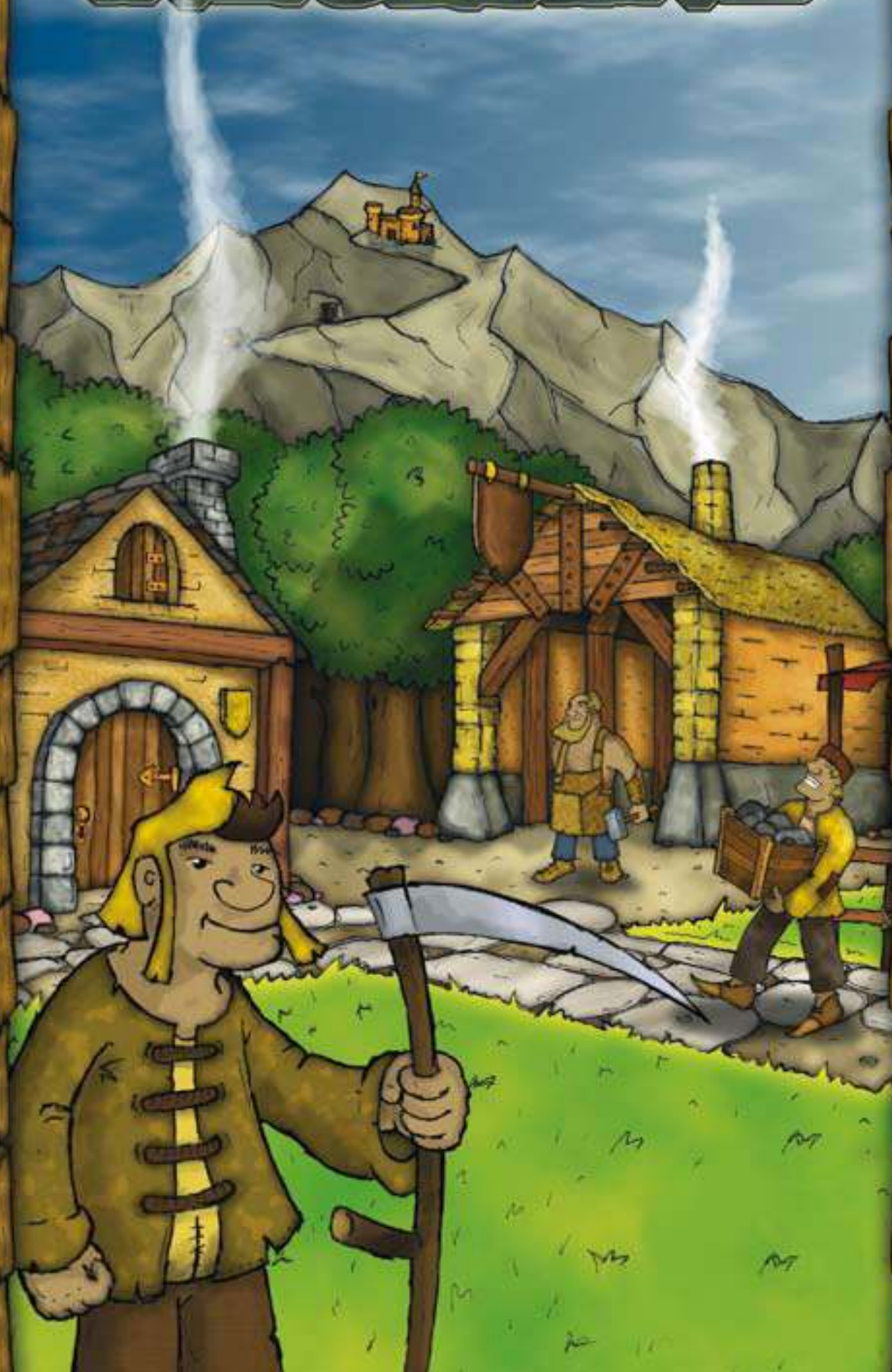


Tobias Stapelfeldt & Peter Eggert

NEULAND



Spis treści

02-02	Wprowadzenie i Cel Gry
03-03	Elementy Gry
04-05	Przygotowanie
06-06	Rozpoczęcie Gry oraz Opis Tury Gracza
06-07	I. Wytwarzanie Produktów
07-07	II. Wykonywanie Akcji na Torze Czasu
07-08	III. Wykorzystywanie Produktów
08-09	III-A. Opłaty za Produkty i Naliczanie Akcji
09-09	IV. Stawianie Budynków
09-10	V. Rozmieszczanie Znaczników Herbów
10-10	Koniec Tury
10-10	Koniec Gry
11-11	Opis Akcji Gracza
11-12	Zakłady Produkcyjne
13-15	Przykład Rozpoczęcia Gry 2-osobowej
16-16	Lista wszystkich płytek budynków
16-16	Podziękowania

Neuland

Taktyczna gra o budowaniu ze zmienną kolejnością tury dla 2-4 strategów.
Autorzy: Tobias Stapelfeldt i Peter Eggert

Wprowadzenie i Cel Gry

Neuland pozostaje zacofane gospodarczo dostarczając mnóstwa przestrzeni do rozwoju; tylko kilku myśliwych i drwali żyje w okolicy. Gracze rywalizują ze sobą w rozwoju nowej cywilizacji w której 15 różnych posiadłości, takich jak Opactwo, Siedziba Cechu, Ratusz i Warownia, rokuje nadzieję na dobrobyt i rozwój. Które budynki będą chcieli zdobyć gracze i kto je zdobędzie?

