów określających liczbę Robotników mogących przebywać na jednym obszarze. Na tym samym obszarze mogą stać również Robotnicy kilku graczy. Robotnicy umieszczani na Obszarach surowców **nie zbierają surowców od razu**. Zrobią to dopiero w fazie Zbieranie.



1 Elf umieszczony w Lesie zbierze jedno **Drewno**.

1 Krasnolud umieszczony w Kamieniołomie zbierze **jeden Kamień**.

Jedna para Elf+Krasnolud umieszczona w Kopalni wydobędzie **jeden Metal**.

1 Elf albo 1 Krasnolud umieszczony w Kopalni złota wydobędzie **jedno Złoto**.

Przykład: Fioletowy gracz jest ostatnim, który pasuje. Kończąc ruch posiada niewykorzystanego Elfa oraz Krasnoluda. Może wykorzystać tych Robotników na wiele sposobów. Decyduje się finalnie na połączenie ich w zespół, który w Kopalni (wspólnymi siłami) wydobędzie 1 Metal.

### PRACA MISTRZÓW

Mistrzowie są bardzo doświadczonymi zbieraczami ... Więcej informacji w rozdziale **3. Zbieranie**.



Gdy wszyscy gracze spasowali i rozmieścili pozostałych Robotników na Obszarach surowców, gra wchodzi w fazę **Zbieranie**.

### 3. ZBIERANIE

Wszyscy gracze otrzymują teraz należne im zasoby: surowce, Robotników, herby kolejności w rundzie oraz dochód. Wszystkie pola planszy zasobów należy rozpatrywać jedno po drugim, od lewej do prawej, najpierw górny rząd, a później dolny. Po rozpatrzeniu każdego pola gracze zabierają z niego wszystkich swoich robotników i umieszczają ich obok swojej planszy.



#### KILKA SŁÓW O MISTRZACH

Obszary surowców (Las, Kamieniołom, Kopalnia, Kopalnia złota) są miejscami, w których Mistrzowie Krasnoludy zaczynają łnić. Elfy oraz Mistrzowie Krasnoludy liczą się jak dwóch zwykłych Robotników tego samego rodzaju (Elfów albo Krasnoludów). W związku z tym: Mistrz Krasnolud w Kamieniołomie zbierze 2 Kamienie, a nie tylko jeden, jak zwykły Krasnolud. Pomimo tego, że Mistrzowie są świetnymi zbieraczami, podczas określania kto zdobędzie premię w danym Obszarze surowców, Mistrzowie liczą się wciąż tylko jako jeden Robotnik (więcej na temat premii poniżej).



#### 1 OBSZAR SUROWCÓW: LAS

Każdy zwykły Elf umieszczony w Lesie zbiera w nim jedno Drewno. Gracz posiadający w Lesie **największą liczbę** Elfów otrzymuje premię: jedno Drewno. W przypadku remisu (najwięcej Elfów w Lesie) nikt nie otrzymuje premii.



Przykład: Mistrz Elf Czerwonego gracza zbiera 2 Drewna. 2 Elfy żółtego gracza zbierają 2 Drewna (po jednym każdy). Żółty otrzymuje premię (jedno Drewno) za posiadanie największej liczby Elfów w Lesie. Pamiętaj, że podczas rozstrzygnięcia premii Mistrz liczy się tylko jako jeden Robotnik. Obaj gracze zabierają Elfów z Lasu.

#### 2 OBSZAR SUROWCÓW: KAMIENIOŁOM

Każdy zwykły Krasnolud umieszczony w Kamieniołomie zbiera w nim jeden Kamień. Gracz posiadający w Kamieniołomie **największą liczbę** Krasnoludów otrzymuje premię: jeden Kamień. W przypadku remisu (najwięcej Krasnoludów w Kamieniołomie) nikt nie otrzymuje premii.



Przykład: 1 Krasnolud Niebieskiego gracza i 1 Czerwonego gracza zbierają po jednym Kamieniu każdy. Obaj remisują w wyścigu po premię, więc żaden jej nie otrzymuje w tej rundzie. Obaj gracze zabierają Krasnoludów z Kamieniołomu.

#### 3 OBSZAR SUROWCÓW: KOPALNIA

Każda para - zwykły Elf + zwykły Krasnolud - umieszczona w Kopalni wydobywa z niej jeden Metal. Gracz posiadający w Kopalni **największą liczbę** Robotników otrzymuje premię: jeden Metal. W przypadku remisu (najwięcej Robotników w Kopalni) nikt nie otrzymuje premii.



Przykład: Jedna para - zwykły Elf + zwykły Krasnolud - Żółtego gracza wydobywa 1 Metal z Kopalni. Fioletowy gracz wydobywa 2 Metale, ponieważ Mistrz Krasnolud liczy się jako dwóch Krasnoludów podczas zbierania (może być więc sparowany z dwoma zwykłymi Elfami dając taki sam efekt jak dwie pary: zwykły Elf + zwykły Krasnolud.)

Fioletowy gracz otrzymuje premię (jeden Metal) za posiadanie największej liczby Robotników w Kopalni. Obaj gracze zabierają Robotników z Kopalni.

#### 4 OBSZAR SUROWCÓW: KOPALNIA ZŁOTA

Każdy Robotnik umieszczony w Kopalni złota wydobywa z niej jedno Złoto. Gracz posiadający w Kopalni złota **największą liczbę** Robotników otrzymuje premię: jedno Złoto. W przypadku remisu (najwięcej Robotników w Kopalni złota) nikt nie otrzymuje premii.



