Zamki Burgundii

Wyjątkowa gra o budowaniu średniowiecznych miast, hodowli zwierząt, handlu towarami i… manipulowaniu kośćmi.

Wprowadzenie

Burgundia, centralna Francja, XV wiek. Gracze wcielają się w role wpływowych książąt, którzy parają się handlem i starają się rozbudować swoje włości.

Gracze za pomocą kości handlują, rozbudowują swoje miasta, kopalnie i pastwiska, a także zdobywają cenną wiedzę. W grze istnieje wiele dróg prowadzących do zwycięstwa, ale pomimo istotności rzutów kośćmi to do graczy, a nie do losu, zawsze należy decydujący głos.

Mnogość sposobów na zdobywanie punktów wymaga od graczy starannego planowania swoich poczynań zarówno w pojedynczej rundzie, jak i w perspektywie całej rozgrywki. Dzięki różnorodnym posiadłościom każda rozgrywka będzie inna i dlatego gra Zamki Burgundii będzie zawsze stanowić wyzwanie nawet dla doświadczonych graczy.

Wygrywa ten z graczy, który na koniec gry zgromadzi najwięcej punktów.

Wprowadzenie

Wcielacie się w role książąt Burgundii z XV wieku.

W trakcie 5 faz gry będziecie gromadzić punkty poprzez handel, hodowlę, rozbudowę miast oraz rozwój nauki.

Zwycięzcą zostanie ta osoba, która zdobędzie najwięcej punktów.

Komponenty

Komponenty z gry podstawowej:

164 sześciokątne żetony włości:
- po 7 z 8 rodzajów budynków (beżowe, w tym 16 z czarnym rewersem),
- po 7 z 4 rodzajów zwierząt (jasnozielone, w tym 8 z czarnym rewersem),
- 26 klasztorów (żółte, w tym 6 z czarnym rewersem),
- 16 zamków (ciemnozielone, w tym 2 z czarnym rewersem),
- 12 kopalń (szare, w tym 2 z czarnym rewersem),
- 26 statków (niebieskie, w tym 6 z czarnym rewersem).

42 kwadratowe żetony towarów (po 7 w każdym z 6 kolorów),
24 srebrne monety,
26 kwadratowych żetonów robotników,
12 żetonów bonusowych (po 1 małym i 1 dużym w każdym z 6 kolorów),
4 żetony 100/200 punktów (po 1 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 (dwustronna),
16 plansz graczy (po 4 z numerami 1 i 2 oraz po 1 z numerami 3–10),
4 dwustronne planszetki pomocy.

Komponenty z dodatków:

4 dodatkowe żetony włości,
6 dodatkowych plansz graczy (11a–11f): „Posterunki graniczne”,
9 dodatkowych żetonów włości: „Białe zamki”,
5 dodatkowych żetonów włości: „Karczmy”,
12 dodatkowych kafli: „Szlaki handlowe”,
8 dodatkowych plansz graczy (po 2 sztuki 12a1 i 12a2 oraz 12b1 i 12b2): „Gra drużynowa”,
2 dodatkowe plansze graczy (13a i 13b): „Wariant solo”,
18 żetonów tarcz: „Tarcze”.

*Jeśli czytacie tę instrukcję po raz pierwszy, zalecamy ignorowanie **pogrubionego** tekstu w kolumnach z ciemniejszym tłem po prawej. Tekst ten służy przypomnieniu zasad osobom obytym z grą po dłuższej przerwie w rozgrywkach.*

Przygotowanie gry

(Przed pierwszą rozgrywką należy ostrożnie wypchnąć żetony z tekturowych wyprasek).

Planszę należy umieścić pośrodku stołu.

Na stronie dla 4 graczy znajdują się:

tabela punktów,

5 pól faz (A–E),

5 pól rund,

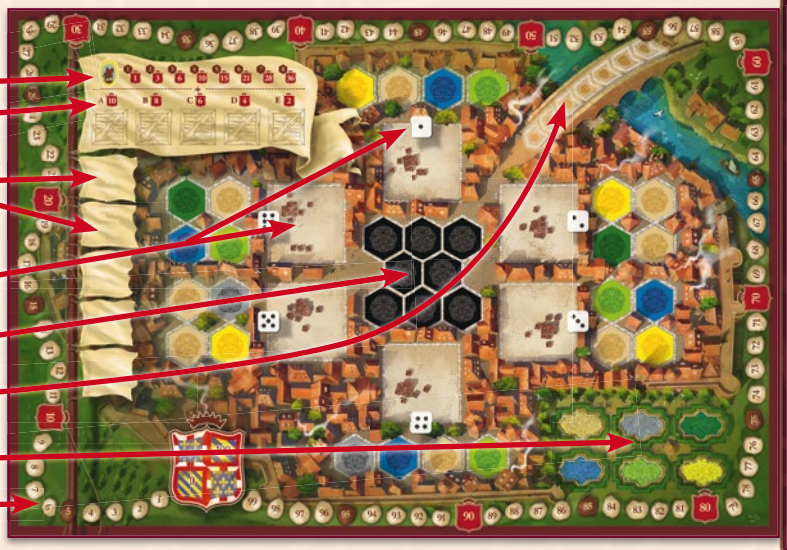
6 magazynów z numerami od 1 do 6, każdy składający się z 4 sześciokątnych pól na żetony włości i kwadratowego pola na żetony towarów,

1 centralny czarny magazyn,

1 most (tor kolejności),

6 pól na żetony bonusowe,

1 tor punktacji (0–100).



Na odwrocie znajduje się plansza dla 2 i 3 graczy. Różni się ona od planszy dla 4 graczy jedynie liczbą pól na żetony włości w magazynach, włącznie z czarnym magazynem. *Więcej informacji na str. 11.*

Obok planszy należy **umieścić 24 srebrne monety**, **26 żetonów robotników** i **białą kość**.

Następnie gracze sortują **164 żetony włości** według kolorów ich rewersów i kładą je w zakrytych (tam, gdzie to możliwe) stosach obok planszy.

Gracze tasują **42 żetony towarów** i losowo wydzielają z nich 5 zakrytych stosów złożonych z **5 żetonów** każdy. Należy położyć po 1 takim stosie na każdym z pól faz oznaczonych literami A–E. Pozostałe 17 żetonów odkłada się zakryte na bok.

12 żetonów bonusowych umieszcza się na przeznaczonych dla nich miejscach na planszy (duże żetony na małych).

Każdy gracz wybiera swój kolor i otrzymuje:

– **Planszę gracza z numerem 1 albo 2**, którą kładzie przed sobą (każdy gracz zaczyna z planszą gracza o tym samym numerze; informacja o planszach graczy z numerami od 3 do 10 znajduje się na str. 16).

– **1 zamek** (ciemnozielony, sześciokątny żeton włości), który kładzie na ciemnozielonym polu z numerem 6 pośrodku swojej planszy gracza.

– **3 losowo dobrane żetony towarów** spośród 17 odłożonych na bok, które kładzie awersami do góry na polach składu towarów w prawym dolnym rogu swojej planszy gracza. Towary tego samego rodzaju należy układać w stos na jednym polu. (Pozostałe żetony towarów nie biorą udziału w rozgrywce i należy odłożyć je do pudełka).

– **1 dwustronną planszetkę pomocy**, którą kładzie poniżej swojej planszy gracza. Planszetka ta przedstawia korzyści płynące z umieszczania poszczególnych rodzajów żetonów włości oraz liczbę punktów zdobywanych za zapełnianie regionów.

– **2 kości** w wybranym kolorze.

– **2 znaczniki gracza**, jeden z nich kładzie na początkowym polu toru punktacji (0/100) na planszy.

– **1 srebrną monetę**, którą kładzie na przeznaczonym dla niej miejscu w prawym górnym rogu swojej planszy gracza.

– **Dwustronny żeton 100/200 punktów**, który kładzie obok swojej planszy gracza.

Połóżcie 24 srebrne monety, 26 żetonów robotników, 164 sześciokątne żetony włości (posortowane według kolorów rewersów) i białą kość obok planszy.

Połóżcie 5 zakrytych stosów żetonów po 5 towarów na polach faz A–E.

Połóżcie 2 × 6 żetonów bonusowych na odpowiadających im polach na planszy.

