

NICOLAS SATO

2-5

10+

45min

LUTECJA

INSTRUKCJA



LACERTA

PRZYGOTOWANIE GRY

- ♦ **Położcie żetony postaci** (w kolejności alfabetycznej) oraz **żetony miejsc** (od najniższego do najwyższego numeru) w dwóch rzędach na środku stołu. Weźcie pod uwagę liczbę graczy. Niewykorzystane żetony odłóżcie do pudełka.
- ♦ **Każdy bierze 5 sestercji z banku, wybiera kolor i przygotowuje talię kart akcji w swoim kolorze:** 2 karty dochodu oraz zestaw kart odpowiadający żetonom miejsc i postaci na stole. Niewykorzystane karty odłóżcie do pudełka.
- ♦ **Usuńcie z gry karty miejsc i postaci** o numerach wyższych od aktualnej liczby graczy. *Przykład: w grze w 3 osoby usuńcie karty oznaczone 4+ i 5+.*

Usuńcie również z kart miejsc:

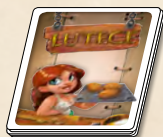
- 3 losowe bazyry, jeśli gracie w 2 osoby
- 2 losowe bazyry, jeśli gracie w 3 osoby
- 1 losowy bazar, jeśli gracie w 4 osoby

- ♦ **Potasujcie talię kart postaci i połóżcie ją** z lewej strony rzędu żetonów postaci, a następnie **potasujcie talię kart miejsc i połóżcie ją** z lewej strony rzędu żetonów miejsc.

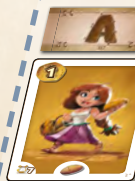
ELEMENTY GRY

- ♦ 34 karty miejsc
- ♦ 40 kart postaci
- ♦ 5x12 kart akcji
- ♦ 5 żetonów miejsc
- ♦ 5 żetonów postaci
- ♦ 36 sestercji o wartości 1
- ♦ 10 sestercji o wartości 3
- ♦ 1 notatnik punktacji
- ♦ 1 instrukcja

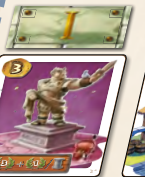
- ♦ **Pozostałe sestercje połóżcie** z prawej strony obszaru gry. Będziemy je nazywać bankiem.



POSTACIE



MIJSCA



2 ALB



OPISY KART MIEJSC ORAZ POSTACI

KOSZT

Kwota do zapłaty, kiedy kupujesz kartę.

TALENT

Karty przynoszące zasoby mają pewną wartość Talentów. Służą one do rozstrzygnięcia remisów podczas szacowania większości/mniejszości.



ZASOBY

Niektóre karty przynoszą zasoby niezbędne do aktywacji pewnych budynków. Służą też do określania większości/mniejszości podczas punktacji końcowej. Symbol „?” na karcie czeladnika oznacza 1 zasób takiego samego rodzaju, jak zasób oferowany przez postać, z którą związany jest dany czeladnik.

DZIAŁANIE

Aktywowane podczas gry.

LICZBA GRACZY

Przygotowując grę, należy usunąć wszystkie karty oznaczone numerem wyższym od aktualnej liczby graczy.

KOLOR TEA

Wskazuje „rodzinę” karty.



PREMIA

Punkty zwycięstwa na koniec gry.

WPLYWY RZYMSKIE

Określają rodzaj miejsca.

PUNKTY ZWYCIĘSTWA

Ta karta przynosi 2 punkty zwycięstwa na koniec gry.



CEL GRY

Imperator August planuje wynieść jednego mieszkańca Lutecji do statusu senatora. Aby dostąpić tego zaszczytu, musisz stać się najbardziej wpływowym dostojnikiem, kontrolującym najważniejsze zasoby i obszary miasta.

PRZEBIEG GRY

Rozgrywka w Lutecję trwa kilka rund. Gra kończy się, kiedy zabraknie kart postaci lub miejsc, podczas uzupełniania pustych miejsc pod żetonami.

W każdej rundzie będziecie starać się zdobyć karty postaci i/lub miejsc. W ten sposób zdobywacie punkty zwycięstwa i kontrolę nad zasobami.