Aby zdobyć posiadłości musisz najpierw wybudować i wykorzystać zakłady produkcyjne; w każdym z tych budynków możesz wytworzyć produkty których potrzebujesz do wytworzenia produktów o większej wartości w innym budynku.

Ostatecznie każdy podczas gry wciąż się zastanawia, „Czy powinienem pracować długo ale rzadziej czy też pracować krócej ale z kolei częściej? W jaki sposób zdołam umieścić moje znaczniki herbów na posiadłościach pożądanym przez wszystkich?

Wygrywa gracz, który jako pierwszy rozmieści wszystkie swoje znaczniki herbów.

Elementy gry

10 płytek planszy



(1 pojedyncza i 9 podwójnych płytek sześciennych)

32 figurki robotników



(8 „robotników” w każdym z 4 kolorów gracza: żółtym, czerwonym, jasnoniebieskim, purpurowym)

72 znaczniki herbów



(18 w każdym z 4 kolorów gracza: żółtym, czerwonym, jasnoniebieskim, purpurowym)

4 płytki taczek



(1 taczka dla każdego gracza)

21 znaczników surowców



(9 czarnych [węgiel], 6 szarych [ruda żelaza], 6 białych [ruda srebra])

1 woreczek płócienny

4 znaczniki drewna



4 znaczniki żywności



4 znaczniki metalu



(każdy z nich z symbolem żelaza i srebra)

1 tor czasu



(6 części)

1 znacznik czasu



2 plansze budynków



4 plansze graczy



(1 plansza z opisem posiadłości dla każdego gracza)

57 płytek budynków

(dokładna lista wszystkich budynków znajduje się na stronie 11-12 oraz na 16)



Przygotowanie

1. Wszystkie **plytki planszy** rozmieść obok siebie w dowolnym porządku tak by utworzyły jedną sześcioboczną planszę. Ustawienie płytek przedstawione na ilustracji poniżej bardzo dobrze sprawdza się dla graczy początkujących.



2. Umieść **tor czasu** wokół planszy w ten sposób aby uformował jej ramkę. W grze 2 lub 3 osobowej wybierz tor z symbolem:



Tor ten składa się z 11 poniższych pól:



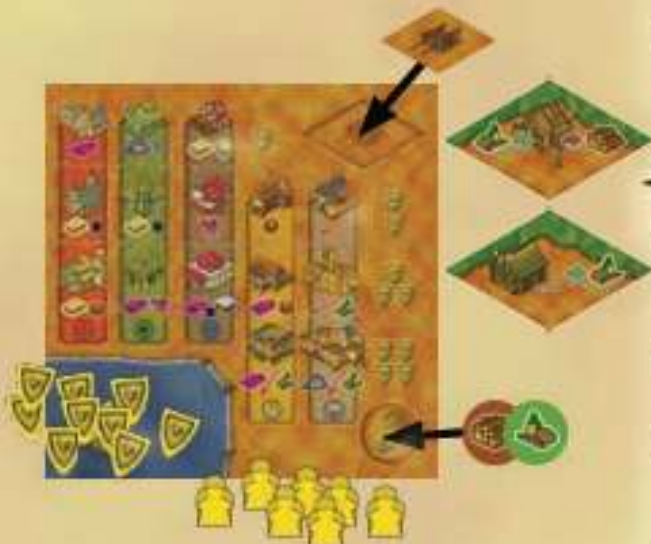
Tor dla 4 graczy składa się z 10 pól oznaczonych symbolem:



3. Plansze budynków umieść obok planszy głównej tak jak to przedstawiono na ilustracji:



4. Każdy z graczy otrzymuje:
 - 1 planszę gracza
 - 1 Leśniczówkę i 1 Chatę Drwala spośród płytek budynków
 - 1 taczkę,
 - 1 znacznik żywności i 1 znacznik drewna
 - 8 robotników i znaczniki herbów w jednym kolorze:
 - w grze 2 osobowej każdy z graczy otrzymuje 18 znaczników herbów,
 - w grze 3 osobowej każdy z graczy otrzymuje 12 znaczników herbów,
 - w grze 4 osobowej każdy z graczy otrzymuje 9 znaczników herbów.