Każdy gracz otrzymuje:

– 1 planszę gracza,

– 1 początkowy zamek,

– 3 losowe żetony towarów,

– 1 dwustronną planszetkę pomocy

– 2 kości w wybranym kolorze,

– 1 znacznik gracza (do oznaczania punktów),

– 1 znacznik gracza (do oznaczania kolejności),

– żeton 100/200 punktów,

– 1 srebrną monetę,

– 1–4 robotników (zgodnie z początkową kolejnością).

Każdy z graczy rzuca kostką i pierwszym graczem zostaje ten, kto wyrzuci najwięcej oczek. Otrzymuje on 1 żeton robotnika, który kładzie na przeznaczonym dla niego miejscu w prawym górnym rogu swojej planszy gracza. Kolejny gracz zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara otrzymuje 2 robotników, trzeci w kolejności – 3 robotników, a czwarty – 4.

Wszyscy gracze kładą swoje drugie znaczniki gracza na pierwszym polu mostu (toru kolejności) w prawym górnym rogu głównej planszy (najdalej od miasta) w taki sposób, aby znacznik pierwszego gracza znajdował się na wierzchu stosu, a znacznik ostatniego gracza na jego spodzie.

Pierwszy gracz otrzymuje białą kość.

Wyznaczcie pierwszego gracza i rozdajcie graczom po 1–4 żetonów robotników zgodnie z kolejnością.

Połóżcie znaczniki graczy na moście zgodnie z kolejnością.

Pierwszy gracz otrzymuje białą kość.

Plansza gracza

Miejsce na wykorzystane kości

Podręczny magazyn na żetony włości („pola z kluczem”)

Miejsce na srebrne monety

Miejsce na żetony robotników

Miasto o rozmiarze 3 pól

Rzeka o rozmiarze 3 pól

Pastwisko o rozmiarze 1 pola

Skład towarów (3 pola na żetony towarów)

Miejsce na sprzedane towary

Numer planszy gracza (gra zawiera po 4 plansze gracza z numerami 1 i 2 oraz po 1 planszy gracza z numerami 3–10)

Posiadłość licząca 37 pól podzielonych na regiony różnego koloru (jasnozielone pastwiska, niebieskie rzeki, beżowe miasta itd.)

Przebieg gry

(4 graczy, zmiany w zasadach dla 2 i 3 graczy zostały opisane na stronie 11). Rozgrywka trwa 5 faz oznaczonych literami od A do E. Każda faza składa się z 5 rund.

PRZYGOTOWANIE FAZY

Na początku każdej fazy należy przeprowadzić następujące czynności:

– Zdjąć z planszy pozostałe na niej żetony włości i odłożyć je do pudełka. (Tę czynność pomija się przed fazą A).

Uwaga! Nie należy usuwać żetonów towarów z magazynów!

– Losowo dobrać nowe żetony włości z zakrytych stosów obok planszy i rozmieścić odkryte na odpowiadających im kolorem polach magazynów.

– Losowo dobrać żetony włości z czarnym rewersem i rozłożyć je odkryte na 8 polach centralnego czarnego magazynu.

– Wziąć 5 żetonów towarów ze stosu bieżącej fazy i wyłożyć je odkryte na 5 polach rund.

Przebieg gry

Na początku każdej fazy:

– Zdejmijcie wszystkie pozostałe na planszy żetony włości.

– Żetony towarów pozostawcie w magazynach.

– Wyłóżcie nowe żetony włości ze stosów obok planszy do magazynów.

– Wyłóżcie 5 nowych żetonów towarów na pola rund.

PRZEBIEG 5 RUND

Po przygotowaniu nowej fazy następuje 5 rund gry. Każda runda przebiega w ten sam sposób:

Najpierw wszyscy gracze równocześnie rzucają swoimi 2 kośćmi. Pierwszy gracz dodatkowo rzuca białą kością. Wszystkie kości muszą być widoczne dla wszystkich graczy.

Uwaga! Równoczesne wykonanie rzutów pozwala graczom, którzy rozgrywają swoje tury później, na wcześniejsze planowanie akcji.

Rundę rozpoczyna pierwszy gracz. Najpierw przekłada pierwszy od góry odkryty żeton towaru z pola rundy do magazynu o numerze odpowiadającym liczbie wyrzuconych oczek na białej kości. Na tym kończy się funkcja białej kości w tej rundzie. Pierwszy gracz nie używa jej do żadnych innych celów (ani nie może zmienić jej wartości za pomocą robotników!).

Następnie pierwszy gracz wykonuje swoją turę. Po nim swoje tury rozgrywają następni gracze *w kolejności wskazanej przez znaczniki graczy na moście* (od znacznika bliżej centrum miasta i wyżej w stosie, jeśli znaczniki leżą jeden na drugim).

Gdy każdy gracz rozegra swoją turę, rozpoczyna się nowa runda itd.

Pięć żetonów towarów przeznaczonych na daną fazę pozwala odliczać kolejne rundy, gdyż co rundę jeden towar zostaje przeniesiony do jednego z magazynów na planszy. Równocześnie gracze mają możliwość śledzenia postępu gry dzięki ubywającym stosom towarów.

5 RUND

Wszyscy gracze równocześnie rzucają kośćmi.

Pierwszy gracz przenosi żeton towaru do magazynu wskazanego przez białą kość.

TURA GRACZA

W swojej turze gracz wykonuje dokładnie 2 akcje, po 1 na każdą ze swoich kości. Po wykorzystaniu danej kości gracz kładzie ją na portrecie (miejscu na wykorzystane kości) na swojej planszy gracza. Dodatkowo w swojej turze gracz może kupić 1 żeton włości z centralnego czarnego magazynu (patrz str. 8).

Żetony robotników. W dowolnym momencie gracz może użyć robotników (odłożyć ich żetony do zasobów ogólnych) w celu zmniejszenia albo zwiększenia wyniku na kości o 1 oczko za 1 robotnika. Dozwolona jest zmiana z wyniku 1 na 6 i odwrotnie za koszt 1 robotnika. Gracz może użyć kilku robotników do zmiany wyniku na 1 kości.

Przykład. Oddając do zasobów 2 żetony robotników, Ania może zmienić wynik 2 na 6 i dzięki temu wziąć żeton z magazynu numer 6.

Każdy gracz, zgodnie z kolejnością wskazaną na moście, używa swoich kości do wykonania 2 akcji.

Gracze mogą używać żetonów robotników, aby zmienić wynik na kości (za każdego użytego robotnika dodać albo odjąć 1 oczko, wolno zmienić 1 na 6 i odwrotnie)**.**

AKCJE

Każda kość umożliwia wykonanie 1 akcji. Gracz wykonuje w swojej turze 2 akcje spośród 4 dostępnych w dowolnej kolejności i kombinacji. Może także wykonać dwukrotnie tę samą akcję.

➲ Akcja „Weź żeton włości z planszy”

Gracz może wziąć *1 żeton włości* z magazynu na planszy, którego numer odpowiada liczbie oczek na wybranej kości. Następnie umieszcza żeton na pustym polu w magazynie podręcznym („pola z kluczem”) w lewym dolnym rogu swojej planszy gracza (nigdy bezpośrednio w swojej posiadłości!). Jeśli wszystkie pola podręcznego magazynu są zajęte, gracz musi wpierw zrobić miejsce, odrzucając jeden ze znajdujących się w nim żetonów (odłożyć żeton do pudełka). *Gracze powinni się starać minimalizować bezproduktywne odrzucanie żetonów.*

➲ Weź żeton włości z planszy

Wynik na wybranej kości wskazuje numer magazynu. Umieść żeton na pustym polu z kluczem w lewym dolnym rogu swojej planszy gracza.

➲ Akcja „Umieść żeton włości w swojej posiadłości”

Gracz może umieścić w swojej posiadłości *1* żeton włości z podręcznego magazynu znajdującego się w lewym dolnym rogu swojej planszy gracza. Wartość na kości wybranej do tej akcji wskazuje *puste* pole posiadłości, na którym gracz może umieścić żeton. Musi jednak przestrzegać dodatkowych zasad. Umieszczany żeton *musi* sąsiadować z jakimkolwiek wcześniej położonym żetonem, a kolor żetonu musi *zawsze* pasować do koloru pola, na którym gracz chce go umieścić.

Pierwszy żeton musi zostać umieszczony na 1 z 6 pól otaczających początkowy zamek.

