

.FABIO LOPIANO.



RAGUSA



Fishbone
Game



BRAIN
CRACK
GAMES

.FABIO LOPIANO.



Ragusa była nadmorską republiką i słynnym śródziemnomorskim ośrodkiem, przez którego port, chroniony miejskimi murami, przewijały się tysiące statków. W połowie piętnastego wieku Ragusa przeżywała swój rozkwit i obok Wenecji stanowiła handlowe połączenie pomiędzy zachodnią i wschodnią cywilizacją. Były to strefy neutralne, do których docierali kupcy z całego świata.

Ragusa nie zyskałaby jednak swojej renomy, gdyby nie Wy – jej budowniczowie. Dzięki strategicznemu rozmieszczaniu tartaków, winiarni, wież i magazynów zarówno w mieście, jak i poza nim tworzyście podwaliny handlu i bogactwa, które staną się dziedzictwem tego miasta...

Podczas rozgrywki gracze wcielają się w budowniczych piętnastowiecznej Ragusy. Za sprawą sprytnie umiejscawianych budynków uzyskują dostęp do surowców i produkują towary, które wymieniają na inne dobra i punkty zwycięstwa. Punkty otrzymują także za wznoszenie miejskich murów i wież chroniących miasto. Zwycięzcą zostaje gracz, który na końcu gry ma najwięcej punktów zwycięstwa.

Ragusa to gra zaprojektowana przez Fabia Lopiano.
Ilustracje stworzył Bartek Roczniak. Logo wyszło spod ręki Dany'ego Prasetyo.
Książeczkę z zasadami i dodatkowe elementy graficzne opracował Lewis Shaw.
Gra w wersji angielskiej została wydana przez Braincrack Games Ltd.
W polskiej wersji językowej wydało ją wydawnictwo Fishbone Games.
Z angielskiego na polski przełożył Tomasz Kowalik.
Korektę wykonała Joanna Satora.
W redakcji pomagali Joanna Satora, Robert Cebula i Jakub Kopacz.
Instrukcję w polskiej wersji językowej złożył Robert Cebula.

Wersja angielska
Druga edycja, 2020
© Braincrack Games, 2020
Wszelkie prawa zastrzeżone

Wersja polska
Pierwsza edycja, 2020
© Fishbone Games, 2020 (na licencji Braincrack Games)
Wszelkie prawa zastrzeżone



Spis treści

6 Przygotowanie gry

8 Rozgrywka

10 Wymagania budowlane

12 Budynki miejskie

16 Wymiana ryb

16 Koniec rozgrywki

16 Punktacja: mury miejskie

17 Punktacja: katedra

17 Punktacja: karty premii

17 Zwycięzca

18 Załączniki

18 Karty statków

20 Zasady dla dwóch graczy

21 Zasady dla jednego gracza

24 Przykładowa rozgrywka

W pudełku powinniście znaleźć:



x1 planszę główną



x1

x1

x1

x1

x1

plansze graczy



x22

elementy murów



x18

przezroczyste kamienie
(znaczniki)



x1



x1



x1



x1



x1

znaczniki punktacji



x15



x15



x15



x15



x15

wieże



x12



x12



x12



x12



x18

domy



x26

karty statków



x16

karty premii



x10

karty Patrycjusza



x30

karty liczby
surowców

W przypadku braku lub uszkodzenia komponentów prosimy o kontakt na adres e-mail: zamienniki@fishbonegames.pl. W wiadomości należy podać imię i nazwisko, pełen adres pocztowy, numer telefonu, a także miejsce nabycia gry oraz zdjęcia uszkodzonych komponentów.



Przygotowanie

1. Połóżcie planszę główną na środku. Możecie wybrać spośród dwóch wariantów. Pierwszy to plansza standardowa, a drugi posiada uproszczone elementy graficzne, które ułatwiają naukę zasad i grę przy słabym oświetleniu.
2. Weźcie po jednej planszy gracza i po trzy przezroczyste kamienie pełniące rolę znaczników. Na każdym symbolu towarów umieśćcie po jednym znaczniku (z lewej strony swojej planszy gracza).
3. Dobierzcie wieże w swoim kolorze oraz następującą liczbę domów:
 - dwóch graczy – patrz str. 20;
 - trzech graczy – każdy po 12 domów;
 - czterech graczy – każdy po 10 domów;
 - pięciu graczy – każdy po 9 domów.
4. Znaczniki punktacji (dyski) w kolorze każdego gracza połóżcie na polu „0” toru punktacji, znajdującego się na planszy głównej.
5. Weźcie karty liczby surowców w swoim kolorze (6 na każdego gracza).
6. U góry planszy głównej, na każdym torze wartości towarów, umieśćcie po jednym przezroczystym kamieniu pełniącym rolę znacznika. Należy to zrobić na przeznaczonym na to polu (prawe skrajne pole o wartości „1”).
7. Potasujcie karty statków i 5 z nich połóżcie na odpowiednich polach na dole planszy głównej; statki muszą być zakryte. Talię z pozostałymi kartami umieśćcie obok planszy, tutaj statki także muszą być zakryte.
8. Dla każdej karty przesuniecie w prawo odpowiadający jej znacznik na torze towarów o liczbę pól zgodną ze wskazaną liczbą strzałek (np. jeżeli na karcie znajduje się symbol wina i dwie strzałki, to znacznik wartości wina należy przesunąć o dwa pola w prawo). Następnie każdą kartę odwróćcie na stronę ze statkiem.
9. Potasujcie talię premii i rozdajcie każdemu graczowi po 3 zakryte karty. Każdy gracz po obejrzeniu kart musi wybrać jedną z nich i oddać dwie pozostałe, nie ujawniając ich. Oddane karty premii potasujcie z talią premii. Następnie talię premii połóżcie zakrytą obok planszy głównej.
10. Losowo wybierzcie pierwszego gracza.

Surowce

Towary

Ryby



Drewno



Kamień



Ruda
srebra



Winogrona



Oliwki



Srebro



Wino



Oliwa

Surowce i towary

W grze występuje sześć surowców: ryby, drewno, kamień, ruda srebra, winogrona oraz oliwki. Gracze używają kart liczby surowców, aby oznaczać, do ilu surowców każdego rodzaju mają dostęp. Trzy ostatnie z nich używane są do produkcji trzech towarów: srebra, wina i oliwy.

W *Ragusie* surowce się otrzymuje, ale się ich nie zużywa. Należy je raczej traktować jako linie zaopatrzeniowe: miernik dostępu do danego surowca. Mają wpływ na liczbę towarów, którą można wyprodukować, ale nie wyczerpują się podczas produkcji.

Towary są natomiast skończone i kiedy zostaną sprzedane, należy je usunąć z zasobów gracza.

Gracze oznaczają liczbę surowców i towarów na swoich planszach gracza. Towary można sprzedawać w zamian za punkty (mają zmienną wartość) albo wymieniać na karty statków umieszczone na dole planszy. Każdy rodzaj dóbr ze statków wart jest określoną liczbę punktów, a ich zakup wpływa na rynkową wartość towarów.