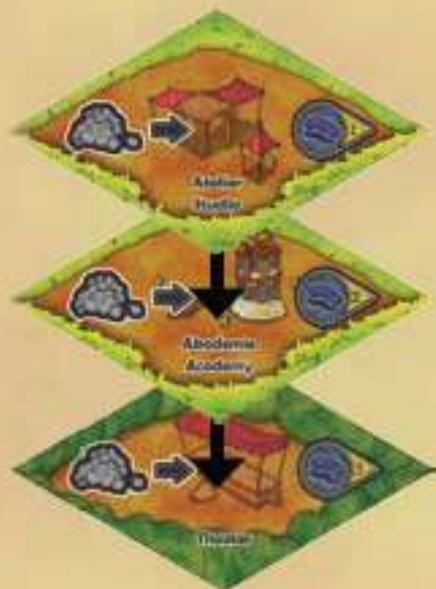


5. Pozostałe płytki budynków posortuj i umieść na planszach budynków w formie stosów na odpowiednie miejsca zgodnie z oznaczeniami. Płytki przedstawiają 2 typy budynków: **zakłady produkcyjne** oraz **posiadłości**.

Posiadłości oznaczone są numerami i należy je umieścić na małej planszy budynków na której zaznaczono 5 obszarów o następujących symbolach:

-  **Religia**
-  **Nauka**
-  **Kultura**
-  **Polityka**
-  **Militaria**

Na każdym z tych obszarów należy umieścić po 3 budynki z symbolem odpowiadającym danemu obszarowi. Ułóż płytki w stos **rewersem do góry** w ten sposób by płytka z największą cyfrą znalazła się na spodzie stosu a płytka z cyfrą najmniejsza była na wierzchu stosu.



Posortuj i ułóż w stosy, rewersem do góry, płytki **zakładów produkcyjnych** na dużej planszy budynków:

- Teraz na płytkach możesz zobaczyć albo symbol drewna albo kamieni.

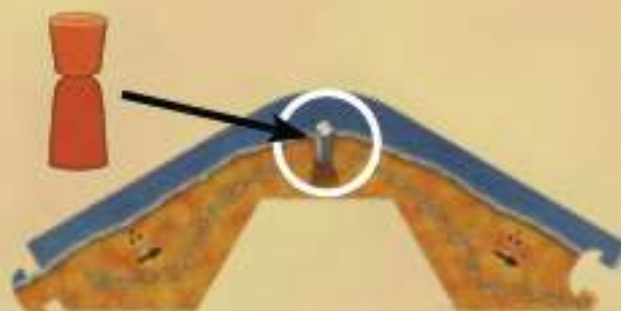


- Każde z płytek zakładów produkcyjnych tego samego rodzaju tworzą osobny stos na odpowiadającym im polu na planszy budynków (Zauważ, że jest tylko jedna płytka Jaskini Alchemika)

6. Znaczniki metalu umieść na odpowiednim polu na planszy budynków: 2 z 4 **znaczników metalu** stroną srebra a pozostałe stroną żelaza.



7. **Znaczniki surowców** wrzuć do worka a następnie połóż go obok głównej planszy.
8. Umieść **główny znaczniki czasu** na dowolnym polu na torze czasu. Następnie każdy z graczy umieszcza jedną ze swoich figurek robotników na tym samym polu. Będą one znacznikami czasu graczy.



Rozpoczęcie Gry oraz Opis Tury Gracza

Aby ustalić kolejność graczy na początku rozgrywki należy wylosować w ukryciu 1 figurkę robotnika. Rozpoczyna gracz, którego kolor został wylosowany.

Następnie, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy z graczy wykonuje swoją pierwszą turę:

Najpierw umieść swoje **dwie płytki z budynkami** (Leśniczówka i Chata Drwala), obok siebie stronami przedstawiającymi budynki do góry na polu lasu tak, aby obrazek lasu na płytkach był zwrócony do środka pola sześciobocznego.

Następnie wykonujesz normalną turę. W każdej turze możesz (łącznie w dowolny sposób):

- **wytworzyć produkty**
- **zbudować budynki**
- **umieścić herb**
(niemożliwe w pierwszej rundzie)

Aby to uczynić, musisz:

- **wykorzystać produkty** i
- **wykonać akcje** na osi czasu

Tak więc dla gracza dostępne są poniższe akcje i może on je wykonać w dowolnej kolejności:

- I. **Wytworzyć produkty**
- II. **Wykonać akcje na osi czasu**
- III. **Wykorzystać produkty**
- IV. **Wznieść budynki**
- V. **Umieścić herb**

I. Wytwarzanie produktów:

Produkt jest wytwarzany poprzez umieszczenie na budynku produkcyjnym robotnika wziętego z rezerwy gracza. Poniższe reguły mają zastosowanie:

- Na budynku produkcyjnym może stać **maksymalnie jeden robotnik**.
- Robotnicy są głównie umieszczani tylko na budynkach produkcyjnych, które znajdują się na głównej planszy.
- **Każdy produkt kosztuje przynajmniej jedną akcję** (str. 7, II, i str. 8, III-A).
W dodatku, w większości przypadków, wytworzenie produktu wymaga przynajmniej jednego innego produktu, który będzie składnikiem potrzebnym do produkcji – jest to koszt produkcji. Za pomocą takich budynków jak: **Leśniczówka, Dom Farmera i Szopa Pastera**, gracz może wytwarzać produkty (żywność lub wełna) bez kosztów (nie muszą oddawać innych produktów). Budynek może wytwarzać ten sam produkt wielokrotnie podczas tury, co kosztuje 1 akcję za każdy wytworzony produkt.