RUNDA GRY

Każda runda składa się z pięciu faz, rozgrywanych w kolejności:

- 1. Karty na sprzedaż:** uzupełnijcie kartami luki pod każdym żetonem.
- 2. Licytacja:** wszyscy wybierają po 2 karty akcji ze swojej ręki (*odpowiadające kartom ze środka stołu, które chce zdobyć*) i kładzie je zakryte (*rewersiem do góry*) na stole przed sobą tak, aby wszyscy je widzieli.

• Karty akcji A do E służą do licytowania kart postaci.

• Karty akcji 1 do 5 służą do licytowania kart miejsc.

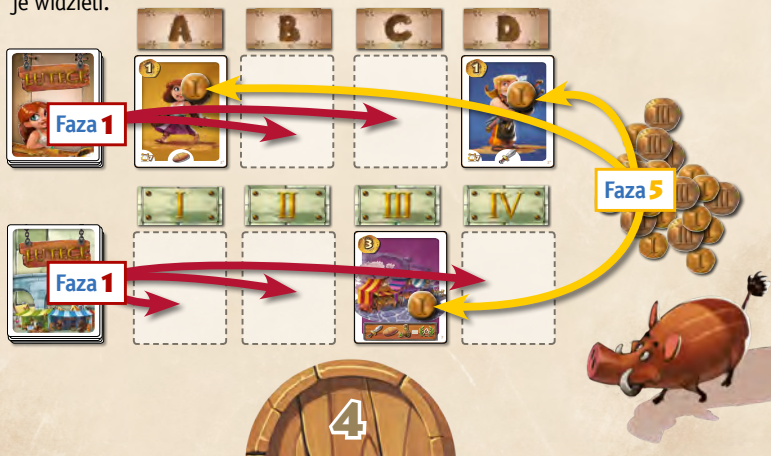
• Karty dochodu umożliwiają pobranie 3 sestercji z banku na początku fazy kupowania.



3. Łapówki: kiedy wszyscy położycie po 2 zakryte karty na stole, możecie na jednej lub obu położyć łapówkę (*sestercję*). Kwota łapówki nie jest ograniczona. Pamiętajcie jednak, że za wygraną kartę, prócz łapówki, będziecie musieli również zapłacić jej koszt.

W trakcie tej fazy możecie wielokrotnie podwyższać kwotę łapówki, ale nie możecie jej obniżyć ani wycofać.

Kiedy wszyscy będziecie gotowi, przejdźcie do fazy kupowania.



- 4. Kupowanie:** odkryjcie jednocześnie wszystkie zagrane karty akcji:
- każda zagrana karta dochodu przynosi natychmiast jej właścicielowi 3 sestercje (*ewentualna łapówka leżąca na tej karcie akcji, zagrana jako blef, przepada*),
 - następnie sprawdźcie, kto zdobywa którą kartę postaci (*w kolejności alfabetycznej: od A do E*),
 - oraz kartę miejsca (*od 1 do 5*).

♦ **Jeśli jesteś jedynym licytującym daną kartę**, zapłać do banku jej koszt (*wydrukowany w lewym górnym rogu*) oraz zaoferowaną łapówkę, po czym weź ją do siebie.

Uwaga: nie możesz użyć sestercji z kupowanej karty (*patrz faza 5*) do zapłaty za nią. Musisz sam posiadać wystarczająco dużo sestercji, aby kupić kartę.

Uwaga: jeśli nie jesteś w stanie zapłacić za licytowaną kartę, usuń ją z gry, a ewentualną łapówkę (*leżącą na karcie akcji*) zwróć do banku.

♦ **Jeśli kartę licytowało kilku graczy, rozstrzygnijcie kto ją wygra.** Każdy może podbić wysokość łapówki dowolnego gracza (*również innego!*), usuwając z gry dowolną liczbę swoich kart Legionu (*nawet, jeśli łapówka wstępnie wynosiła 0*). Nie można jednak dokładać sestercji! Zwycięzca ten licytujący, którego ostateczna łapówka jest najwyższa. Pozostali licytujący tę kartę odzyskują swoje łapówki (*zagrane karty Legionu są jednak stracone!*) i otrzymują 1 sestercję z banku, jako odszkodowanie.

