

NOTRE DAME

by Stefan Feld

OGŁĄD

Gracze przejmują rolę głów wpływowych rodzin w Paryżu pod koniec XIV wieku. W cieniu katedry Notre Dame gracze konkurują o własności i reputację. Każda rodzina kontroluje jedną z 3-5 dzielnic otaczających teren Notre Dame. Jako głowa rodziny, każdy gracz próbuje, poprzez mądre użytkowanie kart akcji, zwiększyć siłę i prestiż swojej rodziny. Gdy gracz zagrywa kartę akcji może zwiększyć swój wpływ w specyficznych sektorach swojej dzielnicy. Jeśli wybierze zwiększenie wpływu w banku, może uzyskać lepszy dostęp do gotówki lub jeśli wybierze rezydencje w konsekwencji jego prestiż wzrośnie bezpośrednio. Oczywiście każdy gracz musi podejmować własne decyzje by próbować zwiększać prestiż po swojemu. W każdej rundzie gracze mają również możliwość skorzystania z usług jednej z postaci by wzmocnić swój prestiż lub pozycję. W niektórych wyjątkowych sytuacjach wybór jest oczywisty ale często nie jest. Dobry gracz wyczuje odpowiedni moment by wykorzystać swoje karty i zatrudnić odpowiednią postać.

Gracz, który na końcu będzie miał najwięcej punktów prestiżu jest zwycięzcą.

ZAWARTOŚĆ

- 5 plansz dzielnic
- 3 płytki katedry Notre Dame
- 45 kart akcji (po 1: szpital, rezydencja, seminarium, hotel, bank, zajazd, park, katedra Notre Dame oraz pełnomocnik w każdym z 5 kolorów graczy)
- 15 kart postaci (6 brązowych i 9 szarych)
- 70 znaczników wpływów (po 14 w 5 kolorach graczy)
- 5 czarnych znaczników (szczury)
- 5 powozów (po jednym w każdym z 5 kolorów)
- 1 dzwonnik (+ plastikowa podstawka = figura oznaczająca gracza rozpoczynającego)
- 20 wiadomości (ośmiokątne; po 4 w każdym z 5 kolorów graczy)
- 25 złotych monet
- 84 żetony prestiżu (sześciokątne: 35 x 1, 18 x 3, 18 x 5, 12 x 10)

PRZYGOTOWANIE

Przed pierwszą grą delikatnie usuń zawartość z wyprasek i umieść dzwonnika na podstawie.

Rozłóż dzielnice na środku planszy łącząc je przy pomocy płytki z katedrą. W zależności od ilości graczy:

- 3 graczy = 3 dzielnice połączone trójkątną katedrą
- 4 graczy = 4 dzielnice połączone kwadratową katedrą
- 5 graczy = 5 dzielnic połączonych pięciokątną katedrą

Uwaga: specjalne zasady dla dwóch graczy są na końcu instrukcji.

Następnie każdy gracz wybiera sobie jedną dzielnicę, zazwyczaj tą przy której siedzi.

Odlóż nieużyte dzielnice i płytki katedry do pudełka.

Posegreguj **żetony prestiżu** według ich czterech wartości i połóż je razem ze **złotymi monetami** obok planszy.

Każdy gracz wybiera swój kolor i bierze (w swoim kolorze):

- **pełnomocnika**, którego umieszcza w swojej strefie gry,
- **powóz**, który umieszcza w centrum swojej dzielnicy w wyznaczonym miejscu,
- **4 znaczniki wpływów**, które umieszcza w swojej strefie gry (jako własne zasoby). Pozostałe 10 znaczników wpływów w swoim kolorze umieszcza obok planszy jako ogólne zasoby,
- **4 wiadomości**, które tasuje zakryte i umieszcza na rogach swojej dzielnicy po czym odkrywa wszystkie,
- **9 kart akcji**, które tasuje i kładzie zakryte w swojej strefie gry (jako własne zasoby).

Każdy gracz bierze również:

- **3 złote monety** z zasobów i kładzie je w swojej strefie gry,
- **1 znacznik szcurów**, który kładzie na „0” na wskaźniku plagi (od 0 do 9) w przystani swojej dzielnicy.

Umieść nieużyte materiały w pudełku.