Podczas produkcji towarów przesuwajcie znaczniki na odpowiednich torach w prawo o liczbę pól równą liczbie wytworzonych jednostek towarów. Podczas zbywania towarów przesuwajcie odpowiednie znaczniki w lewo.

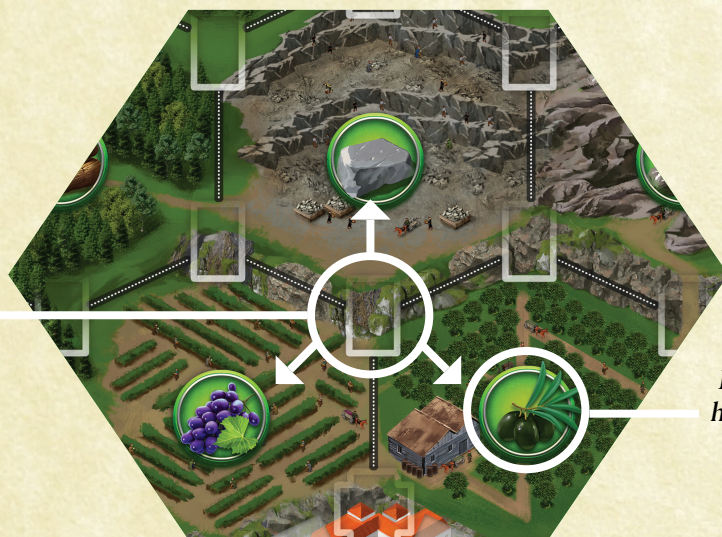
Możecie magazynować maksymalnie po 12 jednostek każdego towaru. Dodatkowe jednostki przepadają.

Rozgrywka

Gracze rozgrywają tury zgodnie z ruchem wskazówek zegara. W swojej turze gracz umieszcza jeden ze swoich domów na dowolnym pustym polu na planszy (pole jest puste, jeżeli nie ma na nim jeszcze domu; wieże nie zajmują pól na domy).

Każde pole sąsiaduje z trzema sześciokątami, zwanymi dalej heksami, a każdy heks zapewnia pewne korzyści. Dom można umieścić na polu, jeżeli zostaną spełnione odpowiednie wymagania budowlane (patrz poniżej).

Każde pole (na którym możesz umieścić dom) sąsiaduje z trzema heksami (zapewniającymi określone korzyści).



Ikona umieszczona w środku hekza wskazuje, jaki surowiec jest tam dostępny.

Na przykład, umieszczenie domu na tym polu da graczowi dostęp do jednej jednostki kamienia, oliwek i winogron.

Obszary wiejskie

Każdy heks poza miejskimi murami zapewnia 1 jednostkę surowca (np. ryb, drewna, kamienia, itd.).

Kiedy umieszczasz dom w sąsiedztwie jednego z nich, przy swojej planszy gracza kładziesz kartę liczby surowców (lub obracasz ją, jeżeli już tam leży), aby wskazać, do ilu jednostek danego surowca masz aktualnie dostęp.

Każda karta z jednej strony na wszystkich swoich krawędziach ma liczby od 1 do 4, a z drugiej od 5 do 8. Upewnij się, że odpowiednia liczba znajduje się przy właściwym surowcu Twojej planszy gracza i odwróć kartę na drugą stronę, kiedy zwiększasz liczbę z 4 na 5.



Kiedy umieszczasz dom w sąsiedztwie surowca, połóż przy swojej planszy gracza kartę liczby surowców w miejscu odpowiadającym temu zasobowi. Kiedy otrzymujesz kolejne jednostki tego samego surowca, obracaj kartę w taki sposób, aby wskazywała właściwą liczbę.

Pamiętaj, że surowce nigdy nie są zużywane (patrz str. 7), ale czasami mogą być wymieniane na inne surowce (patrz str. 16).

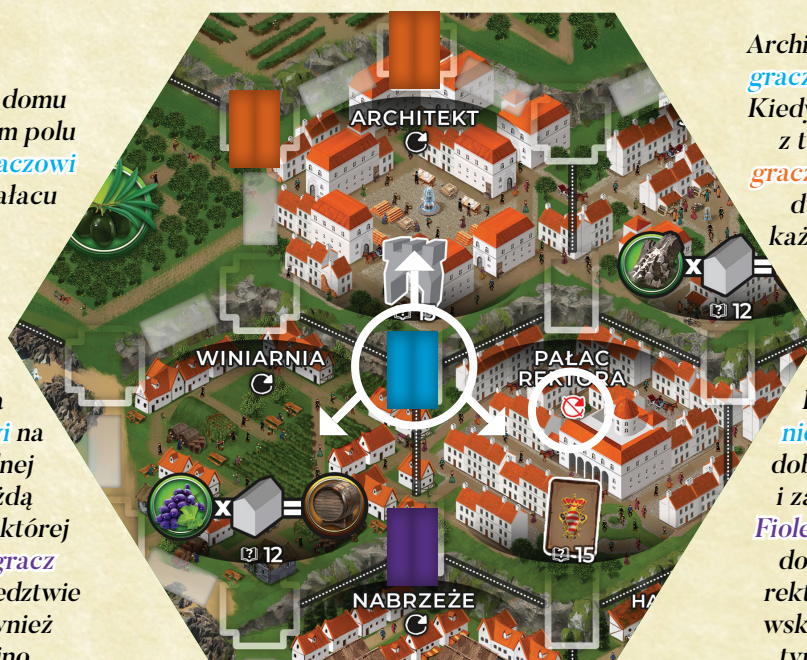
Obszary miejskie



Każdy miejski heks zapewnia określone korzyści. Omówiono je na stronach 12–15.

Przykład: umieszczenie domu na zaznaczonym okręgu polu pozwoli **niebieskiemu graczowi** na użycie architekta, pałacu rektora i winiarni.

Winiarnia pozwala **niebieskiemu graczowi** na wyprodukowanie jednej jednostki wina za każdą jednostkę winogron, do której ma dostęp. **Fioletowy gracz** także posiada dom w sąsiedztwie winiarni, a więc on również może produkować wino.



Architekt pozwala **niebieskiemu graczowi** na zbudowanie wieży. Kiedy niebieski gracz skorzysta z tej akcji, **pomarańczowy gracz** będzie mógł wybudować dwie wieże, po jednej za każdy jego dom sąsiadujący z architektem.

Pałac rektora pozwala **niebieskiemu graczowi** na dobranie dwóch kart premii i zatrzymanie jednej z nich. **Fioletowy gracz** także posiada dom w sąsiedztwie pałacu rektora, ale ikona pod nazwą wskazuje, że budowanie przy tym heksie nie reaktywuje istniejących domów.

Kiedy budujesz pomiędzy obszarami wiejskimi i miejskimi, aktywuj je zgodnie z ich zasadami. Na polach w kształcie krzyża można budować wieże, które nie blokują miejsca na domy pod nimi.