Jeśli nie było jednej, najwyższej łapówki, usuńcie licytowaną kartę z gry. Wszyscy licytujący tę kartę odzyskują swoje łapówki (*sestercje*) i otrzymują po 1 sestercji odszkodowania z banku.

- ♦ Zabierając zdobytą kartę, weźcie też ewentualnie leżące na niej (*z poprzednich rund*) sestercje. Możecie je od razu użyć (*np. do zakupu kolejnej karty w tej fazie*).
- ♦ Kupione karty kładźcie na stole przed sobą, układając je w stosy takiego samego zasobu/koloru. Upewnijcie się, że zasoby, premia, punkty zwycięstwa i talenty są widoczne.

♦ **Jeśli zdobyłeś kartę czeladnika**, dodaj ją do jednej z posiadanych postaci. Czeladnik będzie produkować 1 dodatkowy zasób tego samego rodzaju, co postać, ale nie dziedziczy koloru (*podczas liczenia punktów zwycięstwa dla Piekarni, Sklepu zielarza i Zbrojowni*). Jeśli zdobyłeś czeladnika, ale nie masz jeszcze żadnej postaci, dodaj go do pierwszej postaci, którą kupisz.



Przykład: czeladnik produkuje 1 eliksir, ale nie jest uwzględniany przy liczeniu punktów zwycięstwa za Sklep zielarza.

5. Zwiększanie wartości: połóżcie po 1 sestercji na kartach, których nie kupiono w tej rundzie.

KONIEC RUNDY

Zabierzcie zagrane karty akcji i rozgrywajcie kolejne rundy w ten sam sposób do czasu, kiedy zabraknie kart do uzupełnienia w fazie 1.

Wówczas gra kończy się i podliczacie punkty.



PODLICZANIE PUNKTÓW ZWYCIĘSTWA

KONIEC GRY

Gra kończy się, kiedy zabraknie kart do uzupełnienia w fazie 1. Zapiszcie swoje imiona w notatniku, a następnie podsumujcie punkty zwycięstwa (PZ) w poszczególnych kategoriach.

Ten, kto zdobędzie najwięcej PZ, zostanie rzymskim senatorem i wygra. Rozstrzyganie remisów: największa ilość sestercji, a jeśli to nie wystarcza: posiadanie większej liczby kart postaci i miejsc. Jeśli i to nie pomaga, wszyscy remisujący wygrywają.

I. WIĘKSZOŚCI/MNIEJSZOŚCI



Piwo Chleb Eliksir Gladius

Dla każdego zasobu z osobna określacie, kto ma go najwięcej, a kto najmniej. Jeśli macie wątpliwości:



Najwięcej: remis rozstrzygany na korzyść tego, kto posiada kartę danego zasobu o najwyższym Talencie.

Najmniej: wszyscy nieposiadający danego zasobu automatycznie mają „najmniej zasobów”. Remis wśród graczy posiadających co najmniej 1 zasób rozstrzygany jest na rzecz posiadacza karty danego zasobu o najniższym Talencie.

DLA KAŻDEGO RODZAJU ZASOBU:

- ♦ Gracz posiadający **najwięcej** danego zasobu **otrzymuje 10 PZ**.
- ♦ Gracz (lub gracze) posiadający **najmniej** danego zasobu **otrzymują 0 PZ**.
- ♦ Wszyscy inni gracze **otrzymują po 4 PZ**.



II. PRESTIŻ

Podliczcie PZ za posiadane karty miejsc z wpływami rzymskimi (🏛️).

- ♦ **Laboratorium, Kuźnia i Młyn:** otrzymujesz **tyłe PZ, ile posiadasz zasobów** wskazanych na karcie.
- ♦ **Sklep zielarza, Zbrojownia i Piekarnia:** otrzymujesz **o 2 PZ więcej, niż posiadasz kart tego samego koloru** (włącznie z tą kartą).

III. WPŁYW

Podliczcie PZ za posiadane karty z fioletowym tłem (🟡).

