




















KINGSBURG

Autorzy: Andrea Chiarvesio oraz Luca Iennaco

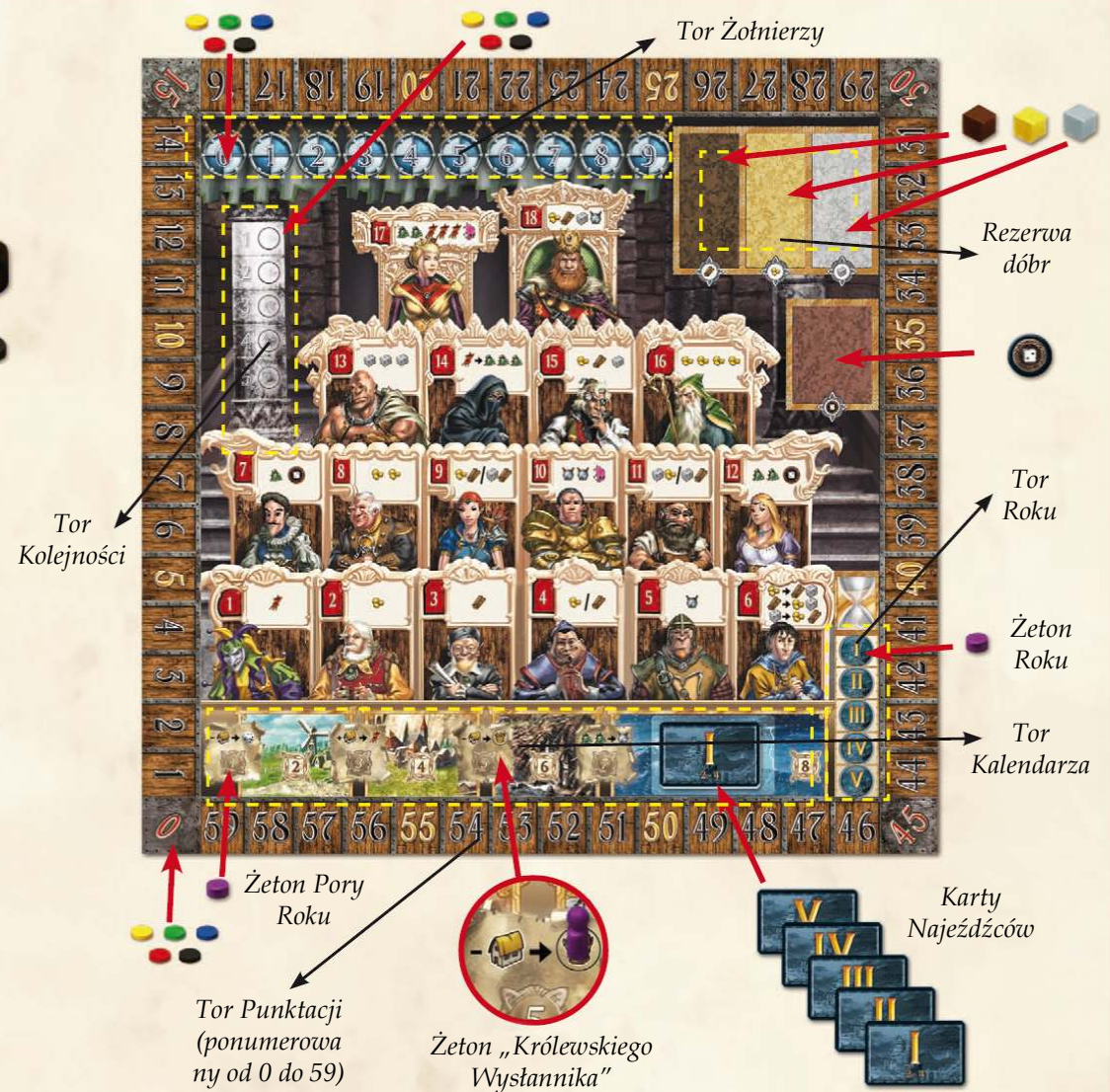
2-5 graczy / wiek 10+

W świecie fantasy Kingsburg, Król Tritus wybrał swoich najbardziej zaufanych i utalentowanych zarządców (to właśnie ty!) by doglądali jego nowo pozyskane terytoria na krańcu królestwa. Aby osiągnąć sukces, będziesz potrzebował pomocy zaufanych doradców Króla. Niektórzy z nich mogą nie być mili ale posiadają umiejętności i zasoby, które mogą ci się bardzo przydać. Musisz postawić budynki, wzmocnić obronność oraz wyćwiczyć swoją armię aby obroniła twoje terytorium przed niepokojącymi cię najeźdźcami, którzy gromadzą się na granicy. Po pięciu latach najlepszego zarządcę Król nagrodzi miejscem pośród swoich najbardziej zaufanych doradców!

Elementy gry:

- 1 plansza: 
- 5 plansz „provincji”: 
- 21 sześciennych kości: 6x  3x  3x  3x  3x  3x 
- 15 drewnianych znaczników: 3x  3x  3x  3x  3x 
- Żeton „Królewskiego Wysłannika”:  20 żetonów „+2”: 
- 60 znaczników „dóbr”: 25x  20x  15x 
złoto drewno kamień
- 85 żetonów „budynków”: 17x  17x  17x 
17x  17x 
- 1 żeton pory roku:  1 żeton roku: 
- 25 kart „najeźdźców (ponumerowane na rewersie od I do V, i również informujące o możliwej sile najeźdźcy w danym roku):
- | | | | | |
|---|---|---|---|---|
|  |  |  |  |  |
| 5x | 5x | 5x | 5x | 5x |

Ta instrukcja



Przygotowanie

Umieść planszę na środku obszaru do gry. Umieść żeton pory roku na polu nr 1 „Pomoc od Króla” na torze „Kalendarza” oraz żeton roku na pierwszym polu na „Torze Roku” (z rzymską cyfrą „I”). Umieść białe kostki oraz żetony „+2” na odpowiednich polach na planszy. Umieść żeton „Królewskiego Wysłannika” na polu nr 5 na torze kalendarza.

Umieść jako rezerwę znaczniki dóbr na odpowiadające im pola na planszy. Podczas gry, jeśli pozyskujesz lub korzystasz z dóbr, za każdym razem je zabierz lub zwróć do tej rezerwy. Twoje dobra powinny być zawsze widoczne dla innych graczy w trakcie całej gry.