Przygotuj **karty postaci** w następujący sposób:

- Potasuje **6 brązowych kart postaci** (które nie mają liter na spodzie) i połóż zakryte obok planszy jako zasób.

- Posegreguj **9 szarych kart postaci** według liter na spodzie (A, B lub C), potasuje kupki trzykartowe i połóż je zakryte obok planszy jako zasób kładąc na sobie, tak by C leżały na spodzie, B na nich a A na wierzchu. Każda z postaci będzie dostępna tylko raz w grze.

Gracze wybierają **rozpoczynającego gracza**, który bierze **dzwonnika**.

ROZGRYWKA

Gra trwa *trzy okresy* (A, B i C), z którego każdy składa się z *trzech rund*. Każda z 9 rund ma *pięć faz* granych według następującej kolejności:

➤ Faza 1: Wylóż karty postaci

Każda runda rozpoczyna się od wyłożenia trzech kart postaci (spodem do dołu). Pociągnij *dwie* górne karty postaci brązowych (tych bez liter) oraz jedną (wierzchnią) szarą (z literką) i połóż je odkryte obok zasobów.

➤ Faza 2: Wybierz karty akcji

Najpierw każdy gracz bierze *trzy wierzchnie* karty akcji ze swojego deku kart akcji, patrzy na nie i bierze *jedną* do ręki. Następnie przekazuje pozostałe dwie do gracza po lewej ale w sposób *zakryty*. Gdy już każdy gracz przekazał swoje dwie karty, każdy ogląda otrzymane dwie karty, bierze *jedną* do ręki a tą drugą przekazuje do gracza po lewej w sposób *zakryty*. Gdy wszyscy gracze przekazali swoją ostatnią kartę każdy bierze do ręki otrzymaną kartę.

Ważne jest by gracz nie patrzył w otrzymane karty zanim nie przekaże swoich. Ponadto gracz nie może przekazać karty, którą wziął do ręki ale musi przekazać jedną z otrzymanych kart od sąsiada z prawej. Gracze trzymają karty akcji tak by inni ich nie widzieli.

Teraz każdy gracz ma trzy karty akcji w ręce: jedną ze swojego deku, jedną z deku sąsiada po prawej i jedną z deku gracza siedzącego obok tego po prawej. Z tych trzech kart gracz wybiera dwie, które zagra w fazie 3.

➤ Faza 3: Zagraj karty akcji

Rozpoczynając od gracza startowego a potem kontynuując zgodnie ze ruchem wskazówek zegara, każdy gracz wybiera *jedną* kartę akcji z ręki i zagrywa ją odkrytą w swojej strefie gry po czy egzekwuje akcje wynikającą z karty. Po tym gdy każdy gracz użył już swojej karty

akcji, każdy (rozpoczynając od gracza startowego) powtarza czynność z drugą kartą akcji z ręki, ponownie według ruchu wskazówek zegara.

Uwaga: trzecia karta każdego gracza *nie jest* egzekwowana. Zamiast tego każdy gracz zagrywa swoją trzecią kartę wraz z drugą (kładąc to trzecią kartę pod drugą na wierzch pierwszej karty tak by inni gracze nie wiedzieli co to było) *bez używania jej akcji*. W końcu gracze odkładają zużyte karty (wraz z tą trzecią) odkryte na wspólnym stosie kart zużytych. Gracze nie mogą przeglądać stosu kart zużytych!

Wszystkie dziewięć kart akcji zostało opisanych w dalszej części instrukcji.

➤ **Faza 4: Zatrudnij postać**

Po tym jak wszyscy gracze zagrali swoje trzy karty akcji (egzekwowali dwie) każdy może (według ruchu wskazówek zegara rozpoczynając od gracza startowego) wynająć dowolną *jedną* postać spośród trzech odkrytych by skorzystać z ich specjalnej zdolności *raz*. Koszt wynajęcia postaci (bez względu na to kto to jest) wynosi *jedną* złotą monetę wpłacaną do zasobów ogólnych. Po zapłacie gracz używa zdolności wynajętej postaci. Jeśli gracz nie ma monet lub nie chce wynająć postaci nie musi. Każdy gracz może wynająć tylko jedną postać jeden raz w każdej rundzie. Jednakże każda postać może zostać wynajęta przez więcej niż jednego gracza (nawet wszystkich).

Zdolności 15 postaci zostały opisane w dalszej części instrukcji.