Przykład: umieszczenie domu na zaznaczonym okręgu polu pozwoli **niebieskiemu graczowi** na użycie tłoczni oliwy oraz na pozyskanie po jednej jednostce winogron i ryb.

Tłocznia oliwy pozwala **niebieskiemu graczowi** na wyprodukowanie jednej jednostki oliwy za każdą jednostkę oliwek, do której ma dostęp. **Fioletowy gracz** także posiada dom w sąsiedztwie tłoczni oliwy, a więc on również może produkować oliwę.



Niebieski gracz otrzymuje także dostęp do kolejnych jednostek winogron i ryb, co pokazuje na odpowiednich kartach liczby surowców przy swojej planszy gracza. Gracze **pomarańczowy i fioletowy** także posiadają domy w sąsiedztwie tych heksów, ale heksy obszarów wiejskich nie reaktywują istniejących domów.

Wymagania budowlane

Kiedy umieszczasz dom, będzie on sąsiadował z trzema heksami. Musisz sprawdzić, czy spełniasz wymagania budowlane związane z każdym z tych heksów (nie z samym polem). Jeżeli nie spełniasz wymagań dla wszystkich trzech, nie możesz postawić domu w tym miejscu. Potrzebujesz **drewna**, aby budować w sąsiedztwie **heksów wiejskich**, oraz **kamienia** do budowy w sąsiedztwie **heksów miejskich**.

Wymagania budowlane są proste: **liczba domów**, które posiadasz **wokół pojedynczego heksa**, **nie może być większa** niż liczba jednostek **odpowiedniego surowca** (drewna / kamienia), do których masz dostęp.



Drewno jest wymagane do budowy w sąsiedztwie heksów wiejskich, a kamień – heksów miejskich. Heksy morskie nie mają wymagań budowlanych.

Na przykład: Twój pierwszy dom w sąsiedztwie heksa wiejskiego wymaga jednej jednostki drewna. Jeżeli w sąsiedztwie heksa wiejskiego posiadasz już dwa domy, to będziesz potrzebował dostępu do trzech jednostek drewna, aby wybudować tam swój trzeci dom.



Niebieski gracz chce zbudować dom na zaznaczonym polu:

- to jego pierwszy dom w sąsiedztwie kamieniarza (heks miejski), a więc potrzebuje jednej jednostki kamienia;
- to jego drugi dom w sąsiedztwie winnicy, a więc potrzebuje co najmniej dwóch jednostek drewna;
- to jego trzeci dom wokół gaju oliwnego, a więc potrzebuje co najmniej trzech jednostek drewna.

Podsumowując, **niebieski gracz** musi mieć dostęp do jednej jednostki kamienia i trzech jednostek drewna, aby mógł budować w tym miejscu.

Te surowce nie są zużywane i mogą być używane ponownie dla innych heksów (np. jeżeli stawiasz dom w sąsiedztwie trzech heksów wiejskich, przy których nie masz jeszcze domów, to wystarczy, że będziesz miał dostęp tylko do jednej jednostki drewna, aby spełnić wymagania budowlane wszystkich trzech heksów).

Grę zaczynasz bez surowców, ale surowce pozyskiwane dzięki umieszczeniu domu mogą być użyte do spełnienia wymagań budowlanych tego domu. Oznacza to, że **swój pierwszy dom musisz zawsze postawić w sąsiedztwie heksa, który daje dostęp do drewna**.

Niektóre heksy miejskie posiadają specjalne wymagania, które opisano na stronach 12–15.

Ważne!

Budować można tylko po spełnieniu wymagań budowlanych wszystkich trzech heksów, ale te same surowce mogą być użyte dla dwóch lub więcej heksów. Ponadto, surowce zapewniane przez nowe heksy mogą być także użyte do spełnienia wymagań budowlanych dla tych nowych heksów.

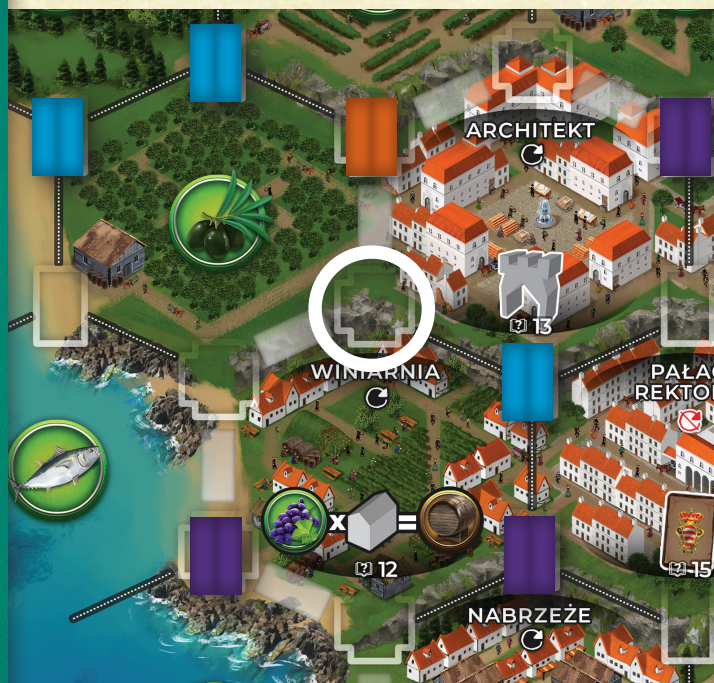


Karty używane do śledzenia liczby jednostek drewna i kamienia pokazują także, ile aktualnie wynoszą Twoje limity domów dla heksów wiejskich (drewno) i miejskich (kamień).

Przykład

Aby umieścić dom w zaznaczonym miejscu, wszyscy gracze muszą mieć dostęp do co najmniej jednej jednostki winogron (specjalne wymagania dla winiarni). Dodatkowo:

- **Zielony** nie ma domu w sąsiedztwie żadnego heksa, co oznacza, że ten będzie pierwszym dla każdego z nich. Dla tej budowy musi mieć dostęp do jednej jednostki drewna i jednej jednostki kamienia (drewno potrzebne jest dla heksa wiejskiego, a kamień dla obu heksów miejskich).
- **Pomarańczowy** posiada dom przy wiejskim heksie i przy architekcie, co oznacza, że będzie to drugi dom przy każdym z nich. Potrzebuje on więc dwóch jednostek drewna i dwóch jednostek kamienia, aby móc budować w tym miejscu.
- Dla **niebieskiego** będzie to trzeci dom przy gaju oliwnym oraz drugi przy architekcie i winiarni. Gracz ten potrzebuje zatem trzech jednostek drewna i dwóch jednostek kamienia.
- Dla **fioletowego** będzie to pierwszy dom w sąsiedztwie heksa wiejskiego, a więc będzie on potrzebował jednej jednostki drewna, ale jednocześnie będzie to trzeci dom przy winiarni, przez co niezbędne będą 3 jednostki kamienia.



