

Vangelis Bagiartakis

Dice City

TM



ARTIPIA
GAMES

BARD
CENTRUM GIER

Instrukcja

AEG
TM

SPIS TREŚCI

Wprowadzenie	3
Zarys gry	3
Cel gry	3
Zawartość pudełka	4
Karty lokacji	5
Karty bandytów	6
Karty statków handlowych	6
Przygotowanie gry	7
Przykładowe rozmieszczenie elementów gry	8
Przypisywanie kości	9
Jak grać	10
Zakończenie gry	13
Wariant jednoosobowy	16
Dodatkowe wyjaśnienie zasad	17
Dodatkowe wyjaśnienia - karty lokacji	18
Twórcy	20





Gra autorstwa Vangelisa Bagiartakis

Dla 1 do 4 graczy, od 14 lat wzwyż

WPROWADZENIE

Królestwo Kostkowiei pogrążyło się w chaosie. Jej stolica – wspaniały Kościogród – została splądrowana przez hordy bandytów i barbarzyńców z południa. Miłościwie panująca Królowa Konstancja wydała więc dekret o założeniu nowej stolicy.

Jako przywódca jednego z możliwych rodów Kostkowiei, gracze będą rywalizować między sobą o to czyje prowincjonalne miasto zostanie nową stolicą państwa. Jako głowa jednego z tych rodów musisz wybrać dla niego ścieżkę, która zapewni poparcie reszty królestwa. Co wybierzesz? Potęgę militarną i walkę z bandytami, stawianie monumentalnych budowli, czy może otwarcie szlaków handlowych? Decyzja należy do ciebie!

Niezależnie jednak od obranej taktyki, musisz mądrze zarządzać swoim miastem i zasobami, podejmując dobre decyzje, wcielając w życie przemyślaną strategię oraz broniąc się przed atakami zazdrosnych rywali.

Dice City jest ekonomiczną grą kościaną, w której budynki i lokacje w twoim mieście reprezentowane są przez ścianki kostek.

ZARYS GRY

Gracze wcielają się w możliwych, władających rozwijającymi się miastami. Każdy z nich stara się sprawić, aby to jego gród osiągnął największy prestiż i stał się stolicą Kostkowiei. Grę rozpoczniecie z planszą gracza oraz pięcioma różnokolorowymi kośćmi, które będą wykorzystywane do aktywowania lokacji w waszych miastach. W ten sposób będziecie pozyskiwać zasoby, szkolić armię oraz wznosić budynki. Budowanie, walka z bandytami oraz eksport towarów za morze statkami handlowymi zapewnią Wam punkty zwycięstwa (PZ).

CEL

Gracz z największą liczbą punktów zwycięstwa wygrywa grę.

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA!

Twój egzemplarz Dice City powinien zawierać wymienione poniżej komponenty. Jeżeli któregoś brakuje, wyślij maila na adres reklamacje@bard.pl

4 plansze Gracza



45 kart produkcji (zapewniających surowce):



15 kart tartaku



15 kart kamieniołomu



15 kart kopalni

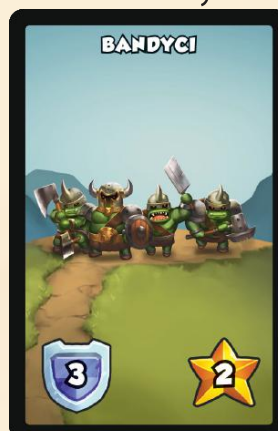
15 kart armii



60 kart lokacji



18 kart bandytów



11 kart statków handlowych



30 żetonów surowców:



10 żetonów kamieni



10 żetonów drewna



10 żetonów żelaza



16 żetonów dezaktywacji



1 żeton pierwszego gracza

Żetony punktów zwycięstwa w różnych nominałach:



8 x 1 PZ



8 x 2 PZ



8 x 3 PZ



6 x 5 PZ



16 żetonów klepsydr



4 czerwone 4 niebieskie



4 białe 4 żółte 4 czarne

KARTY LOKACJI:



1. **Nazwa**
2. **Typ lokacji:** Kolor dolnej części karty oraz przedstawiony na niej symbol oznaczają, z jakim rodzajem lokacji mamy do czynienia. Lokacje podzielone są na pięć kategorii: zasobów (zielone), militarne (czerwone), ekonomiczne (żółte), kultury (fioletowe) i miejskie (niebieskie). Zobacz tabelkę na stronie 15.
3. **Koszt:** Przedstawione w tym miejscu symbole oznaczają ilość zasobów, jaką musisz odłożyć do puli, aby wybudować tę lokację.
4. **Zdolność:** Specjalne zdolności lokacji zazwyczaj aktywuje się za pomocą kości. Niektóre z nich mają zdolność stałą, czyli aktywną od momentu wybudowania danej lokacji. Karty mogą posiadać także zdolność, którą możemy aktywować jednorazowo w momencie wybudowania lokacji.
5. **Obrona:** Liczba na tarczy oznacza siłę obrony danej lokacji. Gracz musi dysponować siłą armii równą bądź większą od siły obrony, jeśli chce zaatakować taką lokację.
6. **Punty zwycięstwa:** Liczba oznaczająca, ile punktów zwycięstwa jest warta dana lokacja pod koniec gry.

KARTY BANDYTÓW:












1. **Obrona:** Liczba na tarczy oznacza siłę obrony bandytów. Żeby ich zaatakować, gracz musi dysponować siłą armii równą bądź wyższą niż liczba podana na karcie.
2. **Punkty zwycięstwa:** Ta wartość oznacza, ile punktów zwycięstwa otrzyma gracz za pokonanie bandytów.

KARTY STATKÓW HANDLOWYCH:



1. **Koszt:** Oznacza ilość zasobów, jaką należy odłożyć do puli, aby eksportować dobra za pomocą statku.
2. **Punkty zwycięstwa:** Ta wartość oznacza, ile punktów zwycięstwa otrzyma gracz za eksportowanie dóbr.

PRZYGOTOWANIE GRY:

- 1. Gracze:** Każdy z graczy bierze planszę gracza oraz zestaw pięciu kości (po jednej w każdym kolorze). Niepotrzebne plansze i kości należy odłożyć do pudełka.
- 2. Karty lokacji:** Oddzielcie karty surowców (tartaków, kamieniołomów, kopalni) oraz armii, i ułóżcie je w osobnych stosach awerssem do góry. Są one zawsze dostępne do budowy (aż do momentu ich wyczerpania). Karty lokacji potasujcie i stwórzcie z nich zakryty stos. Umieśćcie go obok kart surowców i armii. Następnie odsłońcie pierwsze osiem kart ze stosu i ułóżcie w dwóch rzędach (po 4 karty) obok talii. W ten sposób powstał początkowy zestaw kart lokacji dostępnych do wybudowania.
- 3. Bandyci:** Podzielcie karty bandytów na trzy stosy (według podanej na nich wartości punktów zwycięstwa). Każdy stos powinien zawierać karty w ilości (liczba graczy) + 2.
- 4. Statki handlowe:** Podzielcie karty statków handlowych na trzy stosy (według podanej na nich wartości punktów zwycięstwa), w ilości odpowiednio:
 - warte 5 punktów zwycięstwa - (liczba graczy) + 2,
 - 10 punktów zwycięstwa - (liczba graczy),
 - jeden wart 20 punktów zwycięstwa.
- 5. Żetony surowców**   , **klepsydr** , **dezaktywacji** , **punktów zwycięstwa**    : Podzielcie żetony na stosy i umieśćcie w miejscu łatwo dostępnym dla wszystkich graczy.
- 6. Ustalanie pierwszego gracza:** Zaczyna osoba, która jako ostatnia rzuciła kośćmi.
- 7. Kości:** Na początku gry każdy z graczy rzuca swoim zestawem kości, a następnie umieszcza je na odpowiednich polach na swojej planszy gracza. Przykładowo, kiedy na białej kości wypadnie „3”, umieść ją na trzecim polu w pierwszym rzędzie (zobacz „przypisywanie kości” na stronie 9).

PRZYKŁADOWE ROZMIESZCZENIE ELEMENTÓW GRY:



PRZYPISYWANIE KOŚCI:

Poniżej podany jest przykład rozmieszczenia kości w odpowiednim miejscu na planszy gracza (po wykonaniu rzutu). Każdy kolor kości ma przypisany własny rząd, natomiast każdy wynik na kości – swoją własną kolumnę.



JAK GRAĆ!