Przykład: Dwóch Robotników Niebieskiego gracza wydobywa 2 Złota w Kopalni złota. Dwóch Mistrzów Elfów Czerwonego gracza zbiera 4 Złota (2 Złota każdy). Obaj gracze remisują pod względem liczby Robotników w Kopalni złota, więc żaden nie otrzymuje premii za największą liczbę Robotników w Kopalni złota. Obaj gracze zabierają Robotników z Kopalni złota.

## 5 POŚREDNIAK

Właściciel każdego Robotnika umieszczonego w Pośredniaku otrzymuje zwrotnie tegoż Robotnika wraz z jednym dodatkowym Robotnikiem **tego samego rodzaju** (Elf lub Krasnolud) z zasobów Robotników. Możesz wykorzystywać pozyskanego w ten sposób Robotnika do końca gry.

Akcja marnuje się, jeśli w zasobach brakuje Robotnika wymaganego rodzaju. Otrzymujesz wtedy zwrotnie tylko swojego Robotnika z Pośredniaka.



Przykład: W Pośredniaku znajduje się Elf Czerwonego gracza oraz Krasnolud Niebieskiego gracza. W fazie Zbieranie gracze zabierają Robotników z Pośredniaka, wraz z nimi otrzymując z zasobów: Niebieski nowego Krasnoluda, a Czerwony nowego Elfa.

## 6 OBÓZ KRÓLA

Każdy gracz posiadający Robotnika w Obozie Króla, w kolejności ułożonych znaczników (od lewej do prawej), może albo wymienić herb kolejności w rundzie z dowolnym innym graczem, albo pozostać przy posiadanym herbie. Następnie zabiera swojego Robotnika z Obozu Króla i umieszcza go obok swojej planszy.



Przykład: Gracze aktualnie posiadają następujące herby:



Żółty jest pierwszym graczem w Obozie Króla. Zamienia swój herb z cyfrą 4 na herb Czerwonego gracza (z cyfrą 1), a następnie odwraca swój nowy herb.

Po tej akcji gracze posiadają następujące herby:



Podczas fazy Rozmieszczanie Czerwony gracz zobaczył co robi Żółty gracz, więc wysłał swojego Robotnika do Obozu Króla, aby mieć pewność, że będzie tuż za Żółtym. Czerwony nie może odzyskać herbu z cyfrą 1, ponieważ ten był już zabrany w tej rundzie. Zamienia więc właśnie otrzymany herb z cyfrą 4 na herb z cyfrą 2 Fioletowego gracza i odwraca go na szarą stronę.

Po tej akcji gracze posiadają następujące herby:



Po przeprowadzaniu akcji przez wszystkich graczy posiadających Robotników w Obozie Króla wszystkie herby należy odwrócić na kolorową stronę.

## 7 PRZYCHODY I PODATKI



Najpierw każdy gracz otrzymuje z zasobów ogólnych jedno Złoto za każdą ikonę przychodu narysowaną na kartach **wybudowanych** Budynków. Następnie każdy gracz płaci podatki zgodnie z progiem podatkowym wskazanym przez własny znacznik punktacji. (Każdy obszar toru śledzenia punktacji ma przypisany próg podatkowy.) Gracz musi cofnąć swój znacznik punktacji o jedno pole za każdy żeton Złota, którego nie jest w stanie zapłacić. Jednocześnie gracz nie może cofnąć znacznika w celu uniknięcia płacenia podatku. Obowiązuje zasada: **najpierw musisz zapłacić tyle ile możesz**, później ewentualnie cofasz znacznik.

Przykład: Czerwony gracz zbudował Basztę, Bramę oraz Wieżę. W tej rundzie otrzyma więc 2 Złota z zasobów ogólnych, ponieważ tylko dwa z tych trzech budynków przynoszą przychód.

Następnie rozpatruje pozycję swojego znacznika punktacji. Obecnie znajduje się na piętnastym polu toru punktacji, co oznacza, że znajduje się w progu podatkowym „2 Złota”. Czerwony gracz płaci więc do zasobów ogólnych 2 Złota. Łatwo przyszło, łatwo poszło...

Po rozpatrzeniu wszystkich siedmiu obszarów planszy zasobów, gra wchodzi w fazę **Akcje**.



PRZYCHÓD



KWOTA PODATKU DLA DANEGO PRUGU PODATKOWEGO

**PODATKI Z POCZĄTKU SĄ NISKIE... ALE SZYBKO ROSNĄ!**  
Wysokość podatku w 1-szym progu (pola od 1 do 5 na torze punktacji) wynosi zero Złota. Za każdym razem, gdy przesuwasz znacznik punktacji do nowego progu podatkowego, wysokość podatku rośnie o 1. Staraj się, aby twój przychód był wyższy od wartości podatku, który musisz płacić!



## 4. AKCJE

Gracze wykonują akcje w kolejności wskazanej na herbach. Gracz z herbem 1, jako pierwszy, wykonuje **wszystkie** akcje, które chce (i jest w stanie) wykonać. Następnie swoje akcje wykonuje gracz z herbem 2, itd. Podczas swojego ruchu sam decydujesz czy wykonasz wszystkie, część, czy żadną z możliwych akcji. Akcje możesz wykonać w dowolnej kolejności i (jeśli zasady nie mówią inaczej) dowolną liczbę razy.

