


Village

As life plays out 



A board game by Inka and Markus Brand
for 2 to 4 players, ages 12 and up



Polska Instrukcja

‡ Wprowadzenie ‡

Ciężkie jest życie wieśniaka. Chociaż akurat w tytułowej wiosce jest sporo intratnych stanowisk i ciekawych zajęć. Niektórzy zasiadają w wioskowej radzie, inni w strukturach kościelnych, a jeszcze inni wyruszą w świat...

Każdy z graczy kontroluje los jednej z rodzin, która pragnie zyskać

Nie można jednak zapominać o nieubłagany upływie czasu. Wasi krewni będą się rodzić i umierać, a ci z nich, którzy ciężką pracą zasłużyli na pamięć potomnych zapiszą się na stałe na kartach kroniki wioskowej i podniosą prestiż rodowego nazwiska.

‡ Zawartość ‡

44 pionki członków rodzin
(11 czerwonych, 11 żółtych,
11 niebieskich, 11 białych)



1 znacznik pierwszego gracza



4 czarne pionki mnichów



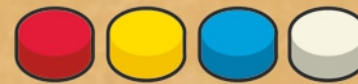
1 znacznik przyszłego pierwszego gracza



1 arkusz z naklejkami



32 znaczniki
(8 czerwonych, 8 żółtych,
8 niebieskich, 8 białych)



6 kostek plagi



72 kostki wpływów

(18 brązowych, 18 różowych, 18 pomarańczowych i 18 zielonych)



2 płócienne woreczki
(1 zielony i 1 czarny)



40 żetonów dóbr

(8 zwojów, 8 koni, 8 pługów, 8 wołów, 8 wozów)



24 żetony klientów
przód tył



15 monet



20 żetonów worków zboża



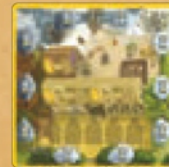
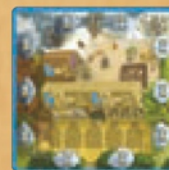
3 karty przygotowania rozgrywki
(dla 2, 3, 4 graczy)



1 karta pomocy



4 plansze gospodarstwa

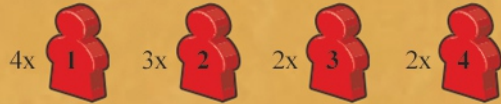


1 plansza główna



‡ Przygotowanie ‡

Przed pierwszą rozgrywką naklejcie numerki na pionki członków rodziny. Uważajcie, aby po obu stronach pionka znajdował się ten sam numer. W każdym kolorze liczba naklejek



W analogiczny sposób naklejcie krzyże na pionki mnichów. W pudełku znajdziecie także naklejki zapasowe.

1. Połóżcie **planszę główną** na środku stołu. Przedstawia ona wioskę i jej różne lokacje:



- a) Żniwa
- b) Rodzina
- c) Usługi
- d) Targowisko
- e) Podróże
- f) Rada wioski
- g) Kościół
- h) Studnia
- i) Wioskowa kronika
- j) Cmentarz

2. Każdy z graczy wybiera kolor i bierze odpowiadające mu elementy. Po pierwsze, **planszę gospodarstwa**. Służy ona do przechowywania pionków członków rodziny, kostek wpływów i żetonów dóbr. Jedyne istniejące ograniczenie ilościowe dotyczy worków zboża, których gracz może posiadać w swoim gospodarstwie tylko 5. Wokół planszy biegnie tor czasu.



3. Po drugie, **11 członków rodziny** (zwanych też krewnymi) i **8 znaczników**. Gracz umieszcza 4 członków swojej rodziny oznaczonych numerem „1” na swojej planszy gospodarstwa. Stanowią oni pierwsze pokolenie jego rodziny. Pozostałe pionki to przyszłe pokolenia, które jeszcze się nie narodziły, więc na razie należy odłożyć je na bok jako część zasobów ogólnych.

4. Gracz kładzie jeden ze swoich znaczników na chmurce **po prawej stronie mostu** na planszy gospodarstwa. Drugi znacznik kładzie na wizerunku **księgi** (pole „0”) toru punktacji na planszy głównej.



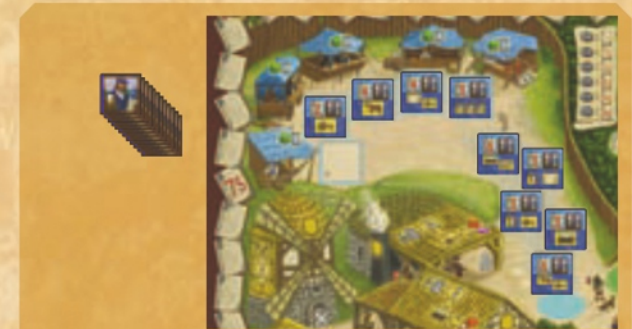
5. Każdy z graczy otrzymuje **1 monetę**, którą kładzie obok gospodarstwa. Pozostałe monety tworzą bank i należy je umieścić obok planszy głównej.

6. Potasujcie **żetony klientów** i ułóżcie w zakryty stos obok targowiska. Zależnie od liczby graczy ułóżcie kilka odkrytych żetonów na targowisku:

W grze **4-osobowej**: umieśćcie 1 żeton na każdym z 10 pól

W grze **3-osobowej**: pola oznaczone „4” pozostawcie puste

W grze **2-osobowej**: pola oznaczone „4” i „3” pozostawcie puste

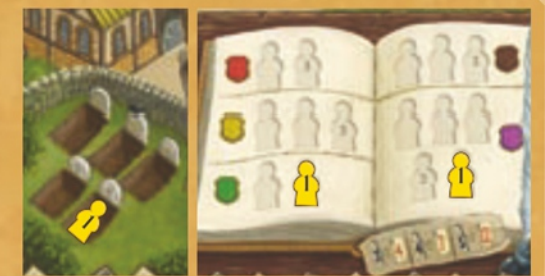


Przykład rozgrywki 3-osobowej

7. Jeśli w grze uczestniczy mniej niż 4 graczy użyjcie pionków **nieużywanego** koloru do zakrycia nieaktywnych miejsc w **kronice** oraz na **cmentarzu**.