Grę rozpoczyna osoba wytypowana według zasad ze strony 7. Następnie każdy z graczy odbywa swoją turę zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Rozgrywanie tury

W trakcie swojej tury gracz musi wykonywać po kolei poniższe etapy:

1. Używanie kości
2. Atak
3. Budowa i wymiana
4. Koniec tury

1. Używanie kości

Kiedy zaczynasz turę, twoje kości są już ułożone w odpowiednich miejscach na planszy. Każda z nich zapewnia ci jedną akcję, którą wykonujesz poprzez zdjęcie danej kości z planszy. W dowolnej kolejności możesz:

- Aktywować lokację i użyć jej zdolności;
- Przesunąć inną kość o jedno miejsce w jej rzędzie;
- Odrzucić cztery karty lokacji a w ich miejsce odsłonić cztery nowe.
Ważne: możesz wykonać tę akcję tylko raz na turę;
- Zdjąć z dowolnej lokacji żeton dezaktywacji;
- Zrezygnuj z działania, aby otrzymać żeton klepsydry.
Ważne: możesz wykonać tę akcję tylko raz na turę;

Dodatkowo, możesz odrzucić dwa żetony klepsydr, aby wykonać jedną z poniższych akcji:

- Zdobyć jeden dowolny żeton surowca;
- Dodać +1 do siły swojej armii w tej turze (patrz str. 11);
- Zmusić pozostałych graczy do przerwania wybranej przez ciebie kości (zgodnie z ruchem wskazówek zegara, zaczynając od twojej lewej strony);

Ilość akcji w tym przypadku ogranicza jedynie liczba posiadanych klepsydr.

Po wykorzystaniu każdej z kości, zdejmij je z przypadających im lokacji i umieść z boku swoje planszy gracza.

Kiedy wykorzystasz wszystkie swoje kości przejdź do następnego etapu.

Za każdym razem, kiedy aktywujesz lokację zapewniającą ci surowce, umieść odpowiednią liczbę żetonów w swoich zasobach.

Za każdym razem, kiedy aktywujesz lokację zapewniającą ci punkty zwycięstwa, umieść żeton o odpowiedniej wartości (awersem do dołu) w swoich zasobach.

2. Atak



Siła armii

Niektóre lokacje militarne (czerwone) w polu „zdolność karty” posiadają symbol miecza (mogą posiadać również cyfrę). Są to lokacje armii. Suma mieczy reprezentuje siłę twojej armii. Aktywowanie kolejnych lokacji z symbolami mieczy pozwala ją zwiększyć. Siłę armii liczy się jedynie w trakcie twojej tury - po jej zakończeniu spada do 0.

Jeżeli siła twojej armii jest wystarczająca, możesz wykonać w swojej turze więcej niż jeden atak. Jego celem mogą stać się bandyci a także lokacje i zasoby innych graczy.

Atakowanie bandytów

Aby zaatakować bandytów, wybierz kartę Bandytów, która posiada wartość obrony równą bądź niższą niż siła twojej armii; następnie zabierz ją i połóż awersem do dołu przed sobą. Bandytów można atakować do chwili wyczerpania się wybranego stosu.

Atakowanie lokacji

Wybierz jedną lub więcej lokacji na planszy innego gracza, które mają siłę obrony równą lub niższą sile twojej armii. Następnie umieść na każdej z nich żeton dezaktywacji i pobierz z puli żetony punktów zwycięstwa o wartości równej dezaktywowanym lokacjom – umieść je awersem do dołu w swoich zasobach. Jeżeli dana lokacja nie posiada wartości wyrażonej w punktach zwycięstwa (na przykład karty produkcji) nie przysługują ci za nie punkty.

Nie możesz atakować lokacji na których znajduje się już żeton dezaktywacji. Nie możesz również atakować lokacji, które nie mają żadnej wartości obrony, takich jak lokacje startowe na planszy gracza.

Atakowanie zasobów

Wybierz innego gracza i przejmij jeden lub więcej zasobów z jego puli. Aby to zrobić, do każdego z nich wymagana jest siła armii równa 2. Przykładowo, jeżeli chcesz przejąć dwa zasoby od innego gracza, siła twojej armii musi wynosić minimalnie 4.