- ♦ **Bazar:** odrzuć wskazaną liczbę zasobów (już możesz, bo przecież podliczyliście PZ za większości i mniejszości), aby zdobyć **6 PZ**. Jeden Bazar przynosi punkty tylko raz, nawet jeśli posiadasz wielokrotność zasobów potrzebnych do zdobycia PZ za dany Bazar.
- ♦ **Statua Augusta:** otrzymujesz **o 3 PZ więcej, niż posiadasz kart miejsc z wpływami rzymskimi**.



Podliczcie PZ za posiadane karty z czerwonym tłem (🔴).

- ♦ **Legion:** otrzymujesz **2 PZ** za każdy posiadany **Legion**.



IV. FORTUNA

- ♦ Otrzymujesz **1 PZ** za każde **3 sestercje**, które posiadasz.



WYJAŚNIENIE DZIAŁANIA KART

KARTY DZIAŁAŃ

POLE - LAS - KOPALNIA



Kiedy zdobędziesz tę kartę, weź natychmiast z banku tyle sestercji, ile posiadasz zasobów wskazanego na niej rodzaju (policz też ten, który znajduje się na tej karcie).

LEGION

W fazie 4 możesz usuwać z gry swoje Legiony, aby zwiększyć łąpówkę o 2 (nawet jeśli początkowo łąpówka wynosiła 0). Możesz usunąć kilka Legionów w jednej fazie oraz zagrywać Legion(y) na korzyść innego gracza.



TAWERNA

Kiedy zdobędziesz tę kartę, weź natychmiast z banku o 5 sestercji więcej, niż posiadasz piwa.



KARTY PREMII

MŁYN - LABORATORIUM - KUźNIA



Otrzymujesz 1 PZ za każdy zasób przedstawiony na karcie, który posiadasz.

PIEKARNIA - SKŁEP ZIELARZA - ZBROJOWNIA



Otrzymujesz 2 PZ + 1 PZ za każdą kartę tego samego koloru, którą posiadasz (włącznie z tą kartą).

STATUA AUGUSTA

Otrzymujesz 3 PZ + 1 PZ za każdą kartę miejsca z wpływami rzymskimi (), którą posiadasz.




BAZAR

Otrzymujesz 6 PZ, jeśli posiadasz zasoby w liczbie i rodzaju wskazanym na karcie. Pojedynczy zasób możesz użyć tylko i wyłącznie do jednego Bazaru.





STOPKA REDAKCYJNA

- **Autor gry:** Nicolas Sato
- **Projekt instrukcji:** Nicolas Sato, Antoine Davrou, Guillaume Gille-Naves i Rodolphe Gilbert
- **Ilustracje:** Biboun
- **Produkcja:** Antoine Davrou
- **Opracowanie graficzne i pakowanie:** Origames 
- **Kierownik artystyczny:** OriGAMES^{FR} Igor Polouchine
- **Tłumaczenie:** Przemysław Korzeniewski
- **Podziękowania od autora gry** serdeczne podziękowania dla: Masumi Sato, Naomi i Miona Roumier za ich wsparcie. Matthieu Lanvin, Stéphane Petitedemange i David Vial za wytrwałość w odpowiadaniu na moje liczne pytania. Specjalne podziękowania dla Alain Peltier za inspirację tytułem i za wiarę w ten projekt od pierwszego dnia, jak również dla graczy testujących w Pl'asso Jeux, Dés Pions & Cie oraz Épinal JCC.

- **Podziękowania od Superlude** Dziękujemy Louise, Fred, Quentin, Vincent i wszystkim graczom testującym w piątkowe wieczory.
- **Podziękowania od Lacerty** Dziękujemy Pawłowi Kowallek za propozycję polskiej nazwy.



LACERTA



facebook.com/LacertaPL
www.LACERTA.pl
kontakt@lacerta.pl

©2017 Lacerta - polska edycja.
Wszelkie prawa zastrzeżone.

skr. poczt. 57003
ul. Czarnieckiego 15
53-638 Wrocław, Polska



Superlude | www.superlude.fr
26 résidence Ermitage de Sénart
91330 Yerres, Francja

©2017 Superlude. Wszelkie prawa zastrzeżone.

