

The Castles of Burgundy

Nietypowa gra budowlana o pastwiskach, dobrach i kościach

ZARYS GRY

Dolina Loary w trakcie XV wieku. Gracze wcielając się w role wpływowych książąt starają się powiększać swoje wpływy i bogactwa poprzez handel i budowę.

Dwie kości wyznaczają dostępne opcje akcji ale to gracze zawsze dokonują ostatecznych wyborów. Czy to przez handel lub hodowlę zwierząt, budowanie miasta czy odkrycia naukowe, wiele dróg prowadzi graczy do dobrobytu i sławy!

Wiele sposobów na zdobywanie punktów zwycięstwa w tej grze o budowaniu wymaga przemyślanych ruchów runda po rundzie oraz planowania z wyprzedzeniem. Dzięki różnym posiadłościom gra pozostaje wyzwaniem dla graczy przez długi czas ponieważ żadne dwie partie nie są takie same.

Zwycięzcą jest gracz z największą ilością punktów zwycięstwa na końcu gry.

ZARYS GRY

Gracze wcielają się w książęta w XV wiecznej Burgundii

W trakcie 5 faz gry gracze zbierają decydujące o zwycięstwie punkty przez handel, hodowlę zwierząt, budowę miasta czy odkrycia naukowe

Gracz z największą ilością punktów na końcu wygrywa

KOMPONENTY

164 sześciokątne płytki:

- _ 7 x 8 budynków (beżowe, 16x z czarnym rewersem)
- _ 7 x 4 zwierzęta (jasnozielone, 8x z czarnym rewersem) _
- 26x "wiedza" (żółta, 6x z czarnym rewersem)
- _ 16 zamków (ciemnozielone, 2x z czarnym rewersem)
- _ 12 kopalni (szare, 2x z czarnym rewersem)
- _ 26 statków (niebieskie, 6x z czarnym rewersem)

42 płytki dóbr (kwadratowe, 7 w każdym z 6 kolorów)

20 "srebrników" (ośmiokątne)

30 płytek pracowników (kwadratowe)

12 bonusowych płytek (kwadratowe, 1 mała i 1 duża w każdym z 6 kolorów)

4 płytki punktów zwycięstwa (z 100/200 punktów w każdym z 4 kolorów graczy)

8 znaczników graczy (po 2 w każdym z 4 kolorów graczy)

9 kości (po 2 w każdym z 4 kolorów graczy oraz 1 biała)

1 plansza do gry

6 plansz graczy (dwustronne, 4x z numerem 1, po 1 o numerach 2-9)



Jeśli czytasz zasady po raz pierwszy sugerujemy pominięcie pogrubionego tekstu w prawej kolumnie na każdej stronie. Jest to podsumowanie zasady przydatne do ich odświeżenia po dłuższym rozbracie z grą.

PRZYGOTOWANIE GRY

(Przed pierwszą rozgrywką delikatnie wypchnij wszystkie płytki z wyprasek.)

Umieść **planszę** na środku stołu. Pokazuje ona:

5 pól faz (A-E)

5 pól rund

6 ponumerowanych magazynów (1-6), każdy z czterema polami na sześciokątne płytki oraz 1 dużym polem na dobra

1 centralny czarny magazyn

12 pól na bonusowe płytki

1 tor kolejności

1 tor punktowy (0-100)



Umieść **20 srebrników**, **30 płytek pracowników** oraz **białą kość** obok planszy.

Uporządkuj **164 sześciokątne płytki** według koloru ich rewersu, jako oddzielne *zakryte* stosy obok planszy.

Pomieszaj **42 zakryte płytki dóbr** (kwadratowe). Następnie podziel je na 5 zakrytych stosów po **5 płytek** każdy. Umieść po jednym stosie na każdym z 5 pól faz oznaczonych literami od A do E na planszy. Pozostałe **17 płytek** pozostaw na tą chwilę jako zakryte zasoby.

Umieść **12 bonusowych płytek** (kwadratowe) na odpowiednich polach na planszy.

Każdy gracz otrzymuje:

- **1 planszę do gry**, umieszczaną stroną **numer 1** przed sobą (w celu uzyskania informacji na temat plansz o numerach 2 do 9 zajrzyj na stronę 12);
- **1 zamek** (ciemnozielona sześciokątna płytką), który umieszcza odkryty na środkowym ciemnozielonym polu (o wartości kości 6) na swojej planszy;
- **3 losowo wybrane płytki dóbr** z pozostałych 17 płytek, które umieszcza odkryte na trzech polach przechowywania dóbr w lewym górnym rogu swojej planszy: płytki tego samego rodzaju dobra (koloru) są trzymane razem, różnych rodzajów są trzymane oddzielnie;
(wszelkie pozostałe płytki dóbr nie są używane w rozgrywce i zwracane do pudełka)
- **2 kości** w swoim kolorze;
- **1 znacznik gracza** w swoim kolorze, który umieszcza na polu 0 na torze punktowym;
- **1 srebrnik**, który umieszcza na odpowiednim polu w lewym górnym rogu swojej planszy tak, aby był widzialny dla pozostałych graczy;
- **1 płytkę punktową** (100/200), którą umieszcza obok swojej planszy.