➤ **Faza 5: Ustal poziom plagi**

W ostatniej fazie każdej rundy gracze ustalają kto spośród nich zwracał uwagę na zdrowie mieszkańców swojej dzielnicy a kto nie. Wartość plagi jest sumowana i każdy gracz porusza znacznik szczurów po wskaźniku plagi zgodnie z jej wartością i wszelkimi dozwolonymi modyfikacjami.

Więcej szczegółów w dalszej części instrukcji.

Na końcu każdej rundy gracze umieszczają trzy karty postaci pod spód odpowiadających im deków. Gracz startowy przekazuje dzwonnika graczowi po lewej, który staje się nowym graczem rozpoczynającym. Nowa runda się rozpoczyna i przebiega tak samo jak poprzednia rozpoczynając od fazy 1 a kończąc na fazie 5.

Na końcu każdej trzeciej rundy następuje pauza by:

- punktować znaczniki wpływów w Notre Dame (*objaśnienia w dalszej części*),

- potasować 6 brązowych kart postaci i odłożyć ponownie zakryte w zasobach,
- posortować wszystkie karty akcji według kolorów i zwrócić je właścicielom. Każdy gracz tasuje swoje karty akcji i kładzie zakryte w swojej sferze gry.

KONIEC GRY

Na koniec dziewiątej rundy znaczniki wpływów w Notre Dame są punktowane i gra się kończy. Gracz który ma największy prestiż wygrywa. Jeśli jest remis pomiędzy graczami posiadającymi największy prestiż wygrywa ten który ma więcej złotych monet i znaczników wpływów w swojej strefie gry.

Karty akcji



Seminarium: gracz zagrywający tą kartę umieszcza jeden znacznik wpływów ze swojego zasobu w sektorze seminarium w swojej dzielnicy. Następnie bierze z ogólnych zasobów tyle **znaczników wpływów** ile obecnie ma **znaczników wpływów** w sektorze swojego seminarium. Umieszcza je w swojej strefie gry zwiększając tym samym zasoby własne znaczników.

Znaczniki wpływów muszą być widoczne dla wszystkich pozostałych graczy.

Jeśli zabraknie znaczników wpływów w ogólnych zasobach, gracz powinien wziąć tyle znaczników ile pozostało i to wszystko. W związku z tym nie otrzymuje pełnego efektu z akcji.

Przykład: Peggy zagrywa kartę akcji „Seminarium” i umieszcza jeden znacznik wpływów ze swojej strefy gry w sektorze seminarium (gdzie miała już 2 znaczniki wpływów) swojej dzielnicy co daje jej w sumie 3 znaczniki wpływów. Peggy bierze trzy znaczniki wpływów z ogólnych zasobów i umieszcza je w swojej strefie gry. Jeśli później umieści zagra kolejny znacznik w seminarium będzie mogła wziąć 4 znaczniki wpływów z zasobów ogólnych.



Bank: gracz zagrywający tą kartę umieszcza jeden znacznik wpływów ze swojego zasobu w sektorze banku w swojej dzielnicy. Następnie bierze z ogólnych zasobów tyle **złotych monet** ile ma obecnie **znaczników wpływów** w sektorze banku. Całe złoto gracza musi być widoczne dla wszystkich graczy.

Jeśli będzie za mało złota w zasobach użyj czegoś w zastępstwie (np. jedno groszówkę), jako że nie ma limitu na posiadanie złota.



Rezydencja: gracz zagrywający tą kartę umieszcza jeden znacznik wpływów ze swojego zasobu w sektorze rezydencji w swojej dzielnicy. Następnie bierze tyle **żetonów prestiżu** ile ma **znaczników wpływów** w sektorze rezydencji.

W przeciwieństwie do znaczników wpływów i złotych monet gracze nie muszą pokazywać pozostałym graczom ile mają żetonów prestiżu i ich wartości.

Należy położyć je odwrócone na sobie tak by ich całkowita suma była nieznaną dla reszty. Gracze powinni od czasu do czasu zamieniać mniejsze wartości żetonów na większe.



Zajazd: gracz zagrywający tą kartę umieszcza jeden znacznik wpływów ze swojego zasobu w sektorze zajazdu w swojej dzielnicy. Następnie porusza swój **powóz** z targowiska do targowiska *do tyłu* targowisk (swoich lub innego gracza) ile ma znaczników wpływów w sektorze zajazdu.