W grze 3-osobowej: zakryjcie pola oznaczone „4”

W grze 2-osobowej: zakryjcie pola oznaczone „4” i „3”.



Przykład rozgrywki 3-osobowej

8. Połóżcie **znacznik przyszłego pierwszego gracza** na wskazanym miejscu na budynku rady wioski.



9. Połóżcie **żetony dóbr** (konie, woły, wozy, plugi i zwoje) obok planszy głównej jako część zasobów ogólnych.

10. Połóżcie **worki zboża**, **kostki wpływów** oraz **kostki plagi** obok planszy głównej jako część zasobów ogólnych. **Zielony woreczek** połóżcie w zasięgu graczy.

11. Włóżcie 4 **mnichów** do **czarnego woreczka** i połóżcie w pobliżu kościoła.

12. Weźcie kartę przygotowania odpowiadającą liczbie graczy biorących udział w rozgrywce. Pozostałe karty odłóżcie do pudełka. **Kartę pomocy** połóżcie w zasięgu graczy.

13. Grę rozpoczyna najstarszy z graczy. Otrzymuje on **znacznik pierwszego gracza**.

‡ Przebieg gry ‡

Gra toczy się przez szereg rund, w trakcie których gracze kierują losem swojej rodziny poprzez umiejętne rozstawianie pionków w lokacjach wioski. Krewni w gospodarstwie zapewniają dobre zbiory, w kościele prestiż, w radzie wioski zarówno prestiż jak i przywileje. Wieśniacy wyruszający w świat mogą liczyć na szacunek, wpływy lub pieniądze, zależnie od celu swej podróży. Krewni posłani do budynków usługowych zapewniają praktyczne dobra, które na targowisku mogą z kolei wymienić na punkty.

Wiele różnych lokacji oferuje wiele interesujących możliwości rozwoju.

Każda lokacja ma przypisane do siebie pole akcji, gdzie gracz zdobywa kostki wpływów oraz możliwość wykonania danej akcji. Musi jednak wybierać uważnie, gdyż kolor kostki wpływu oraz rodzaj akcji rzadko do siebie pasują.

Ponadto, wiele akcji wymaga czasu. I tak jak w prawdziwym życiu, najstarsi członkowie rodziny będą z czasem odchodzić. W chwili śmierci, działania podjęte przez nich za życia zdecydują o miejscu ich wiecznego spoczynku.

‡ Przebieg rundy ‡

Opis ogólny

Na początku każdej rundy rozmieście **kostki wpływów** i **kostki plagi** na **polach akcji** na planszy głównej.

Następnie, począwszy od pierwszego gracza, gracze wykonują swoje tury.

W swojej turze gracz bierze jedną kostkę wpływu z wybranego pola akcji i wykonuje akcję związaną z daną lokacją.

Gdy zostanie zabrana ostatnia kostka z planszy, runda dobiega końca. Nowa runda ponownie rozpoczyna się uzupełnieniem zielonego woreczka, a następnie pół akcji kostkami wpływów i plagi.






Pola akcji

Karta przygotowania rozgrywki zawiera informacje, ile kostek wpływów i w jakich kolorach należy włożyć do **zielonego woreczka** na początku każdej rundy. Dodatkowo, w woreczku lądują **wszystkie** dostępne kostki plagi.

Kostki w woreczku należy starannie wymieszać, a następnie **losowo** dobierając rozmieścić na polach akcji na planszy głównej. Liczba kostek mająca się znaleźć na każdym polu także jest określona na karcie przygotowania.

Kostki wpływów i plagi

Kostki wpływów są niezbędne do wykonywania określonych akcji. W grze występują następujące rodzaje wpływów:

Kolor:	Reprezentuje:	gdzie wymagany:
	umiejętności	usługi, podróże
	siłę przekonywania	targowisko, rada wioski
	wiarę	kościół, podróże
	wiedzę	usługi, podróże
	Czarne kostki nie są rodzajem wpływów. Są to kostki plagi, które skracają długość życia członków twojej rodziny.	



Przykład rozgrywki 3-osobowej

Zazwyczaj w woreczku pozostaną nierozdysponowane kostki, które należy na początku kolejnej rundy wymieszać z nowym przydziałem kostek.

Uwaga: Jeśli w zasobach pozostało mniej kostek danego koloru niż wynosi wymagana ich liczba, wtedy należy wrzucić do woreczka tylko tyle kostek, ile pozostało. (Jako że w woreczku pozostają nierozdysponowane kostki z poprzedniej rundy, nadal będzie możliwe zapełnienie wszystkich pól akcji).

Teraz następuje tura pierwszego gracza.

‡ Tura gracza ‡

W swojej turze gracz **musi** wziąć z planszy **jedną**, wybraną przez siebie, kostkę wpływu lub plagi.

Jeśli wybrana kostka to kostka wpływu, gracz kładzie ją na planszy swojego gospodarstwa (w gospodarstwie można przechowywać dowolną liczbę kostek).

Jeśli gracz wybrał kostkę plagi, natychmiast odkłada ją do zasobów ogólnych i traci 2 jednostki czasu. To oznacza przesunięcie znacznika czasu na planszy gospodarstwa o 2 pola do przodu, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

(Zobacz: „Uływ czasu” po prawej)

Następnie, gracz może przeprowadzić akcję związane z lokacją, z której wziął kostkę. Gracz nie ma obowiązku przeprowadzania akcji.

Wyjątek: akcja na targowisku **musi** zostać przeprowadzona.

(Zobacz: „Targowisko” na str. 7).

Przykład:

Filip zabiera z planszy kostkę plagi z pola akcji żniw. Zwraca kostkę od razu do zasobów i przesuwa znacznik czasu na swojej planszy gospodarstwa o 2 pola do przodu.



Może teraz przeprowadzić akcję żniw.



Uływ czasu



Za każdym razem, gdy gracz przeprowadza akcję wymagającą pewnej ilości czasu (jedna klepsydra reprezentuje jedną jednostkę czasu), przesuwa znacznik na torze czasu na swojej planszy gospodarstwa o wskazaną liczbę pól (jednostek). Także biorąc z planszy kostkę plagi gracz traci 2 jednostki czasu.