### WZNOSENIE BUDYNKÓW



Możesz zbudować Budynek znajdujący się na dowolnej karcie, którą masz w ręce. W tym celu zapłać (zwróć do zasobów ogólnych) surowce wskazane na tej karcie i umieść ją odkrytą przed sobą na stole. Następnie połóż swój znacznik własności na planszy głównej, na symbolu tego budynku (taki sam, który znajduje się na karcie).

Od tej pory tę kartę uważa się za **zbudowany** Budynek. Wszystkie pola akcji znajdujące się w Budynku (jeśli są w nim jakiegokolwiek), będą dostępne dla Robotników w fazie *Rozmieszczanie*. Do Budynku będziesz mógł również wysłać Gnoma (jeśli jest w nim *Kłódka Gnoma*), co pozwoli ci skorzystać z dodatkowych możliwości. Budynki są również źródłem dodatkowego przychodu w trakcie fazy *Zbieranie* (jeśli na karcie zaznaczono przychód).



KOSZT BUDOWY

Przykład: Żółty gracz posiada w ręce karty: Piwiarnia, Wieża i Bank. Ma też sporo surowców. Analizując sytuację stwierdza, że jeśli wybuduje Wieżę w pewnej dzielnicy, będzie miał w niej przewagę. To determinuje jego działanie. Odkłada surowce do zasobów ogólnych, umieszcza kartę Wieża przed sobą na stole, a znacznik własności na symbolu odpowiedniego Budynku w tej dzielnicy.



### BUDOWANIE MURÓW MIEJSKICH



Mury nie są budynkami. Nie musisz mieć karty, aby je budować. Koszt budowy Muru to **3 drewna + 3 kamienie** (koszt widnieje również na planszy gracza). Aby wznieść Mur musisz zapłacić koszt jego budowy do zasobów ogólnych, a swój znacznik własności umieścić na niezajętym jeszcze symbolu Muru na planszy. W swojej rundzie możesz postawić tyle Murów, na ile cię stać.



Co prawda rysunek na planszy pokazuje jeden Mur okalający miasto, jednak każdy symbol Muru narysowany na planszy należy traktować jako samodzielny Mur.

Przykład: Żółty gracz chce wzmocnić swoją przewagę w dzielnicy, ale jego karty nie umożliwiają mu budowy żadnego z Budynków dostępnych w dzielnicy.

Na szczęście Mur w tej dzielnicy nie został jeszcze zbudowany. Żółty oddaje więc odpowiednie surowce do zasobów ogólnych i kładzie swój znacznik własności na symbolu Muru w tej dzielnicy



KOSZT BUDOWY

### BUDOWA GILDII



Gildie, podobnie do Murów, nie są Budynkami, więc do ich budowy nie wykorzystujesz kart. Aby zbudować Gildię musisz zapłacić (odłożyć surowce do zasobów ogólnych) koszt wskazany na żetonie Gildii, a następnie umieścić swój znacznik własności na symbolu tej Gildii.

W ten sposób stajesz się **właścicielem** Gildii. W swojej rundzie możesz postawić tyle Gildii, na ile cię stać. Nie możesz budować Gildii będącej własnością innego gracza.

Przykład: Żółty gracz zauważa, że inni gracze często korzystają z Gildii górników. Uważa więc, że jest to źródło przychodu, które warto posiadać. Nie zastanawiając się długo odkłada odpowiednią liczbę surowców do zasobów ogólnych i umieszcza swój znacznik własności na symbolu tej Gildii.



KOSZT BUDOWY



#### GILDIONOMIKA

Pamiętaj, że nie ponosisz żadnych opłat wysyłając Robotnika do własnej Gildii. Jeśli inny gracz wysłał Robotnika do twojej Gildii, to przekazuje opłatę **tobie**, a nie do zasobów ogólnych. Ta-da!

## AKTYWACJA ROBOTNIKÓW WYSŁANYCH DO PRACY

Możesz aktywować Robotników, których w fazie Rozmieszczanie bieżącej rundy umieściłeś na polach akcji (na kartach Budynków lub w Gildiach – patrz Dodatek **Budynki** oraz Dodatek **Gildie**). Po wykonaniu pracy przez Robotnika umieść go ponownie obok swojej planszy.

W tej fazie **musisz** zebrać wszystkich Robotników, których wysłałeś do pracy (umieściłeś na polach akcji) nawet jeśli zrezygnowałeś z ich aktywacji

*Przykład: Żółty gracz posiada Robotnika na polu akcji w Kuźni, którą wybudował, oraz w Gildii werbowników na planszy. W tej chwili będzie ich wykorzystywał: najpierw aktywuje (i zabiera) Robotnika z Kuźni otrzymując za to 1 Metal z zasobów ogólnych; następnie aktywuje (i zabiera) Robotnika z Gildii werbowników otrzymując za to z zasobów ogólnych nowego Robotnika dowolnego rodzaju (gracz wybiera Krasnoluda z tylko sobie znanego powodu).*



## WIZYTA W FAKTORII HANDLOWEJ (raz w rundzie)

W trakcie **każdej rundy jeden raz** możesz odwiedzić Faktorię handlową. Każda taka wizyta może składać się z maksymalnie **jednej akcji Zakup** oraz maksymalnie **jednej akcji Sprzedaż** (w dowolnej kolejności). Ceny są wydrukowane na planszy kalendarza w obszarze Faktorii handlowej.

Wszystkie transakcje wymiany w Faktorii handlowej wykonywane są pomiędzy tobą a zasobami ogólnymi.