We wszystkich innych budynkach produkcyjnych, pojawiają się koszty produkcji. Za każdym razem, gry gracz coś produkuje, musi on oddać (wykorzystać) produkt lub produkty (str. 7, III), które są pokazane przed strzałkami po lewej stronie budynków. Teraz gracz posiada produkt, na który wskazuje prawa strzałka na płytce budynku.

Koszty Produkcji

Produkt



- Umieszczając swojego robotnika na **Kopalni**, posiadasz produkt, który jest przedstawiony symbolicznie przez górny znacznik kopaliny na stosie: węgiel, żelazo, ruda żelaza lub ruda srebra (str. 9, IV)
- Produkcja w **Piecu Hutniczym** kosztuje **albo** węgiel i rudę żelaza **albo** węgiel i rudę srebra: jeśli oddasz węgiel i rudę żelaza (i położysz jednego ze swoich robotników na Piecu Hutniczym), kładziesz znacznik metalu stroną przedstawiającą żelazo do góry na symbolu na płytce budynku; teraz jesteś właścicielem żelaza. Tak samo jest z rudą srebra i srebrem.

II. Wykonywanie akcji na torze czasu

Jedna akcja na torze czasu odpowiada przesunięciu twojego znacznika na następne pole w kierunku zaznaczonym strzałką.

- Podczas tury, zaczynasz ze swoim znacznikiem na polu znacznika czasu, ale nie możesz dosięgnąć lub minąć go znowu.



- Nie możesz zakończyć swojej tury, jeśli twój znacznik stoi na polu ze znacznikiem innego gracza. Jeśli jest to konieczne, możesz pominąć akcje i przesunąć się omijając jednego lub więcej graczy aż osiągniesz następne niezajęte pole.

III. Wykorzystywanie produktów

Wykorzystujesz produkty usuwając swojego robotnika z budynku produkcyjnego i odkładając go do swojej rezerwy.

Przykład: Jeśli usuwasz swojego robotnika z Chaty Kamieniarza, wykorzystujesz kamień; jeśli usuwasz robotnika z Wytwórni Papieru, wykorzystujesz papier, itd.

- Każdy gracz może usunąć tylko swoich własnych robotników.
- Raz wzniesione **budynki pozostają na głównej planszy już do końca gry**. Wszystkie „niezajęte” budynki (budynki bez robotników) są dostępne dla gracza, który aktualnie wykonuje swoją turę.
- Po pierwszej rundzie, robotnicy mogą także leżeć na budynkach produkcyjnych (patrz Koniec rundy, str. 10): dla etapu produkcji nie jest istotne czy robotnik, który musi być usunięty, leży czy stoi. Jednakże, sensownie jest **oddać w pierwszej kolejności leżących robotników**, albowiem w przeciwnym razie straciłbyś odpowiedni produkt na koniec tury.
- Musisz **dostarczyć w tym samym czasie** wszystkie produkty, które potrzebujesz do tej samej produkcji.
- Jeśli musisz wykorzystać produkt **Kopalni**, usuwasz nie tylko swojego robotnika, ale także górny znacznik kopaliny i odkładasz go do płóciennego woreczka. Jeśli usuwasz ostatni znacznik kopaliny to tworzysz nowy zapas losując 3 znaczniki surowców z woreczka, nie zaglądnij do niego, i układając je w stos **w dowolnej kolejności**, na płytce budynku.

- Jeśli usuniesz swojego robotnika z **Pieca Hutniczego** to umieszczasz także znacznik metalu z powrotem na planszy budynków.
- Jeśli usuwasz swojego robotnika z **Jaskini Alchemika** to pozwala Ci to na zastąpienie kosztów produkcji jakiegokolwiek innego produktu.
- Jeśli chcesz wykorzystać żywność to możesz także **oddać swój znacznik żywności, raz podczas gry** – zamiast używać robotnika – odkładając go do pudełka z grą. W tym przypadku, nie musisz wykonywać żadnych akcji na osi czasu. To samo odnosi się do wykorzystywania drewna poprzez użycie **znacznika drewna**.

Znaczniki te są szczególnie pomocne, jeśli jesteś zablokowany, ponieważ poszczególne budynki produkcyjne są zajęte przez „obcych” robotników.

III-A. Opłaty za produkcję i obliczanie akcji

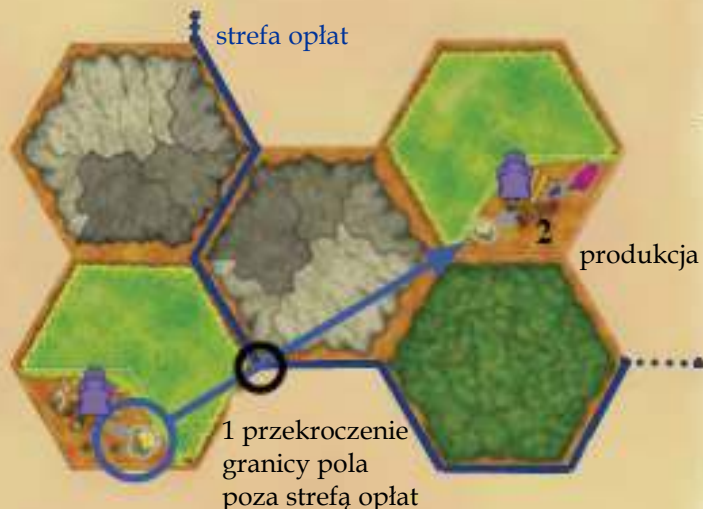
Każde sześcioboczne pole, na którym coś może zostać zbudowane lub wyprodukowane, wraz z sąsiednimi polami przylegającymi do niego, tworzy strefę opłat.