Jak tylko znacznik czasu **minie most**, umiera najstarszy członek rodziny. (Zobacz: „Śmierć członka rodziny” na str. 10)

‡ Akcje ‡

Żniwa



Jeśli na swojej planszy gospodarstwa posiadasz **co najmniej jednego** członka rodziny to możesz przeprowadzić akcję żniw. Weź **2 worki zboża** z zasobów ogólnych i umieść na wskazanych miejscach w swoim gospodarstwie. Jeśli w gospodarstwie nie posiadasz żadnego członka rodziny, nie możesz wykonać tej akcji!



Jeśli **dotatkowo** posiadasz konia i pług, weź **3 worki zboża** zamiast 2.



Jeśli **dotatkowo** posiadasz woła i pług, weź **4 worki zboża** zamiast 2.



(Nigdy nie możesz użyć więcej niż jednej kombinacji, tj. dodatkowi członkowie rodziny, pługi, woły, czy konie nie mają znaczenia w czasie żniw).

Podczas akcji żniw nie zużywasz żadnych dóbr. Tak więc, wspomagając się wołem i pługiem, nie odrzucasz ich żetonów. Także członkowie rodziny pozostają nadal w gospodarstwie.

Uwaga: W gospodarstwie jest tylko 5 miejsc na worki ze zbożem. Gracz nigdy nie może posiadać ich więcej.

Rodzina



Ta akcja symbolizuje narodziny nowego członka rodziny. Natychmiast weź pionek swojego koloru z zasobów ogólnych i umieść na swojej planszy gospodarstwa. Zawsze zabierasz pionek o **najniższym** dostępnym numerze.

Przykład:

W zasobach znajdują się pionki Piotra: jeden z numerem „2”, dwa z numerem „3” i 2 z numerem „4”. Piotr musi wziąć pionek o numerze „2”.



Ważne: Zamiast narodzin nowego potomka, możesz wykorzystać tę akcję do zdjęcia z planszy głównej jednego ze znajdujących się na niej członków twojej rodziny (żyjących) i umieszczenia go z powrotem w gospodarstwie.

Uwaga: członkowie rodziny wysyłani na planszę główną (lub do czarnego woreczka podczas akcji „kościół”) muszą zawsze pochodzić z planszy gospodarstwa gracza.



Usługi

Ta akcja pozwala ci pozyskać jedno dobro w jednym z pięciu budynków usługowych. (Weź odpowiedni żeton dobra i połóż obok swojego gospodarstwa). W młynie, zamiast dobra, otrzymujesz 2 monety.

Możesz pozyskać dobro na 2 sposoby. W każdym z budynków (za wyjątkiem młyna) wybierasz:

a) Zapłatę za dobro jednostkami czasu (potrzebny jest także członek twojej rodziny w danym budynku)

LUB

b) Zapłatę za dobro kostkami wpływów (lub workami zboża, zależnie od dobra).

a) Zapłata jednostkami czasu

Jeśli chcesz zapłacić za dobro jednostkami czasu, wpierw musisz wyszkolić członka rodziny do wyrobu danego dobra. Umieść pionek ze swojej planszy gospodarstwa w budynku, z którego chcesz skorzystać. To kosztuje określoną ilość czasu (liczba klepsydr obok wizerunku szarego pionka na dachu budynku).

Teraz, produkujesz dobro z danego budynku płacąc ilością czasu wskazaną przez strzałkę produkcji (widoczną także na dachu budynku).

Przykład:

Filip chce wyprodukować wóz. Bierze członka rodziny ze swojego gospodarstwa, umieszcza go w warsztacie kołodzieja (co kosztuje 2 jednostki czasu przeznaczone na szkolenie) i produkuje wóz (co kosztuje kolejne 2 jednostki czasu). Następnie bierze żeton wozu z zasobów ogólnych i umieszcza obok swojej planszy gospodarstwa.



Wyszkolony członek rodziny pozostanie w budynku już do końca gry (chyba, że umrze lub powróci do gospodarstwa w wyniku akcji „rodzina”).

Tak długo jak pionek pozostaje w budynku możesz pozyskiwać w nim dobro za pomocą akcji „usługi”. Płacisz wtedy tylko za wyprodukowane dobro, jako że twój krewny został już wyszkolony.

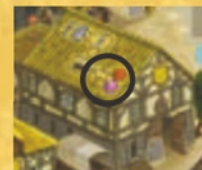
Uwaga: Członkowie rodziny pozyskują dobra tylko w budynkach, w których się znajdują (kowal może produkować tylko pługi, nie zwoje).

Nie ma limitu liczby pionków, bez względu na ich kolor, jakie mogą się znajdować w jednym budynku.

(Wyjątek: Gracze nie mogą umieszczać pionków w młynie.)

b) Zapłata kostkami wpływów (lub workami zboża)

Bez względu na to, czy posiadasz w budynku swojego członka rodziny, czy nie, możesz pozyskać dobro płacąc określoną kombinacją kostek wpływów (lub workami zboża w przypadku stajni). **Nie musisz** posiadać w budynku członka swojej rodziny. (W przykładzie po lewej Filip mógł wyprodukować dobro płacąc 1 pomarańczową i 1 różową kostką wpływu – bez umieszczania w warsztacie członka rodziny i straty czasu).



Przegląd kosztów poszczególnych usług:



Kołodziej:

a) Umieść członka rodziny:

Zbuduj wóz:

b) Zapłać za wóz kostkami wpływów:

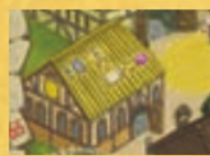


Stajnie:

a) Umieść członka rodziny:

Wyhoduj konia LUB woła:

b) Zapłać za konia LUB woła workami zboża:

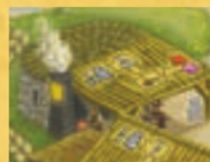


Urząd:

a) Umieść członka rodziny:

Wytwórz zwój:

b) Zapłać za zwój kostkami wpływów:



Kuźnia:

a) Umieść członka rodziny:

Zbuduj pług:

b) Zapłać za pług kostkami wpływów:



Młyn:

Nie umieszczaj tu członków rodziny. W zamian za 2 jednostki czasu i 2 worki zboża weź z zasobów ogólnych 2 monety.

Targowisko



Ta akcja to nic innego jak ogłoszenie dnia targowego dla **wszystkich** graczy.