W zależności od rodzaju (koloru) umieszczanego żetonu natychmiast po jego położeniu występują różne efekty:

Klasztor (żółty): efekty 26 różnych żółtych żetonów zostały opisane szczegółowo na str. 9–11.

Statek (niebieski): gdy gracz umieszcza w swojej posiadłości żeton statku, należy *natychmiast* przeprowadzić 2 działania:

1. Gracz bierze *wszystkie* żetony towarów znajdujące się w *dowolnym* z magazynów na planszy i przenosi je do składu towarów w prawym dolnym rogu swojej planszy gracza.

Ważne! Gracz wybiera dowolny magazyn, niezależnie od wyniku na kości, której użył do wystawienia statku!

W swoim składzie każdy gracz może mieć równocześnie maksymalnie *3* rodzaje (kolory) towarów. Towary tego samego koloru należy umieszczać *w stosie*, a różnego rodzaju – na różnych polach składu. Jeśli wskutek tego ograniczenia gracz nie może umieścić w składzie wszystkich towarów znajdujących się w wybranym magazynie, to pozostawia w nim te żetony, których nie może wziąć.

Przykład. Karol umieścił w swojej posiadłości żeton statku, dzięki czemu bierze towary z wybranego przez siebie magazynu, tak jak pokazano na ilustracji – turkusowy (który dodaje do posiadanych już turkusowych towarów) i jeszcze jeden (różowy albo brązowy), który umieszcza na jedynym pustym polu składu. Trzeci żeton pozostaje w magazynie na planszy.

2. Gracz przesuwa swój znacznik na moście (torze kolejności) o 1 pole do przodu, w kierunku centrum miasta. Jeśli to pole jest zajęte, gracz kładzie swój znacznik na innych znacznikach znajdujących się na tym polu. Jeśli w wyniku tego ruchu gracz zostanie pierwszym graczem w następnej rundzie (czyli jego znacznik przesunie się na pierwsze miejsce na moście), przejmuje białą kość.

Zamek (ciemnozielony) – gdy gracz umieszcza w swojej posiadłości żeton zamku, *natychmiast* wykonuje dodatkową akcję, tak jakby posiadał dodatkową kość o *wybranym przez siebie* wyniku, którą może wykorzystać do wykonania jednej z akcji. *Gracz mógłby, na przykład, natychmiast umieścić w swojej posiadłości następny żeton ze swojego podręcznego magazynu albo wziąć 2 żetony robotników, albo…*

Kopalnia (szary) – te żetony jako jedyne (z wyjątkiem kilku klasztorów) *nie mają efektu natychmiastowego* po umieszczeniu w posiadłości. W zamian *na koniec każdej fazy* gracz otrzymuje z zasobów ogólnych 1 srebrną monetę za każdą kopalnię w swojej posiadłości.

➲ Umieść żeton włości w swojej posiadłości

Wybrana kość wskazuje, na jakim pustym polu możesz umieścić żeton; musi on sąsiadować z co najmniej jednym innym żetonem i pasować kolorem do koloru pola.

Klasztory (żółte) – zob. str. 9–11.

Statki (niebieskie):

1) Weź *wszystkie* żetony towarów z *dowolnego* magazynu i umieść je w swoim składzie towarów.

2) Przesuń swój znacznik na torze kolejności o 1 pole do przodu.

Zamki (ciemnozielone) umożliwiają natychmiastowe wykonanie dodatkowej akcji.

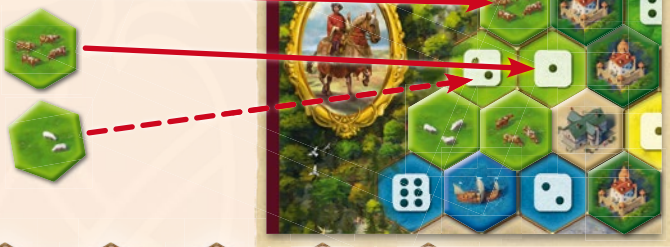
Kopalnie (szare) na koniec każdej fazy otrzymujesz 1 srebrną monetę za każdą posiadaną kopalnię.

Zwierzęta (jasnozielony) – gdy gracz umieszcza w swojej posiadłości żeton zwierząt, natychmiast zdobywa określoną liczbę punktów (i przesuwa odpowiednio swój znacznik na torze punktacji). Gracz otrzymuje tyle punktów, ile zwierząt widnieje na żetonie. Na każdym żetonie widnieje od 2 do 4 zwierząt.

Dodatkowo jeśli na tym samym pastwisku (*regionie składającym się z sąsiadujących ze sobą jasnozielonych pól*) gracz posiada już żetony zwierząt tego samego rodzaju, co na dokładanym żetonie, to zdobywa ponownie punkty również za te wcześniej położone żetony zwierząt (*zob. przykład poniżej*).

Uwaga! Podliczane żetony muszą być częścią tego samego pastwiska, ale nie muszą sąsiadować z nowo dokładanym żetonem. Żetony przedstawiające ten sam rodzaj zwierząt, ale na innych pastwiskach, nie przynoszą punktów.

Przykład. Benek umieścił żeton włości z 4 krowami w górnej części swojego pastwiska. Otrzymuje za to 4 + 3 = 7 punktów. Jeśli później doda do tego samego pastwiska kolejny żeton włości z 4 krowami, otrzyma 4 + 4 + 3 = 11 punktów. Jeśli z kolei dołoży żeton z 2 owcami, to zdobędzie 2 + 3 = 5 punktów.



Zwierzęta (jasnozielone):

Zapewniają punkty w zależności od liczby zwierząt widniejących na żetonie.

Powiększenie stada: zwierzęta tego samego rodzaju znajdujące się na tym samym pastwisku ponownie punktują, gdy pojawia się nowy żeton.

Budynki (beżowy) – gdy gracz umieszcza w swojej posiadłości żeton budynku, *natychmiast* (*i tylko ten jeden raz*) może skorzystać z jednorazowego efektu tego budynku. Efekty poszczególnych budynków przedstawione są za pomocą ikon na planszetce pomocy.

Budynki (beżowe): różne efekty.

Ważne! Każdy z 8 rodzajów budynków może występować tylko raz w danym mieście (*regionie składającym się z sąsiadujących ze sobą beżowych pól*). W zależności od numeru planszy gracza w posiadłości może występować od 2 do 6 miast różnych rozmiarów (od 1 do 8 pól).

Budynki w mieście nie mogą się powtarzać!

Przykład. Na planszy numer 1 znajdują się 4 miasta: 1 miasto o rozmiarze 1 pola, 1 o rozmiarze 5 pól i 2 o rozmiarze 3 pól.

Budynki

Targowisko

Gdy gracz umieszcza w swojej posiadłości targowisko, może natychmiast wziąć 1 żeton statku (niebieski) *albo* zwierząt (jasnozielony) z dowolnego z 6 magazynów na planszy (*ale nie z centralnego czarnego magazynu!*) i umieścić na pustym polu z kluczem w lewym dolnym rogu swojej planszy gracza.

Targowisko

Weź dowolny żeton statku albo zwierząt z planszy.

Stolarnia

Gdy gracz umieszcza w swojej posiadłości stolarnię, może natychmiast wziąć 1 żeton budynku (beżowy) z dowolnego z 6 magazynów na planszy (*ale nie z centralnego czarnego magazynu!*) i umieścić na pustym polu z kluczem w lewym dolnym rogu swojej planszy gracza.

Stolarnia

Weź dowolny żeton budynku z planszy.

Kościół

Gdy gracz umieszcza w swojej posiadłości kościół, może natychmiast wziąć 1 żeton kopalni (szary), klasztoru (żółty) albo zamku (ciemnozielony) z dowolnego z 6 magagazynów na planszy (*ale nie z centralnego czarnego magazynu!*) i umieścić na pustym polu z kluczem w lewym dolnym rogu swojej planszy gracza.

Kościół

Weź dowolny żeton kopalni, klasztoru albo zamku z planszy.

Skład
Gdy gracz umieszcza w swojej posiadłości skład, może natychmiast (bez użycia kości!) sprzedać 1 wybrany przez siebie rodzaj towarów ze swojego składu towarów, tak jakby użył kości do wykonania akcji „Sprzedaj towary” (zob. str. 8).

Skład
Sprzedaj towary dowolnego rodzaju.

Pensjonat
Gdy gracz umieszcza w swojej posiadłości pensjonat, może natychmiast wziąć 4 żetony robotników z zasobów ogólnych.