PRZYGOTOWANIE

Umieść **20 srebrników**, **30 płytek pracowników**, **164 sześciokątne płytki** (ułożone według koloru) oraz **białą kość** obok planszy

Umieść **5 stosów po 5 zakrytych płytek dóbr** na polach fazy A-E

Umieść **2x6 bonusowych płytek** na odpowiednich polach na planszy

Daj każdemu graczowi:

- **1 planszę**
- **1 "początkowy zamek"**
- **3 losowe płytki dóbr**
- **2 kości w jego kolorze**
- **1 znacznik gracza** (punkty zwycięstwa)
- **1 znacznik gracza** (kolejność)
- **1 płytkę punktową**
- **1 srebrnika**

Wyłóżcie **pierwszego gracza** przez rzut kością. Gracz ten otrzymuje jedną płytkę pracownika, którą umieszcza na odpowiedni polu do przechowywania w lewym dolnym rogu swojej planszy tak, aby była widoczna dla innych graczy. Następny gracz w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek otrzymuje 2 płytki robotników, trzeci gracz 3 a czwarty 4.

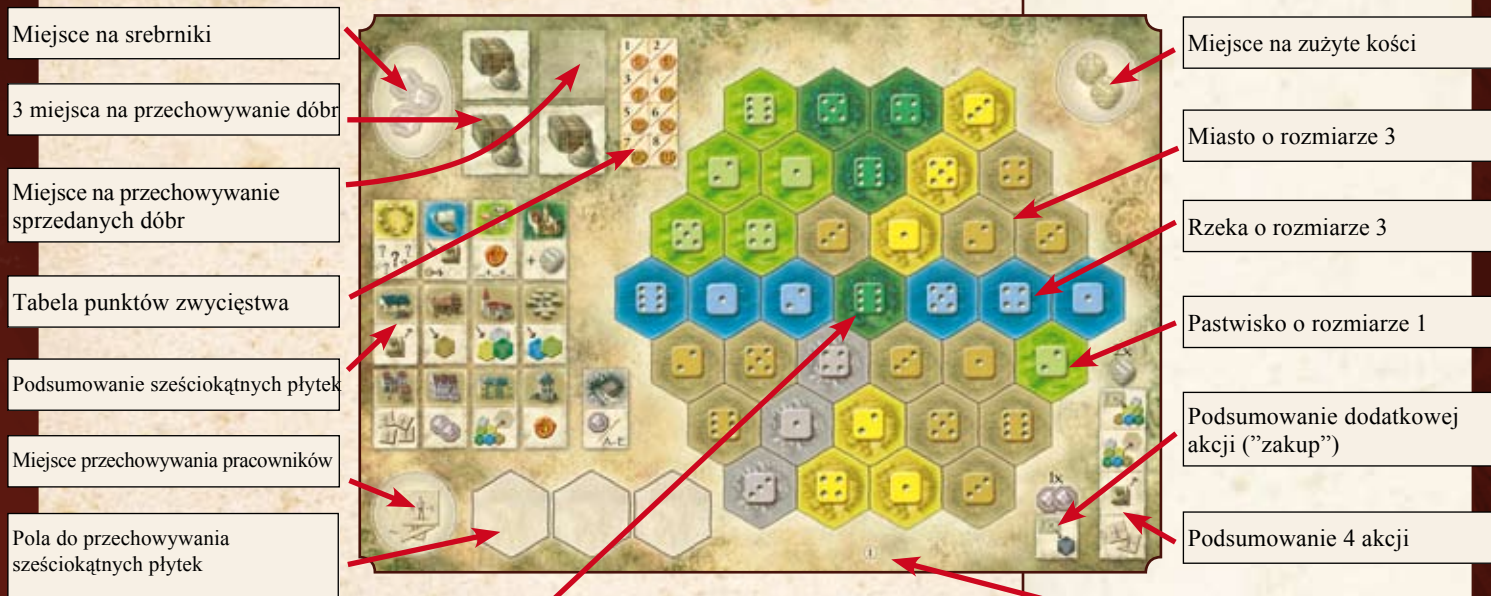
Każdy gracz używa swojego drugiego znacznika aby oznaczyć dopiero co wyłonioną kolejność kładąc go na pierwszym polu toru kolejności: gracz startowy powinien być na górze stosu a ostatni gracz na jego spodzie. Pierwszy gracz otrzymuje białą kość.

Określ kolejność graczy i daj każdemu 1 do 4 płytek pracowników w zależności od kolejności

Zaznacz kolejność na torze kolejności

Daj pierwszemu graczowi białą kość

PLANSZE GRACZY



Posiadłość składająca się z 37 pól podzielona jest na regiony o różnych kolorach reprezentujących: pastwiska (jasnozielony), rzeki (niebieski), miasta (beżowy) itd.

Numer posiadłości (posiadłość nr 1 występuje 4 razy, nr 2 do 9 po razie)

Gra trwa przez pięć faz (A do E). Każda faza składa się z pięciu rund.

ROZGRYWKA

Przygotowanie każdej fazy

Na początku *każdej* fazy:

- Usuń wszystkie sześciokątne płytki pozostałe na planszy i zwróć je do pudełka (oczywiście nie jest to czynione przed pierwszą fazą).

(Uwaga: Płytki statku, kopalni i zamku mogą pozostać na miejscu ponieważ są takie same! Wszelkie pozostałe płytki dóbr również pozostają na planszy!)