*Przykład: Żółty gracz sprzedaje 1 Metal w Faktorii handlowej za jedno Złoto, a następnie wykorzystuje to Złoto do zakupu jednego Drewna.*

## ZATRUDNIENIE GNOMA (raz w rundzie)

W trakcie **każdej rundy jeden raz** możesz odłożyć 3 Złota do zasobów ogólnych, po czym wziąć jednego Gnoma ze stosu Gnomów do wynajęcia i położyć go na niezajętej Kłódce Gnoma na jednej ze swoich kart Budynków. Zablokowana do tej pory akcja (lub pole akcji) staje się natychmiast dostępna. (Cechy poszczególnych budynków opisuje Dodatek **Budynki**).

- Możesz zatrudnić Gnoma tylko wtedy, kiedy posiadasz w zbudowanych Budynkach choć jedną niezajętą Kłódkę Gnoma, na której możesz go położyć.
- W każdej grze liczba Gnomów do zatrudnienia jest ograniczona. Jeśli pula dostępnych Gnomów jest pusta, nie możesz zatrudnić żadnego.



*Przykład: Kłódka Gnoma w Karczmie zbudowanej przez Żółtego gracza jest wciąż wolna. Żółty oddaje 3 Złota do zasobów ogólnych, bierze Gnoma z puli Gnomów do wynajęcia i umieszcza go na Kłódce (odblokowując ją). Odblokowane właśnie pole akcji w Karczmie będzie można wykorzystać już w najbliższej fazie Rozmieszczanie.*

## ZAKUP KARTY BUDYNKU (raz w rundzie, jako ostatnia akcja)

Jako **ostatnią akcję** w swojej turze możesz odłożyć jedno Złoto do zasobów ogólnych, a w zamian wziąć **jedną** kartę Budynku z puli odkrytych kart Budynków **albo** z wierzchu stosu kart Budynków. Zakupioną w ten sposób kartę dodaj do kart trzymanyh w ręce. Po zakupie karty z puli odkrytych kart Budynków natychmiast uzupełnij lukę, dociągając nową kartę ze stosu kart Budynków.

**KOSZT ZAKUPU**



*Przykład: Żółty gracz przeprowadził wszystkie akcje, które chciał wykonać, a karty w jego ręce są trochę przetrzebione. Decyduje więc oddać jedno Złoto do zasobów ogólnych, aby kupić nową kartę.*

*Niestety - żadna karta z puli nie wydaje się być interesująca, więc ciągnie wierzchnią kartę ze stosu kart Budynków. Otrzymany w ten sposób Budynek to Baszta. Nikomu nie pokazując Żółty gracz dodaje tę kartę do kart trzymanyh w ręce. Z uwagi na fakt, że zakup karty jest ostatnią możliwą do wykonania akcją przez gracza, Żółty kończy swoją turę.*

Na koniec swojej tury nie możesz mieć w ręce więcej niż 5 kart. Jeśli obecnie masz więcej – odrzuć tyle, aby mieć maksymalnie 5. Gdy wszyscy gracze zakończą swoje tury, gra wchodzi w fazę **Punktacja**.

## 4. PUNKTACJA



Jeśli znacznik kalendarza **nie znajduje się** na polu oznaczonym **X**, pominię fazę **Punktacja**. Rozpocznij nową rundę (od fazy **Kalendarz**).

Jeśli znacznik kalendarza **znajduje się** na polu oznaczonym **X**, **nadszedł czas liczenia punktów!** Punkty liczone są tylko trzy razy w trakcie gry: po jednym razie po zakończeniu każdej pory roku.

Możesz zdobyć punkty w dwóch kategoriach:

**Przewaga w dzielnicy** oraz **Przewaga Robotników**.

Tabela punktacji, znajdująca się na planszy każdego gracza, pokazuje jak należy liczyć punkty za każdy rodzaj przewagi. Każdy gracz, który zdobył jakiegokolwiek punkty, musi przesunąć swój znacznik na torze punktacji adekwatnie do liczby zdobytych punktów.



KALENDARZ

PUNKTACJA	1-SZY	2-GI	3-CI
PRZEWAGA W DZIELNICY	5	3	1
PRZEWAGA ELFÓW / KRASNOLUDÓW / GNOMÓW	3	1	

TABELA PUNKTACJI

### PRZEWAGA W DZIELNICY

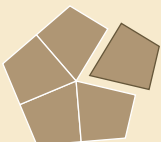
Podlicz wszystkie pięć dzielnic, **jednak każdą z nich oddzielnie**. Utwórz ranking graczy dla każdej dzielnicy. Pierwszy gracz w dzielnicy (z największą liczbą **znaczników własności**, licząc znaczniki na **Budynkach, Murach** oraz **Gildiach**) otrzymuje **5 punktów**. Drugi gracz w rankingu danej dzielnicy otrzymuje **3 punkty**.

W trakcie gry w 4 lub 5 osób, trzeci gracz w rankingu otrzymuje **1 punkt**.

**Remis:** Jeśli kilku graczy zostało sklasyfikowanych na tym samym miejscu w rankingu (posiadają tyle samo znaczników), wszyscy remisujący przesuwają się w rankingu o jedną pozycję niżej i otrzymują adekwatną do tej pozycji liczbę punktów. W takim przypadku gracze na kolejnych pozycjach również przesuwają się o jedno miejsce niżej.

#### DZIEL I RZĄDŹ

Podczas liczenia punktów za przewagę w dzielnicach ułatwieniem może być lekkie odsunięcie danej dzielnicy od pozostałych. Łatwiej jest wówczas liczyć znaczniki.