Pensjonat
Weź 4 żetony robotników.

Przy okazji, jeśli dobrze się przyjrzycie, to zauważycie, że grafiki na żetonach włości obrazują ich działanie w grze. Przykładowo, kościół jest pomalowany na 3 kolory: szary, żółty i ciemnozielony, bank ma dwie wieże ze srebrnymi dachami, a zamek ma kształt kości…

Bank
Gdy gracz umieszcza w swojej posiadłości bank, może natychmiast wziąć 2 srebrne monety z zasobów ogólnych.

Bank
Weź 2 srebrne monety.

Ratusz
Gdy gracz umieszcza w swojej posiadłości ratusz, może natychmiast umieścić w swojej posiadłości kolejny żeton włości (dowolnego rodzaju) z podręcznego magazynu, stosując natychmiast efekty nowo umieszczonego żetonu! Wszystkie warunki dokładania żetonów muszą zostać zachowane.

Ratusz
Umieść w posiadłości dodatkowy żeton włości.

Strażnica
Gdy gracz umieszcza w swojej posiadłości strażnicę, natychmiast zdobywa 4 punkty.

Strażnica
Zdobywasz 4 punkty.

Poniższe zasady dotyczą umieszczania *wszystkich* budynków:

Aktywacja efektów budynków nie wymaga kości.

- Efekt budynku jest aktywowany w momencie umieszczenia żetonu w posiadłości i nie wymaga użycia kości (aktywacja efektu nie jest akcją).
- Jeśli gracz nie może skorzystać z efektu budynku (*na przykład, gdy po umieszczeniu w posiadłości targowiska na planszy w żadnym z 6 magazynów nie ma już dostępnych żetonów zwierząt ani statków*), to może umieścić żeton w posiadłości bez aktywacji efektu, który przepada.
- Żetony robotników i srebrne monety są nielimitowane. W przypadku ich braku należy użyć dowolnych zamienników.

Dodatkowe zasady umieszczania w posiadłości żetonów włości

- Gdy gracz bierze żeton włości z planszy, zawsze musi najpierw umieścić go na polu z kluczem w lewym dolnym rogu swojej planszy gracza. Musi to zrobić nawet wtedy, gdy w ramach drugiej akcji umieszcza ten żeton w swojej posiadłości.

Nie możesz umieszczać pozyskanych z planszy żetonów włości bezpośrednio w posiadłości.

- Umieszczonych w posiadłości żetonów włości nie można przesuwać ani zdejmować.

Żetony umieszczone w posiadłości pozostają na swoich miejscach już do końca gry.

- W momencie, w którym region dowolnego koloru zostanie całkowicie *zapełniony* żetonami włości, gracz zdobywa punkty na 2 sposoby:
  1. Za rozmiar regionu (od 1 do 8 pól) gracz otrzymuje od 1 do 36 punktów.
  2. Za aktualnie trwającą fazę (od A do E) gracz otrzymuje od 10 do 2 punktów. Puste pole aktualnie rozgrywanej fazy (w lewym górnym rogu planszy) wskazuje, ile punktów zapewnia ukończony region (niezależnie od jego rozmiaru!). W pierwszej fazie (A) jest to 10 punktów, a w ostatniej (E) 2 punkty.

Zapełniony region punktuje na 2 sposoby:

1) w zależności od rozmiaru regionu (1–8 pól): 1–36 punktów,

2) w zależności od bieżącej fazy (A–E): 10–2 punktów.

- Pierwszy gracz, który zakryje wszystkie pola danego koloru w swojej posiadłości (*na przykład umieszczając w posiadłości trzecią kopalnię albo szósty klasztor*), natychmiast otrzymuje odpowiadający im *duży żeton bonusowy* z planszy i zdobywa wskazane na nim punkty (zależnie od liczby graczy: 5 dla 2 graczy, 6 dla 3 graczy i 7 dla 4 graczy).

  Drugi gracz, który zakryje wszystkie pola tego samego koloru, otrzymuje *mały żeton bonusowy* i zdobywa odpowiednio od 2 do 4 punktów.

  Trzeci i czwarty gracz nie otrzymują żetonów bonusowych.

Pierwszy gracz, który zakryje w swojej posiadłości wszystkie pola danego koloru, otrzymuje duży żeton bonusowy: 5/6/7 punktów.

Drugi gracz, który zakryje wszystkie pola tego koloru, otrzymuje mały żeton bonusowy: 2/3/4 punkty.

Zdobyte punkty gracz zaznacza, przesuwając swój znacznik na torze punktacji o odpowiednią liczbę pól.

Uwaga! Gdy znacznik gracza dotrze na torze punktacji do pola z herbem (0/100), gracz umieszcza na tym polu swój żeton 100/200 punktów stroną 100 do góry. Gdy znacznik gracza dotrze do tego pola ponownie, czyli osiągnie 200 punktów, gracz odwraca ten żeton na drugą stronę.

➲ Akcja „Sprzedaj towary”

Gracz sprzedaje wszystkie towary *1* rodzaju ze swojego składu towarów. Wartość na kości wybranej do wykonania tej akcji wskazuje, który rodzaj towaru (kolor) można sprzedać. *Wszystkie* sprzedawane towary należy odkładać *rewersami do góry* na wyróżnionym polu obok składu towarów. Za akcję sprzedaży gracz otrzymuje:

– dokładnie *1* srebrną monetę z zasobów ogólnych niezależnie od liczby sprzedanych (odwróconych) żetonów

– ORAZ 2, 3 albo 4 punkty za każdy sprzedany żeton towaru (zależnie od liczby graczy biorących udział w rozgrywce (2–4).

Uwaga! Podczas akcji „Sprzedaj towary” gracz musi sprzedać wszystkie żetony danego rodzaju, nie może zachować żadnych na później.

➲ <u>Sprzedaj towary</u>

Kość wskazuje rodzaj towaru. Wszystkie żetony tego rodzaju muszą zostać sprzedane (odwrócone):

- **+ 1 srebrna moneta** (*za fakt sprzedaży*)**,**
- **+ 2/3/4 punkty za każdy sprzedany żeton** (*dla 2/3/4 graczy*)**.**

➲ Akcja „Weź 2 żetony robotników”

Gracz może wykorzystać kość o jakimkolwiek wyniku, aby wziąć z zasobów ogólnych 2 żetony robotników. Liczba oczek na kości nie ma znaczenia.

➲ <u>Weź 2 żetony robotników</u>

Niezależnie od wyniku na kości bierzesz 2 żetony robotników z zasobów ogólnych.

CENTRALNY CZARNY MAGAZYN

Oprócz wykonania 2 akcji za pomocą kości w każdej turze gracz może zakupić *1* żeton z czarnego magazynu pośrodku planszy. Może to zrobić *w dowolnym momencie* swojej tury – przed obiema akcjami, między nimi albo po obu akcjach. W tym celu musi zwrócić do zasobów ogólnych 2 srebrne monety, a zakupiony żeton umieścić na wolnym polu z kluczem w lewym dolnym rogu swojej planszy gracza.

***Raz* na turę możesz zapłacić 2 srebrne monety, aby zakupić 1 żeton z centralnego czarnego magazynu.**

ZAKOŃCZENIE FAZY

Faza dobiega końca po rozegraniu 5 rund. Gracze otrzymują 1 srebrną monetę za każdą kopalnię w swojej posiadłości. Niektóre z żółtych klasztorów także mogą działać na końcu fazy. Następnie rozpoczyna się kolejna faza (*zob. str. 3*).

Każda faza dobiega końca po 5 rundach: wszyscy gracze posiadający kopalnie otrzymują srebrne monety.

KONIEC GRY

Po rozegraniu 5. fazy (fazy E) gra się kończy. Teraz następuje końcowe punktowanie, w którym gracze zdobywają dodatkowe punkty za:

– każdy niesprzedany żeton towaru: 1 punkt,

– każdą srebrną monetę: 1 punkt,

– każde 2 żetony robotników: 1 punkt,

– każdy żółty klasztor przynoszący punkty (zob. str. 9–11) (*Uwaga! Liczą się tylko żetony włości umieszczone w posiadłości. Żetony, które pozostały w podręcznym magazynie, nie przynoszą żadnych punktów!*).

