

AMBER

Autor: Tomasz Lewandowicz

Ilustracje: Ewa Kotowska

WPROWADZENIE I CEL GRY

Królestwo przejęło władzę nad nadmorską krainą i nadało ziemię we władanie nowym baronom. Ci szybko zorientowali się, że prawdziwym bogactwem ich nowych ziem jest bursztyn, po który przybywają karawany z najdalszych zakątków świata. Bursztyn zbierają chłopi z pobliskich wsi i tam jest kupowany przez kupców z dalekich krain. Baronowie wiedzą, że ten z nich, któremu uda się przejąć zyski z handlu bursztynem, zostanie najpotężniejszym władcą na nowych ziemiach.

Gracze wcielają się w role baronów. Ich celem jest zbudowanie szlaków handlowych, które połączą ich siedziby ze wsiami, gdzie wydobywany jest bursztyn, i zamkami innych baronów, gdzie się nim handluje. W tym celu gracze budują drogi przez dzikie tereny, które pozwolą ich kupcom docierać do źródeł pozyskiwania bursztynu. Jako że wszyscy kupcy mogą korzystać z dróg, ważne będzie odpowiednie łączenie się z siecią szlaków wybudowanych przez innych. Ten, kto połączy swoją siedzibę z największą ilością wsi i zamków, zostanie najznamienitszym i najbogatszym Panem nowej krainy.



ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

Plansza • 8 drewnianych pionków - wsi • 14 żetonów złotych monet
92 kafle budowy dróg, w tym: 82 kafle dróg, 4 kafle mokradeł i 6 kafli łopat
6 specjalnych kafli łopat • 6 kafli zamków • Instrukcja do gry.



4. Kafle budowy dróg



2. Pionki wsi



3. Żetony monet

1. Plansza



5. Specjalne kafle łopat



6. Kafle zamków





GRA PODSTAWOWA

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Przed pierwszą rozgrywką należy delikatnie wypchnąć żetony i kafle z wyprasek. Odłóżcie do pudełka specjalne kafle łopat (5), będą potrzebne jedynie w zaawansowanej wersji gry.

Połóżcie planszę (1) na środku stołu. Korzystając z diagramów możliwych rozgrywek, ustalcie, w który z wariantów początkowych ustawień będziecie grali. Dla każdej ilości graczy zaproponowanych jest kilka alternatywnych początkowych ustawień zamków i wsi na planszy. Diagramy znajdują się na końcu niniejszej instrukcji.

Zgodnie z wybranym początkowym ustawieniem, ułóżcie na planszy odpowiednią liczbę kafli zamków (6) i drewnianych pionków wsi (2) na polach wskazanych na diagramie. Na każdym kafli zamku i pod każdym pionkiem wsi ułóżcie po jednym żetonie złotej monety (3).

Potasujcie wszystkie kafle budowy dróg (4) i rozdajcie każdemu graczowi po 6 z nich. Pozostałe kafle ułóżcie w stosie rewersem do góry obok planszy. Gracze trzymają kafle w taki sposób aby tylko oni wiedzieli jakimi kaflami dysponują. Każdy gracz wybiera swój zamek. Dowolną metodą ustalcie gracza rozpoczynającego. Jesteście gotowi do gry.



PRZEBIEG ROZGRYWKI

Zaczynając od pierwszego gracza, w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara, gracze wykonują swoje tury.

W turze gracz musi:

1. Położyć jeden z kafli z ręki na planszy według zasad opisanych poniżej. W specyficznych sytuacjach gracz będzie mógł położyć dwa kafle na planszy w czasie swojej tury.
2. Dobrać tyle kafli ze stosu, aby mieć ich 6 na ręce.

ZASADY UKŁADANIA KAFLI BUDOWY DRÓG

- Gracz może dołożyć kafel budowy dróg (drogi, mokradła, łąpaty) tylko na takim miejscu na planszy, z którym ma połączenie poprzez sieć dróg od swojego zamku.
- Pole jest uważane za połączone z zamkiem jeśli od zamku gracza można dojechać drogą do tego pola.
- Wszystkie drogi są neutralne i mogą być używane przez wszystkich graczy.
- Niektóre drogi są drogami jednokierunkowymi. Są one oznaczone strzałką pokazującą, w którą stronę dana droga jest przejezdna.
- Z kafła zamku wychodzą cztery, niepołączone ze sobą drogi.