Siła twojej armii zmniejsza się po każdym ataku. Jeśli jednak po pojedynczej bitwie nadal pozostanie ci wystarczająca siła armii, możesz użyć jej do wykonania kolejnych ataków. Przykładowo, jeżeli w trakcie swojej tury udało ci się uzbierać łączną siłę armii wynoszącą 8, możesz wykorzystać 3 punkty do zaatakowania bandytów, kolejne 3 do zaatakowania lokacji innego gracza i 2 do zaatakowania zasobów przeciwnika. Możesz atakować tego samego gracza wielokrotnie w trakcie tury, możesz również atakować różnych graczy dowolną ilość razy - dopóki nie wyczerpie się siła twojej armii.

3. Budowa i Wymiana Handlowa

Etap Budowy pozwala wybudować nową lokację w swoim mieście, wybraną spośród dostępnych kart. Wybierz lokację i zapłać jej koszt, wyrażony w surowcach. Wydane w ten sposób żetony wracają do puli. Następnie kupiony budynek umieść w dowolnym miejscu na swojej planszy gracza - możesz również umieścić go w miejscu innej, położonej wcześniej karty. Ważne jednak jest to, że tylko górna (widoczna) karta jest aktywna – zastąpione w ten sposób poprzednie karty najlepiej od razu odrzucić (nie wracają do puli). Po wybudowaniu lokacji należy natychmiast uzupełnić ich pulę, odstawiając kolejną kartę z talii lokacji.

Możesz wybudować w swojej turze tyle lokacji, na ile pozwalają ci zebrane zasoby – nie ma w tym przypadku limitu.

W tym etapie możesz również użyć statków handlowych do eksportowania dóbr w zamian za punkty zwycięstwa. Wybierz statek i zapłać odpowiednią liczbę surowców (zwróć je do puli). Następnie wykupiony w ten sposób statek ułóż awerssem do dołu obok swoich zasobów. Przykład: jeżeli eksportujesz dobra za pomocą statku wartego 5 punktów zwycięstwa, zwróć do puli po dwa żetony drewna, kamienia oraz żelaza, a następnie zabierz ze stosu odpowiednią kartę (ułóż ją awerssem do dołu obok swoich zasobów). Jeżeli karty na stosie wyczerpią się, gracze nie mogą dłużej eksportować towarów za pomocą tego typu statków.

4. Koniec tury

Jeżeli na koniec tury gracz dalej posiada w swoich zasobach surowce, może pozostawić do następnej tury jedynie po jednym żetonie z każdego rodzaju. Wszelkie pozostałe (nadmiarowe) żetony należy zwrócić do puli.

Gracz może za to zachować dowolną liczbę żetonów klepsydr. Nie są one traktowane jako zasoby – tylko surowce są elementem zasobów i tylko one

podlegają limitom przechowywania. Ostatnim ruchem gracza jest zawsze rzut wszystkimi pięcioma kośćmi i ponowne rozstawienie ich na planszy gracza.

Pamiętaj, że siła twojej armii na koniec tury spada do 0!

5. Dodatkowe uwagi

Żetony klepsydr, surowców, dezaktywacji i punktów zwycięstwa są niewyczerpane. Jest ich w grze wystarczająco wiele, żeby tworzyć pulę (z zapasem), niezależnie od rozwoju sytuacji na stole. Jeżeli jednak z jakiegoś powodu zapas tych żetonów wyczerpie się, użyj dowolnych zamienników tak, aby każdy z graczy otrzymał przysługującą mu liczbę żetonów.

ZAKOŃCZENIE GRY

Koniec gry następuje w momencie, kiedy zostanie spełniony jeden z poniższych warunków:

- Wyczerpią się wszystkie trzy stosy kart bandytów;
- Wyczerpią się wszystkie karty z co najmniej dwóch stosów kart statków handlowych;
- Wyczerpie się talia lokacji;
- Jeden z graczy zapełni całkowicie (na swojej planszy gracza) dwa z rzędów wybudowanymi lokacjami. Żadna z nich nie może być nieaktywna (posiadać żetonu dezaktywacji). W takim przypadku gracz, który spełnił ten warunek sam decyduje o tym, czy gra ma zostać zakończona, czy też toczyć się dalej do czasu spełnienia innego warunku.

Spełnienie jednego z powyższych warunków nie oznacza natychmiastowego zakończenia rozgrywki. Wszyscy gracze powinni rozegrać taką samą liczbę tur. Na przykład, jeśli jeden z warunków wygranej spełnił gracz, który zaczynał jako pierwszy, pozostali gracze powinni rozegrać jeszcze po jednej turze.