Przykład

Aby umieścić dom w zaznaczonym miejscu, wszyscy gracze muszą mieć dostęp do co najmniej jednej jednostki oliwek (specjalne wymagania dla tłoczni oliwy). Dodatkowo:

- **Zielony** posiada jeden dom przy tłoczni oliwy, a więc potrzebuje przynajmniej dwóch jednostek kamienia, aby tutaj budować. Ten sam dom sąsiaduje z heksiem morskim, dla którego nie ma żadnych wymagań budowlanych. Ponadto, jest to jego pierwszy dom przy winnicy, a więc potrzebuje także jednej jednostki drewna.
- **Pomarańczowy** posiada dom przy heksie wiejskim, a więc ten będzie drugim, przez co gracz ten potrzebuje dwóch jednostek drewna i jednej jednostki kamienia dla heksa miejskiego (przy którym jego dom będzie pierwszym).
- Dla **niebieskiego** będzie to trzeci dom przy heksie wiejskim i jednocześnie drugi przy tłoczni oliwy. Potrzebuje on więc trzech jednostek drewna i dwóch jednostek kamienia.
- Dla **fioletowego** będzie to pierwszy dom przy heksie wiejskim, a więc musi mieć dostęp do jednej jednostki drewna oraz drugi dom przy tłoczni oliwy, czyli potrzebuje przynajmniej dwóch jednostek kamienia, żeby tutaj budować.



Budynki miejskie

Poniżej znajduje się zestawienie budynków, które można znaleźć w granicach miasta, uzupełnione o ich wymagania i specjalne efekty.



Winiarnia

WYMAGA CO NAJMNIEJ 1



Właściciel domu przesuwa znacznik wina na swojej planszy gracza o liczbę pól równą liczbie jednostek winogron, do których ma dostęp. (Jeżeli gracz posiada dostęp do trzech jednostek winogron oraz dwa domy przy winiarni, to w sumie otrzyma 6 jednostek wina, czyli po 3 z każdego domu). Jeżeli inne domy są już zbudowane w sąsiedztwie winiarni, to gracze reaktywują je w kolejności ruchu wskazówek zegara (zaczynając od następnego za nowym domem).

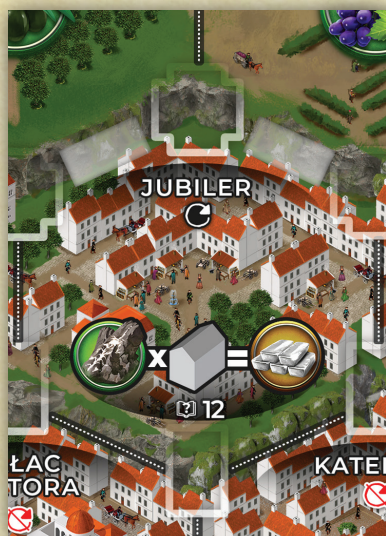


Tłocznia oliwy

WYMAGA CO NAJMNIEJ 1



Właściciel domu przesuwa znacznik oliwy na swojej planszy gracza o liczbę pól równą liczbie jednostek oliwek, do których ma dostęp. (Jeżeli gracz posiada dostęp do jednej jednostki oliwek oraz jeden dom przy tłoczni oliwek, to w sumie otrzyma jedną jednostkę oliwy). Jeżeli inne domy są już zbudowane w sąsiedztwie tłoczni oliwy, to gracze reaktywują je w kolejności ruchu wskazówek zegara (zaczynając od następnego za nowym domem).



Jubiler

WYMAGA CO NAJMNIEJ 1



Właściciel domu przesuwa znacznik srebra na swojej planszy gracza o liczbę pól równą liczbie jednostek rudy srebra, do których ma dostęp. (Jeżeli gracz posiada dostęp do trzech jednostek rudy srebra oraz trzy domy przy jubilerze, to w sumie otrzyma 9 jednostek srebra). Jeżeli inne domy są już zbudowane w sąsiedztwie jubilerza, to gracze reaktywują je w kolejności ruchu wskazówek zegara (zaczynając od następnego za nowym domem).



Kamieniarz



BRAK SPECJALNYCH WYMAGAŃ

Gracz umieszcza jeden mur pomiędzy dwoma polami na domy wzdłuż granic miasta (nie ma znaczenia, czy domy są tam umieszczone). Natychmiast otrzymuje 1 PZ za mur (bez znaczenia jest, z czym on sąsiaduje) oraz +1 PZ za każdy dom/wieżę w swoim kolorze, które sąsiadują bezpośrednio z umieszczonym murem. Jeżeli inne domy są już zbudowane w sąsiedztwie kamieniarza, to gracze reaktywują je w kolejności ruchu wskazówek zegara (zaczynając od następnego za nowym domem).



Architekt



BRAK SPECJALNYCH WYMAGAŃ

Gracz umieszcza wieżę w swoim kolorze na jednym z dostępnych pól na wieże, znajdujących się wzdłuż granic miasta, bez względu na to, czy stoi tam już dom. Na polach pod wieżami można umieszczać domy i na odwrót. Wieże wpływają na punktację związaną z miejskimi murami, zarówno podczas rozgrywki, jak i po jej zakończeniu. Jeżeli inne domy są już zbudowane w sąsiedztwie architekta, to gracze reaktywują je w kolejności ruchu wskazówek zegara (zaczynając od następnego za nowym domem).



Handlarz rybami

WYMAGA CO NAJMNIEJ 2



Każdy dom w sąsiedztwie handlarza rybami natychmiast daje 1 PZ za każde dwie jednostki ryb, do których w danym momencie ma dostęp właściciel domu. Przykład: gracz ma dostęp do pięciu jednostek ryb i posiada 2 domy przy handlarzu rybami. Każdy dom zapewni mu po 2 PZ, a więc w sumie 4 PZ.

Ważne: aby umieścić dom w sąsiedztwie handlarza rybami, jego wymagania, czyli dostępne 2 jednostki ryb, muszą być spełnione po ewentualnej wymianie ryb na kamień.



Targowisko

WYMAGA CO NAJMNIEJ JEDNEGO TOWARU (OLIWY/WINA/SREBRA)

Kiedy przy targowisku zostanie umieszczony dom, właściciele wszystkich znajdujących się tam domów (zaczynając od nowego i kontynuując zgodnie z ruchem wskazówek zegara) mogą kupić jedną z dostępnych kart statków.

Każde pole na statek ma **bazowy koszt** pokazany na planszy pod tym polem (od lewej: jedna jednostka oliwy, jedna jednostka wina, jedna jednostka srebra, dwie jednostki oliwy, dwie jednostki wina). Niektóre statki wymagają **dodatkowych kosztów** (na przykład dodatkowej jednostki srebra). Aktywny gracz kupujący statek musi posiadać wymagane towary, których się pozbywa, przesuwając na swojej planszy w lewo odpowiednie znaczniki towarów.

Na planszy, pod kartą statku, znajduje się ikona towaru ze strzałką zwróconą w dół. Kiedy statek zostanie kupiony, odpowiadający tej ikonie znacznik na torze wartości towarów musi zostać przesunięty w lewo o jedno pole. Towar znajdujący się na karcie nie zmienia wartości rynkowej.