Zwycięża gracz, który zdobył największą liczbę punktów. W przypadku remisu zwycięża ten z remisujących, w którego posiadłości pozostało więcej pustych pól. Jeśli remis się utrzymuje, wygrywa ten z remisujących, którego znacznik znajduje się najdalej od miasta (gracz, który rozgrywałby swoją następną turę później).

KONIEC GRY

Gra się kończy wraz z końcem fazy E (*25 rund/50 akcji z kości*).
Końcowe punktowanie:
- **za każdy niesprzedany towar: 1 punkt,**
- **za każdą srebrną monetę: 1 punkt,**
- **za każdych 2 robotników: 1 punkt,**
- **za żółte żetony – X punktów.**

Gracz z największą liczbą punktów zostaje zwycięzcą.

ŻETONY KLASZTORÓW

W grze występuje 26 różnych żółtych żetonów. Wiele z nich zmienia pewne zasady gry dla gracza posiadającego taki żeton w swojej posiadłości. Inne zaś mają znaczenie podczas końcowego punktowania.

1) Gracz, który umieści ten żeton w swojej posiadłości, może ignorować zasadę mówiącą, że w każdym mieście może znajdować się tylko 1 budynek (beżowy żeton) danego typu. Gracz może umieszczać w swoich miastach dowolne budynki bez żadnych ograniczeń.

2) Gracz, który umieści ten żeton w swojej posiadłości, na koniec każdej fazy do każdej srebrnej monety otrzymanej dzięki kopalni otrzymuje dodatkowo 1 żeton robotnika.

3) Gracz, który umieści ten żeton w swojej posiadłości, otrzymuje 2 srebrne monety zamiast 1, gdy sprzedaje towary podczas akcji „Sprzedaj towary" (zarówno podczas akcji z kości, jak i po umieszczeniu w posiadłości budynku składu).

4) Gracz, który umieści ten żeton w swojej posiadłości, otrzymuje oprócz 1 srebrnej monety dodatkowo 1 żeton robotnika podczas każdej akcji „Sprzedaj towary" (zarówno podczas akcji z kości, jak i po umieszczeniu w posiadłości budynku składu).

5) Gracz, który umieści ten żeton w swojej posiadłości, po umieszczeniu w swojej posiadłości statku może wziąć żetony towarów z 2 sąsiadujących ze sobą magazynów zamiast z 1 i dodać je do swojego składu towarów.

6) Gracz, który umieści ten żeton w swojej posiadłości, może kupować żetony włości za 2 *żetony robotników* zamiast 2 srebrnych monet. Ponadto może kupić żeton włości nie tylko z czarnego magazynu, ale ze wszystkich magazynów na planszy. Niemniej gracz nadal może zakupić tylko *1 żeton na turę*.

Żetony klasztorów

7) Gracz, który umieści ten żeton w swojej posiadłości, otrzymuje 1 punkt więcej za każdy punktowany w danym momencie żeton *zwierząt* (nie za każde zwierzę!).
Przykład. Benek umieszcza żeton z 3 owcami na pastwisku, na którym znajduje się już żeton z 4 owcami. Otrzymuje (3 + 1) + (4 + 1) = 9 punktów. Jeśli później umieści na tym pastwisku żeton z 2 świnkami, zdobędzie 3 punkty.

8) Gracz, który umieści ten żeton w swojej posiadłości, może modyfikować wyniki na swoich kościach o +/-2 oczka (zamiast +/- 1) za każdy wykorzystany żeton robotnika.
Przykład. Aby zamienić wynik na kości z 3 na 6, Karol potrzebuje teraz tylko 2 robotników zamiast 3.

9) Gracz, który umieści ten żeton w swojej posiadłości, może modyfikować wszystkie wyniki na kościach, których używa do umieszczania w swojej posiadłości *budynków* (beżowe), o +/- 1, tak jakby użył do tego celu żetonu robotnika.

10) Gracz, który umieści ten żeton w swojej posiadłości, może modyfikować wszystkie wyniki na kościach, których używa do umieszczania w swojej posiadłości *statków* i *zwierząt* (niebieskie i jasnozielone), o +/-1, tak jakby użył do tego celu żetonu robotnika.

11) Gracz, który umieści ten żeton w swojej posiadłości, może modyfikować wszystkie wyniki na kościach, których używa do umieszczania w swojej posiadłości *zamków*, *kopalń* i *klasztorów* (ciemnozielone, szare i żółte), o +/-1, tak jakby użył do tego celu żetonu robotnika.

12) Gracz, który umieści ten żeton w swojej posiadłości, może modyfikować wszystkie wyniki na kościach, których używa do wzięcia dowolnego żetonu włości z magazynu na planszy, o +/-1, tak jakby użył do tego celu żetonu robotnika.

13) Gracz, który umieści ten żeton w swojej posiadłości, otrzymuje dodatkowo 1 srebrną monetę za każdym razem, gdy wykonuje akcję „Weź 2 żetony robotników".
Uwaga! Ten żeton nie działa podczas umieszczania w posiadłości pensjonatu.

14) Gracz, który umieści ten żeton w swojej posiadłości, otrzymuje 4 żetony robotników zamiast 2 za każdym razem, gdy wykonuje akcję „Weź 2 żetony robotników".

15) Gracz, który umieści ten żeton w swojej posiadłości, na koniec gry zdobywa 2 punkty za każdy rodzaj towaru, którego sprzedał co najmniej 1 żeton. Niesprzedane towary się nie liczą.
Uwaga! Gracz może w trakcie gry podglądać swoje sprzedane towary.
Przykład. Daria w trakcie gry sprzedała następujące towary: 4 × czerwony, 3 × fioletowy, 3 × różowy i 1 × pomarańczowy. Zdobywa zatem 4 (rodzaje) × 2 (punkty) = 8 punktów.

16–23 i 29) Gracz, który umieści te żetony w swojej posiadłości, na koniec gry zdobywa 4 punkty za każdy wskazany na żetonie budynek, który znajduje się w jego posiadłości.
Przykład. Benek posiada w swojej posiadłości żółte żetony numer 17 (strażnica) oraz numer 22 (bank), a także 2 żetony strażnic i 4 żetony banków. Zdobywa zatem (2 × 4) + (4 × 4) = 24 punkty

24) Gracz, który umieści ten żeton w swojej posiadłości, na koniec gry zdobywa 4 punkty za każdy rodzaj zwierząt, jaki posiada w swojej posiadłości.
Przykład. Ania posiada 1 żeton krów, 1 żeton kur i 3 żetony owiec. Zdobywa zatem 3 (rodzaje) × 4 (punkty) = 12 punktów.

25) Gracz, który umieści ten żeton w swojej posiadłości, na koniec gry zdobywa 1 punkt za każdy sprzedany żeton towaru. Niesprzedane towary się nie liczą.
Przykład. Gdyby Daria posiadała ten żeton w swojej posiadłości, wtedy zdobyłaby dodatkowo 11 punktów (zob. przykład do żetonu numer 15).

26) Gracz, który umieści ten żeton w swojej posiadłości, na koniec gry zdobywa 3 punkty za każdy żeton bonusowy, który posiada, bez względu na jego wielkość.

W rozgrywce dla 2 i 3 graczy

…należy odwrócić planszę na drugą stronę. W grze 2-osobowej używa się tylko 12 wewnętrznych pól na żetony włości oraz 4 pól w centralnym czarnym magazynie. W grze 3-osobowej używa się dodatkowo 8 pól oznaczonych liczbą 3.

Ważne! W grze 3-osobowej ciemnozielone pole w magazynie numer 6 pełni specjalną rolę: w fazach A, C i E umieszcza się tam żeton zamku (ciemnozielony). Za to w fazach B i D umieszcza się tam żeton kopalni (szary)!

Dodatki

4 dodatkowe żetony włości

Miesza się je z innymi żetonami włości w stosach o odpowiednich kolorach (czarny i żółty).

Most (klasztor/żółty nr 27)
Znacznik na torze kolejności gracza, który umieścił ten żeton w swojej posiadłości, zawsze musi się znajdować na wierzchu stosu, także w sytuacji, gdy znacznik innego gracza wchodzi na to samo pole na torze kolejności.

Robotnicy (klasztor/żółty nr 28)
Gracz, który umieścił ten żeton w swojej posiadłości, może w dowolnym momencie gry kupować żetony robotników z zasobów ogólnych: za 1 srebrną monetę otrzymuje 2 żetony robotników.