*Przykład:* W trakcie gry w 4 osoby, Niebieski ma najwięcej znaczników w tej dzielnicy (4), więc otrzymuje 5 punktów. Żółty i Fioletowy remisują posiadając po 2 znaczniki. Obaj mają więc trzecie miejsce w rankingu, za co otrzymują po jednym punkcie. Czerwony spada na czwartą pozycję w rankingu, więc nie otrzymuje punktów.



### PRZEWAGA ROBOTNIKÓW

Ustal trzy oddzielne rankingi licząc osobno posiadane przez graczy Elfy, Krasnoludy i Gnomy. Pierwszy gracz z każdego rankingi (posiadający najwięcej Robotników danego rodzaju) otrzymuje **3 punkty**. Gracz będący na drugim miejscu rankingi otrzymuje **1 punkt**.

- W trakcie punktacji Mistrz Elf oraz Mistrz Krasnolud liczą się odpowiednio jako 1 Elf lub 1 Krasnolud.
- Gnomy, które należy liczyć to te, które leżą na kartach Budynków.

**Remisy:** Jeśli kilku graczy zostało sklasyfikowanych na tym samym miejscu w rankingu (posiadają tyle samo Robotników danego rodzaju), **wszyscy remisujący** przesuwają się w rankingu na niższą pozycję i otrzymują adekwatną do niej liczbę punktów. W takim przypadku gracze na kolejnych pozycjach również przesuwają się o jedno miejsce niżej.

	ŻÓŁTY	FIOLETOWY	NIEBIESKI	CZERWONY
ELFY	4	3	3	5
KRASNOLUDY	5	5	4	3
GNOMY	2	2	3	2

**Przykład dla Elfów:** Czerwony posiada najwięcej Elfów (5), więc otrzymuje 3 punkty. Żółty jest na drugim miejscu (4), więc otrzymuje 1 punkt. Fioletowy i Niebieski mają po 3 Elfy, lecz nie otrzymują żadnych punktów.

**Przykład dla Krasnoludów:** Fioletowy i Żółty remisują posiadając najwięcej Krasnoludów (5), więc obaj otrzymują punkty za drugą pozycję: 1 punkt. Niebieski **byłby** na drugiej pozycji posiadając czterech Krasnoludów gdyby nie remis na pierwszej pozycji. Za trzecią pozycję nie otrzymuje nic. 3 Krasnoludy Czerwonego gracza również nic mu nie przynoszą.

**Przykład dla Gnomów:** 3 Gnomy Niebieskiego gracza dają mu pierwsze miejsce, czyli 3 punkty. Wszyscy pozostali remisują posiadając po dwóch Gnomów każdy. Zostają sklasyfikowani na trzecim miejscu, więc nie otrzymują żadnych punktów.

Gdy wszyscy gracze przesuną już swoje znaczniki na torze punktacji, odwzorowując punkty zdobyte w rankingach pięciu dzielnic i trzech rodzajów Robotników, rozpoczyna się kolejna runda, począwszy od fazy **Kalendarz... chyba**, że właśnie zakończyła się siódma (finałowa) runda.

W takim przypadku przeczytaj rozdział **Koniec gry**, aby ustalić zwycięzcę!

## KONIEC GRY

Gra kończy się po przeprowadzeniu trzeciej fazy **Punktacja** (po zakończeniu siódmej rundy).

Gracz, który zdobył najwięcej punktów, wygrywa i otrzymuje Klucz do miasta!

**Remis:** Jeśli gracze remisują wygrywa ten z nich, który posiada więcej surowców (Drewno, Kamień, Metal i Złoto); Metal liczy się jako 2 surowce w przypadku remisu. Jeśli **wciąż** jest remis, gracze wspólnie cieszą się zwycięstwem.



### SŁODKIE ZWYCIĘSTWO

A więc wygrałeś! Triumfujesz! Pokonałeś wszystkich pozostałych dziwaków udowadniając im, że od samego początku to ty byłeś najlepszy do tej roboty. Prawdopodobnie po drodze zawarłeś też jakąś przyjaźń. Albo nie. Najważniejsze jest jednak to, że właśnie ty **wygrałeś**. Król obdarzy cię teraz szacunkiem i wdzięcznością. Ukonoruje cię również Kluczem do miasta (choć to tylko formalność, która w rzeczywistości kompletnie niczego nie zmienia) oraz wspaniałym tytułem **Wielkiego Kasztelana Belfort!** – żeby nie wspomnieć o bardzo lukratywnych kontraktach w przyszłości. Krasnoludy okropnie wrzeszczą wznosząc toasty na twoją cześć, Elfy klaskając szepczą coś po cichu, a Gnomy rozpoczynają kontrolę twoich wydatków i liczą ponownie punkty, żeby sprawdzić, czy nie oszukałeś. Mieszkańcy Belfort wznoszą głośnie okrzyki okazując ci podziw, co napawa cię jeszcze większą dumą. W tym samym czasie twoi pokonani rywale cichaczem opuszczają miasto – prawdopodobnie aby zaprojektować wychodek lub nadzorować kopanie dziur. Gratulacje za świetnie wykonaną robotę!

## DODATEK: WARIANT DWUSOBOWY

Belfort potrafi być zabawną i wymagającą grą również w wariacie dwuosobowym. Wymagane są jednak pewne specjalne zasady, aby gra dostosowana była również do rywalizacji dwóch graczy. Idealnie byłoby, gdybyś miał za sobą grę w Belfort w 3 lub więcej osób zanim rozpoczniesz grę dwuosobową.