Wybierz swój kolor i zabierz wszystkie elementy jemu odpowiadające (3 kostki, 3 znaczniki oraz wszystkie żetony budynków) oraz planszę prowincji. Jeśli pozostały jakieś elementy to umieść je z powrotem w pudełku.

Swoją planszę prowincji umieść odkrytą przed sobą razem z twoimi kośćmi oraz żetonami budynków. Jeden ze swoich znaczników umieść na polu „0” na „Torze Żołnierzy”, jeden na polu „0” na „Torze Punktacji” a ostatni na „Torze Kolejności”. Na razie żetony na Torze Kolejności ułóż losowo.

Podziel karty „najeźdźców” na 5 małych stosów względem numeru na rewersach kart. Potasuj każdy stos oddzielnie a następnie wyciągnij jedną kartę z każdego stosu nie zaglądając na nie. Z tych pięciu kart utwórz jeden stos w porządku numerycznym (z kartą „I” na wierzchu i kartą „V” na spodzie) i połącz ten zakryty stos na polu nr 8 kalendarza. To jest „Talia Najeźdźców” Pozostałe 20 kart schowaj do pudełka bez zaglądania na nie. Karty te nie będą używane w danej grze.

Przykład: Ann, Brian, Cindy, and David są gotowi do gry w Kingsburg. Losowa kolejność graczy jest następująca: Cindy, Ann, David oraz Brian. Karty zostały posortowane względem numerów na rewersie oraz wyciągnięto po jednej karcie z każdego stosu aby stworzyć „Talię Najeźdźców”, która teraz znajduje się na polu nr 8 kalendarza. Każdy z graczy bierze planszę prowincji, kostki do gry oraz znaczki w swoim kolorze – są gotowi by rozpocząć swój pierwszy rok!

Cel

Bycie zarządcą, który na koniec piątego roku posiada najwięcej Punktów Zwycięstwa (PZ). Punkty możesz pozyskać wpływając na Królewskich doradców, stawiając zyskowne budynki oraz wygrywając bitwy z najeźdźcami.

Jak grać

Grę rozgrywa się w ciągu 5 lat. Każdy rok jest podzielony na 8 faz, które zawsze występują w tej samej kolejności. Fazy są przedstawione na torze kalendarza.

Na koniec każdej fazy znaczki kalendarza jest przesuwany na następną pole, obrazując która faza będzie następna.

Osiem faz jest podzielonych na 4 pory roku. Każda pora roku posiada specjalne wydarzenie, poprzedzone normalną fazą pory roku.

Szczegółowy opis faz:

Faza 1: Pomoc Od Króla

Król potrzebuje by wszyscy zarządcy rozwijali swoje prowincje, tak więc pomaga on każdemu kto pozostaje w tyle. Gracz, który wybudował najmniej budynków (jeśli jest remis podczas liczenia budynków to graczem najsłabszym jest ten z najmniejszą liczbą dóbr) będzie rzucał dotatkową białą kostką podczas wiosny (ale tylko wiosny, nie podczas lata, jesieni czy zimy). Jeśli gracze remisują w minimalnej ilości budynków oraz w ilości posiadanych dóbr wtedy Król pomoże każdemu z tych graczy. Gracze ci otrzymują jedno dowolne dobro, które sami wybiorą ale żaden z nich nie będzie rzucał dotatkową białą kostką.

! Podczas pierwszej fazy pierwszego roku żaden z graczy nic jeszcze nie wybudował oraz nic nie posiada więc wszyscy remisują: każdy z nich wybiera jedno dobro które chce otrzymać (nikt nie będzie rzucał białą kostką).

Po określeniu, który gracz (lub gracze) potrzebuje pomocy Króla (oraz przydzielenia białej kostki lub dóbr), przejdź do następnej fazy.

Przykład: podczas pierwszego roku wszyscy wybrali jedno dobro: Ann wybrała drewno, Brian kamień, Cindy oraz David wybrali złoto.

Przykład: Jest początek trzeciego roku. Ann posiada sześć budynków i nie pozostało jej nic z dóbr. Brian ma pięć budynków i dwa dobra, Cindy ma pięć budynków ale jest bez dóbr a David posiada sześć budynków i jedno dobro. Cindy posiada najmniej, tak więc zabiera białą kostkę z rezerwy i rzuca nią razem ze swoimi pozostałymi kośćmi podczas tej wiosny. Na koniec wiosny zwróci białą kostkę do rezerwy.

Faza 2: Wiosna – Pierwszy Sezon Produkcyjny

Wszystkie sezony produkcyjne (wiosna, lato, jesień) są podzielone na 4 etapy, przez które każdy z graczy przechodzi w następującym porządku:

- Rzucanie Kośćmi i Dostosowanie Toru Kolejności
- Uzyskanie poparcia Królewskich Doradców
- Otrzymanie Pomocy od Doradców
- Wybudowanie Budynków oraz Akcje Budynków

! W grze dwuosobowej stosuje się specjalne zasady dla etapu „b) Uzyskanie Poparcia Królewskich Doradców”: patrz strona 7.

a) Rzucanie Kośćmi i Dostosowanie Toru Kolejności

Wszyscy gracze równocześnie rzucają swoimi kośćmi. Po tym jak gracz rzuci kośćmi może skorzystać z korzyści płynących ze Statuy i/lub Kaplicy jeśli tylko któryś z budynków posiada i zdecyduje się go wykorzystać. Te dodatkowe rzuty wykonywane są w kolejności zgodnej z Torrem Kolejności.

Następnie pozycje żetonów wszystkich graczy na Torze Kolejności są dostosowywane do pory roku: Każdy z graczy dodaje wartość wszystkich wyrzuconych oczek na kościach (włączając w to również każdą białą wyrzuconą dla tej pory roku). Gracz z najmniejszą sumą będzie nowym graczem rozpoczynającym, z pozostałymi graczami następującymi w kolejności wyrzuconych oczek (tak więc gracz, który wyrzucił największą sumę oczek będzie zajmował ostatnie miejsce na Torze Kolejności). Jeśli podczas rzucania kośćmi doszło do remisu, wtedy gracze remisujący ustawiają się w kolejności, którą mieli w poprzedniej porze roku (lub w kolejności losowej, jeśli to był początek gry) tzn. gracz, którego znaczki był na wyższej pozycji tą wyższą pozycję względem remisującego współgracza zachowuje.