- Losowo dobierz nowe sześciokątne płytki i umieść po jednej na wszystkich odpowiednich pasujących kolorami sześciokątnych polach w sześciu ponumerowanych magazynach: w rozgrywce 2 osobowej używa się tylko pól oznaczonych 2 (12 pól), w rozgrywce 3 osobowej używa się pól oznaczonych 2 i 3 (18 pól) a w 4 osobowej na wszystkich 24 polach kładzione są płytki.

Uwaga: Tylko w rozgrywce trzyosobowej jest wyjątek dla ciemnozielonego pola w magazynie numer 6: w fazie A, C i E zamek jest na nim umieszczany jak zwykle ale w fazach B i D kopalnia (szara) jest umieszczana zamiast niego!



Nie zapomnij

ROZGRYWKA

Na początku *każdej* fazy:

- **wszelkie pozostałe sześciokątne płytki są usuwane** (nie w pierwszej fazie)

- **płytki dóbr na polach magazynów pozostają**

- **dodaj nowe odkryte sześciokątne płytki z zasobów** (w zależności od liczby graczy)

- **umieść 5 nowych płytek dóbr, odkrytych na polach rundy**

- Losowo dobierz sześciokątne płytki z czarnym rewersem i umieść *odkryte* na czarnym magazynie na środku planszy (dobierz 4 do 8 płytek w zależności od liczby graczy).

- Weź 5 płytek dóbr ze stosu aktualnej fazy i umieść je *odkryte* na pięciu polach rundy poniżej pół faz.

PIĘĆ RUND GRY

Po przygotowaniu fazy następuje pięć rund, z których każda odbywa się tak samo:

Najpierw wszyscy gracze rzucają swoimi dwoma kośćmi, gdzie gracz pierwszy rzuca dodatkową białą kością. Następnie wszyscy umieszczają swoje kości przed sobą by inni je widzieli.

Uwaga: równoczesne rzucanie pozwala graczom, których kolej przychodzi później na rozpoczęcie planowania swojego ruchu wcześniej.

Rozpoczyna gracz pierwszy. Najpierw bierze pierwszą (tą najwyżej) płytkę dobra z pola rundy i umieszcza ją na polu dóbr w magazynie z numerem odpowiadającym wyrzuconej liczbie na *białej* kości.

Kończy to przydatność białej kości na tą rundę całkowicie; nie może być ona użyta przez pierwszego gracza do pomocy w jego akcjach (a jej wynik nie może być nigdy zamieniony przez płytki pracowników!).

Następnie pierwszy gracz przeprowadza swoją turę. Po nim turę przeprowadza *następny gracz zgodnie z kolejnością* (na torze kolejności, poruszając się od prawej do lewej i od góry do dołu w przypadku stosu). Po tym gdy każdy gracz miał swoją turę rozpoczyna się nowa runda itd.

Jako że 5 płytek dóbr jest dodawanych na początku każdej fazy a tylko jedna kładziona na magazyn w każdej rundzie, łatwo jest zauważyć która runda jest aktualnie rozgrywana oraz kiedy skończy się aktualna faza (a tym samym gra).

TURA GRACZA

...składa się z przeprowadzenia dokładnie dwóch akcji, jednej na kość. Po tym jak kość zostanie użyta, odkłada się ją na miejsce zużytych kości w prawym górnym rogu planszy gracza.

Płytki pracowników: mogą być wykorzystane w dowolnym momencie (płytkę raz użyta jest zwracana do zasobów ogólnych) aby zmienić wynik rzutu kości o 1 w górę lub dół. Zamiana wyniku z 1 na 6 i z 6 na 1 jest również możliwa i kosztuje jedną płytkę pracownika. Gracze mogą używać wielu płytek by zmienić wynik kości kilka razy.

Przykład: płacąc 2 płytki pracownika, Ann może zamienić 2 w 6 i tym samym wziąć sześciokątną płytkę z magazynu numer 6.



PIĘĆ RUND GRY

Wszyscy rzucają równocześnie

Pierwszy gracz umieszcza płytkę dobra według wyniku rzutu białej kości



Rozpoczynając od pierwszego gracza i kontynuując zgodnie z kolejnością na torze, każdy gracz używa swoich kości do wykonania dwóch akcji

Każda płytkę pracownika może zmienić wynik rzutu o +/- 1 (włączając zamianę 1 w 6 i odwrotnie)

AKCJE

Do wykonania każdej akcji wymagana jest kość. Dwie akcje w trakcie tury mogą być wykonane w dowolnej kolejności i kombinacji (włącznie z dwukrotnym wykonaniem tej samej akcji).



➤ Akcja “Wzięcie sześciokątnej płytki z planszy”

Gracz może wziąć *jedną sześciokątną płytkę* z magazynu o numerze odpowiadającym wynikowi rzutu kości użytej do wykonania tej akcji. Wybrana płytką jest umieszczana na *pustym* polu do przechowywania w lewym dolnym rogu planszy gracza (nigdy bezpośrednio na jego posiadłość!). Jeśli wszystkie pola do przechowywania będą zajęte, gracz musi wybrać jedną ze wcześniejszych płytek i ją odrzucić (tym samym usuwając z gry) i umieścić nowo nabytą płytkę na pustym już polu (*gracze powinni minimalizować częstotliwość usuwania płytek*).