Akcja na targowisku musi zostać przeprowadzona.

Gracz, który zainicjował akcję na targowisku jako pierwszy ma prawo dokonania transakcji. Klienci, z którymi można robić interesy znajdują się przed straganami, na polach z niebieską obwódką. (Pozostałych 5 klientów czeka na swoją kolej i nie bierze udziału w bieżącym dniu targowym).

Każdy klient oczekuje określonych dóbr i/lub worków zboża. Jeśli chcesz dokonać transakcji, oddaj do zasobów ogólnych wskazane przez klienta dobra i/lub liczbę worków zboża i połóż zakryty żeton tego klienta obok swojego gospodarstwa. Na koniec gry klient wart jest tyle punktów prestiżu, ile wskazuje nadrukowana na nim liczba.

Następnie, w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, w dniu targowym uczestniczą pozostali gracze. Każdy z nich może dokonać transakcji z jednym z pozostałych klientów. Jednakże ci gracze muszą **dotatkowo** uiścić zapłatę w postaci **1 zielonej kostki wpływu i 1 jednostki czasu**.

Gracze, którzy nie chcą bądź nie mogą dokonać transakcji muszą spasować i nie mogą już powrócić do uczestnictwa w bieżącym dniu targowym.

Gdy ponownie nadchodzi tura gracza, który zainicjował akcję na targowisku, może on dokonać kolejnej transakcji z **jednym** z pozostałych klientów. Tym razem jednak, także i on musi zapłacić 1 zieloną kostkę wpływu i 1 jednostkę czasu (tylko pierwsza transakcja jest zwolniona z opłaty).

Dzień targowy toczy się do momentu, aż wszyscy klienci zostaną obsłużeni lub wszyscy gracze spasują.

Po zakończeniu dnia targowego, zależnie od liczby graczy, uzupełnijcie pola z niebieską obwódką żetonami nowych klientów. W tym celu przesuniecie na puste pola klientów oczekujących w kolejce, a zwolnione przez nich pola uzupełnijcie żetonami ze stosu. (Jeśli nie obsłużono żadnych klientów, wszystkie żetony pozostają na dotychczasowych miejscach).

Uwaga: Może się zdarzyć, że wszyscy dostępni w grze klienci zostaną zabrani przez graczy. W takim przypadku, stragany pozostają puste już do końca gry.

Przykład: Dzień targowy w rozgrywce 3-osobowej

Dzień targowy rozpoczyna Piotr, który zabrał z pola akcji przy targowisku kostkę wpływu.

Oddaje do zasobów **1 konia i 1 plug** i zabiera żeton klienta, który kładzie zakryty obok swojego gospodarstwa. Żeton przyniesie mu na koniec gry 6 punktów prestiżu.

Teraz kolej Martyny. Upatrzyła sobie klienta, który chce zakupić 3 worki zboża. Wpierw jednak musi oddać do zasobów **1 zieloną kostkę wpływu i zużyć 1 jednostkę czasu**. Dopiero wtedy oddaje także **3 worki zboża** i zabiera żeton klienta.

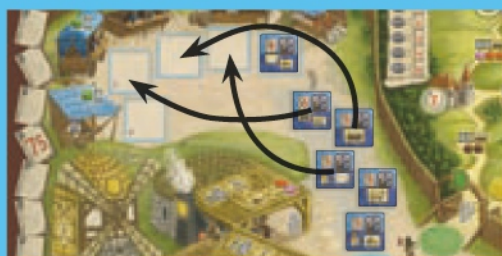
Następny jest Filip. Posiada tylko zwoj, żadnego worka zboża ani pluga. Musi więc spasować.

Nadchodzi ponownie kolej Piotra. W przeciwieństwie do kolegi, dysponuje zarówno zwojem jak i workiem zboża. Aby dokonać transakcji musi wpierw zapłacić **1 zieloną kostkę wpływu oraz 1 jednostkę czasu**. Następnie oddaje do zasobów **zwoj oraz worek zboża** i otrzymuje żeton klienta.

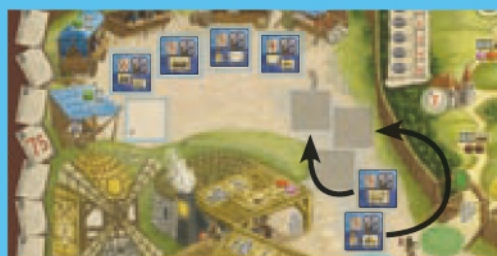


Martyna nie posiada już niczego, co mogłaby sprzedać, więc pasuje. Piotr także pasuje. W ten sposób kończy się dzień targowy.

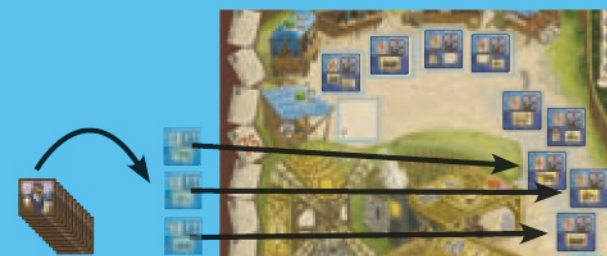
Teraz należy przesunąć oczekujących klientów w górę:



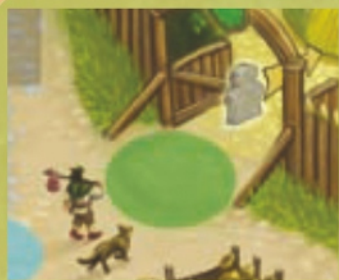
1) 3 pola przed straganami zostają uzupełnione 3 żetonami oczekujących klientów.



2) Pozostali klienci w kolejce zostają przesunięci do przodu.



3) Powstałe puste miejsca uzupełniają się żetonami klientów ze stosu.



Podróże

Ta akcja pozwala ci wysłać członka swej rodziny w świat. Jeśli nie posiadasz żadnego członka swojej rodziny na mapie świata, weź pionek z planszy gospodarstwa i połóż go na jednym z dwóch miast sąsiadujących z wioską (wzdłuż dróg prowadzących od bramy). Musisz opłacić koszt podróży wskazany na drodze. Na pewno będą to 2 jednostki czasu i 1 wóz. Dodatkowo, zależnie od wybranej drogi, będą to 2 brązowe lub 2 różowe kostki wpływów. Po podróży, na mieście, do którego dotarł członek twojej rodziny połóż swój znacznik. To zapewni ci nagrodę wskazaną w kółku.