Gra dwuosobowa umożliwia graczom pewien wpływ na ruchy trzeciego i czwartego Gracza Wirtualnego (GW), którzy będą konkurować o przewagę we wszystkich dzielnicach. Wariant wprowadza następujące zmiany w rozgrywce.

### ZMIANY W PRZYGOTOWANIU GRY

- Jediną Gildią Interakcyjną, której możesz użyć, to Gildia magów. Zalecamy, aby ta jedna **zawsze była** wykorzystywana. Pozostałe Gildie mogą być dowolnymi spośród Gildii podstawowych czy Gildii surowców.
- Wybierz dwa kolory, które będą wykorzystywane przez GW. Jedyne elementy, których potrzebują GW to: po 12 znaczników własności, kilku Robotników (*patrz poniżej*) oraz po jednym herbie kolejności w rundzie (*oznaczone 3 i 4*). Herb z cyfrą 3 oznacza GW3, a herb z cyfrą 4 oznacza GW4. Jeśli w danym momencie gry posiadasz herb z cyfrą 1, kontrolujesz ruchy GW3. Jeśli posiadasz herb z cyfrą 2, kontrolujesz ruchy GW4. Jeśli zmienisz herb, wówczas zmienia się również kontrolowany przez ciebie GW. (*GW nigdy i z nikim nie wymieniają się herbami.*)
- Obaj umieszczacie po jednym Krasnoludzie kontrolowanego przez siebie GW na dowolnie wybranej Gildii. Nie możecie wysłać Robotników do Gildii, w których znajdują się Krasnoludy GW.
- Umieść po 4 Elfy oraz po 4 Krasnoludy każdego GW w górnej części planszy kalendarza

### ZMIANY PODCZAS ROZGRYWKI

- Ogólne zasady nie zmieniają się, ale po zakończeniu fazy **Akcje**, następują tury GW! Gracz kontrolujący GW3 wybiera jedną kartę Budynku z puli dostępnych kart Budynków lub z wierzchu stosu do dociągania. Następnie kładzie jeden znacznik własności GW3 w dowolnej dzielnicy na niezajętym Budynku z symbolem identycznym jak na wyciągniętej karcie, po czym odrzuca kartę i ewentualnie uzupełnia pulę kart dostępnych. Po zakończeniu ruchu przez GW3 drugi gracz wykonuje w ten sam sposób ruch w imieniu GW4 i uzupełnia w razie konieczności pulę kart dostępnych.
- Po wykonaniu ruchu w imieniu obu GW przesunąć (*zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara*) Krasnoludów obu GW na planszy głównej o jedną Gildię. (*Prawdziwi gracze otrzymują należną opłatę z zasobów ogólnych jeśli Gildie, do których trafiły Krasnoludy GW, są ich własnością.*)

### ZMIANY W PUNKTACJI

- Policz punkty w każdej dzielnicy tak, jakby była to gra w 4 osoby (*czyli uwzględniając 1-sze, 2-gie i 3-cie miejsce*).
- Podczas wyznaczania przewagi Elfów i Krasnoludów należy przyjąć, że GW posiadają po czterech Elfów i po czterech Krasnoludów (*Stosy Krasnoludów i Elfów w górnej części planszy kalendarza mają o tym przypominać*). Policz więc odpowiednio punkty.

## DODATEK: BUDYNKI

Poniżej przedstawiona jest lista wszystkich (10) rodzajów Budynków występujących w grze. W talii znajduje się po pięć kart Budynków każdego rodzaju.



### BANK

Koszt:

Przychód: jedno Złoto

**Akcja pod Klódką Gnoma:** raz w trakcie każdej rundy, podczas fazy Akcje, możesz wziąć jedno Złoto z zasobów ogólnych.



### BASZTA

Koszt:

Przychód: jedno Złoto

**Metalowa tabliczka:** każdy fragment Baszty narysowanej na planszy posiada dwa symbole. Gdy zbudujesz jeden fragment Baszty, umieść swoje znaczniki własności na obu symbolach (w tej samej dzielnicy).



### BIBLIOTEKA

Koszt:

Przychód: jedno Złoto

**Pole akcji:** weź do ręki dwie karty z wierzchu stosu do dociągania, a następnie odrzuć dowolne dwie karty z ręki. (Wśród odrzuconych krat mogą znajdować się dwie, jedna lub żadna z tych, które pociągnąłeś ze stosu.)

**Akcja pod Klódką Gnoma:** po zakończeniu wszystkich swoich ruchów w fazie Akcje weź do ręki jedną darmową kartę z wierzchu stosu do dociągania (jeśli wcześniej kupiłeś kartę, to w tej rundzie będziesz miał w sumie dwie nowe karty Budynków). Odrzuć nadmiarowe karty, jeśli masz ich powyżej pięciu.



### BRAMA

Koszt:

Przychód: brak

**Metal plaque:** każda Brama narysowana na planszy rozciąga się na dwie dzielnice i posiada dwa symbole. Gdy budujesz Bramę, wybierz taką, której **oba symbole są dostępne**. Umieść swój znacznik własności na **jednym** z nich. W jednej Bramie **nigdy** nie może być znaczników własności dwóch graczy.

**Akcja pod Klódką Gnoma:** umieść swój drugi znacznik własności na niezajętym symbolu Bramy, na której znajduje się już jeden twój znacznik.