Punktacja

Kiedy zakończy się ostatnia tura, każdy z graczy sumuje:

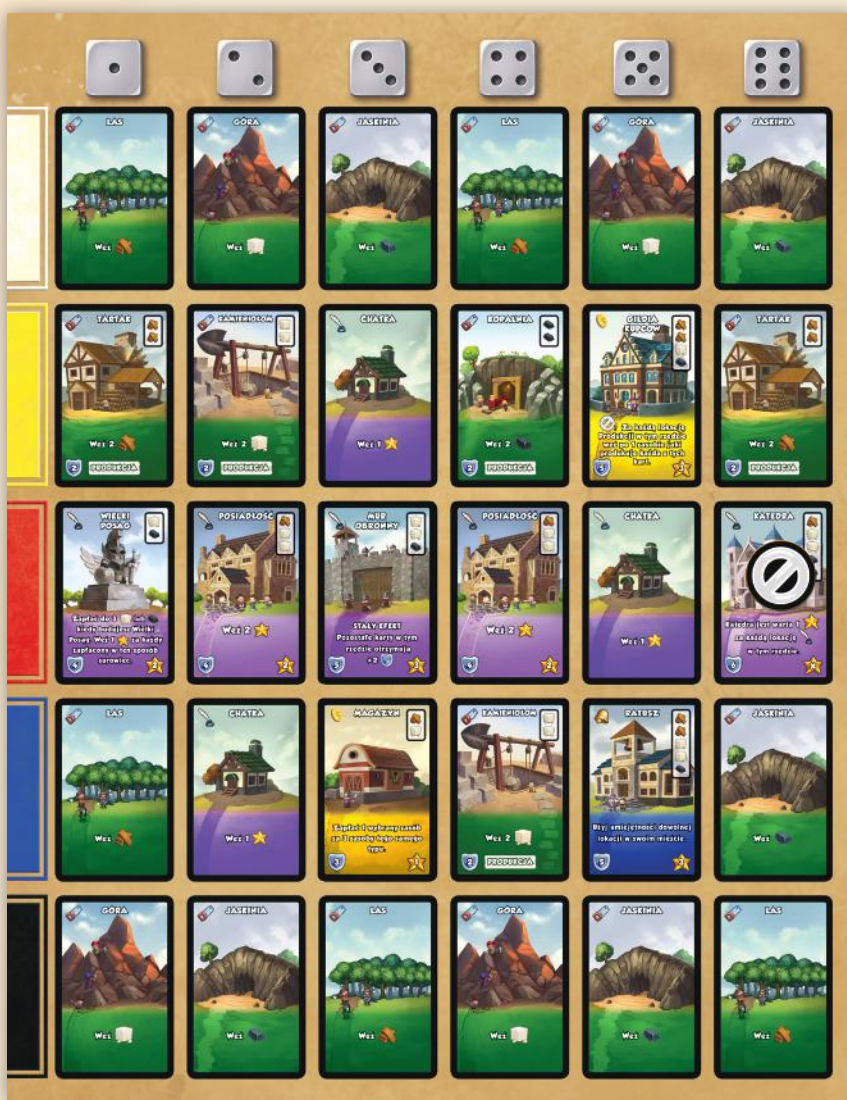
- 1) wartości punktów zwycięstwa ze zgromadzonych:
 - żetonów zwycięstwa;
 - kart statków handlowych;
 - kart bandytów;
- 2) wartości punktów zwycięstwa za wybudowane lokacje, zarówno aktywne jak i nieaktywne;

Lokacja, która została odrzucona poprzez zbudowanie w jej miejsce innej nie wlicza się do punktacji.

Grę wygrywa osoba z najwyższą łączną ilością punktów zwycięstwa. W przypadku remisu wygrywa gracz z największą liczbą zakupionych lokacji. Jeżeli mimo to nadal ma miejsce remis, zwycięstwo przysługuje graczowi z największą liczbą punktów zwycięstwa zdobytych poprzez karty statków handlowych i karty bandytów. Jeżeli remis nadal się utrzymuje, zwycięża gracz, który zaczynał swoją pierwszą turę wcześniej.