Powóz zawsze porusza się wzdłuż ulic z jednego targowiska do drugiego (*powóz nie może zatrzymać się nigdzie pomiędzy ulicami ani w sektorze dzielnicy; może zatrzymać się tylko na targowisku*). Kilka powozów może zatrzymać się na tym samym targowisku jednakże. Gracz może również zatrzymać się wcześniej i nie musi poruszać powozu wykorzystując w pełni przysługujące punkty ruchu. Jeśli na targowisku, na którym *zatrzymuje się* powóz jest wiadomość (ośmiokątny żeton) gracz może wziąć ten żeton i natychmiastowo użyć jego mocy (patrz obrazek żetonu): *albo*

- wziąć 1 punkt prestiżu *oraz* 1 monetę *lub*
- wziąć 2 punkty prestiżu *oraz* 1 znacznik wpływów *lub*
- wziąć 3 punkty prestiżu *oraz* opcję by przemieścić znacznik szczurów o jeden do tyłu na wskaźniku plagi *lub*
- wziąć 4 punkty prestiżu.

Gracze kładą zebrane żetony wiadomości zakryte w swojej strefie gry. Gracz nie może zabrać drugiej wiadomości tego samego koloru dopóki nie skolekcjonują pełnego zestawu (po 1 z każdego koloru używanego przez graczy). Podobnie gracz nie może zabrać trzeciej wiadomości tego samego koloru dopóki nie zbierze 2 pełnych zestawów wszystkich kolorów itd.

Jedyny wyjątek od tej zasady następuje gdy nie ma już na planszy wiadomości brakującego do pełnego zestawu koloru. W tym wypadku gracz nie musi zebrać brakującego koloru.

Przykład: czerwony, fioletowy, niebieski i zielony grają. Czerwony zebrał dotychczas wiadomość fioletową, zieloną i czerwoną. Następną musi zebrać niebieską. Po zebraniu niebieskiej wiadomości

może następnie zebrać wiadomość dowolnego koloru. Przykładowo może natychmiast zebrać kolejną niebieską wiadomość (a potem czerwoną, fioletową i zieloną w dowolnej kolejności).



Hotel: gracz zagrywający tą kartę umieszcza jeden znacznik wpływów ze swojego zasobu w sektorze hotelu w swojej dzielnicy. Jeśli w tym momencie posiada 1, 2 lub 3 znaczniki wpływów na hotelu może wówczas *albo* wziąć **1 złotą monetę** z ogólnych zasobów *lub* **1 znacznik wpływów** z ogólnych zasobów *lub* przesunąć znacznik szczurów o 1 w tył (*np. z 4 na 3*). Jeśli znacznik jest na 0 gracz nie może wybrać tej opcji..

Od 4rtego znacznika wpływów na hotelu gracz może wykonać dopuszczalne akcje *dwa razy*. To znaczy może wybrać po razie dwie różne opcje lub jedną wykonać dwa razy.

Przykład: Mike zagrywa kartę hotelu dodając znacznik wpływów do dwóch już leżących w sumie dających mu trzy. Następnie bierze jedną złotą monetę. Oczywiście mógł zamiast tego wziąć znacznik wpływów lub przesunąć znacznik szczurów. Jeśli Mike doda jeszcze jeden znacznik wpływów na hotel co da mu 4 w sumie będzie mógł na przykład wziąć dwie złote monety lub dwa znaczniki wpływów lub wziąć jedną monetę i przesunąć o jeden znacznik szczurów itd.



Pełnomocnik: gracz zagrywający tą kartę *nie* umieszcza żadnych znaczników wpływów. Zamiast tego umieszcza swoją kartę pełnomocnika w dowolnym z siedmiu sektorów swojej dzielnicy (*ale nie w przystani!*). Później gracz musi ruszyć go do *innego* sektora (poza przystanią) z miejsca na który aktualnie się znajduje. Następnie gracz wykonuje akcję związaną z danym sektorem, tak jakby położył tam znacznik wpływów.

Przykład: Bill zagrywa pełnomocnika i umieszcza go w sektorze banku. Jako że znajdują się w nim już dwa znaczniki wpływów Bill bierze trzy złote monety z ogólnych zasobów.