Przykład:

Ann rzuca 1, 3, 5



(suma = 9)

Brian 4, 4, 5



(jego suma to 13)

Cindy 2, 2, 6



(jej suma to 10)

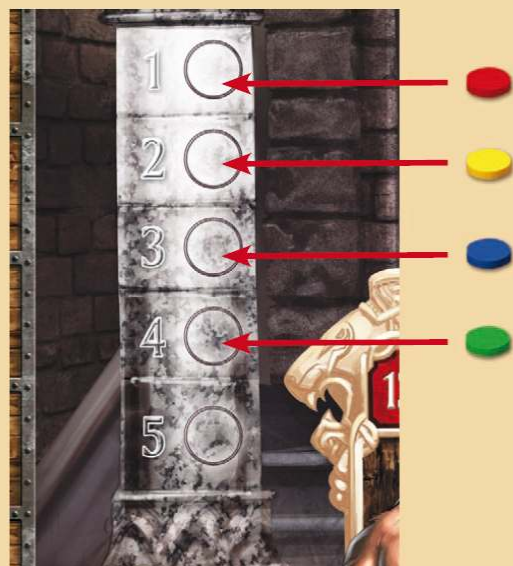
David 2, 3, 5



(suma = 10)

Tor Kolejności jest teraz ustawiony: Ann zaczyna (najmniejsza suma), następnie

Cindy (taka sama liczba jak David) ale jej żeton był na wyższej pozycji niż Davida), David a na końcu Brian (największa suma).



b) Uzyskanie poparcia Królewskich Doradców

Zachowując kolejność tury, gracze mają teraz okazję uzyskania poparcia jednego doradcy lub mogą spasować. Po tym jak ostatni gracz uzyskał poparcie doradcy lub spasował pierwszy gracz ma okazję uzyskać poparcie drugiego doradcy i tak dalej. Kontynuuj tury wpływania na doradców do momentu aż spasujesz. Twoja gra w tym etapie kończy się jak tylko spasujesz a twoja kolejka będzie pomijana do końca sezonu.

Aby uzyskać poparcie doradcy musisz wykorzystać jedną lub kilka ze swoich kości. Suma ze wszystkich kości które wydajesz musi być dokładnie taka sama jak wartość doradcy. Nie możesz wydawać częściowej sumy z jednej kości! Cała suma ze wszystkich kości musi zostać wydana. Jeśli wpływasz na doradcę umieść swoją kość lub kości na polu doradcy na planszy.

! Jeden żeton „+2” może zostać dodany do pojedynczej kości (lub grupy kości) aby powiększyć ich wartość o dokładnie 2 punkty. Liczba posiadanych żetonów „+2” jest nielimitowana ale do kości lub grupy kości możesz dodać tylko jeden żeton na sezon.

Nie możesz wpływać na danego doradcę jeśli w bieżącym sezonie już ktoś na niego wpłynął (inny gracz lub ty sam). Innymi słowy na każdym polu na Dworze Króla może być tylko jedna kość (lub grupy kości) posiadane przez jednego gracza). Jedynym wyjątkiem od tej reguły jest „Królewski Wysłannik” (patrz strona 5).

! Nie możesz wpływać na doradcę używając tylko białej kości (lub grupy kości) i/ lub żetonów „+2”; innymi słowy aby wpłynąć na doradcę musisz użyć przynajmniej jednej ze swoich kolorowych kości. Dopuszcza się użycia 2 białych kości w tej samej grupie kości ale tylko wtedy jeśli w tej grupie znajduje się przynajmniej 1 kolorowa kość.

Musisz spasować jeśli nie pozostała ci żadna z kolorowych kości lub jeśli nie jesteś w stanie w sposób dozwolony umieścić kości, które ci pozostały.

Kiedy wszyscy gracze spasują przejdź do następnego etapu.

Przykład:

Ann zauważyła że żaden z graczy nie wyrzucił „1” i umieszcza swoje dwie kości (5, 3) na polu (#8) Skarbnika.

Zaczyna się ruch Cindy. Nie może ona zagrać (2, 6) na Skarbniku (który został zajęty przez kości Ann) tak jak sobie planowała więc zagrywa dwie kości (2, 2) na polu (#4) Kupca.

David zauważył, że Ann wykorzystala już swoją kość „3” więc umieszcza swoje dwie inne (2, 5) na polu (#7) Astronoma.

Teraz jest kolej Briana. Może on umieścić wszystkie swoje kości na polu (#13) Bohatera, ale ten doradca mógłby mu dostarczyć 3 kamienie a jeden już posiada. Nie może zagrać dwóch kości (4, 4) na Skarbniku ze względu na kości Ann więc decyduje się umieścić dwie kości (4, 5) na polu (#9) Głównego Łowczego.

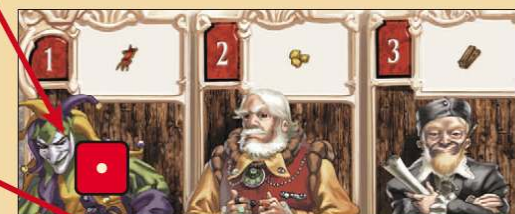
Ponownie następuje kolej Ann. Ponieważ pozostała jej tylko kość „1” więc umieszcza ją na polu (#1) Błazna.

Cindy także została tylko jedna kość („6”) którą może umieścić na Alchemiku (#6).

David jest następny i swoją kość („3”) umieszcza na Architekcie.

Jedyna kość, która pozostała Brianowi to „4” której nie może wykorzystać, ponieważ Cindy już użyła Kupca, więc pasuje.












Ten etap kończy się ponieważ żadnemu z graczy nie pozostały kości do wykorzystania.





c) Otrzymanie Pomocy od Doradców


Każdy doradca, w kolejności rosnącej od #1 do #18, pomaga graczowi który uzyskał u niego poparcie poprzez umieszczenie kości (lub grupy kości) na polu tego doradcy. Jeśli na polu doradcy nie ma żadnych kości to jest on pomijany.


Niektórzy doradcy oferują wybór pomocy (zaznaczonej przez znak ukośnika pomiędzy dwoma wyborami). Jeśli uzyskasz poparcie u jednego z takich doradców musisz wybrać który z darów chcesz otrzymać.