Przykład: Filip chce wysłać członka swojej rodziny do sąsiedniego miasta na północy. Przenosi więc pionek ze swojego gospodarstwa do miasta docelowego. To kosztuje go 2 jednostki czasu, 1 wóz i 2 brązowe kostki wpływów, które oddaje do zasobów. Następnie umieszcza w mieście swój znacznik i zdobywa 3 punkty prestiżu (natychmiast odnotowane na torze punktacji).



Jeśli posiadasz już członka swojej rodziny na mapie świata, wybierasz:

wysyłasz kolejnego członka rodziny z gospodarstwa do jednego z dwóch najbliższych miast

LUB

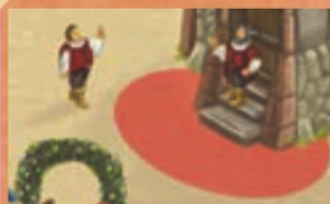
przesuwasz podróżującego już członka rodziny do **sąsiedniego** miasta. Sąsiednie miasta są połączone drogą (nie wolno „przeskakiwać” przez inne miasta). Płacisz za podróż oraz umieszczasz w mieście docelowym swój znacznik. Na koniec odbierasz nagrodę oferowaną przez miasto (2 dowolne kostki wpływów, 1 monetę, lub 3 punkty prestiżu).

Uwaga: możesz umieścić tylko jeden znacznik w danym mieście i tym samym otrzymać oferowaną w nim nagrodę tylko raz. Jeśli członek twojej rodziny podróżuje do miasta, które już wcześniej odwiedził, nie otrzymuje nagrody, a ty nie umieszczasz w nim drugiego znacznika.

Nie ma limitu liczby znaczników (różnych graczy) oraz pionków członków rodzin, jakie mogą się znajdować w jednym mieście.

Na koniec gry otrzymujesz punkty prestiżu zależnie od liczby miast, jakie w ciągu rozgrywki odwiedzili twoi krewni.

(Zobacz: *Końcowe punktowanie na str. 12*)



Rada wioski

Ta akcja pozwala ci wywrzeć wpływ na radę wioski. Możesz skorzystać z tej akcji na trzy sposoby:

a) Weź członka rodziny z planszy swojego gospodarstwa i umieść w 1szym segmencie budynku rady. To kosztuje cię 1 jednostkę czasu i 2 zielone kostki wpływów LUB 1 jednostkę czasu i 1 zwój. Dodatkowo, możesz skorzystać z przywileju tego segmentu, tj. zostać przyszłym pierwszym graczem.

LUB

b) Przesuń członka swojej rodziny znajdującego się już w budynku rady o jeden segment do przodu. To kosztuje cię 1 zwój albo 2 zielone kostki wpływów. Ponadto, koszt obejmuje 2 lub 3 jednostki czasu, zależnie od segmentu. Możesz skorzystać z przywileju oferowanego przez jeden z poprzednich lub przez aktualny segment zajmowany przez członka twojej rodziny.

LUB

c) Jeśli posiadasz w budynku rady członka swojej rodziny, możesz skorzystać z przywileju bez poruszania pionka. Możesz skorzystać albo z przywileju segmentu zajmowanego przez twojego krewnego, albo jednego z wcześniejszych segmentów.

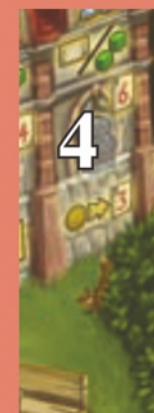
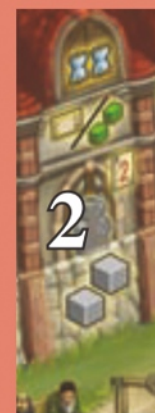
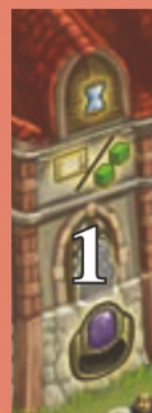
Dostępne przywileje:

1szy segment: weź z budynku rady wioski znacznik **przyszłego pierwszego gracza**. Jeśli znacznik został już zabrany przez innego gracza, nie otrzymujesz. Jeśli weźmiesz znacznik, staniesz się pierwszym graczem w przyszłej rundzie. Na początku przyszłej rundy weź znacznik pierwszego gracza, a znacznik przyszłego pierwszego gracza odłóż na wskazane miejsce w budynku rady.

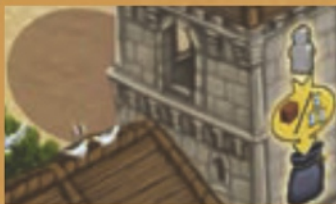
2gi segment: weź 2 dowolne kostki wpływów z zasobów ogólnych.

3ci segment: weź 1 dowolny żeton dobra z zasobów ogólnych i połóż obok planszy swojego gospodarstwa.

4ty segment: zapłać 1 monetę za 3 punkty prestiżu (odnotuj je natychmiast na torze punktacji).



Nie ma limitu liczby członków rodziny, jaka może się znajdować w jednym segmencie budynku rady. Na koniec gry każdy członek rodziny, który zajmuje co najmniej 2gi segment wart jest określoną liczbą punktów prestiżu. (Zobacz: *Końcowe punktowanie na str. 12*).



Kościół

Weź **jednego** członka swojej rodziny z planszy gospodarstwa i włóż do **czarnego woreczka**. Za tę akcję musisz zapłacić 1 brązową kostką wpływu LUB 3 jednostkami czasu.

Podczas mszy, członkowie rodzin znajdujący się w czarnym woreczku mogą zostać wyciągnięci i umieszczeni w kościele. Msza zostaje odprawiona na końcu każdej rundy oraz na końcu gry. (Zobacz: *Koniec rundy*, na dole strony).



Studnia (akcja zastępcza)

Zamiast zabrać kostkę wpływu z pola akcji, możesz zwrócić do zasobów **3 kostki wpływów tego samego koloru** (ale nie kostki plagi) i wykonać jedną dowolną akcję z akcji wymienionych wcześniej.