Uwaga: pełnomocnik liczony jest jako znacznik wpływów gdziekolwiek jest. Toteż gdy gracz egzekwuje akcję, której efekt bazuje na ilości znaczników wpływu w sektorze gracz liczy pełnomocnika, jeśli leży w tym sektorze, jako znacznik wpływu.



Park: gracz zagrywający tą kartę umieszcza jeden znacznik wpływów ze swojego zasobu w sektorze parku w swojej dzielnicy. Następnie porusza znacznik szczurów o *jeden* w tył na wskaźniku plagi (*bez względu* na to ile znaczników wpływów ma w parku). Jeśli znacznik szczurów był wcześniej na 0 gracz nie może go przesunąć. Posiadanie znaczników wpływów w parku

dodaje graczowi bonusowe punkty do prestiżu za pozostałe rzeczy w grze. Za każde *dwa* (zaokrąglone do dołu) znaczniki wpływów w parku gracz zdobywa *jeden* dodatkowy punkt prestiżu *za każdym razem* gdy robi coś w grze co daje mu punkty prestiżu.

Jeśli gracz ma tylko jeden znacznik wpływów w parku nie zdobywa bonusowych punktów. Za 2 lub 3 znaczniki w parku zdobywa jeden bonusowy punkt prestiżu a za 4 lub 5 dwa punkty itd.

Przykład:

- 1) *Scott kładzie drugi znacznik wpływów w parku po czym porusza znacznik szczurów o jeden w tył. Nie zdobywa żadnych dodatkowych punktów prestiżu jako że nie zdobył żadnych punktów prestiżu za tą akcję.*
- 2) *Trochę później Scott umieszcza trzeci znacznik wpływów w rezydencji i zdobywa 3 punkty prestiżu za trzy znaczniki tam leżące + 1 dodatkowy punkt prestiżu za park (2 znaczniki wpływów tam leżące) = 4 punkty prestiżu.*
- 3) *Następnie wynajmuje adwokata (patrz dalej w instrukcji na objaśnienie postaci) jako że skolekcjonował 5 wiadomości co daje mu 6 punktów prestiżu (za adwokata) + 1 bonusowy (za park) = 7.*
- 4) *Kilka rund później Scott ma 5 znaczników prestiżu w parku. Używa karty Notre Dame (patrz poniżej) i płaci dwie złote monety. Dostaje 3 punkty prestiżu (za dotację) + 2 bonusowe (za park) = 5.*
- 5) *Na końcu dziewiątej rundy Scott ma 6 znaczników wpływów w parku. Za swoje dwa znaczniki wpływów w Notre Dame (patrz niżej) zdobywa 6 punktów prestiżu + 3 bonusowe (za park) = 9.*



Szpital: gracz zagrywający tą kartę umieszcza jeden znacznik wpływów ze swojego zasobu w sektorze szpitala w swojej dzielnicy. Następnie porusza znacznik szczurów o *jeden* w tył na wskaźniku plagi (*bez względu* na to ile znaczników wpływów ma w szpitalu). Jeśli znacznik szczurów był wcześniej na 0 gracz nie może go przesunąć.

Dzięki znacznikom wpływów w szpitalu gracz może zmniejszyć rozmiary plagi w swojej dzielnicy podczas 5 fazy (*szczególty w sekcji Plaga poniżej*).



Notre Dame: gracz zagrywający tą kartę umieszcza jeden znacznik wpływów ze swojego zasobu w sektorze Notre Dame na środku planszy. Ponadto gracz *musi* wpłacić *przynajmniej jedną* a *najwyżej trzy* złote monety na kościół biorąc je ze swojego zasobu i odkładając do ogólnych zasobów. Zyskuje za to punkty prestiżu: 1 moneta = 1 punkt prestiżu, 2 monety = 3 punkty natomiast

3 monety = 6 punktów.

Jeśli gracz nie może lub nie chce wpłacać złota mimo tego może zagrać kartę ale *nie* może umieścić znacznika wpływów na Notre Dame. Gracz nie może wpłacić więcej niż 3 monety ani położyć więcej niż 1 znacznik wpływów. Oczywiście gracz może zagrać kartę tak często jak jest ona dostępna dla niego i wpłacać złoto i kłaść znacznik wpływu stosując się do powyższych limitów.