- 1  **BŁAZEN:** 1 Punkt Zwycięstwa (przesuń swój znacznik o jedno pole na torze punktacji)
- 2  **DZIEDZIC:** Weź z rezerwy 1 złoto
- 3  **ARCHITEKT:** Weź z rezerwy 1 drewno
- 4  **KUPIEC:** Weź z rezerwy 1 drewno **LUB** 1 złoto
- 5  **SIERŻANT:** Rekrutuj 1 żołnierza (przesuń swój wskaźnik o jedno pole na Grafiku Żołnierzy)
- 6  **ALCHEMIK:** Możesz zamienić 1 dowolnie wybrany surowiec (odłóż go do rezerwy) na dwa inne. Np. odłóż kamień aby otrzymać jedno złoto i jedno drewno
- 7  **ASTRONOM:** Weź z rezerwy 1 wybrany surowiec **ORAZ** jeden żeton „+2”
- 8  **SKARBNIK:** Weź z rezerwy 2 znaczniki złota
- 9  **GŁÓWNY ŁOWCZY:** Weź z rezerwy 1 drewno i 1 złoto **LUB** 1 drewno i 1 kamień
- 10  **GENERAŁ:** Rekrutuj 2 żołnierzy (przesuń swój wskaźnik o dwa pola na Grafiku Żołnierzy) oraz w ukryciu obejrzyj górną kartę ze Stosu Najeźdźców (po czym odłóż ją z powrotem zakrytą na ten stos)
- 11  **MIECZNIK:** Weź z rezerwy 1 kamień i 1 drewno **LUB** 1 kamień i 1 złoto
- 12  **KSIĘŻNA:** Weź z rezerwy 2 dowolnie wybrane surowce **ORAZ** jeden żeton „+2”
- 13  **WOJOWNIK:** Weź z rezerwy 3 znaczniki kamienia

14  **PRZEMYTNIK:** Zapłać 1 Punkt Zwycięstwa (zmień Tor Punktacji – przesuń swój znacznik o jedno pole do tyłu) by wziąć z rezerwy 3 dowolnie wybrane surowce.

15  **WYNALAZCA:** Weź z rezerwy 1 złoto, 1 drewno i 1 kamień

16  **CZARODZIEJ:** Weź z rezerwy 4 znaczniki złota

17  **KRÓLOWA:** Weź z rezerwy 2 dowolnie wybrane surowce **ORAZ** w ukryciu obejrzyj górną kartę ze Stosu Najeźdźców (po czym odłóż ją z powrotem zakrytą na ten stos) **ORAZ** 1 Punkt Zwycięstwa (przesuń swój znacznik o jedno pole na torze punktacji)

18  **KRÓL:** Weź z rezerwy 1 złoto, 1 drewno i 1 kamień **ORAZ** Rekrutuj 1 żołnierza (przesuń swój wskaźnik o jedno pole na Grafiku Żołnierzy)

Kiedy wszyscy doradcy prześlą swoje dary, zabierz swoje kości z planszy i umieść je w swojej rezerwie. Wszystkie wykorzystane żetony „+2” lub białe kości „Królewskiej Pomocy” wracają do głównej rezerwy. Następnie przejdź do kolejnego etapu.

! Przyjmuje się, iż rezerwa jest nielimitowana. Jeśli w trakcie gry zabraknie w rezerwie któregoś surowca wtedy po prostu przyjmij dowolną metodę, dzięki której będzie można śledzić posiadane dodatkowe surowce.

Przykład: Błazen przyznaje Ann 1 Punkt Zwycięstwa: Ann przesuwając o jedno pole swój znacznik na torze punktacji. Nie ma żadnej kości na Dziedzicu więc jest on ignorowany. Architekt wspiera Davida 1 znacznikiem drewna, które David bierze z rezerwy.

Kupiec umożliwia Cindy wybór pomiędzy 1 złotem i 1 drewnem. Ponieważ złoto już posiada wybiera drewno. Po zignorowaniu Sierżanta (brak kości na tym polu) czas na Alchemika. Cindy zwraca do rezerwy właśnie pozyskane (od Kupca) drewno i zabiera 1 złoto oraz 1 kamień.

Astronom daje Davidowi jeden żeton „+2” (który zabiera z rezerwy) i jeden dowolnie wybrany surowiec.

Kości Ann umieszczone na Skarbniku pozwalają jej wziąć z rezerwy 2 znaczniki złota, następnie Brian wybiera od Głównego Łowczego 1 drewno i złoto (zamiast tego mógłby wybrać 1 drewno i 1 kamień).

Ponieważ na żadnym z pozostałych doradców nie już kości gracze zabierają z powrotem swoje kości a aktualny etap kończy się.

d) Wybudowanie Budynków oraz Akcje Budynków

Zgodnie z kolejnością danej kolejki każdy z graczy ma możliwość wybudowania jednego budynku (Wyjątek: Królewski Wysłannik może pozwolić ci na dwukrotne budowanie, patrz „Faza 5: Królewski Wysłannik”). Cena wybudowania każdego budynku jest zaznaczona na twojej planszy prowincji. Aby wybudować budynek musisz zapłacić jego koszt do rezerwy. Możesz wybudować tylko jeden budynek podczas każdej z pór roku; najpierw zapłać za budynek który masz zamiar wybudować a następnie umieść na nim jeden ze swych żetonów budynków (poręcznie jest umieścić swój żeton na kosztach budynku). Jeśli wybudujesz budynek, który przynosi Punkty Zwycięstwa, wtedy przesunij swój znacznik o odpowiednią liczbę pól na Torze Punktacji.

! Budynki musisz w każdym rządzie budować od lewej do prawej strony. Innymi słowy, możesz wybudować dany budynek tylko wtedy gdy posiadasz już wszystkie budynki w tym samym rządzie, znajdujące się na lewo od tego, który właśnie zamierzasz wybudować. Oczywiście możesz zawsze rozpocząć nowy rząd stawiając budynek w kolumnie najbliższej lewej strony. Możesz posiadać tylko po jednym budynku każdego typu.

Przykład: Możesz wybudować Kościół jeśli wcześniej wybudowałeś Statuę oraz Kaplicę.



Przykład: Ann ma 2 złota i jedno drewno. Wykorzystuje 2 złota aby wybudować Statuę. Umieszcza jeden ze swych okrągłych żetonów budynków na odpowiednim polu. Statua warta jest 3 PZ, tak więc przesuwa swój znacznik o trzy pola na Torze Punktacji.



Brian chce wybudować Karczmę więc płaci 1 złoto oraz jedno Drewno. Umieszcza żeton budynku na swej planszy prowincji ale nie otrzymuje żadnych PZ (Karczma nie przynosi PZ).