Żuraw (budynek/z czarnym rewersem)
Gdy gracz umieszcza w swojej posiadłości żurawia, może natychmiast aktywować efekt dowolnego budynku (beżowy), nawet takiego, którego nie posiada w swojej posiadłości.
Przykład. Gracz może sprzedać towary (skład) albo otrzymać 2 srebrne monety (bank), albo wziąć zamek z planszy (kościół), albo…
Dodatkowo podczas końcowego punktowania żuraw liczy się jako dowolny, wybrany przez gracza rodzaj budynku, gdy rozpatrywane są odpowiednie żetony klasztorów (16–23 i 29). Może to być inny budynek od tego, którego efekt aktywowano po umieszczeniu żurawia.

Gęsi (zwierzęta/z czarnym rewersem)
Gracz, który umieścił w swojej posiadłości żeton z 2 gęsiami, otrzymuje 2 punkty i punkty za jeden wybrany rodzaj zwierząt znajdujących się na tym samym pastwisku. Później, podczas umieszczania innych rodzajów zwierząt na tym pastwisku, gracz otrzymuje 2 dodatkowe punkty za gęsi. Ponadto gęsi liczą się jako dodatkowy rodzaj zwierząt podczas rozpatrywania żetonu klasztoru nr 24.
Przykład. Karol umieszcza żeton gęsi na pastwisku, na którym znajdują się już żetony z 2 i 3 krowami, otrzymuje więc 2 + 2 + 3 = 7 punktów. Nieco później umieszcza na tym pastwisku żeton z 4 świnkami, otrzymując 4 + 2 = 6 punktów.

POSTERUNKI GRANICZNE Nowe plansze graczy (11a–11f)

Jeśli gracze chcą używać tych plansz graczy podczas rozgrywki, to każdy z nich otrzymuje planszę nr 11. Posiadają one poniższe cechy specjalne:

Gdy gracz połączy za pomocą żetonów włości dwa posterunki graniczne w swojej posiadłości (wypełni żetonami wszystkie pola, niekoniecznie w linii prostej, pomiędzy posterunkami), to otrzymuje liczbę punktów zgodnie z bieżącą fazą (czyli 10, 8, 6, 4 albo 2).

Dodatkowo pierwszy gracz, który połączy żetonami włości wszystkie trzy posterunki graniczne, otrzymuje punkty jak za duży żeton bonusowy, czyli 5/6/7 punktów dla 2/3/4 graczy. Drugi gracz, który to zrobi, otrzyma punkty jak za mały żeton bonusowy, czyli 2/3/4 punkty dla 2/3/4 graczy.

BIAŁE ZAMKI

Na początku rozgrywki należy wymieszać te żetony z innymi żetonami włości w stosach o odpowiednich kolorach (beżowy, czarny i żółty).

Gracz, który umieścił w swojej posiadłości żeton białego zamku, natychmiast wykonuje dodatkową akcję, używając wyniku na białej kości, który można normalnie modyfikować za pomocą żetonów robotników. (Nie należy przy tym obracać białej kości innym wynikiem do góry).

KARCZMY

W każdej fazie należy umieścić jeden żeton karczmy obok centralnego czarnego magazynu. W przeciwieństwie do innych żetonów włości na planszy, karczm nie usuwa się podczas przygotowywania fazy. Jeśli są już jakieś żetony karczm obok czarnego magazynu, to kolejne kładzie się na poprzednich, tworząc stos.

Gracz może kupić karczmę (jak każdy żeton z czarnego magazynu) za 2 srebrne monety i umieścić ją na wolnym polu z kluczem w lewym dolnym rogu swojej planszy gracza.

Gracz może umieścić karczmę na wolnym polu dowolnego koloru w swojej posiadłości, przestrzegając zasad umieszczania żetonów włości. Nie można jednak umieścić więcej niż 1 karczmy w regionie.

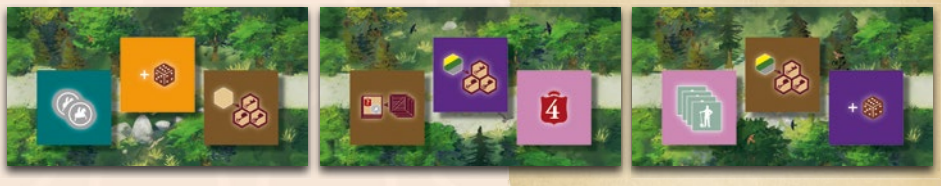
Karczma nie ma żadnego efektu, służy jedynie do zapełniania regionów.

Ważne! Umieszczenie karczmy w regionie zwiększa jego rozmiar o 1. Jednak punktacja za rozmiar całkowicie zapełnionego regionu nigdy nie może być większa niż 36 punktów.

Przykład. Gracz umieszcza karczmę w regionie o rozmiarze 4 pól. Zwiększa to rozmiar regionu do 5, dzięki czemu za jego zapełnienie gracz otrzyma 15 punktów zamiast 10.

SZLAKI HANDLOWE

Każdy gracz losowo dobiera odpowiednią liczbę kafelków szlaków handlowych (po 3 kafelki dla 4 graczy, po 4 kafelki dla 3 graczy i po 5 kafelków dla 2 graczy). Każdy kafelek szlaku handlowego posiada 3 pola. Gracze umieszczają kafelki powyżej swoich plansz graczy w losowej kolejności, tworząc szlak handlowy.



Za każdym razem, gdy gracz sprzedaje stos towarów, zamiast umieszczania ich na polu przeznaczonym na sprzedane towary, kładzie je na kolejnych polach swojego szlaku handlowego od lewej strony do prawej po jednym towarze na każdym polu. Jeśli kolor żetonu towaru zgadza się z kolorem pola, na którym jest umieszczany, gracz natychmiast otrzymuje bonus z zakrywanego pola.

Gdy szlak handlowy jest pełny, kolejne sprzedawane towary należy umieszczać na polu przeznaczonym na sprzedane towary.

Żetony towarów na szlakach handlowych oczywiście są liczone przy podliczaniu żetonów klasztorów nr 15 i 25.

Gra drużynowa

Należy utworzyć 2 dwuosobowe drużyny. Zalecane jest, aby gracze z jednej drużyny siedzieli obok siebie. Stosuje się standardowe zasady gry z następującymi modyfikacjami:

PRZYGOTOWANIE GRY

Sekcja zaczynająca się od słów „Każdy gracz otrzymuje" zostaje zmieniona następująco:

Każda drużyna otrzymuje:

- **drużynową planszę gracza** składającą się z dwóch połówek (12a1 + 12a2). (Po kilku rozgrywkach drużynowych można sięgnąć po bardziej wymagającą drużynową planszę gracza 12b znajdującą się na odwrocie planszy 12a).
- **zamek**, który należy umieścić na środkowym, ciemnozielonym polu o wartości 1. (W przypadku użycia planszy 12b, każda drużyna indywidualnie wybiera ciemnozielone pole o wartości 1 albo 6).
- **3 losowe żetony towarów**, które należy umieścić na odpowiednich polach wspólnego składu towarów. Żetony tego samego koloru należy układać jeden na drugim na 1 polu.
- **3 żetony robotników** dla drużyny A i **5 żetonów robotników** dla drużyny B, a także po **2 srebrne monety** dla każdej z drużyn. Zasoby te umieszcza się na przeznaczonych dla nich wspólnych miejscach na drużynowych planszach graczy.

Ponadto **każdy gracz** otrzymuje **2 kości**, **2 znaczniki gracza** (do oznaczania punktów i kolejności) i **żeton 100/200 punktów** w wybranym przez siebie kolorze. Tych elementów każdy gracz używa indywidualnie, identycznie jak w zwykłej grze. Przed pierwszą rundą należy umieścić znaczniki graczy na torze kolejności w następującej kolejności: A1, B1, A2, B2. Taka kolejność obowiązuje w pierwszej rundzie gry. W kolejnych rundach gracze wykonują swoje tury zgodnie z kolejnością znaczników na moście.

PRZEBIEG GRY

Stosuje się standardowe zasady gry z kilkoma wyjątkami: każda drużyna posiada jeden wspólny podręczny magazyn na 2 żetony włości (2 pola z kluczem na środku dolnej części planszy drużynowej), dodatkowo każdy z graczy ma swój osobisty magazyn podręczny na 2 żetony włości (pola z kluczem po prawej i lewej stronie planszy drużynowej).