Kiedy statek zostanie kupiony, statki znajdujące się z prawej strony przesuwają się w lewo, a na skrajnym prawym polu umieszczona zostaje nowa karta (zawsze do wyboru musi być jeden spośród pięciu statków). Zanim to się jednak stanie, należy sprawdzić symbol na rewersie nowej karty statku i podnieść wartość wskazanego towaru o jeden lub dwa, zgodnie z liczbą strzałek wydrukowanych na karcie. Karty statków kupione przez graczy **natychmiast zapewniają PZ równe liczbie widniejących na nich gwiazdek**.

Pełna lista kart statków znajduje się na stronach 18–19.



To koszt, jaki gracz musi ponieść, aby wziąć znajdującą się powyżej kartę.

Kiedy z pola powyżej zostanie kupiony statek, ten symbol wskaże towar, którego znacznik na torze wartości towarów należy przesunąć w lewo.

Kupując statek z tym symbolem, gracz musi zapłacić dodatkowo jedną jednostkę wskazanego towaru.

Kiedy przybywa nowy statek, rewers jego karty wskaże, którego towaru wartość musi wzrosnąć. Liczba strzałek mówi o tym, o ile pól zwiększa się wartość towaru.



Nabrzeże

WYMAGA CO NAJMNIEJ JEDNEGO TOWARU (OLIWY/WINA/SREBRA)

Kiedy przy nabrzeżu zostanie umieszczony dom, każdy gracz może sprzedać jedną jednostkę wina, oliwy lub srebra przypadającą na każdy dom, który posiada w sąsiedztwie tego hekza. Sprzedawane towary muszą być dostępne na planszy gracza, a po sprzedaży właściwy znacznik na planszy gracza musi zostać przesunięty w lewo o odpowiednią liczbę pól. Każda jednostka sprzedanego towaru daje PZ w liczbie równej aktualnej wartości rynkowej tego towaru (patrz poniżej).

WINO	0	1	1	1	1	1	2	2	2	2	3	3	3	4	4	5
OLIWA	0	1	1	1	1	1	2	2	2	2	3	3	3	4	4	5
SREBRO	0	1	1	1	1	1	2	2	2	2	3	3	3	4	4	5

Tor wartości towarów. Pole, na którym znajduje się znacznik, wskaże, ile PZ otrzyma gracz za sprzedaż tego towaru. Z powyższego przykładu wynika, że jedna jednostka wina da 2 PZ, oliwy 1 PZ, a srebra 3 PZ.



Pałac rektora

BRAK SPECJALNYCH WYMAGAŃ

Umieszczając dom przy pałacu rektora, gracz może dobrać dwie górne karty premii, zatrzymać jedną z nich, a drugą odłożyć na spód talii. Karty premii zapewniają punkty po zakończeniu rozgrywki (pełna lista kart znajduje się w rozdziale „Załączniki”). **Uwaga:** domy, które są już umieszczone przy pałacu rektora, **nie zostają reaktywowane**.



Katedra

BRAK SPECJALNYCH WYMAGAŃ

Domy przy katedrze zapewniają punkty po zakończeniu rozgrywki. Każdy dom daje graczowi PZ wynikające z wartości rynkowej na moment zakończenia rozgrywki za jeden zestaw składający się z: jednej jednostki srebra, jednej jednostki wina i jednej jednostki oliwy. **Uwaga:** domy, które są już umieszczone przy katedrze, **nie zostają reaktywowane**.

Wymiana ryb

W dowolnym momencie rozgrywki gracz może wymienić co najmniej dwie jednostki ryb na inny surowiec, zgodnie z tabelą wymiany. Należy dostosować obie karty liczby surowców przy swojej planszy gracza. Wymiana jest trwała.

- dwie jednostki ryb = jedna jednostka drewna, albo winogron, albo oliwek
- trzy jednostki ryb = jedna jednostka kamienia
- cztery jednostki ryb = jedna jednostka rudy srebra



Ważne: wymiana może nastąpić w dowolnym momencie, także zaraz po uzyskaniu dostępu do ryb i przed aktywowaniem heksa. Na przykład ta sama jednostka ryb, do której dostęp zapewni dom umieszczony przy winiarni, może być użyta do wymiany na jedną jednostkę winogron, z której natychmiast zostanie wyprodukowane wino. Do wymiany może dojść także w turze innego gracza, na przykład kiedy gracz umieszcza dom przy tłoczni oliwy, inni gracze, którzy mają już tam swoje domy, mogą przed ich reaktywacją wymienić ryby na oliwki.

Koniec rozgrywki

Gra kończy się, kiedy wszyscy gracze umieszczą na planszy wszystkie swoje domy. Po tym należy przejść do obliczania punktów:

Idury miejskie

Dla każdego gracza poszukajcie jego najdłuższego nieprzerwanego odcinka muru (to znaczy takiego, w którym każde pole na dom pomiędzy dwoma murami jest puste lub jest zajęte przez dom lub wieżę w jego kolorze). Każdy gracz otrzymuje 1 PZ za każdy mur, wieżę i dom (w jego kolorze), które znajdują się w jego najdłuższym odcinku muru. Jeżeli gracz posiada na tym samym polu wieżę i dom, to otrzymuje punkty za obie budowle (w sumie 2 PZ).



Na powyższym obrazku najdłuższy odcinek muru **fioletowego gracza** rozciąga się na 10 murów i zawiera 4 fioletowe domy oraz 3 trzy fioletowe wieże, co w sumie daje 17 PZ. Najdłuższy odcinek muru **pomarańczowego gracza** to 8 murów – zawiera on po 3 pomarańczowe domy i wieże, co w sumie daje 14 PZ. Najdłuższy odcinek muru **niebieskiego gracza** to tylko 4 mury – zawiera on 2 niebieskie domy i daje w sumie zaledwie 6 PZ.



Katedra

Za każdy dom przy katedrze gracz otrzymuje PZ za jeden zestaw srebra, oliwy i wina (po jednej jednostce każdego towaru), wynikające z wartości rynkowej na moment zakończenia rozgrywki. Przykład: jeżeli wartości rynkowe srebra, wina i oliwy wynoszą odpowiednio 4, 3 i 2, gracz z dwoma domami przy katedrze, który posiada trzy zestawy towarów na swojej planszy, otrzyma 18 PZ: $2 \times (4+3+2)$. Punkty dostaje tylko za dwa zestawy, ponieważ ma jedynie dwa domy.

Ważne: towary będą nadal dostępne przy obliczaniu punktów za karty premii.



Karty premii

Każdy gracz ujawnia swoje karty premii i dodaje PZ, które z nich wynikają.

Ważne: z jednej karty premii można otrzymać maksymalnie 12 PZ.

Każda z tych kart daje graczowi wskazaną liczbę PZ za każdą jednostkę przedstawionego surowca, którą posiada on na swojej planszy po zakończeniu rozgrywki. Na tym etapie nadal można wymienić ryby na inne surowce, ale nie jest to dozwolone po obliczeniu punktów za kartę premii z rybami.