W pierwszym ruchu gracz może położyć kafelek tylko na jednym z 4 pól przylegających do jego zamku.

W kolejnych turach może albo dołożyć kolejny kafelek budowy dróg do wcześniej położonego lub położyć kafelek z innej strony swojego zamku.

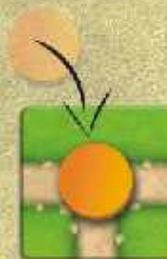
Przykład:



Budowa połączenia z wsią

Aby wybudować połączenie z wsią gracz musi położyć kafel drogi na polu, na którym znajduje się pionek wsi. Układa kafel na planszy i kładzie pionek wsi na właśnie położonym kaflu.

Jeśli w tym momencie jest jedynym graczem mającym połączenie z wsią, zabiera żeton złotej monety. Jeśli jednocześnie połączenie z wsią uzyskało więcej graczy, żeton jest odkładany do pudełka.



Budowanie połączenia z zamkiem innego gracza

Połączenie z zamkiem innego gracza następuje w momencie, w którym gracz uzyskuje możliwość przejazdu od swojego zamku do zamku innego gracza. Jeśli jest jedynym graczem, który ma połączenie z danym zamkiem, to zabiera żeton złotej monety. Jeśli w tym samym momencie połączenie uzyskała większa ilość graczy, żeton jest odkładany do pudełka. Właściciel danego zamku nie jest brany pod uwagę przy ustalaniu jak wielu graczy jest połączonych z jego zamkiem i nigdy nie może zdobyć żetonu złotej monety ze swojego zamku.

Przykład:

Zamek *czzerwony* ma połączenie z zamkiem *niebieskim*.

Zamek *niebieski* nie ma połączenia z zamkiem *czzerwonym*.



Most i rondo

Most oraz rondo to wyjątkowe kafle, które umożliwiają przebudowę już istniejącej drogi. Możliwe jest to tylko i wyłącznie w sytuacji kiedy gracz dobudowuje drogę do boku już leżącego na planszy prostego odcinka drogi. Może wówczas odrzucić kafel z prostym odcinkiem drogi do pudełka i zamienić go na kafel mostu bądź ronda z ręki. Możliwość ta dotyczy tylko i wyłącznie sytuacji, w której droga gracza dołącza do boku prostego odcinka drogi.

Oba kafle można wykorzystać w standardowy sposób, po prostu kładąc je na planszy według normalnych zasad.



Lopata

Kafel łopaty umożliwia zniszczenie jednego kafła drogi bądź kafła mokradła (ale nie kafła zamku). Można wyłożyć go jedynie zgodnie z zasadami układania wszystkich kafli budowy dróg, a więc trzeba mieć połączenie między swoim zamkiem a niszczonego kaflem. Po użyciu kafel łopaty jak i zniszczony kafel odkładane są do pudełka. Tak powstałe puste miejsce może być zabudowane przez graczy w dalszej części gry, według normalnych zasad.

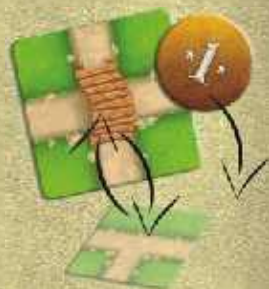


Mokradło

Kafel mokradła można położyć zgodnie z zasadami układania kafli budowy dróg, a więc trzeba mieć połączenie między swoim zamkiem a polem na którym układa się kafel mokradła. Mokradło jest blokadą i nie można na nim układać żadnych kafli budowy. Mokradło można zniszczyć za pomocą łopaty. Tak powstałe puste miejsce może być zabudowane przez graczy w dalszej części gry, według normalnych zasad.