Uwaga: Akcja studni jest dostępna jedynie pod warunkiem, że na jakimkolwiek polu akcji została jeszcze **co najmniej jedna kostka**.

Jest to jedyna możliwość wykonania akcji w lokacji, na której polu akcji nie została już żadna kostka wpływu.

‡ Koniec rundy ‡

Kiedy któryś z graczy zabiera **ostatnią** kostkę z planszy (tzn. **wszystkie** pola akcji są puste) wykonuje wybraną akcję, a następnie runda dobiega końca. Wtedy zostaje odprawiona msza.

Msza

Każda msza składa się z 3 faz:

1. **Dobierzcie 4 pionki z czarnego woreczka**
2. **Przesuńcie członków rodzin na wyższe pola w hierachii kościelnej**
3. **Przyznajcie 2 punkty prestiżu za posiadanie większości członków w kościelnych strukturach**

1. Wymieszajcie pionki mnichów i członków rodzin graczy znajdujące się w czarnym woreczku, a następnie dobierzcie z niego losowo 4 pionki. Jeśli gracze nie chcą zdawać się na ślepy los, mogą zapłacić. Począwszy od pierwszego gracza i potem zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy z graczy może wyciągnąć z woreczka jednego bądź więcej członków swojej rodziny płacąc za każdego 1 monetę. (Jako że w woreczku znajdują się też mnisi, zapłata jest jedynym sposobem, abyś mógł mieć pewność, że zostaną wyciągnięci członkowie twojej rodziny).

Gdy z woreczka zostaną wyciągnięci 4 członkowie rodzin, ta faza mszy się kończy. Jeśli gracze nie wykupili wszystkich 4 pionków, należy losowo dobrać tyle pionków z woreczka, aby w sumie wyciągniętych pionków było 4.

Następnie, włóżcie wszystkich ewentualnie wyciągniętych mnichów z powrotem do woreczka.

Umieśćcie wyciągniętych z woreczka członków rodzin na **dużym skrajnie prawym oknie kościoła**. Pionki, które zostały w woreczku pozostają w nim do następnej mszy.

2. Po wyciągnięciu 4 pionków z woreczka (nawet, jeśli byli to wyłącznie mnisi), każdy z graczy może przesunąć jednego lub więcej członków swojej rodziny w górę hierarchii kościelnej (w lewą stronę). Począwszy od pierwszego gracza i potem zgodnie z ruchem wskazówek zegara każdy z graczy może wykonać tę czynność tylko raz. Aby przesunąć jednego członka rodziny o jedno okno w lewo, musisz oddać do zasobów tyle worków zboża, ile wskazano na ilustracji między oknami.

3. Na koniec mszy gracz, który posiada **najwięcej** członków swojej rodziny w kościele natychmiast zdobywa **2 punkty prestiżu**. W przypadku remisu, punkty otrzymuje gracz, którego krewny znajduje się w oknie bardziej na lewo. Jeśli remis się utrzymuje, wszyscy remisujący gracze otrzymują 2 punkty prestiżu.



W grze 3-osobowej, rozpoczyna się msza. Pierwszym graczem jest Piotr. Płaci 1 monetę i wyciąga z woreczka członka swojej rodziny z „drugiego” pokolenia (o numerze „2”).

Martyna nie chce wydawać pieniędzy. Filip płaci 1 monetę i wyciąga krewnego z „pierwszego” pokolenia (o numerze „1”).

Piotr dobiera losowo jeszcze 2 pionki z woreczka, aby uzupełnić liczbę pionków do 4. Następnie, umieszcza 3 różnokolorowe pionki na skrajnie prawym oknie kościoła, a mnicha wkłada z powrotem do woreczka.



Teraz, począwszy od Piotra, gracze przesuwają swoich krewnych. Piotr płaci 2 worki zboża i przesuwa krewnego z „pierwszego” pokolenia o jedno okno w lewo. Następnie płaci kolejny worek zboża i przesuwa krewnego z „drugiego” pokolenia o jedno okno w lewo.

Martyna nie posiada żadnych worków ze zbożem, więc nie może awansować swoich krewnych.

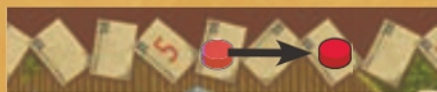
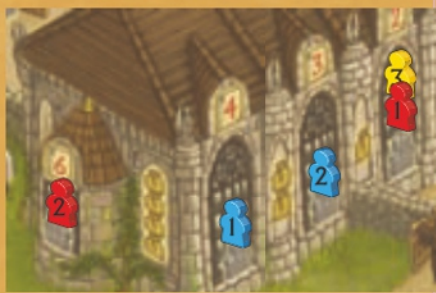
Filip



Filip płaci 4 worki zboża i przesuwa krewnego „drugiego” pokolenia na skrajnie lewe okno.



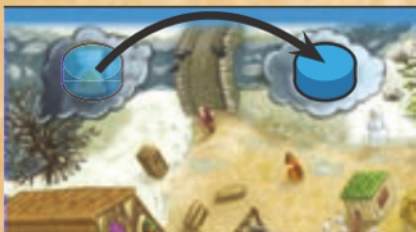
Teraz zostają przyznane 2 punkty prestiżu. Choć Piotr i Filip posiadają tyle samo członków rodzin w kościele, to Filip otrzymuje 2 punkty, gdyż jego krewny zajmuje okno bardziej na lewo w stosunku do krewnych Piotra.



Na koniec gry, każdy członek rodziny w kościele wart jest liczbę punktów prestiżu w zależności od okna, które zajmuje.
(Zobacz: Końcowe punktowanie na str. 12).

† Śmierć członka rodziny †

W trakcie gry gracz często płaci za wykonywanie akcji jednostkami czasu poprzez przesuwanie znacznika czasu na swojej planszy gospodarstwa zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Jak tylko znacznik **minie most**, jeden z najstarszych członków jego rodziny umiera. Gracz wykonuje zamierzoną akcję, a **na koniec swojej tury** decyduje, który z najstarszych jego krewnych odchodzi do wieczności. **Wyjątek:** Jeśli znacznik czasu minął most podczas **dnia targowego**, gracz musi **natychmiast** pożegnać jednego z najstarszych członków swojej rodziny.