Za wyjątkiem osobistych magazynów podręcznych, wszystkie zasoby graczy z jednej drużyny są wspólne (robotnicy, srebrne monety, towary, środkowy magazyn podręczny) i mogą być używane przez dowolnego członka drużyny.

Gracze nie mogą używać kości ani podręcznych magazynów swoich partnerów z drużyny. Umieszczonych w podręcznych magazynach żetonów włości nie można przenosić do innych magazynów.

Uwagi:

– *Członkowie tej samej drużyny mogą korzystać z obu połówek planszy drużynowej (za wyjątkiem osobistych magazynów podręcznych).*

– *Możliwe jest umieszczenie więcej niż 6 statków przez jednego gracza. Gdy gracz umieszcza statek, a jego znacznik gracza znajduje się już na ostatnim polu mostu w stosie wraz ze znacznikami innych graczy, to jego znacznik umieszcza się na wierzchu stosu.*

KOŃCOWE PUNKTOWANIE

Członkowie jednej drużyny sumują swoje punkty. Grę wygrywa drużyna z większą liczbą punktów. Jeśli jest remis, to zwycięża drużyna, w której posiadłości pozostało więcej pustych pól.

Specjalne podziękowania dla Matthiasa Nagy'ego z „Frosted Games" za ten pomysł i jego realizację.

Wariant solo

Stosuje się standardowe zasady gry z poniższymi modyfikacjami:

PRZYGOTOWANIE GRY

Gracz rozpoczyna grę z 1 srebrną monetą, 2 żetonami robotników i 3 losowymi żetonami towarów (towary umieszcza obok swojej planszy gracza). W wariancie solo nie ma ograniczenia rodzajów żetonów towarów, jakie gracz może posiadać. Następnie gracz bierze żeton zamku i umieszcza go na dowolnym ciemnozielonym polu w swojej posiadłości (*strona 13a jest dla początkujących, a 13b dla doświadczonych graczy*).

Oprócz 2 kości i 2 znaczników gracza w wybranym kolorze, gracz bierze także białą kość. Jeden znacznik gracza umieszcza na początkowym polu (0/100) toru punktacji – znacznik ten będzie zwany *licznikiem punktów*. Drugi swój znacznik gracza, zwany *wskaźnikiem wymaganej liczby punktów,* umieszcza na polu 50 na torze punktacji*. Poza tym przygotowanie gry przebiega zgodnie z zasadami rozgrywki dla 2 graczy.

PRZEBIEG GRY

Rozgrywka trwa 25 rund podzielonych na standardowych 5 faz. Na początku każdej rundy gracz rzuca wszystkimi 3 kośćmi:

– Najpierw gracz przekłada pierwszy odkryty żeton towaru z pola rundy do magazynu o numerze wskazanym przez liczbę oczek na białej kości.

– Następnie gracz usuwa z gry 1 żeton włości z tego magazynu (pierwszy od góry dla magazynów 2, 3, 5 i 6, pierwszy od lewej dla magazynów 1 i 4). Jeśli magazyn ten jest pusty, to należy usunąć żeton włości z kolejnego magazynu zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara itd.

Następnie gracz rozgrywa swoją turę w standardowy sposób, z następującymi wyjątkami i zmianami:

- Do innych obszarów można dotrzeć jedynie rzekami.
- Za każdym razem, gdy gracz umieszcza *statek* w swojej posiadłości, bierze wszystkie żetony towarów z dowolnego magazynu, po czym usuwa z gry *wszystkie* żetony towarów (nie włości!) z *wszystkich* pozostałych magazynów. Dodatkowo w tym momencie (*i tylko w tym momencie!*) gracz ma możliwość wymiany 5 swoich dowolnych żetonów towarów na jeden żeton włości z centralnego czarnego magazynu (5 wydanych żetonów towarów usuwa się z gry). Zdobyty w ten sposób żeton włości gracz umieszcza *zakryty* (czarną stroną do góry) na 1 z 3 swoich pól z kluczem. „Czarny żeton włości" może zostać umieszczony w regionie *dowolnego* koloru przy zachowaniu standardowych reguł umieszczania żetonów włości w posiadłości. Umieszczanie czarnego żetonu włości ułatwia zapełnienie regionu, ale nie ma *żadnego innego efektu*! *Przykładowo „czarna kopalnia" nie generuje srebra na końcu fazy, a umieszczenie „czarnego statku" nie pozwala wziąć żetonów towarów ani zakupić kolejnego czarnego żetonu włości za 5 żetonów towarów.*
- Punkty za żetony klasztorów są dodawane *natychmiast* po ich umieszczeniu w posiadłości. *(Po umieszczeniu żetonu klasztoru nr 26 gracz natychmiast zdobywa 3 punkty za każdy kolor pól, jaki udało mu się do tej pory całkowicie zapełnić żetonami włości).*
- Gdy gracz zakryje wszystkie pola danego koloru w swojej posiadłości nie otrzymuje żetonu bonusowego ani żadnych dodatkowych punktów. Zamiast tego wybiera wtedy dowolny żeton włości z czarnego magazynu i umieszcza go *bezpośrednio w swojej posiadłości*, przestrzegając standardowych reguł umieszczania żetonów włości w posiadłości i stosując efekt z umieszczanego żetonu. Jeśli w ten sposób skompletuje kolejny kolor, to ponownie umieszcza dowolny żeton z czarnego magazynu (o ile jest tam taki) w swojej posiadłości itd. Ta dodatkowa akcja następuje *tylko* po zakryciu wszystkich pól jednego koloru w całej posiadłości, a nie po każdorazowym wypełnieniu regionu.
- Za każdym razem, gdy gracz zdobywa punkty, przesuwa swój licznik punktów o odpowiednią liczbę pól (jak w zwykłej grze). Może przy tym kupić dodatkowe punkty, 1 punkt kosztuje 1 srebrną monetę. W momencie, w którym licznik punktów dotrze do pola ze wskaźnikiem wymaganej liczby punktów, należy go umieścić z powrotem na polu 0 toru punktacji. (nadmiarowe punkty przepadają), a następnie przesunąć wskaźnik wymaganej liczby punktów o 5 pól do tyłu (*czyli z 50 na 45, potem na 40 itd.*). *Natychmiast po* wyzerowaniu licznika zdobytych punktów gracz może wykonać dowolną akcję z kości tak, jakby położył żeton zamku.

Uwaga! Gracz sam wybiera, w jakiej kolejności wykonuje (częściowe) akcje w turze.

KONIEC GRY

Gracz zwycięża, jeśli zdoła zapełnić wszystkie 37 pól na żetony włości w swojej posiadłości w ciągu 25 rund.

** Jeśli te warunki okażą się zbyt trudne do spełnienia, można zacząć grę z wymaganą liczbą punktów mniejszą niż 50, np. 49, 48 czy nawet 45. Jest to spore ułatwienie. I odwrotnie: jeśli gra jest zbyt prosta, można zacząć z wymaganą liczbą punktów równą 51, 52 czy nawet 55, co będzie sporym wyzwaniem. W momencie zerowania licznika zdobytych punktów nadal należy zmniejszać wymaganą liczbę punktów o 5.*

Tarcze

Stosuje się standardowe zasady gry z poniższymi modyfikacjami:

PRZYGOTOWANIE GRY

Należy potasować 18 zakrytych żetonów tarcz, a następnie losowo umieścić je na polach towarów w 6 magazynach na planszy. Liczba tarcz umieszczanych w magazynach zależy od liczby graczy (szczegóły poniżej). Po rozmieszczeniu tarcz w magazynach należy je odkryć.

2 graczy:	**3 graczy:**	**4 graczy:**
po 1 tarczy na magazyn	po 1 tarczy w magazynach nr 1, 3 i 5; po 2 tarcze w magazynach nr 2, 4 i 6	po 2 tarcze na magazyn

Pozostałe tarcze nie będą potrzebne i należy je odłożyć do pudełka. Oznacza to również, że tarcze w magazynach nie są uzupełniane w trakcie gry w żadnym momencie.

PRZEBIEG GRY

Za każdym razem, gdy gracz wyrzuci na kościach dublet*, zamiast wykonywać 2 akcje z kości, może pobrać tarczę z magazynu o numerze odpowiadającym wynikowi na jego kościach. Tarczę tę musi położyć na jednym z żetonów zamków w swojej posiadłości. Może to być zamek bez tarczy, jak również z leżącą już na nim tarczą – wtedy nowa tarcza zastępuje starą, którą usuwa się całkowicie z gry. Od momentu umieszczenia w posiadłości tarcza jest aktywna dla gracza (zob. niżej). W turze, w której gracz zdobywa tarczę, ma możliwość zakupu żetonu włości z centralnego czarnego magazynu.