Ważna uwaga: na końcu każdego okresu (co każde 3 rundy) gracze ze znacznikami wpływów na Notre Dame zdobywają punkty prestiżu za swoje znaczniki tam się znajdujące. Gracze rozdzielają punkty prestiżu pokazane na Notre Dame (6, 8, 10 lub 12) równo pomiędzy znaczniki. Gracze po prostu dzielą liczbę punktów prestiżu, która przysługuje przez liczbę znaczników i zaokrągłają do dołu. Teraz każdy gracz, który miał znacznik(i) na Notre Dame bierze z zasobów ogólnych tyle punktów prestiżu ile wyszło z dzielenia za swój każdy znacznik wpływów na Notre Dame. Po tym jak już wszyscy gracze, którym przysługiwały punkty je otrzymali znaczniki wpływów są zabierane z Notre Dame i odkładane do *zasobów ogólnych*.

Przykład: w grze dla 4 graczy przysługuje 10 punktów prestiżu. Na końcu okresu na Notre Dame leżą 2 zielone i 1 niebieski znacznik wpływów. Tak więc gracze dzielą 10 na 3 co po zaokrągleniu w dół daje 3 punkty prestiżu za każdy znacznik wpływów na Notre Dame. Zielony otrzymuje 6 a niebieski 3 punkty. Następnie wszystkie trzy znaczniki zostają zwrócone do ogólnych zasobów.

Brak znaczników wpływów w zasobach gracza?

Jeśli gracz zagrywa kartę akcji ale nie ma *żadnego* znacznika wpływów w swoich zasobach może, jeśli tak zadecyduje przemieścić znacznik wpływów (*nie* pełnomocnika) z *innego* swojego sektora (lub z Notre Dame) do tego, na który zagrał kartę akcji. Jeśli gracz nie może lub nie chce przemieszczać znacznika wpływów zagrywa kartę ale *nie* wykonuje akcji. Innymi słowy: aby gracz mógł wykonać akcję wynikającą z karty *musi* położyć znacznik wpływów w odpowiednim sektorze (*albo ze swojego zasobu albo jeśli ten jest pusty z innego miejsca na planszy ale nigdy z ogólnego zasobu*).

Przykład: Peggy chce zagrać kartę Notre Dame ale nie ma *żadnych* znaczników wpływów w swoich zasobach. Decyduje się na przesunięcie znacznika wpływów ze szpitala do Notre Dame tak by mogła egzekwować tą kartę. Wpłaca monety i otrzymuje punkty.

W trakcie piątej, ostatniej fazy każdej rundy gracze ustalają rozmiary plagi tej rundy i zaznaczają to na wskaźniku plagi. Rozmiary plagi są równe ilości szczurów narysowanych na 3 kartach postaci używanych w tej rundzie. Tak więc gracz wie na początku rundy jaki efekt przyniesie plaga i może jeśli chce zmniejszyć jej rozmiary. Każdy gracz przesuwa znacznik szczurów w przystani do przodu o tyle punktów ile było narysowanych szczurów na kartach. Każdy gracz jest zobligowany do tego bez względu na to czy korzystał z danej postaci czy nie, ale może zredukować plagę jeśli poczynił ku temu odpowiednie starania.

Jeśli gracz posiada pełnomocnika lub znacznik(i) wpływów w szpitalu może zredukować tylko swoje rozmiary plagi o ilość znaczników wpływów plus pełnomocnika jeśli się tam znajduje. Gracz odejmuje ilość redukowanych punktów od rozmiarów plagi zanim poruszy znacznik szczurów. Jest możliwe, że wyjdzie ujemna liczba w związku z czym gracz zamiast do przodu porusza znacznik szczurów do tyłu (*ale nigdy poniżej 0*).

Przykład: w grze z 3 graczami rozmiary plagi wynoszą $2 + 0 + 1 = 3$.

- Peggy ma 2 znaczniki prestiżu w szpitalu a jej znacznik szczurów jest na 4. Hann porusza swój znacznik o jeden do przodu (3-2) na pole 5.
- Scott nie ma znaczników wpływów w szpitalu a jego znacznik szczurów jest na 6. Scott porusza go o trzy pola do przodu (3-0) na pole 9.
- Todd ma 3 znaczniki wpływów i pełnomocnika na szpitalu a jego znacznik szczurów jest na 5. Todd porusza znacznik do tyłu o jeden (3-4) na pole 4.