➤ Akcja “Dodanie sześciokątnej płytki do swojej posiadłości”

Gracz może wziąć *jedną sześciokątną płytkę* ze strefy przechowywania w lewym dolnym rogu swojej planszy i dodać ją do swojej posiadłości. Wybrana do przeprowadzenia tej akcji kość pokazuje, na którym odpowiedni, *pustym* polu może umieścić płytkę. Wszystkie nowo umieszczane płytki *zawsze* muszą leżeć bezpośrednio przyległe do przynajmniej jednej *wcześniejszemu* położonej płytce. Kolor płytki musi *zawsze* pasować do koloru podłoża, na którym jest kładziona.

Tym samym pierwsza płytką może być umieszczona tylko na jednym z sześciu pól wokół “startowego zamku”.

W zależności od rodzaju umieszczonej płytki, *natychmiastowo* wykonywane są dalsze czynności:

“**Wiedza**” (żółta): występuje 26 różnych żółtych płytek, których funkcje są opisane szczegółowo na stronach 10 i 11.

Statek (niebieski): kiedy gracz dodaje płytkę statku do swojej posiadłości (co może nastąpić do 6 razy) dwie rzeczy dzieją się *natychmiastowo*:

1. Gracz bierze *wszystkie* płytki dóbr z *jednego dowolnego* pola magazynu i umieszcza je na swojej planszy w lewym górnym rogu w odpowiednim miejscu do przechowywania dóbr.

Ważne: wybrany magazyn jest całkowicie oddzielny i niezależny od wyniku kości użytej do umieszczenia statku!

Każdy gracz może zebrać do *trzech* różnych rodzajów (kolorów) dóbr na swojej planszy. Płytki w tym samym kolorze są zawsze kładzione *na sobie*, a te w innym kolorze obok siebie. Jeśli, w wyniku ograniczeń, gracz nie może przechować wszystkich dóbr obecnych w wybranym magazynie to po prostu zostawia te, których nie może przechować.

Przykład: Karolina dodała statek do swojej posiadłości po czym wzięła płytki dóbr z pola magazynu pokazanego obok: jedną turkusową (którą dodaje do wcześniejszego turkusowego dobra) oraz jedną różową (którą kładzie na puste miejsce). Brązowe dobro pozostaje w magazynie gdyż nie ma na nie miejsca u Karoliny.

2. Gracz porusza swój znacznik na torze kolejności o *jedno* pole w prawo. Jeśli będzie ono zajęte umieszcza znacznik *na wierzchu* stosu. Jeśli spowoduje to że będzie pierwszym graczem w następnej rundzie otrzymuje również białą kość.

➤ Weź sześciokątną płytkę z planszy

Kość określa z którego magazynu można wziąć płytkę; umieść ją na pustym polu do przechowywania w lewym dolnym rogu planszy gracza

➤ Dodaj sześciokątną płytkę do swojej posiadłości

Kość określa, na którym pustym polu można umieścić płytkę; musi być ona przyległa do wcześniej położonej płytki(tek) i pasować kolorem do pola



“Wiedza” (żółta):

Patrz strony 10 + 11

Statek (niebieski):

1.) Gracz bierze wszystkie dobra z dowolnego magazynu i dodaje je do swojego magazynu na pola przechowywania dóbr



2.) Gracz przemieszcza swój znacznik o jedno pole w prawo na torze kolejności

Zwierzęta (region połączonych jasnozielonych pól): kiedykolwiek gracz dodaje płytkę zwierząt do swojej posiadłości (co może nastąpić do 6 razy), natychmiastowo otrzymuje punkty zwycięstwa (i porusza swój znacznik na torze punktowym do przodu). Każda płytkę posiada od 2 do 4 zwierząt na sobie a gracz otrzymuje odpowiednią do nich ilość punktów.

Jeśli gracz posiada już zwierzęta *tego samego* gatunku na tym pastwisku (region połączonych jasnozielonych pól) wówczas w momencie dokładania nowej płytki, *dotatkowo* punktuje wszystkie płytki z *tym samym* gatunkiem zwierzęcia, poza punktami za nowo kładzioną płytkę (*patrz przykład poniżej*).

Ważne: Płytki zwierząt muszą być częścią tego samego pastwiska ale nie muszą być bezpośrednio przyległe do nowo położonej płytki zwierząt. Płytki z tym samym zwierzęciem na *innych* pastwiskach nie są punktowane.

Przykład: Bartek dodaje płytkę z 4 krowami do swojej posiadłości (ta na samej górze). Otrzymuje za to $4 + 3 = 7$ punktów zwycięstwa. Gdyby dodał kolejną płytkę z 4 krowami na to pastwisko otrzymałby $4 + 4 + 3 = 11$ punktów.