Jeśli dostarczany produkt, potrzebny do wytworzenia innego produktu lub do wzniesienia budynku, znajduje się w tej samej strefie opłat co nowo produkowany produkt lub wznoszony budynek to wtedy:

- produkcja kosztuje **jedną** akcję
- wzniesienie budynku nie kosztuje **żadnej** akcji

Kiedy dostarczany produkt jest spoza strefy opłat to wtedy każde przekroczenie granicy między polami sześciobocznymi, do momentu aż osiągnie się strefę opłat, kosztuje - **każde** - **jedną dodatkową akcję** na torze czasu.

Przykład: Koszt dostarczenia produktu spoza strefy opłat potrzebnego do produkcji wynosi 2 akcje:



Przykład: Koszt dostarczenia produktu spoza strefy opłat potrzebnego do wzniesienia budynku, wynosi 1 akcję:



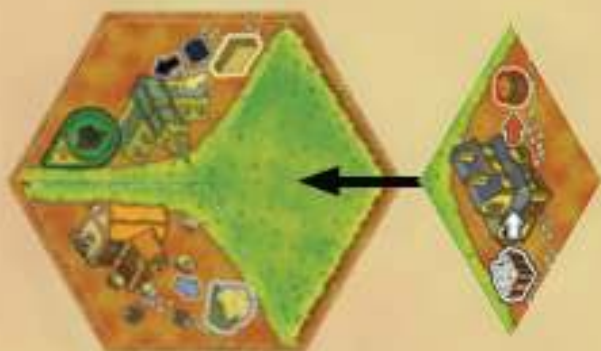
- Jeśli musisz wykorzystać **kilka produktów z różnych odległości** dla jednej i tej samej produkcji to przy liczeniu dodatkowych akcji jest stosowana opłata za produkt z najdalszej odległości.

- Możesz także użyć **taczki** raz podczas gry, aby zapłacić długi dystans; oddajesz wtedy taczkę i płacisz w tym przypadku:
 - tylko jedną akcję za produkcję
 - zero akcji za wzniesienie budynku

IV. Wznoszenie Budynków

Budynki wznosi się biorąc płytkę z budynkiem z planszy budynków i umieszczając ją na sześciobocznym polu planszy gry. Wznoszenie budynków oraz ich dostępność na obydwu planszach budynków jest obwarowane następującymi warunkami:

- Każde pole sześcioboczne planszy gry stanowi parcelę budowlaną dla maksimum 3 budynków.
- Każda parcela musi być umieszczona na krajobrazie, który pasuje do tła płytek z budynkami: budynki na szarym tle są stawiane w górach, z jasnozielonym tłem – budowane są na łące, a budynki z tłem zieleni lasu są umieszczane w lesie.
- Każda płytka musi być położona w taki sposób, że leży obrazkiem do góry a widok krajobrazu płytki skierowany jest do środka parceli.



- Każdy gracz buduje swoje pierwsze dwa budynki (Leśniczówka i Chata Drwala) za darmo. Za każdy dodatkowy budynek należy płacić koszty budowy, np. **wykorzystując wyprodukowany produkt**.

Koszt każdego budynku z symbolem drewna z tyłu wynosi **jedno drewno** a każdego budynku z symbolem kamienia wynosi **jeden kamień**. Oczywiście można wykorzystać produkt tylko wtedy, jeśli samemu się go wcześniej wyprodukowało. (str. 6, I)

- Jeśli budowana jest **Kopalnia**, losujesz 3 znaczki surowców z woreczka (nie zaglądać do niego) i układasz je w stos **w dowolnej kolejności** na symbolu produktu na płytce budynku.
- **Posiadłości:** koszty budynku wynoszą **jeden kamień** za budynek. Ponadto można skorzystać tylko z górnej płytki budynku ze stosu znajdującego się na małej planszy budynków.

Rada do pierwszej rundy: aby móc wznosić budynki w każdej turze, powinieneś spróbować zawsze posiadać jednego robotnika w Chacie Drwala.