Stopniowo znaczniki szczurów jednych graczy idą do przodu szybciej niż innych graczy. W momencie gdy gracz musiałby przemieścić znacznik szczurów poza pole 9 (*nie ma znaczenia o ile powyżej!*) oto co następuje:

- umieszcza znacznik szczurów na polu 9 (*nigdy powyżej*),
- oddaje 2 punkty prestiżu ze swoich zasobów do ogólnych zasobów,
- zdejmuje 1 znacznik wpływów z sektora, w którym ma ich najwięcej i oddaje go do ogólnych zasobów.

Pełnomocnik jest liczony przy określaniu sektora z największą ilościom znaczników wpływów ale nie może być on usunięty. Jeśli występuje w sektorach remis gracz wybiera, z którego usunie znacznik.

Przykład: w 5tej fazie następnej rundy przykładu powyżej nowa wartość plagi wynosi 7.

- Peggy wciąż ma 2 znaczniki wpływów w szpitalu a jej znacznik szczurów jest na 5. Peggy porusza znacznik o 5 do przodu (7-2) ale zatrzymuje się na 9 jako, że nie może dalej. W związku z tym, że

przekroczyła 9 oddaje 2 punkty prestiżu i 1 znacznik wpływów z sektora gdzie ma ich najwięcej do ogólnego zasobu.

- Scott wciąż nie ma znaczników wpływów w szpitalu a jego znacznik szczurów jest na 9. Scott powinien ruszyć znacznik o 7 (7-0) ale nie może iść powyżej 9. W konsekwencji wpłaca do ogólnych zasobów 2 punkty prestiżu i 1 znacznik wpływów z najbardziej wpływowego swojego sektora.
- Todd ma aktualnie 1 znacznik wpływów i pełnomocnika w szpitalu a znacznik szczurów na 4. Porusza go o 5 pól (7-2) i kładzie na polu 9.

Gra dla dwóch graczy

Przygotowanie

Wszystkie zasady są takie same jak dla 3-5 graczy z wyjątkiem: użyj planszy dla 4 graczy ale z płytką Notre Dame pokazującą 2 graczy (= 6 punktów prestiżu). Każdy z graczy bierze po jednej dzielnicy ale muszą one być naprzeciwko siebie. Następnie postępuje się tak jak opisano to w „Przygotowaniu” na str. 2.

Uwaga: w dwóch nieużytych dzielnicach gracze umieszczają wiadomości dwóch nieużytych kolorów ale nie umieszczają w nich powozów tych kolorów.

Podczas zbierania wiadomości (w kolorach 2 graczy i 2 pozostałych) zanim gracz będzie mógł wziąć drugą wiadomość tego samego koloru musi zebrać pełen zestaw pozostałych kolorów itd.

Rozgrywka

Wszystkie zasady z gry 3-5 osobowej obowiązują z wyjątkiem: w drugiej fazie każdy gracz najpierw przekazuje dwie karty rywalowi ale potem jedną odzyskuje. Tak więc gracze będą mieli 2 karty swojego koloru i jedna przeciwnika.

KARTY POSTACI

Ogólne informacje o karcie



Okres dla szarych kart (A, B lub C)

Obrazek postaci

Korzyści z wynajęcia postaci

Szczury do wskaźnika plagi

6 brązowych kart postaci



Blazen – wynajmując tą postać gracz przemieszcza *jeden, dowolny* znacznik wpływów (lub swojego pełnomocnika) z dowolnego sektora swojej dzielnicy lub Notre Dame do *innego* dowolnego sektora (oprócz Notre Dame) i wykonuje akcję związaną z tym sektorem.

Przykład: Heathem wynajmuje blazna. Przemieszcza 1 znacznik wpływów z banku do zajazdu. Jako że miała już tam wcześniej 2 znaczniki może teraz przemieścić swój powóz do 3 pól (targowisk) i wziąć wiadomość jeśli się tam znajduje.



Bard – wynajmując tą postać gracz przemieszcza od 1 do 3 znaczników wpływów (łącznie z pełnomocnikiem) z *jednego, dowolnego* sektora w swojej dzielnicy do *innego, dowolnego* sektora dzielnicy (oprócz Notre Dame). Gracz *nie* wykonuje akcji związanej z tym nowym sektorem.