### KARCZMA

Koszt:

Przychód: brak

**Akcja pod Klódką Gnoma:** umieść tu Gnoma, aby móc korzystać z pola akcji w przyszłych fazach Rozmieszczanie.

**Pole akcji (po odblokowaniu):** (zapłać jedno Złoto, aby umieścić tu Robotnika) weź jednego Krasnoluda albo jednego Elfa w swoim kolorze z zasobów Robotników. Możesz go wykorzystywać do końca gry. Akcja przepada jeśli nie masz już dostępnych Robotników w zasobach Robotników.





## KUŹNIA

Koszt:      

Przychód: brak

Pole akcji: weź jeden Metal z zasobów ogólnych.

Akcja pod Klódką Gnoma: raz w trakcie każdej rundy, podczas fazy Akcje, możesz odłożyć do zasobów ogólnych jedno Złoto biorąc w zamian jeden Metal.



## OGRODY

Koszt:     

Przychód: jedno Złoto

Akcja pod Klódką Gnoma: gdy umieścisz tu Gnoma, natychmiast awansuj jednego ze swoich Elfów na Mistrza. W tym celu odwróć jeden ze swoich znaczników Elfów na stronę prezentującą Mistrza. Ten Elf będzie Mistrzem do końca gry. Możesz zawsze sprawdzić ilu Mistrzów Elfów powinieneś mieć: wystarczy, że przeliczysz liczbę posiadanych kart Ogrody.



## PIWIARNIA

Koszt:     

Przychód: jedno Złoto

Akcja pod Klódką Gnoma: gdy umieścisz tu Gnoma, natychmiast awansuj jednego ze swoich Krasnoludów na Mistrza. W tym celu odwróć jeden ze swoich znaczników Krasnoludów na stronę prezentującą Mistrza. Ten Krasnolud będzie Mistrzem do końca gry. Możesz zawsze sprawdzić ilu Mistrzów Krasnoludów powinieneś mieć: wystarczy, że przeliczysz liczbę posiadanych kart Piwiarnia.



## TARG

Koszt:      

Przychód: jedno Złoto

Pole akcji: weź dwa Złota z zasobów ogólnych.

Akcja pod pierwszą Klódką Gnoma: w każdej rundzie, podczas fazy Akcje, możesz drugi raz odwiedzić Faktorię handlową (w której możesz wykonać maksymalnie jedną operację zakupu i jedną operację sprzedaży).

Akcja pod drugą Klódką Gnoma: w każdej rundzie, podczas fazy Akcje, możesz trzeci raz odwiedzić Faktorię handlową (w której możesz wykonać maksymalnie jedną operację zakupu i jedną operację sprzedaży).



## WIEŻA

Koszt:     

Przychód: jedno Złoto

Akcja pod Klódką Gnoma: umieść tu Gnoma, aby móc korzystać z pola akcji w przyszłych fazach Rozmieszczanie.

Pole akcji (po odblokowaniu): (zapłać jedno Złoto, aby umieścić tu Robotnika) weź jednego Gnoma z puli Gnomów do wynajęcia i umieść go na jednej z niezajętych Klódek Gnoma (tak samo jak podczas zatrudniania). Pozyskanie tego Gnoma nie wlicza się do limitu mówiącego o zatrudnieniu maksymalnie jednego Gnoma w rundzie. Akcja przepada jeśli nie ma już dostępnych Gnomów albo jeśli nie masz niezajętych Klódek Gnoma w swoich Budynkach.



## GILDIE PODSTAWOWE



### GILDIA BIBLIOTEKARZY

Koszt:

**Akcja:** weź do ręki 3 karty Budynków z wierzchu stosu do dociągania, a następnie odrzuć jedną kartę z ręki. Odrzuconą kartą może być również jedna z właśnie dociągniętych kart.

Weź 3 karty ze stosu do dociągania, a następnie odrzuć jedną kartę z ręki.



### GILDIA KUPCÓW

Koszt:

**Akcja:** maksymalnie **dwa razy** w trakcie tej fazy *Akcje* możesz odłożyć do zasobów ogólnych 1 Drewno albo 1 Kamień, a w zamian wziąć 1 Metal.

Wymień na maksymalnie dwa razy. Przystępują ci również +3 wizyty w Faktorii w tej rundzie.

**Druga Akcja:** w trakcie tej fazy *Akcje* możesz odwiedzić Faktorię handlową dodatkowe trzy razy.

- W trakcie każdej wizyty w Faktorii handlowej możesz dokonać maksymalnie jednego zakupu i jednej sprzedaży.
- Jeśli nie skorzystasz z możliwości dodatkowej wizyty w trakcie tej fazy *Akcje*, możliwość ta przepada.



### GILDIA ARCHITEKTÓW

Koszt:

**Akcja:** wybierz dowolny niezajęty symbol na Budynku, Murze albo Gildii na planszy głównej i umieść na nim swój znacznik własności.

Musisz za to zapłacić odkładając do zasobów ogólnych materiały niezbędne do zbudowania tego rodzaju Budynku pomniejszone o 1 Metal albo 2 Drewna/Kamienie (ty decydujesz).