V. Rozmieszczanie znaczników herbów

Umieść herb na posiadłościach zgodnie z poniższymi zasadami:

- Na płytce nie może być ani jednego herbu.
- Położenie herbu kosztuje **produkty i akcje według** tych samych zasad, jakie się odnoszą do wytwarzania produktów (str. 6, I)

To oznacza, że dla ułożenia herbu na posiadłości, naliczane są, w tym samym momencie, koszty za różne produkty

- Połóż **dokładnie tyle herbów** na płytce ile ilościowo zostało to na niej zaznaczone (1-4)
Wyjątek: koniec gry (str. 10).
- Raz położone herby pozostają na danej płytce do końca gry

Koniec tury

Na koniec każdej Twojej tury, wykonujesz 3 akcje:

1. **Usuń wszystkich swoich leżących robotników** z planszy i odłóż ich do swojego zasobu. To nie następuje w pierwszej turze.
2. **Wszyscy stojący robotnicy** pozostają na miejscu, **ale zostają położeni**.
Możliwe jest na początku tury położenie wszystkich już stojących robotników. W ten sposób możesz być świadomy, które produkty „zmarzną się” na koniec rundy, jeśli ich nie użyjesz. Jest to nieistotne dla przebiegu gry czy robotnicy są położeni na koniec twojej tury czy początku następnej.
3. **Po pierwszej turze, kolejność graczy jest zmienna:** po każdej turze, znacznik czasu jest przesuwany zgodnie z kierunkiem wskazówek zegara (kierunek strzałek) po polach do momentu aż osiągnie pole następnego znacznika gracza. Teraz następną turę wykonuje gracz, którego jest to znacznik.

Jeśli chcesz, możesz też **zagrać kilka rund pod rząd** jak długo nie miniesz innego gracza na torze czasu oraz jest przynajmniej jedno niezajęte pole pomiędzy obecnym i następnym znacznikiem.

Przykład: Jeśli chcesz wyprodukować surowiec, którego nie ma na górze stosu znaczników surowców to sensownie jest pozwolić górnemu surowcowi na zmarnowanie się aby (w następnej turze) dostać się do innego.

Koniec gry

Pierwszy gracz, który położy swój ostatni herb, wygrywa. Ma to także miejsce, gdy musiał położyć więcej herbów na ostatnim budynku niż posiadał. Teraz gra jest zakończona.

Przykład: Gracz z kolorem czerwonym ma już tylko 2 herby; po oddaniu broni, tkanin i żywności, kładzie herby na Senacie (w rzeczywistości byłoby tam miejsce dla 4 herbów). Wykonując to, czerwony wygrywa grę.



Przegląd akcji gracza

Podczas tury, w dowolnej kombinacji:

- **Położenie robotnika na niezajętej płytce budynku** (= „wytworzenie produktu”)
- kosztuje przynajmniej jedną akcję
- **Położenie płytki z budynkiem na sześciobocznym polu** (= „wzniesienie budynku”)
- czasami kosztuje akcje
- **Położenie herbu**
- kosztuje przynajmniej jedną akcję
- **Usunięcie robotnika z płytki z budynkiem** (= „wykorzystanie produktu”)
- rozważ odległość do strefy opłat!
- **Wykonanie maksymalnie tyle akcji na torze czasu** ile jest możliwych, tj. aż dany znacznik dosięgnie ostatnie pole przed pionkiem oznaczającym obecny czas.

Na koniec tury:

- Najpierw usuń wszystkich leżących robotników a potem połóż wszystkich stojących.
- Przesuń znacznik czasu do najbliższego znacznika któregoś z graczy.

Zakłady Produkcyjne



W **Leśniczówce** produkowana jest żywność.



Na **Farmie** produkowana jest żywność.



W **Szopie Pasterza** produkowana jest wełna.



W **Kopalni** żywność wykorzystywana jest do produkcji węgla, rud żelaza lub rud srebra



W **Kamieniołomie** żywność wykorzystywana jest do produkcji kamienia.



W **Chacie Drwala** żywność wykorzystywana jest do produkcji drewna.



W **Jaskini Alchemika** papier i żelazo zamieniane są na złoto.



W **Zakładzie Tkackim** wełna wykorzystywana jest do produkcji tkaniny.



W **Kuźni Płatnerza** węgiel i żelazo zamieniane są na broń.



W **Chacie Węglarza** drewno wykorzystywane jest do produkcji węgla.



W **Mennicy** srebro zamieniane jest na monety.



W **Wytwórni Papieru** drewno wykorzystywane jest do produkcji papieru.



W **Kuźni** węgiel i srebro zamieniane są na narzędzia.



W **Piecu Hutniczym** węgiel i ruda żelaza zamieniane są na żelazo.



W **Piecu Hutniczym** węgiel i ruda srebra zamieniane są na srebro.

Przykład Rozpoczęcia Gry 2-osobowej

Początek tury czerwonego gracza:

Gracz umieszcza swoją Leśniczówkę oraz Chatę Drwala na polu z lasem.