BRAK MOŻLIWOŚCI WYKONANIA RUCHU

Jeśli istnieje jakakolwiek możliwość wykonania ruchu, gracz musi go wykonać. Jeśli jednak gracz nie będzie miał możliwości położenia na planszy żadnego ze swoich kafli, musi odrzucić jeden z posiadanych żetonów złotej monety i wymienić jeden z posiadanych na ręku kafli na kafel ze stosu. Jeśli nie ma już kafli w stosie, gracz nie wykonuje wymiany.



KONIEC GRY

Gra kończy się w momencie, w którym:

1. Jeden z graczy zbudował połączenia między swoim zamkiem a wszystkimi wsiami i wszystkimi zamkami innych graczy. W takiej sytuacji ten gracz automatycznie wygrywa grę. Jeśli w tym samym momencie więcej niż jeden gracz uzyskał połączenie z wszystkimi wsiami i zamkami innych graczy, rozgrywka jest kontynuowana, aż do momentu opisanego w punkcie 2 poniżej.
2. Jeśli żadnemu z graczy nie uda się spełnić powyższego warunku, gra kończy się w momencie, w którym stos kafla jest wyczerpany, a wszystkim graczom zostaną po 3 kafle na rękę. Wówczas następuje podliczenie zdobytych zysków z handlu bursztynem.

Gracze otrzymują:

- 1 punkt zwycięstwa** za każdy zdobyty żeton złotej monety
- 1 punkt zwycięstwa** za każdą wieś, z jaką mają połączenie
- 2 punkty zwycięstwa** za każdy zamek innego gracza, z którym mają połączenie.

Wygrywa gracz, który zgromadził najwięcej punktów zwycięstwa. Jeśli kilku graczy zgromadziło taką samą sumę punktów zwycięstwa na koniec gry, remisują ze sobą.



WARIANT ZAAWANSOWANY

Rozgrywka w wariant zaawansowany przebiega tak samo jak w wariant podstawowy, z następującymi zmianami:

Każdy gracz dostaje 1 specjalny kafel łopaty w kolorze swojego zamku. Kładzie go przed sobą i będzie mógł go użyć jednorazowo w trakcie gry zgodnie z zasadami zagrywania kafla, zamiast zagrywania kafla z ręki.

Przed grą należy odkryć ze stosu tyle kafla ilu jest graczy układając je w rzędzie obok niego. Gracz po zagraniu kafla z ręki może dobrać na rękę 1 z wyłożonych kafla, bądź kafel z góry stosu. Jeśli gracz wybrał jeden z wyłożonych kafla, natychmiast należy na jego miejsce dołożyć kafel ze stosu. W przypadku, w którym gracz dobiera 2 kafle, może dobrać 2 według powyższych zasad, rozpatrując każdy z nich osobno (wypełniając miejsce po zabranym kafelu spośród wyłożonych zanim dokona drugiego wyboru).

KONIEC GRY

Gra kończy się tak samo jak w wariantcie podstawowym, lecz do limitu 3 kafla na rękę nie liczy się kafel specjalny łopaty.



DIAGRAMY ROZSTAWIEŃ

Dla 2 osób



Dla 3 osób



Dla 4 osób



Dla 5 osób

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K
1											
2											
3											
4											
5											
6											
7											
8											
9											
10											
11											

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K
1											
2											
3											
4											
5											
6											
7											
8											
9											
10											
11											