Te karty funkcjonują w podobny sposób, ale odnoszą się do dóbr zakupionych ze statków, które oznaczone są ikonami na niebieskim polu. Za każdy statek danego typu (np. z przyprawami, jak na pierwszej karcie od lewej), gracz otrzymuje PZ wskazane na karcie premii.



2 PZ za każdy różny typ (dobra) statku, który gracz posiada po zakończeniu rozgrywki.

2 PZ za każdy zestaw zawierający po jednej jednostce każdego towaru, który gracz posiada po zakończeniu rozgrywki.

1 PZ za każde dwa punkty otrzymane za statki podczas rozgrywki, zaokrąglając w dół.

1 PZ za każdy mur sąsiadujący z jednym z domów lub jedną z wież gracza.

2 PZ za każdą wieżę, którą gracz posiada na planszy po zakończeniu rozgrywki.

Zwycięzca

Grę wygrywa gracz, który zgromadził najwięcej punktów zwycięstwa. W przypadku remisu należy przyrzeć się wartości rynkowej towarów, znajdujących się w magazynach remisujących graczy – wygrywa ten, którego towary mają największą sumaryczną wartość rynkową.



Karty statków

W grze występuje 26 kart statków oraz 7 rodzajów dóbr, które przywożą statki (pokazane powyżej: futra, ceramika, ubrania, przyprawy, jedwab, perły, klejnoty). Każde dobro warte jest inną liczbę PZ, co pokazują gwiazdki z lewej strony karty. Zawsze, kiedy ikona będzie miała niebieskie tło, będzie to znak, że chodzi o dobro, które pozyskiwane jest ze statku.



Kupując klejnoty, musimy zapłacić dodatkową jedną jednostkę srebra i zwiększyć wartość srebra o dwa, kiedy statek z nimi pojawia się na planszy.

Klejnoty warte są 5 PZ.



Kupując perły, musimy zapłacić dodatkową jedną jednostkę srebra i zwiększyć wartość srebra o dwa, kiedy statek z nimi pojawia się na planszy.

Perły warte są 5 PZ.



Jedwab może kosztować dodatkową jedną jednostkę oliwy albo jedną jednostkę wina i zwiększa o dwa wartość oliwy albo wina, kiedy statek z nim pojawia się na planszy.

Jedwab wart jest 4 PZ.



Ubrania nie mają dodatkowego kosztu i mogą zwiększyć wartość wszystkich trzech towarów, kiedy statek z nimi pojawia się na planszy.

Ubrania warte są 3 PZ.



Przyprawy nie mają dodatkowego kosztu i mogą zwiększyć wartość wszystkich trzech towarów, kiedy statek z nimi pojawia się na planszy.

Przyprawy warte są 2 PZ.



Ceramika nie ma dodatkowego kosztu i może zwiększyć wartość wszystkich trzech towarów, kiedy statek z nią pojawia się na planszy.

Ceramika warta jest 2 PZ.



Futra nie mają dodatkowego kosztu i mogą zwiększyć wartość wszystkich trzech towarów, kiedy statek z nimi pojawia się na planszy.

Futra warte są 2 PZ.



Zasady dla dwóch graczy

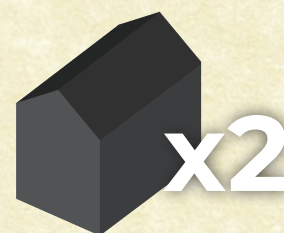
Rozgrywka dla dwóch graczy przebiega bardzo podobnie do tego, co zostało opisane wcześniej, ale należy wprowadzić pewną zmianę: oprócz domów w swoim kolorze, każdy gracz otrzymuje dwa superdomy, których może użyć do zapewnienia sobie przewagi.

Podczas przygotowania rozgrywki, pierwszy gracz otrzymuje 12 niebieskich domów, a drugi – 12 fioletowych domów. Następnie każdy dobiera po dwa czarne domy – będą to jego superdomy.

Gracz 1



+



Gracz 2



+



W dowolnej turze gracz może umieścić superdom zamiast zwykłego domu w swoim kolorze, ale musi przestrzegać następujących zasad:

- Superdom może zostać umieszczony jedynie wzdłuż miejskich murów (tzn. na polach na domy okalających miasto).
- Przy danym heksie może się znajdować tylko jeden superdom (np. jeżeli superdom został umieszczony pomiędzy architektem a jubilerem, żaden inny superdom nie może już być położony przy tych heksach).
- Budowa superdomów nie wymaga kamienia ani drewna (tzn. możesz umieścić superdom przy obszarze miejskim, nawet jeżeli masz tam już tyle domów co jednostek kamienia).
- Superdomy aktywują jedynie akcje miejskie i nie zapewniają dostępu do surowców (tzn. dzięki nim nie otrzymujesz oliwek, winogron ani ryb).
- Gracz umieszczający superdom otrzymuje **wszystkie akcje** z heksów, przy których umieścił ten budynek, bez względu na to, jakiego koloru domy znajdują się już wokół tych heksów (tzn. jeżeli fioletowy gracz umieszcza superdom przy nabrzeżu i przy tym heksie znajdują się już dwa niebieskie domy i jeden fioletowy, to fioletowy gracz może sprzedać towary cztery razy, a niebieski ani razu).
- Kiedy zwykły dom zostaje umieszczony przy heksie, przy którym stoi superdom, reaktywacja superdomu następuje na korzyść aktualnego gracza, tak jakby stał tam dom w jego kolorze.
- Podczas określania najdłuższego odcinka muru, superdomy traktowane są jako trzeci kolor i przerywają graczom ich odcinki muru (chyba że gracz ma swoją wieżę na tym samym polu co superdom).

Uwaga: może się zdarzyć, że nie będzie już pól, na których można umieszczać superdomy (tzn. przy każdym heksie na granicy miasta będzie już superdom). Jeżeli dojdzie do takiej sytuacji zanim gracze rozmieszczą superdomy, to swoje pozostałe superdomy muszą umieścić jako swoje zwykłe domy.

Zasady dla jednego gracza

W Ragusę można także grać w pojedynkę. W tym trybie musimy zmierzyć się z Patrycjuszem, potężnym arystokratą, słynącym z rządów twardej ręki. Wżeniwszy się w drugą potężną rodzinę, Patrycjusz dysponuje teraz dwa razy większymi zasobami, gruntami i siłą roboczą niż Ty. To jednak nie wszystko. Dzięki swoim kontaktom Twój przeciwnik zarezerwował sobie miejsca pod budynki, aby mieć pewność, że nikt nie pokrzyżuje mu planów...

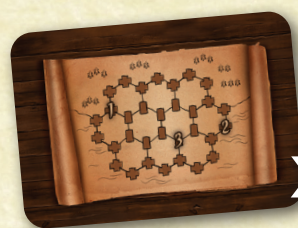


Przygotowanie

W trybie dla jednego gracza Patrycjusz używa dwóch plansz gracza, każdej z dwunastoma domami w odpowiadających im kolorach. Z kolei Ty do swojej dyspozycji dostajesz 12 domów w swoim kolorze. Najpierw na planszy należy umieścić po 3 domy w każdym kolorze, zgodnie z poniższą ilustracją (zakładamy, że gracz ma **fioletowy kolor**).