Zwierzęta (jasnozielone):
Dają punkty zwycięstwa w zależności od ich ilości pokazanej na płytce



Kiedy istniejące już pastwisko się rozrasta, wcześniejsze zwierzęta ponownie punktuja

Zamek (ciemnozielony): kiedy gracz dodaje płytkę zamku do swojej posiadłości (co może nastąpić do 3 razy) wówczas *natychmiastowo* przeprowadza dodatkową dowolną akcję tak, jakby miał dodatkową kość z dowolnym wynikiem do dyspozycji. *Może na przykład natychmiastowo dodać kolejną sześciokątną płytkę do swojej posiadłości lub...*

Zamki (ciemnozielone):
Pozwalają na natychmiastową dodatkową akcję



Kopalnia (szara): płytki te (z wyjątkiem kilku żółtych płytek) są jedynymi, które nie posiadają *natychmiastowego* efektu w momencie ich umieszczenia (co może nastąpić do 3 razy). Zamiast tego, na końcu *każdej* fazy gracz otrzymuje 1 srebrnika z zasobów za każdą kopalnię w swojej posiadłości.

Kopalnie (szare):
Dają 1 srebrnika dochodu za każdą kopalnię na końcu każdej fazy



Budynki (beżowe): kiedy gracz dodaje płytkę budynku do swojej posiadłości (co może nastąpić do 12 razy) *natychmiastowo*, *jednorazowo* może użyć zdolności tego budynku.

Budynki (beżowe):
Posiadają różne zdolności w zależności od rodzaju budynku



Ważne: każdy z 8 rodzajów budynków może być zbudowany tylko *raz* w mieście (regionie połączonych beżowych pól). W zależności od posiadłości może występować od 2 do 6 miast o różnej wielkości (1 do 8 pól).

Posiadłość numer 1 dla przykładu posiada 4 miasta: 1 na jedno pole, 1 na pięć pól i 2 na trzy pola.

Każdy budynek daje korzyść *natychmiastowo* po jego wybudowaniu. Zdolności te są pokazane po lewej stronie na planszy graczy.




Nie zapomnij

Nie mogą występować identyczne budynki w jednym mieście!



BUDYNKI

Skład

Kiedy gracz dodaje skład do swojej posiadłości, może natychmiastowo (bez potrzeby użycia kości!) sprzedać jeden dowolny *rodzaj* dóbr ze swojej przechowalni tak samo, jakby wybrał akcję “sprzedaż dóbr” (patrz strona 9).

Warsztat stolarski

Kiedy gracz dodaje warsztat stolarski do swojej posiadłości, może natychmiastowo wziąć *jedną beżową* płytkę budynku z dowolnego magazynu (*ale nie z czarnego!*) i umieścić ją na pustym polu przechowującym w lewym dolnym rogu swojej planszy.

Kościół

Kiedy gracz dodaje kościół do swojej posiadłości, może natychmiastowo wziąć *jedną* płytkę kopalni (szara), “wiedzy” (żółta) lub zamku (ciemnozielony) z dowolnego magazynu (*ale nie z czarnego!*) i umieścić ją na pustym polu przechowującym w lewym dolnym rogu swojej planszy.

Sklep

Kiedy gracz dodaje sklep do swojej posiadłości, może natychmiastowo wziąć *jedną* płytkę statku (niebieska) lub zwierząt (jasnozielona) z dowolnego magazynu (*ale nie z czarnego!*) i umieścić ją na pustym polu przechowującym w lewym dolnym rogu swojej planszy.

Pensjonat

Kiedy gracz dodaje pensjonat do swojej posiadłości, natychmiastowo bierze 4 płytki pracowników z zasobów ogólnych i dodaje do swoich zasobów.

Bank

Kiedy gracz dodaje bank do swojej posiadłości, natychmiastowo bierze 2 srebrniki z zasobów ogólnych i dodaje je do swoich zasobów.

Ratusz

Kiedy gracz dodaje ratusz do swojej posiadłości, może natychmiastowo dodać drugą *dowolną* sześciokątną płytkę do swojej posiadłości z jednego z trzech miejsc przechowywania płytek na swojej planszy, bez względu na jej kolor (włączając jej wszystkie efekty!).

Wieża strażnicza

Kiedy gracz dodaje wieżę do swojej posiadłości, natychmiastowo porusza swój znacznik na torze punktowym o 4 pola w przód.

Skład

Gracz sprzedaje **dobra** jednego rodzaju



Warsztat stolarski

Gracz bierze płytkę budynku z planszy gry



Kościół

Gracz bierze płytkę kopalni, “wiedzy” lub zamku z planszy gry



Sklep

Gracz bierze płytkę zwierząt lub statku z planszy gry



Pensjonat

Gracz bierze 4 płytki pracowników



Bank

Gracz bierze 2 srebrniki



Ratusz

Gracz dodaje kolejną sześciokątną płytkę do swojej posiadłości



Wieża strażnicza

Gracz otrzymuje 4 punkty zwycięstwa



Zasadniczo, w momencie umieszczania *wszystkich* budynków:

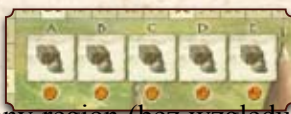
- Ich dodatkowa zdolność jest aktywowana przez ich położenie, wynik rzutu kości (akcja) nie jest wymagany!
- Jeśli gracz nie ma możliwości skorzystania ze zdolności budynku (*ponieważ dla przykładu nie ma już niebieskich ani jasnozielonych płytek w magazynach po umieszczeniu sklepu*), wówczas budynek wciąż może być dodany (*jednak jego zdolność w tym przypadku przepada*).
- Zasoby płytek pracowników i srebrników są nieskończone. W przypadku wyczerpania się tych zasobów należy je zastąpić innymi znacznikami.