Cindy ma dwa złota i jeden kamień. Jej wybór padł na Wieżę Strażniczą, więc płaci tymi surowcami i otrzymuje 1 PZ.

David wydaje 2 drewna i buduje Palisadę ale nie otrzymuje żadnych PZ.

Tak długo jak posiadasz budynek możesz korzystać ze specjalnych możliwości, które przynosi. Każda z tych możliwości jest opisana na polu danego budynku. Pamiętaj, że zyskujesz wszystkie korzyści płynące z dotychczas wybudowanych przez siebie budynków, nawet jeśli budujesz nowe budynki w tym samym rządzie. Niektóre budynki, takie jak Karczma, posiadają dodatkowe możliwości, z których można skorzystać pod koniec Sezonu Produkcyjnego. Patrz strona 8 gdzie dokładnie opisano te możliwości.

Twoje budynki mogą zostać zniszczone podczas zimy (patrz „Paza 8: Zima – Bitwa”). Jeśli to nastąpi wtedy musisz usunąć żeton budynku z twojej planszy prowincji i jednocześnie tracisz od razu PZ,

które przyniósł ci ten budynek (musisz przesunąć swój znacznik na Torze Punktacji aby odzwierciedlić tę stratę). Przejdź do następnej fazy po tym jak każdy miał szansę wybudować pojedynczy budynek lub spasować.

Faza 3: Królewska Nagroda

Król jest zadowolony ze swego „najlepszego” zarządcy (wg jego oceny...): graczy, który posiada najwięcej budynków otrzymuje 1 PZ. W przypadku remisu (taka sama liczba posiadanych budynków), każdy z remisujących graczy otrzymuje 1 PZ. Po dokonaniu zmian na Torze Punktacji przejdź do kolejnej fazy.

Faza 4: Lato – Drugi Sezon Produkcyjny

Lato jest rozgrywane w ten sam sposób co Faza 2: Wiosna (Rzucanie Kośćmi i Dostosowanie Toru Kolejności, Uzyskanie poparcia Królewskich Doradców, Otrzymanie Pomocy od Doradców, Wybudowanie Budynków). Następnie przejdź do kolejnej fazy.

Faza 5: Królewski Wysłannik

Każdego lata Król posyła swojego najbardziej zaufanego Wysłannika aby wspomóc zarządcę który najsłabiej (w jego ocenie) się rozwija. Gracz z najmniejszą liczbą budynków (w przypadku remisu, gracz z najmniejszą liczbą surowców) nagradzany jest żetonem „Królewskiego Wysłannika”. W przypadku remisu na budynkach i surowcach żaden z remisujących graczy nie otrzymuje żetonu.

Królewski Wysłannik może być wykorzystany podczas dowolnego sezonu produkcyjnego do wykonania jednej z dwóch poniższych akcji:

- Uzyskaj poparcie doradcy, na którego już któryś z graczy wpłynął (ty sam lub inny gracz). Aby uzyskać poparcie wciąż musisz użyć kości aby na niego wpłynąć korzystając ze standardowych reguł (patrz strona 3). Dwukrotnie otrzymasz pomoc od doradcy ale tylko w tym sezonie.
- Dwukrotnie buduj podczas Etapu d sezonu produkcyjnego. Wciąż musisz zapłacić pełny koszt obydwu budynków. Korzystaj ze standardowych reguł budowania (patrz Faza2, etap d).

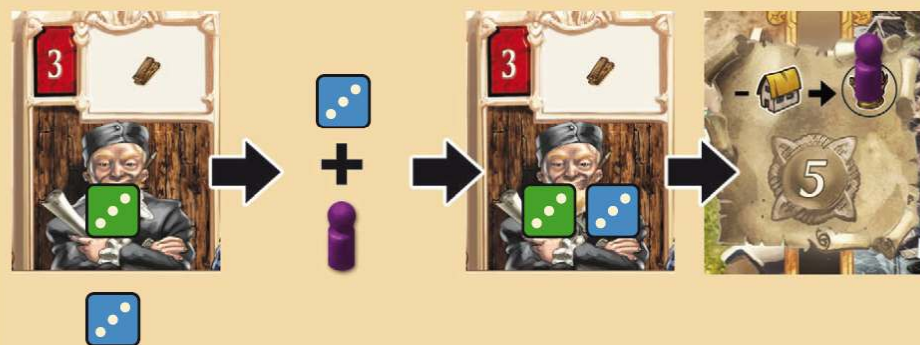
Możesz tylko raz skorzystać z pomocy Królewskiego Wysłannika zanim będziesz go musiał zwrócić na odpowiednie pole na kalendarzu. Jeśli nie skorzystasz z pomocy Królewskiego Wysłannika przez rozpoczęciem Fazy 5 następnego roku to żeton powraca do rezerwy i może być przydzielony ponownie (nawet do tego samego gracza, który go posiadał w zeszłym roku).

Po przydzieleniu (lub nie) żetonu Królewskiego Wysłannika przejdź do kolejnej fazy.

Przykład: Obecnie jest 2 rok, faza Królewskiego Wysłannika. Ann posiada pięć budynków i żadnych surowców, Brian ma cztery budynki i dwa surowce, Cindy posiada cztery budynki i jeden surowiec oraz David ma cztery budynki i żadnego surowca. Królewskiego Wysłannika przydziela się Davidowi. Jeśli Cindy, na przykład, nie miałaby żadnego surowca wtedy Królewski Wysłannik nie zostałaby w bieżącym roku przydzielony.

Przykład: Obecnie jest etap „Wybudowania Budynków” a David posiada żeton Królewskiego Wysłannika, jedno złoto oraz trzy drewna. Zgodnie z zasadami wolno mu wykonać jedną akcję budowania ale prosi Królewskiego Wysłannika o pomoc (i zwraca żeton z powrotem na odpowiednie pole na planszy) by uzyskać dwie akcje budowania zamiast jednej. Stawia jednocześnie Barykadę oraz Kuźnię w tym samym sezonie.

Przykład: Obecnie jest etap „Uzyskiwania poparcia Doradców” a David posiada żeton Królewskiego Wystannika. Pozostała mu jedna kość („3”) ale jedną ze swoich kości Brian już umieścił na Architekcie. David prosi Królewskiego Wystannika o pomoc i umieszcza swoją kość także na polu Architekta. Tylko w tym sezonie Architekt pomoże zarówno Brianowi jak i Davidowi.