Lekarz – wynajmując tą postać gracz redukuje rozmiary plagi w tej rundzie (tylko dla siebie) wynikające z kart postaci do 0. Jeśli gracz posiada znaczniki wpływów lub/i pełnomocnika w szpitalu porusza znacznik szczurów do tyłu o ich liczbę.

Przykład: rozmiary plagi wynoszą $2 + 3 + 1 = 6$. Kevin wynajął lekarza w tej rundzie co sprawia, że dla niego wartość plagi wynosi 0. Jako, że Kelvin ma 1 znacznik wpływów i pełnomocnika w szpitalu porusza znacznik szczurów o 2 do tyłu z pola 7 na pole 5. Jeśli nie wynająłby lekarza musiałby poruszyć znacznik szczurów ponad 9 ($7 + 6 - 2 = 11$) i zapłacić karę.



Mnich – wynajmując tą postać gracz bierze z ogólnych zasobów 2 znaczniki wpływów *oraz* 1 punkt prestiżu.



Lichwiarz - wynajmując tą postać gracz bierze 2 złote monety *oraz* 1 punkt prestiżu z ogólnych zasobów.



Oberżystka - wynajmując tą postać gracz bierze 3 punkty prestiżu oraz do wyboru: 1 złotą monetę lub 1 znacznik wpływów (z ogólnych zasobów) lub przesuwają znacznik szczurów o jeden do tyłu.

9 szarych kart postaci

Trzy karty okresu A



Strażnik miejski – wynajmując tą postać gracz bierze jeden punkt prestiżu za każdy znacznik wpływów (oraz pełnomocnika) we wszystkich 7 sektorach i Notre Dame.



Wartownik – wynajmując tą postać gracz bierze jeden punkt prestiżu za każdy pusty sektor w swojej dzielnicy (oprócz Notre Dame i przystani). By sektor mógł być uznany za pusty nie może w nim być żadnego znacznika wpływów ani pełnomocnika.



Biskup – wynajmując tą postać gracz bierze jeden znacznik wpływów ze ogólnych zasobów i umieszcza go w dowolnym, pustym sektorze swojej dzielnicy (oprócz Notre Dame) a następnie wykonuje akcje związaną z tym sektorem.

Trzy karty okresu B



Mistrz cechu – wynajmując tą postać gracz bierze dwa punkty prestiżu za każdy z siedmiu sektorów (oprócz Notre Dame) gdzie ma przynajmniej dwa znaczniki wpływów (licząc pełnomocnika).



Król żebraków – wynajmując tą postać gracz bierze *jeden* punkt prestiżu za każde wolne pole na wskaźniku plagi znajdujące się za wskaźnikiem szczurów.
Przykład: wskaźnik szczurów Bill'a leży na polu 4 w związku z czym dostaje 5 punktów prestiżu (za wolne pole 5, 6, 7, 8 i 9).



Adwokat – wynajmując tą postać gracz bierze *trzy* punkty prestiżu za każde *dwie* wiadomości, które do tej pory zebrał.
Przykład: Peggy zebrała 5 wiadomości więc otrzymuje $2 \times 3 = 6$ punktów.

Trzy karty okresu C



Dama dworu - wynajmując tą postać gracz bierze *jeden* punkt prestiżu za *każdy* znacznik wpływów w sektorze dzielnicy, w której ma *najwięcej* znaczników (wliczając pełnomocnika).
Przykład: Kevin ma *najwięcej* znaczników wlewu w dwóch sektorach, po 5 w zajeździe i hotelu. Bierze 5 punktów prestiżu.



Burmistrz – wynajmując tą postać gracz bierze *trzy* punkty prestiżu za *każdy* z siedmiu sektorów (oprócz Notre Dame), w którym ma *przynajmniej* trzy znaczniki wpływów (wliczając pełnomocnika)



Stolarz – wynajmując tą postać gracz bierze *jeden* punkt prestiżu za *każdy* z siedmiu sektorów (oprócz Notre Dame), w którym ma *przynajmniej* jeden znacznik wpływów (wliczając pełnomocnika)

Tłumaczenie wykonane przez Remigiusza Bajora na zlecenie REBEL.pl Centrum Gier.

www.rebel.pl