Dodatkowe zasady dla umieszczania sześciokątnych płytek:

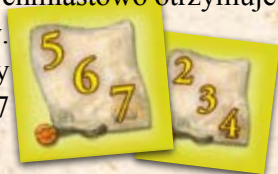
- Kiedykolwiek gracz bierze sześciokątną płytkę z planszy gry, musi *zawsze* najpierw umieścić ją na polu przechowującym w lewym dolnym rogu swojej planszy. Obowiązuje to nawet jeśli jego drugą akcją jest natychmiastowe dodanie jej do posiadłości.
- Sześciokątne płytki, po dodaniu do posiadłości nie mogą być już przemieszczone ani usunięte.
- Tak szybko jak region w kolorze, bez względu na jego rozmiar, zostanie *całkowicie* zakryty płytkami, uważany jest on za ukończony i daje punkty zwycięstwa na dwa sposoby:
 1. W zależności od jego rozmiaru (1 do 8 pól) ukończony region daje od 1 do 36 punktów zwycięstwa, które są natychmiastowo dodawane na torze punktowym.



2. Dodatkowo, region w zależności od fazy gry daje od 10 do 2 punktów: puste pola fazy (A-E w prawym górnym rogu planszy gry) dla aktualnej fazy określają ile dodatkowych punktów każdy ukończony region (bez względu na jego rozmiar!) jest warty: od 10 w pierwszej fazie (A) do 2 w ostatniej fazie (E).



- Pierwszy gracz który zdoła zakryć wszystkie pola w jednym kolorze na *całej swojej posiadłości* za pomocą płytek (*umieszczając swoją trzecią kopalnię, na przykład lub szóstą płytkę zwierząt*) natychmiastowo otrzymuje odpowiednią *dużą płytkę bonusową* z planszy gry. Otrzymuje punkty zwycięstwa w zależności od liczby graczy (5 przy 2 graczach, 6 przy 3 graczach lub 7 przy 4 graczach).



Drugi gracz, który ukończy zakrywanie tego samego koloru otrzymuje *małą płytkę bonusową* i odpowiednio 2 do 4 punktów. Trzeci i czwarty gracz nie otrzymują nic.

Uwaga: tak szybko jak gracz zdobędzie lub przekroczy 100 punktów zwycięstwa na torze punktowym, umieszcza swoją płytkę punktową na swojej planszy stroną 100 ku górze. Płytkę ta powinna być umieszczona w prawym górnym rogu, obok miejsca na zużyte kości. Kiedy gracz osiągnie 200 punktów, obraca płytkę na drugą stronę.



Korzyści płynące z budynku nigdy nie wymagają wyniku rzutu kości do aktywacji

Nigdy nie dodawaj bezpośrednio płytek z planszy gry do swojej posiadłości

Płytki dodane do posiadłości zostają w niej do końca gry

Tak szybko jak region zostanie całkowicie pokryty płytkami, punktuje na dwa sposoby:

- 1.) W zależności od rozmiaru (1-8 pól): 1-36 punktów zwycięstwa
- 2.) W zależności od fazy (A-E) 10-2 punktów zwycięstwa

Pierwszy gracz, który zakryje wszystkie pola jednego koloru na swojej posiadłości otrzymuje odpowiednią dużą płytkę bonusową i związane z nią punkty (2-4 graczy: 5-7 PZ)

Drugi gracz, któremu się to uda otrzymuje małą płytkę bonusową i odpowiednie punkty (2-4 graczy: 2-4 PZ)



➔ Akcja “Sprzedaż dóbr”

Gracz może zdecydować się na sprzedaż wszystkich dóbr jednego rodzaju ze swojego magazynu. Kość wybrana do przeprowadzenia tej akcji określa, który rodzaj dobra (kolor) może być sprzedany. Wszystkie odpowiednie płytki dóbr są układane w zakryty stos na polu przechowywania dóbr na planszy gracza przeznaczonym do tego celu (pole sprzedanych dóbr). W zamian za to gracz otrzymuje:

- dokładnie jeden srebrnik z zasobów, bez względu na ilość sprzedanych (obróconych) właśnie płytek a także
- 2, 3 lub 4 punkty za płytkę (w zależności od liczby graczy, przy 2, 3 lub 4)

Uwaga: Grasz musi zawsze sprzedać wszystkie płytki danego rodzaju wybierając akcję “sprzedaż dóbr”, nawet jeśli chciałby zatrzymać część w rezerwie.



➔ Akcja “Wzięcie płytek pracowników”

Gracz może zdecydować się na użycie *dowolnego* wyniku kości do wzięcia 2 płytek pracowników z zasobów ogólnych. W tym przypadku sam wynik kości jest bez znaczenia.

Centralny czarny magazyn

W *dobrotku* do swoich dwóch kostkowych akcji, każdy gracz może *raz* na turę zdecydować się na *zakup jednej* sześciokątnej płytki z centralnego czarnego magazynu. Może tego dokonać w *dowolnym* momencie swojej tury: przed, pomiędzy lub po akcjach z kośćmi.



Aby tego dokonać gracz musi zwrócić do zasobów ogólnych 2 srebniki a następnie umieścić nowo nabytą sześciokątną płytkę, tak jak każdą inną z planszy, na puste pole przechowujące w lewym dolnym rogu swojej planszy.