Faza 6: Jesień – trzeci Sezon Produkcyjny

Jesień jest rozgrywana w ten sam sposób co Faza 2: Wiosna (Rzucanie Kośćmi i Dostosowanie Toru Kolejności, Uzyskanie poparcia Królewskich Doradców, Otrzymanie Pomocy od Doradców, Wybudowanie Budynków). Następnie przejdź do kolejnej fazy.

Faza 7: Werbunek Żołnierzy

Zgodnie z kolejnością danej kolejki każdy z graczy ma możliwość zatrudnienia żołnierzy. Możesz zatrudnić dowolną liczbę żołnierzy za koszt dwóch surowców (takich samych lub różnych) za każdego żołnierza. Przesuń swój znacznik na Torze Żołnierzy o jedno pole do przodu za każdego zatrudnionego przez Ciebie żołnierza.

Faza kończy się po tym jak każdy z graczy otrzymał szansę zwerbowania żołnierzy.

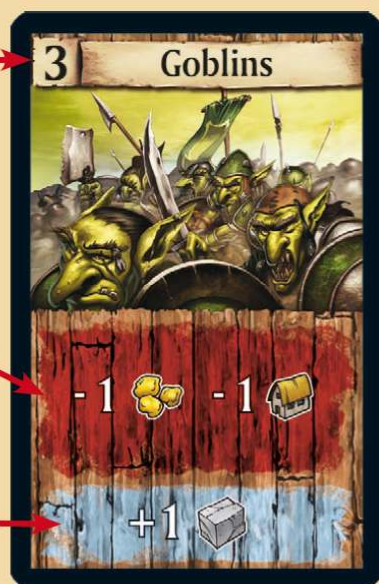
Faza 8: Zima – Bitwa

Zima nie jest „sezonem produkcyjnym”. Podczas zimy musisz stawić czoła armii najeźdźców. Obróć górną kartę ze Stosu Najeźdźców (na #8 polu kalendarza). To jest wróg, który atakuje królestwo tego roku.

Siła najeźdźcy równa jest liczbie w lewym górnym rogu.

Na czerwonym obszarze zaznaczono listę strat (surowce, budynki, i/lub PZ) które poniesiesz jeśli wróg pokona twoich żołnierzy.

Na niebieskim obszarze zaznaczono nagrody (surowce i/lub PZ) które otrzymasz jeśli pokonasz najeźdźcę.



Na tylnej stronie każdej z kart Najeźdźcy znajduje się informacja o możliwej sile wroga w każdym roku, tak więc możesz przewidzieć jak silni będą najeźdźcy każdego roku.



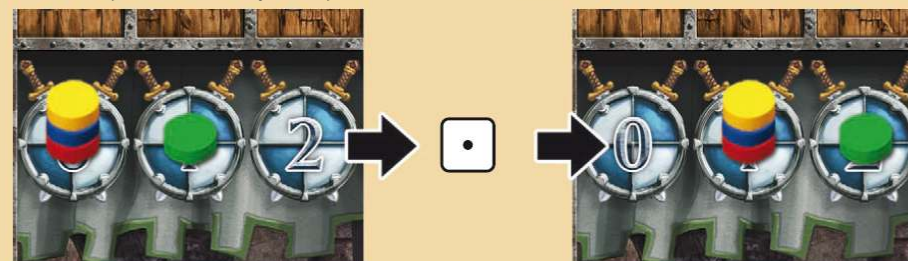
Każdy zarządca musi sam walczyć z wrogami, z pomocą dodatkowych żołnierzy wysłanych przez Króla Tritusa.

Gracz, który jest pierwszy na Torze Kolejności Rundy musi rzucić jedną kością. Wartość tej kości obrazuje liczbę żołnierzy wysłanych przez Króla do każdego zarządcy. Każdy z graczy przesuwają swój znacznik na Torze Żołnierzy o liczbę pól równych liczbie oczek na wyrzuconej kości.

Przykład: Ann wybudowała Statuę, Palisadę i Barykadę. Jej znacznik na Torze Żołnierzy znajduje się na polu #0. Nie posiada żadnych surowców. Brian posiada Karczmę oraz Wieżę Strażniczą. Posiada jedno drewno oraz jeden kamień. Jego znacznik znajduje się na polu #1 na Torze Żołnierzy. Cindy ma Wieżę Strażniczą, Kuźnię oraz Barykadę. Nie ma ani surowców ani żołnierzy. David wybudował Karczmę, Barykadę oraz Żurawia. Posiada jedno drewno i nie ma żadnego żołnierza (jego znacznik znajduje się na polu #0 na Torze Żołnierzy).

Odstłonięta zostaje górna karta ze stosu Najeźdźców. Jest to armia Goblinów (siła = 3).

Pierwszy gracz rzuca jedną kością aby określić liczbę oddziałów wojska wysłanych przez Króla. Wyrzuca 1 tak więc niewiele oddziałów przybędzie na pomoc graczom. Każdy znacznik na Torze Żołnierzy przesuwany jest do przodu o jedno pole (znacznik Briana na pole #2 a wszystkie pozostałe z #0 na #1).



Aby określić wynik bitwy, porównaj swoją wartość bojową z siłą aktualnego najeźdźcy. Aby określić swoją wartość bojową dodaj (i/lub odejmij) każdy z przywilejów (lub kar) przynależących do budynków które wybudowałeś do swojej wartości na Torze Żołnierza.

- Jeśli twoja wartość bojowa jest **większa** niż siła najeźdźcy to wygrasz bitwę i otrzymujesz nagrody zaznaczone na karcie wroga;
- Jeśli twoja wartość bojowa jest **równa** sile wroga to z trudem udało ci się obronić przed wrogiem. Nie dostajesz żadnych nagród ale też nie ponosisz strat;
- Jeśli twoja wartość bojowa jest **mniejsza** niż siła najeźdźcy wtedy zostajesz pokonany i musisz ponieść straty zaznaczone na karcie wroga (złoto, drewno, kamień, dowolny surowiec, budynek i PZ) –szczegóły niżej.

Gracz (lub gracze) którego całkowita wartość bojowa (Pomoc Króla (Wyrzucona Kość) + budynki + żołnierze) jest największa otrzymuje **jeden dodatkowy PZ** ale tylko wtedy **gdy** gracz ten **zwyciężył** bitwę.