Każdy automatyczny gracz (niebieski i pomarańczowy) rozpoczyna z dostępem do trzech jednostek drewna, trzech jednostek kamienia, jednej jednostki rudy srebra, jednej jednostki winogron oraz jednej jednostki oliwek. Gracz zaczyna z dostępem do dwóch jednostek drewna, trzech jednostek kamienia, dwóch jednostek rudy srebra, jednej jednostki winogron oraz jednej jednostki oliwek.



x6

Potasuj talię Patrycjusza (z lewej) i losowo dobierz z niej sześć kart (pozostałe odłóż do pudełka). Na każdej z tych kart zaznaczono numerami trzy pola w mieście.

Oznacz na planszy czarnymi domami wszystkie wskazane pola na sześciu dobranych kartach. Pola te są zarezerwowane dla Patrycjusza i gracz nie ma do nich dostępu.

Po umieszczeniu domów, potasuj te sześć kart i podziel je na dwa zakryte zestawy po trzy, każdy przydzielając jednemu automatycznemu graczowi. Każdy automatyczny gracz będzie budował na miejscach widniejących na jego kartach.



Następnie potasuj talię premii (z lewej) i dobierz jedną odkrytą kartę dla siebie oraz po jednej zakrytej dla każdego automatycznego gracza. Te dwie karty zostaną odkryte i zastosowane na końcu rozgrywki.

Na końcu potasuj karty statków i ułóż po jednej na każdym polu na dole planszy, dostosowując odpowiednio wartości towarów, tak jak w trybie dla wielu graczy.

Rozgrywka w trybie jednego gracza

Gra trwa dziewięć tur. W każdej turze najpierw budują obaj automatyczni gracze (najpierw pomarańczowy, później niebieski), a po nich Ty. Dla każdego automatycznego gracza tura przebiega według następującego porządku:

1. Potasuj trzy karty Patrycjusza i wybierz jedną.
2. Jeden z domów automatycznego gracza umieść na polu o najniższym dostępnym numerze, wskazanym na wylosowanej karcie. Jeżeli znajduje się tam czarny dom, zastąp go, on tylko rezerwuje miejsce. Jeżeli wszystkie trzy pola są zajęte, odrzuć kartę i dobierz nową.
3. Aktywuj pole. Pamiętaj, aby dla domów przy heksach wiejskich zaktualizować karty liczby surowców przy planszy automatycznego gracza.

Podczas gry nie musisz sprawdzać, czy automatyczny gracz ma dostęp do odpowiedniej ilości surowców, aby budować na danym polu – domy rozmieszczone podczas przygotowania rozgrywki zapewniają, że każdy jego ruch jest zgodny z zasadami.

Podczas stawiania domu w sąsiedztwie **winiarni, jubilera, tłoczni oliwy, sprzedawcy ryb** i **katedry**, związane z nimi akcje działają w standardowy sposób (nie wymagają żadnych decyzji). W przypadku pozostałych budynków miejskich, automatyczni gracze używają akcji, na które najczęściej skorzystają, zgodnie z poniższymi wytycznymi:



Pałac rektora

W przeciwieństwie do Ciebie, automatyczny gracz dobiera dwie zakryte karty i za obie otrzymuje punkty po zakończeniu rozgrywki.



Nabrzeże

Automatyczny gracz sprzedaje swój towar o najwyższej wartości. W przypadku remisu sprzedaje ten, którego ma najwięcej. **Wyjątek:** jeżeli automatyczny gracz posiada domy wokół katedry i zestawy trzech towarów, sprzedaje towar o najwyższej wartości, który nie zniszczy żadnego zestawu, za który ten gracz może dostać punkty przy katedrze.



Targowisko

Automatyczny gracz kupuje dobro o najwyższej wartości, na które go stać. Jeżeli dwa lub więcej dobra są warte tyle samo punktów, wybierz dobro wymagające towaru, którego automatyczny gracz ma najwięcej. W przypadku remisu, wybierz pierwszą kartę od lewej. **Wyjątek:** tak jak powyżej, nie można niszczyć zestawów potrzebnych dla katedry.



Kamieniarz

Automatyczny gracz umieszcza mur na polu, które daje mu najwięcej punktów (tzn. na takim, które sąsiaduje z największą liczbą domów i wież w jego kolorze). Jeżeli kilka pól daje najwięcej punktów, należy wybrać to, które bierze udział w tworzeniu najdłuższego nieprzerwanego odcinka muru. Jeżeli remis się utrzymuje, wybierz pierwsze dostępne pole zgodnie z ruchem wskazówek zegara, licząc od górnego narożnika heksa jubilera.



Architekt

Automatyczny gracz ustawia wieżę, która bierze udział w tworzeniu najdłuższego nieprzerwanego odcinka muru:

- jeżeli to możliwe, wybiera pole z domem (także czarnym domem);
- zakładamy, że cała linia murów zostanie zbudowana podczas rozgrywki;
- odszukaj najdłuższy nieprzerwany odcinek muru/domów w jego kolorze/wież w jego kolorze/pustych pól, a następnie umieść wieżę na polu, które go przedłuża. Jeżeli oba pola są zablokowane, znajdź inny odcinek, który można wydłużyć. Jeżeli takowy nie istnieje, postaw wieżę na innym pustym polu. W przypadku remisu użyj tych samych kryteriów, co w przypadku kamieniarza.

Kiedy obaj automatyczni gracze skończą budować, Ty możesz umieścić jeden ze swoich domów na polu, które nie jest zarezerwowane czarnym domem dla przeciwników. Następnie w ten sam sposób aktywujesz sąsiadujące heksy (tzn. kierując się powyższymi zasadami podczas reaktywacji domów automatycznego gracza, ale samodzielnie podejmując decyzje w przypadku swoich domów).

Zakończenie rozgrywki

Rozgrywka kończy się po umieszczeniu Twojego ostatniego domu. Oblicz punkty dla najdłuższego odcinka muru i dla katedry tak jak w grze wieloosobowej, a następnie odkryj i przyznaj punkty za **wszystkie** karty premii.

W przypadku gdy automatyczny gracz nie posiada karty premii „Ryby”, ale ma kartę premii z innymi surowcami (drewnem, oliwkami, itd.), to przed obliczeniem punktów wymieni on posiadane ryby na surowiec, za który dostanie punkty. Musi to zrobić w najbardziej opłacalny sposób (tzn. jeżeli posiada 5 jednostek ryb i kartę premii z 2 PZ za winogrona oraz 3 PZ za kamień, to 5 jednostek ryb wymieni na jedną jednostkę winogron i jedną jednostkę kamienia, otrzymując 5 PZ). Punkty dla każdego automatycznego gracza należy naliczać osobno. Wygrasz, jeśli zgromadzisz więcej punktów niż każdy automatyczny gracz z osobna (nie dodawaj do siebie ich wyników).