Przebieg tury dla czerwonego:

A: Produkcja żywności, 1-sza akcja (umieszczenie robotnika na Leśniczówce)

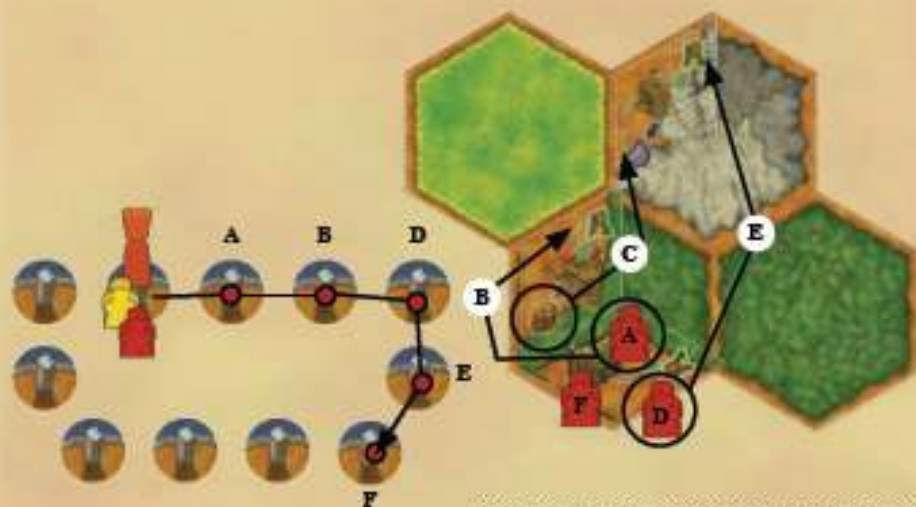
B: Produkcja wełny, 2-ga akcja (zabranie robotnika z Leśniczówki i umieszczenie robotnika na Chatcie Drwala - w przykładach poniżej podobnie umieszczaj i zabieraj robotników)

C: Wybudowanie Kamieniołomu, bez akcji

D: Produkcja żywności, 3-cia akcja

E: Produkcja Kamienia, 4-ta akcja

F: Produkcja żywności, 5-ta akcja



Koniec tury dla czerwonego:

W pierwszej turze żaden produkt nie może się zmarnować tzn. leżący robotnicy nie mogą być zabrani.

Gracz musi teraz położyć swoich stojących robotników na planszy albo musi to zrobić na początku następnej tury. W przykładzie obok pokazano drugi przypadek.



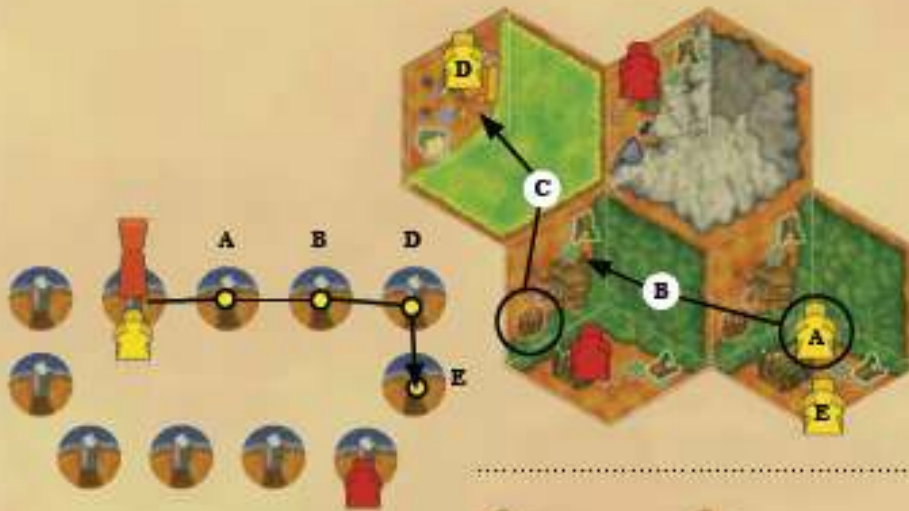
Początek tury żółtego gracza:

Gracz kładzie obydwa budynki na wolnym polu z lasem.



Przebieg tury dla żółtego:

- A: Produkcja żywności, 1-sza akcja
- B: Produkcja wełny, 2-ga akcja
- C: Wybudowanie Szopy Pasterza, bez akcji
- D: Produkcja wełny, 3-cia akcja
- E: Produkcja żywności, 4-ta akcja



Koniec tury dla żółtego:

Ze względów strategicznych (patrz przebieg następnej tury) gracz decyduje się w tym momencie zakończyć swoją turę. To oznacza, że w grze 2-osobowej pierwsza runda jest zakończona a znacznik czasu, licząc od tego momentu, będzie przesuwany w każdej turze do **najbliższego znacznika gracza**.



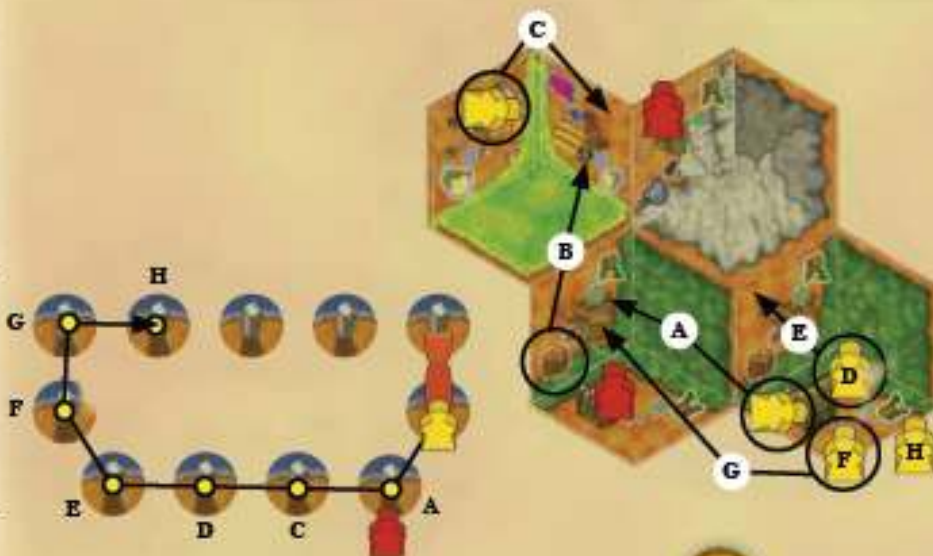
Początek tury dla żółtego:

Znacznik czasu został przesunięty do żółtego znacznika gracza. Z tego powodu ponownie rozpoczyna się tura żółtego. Wszystkie stojące figurki robotników są teraz położone.



Przebieg tury dla żółtego:

- A: Produkcja wełny, 1-sza akcja
- B: Wybudowanie Zakładu Tkackiego, bez akcji
- C: Produkcja tkaniny, 2-ga akcja
- D: Produkcja żywności, 3-cia akcja
- E: Produkcja wełny, 4-ta akcja
- F: Produkcja żywności, 5-ta akcja
- G: Produkcja wełny, 6-ta akcja
- H: Produkcja żywności, 7-ma akcja



Gdyby żółty wykonał jedną długą turę (zamiast dwóch krótszych) wtedy miałby maksymalnie do wykorzystania w swojej turze 10 akcji zamiast 11 (4 + 7).

Koniec tury dla żółtego:

Znacznik czasu przesuwany jest do najbliższego znacznika gracza (czerwony).

Początek tury dla czerwonego:

Gracz kładzie wszystkie czerwone figurki robotników.

Przebieg tury dla czerwonego:

- A: Wybudowanie Opactwa, bez akcji
- B: Produkcja kamienia, 1-sza akcja
- C: Czerwony wykorzystuje swój żeton drewna aby wybudować Zakład Tkacki, bez akcji
- D: Produkcja wełny, 2-ga akcja
- E: Produkcja tkaniny, 3-cia akcja
- F: Umieszczenie herbu: Religia 1, 4-ta akcja
- G: Produkcja żywności, 5-ta akcja
- H: Produkcja wełny, 6-ta akcja
- I: Produkcja tkaniny, 7-ma akcja

Koniec tury dla czerwonego:

Przesuwany jest znacznik czasu.

Początek tury dla żółtego:

Gracz kładzie wszystkie żółte figurki robotników.

Kontynuacja rozgrywki:

Obecnie żółty ma problemy z wykorzystaniem tkaniny z Zakładu Tkackiego gdyż czerwony był szybszy i zajął już Opactwo.

Jakkolwiek drewno i żywność stanowią dobrą podstawę do dalszego planowania to jednak żółty straci tkaninę na koniec swojego ruchu ponieważ wtedy będzie musiał usunąć z planszy wszystkie swoje leżące figurki robotników. *Az do tej pory wszystkie leżące figurki robotników mogły być wykorzystane w trakcie tury tak więc żaden produkt się nie zmarnował.*

Lista wszystkich płytek budynków

15 posiadłości:

Po jednym z każdego:



Pracownia, Akademia, Teatr



Laboratorium, Biblioteka,
Siedziba Cechu



Opactwo, Kościół, Katedra



Ratusz, Sąd, Senat



Koszary, Zamek, Warownia

42 Zakłady Produkcyjne

1 Jaskinia Alchemika

po 2 Farmy
Chaty Węglarza
Szopy Pasterza
Zakłady Tkackie
Mennice
Kuźnie Płatnerza
Kuźnie

po 4 Piece Hutnicze
(2x las, 2 razy łąka)
Leśniczówki

5 Chat Drwala

po 6 Kamieniołomów
Kopalń

Podziękowania

Autorzy pragną podziękować wszystkim graczom testowym, recenzentom instrukcji oraz wszystkim zaangażowanym osobom za ich nieustrudzone wysiłki w ulepszaniu gry.

Bardzo pomocne były również grupy graczy testowych w Bödefeld, w centrum konwencji w Drübberholz, oraz przy "Rieckhof" jak i "FAIRspielt," przy Spieleswahnsinn" w Herne oraz podczas "Gathering of Friends."

W szczególności chcemy wspomnieć następujące osoby: Yvonne Tietze, Daniela Metzиг, Andrea Kattnig, Steffi Krage, Thomas Mumm, Marco Metzиг, Torsten Camps, Marko Frank, Meick Nickel oraz Carsten Wesel.

Autorzy: Tobias Stapelfeldt i
Peter Eggert

**Ilustracje
i skład:** Klemenz Franz
www.atelier198.com

Ujęcia 3D: Andreas Resch
Tekst: Annegret Schoenfelder

Tłumaczenie: Tomasz Baron dla Rebel.pl

© eggertspiele oHG 2008, Hamburg