- **Do budowy Budynków przy użyciu Gildii architektów nie używasz karty! Nawet jeśli przypadkiem masz kartę pasującego Budynku w ręce.** Brak użycia karty oznacza, że **nie** będziesz miał korzyści w postaci dochodu i pół akcji, które w przypadku tradycyjnej budowy dawałaby ci leżąca przed tobą karta.
- Koszty budowy wszystkich Budynków oraz Murów są wydrukowane na twojej planszy. Koszt budowy Gildii wydrukowany jest na żetonach Gildii.
- Budowa Budynku przy wykorzystaniu Gildii architektów może skutkować (teraz lub później) tym, że któryś z graczy będzie miał w ręce kartę Budynku, dla której nie będzie już wolnego symbolu na planszy. W takim przypadku gracz nie może zbudować tego Budynku (karta jest bezużyteczna).
- \* Jeśli budujesz fragment **Baszty**, umieść swoje znaczniki własności na **obu** symbolach. Jeśli budujesz **Bramę**, wybierz **jedną pustą** i (zgodnie z regułami budowy Bramy) umieść swój znacznik własności na jednym z symboli.



### GILDIA WERBOWNIKÓW

Koszt:

**Akcja:** weź jednego Robotnika z własnych zasobów Robotników. Możesz go wykorzystywać do końca gry **albo** weź jednego Gnoma z puli Gnomów do wynajęcia i natychmiast umieść go na niezajętej Kłódce Gnoma na jednym ze swoich Budynków.

- Nie możesz wziąć Robotnika jeśli nie masz już żadnego w swoich zasobach Robotników.
- Nie możesz wziąć Gnoma jeśli nie ma już żadnych w puli Gnomów do wynajęcia albo jeśli nie posiadasz niezajętej Kłódki Gnoma, na której mógłbyś go natychmiast umieścić.
- Akcja marnuje się, jeśli nie jesteś w stanie pozyskać ani Robotnika, ani Gnoma.



## GILDIE SUROWCÓW



### GILDIA BANKIERÓW

Koszt:

Akcja: weź 3 Złota z zasobów ogólnych.



### GILDIA GÓRNIKÓW

Koszt:

Akcja: weź 2 Metale z zasobów ogólnych.



### GILDIA DRWALI

Koszt:

Akcja: weź 4 Drewna z zasobów ogólnych.



### GILDIA KAMIENIARZY

Koszt:

Akcja: weź 4 Kamienie z zasobów ogólnych.



## GILDIE INTERAKCYJNE



### GILDIA MAGÓW

Koszt:

Wybierz dwie lokalizacje tego samego rodzaju i zamień znajdujące się w nich znaczniki własności.

Akcja: wybierz dwa Budynki tego samego rodzaju, albo dwie Gildie, albo dwa Mury. Przenieś **wszystkie** znaczniki własności (jeśli są tam **jakiegokolwiek**) z jednej lokalizacji do drugiej i odwrotnie.

Jeśli w wyniku zamiany przenosisz jeden znacznik do Bramy, **wybierz** na który symbol drugiej Bramy go położyć.



### GILDIA SZPIEGÓW

Koszt:

Wszyscy inni gracze pokazują po jednej karcie. Możesz zabrać jedną z nich.

Akcja: wszyscy pozostali gracze odkrywają na chwilę po jednej z trzymanyh w ręce kart Budynków. Wybierz jedną spośród tych kart i weź ją do ręki. Pozostałe karty są zatrzymywane przez dotychczasowych właścicieli.



### GILDIA OPRYSKÓW

Koszt:

Zabierz jednemu graczowi albo albo zabierz po maks. trzem graczom.

Akcja: wybierz jedną z akcji:  
• zabierz jednemu graczowi 1 Metal albo maksymalnie 2 Drewna/Kamienie,  
• zabierz po 1 Drewnie/Kamieniu od maksymalnie trzech różnych graczy.



### GILDIA ZŁODZIEI

Koszt:

Zabierz jednemu graczowi albo zabierz po maks. trzem graczom.

Akcja: wybierz gracza i zabierz mu maksymalnie 3 Złota **albo** zabierz po jednym Złocie od maksymalnie trzech różnych graczy.

**PROJEKT GRY**  
**JAY CORMIER**  
**ORAZ SEN-FOONG LIM**



Jay i Sen pragną podziękować następującym osobom za testowanie gry i dzielenie się bezcennymi wskazówkami podczas długiego okresu pracy nad nią:

*Matt Musselman, Xavier Cousin, Greg Bride, Nancy McCune, Marc Casas-Cordero, Kevin & Jen Wilson, Michael Campsall, Alex Cann, Jan Kraft, Ian Darling, Al Cormier, Robina Ritchie, Steve Mason, Jen Mockry, Shawn Perry, Leroy Wissing, Errol Elumir, Herb Regalo oraz Kevin & Brian Carlson*

Autorzy dziękują również następującym osobom za ich nieustające wsparcie:

*Carrie, Ethan & Eli oraz the Stevensons*

*Podziękowania również dla Setha Jaffee za pomoc w opracowaniu gry, Josha Cappel za piękną grafikę oraz Michaela Mindes za wsparcie i wskazówki.*

*W trakcie pracy nad grą nie ucierpiał żaden Gnom. Niektóre Trolle niestety tak.*

**OPRACOWANIE GRY**

**SETH JAFFEE**

**GRAFIKA  
I SKŁAD INSTRUKCJI**

**JOSHUA CAPPEL**

**TŁUMACZENIE  
PRZEMYSŁAW KORZENIEWSKI**



Copyright 2011 - 2012  
Tasty Minstrel Games, L.L.C.

[www.playtmg.com](http://www.playtmg.com)

Copyright 2012  
LACERTA

[www.LACERTA.pl](http://www.LACERTA.pl)