Umiera zawsze krewny z **najniższym** numerem. Jeśli kilku żyjących krewnych posiada najniższy numer, gracz wybiera, który z nich odchodzi. Umierający członek rodziny musi być **widoczny**, tzn. musi pochodzić albo z planszy głównej albo z planszy gospodarstwa. (Nie może to być krewny z czarnego woreczka, albo taki, który jeszcze nie wszedł do gry).

Przykład:

Piotr wybiera akcję „usługi” poprzez zabranie czarnej kostki plagi z pola akcji tej lokacji. Traci 2 jednostki czasu, co zaznacza przesuując znacznik czasu. Znacznik minął w tym momencie most. Zanim jeden z krewnych Piotra umrze, Piotr wykonuje normalnie wybraną akcję. Przenosi członka rodziny „pierwszego” pokolenia z gospodarstwa na budynek kuźni (co kosztuje go 3 jednostki czasu) i produkuje plug (co kosztuje go kolejne 3 jednostki czasu). Po skończonej akcji, jeden z najstarszych krewnych (z najniższym numerem) musi

Rozpoczęcie nowej rundy

Jeśli któryś z graczy otrzymał w poprzedniej rundzie znacznik przyszłego pierwszego gracza, otrzymuje teraz znacznik pierwszego gracza, a znacznik przyszłego pierwszego gracza zwraca na wskazane miejsce w budynku rady wioski.

W przeciwnym przypadku, pierwszy gracz pozostaje bez zmian.

Nowa runda rozpoczyna się od napełnienia zielonego woreczka kostkami wpływów i plagi i wyłożenia ich na pola akcji.



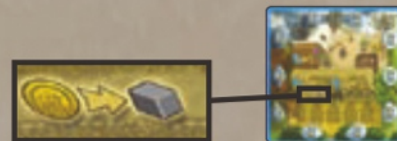
Monety

Gracze otrzymują **monety** w młynie oraz podczas podróży. Monet można używać na 3 sposoby:

1. Do zakupu punktów prestiżu w budynku **rady wioski** (ostatni segment)
2. Do wykupu krewnych z woreczka podczas **mszy**
3. **Jako dzokera w zamian za jakąkolwiek kostkę wpływu**

Przykład:

Jeśli gracz chce awansować w radzie wioski i potrzebuje 2 zielonych kostek wpływów, może równie dobrze zapłacić 1 zieloną



Na koniec gry każda niewydana moneta jest warta 1 punkt prestiżu.
(Zobacz: Końcowe punktowanie na str. 12)

umrzeć. Piotr posiada dwóch członków rodziny „pierwszego” pokolenia na planszy i decyduje się pożegnać krewnego z kuźni, który właśnie wykonał dla niego akcję.

Odchodzący członek rodziny ma dwie możliwości:

a) W wioskowej kronice jest wolne miejsce

Wioskowa kronika przechowuje pamięć o zasłużonych mieszkańcach wioski i ich chwalebnych dokonaniach.

Kronika posiada wolne miejsca dla każdej profesji.

Zależnie od tego, gdzie członek rodziny „pracował” w momencie swej śmierci, zostaje umieszczony na wolnym polu danej profesji:

Rada wioski



Usługi



Podróże



Kościół



Gospodarstwo



Na koniec gry gracz otrzymuje punkty prestiżu zależnie od liczby krewnych upamiętnionych w kronice.

(Zobacz: Końcowe punktowanie na str. 12)

b) W kronice brak wolnego miejsca danej profesji

W takim przypadku krewny zostaje anonimowo pochowany na cmentarzu obok kościoła i na koniec gry nie przyniesie żadnych punktów prestiżu.

Niemniej, spoczywa w pokoju.

Przykład:

W trakcie wykonywania akcji znacznik czasu Piotra minął most. Po wykonaniu akcji, jeden z jego niebieskich krewnych „pierwszego” pokolenia musi odejść do wieczności. Gdyby Piotr wybrał krewnego znajdującego się w kościele, musiałby go pochować w anonimowym grobie na cmentarzu (ponieważ wszystkie kościelne miejsca w kronice są już zajęte). Gdyby wybrał jakiegokolwiek innego członka „pierwszego” pokolenia, zająłby on miejsce w kronice.



Uwaga: pochowanych krewnych należy kłaść na planszy poziomo, aby łatwo można było ich odróżnić od „żyjących” członków rodziny.

Wskazówka 1: dobrym strategicznie posunięciem może być szybkie wysyłanie swoich krewnych na karty kroniki. Tak więc, nie bój się płacić za akcje jednostkami czasu.

Wskazówka 2: Kiedy przenosisz członka rodziny z planszy gospodarstwa na planszę główną zawsze rozważ, z którego pokolenia pochodzi. Krewni z „pierwszego” pokolenia prawdopodobnie umrą. Jeśli chcesz otrzymać punkty na koniec gry z kościoła lub rady wioski, najlepiej umieszczać tam krewnych z młodszych pokoleń.

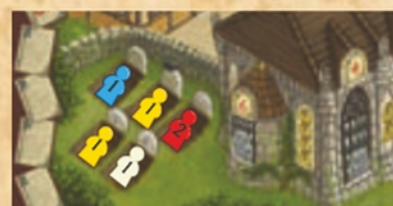
‡ Koniec gry ‡

Koniec gry nadchodzi, gdy pionek członka rodziny zapelni:

a) Ostatnie wolne miejsce
w wioskowej kronice



LUB



b) ostatnie wolne miejsce
na kościelnym cmentarzu

Gracz, który umieścił swojego krewnego na ostatnim miejscu w wioskowej kronice lub na cmentarzu nie będzie rozgrywał już kolejnej tury.

Wszyscy pozostali gracze rozgrywają jeszcze jedną turę, zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Jak zawsze, gracz w swojej turze zabiera jedną kostkę wpływu albo plagi z pola akcji lub płaci za akcję 3 kostkami tego samego koloru. Gdyby w trakcie tej ostatniej kolejki wszystkie pola akcji opustoszały (a nie wszyscy gracze wykonali swoją ostatnią turę), nie należy uzupełniać pola akcji. W zamian, gracze mający jeszcze jedną akcję do wykonania mogą ją wykonać w dowolnym miejscu na planszy bez konieczności płacenia 3 kostkami tego samego koloru.