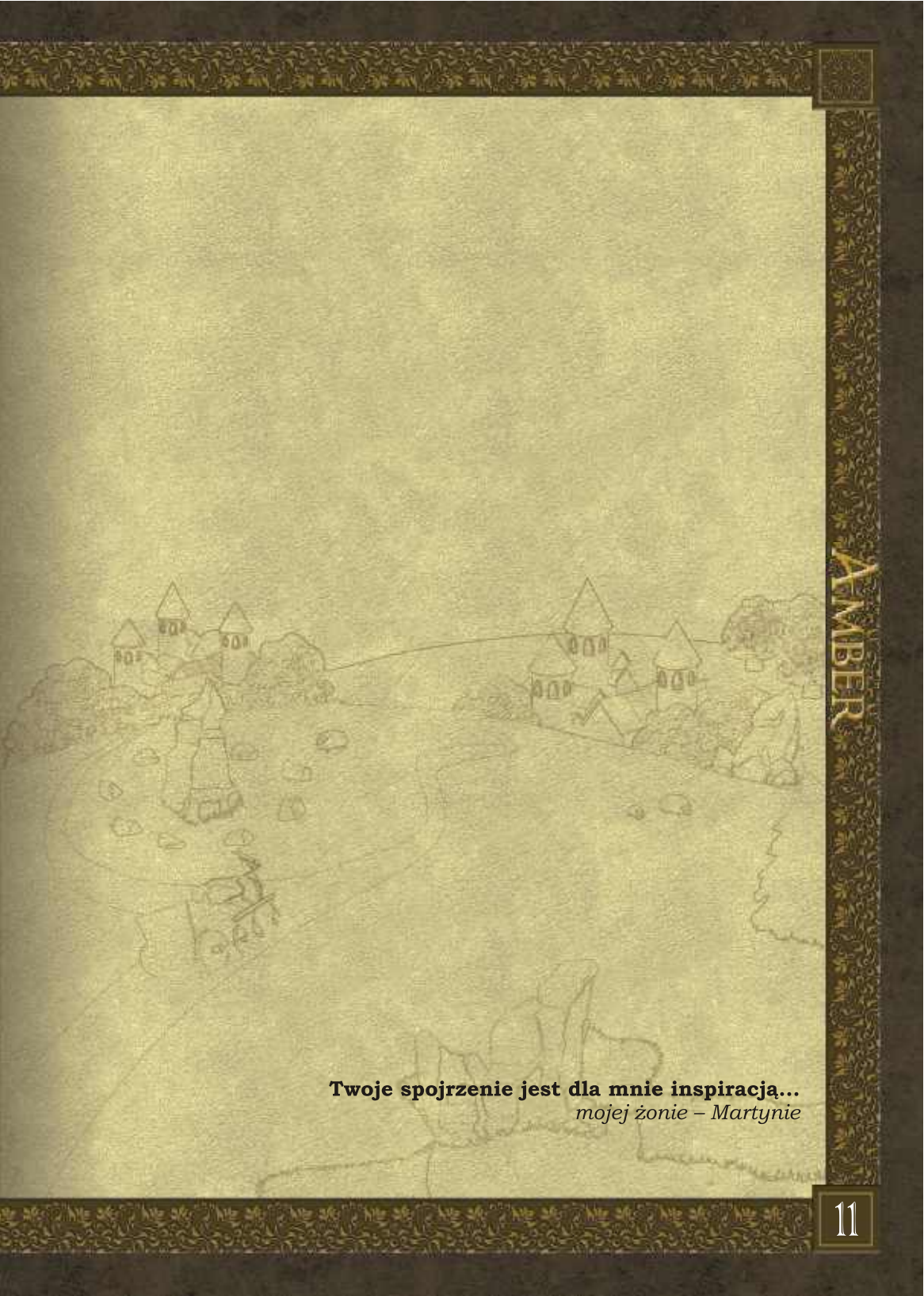
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K
1											
2											
3											
4											
5											
6											
7											
8											
9											
10											
11											

Dla 6 osób

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K
1											
2											
3											
4											
5											
6											
7											
8											
9											
10											
11											

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K
1											
2											
3											
4											
5											
6											
7											
8											
9											
10											
11											

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K
1											
2											
3											
4											
5											
6											
7											
8											
9											
10											
11											



Twoje spojrzenie jest dla mnie inspiracją...
mojej żonie – Martynie



REBEL.PL
Centrum gier

© 2012 Wydawnictwo REBEL.pl

Autor: **Tomasz Lewandowicz**

Ilustracje i opracowanie graficzne: **Ewa Kotowska**

Dyrektor projektu: **Maciej Teległow**

Kierownictwo testów: **Michał Pepliński, Paweł Gorczyński**



Patroni:



merlin.pl



AMBER