! Tor Żołnierzy ponumerowany jest od 1 do 9 ale całkowita wartość bojowa gracza może być większa niż 9. Dla przykładu, jeśli całkowita wartość gracza (po naliczeniu przywilejów i kar związanych z posiadaniem swoich budynków) wynosi 10 a całkowita wartość bojowa innego gracza wynosi 11 to tylko ten ostatni zostanie nagrodzony dodatkowymi PZ.

Jeśli przegrasz bitwę musisz ponieść straty wyszczególnione na czerwonym obszarze na karcie wroga.

a) Straty Surowców

Wszystkie surowce stracone podczas bitwy muszą być oddane do rezerwy. Jeśli nie posiadasz wystarczającej liczby surowców to po prostu tracisz wszystko co posiadasz i nie ponosisz już dodatkowych strat.

b) Zniszczone Budynki

Jeśli jeden lub więcej budynków zostaje zniszczony podczas przegranej przez ciebie bitwy wtedy musisz określić które z nich są zniszczone. Zniszczonym budynkiem będzie zawsze ten, który znajduje się w kolumnie najbardziej wysuniętej w prawo (w rzędzie, w którym jest przynajmniej 1 budynek). Jeśli posiadasz kilka budynków w kolumnie, która jest najbardziej wysunięta w prawo wtedy najeźdźcy niszczą budynek, który jest na górze tej kolumny. Musisz usunąć odpowiedni żeton budynku oraz dokonać zmian na Torze Punktacji (od teraz nie będziesz mógł korzystać z przywilejów, które niósł ze sobą zniszczony budynek, chyba że go wreszcie odbudujesz). Zniszczone budynki mogą być na nowo wybudowane w przyszłym sezonie produkcyjnym wg normalnych zasad. (płacąc koszty budynku etc.).

c) Straty punktów zwycięstwa

Jeśli tracisz punkty zwycięstwa podczas przegranej bitwy wtedy musisz przesunąć do tyłu swój znacznik na Torze Punktacji o daną liczbę pól.

Karty najeźdźców schowaj do pudełka po tym jak rezultat bitew zostanie rozstrzygnięty przez każdego z graczy (jeśli nawet wszyscy gracze przegrają bitwy to królewska armia będzie ostatecznie ściagała wrogów za ciebie).

Na koniec wszyscy żołnierze wracają do domu (przesuń wszystkie znaczniki to Torze Żołnierzy z powrotem na pole „0”). Faza oraz rok kończą się.

Sprawdźmy poszczególne wyniki bitew kontynuując poprzedni przykład:

Ann ma wartość bojową równą 3 (1 żołnierz, +1 ze względu na Palisadę, +1 ze względu na Barykadę gdyż gracze stawiają czoła armii Goblinów) tak więc jest remis. Brak zysków i strat. Wartość bojowa Briana również wynosi 3 (2 żołnierzy, +1 Wieża Strażnicza), co też daje następny remis.

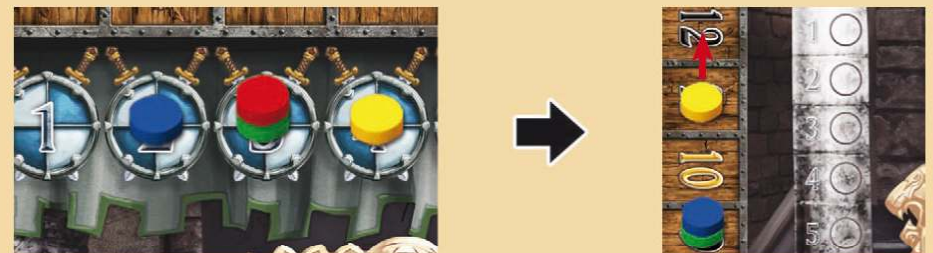
Cindy ma wartość bojową równą 4 (1 żołnierz +1 za każdy z jej budynków: Wieża Strażnicza, Kuźnia, Barykada). Wygrywa bitwę oraz otrzymuje nagrodę określoną na niebieskim polu na karcie Goblinów: 1 kamień.

Z drugiej strony wartość bojowa Davida wynosi tylko 2 (1 żołnierz, +1 ze względu na jego Barykadę). Przegrywa bitwę i musi ponieść straty oznaczone na czerwonym polu na karcie Goblinów! David powinien stracić jedno złoto ale nic nie traci ze względu na to, że żadnego nie posiada. Gobliny niszą również jednego z jego budynków.

Ma on w drugiej kolumnie jeden budynek (Żuraw) a w pierwszej kolumnie dwa (Karczma i Barykada). Jego Żuraw zostaje zniszczony ponieważ najpierw niszczone są budynki znajdujące się w kolumnie położonej najbardziej na prawo. Gdyby wybudował Targ wtedy to on byłby zniszczony (ponieważ znajduje się w tej samej kolumnie ale w wyższym rzędzie).



Zwycięskim graczem o największej sile jest Cindy (jest jedyną osobą, która wygrywa swoją bitwę!) więc również otrzymuje 1 dodatkowy PZ.



Wszystkie znaczniki na Torze Żołnierzy są przesuwane na początkową pozycję (pole #0).

Bieżący rok dobiega końca więc żeton roku jest przesuwany na następny rok, żeton kalendarza wraca na pierwsze pole (Pomoc od Króla i rozpoczyna się nowy rok!

Koniec Roku

Rok kończy się po zimie (Faza 8). Przesuń znacznik na Torze Roku o jedno pole w dół. Gra kończy się jeśli to jest koniec piątego roku (rok „V”). W przeciwnym wypadku ponownie rozpoczyna się Faza 1. Każdego roku prowadź rozgrywkę przez wszystkie 8 faz.

Zwycięstwo w grze

Wygrywa gracz, który na koniec piątego roku zgromadził najwięcej Punktów Zwycięstwa!

W przypadku remisu w Punktach Zwycięstwa zwycięzcą zostaje ten spośród remisujących graczy, któremu pozostało najwięcej dóbr. Jeśli wciąż jest remis wtedy wygrywa ten, który ma najwięcej budynków. Jeśli również jest remis w liczbie budynków wtedy wszyscy remisujący gracze dzielą się zwycięstwem!