Zmiana poziomu trudności

Rozgrywka może stać się trudniejsza, kiedy nie wybierasz karty premii (tzn. kiedy budujesz w sąsiedztwie pałacu rektora, otrzymujesz tylko jedną kartę premii z wierzchu talii).

Rozgrywka może stać się łatwiejsza, jeżeli automatyczni gracze otrzymają punkty tylko za jedną kartę premii spośród dwóch, które otrzymali dzięki pałacowi rektora (w takim przypadku należy trzymać zakryte karty parami, a podczas obliczania końcowych punktów z każdej pary wybrać tę kartę, która daje najwięcej punktów).

Łatwiej będzie także, kiedy w każdej turze to Ty będziesz budował przed automatycznymi graczami.





Przykładowa rozgrywka dla trzech graczy

Pierwsza tura 1

- **Fioletowy gracz** umieszcza swój pierwszy dom i otrzymuje dostęp do jednej jednostki drewna, jednej jednostki kamienia i jednej jednostki rudy srebra.
- **Pomarańczowy gracz** umieszcza swój pierwszy dom i otrzymuje dostęp do tych samych surowców.
- **Niebieski gracz** umieszcza swój pierwszy dom i otrzymuje dostęp do jednej jednostki kamienia, jednej jednostki drewna i jednej jednostki oliwek.

Druga tura 2

- **Fioletowy gracz** umieszcza swój drugi dom – może to zrobić w tym miejscu, ponieważ ma już dostęp do jednej jednostki kamienia i rudy srebra (są to wymagania do budowy na obszarze miejskim i w sąsiedztwie jubilera). Jubiler pozwala mu na produkcję jednej jednostki srebra. Dzięki kamieniarzowi może postawić jeden mur obok swojego domu, dzięki czemu otrzymuje 2 PZ.
- **Pomarańczowy gracz** umieszcza swój drugi dom i otrzymuje dostęp do drugiej jednostki drewna oraz jednej jednostki winogron i jednej jednostki oliwek.
- **Niebieski gracz** umieszcza swój drugi dom i otrzymuje dostęp do jednej jednostki winogron, może wyprodukować jedną jednostkę oliwy dzięki tłoczni oliwy oraz aktywuje kamieniarza. Mur stawia obok swojego domu, zdobywając 2 PZ. Następnie ponownie aktywowany jest dom **fioletowego gracza**, który stawia drugi mur i otrzymuje 2 PZ.

Trzecia tura 3

- **Fioletowy gracz** umieszcza swój trzeci dom i otrzymuje dostęp do jednej jednostki oliwek. Winiarnia pozwala mu wyprodukować jedną jednostkę wina, ponieważ posiada on jedną jednostkę winogron. Z kolei dzięki architektowi może wznieść wieżę, którą umieszcza na polu oznaczonym T.
- **Pomarańczowy gracz** ma dostęp do dwóch jednostek drewna, a więc swój trzeci dom może zbudować obok pierwszego. W ten sposób ma teraz dostęp do dwóch jednostek kamienia, dwóch jednostek rudy srebra, dwóch jednostek winogron oraz jednej jednostki oliwek.
- **Niebieski gracz** umieszcza swój trzeci dom, otrzymując dostęp do jednej jednostki rudy srebra oraz do drugiej jednostki oliwek i drugiej jednostki kamienia.





Przykładowa rozgrywka dla trzech graczy (cd.)

Czwarta tura 4

- **Fioletowy gracz** umieszcza swój czwarty dom i otrzymuje dostęp do dwóch jednostek ryb. Jest także przy nabrzeżu, które aktywuje, żeby sprzedać jedną jednostkę srebra. Znacznik na torze srebra na swojej planszy gracza przesuwając o jedno pole w lewo. Aktualna wartość rynkowa srebra to dwa, a więc otrzymuje 2 PZ.
- **Pomarańczowy gracz** umieszcza swój czwarty dom i otrzymuje dostęp do jednej jednostki ryb. Aktywuje winiarnię i produkuje dwie jednostki wina. Następnie reaktywowany jest dom **fioletowego** przy winiarni, dzięki czemu produkuje on jedną jednostkę wina. **Pomarańczowy** aktywuje nabrzeże i sprzedaje jedną jednostkę wina za 2 PZ. Teraz reaktywowany jest dom **fioletowego** przy nabrzeżu, co pozwala mu sprzedać jedną jednostkę wina także za 2 PZ.
- **Niebieski gracz** umieszcza swój czwarty dom i otrzymuje dostęp do dwóch jednostek ryb i aktywuje swoje domy w sąsiedztwie tłoczni oliwy, produkując dwie jednostki oliwy.

Piąta tura 5

- **Fioletowy gracz** umieszcza swój piąty dom i otrzymuje kolejne dwie jednostki ryb. Aktywując handlarza rybami, otrzymuje 2 PZ za posiadane 4 jednostki ryb.
- **Pomarańczowy gracz** umieszcza swój piąty dom (ma dostęp do dwóch jednostek kamienia, a więc może budować drugi dom przy heksie miejskim, przy którym ma już jeden dom). Najpierw aktywuje pałac rektora, dobiera dwie karty premii i zatrzymuje jedną. Następnie aktywuje winiarnię, aby wyprodukować dwie jednostki wina z każdego domu, w sumie 4. To reaktywuje także dom **fioletowego** przy winiarni, pozwalając mu na produkcję jednej jednostki wina. W końcu **pomarańczowy** aktywuje nabrzeże i sprzedaje jedną jednostkę wina, następnie **fioletowy** sprzedaje swoje wino i w końcu **pomarańczowy** sprzedaje drugą jednostkę wina. W ten sposób **fioletowy** otrzymuje 2 PZ, a **pomarańczowy** 4 PZ.
- **Niebieski gracz** umieszcza swój piąty dom i otrzymuje dodatkową jedną jednostkę oliwek, jedną jednostkę drewna i jedną jednostkę winogron.

Przebieg tury

- Umieść jeden dom na pustym polu.
- Dla wszystkich sąsiadujących heksów sprawdź, czy spełniasz ich wymagania budowlane (jeżeli nie, to możesz wymienić ryby na brakujące surowce albo wybrać inne pole).
- Jeden po drugim aktywuj sąsiadujące heksy:
 - w przypadku heksów wiejskich zaktualizuj odpowiednie karty liczby surowców;
 - w przypadku heksów miejskich ze strzałką prawoskrętną pod nazwą aktywuj każdy dom, jeden po drugim, w kolejności ruchu wskazówek zegara, rozpoczynając od tego, który właśnie umieściłeś, wykonując odpowiednią akcję dla właściciela każdego domu;
 - w przypadku heksów miejskich z przekreśloną strzałką prawoskrętną pod nazwą aktywuj tylko dom, który właśnie umieściłeś.

Porada: umieszczając dom przy obszarach miejskich, na początku połóż go na boku, aby łatwiej poznać, który dom został ostatnio zbudowany oraz w jakiej kolejności będzie przebiegała aktywacja. Kiedy wszystkie heksy zostaną rozpatrzone, postaw dom w normalnej pozycji.