Koniec fazy

Faza kończy się po pięciu rundach. Gracze z kopalniami otrzymują odpowiednie ilości srebników. Niektóre żółte płytki “wiedzy” mogą również mieć efekt. Następnie zaczyna się kolejna faza.

KONIEC GRY

Gra kończy się po piątej fazie. Następuje końcowe punktowanie, w którym gracze otrzymują punkty za:

- każdą nie sprzedaną płytkę dobra: 1 PZ
- każdy pozostały srebrnik: 1 PZ
- każde dwie płytki pracownika: 1 PZ
- każdą żółtą płytkę z PZ (patrz strony 10 i 11).

(Uwaga: sześciokątne płytki leżące na miejscu przechowywania na planszy gracza nie są punktowane!)

Gracz który jest najdalej na torze punktowym zostaje zwycięzcą. W przypadku remisu, wygrywa gracz z większą ilością pustych pól na swojej posiadłości. W przypadku kolejnego remisu wygrywa gracz, który jako ostatni wykonywał swoją turę.

➔ Sprzedaż dóbr

Wynik rzutu kości określa rodzaj dobra: wszystkie dobra tego rodzaju muszą być sprzedane (odwrócone):

- + 1 srebrnik za sprzedaż
- + 2-4 PZ za płytkę (przy 2-4 graczach)

➔ Wzięcie płytek pracowników

Bez względu na wyniku rzutu kości, gracz bierze 2 płytki pracowników z zasobów ogólnych

Raz na turę, każdy gracz może zapłacić 2 srebniki by zakupić jedną płytkę z czarnego magazynu

Faza kończy się po 5 rundach: wszyscy gracze z kopalniami otrzymują srebniki (zwróć uwagę na niektóre płytki “wiedzy”!)

KONIEC GRY

Gra kończy się na końcu 5 fazy (po 25 rundach / 50 akcjach kością)

Następuje punktowanie:

- pozostałe płytki dóbr: 1 PZ
- za srebnika: 1 PZ
- za 2 płytki pracowników: 1 PZ
- żółte płytki: X PZ

Gracz z największą ilością punktów wygrywa

ŻÓLTE PŁYTKI ("WIEDZA")

Gra zawiera 26 różnych żółtych płytek. Wiele z nich posiada natychmiastowy efekt występujący po ich umieszczeniu i zmieniający niektóre zasady. Pozostałe płytki mają znaczenie tylko w trakcie ostatecznego punktowania.

1) Gracz który dodaje tą płytkę do swojej posiadłości może zignorować zasadę, że tylko jeden budynek każdego rodzaju może występować w mieście. Może więc dodawać tyle jednakowych budynków ile chce, *bez restrykcji*, do swoich miast.

2) Gracz który dodaje tą płytkę do swojej posiadłości otrzymuje jedną płytkę pracownika z zasobów ogólnych w dodatku do srebrnika za każdą kopalnię, na końcu każdej fazy.

3) Gracz który dodaje tą płytkę do swojej posiadłości otrzymuje 2 srebrniki z zasobów ogólnych za miast 1 za każdym razem kiedy sprzedaje dobra (czy to z akcji kości czy przez dodanie składu do swojej posiadłości).

4) Gracz który dodaje tą płytkę do swojej posiadłości otrzymuje jedną płytkę robotnika z zasobów ogólnych w dodatku do srebrnika za każdym razem kiedy sprzedaje dobra (czy to z akcji kości czy przez dodanie składu do swojej posiadłości).

5) Gracz który dodaje tą płytkę do swojej posiadłości może, w momencie dodawania statku do swojej posiadłości, zdecydować się na wzięcie płytek dobra nie z jednego ale z dwóch *sąsiadujących* pól z dobrami z magazynów i dodać je do swojego magazynu.

6) Gracz który dodaje tą płytkę do swojej posiadłości może kupować nie tylko z centralnego czarnego magazynu ale również z *pozostałych* sześciu (tzn. ze wszystkich siedmiu). Gracz ten może wciąż zrobić tylko jeden zakup na turę.

7) Gracz który dodaje tą płytkę do swojej posiadłości otrzymuje 1 punkt zwycięstwa więcej za *każdą* płytkę zwierząt (ale nie za każde *zwierzę* indywidualnie!), która daje mu punkty w momencie dodawania nowej płytki zwierząt.

Przykład: Bartek dodaje płytkę z 3 owcami do pastwiska, na którym znajdują się już płytkę z 4 owcami. Otrzymuje $(3+1) + (4+1) = 9$ punktów. Jeśli później dodałby płytkę z 2 świniami do tego pastwiska, dałaby mu ona 3 punkty.

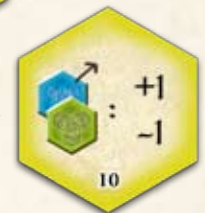
8) Gracz który dodaje tą płytkę do swojej posiadłości może zmienić wynik rzutu kości o +/- 2 za każdą płytkę pracownika, którą zapłaci.

Przykład: by zrobić 3 z 6, Karolina musiałaby użyć 2 płytek pracowników.

9) Gracz który dodaje tą płytkę do swojej posiadłości może zmieniać *wszystkie* wyniki rzutu kości używane do umieszczania budynków (beżowe płytki) o +/- 1 tak, jakby używał płytki pracownika.