Dodatkowe Zasady dla Gry 2-osobowej

W przypadku gry dwuosobowej stosuje się również następujące zasady:

Na początku każdego sezonu produkcyjnego (Fazy 2, 4 oraz 6) rzuć trzema kośćmi (dowolnego koloru nieużywanego przez tych dwóch graczy). Wykorzystaj te trzy kości aby „uzyskać” poparcie doradcy, który jest przypisany do wyrzuconej liczby oczek. Następnie rzuć 2 następnymi kośćmi (w następnym niewykorzystywanym kolorze) i umieść je na doradcy w ten sam sposób co powyżej. Jeśli rezultat obydwu rzutów jest identyczny (a doradca został już oznaczony zestawem 3 kości) wtedy rozmieść dwie kości osobno na doradcy odpowiadającemu liczbie wyrzuconych oczek (jeśli te dwie kości mają taką samą liczbę oczek wtedy dla tego sezonu jedną z nich odłóż).

Ci dwaj (lub trzej) oznaczeni w ten sposób doradcy zostali już wykorzystani w tym sezonie (a gracze mogą uzyskać poparcie tych doradców tylko poprzez wykorzystanie „Królewskiego Wysłannika”).

Usuń te kości na koniec sezonu produkcyjnego aby w następnym ponownie z nich skorzystać.

BUDYNKI

Statua i Kaplica – W tym samym sezonie możesz aktywować obydwa budynki: Statuę jak i Kaplicę ale tylko raz na każdy efekt. Tj. jeśli rzucisz swoimi trzema kolorowymi kośćmi plus jedną białą kość i uzyskałeś 2, 2, 2, 2 wtedy możesz ponownie rzucić jedną kością korzystając ze zdolności Statuy (Kaplica w tym przypadku nie pomoże ponieważ liczba wyrzuconych oczek wynosi 8). Na ponownie rzuconej kości wypadło „1” oczko. Teraz twój wynik wynosi 7 więc możesz ponownie rzucić wszystkimi kośćmi (włączając w to tą, którą ponownie rzuciłeś), lecz jeśli nowy uzyskany wynik będzie równy lub mniejszy niż 7 lub jeśli wyrzucisz cztery identyczne numery wtedy w tym sezonie nie będziesz już mógł ponownie rzucić żadnej dodatkowej kości. Aby zaznaczyć, że wykorzystasz budynek w danym sezonie możesz obrócić żeton budynku Statuy lub Kaplicy.

Kościół - +0 w bitwie (staje się +1 tylko w przypadku walki z Demonami).

Katedra – Otrzymujesz na koniec gry 1 dodatkowy PZ za każde 2 posiadane przez ciebie dobra (dowolna kombinacja dóbr).

Karczma – Pamiętaj by na koniec każdego sezonu letniego dać żeton „+2” każdemu graczowi, który posiada Karczmę (przed rozpoczęciem Fazy 5). Żeton otrzymany w ten sposób może być od razu wykorzystany aby zapłacić za korzyści płynące z Ratusza, którego posiada ten sam gracz.

Targ – Przykład wykorzystania targu: możesz skorzystać grupę kości, których połączona wartość wynosi 9 aby uzyskać poparcie doradcy #8 lub #10 (lub zdecydujesz, że nie korzystasz z targu i uzyskujesz poparcie u doradcy #9). Kości, nie zmieniając ich wartości, umieść na polu doradcy, o którego poparcie się starasz Pamiętaj, że z Targu możesz skorzystać tylko raz na sezon. Obróć żeton budynku na twoim polu z Targiem aby pamiętać, że skorzystałeś z przywilejów w tym sezonie.

Farmy - Ważne: Nie możesz użyć tylko białych kości by uzyskać poparcie doradcy, muszą być zawsze połączone z kolorowymi. Ponadto: Pamiętaj aby odjąć 1 od twojej wartości bojowej podczas zimowej bitwy jeśli wybudowałeś Farmy.

Gildia Kupiecka – Jeśli zapomniałeś zabrać swoje złoto zanim rzucisz kośćmi wtedy w tym sezonie nie otrzymujesz żadnego złota za darmo... jaka szkoda!

Koszary – Możesz użyć tej zdolności wiele razy. Dla przykładu: możesz zapłacić trzy dobra by zaciągnąć trzech żołnierzy (i przesunąć swój znacznik na Torze Żołnierzy o 3 pola do przodu).

Palisada - +1 w trakcie bitwy (staje się +2 tylko w przypadku walki z Zombiem).

Stajnie – Kiedy uzyskujesz poparcie doradcy #10 wtedy zamiast dwóch żołnierzy otrzymujesz trzech. Kiedy uzyskujesz poparcie doradcy #5 lub Króla wtedy zamiast jednego żołnierza otrzymujesz dwóch.

Kamienny Mur – Kiedy twoja całkowita wartość bojowa jest równa sile wroga wtedy wygrywasz bitwę.

Warownia – Jeśli na przykład wygrasz bitwę z najeźdźcą która warta jest 1 złoto to wtedy otrzymujesz 1 złoto i jeden Punkt Zwycięstwa.

Barykada - +0 w bitwie (staje się +1 tylko w przypadku walki z Goblinami).

Żuraw – Przykład jak działa Żuraw: Jeśli posiadasz ten budynek wtedy budowa Farmy będzie cię kosztowała jedno złoto (zamiast dwóch), trzy drewna i jeden kamień.

Ratusz – Możesz skorzystać z własności Ratusza tylko raz na sezon. Tak więc nie możesz zapłacić żetonem „+2” i jednym dobrem aby uzyskać 2 PZ ani też nie możesz zapłacić 2 żetonami lub dwoma dobrami. Innymi słowy: możesz otrzymać tylko 1 PZ każdego sezonu.

Ambasada – Ten dodatkowy PZ otrzymujesz również na koniec sezonu w trakcie którego wybudowałeś Ambasadę.

KINGSBURG

Autorzy: Andrea Chiarvesio and Luca Iennaco

Ilustracje i Układ Graficzny: Mad4Gamestyle

Produkcja: Silvio Negri-Clementi

Przy współudziale: Federico Fanza

Angielska edycja wydana przez: ElfinWerks LLC

Schar Niebling, Will Niebling, William Niebling

Polska Instrukcja: Tomasz Baron dla Rebel.pl

Stratelibri is the book and game division for Counter srl. Stratelibri is a © & TM 2002-2007 Counter srl. All rights are reserved.
Kingsburg is a © & TM 2007 Counter srl – Italy.

Jakiegokolwiek powielanie tego materiału w całości lub z osobna jest całkowicie zabronione bez pozwolenia. Wszystkie postaci oraz zdarzenia przedstawione w grze są fikcyjne. Jakiegokolwiek podobieństwo do obecnych postaci jest całkowicie przypadkowe.