** Jak zawsze, gracz może za pomocą żetonów robotników zmieniać wyniki na swoich kościach, aby otrzymać dublet. Przykładowo, można zapłacić 2 żetony robotników, aby wyniki 3 i 5 zamienić na dwie 5 albo dwie 4, albo dwie 3.*

Ważne! Na końcu każdej fazy, *przed* otrzymaniem srebrnych monet za posiadane kopalnie, gracz musi zapłacić daninę za posiadane tarcze! Każda tarcza kosztuje 1 srebrną monetę. Jeśli gracz nie może albo nie chce zapłacić, musi usunąć odpowiednią liczbę swoich tarcz z gry.

Lista zdolności tarcz:

1) Dopóki ta tarcza znajduje się w posiadłości gracza, na potrzeby policzenia puntów za dokładany żeton zwierząt, wszystkie jego pastwiska traktuje się jako połączone ze sobą, tak jakby w tej posiadłości było tylko 1 pastwisko. Wskutek tego gracz otrzymuje więcej punktów za umieszczanie zwierząt. *Na końcu gry gracz otrzymuje 12 punktów, jeśli ta tarcza znajduje się w jego posiadłości.*

2) Dopóki ta tarcza znajduje się w posiadłości gracza, otrzymuje on żeton robotnika z zasobów ogólnych za każdym razem, gdy inny gracz otrzymuje żeton robotnika. (*+12 punktów na koniec gry*).

3) Dopóki ta tarcza znajduje się w posiadłości gracza, może on opłacać daninę za posiadane tarcze żetonami robotników zamiast srebrnych monet. Dozwolona jest także dowolna kombinacja żetonów robotników i srebrnych monet. (*+12 punktów na koniec gry*).

4) Dopóki ta tarcza znajduje się w posiadłości gracza, jego podręczny magazyn może pomieścić nieograniczoną liczbę żetonów włości (a nie tylko 3). (*+12 punktów na koniec gry*).

5) Dopóki ta tarcza znajduje się w posiadłości gracza, za każdym razem, gdy umieszcza on w niej statek, może dodatkowo wziąć wszystkie towary jednego wybranego rodzaju ze wszystkich 6 magazynów. (*+12 punktów na koniec gry*).

6) Po pobraniu tej tarczy gracz w dowolnym momencie gry może wskazać jednego innego gracza. Od tego momentu wszystkie klasztory w posiadłości wskazanego gracza traktuje się tak, jakby znajdowały się także w posiadłości właściciela tej tarczy. Gdy wskazany gracz umieszcza nowy żeton klasztoru, właściciel tarczy także otrzymuje płynące z tego korzyści. Także na końcu gry, o ile nadal posiada tę tarczę w swojej posiadłości, zdobywa punkty z odpowiednich żetonów klasztorów wskazanego gracza. (*+12 punktów na koniec gry*).

7) Dopóki ta tarcza znajduje się w posiadłości gracza, zdobywane przez niego żetony bonusowe dają podwójną liczbę punktów (*+8 punktów na koniec gry*).

8) Dopóki ta tarcza znajduje się w posiadłości gracza, liczba srebrnych monet otrzymywanych z jego kopalń podwaja się. (*+8 punktów na koniec gry*).

9) Dopóki ta tarcza znajduje się w posiadłości gracza, otrzymuje on 1 srebrną monetę za każdy sprzedawany żeton towaru (zamiast 1 srebrnej monety za fakt sprzedaży). (*+8 punktów na koniec gry*).

10) Jeśli gracz posiada tę tarczę w swojej posiadłości podczas końcowego punktowania, liczba punktów zdobywanych przez niego za żetony klasztorów podwaja się. Ta zdolność nie działa z żetonami punktującymi dzięki tarczy nr 6 (*+8 punktów na koniec gry*).

11) Dopóki ta tarcza znajduje się w posiadłości gracza, za każdym razem, gdy umieszcza on w niej żeton zamku, ma możliwość wykonania dodatkowej akcji pobrania tarczy. (*+8 punktów na koniec gry*).

12) Dopóki ta tarcza znajduje się w posiadłości gracza, liczba punktów zdobywanych przez niego za sprzedaż towarów podwaja się. (*+8 punktów na koniec gry*).

13) Jeśli gracz posiada tę tarczę w swojej posiadłości podczas końcowego punktowania, liczba punktów zdobywanych przez niego za każdą znajdującą się w jego posiadłości tarczę (włącznie z tą) podwaja się. (*+4 punkty na koniec gry*).

14) Dopóki ta tarcza znajduje się w posiadłości gracza, na końcu każdej fazy (gdy już wszyscy gracze wykonali swoją ostatnią turę w tej fazie) może on wziąć żeton włości z dowolnego z 6 magazynów (jeśli jakieś tam pozostały), umieścić go bezpośrednio w swojej posiadłości i aktywować jego efekt. (*+4 punkty na koniec gry*).

15) Dopóki ta tarcza znajduje się w posiadłości gracza, na końcu każdej fazy (gdy już wszyscy gracze wykonali swoją ostatnią turę w tej fazie) może on wziąć żeton włości z czarnego magazynu (jeśli jakieś tam pozostały), umieścić go bezpośrednio w swojej posiadłości i aktywować jego efekt. (*+4 punkty na koniec gry*).

16) Dopóki ta tarcza znajduje się w posiadłości gracza, może on w każdej swojej turze dowolnie zmienić wynik na jednej ze swoich kości. (*+4 punkty na koniec gry*).

17) Dopóki ta tarcza znajduje się w posiadłości gracza, za każdym razem, gdy zapełni on region, zdobywa punkty jak za region o rozmiarze o 1 większym (*przykładowo, region o rozmiarze 3 dający 6 punktów traktuje się jak region o rozmiarze 4, czyli gracz zdobywa 10 punktów zamiast 6*). Punktacja za rozmiar całkowicie zapełnionego regionu nigdy nie może być większa niż 36 punktów (*+4 punkty na koniec gry*).

18) Dopóki ta tarcza znajduje się w posiadłości gracza, nie musi on podczas umieszczania żetonu włości w swojej posiadłości przestrzegać zasady mówiącej, że nowy żeton musi sąsiadować z jakimkolwiek wcześniej położonym żetonem. (*+4 punkty na koniec gry*).

GRACZE, KTÓRZY DOBRZE ZNAJĄ GRĘ...

...mogą wprowadzić poniższą modyfikację: po przygotowaniu gry i ustaleniu kolejności gracze otrzymują losowe plansze graczy. Mają teraz możliwość wybrania jednej ze stron planszy, a także pola (ciemnozielonego) dla swojego początkowego zamku. Gracze powinni wcześniej ustalić, czy podejmują te decyzje jawnie (w kolejności rozgrywania), czy w ukryciu (równocześnie).

Autor oraz wydawca pragną podziękować wielu testerom, którzy pomogli w tworzeniu gry, za ich zaangażowanie oraz pomocne sugestie. Na podziękowania w szczególności zasłużyli:

Frieder Benzing, Willi Brodt, Susanne Feld, Jonathan Feld, Benjamin Fleck, Thomas Koslowski, Amos Krämer, Denis Leonhard, Roland Lurk, Michael Schmitt, Aiko Schuhmann, Marius Stein, Christoph Toussaint, Roland Wilke, Andreas Zimmermann i grupy z Bacharachu, Bödefeldu, Gengenbachu, Grassau, Monachium, Offenburga, Reutte i Siegsdorfu.

Tłumaczenie: Monika Żabicka, Szymon Luszczak

Redakcja polskich zasad: zespół Rebel

W przypadku uwag, pytań i sugestii zapraszamy do kontaktu:
Rebel Sp. z o.o.
ul. Budowlanych 64c
80-298 Gdańsk
e-mail: wydawnictwo@rebel.pl
www.wydawnictworebel.pl

alea
Steinbichlweg 1
83233 Bernau am Chiemsee
08051 - 970720
e-mail: info@aleaspiele.de
www.aleaspiele.de

© 2010/2019 Stefan Feld

268177