10) Gracz który dodaje tą płytkę do swojej posiadłości może zmieniać *wszystkie* wyniki rzutu kości używane do umieszczania statków lub zwierząt (niebieskie lub jasnozielone płytki) o +/- 1 tak, jakby używał płytki pracownika.

Żółte płytki



11) Gracz który dodaje tą płytkę do swojej posiadłości może zmieniać *wszystkie* wyniku rzutu kości używane do umieszczania zamków, kopalni lub “wiedzy” (ciemnozielone, szare lub żółte płytki) o +/- 1 tak, jakby używał płytki pracownika.

12) Gracz który dodaje tą płytkę do swojej posiadłości może zmienić dowolny wynik rzutu kości używanych do zabierania nowych sześciokątnych płytek z planszy gry o +/- 1 tak, jakby używał płytki pracownika.

13) Gracz który dodaje tą płytkę do swojej posiadłości otrzymuje jeden srebrnik w dodatku do 2 płytek pracowników za każdym razem kiedy wybierze akcję “wzięcie płytek pracowników”.

Uwaga: płytka ta nie ma efektu kiedy dodaje się pensjonat.

14) Gracz który dodaje tą płytkę do swojej posiadłości otrzymuje 4 (zamiast 2) płytki pracowników za każdym razem kiedy wybierze akcję “wzięcie płytek pracowników”.

15) Gracz który dodaje tą płytkę do swojej posiadłości otrzymuje 3 punkty zwycięstwa na końcu gry za każdy rodzaj dobra, który *sprzedał*. Nie-sprzedane dobra są *ignorowane*. *Uwaga: gracze mogą spoglądać na płytki sprzedanych dóbr w każdej chwili.*

Przykład: Dariusz sprzedał następujące płytki dóbr: 4x czerwone, 3x fioletowe, 3x różowe i 1x pomarańczową. Otrzymuje 4 rodzaje x 3 punkty = 12 PZ.

16-23) Gracze którzy dodają te płytki (numery 16-23) do swoich posiadłości otrzymują 4 punkty na końcu gry za każdy odpowiedni budynek, który został dodany do ich posiadłości.

Przykład: Bartek posiada żółte płytki: 17 (wieża) i 22 (bank) w swojej posiadłości na końcu gry razem z 2 wieżami i 4 bankami. Otrzymuje za nie $(2 \times 4) + (4 \times 4) = 24$ punkty zwycięstwa.

24) Gracz który dodaje tą płytkę do swojej posiadłości otrzymuje 4 punkty zwycięstwa na końcu gry za każdy rodzaj zwierzęcia posiadanego w posiadłości.

Przykład: Anna posiada płytkę krowy, kury i 3 płytki owiec na końcu gry. Otrzymuje 3 rodzaje x 4 punkty = 12 PZ.

25) Gracz który dodaje tą płytkę do swojej posiadłości otrzymuje 1 punkt zwycięstwa na końcu gry za każdą *sprzedaną* płytkę dobra. Niesprzedane dobra są *ignorowane*. *Jeśli Dariusz posiadałby również tą płytkę, otrzymałby za nią 11 PZ (patrz przykład wyżej pod płytką 15).*

26) Gracz który dodaje tą płytkę do swojej posiadłości otrzymuje 2 punkty na końcu gry za każdą posiadaną bonusową płytkę, bez względu na to czy jest mała czy duża.



CI KTÓRZY JUŻ DOBRZE ZNAJĄ GRĘ

...mogą dokonać następujących zmian w trakcie **przygotowania**: po tym jak wszystkie zwyczajne przygotowania do rozgrywki się zakończą i gracze określą już kolejność, każdy otrzymuje losową planszę gracza. Gracze mają dowolny wybór strony (przednia bądź tylna), której pragną użyć, jak również pola (ciemnozielonego), na którym umieszczą swój startowy zamek.

Gracze powinni się wcześniej umówić czy decyzje te będą podejmowane *jawnie* (jeden gracz po drugim w kolejności) czy *w tajemnicy* (wszyscy równocześnie).

Tłumaczenia i skład na zlecenie



Remigiusz Bajor

AUTHOR AND PUBLISHER THANK THE MANY PLAYTESTERS FOR THEIR ENGAGEMENT AND SUGGESTIONS, IN PARTICULAR:

Frieder Benzing, Willi Brodt, Susanne Feld, Jonathan Feld, Benjamin Fleck, Thomas Kosłowski, Amos Krämer, Denis Leonhard, Roland Lurk, Michael Schmitt, Aiko Schuhmann, Marius Stein, Christoph Toussaint, Roland Wilke, Andreas Zimmermann as well as game groups in Bacharach Bacharach, Bödefeld, Gengenbach, Grassau, München, Offenburg, Reutte and Siegsdorf

Translations by Patrick Korner

SHOULD YOU HAVE CRITICISMS, QUESTIONS OR SUGGESTIONS ABOUT THIS GAME, PLEASE CONTACT US:

alea
Postfach 1150
83233 Bernau am Chiemsee
Fon: 08051 - 970720
Fax: 08051 - 970722
E-Mail: info@aleaspiele.de

Please visit also our website:
www.aleaspiele.de

© 2010 Stefan Feld
© 2011 Ravensburger Spieleverlag



228846