Uwaga: W takim przypadku pomija się odprawienie mszy na koniec rundy. Msza na koniec gry zostaje planowo odprawiona po tym, jak wszyscy gracze rozegrają swoją ostatnią turę.

Uwaga: Jeśli w ostatniej turze gracza umrze jeden z jego krewnych, a w wioskowej kronice ani na cmentarzu nie ma wolnego miejsca, pionek jest usuwany z gry.

Przypadek specjalny: Jeśli koniec gry nastąpił podczas **dnia targowego**, należy dokończyć jego rozgrywanie. Następnie określcie, kto zainicjował koniec gry poprzez zajęcie ostatniego miejsca w kronice lub na cmentarzu. Jeśli graczem tym jest gracz, który rozpoczął dzień targowy, wykonał on już swoją ostatnią akcję i wszyscy pozostali gracze rozgrywają jeszcze jedną turę.

Jeśli koniec gry został zainicjowany przez innego gracza, wtedy **wszyscy** gracze rozgrywają jeszcze jedną turę. (Ostatnią akcję w grze wykona zatem gracz, który rozpoczął dzień targowy).

Gdy wszyscy gracze rozegrają swoje ostatnie tury, odprawiana zostaje **ostatnia msza**, a następnie odbywa się końcowe punktowanie.

‡ Końcowe punktowanie ‡

Podróże

Policz, ile miast odwiedzili członkowie twojej rodziny w trakcie gry (policz liczbę twoich znaczników w miastach):

1 miasto = 1 punkt prestiżu

2 miasta = 3 punkty

3 miasta = 6 punktów

4 miasta = 10 punktów

5 miast = 14 punktów

6 miast = 18 punktów

Rada wioski

Każdy krewny w **4 segmencie** budynku rady jest wart **6 punktów**.

Każdy krewny w **3 segmencie** jest wart **4 punkty**.

Każdy krewny w **2 segmencie** jest wart **2 punkty**.

Krewni w **1 segmencie** nie są warte **żadnych punktów**.

Kościół

Każdy krewny na **skrajnie prawym oknie** jest wart **2 punkty**.

Każdy krewny na **drugim oknie** jest wart **3 punkty**.

Każdy krewny na **trzecim oknie** jest wart **4 punkty**.

Każdy krewny na **skrajnie lewym oknie** jest wart **6 punktów**.

Krewni w czarnym woreczku nie przynoszą żadnych punktów.

Wioskowa kronika

Zdobywasz punkty prestiżu w zależności od liczby swoich krewnych, którzy zostali uwiecznieni na kartach kroniki.

1 i 2 krewni nie przynoszą **żadnych punktów**.

3 krewni są warte **4 punkty**.

4 krewni są warte **7 punktów**.

5 i więcej krewnych jest warte **12 punktów**.

Żetony klientów

Na koniec gry odkrywasz żetony klientów, które zdobyłeś w trakcie rozgrywki i otrzymujesz nadrukowane na nich punkty.

Monety

Każda moneta warta jest **1 punkt**.

Za każdym razem, gdy zdobywasz jakieś punkty, przesun znacznik na torze punktacji o odpowiednią liczbę pól.

Gracz, który w sumie zdobył **najwięcej punktów** **zostaje zwycięzcą**.

W przypadku remisu, wygrywa ten z remisujących, który posiada więcej żetonów klientów.

Przykład: Końcowe punktowanie

podróże = 6

rada wioski = 2

kościół = 6

wioskowa kronika = 7

żetony klientów = 16

monety = 2

suma zdobytych punktów w końcowym punktowaniu = 39

‡ FAQ ‡

Pytanie: Jeśli zdobywam jakieś dobro placąc kostkami wpływów w odpowiednich kolorach, czy muszę posiadać swojego krewnego w danym budynku usługowym?

Odpowiedź: Nie! Musisz posiadać swojego krewnego w danym budynku, tylko wtedy gdy produkujesz dobro placąc jednostkami czasu.

Pytanie: Gdy przenoszę na planszę krewnego ze swojego gospodarstwa (lub dodaję do czarnego woreczka podczas akcji „kościół”), czy muszę użyć krewnego o najniższym numerze?

Odpowiedź: Nie! Numer ma znaczenie tylko podczas narodzin oraz śmierci.

Pytanie: Czy w swojej turze muszę wziąć kostkę?

Odpowiedź: Tak! Jedyne korzystając z akcji „studnia”, która wiąże się z oddaniem 3 kostek w tym samym kolorze, nie możesz wziąć kostki z planszy.

Pytanie: Co się dzieje, gdy biorę z planszy kostkę plagi?

Odpowiedź: Przesuwasz znacznik czasu na planszy swojego gospodarstwa o 2 pola do przodu, a kostka plagi wraca do zasobów ogólnych. Następnie wykonujesz akcję związaną z polem, z którego wzięłeś kostkę.

Pytanie: Czy muszę wykonać akcję po wzięciu kostki z planszy?

Odpowiedź: Nie! Wykonanie akcji jest opcjonalne. Jednakże dzień targowy musi zostać przeprowadzony, nawet jeśli ty sam nie będziesz brać w nim udziału.

Pytanie: Czy krewni pozostają na planszy w tych miejscach, gdzie ich umieściłem?

Odpowiedź: Zasadniczo tak! Jednakże krewny może zmienić profesję po powrocie na planszę gospodarstwa za pomocą akcji „rodzina”. Poza tym, jak wiemy, krewni umierają i przenoszą się wtedy albo na karty kroniki, albo na ementarz.

Autorzy

Autorzy gry: Inka und Markus Brand • Ilustracje i układ graficzny: Dennis Lohausen • Projekt pudełka: Hans-Georg Schneider
Instrukcja: Alfred Viktor Schulz • Korekta instrukcji: Patrick Korner
Tłumaczenie dla REBEL.pl: Monika Żabicka

Dystrybucja:
Pegasus Spiele GmbH,
Straßheimer Str. 2 • 61169 Friedberg
www.pegasus.de

Copyright: © 2011 eggertspiele GmbH & Co. KG,
Friedhofstr. 17 • 21073 Hamburg
All rights reserved.
www.eggertspiele.de