Przykład punktacji

W grze brało udział troje graczy: Miłosz (pierwszy gracz), Karolina (drugi gracz) oraz Marek (trzeci gracz). Marek zakończył swoją turę poprzez pokonanie bandytów (zabrał ostatnią dostępną w grze kartę bandytów). Miłosz może teraz podsumować swoje punkty zwycięstwa – wygrał, stosując



pokojową taktykę: połączył handel (przy użyciu statków) z tworzeniem wspaniale zaplanowanego trzeciego rzędu.

Po pierwsze, Miłosz patrzy na swoje statki handlowe. Udało mu się pozyskać dwa statki o wartości 5 punktów zwycięstwa. Oprócz tego otrzymuje 9 punktów zwycięstwa za swoją Posiadłość, Chatki oraz za dodatkowe surowce – kamień i żelazo – które zapłacił, gdy wznosił Statuę. Ze względu na swoją pokojową strategię gry nie udało mu się zdobyć punktów z kart bandytów, pozostawiając je Markowi i Karolinie.

Miłosz z żetonów i kart uzyskał łącznie 19 punktów zwycięstwa. Teraz musi jeszcze dodać do tego wyniku punkty za wybudowane na jego planszy lokacje.

Karty produkcji – chociaż użyteczne pod kątem strategii Miłosza – nie zapewniają mu żadnych punktów zwycięstwa. Za to budowle ekonomiczne i cywilne nie tylko pomogły jego taktyce, ale również zagwarantowały dodatkowe 7 punktów zwycięstwa (3, 3 i 1, kolejno za Ratusz, Gildię Kupców oraz Magazyn). Mimo to najwięcej punktów otrzyma Miłosz za swój czerwony rząd. Posąg, Posiadłość, Mur oraz druga Posiadłość zapewniają mu kolejno 2, 2, 3 i 2 punkty zwycięstwa. Mimo, że Chatka nie daje graczowi żadnych punktów zwycięstwa, to wciąż jest lokacją kultury – dodaje wartość punktów zwycięstwa do Katedry (która zdobędzie punkty bez względu na to, że została dezaktywowana wcześniejszym atakiem Karoliny). Katedra jest tym samym warta 6 punktów zwycięstwa, co oznacza, że cały czerwony rząd jest wart łącznie 15 punktów zwycięstwa.

Łączny wynik Miłosza to zatem 41 punktów zwycięstwa – 10 za statki handlowe, 9 za aktywowane w grze zdolności lokacji oraz 22 za wybudowane lokacje. Nieźle!



WARIANT JEDNOOSOBOWY

Żeby móc zagrać w Dice City w wariacie jednoosobowym, musisz wprowadzić następujące modyfikacje:

- Przygotuj grę jak zawsze, ale rozłóż tylko po jednej z każdego rodzaju kart bandytów oraz kart statków. Każda z kart bandytów i kart statków jest zawsze uważana za dostępną – za każdym razem, kiedy chcesz ją pozyskać, nie zabierasz jej do zasobów, tylko od razu dodajesz sobie odpowiednią liczbę punktów zwycięstwa.
- Wersja jednoosobowa może być rozgrywana w jednym z dwóch wariantów: normalnym i trudnym. Aby grać w normalny wariant, przetasuj talię z kartami lokacji a następnie odsłoń osiem z nich (w dwóch rzędach po cztery karty). Aby grać w wariacie trudnym, odsłoń dziesięć kart (2 rzędy po 5 sztuk). Te karty dostępne do budowy.
- Za każdym razem, gdy budujesz nową lokację, nie dobierasz kolejnej karty z talii. Zamiast tego, pod koniec każdej tury odkładasz na stos kart odrzuconych wszystkie lokacje z dolnego rzędu i dobierasz nowe, układając je powyżej już istniejących. W ten sposób karty z poprzedniej tury utworzą dolny rząd, a nowo dołożone – górny. Dotyczy to obu wariantów gry.
- Kiedy odrzucasz ostatecznie karty z dolnego rzędu (w wariacie normalnym – po 15 turach, w wariacie trudnym – po 12), gra dobiega końca. Żeby wygrać, musisz zbierać minimum 50 punktów zwycięstwa. Jeżeli uda ci się to osiągnąć, zwiększaj wymaganą do zwycięstwa liczbę punktów o pięć przy kolejnej rozgrywce.



DODATKOWE WYJAŚNIENIA ZASAD

Armie

Każda lokacja, która posiada symbol miecza jest uważana za lokację armii.

Nieaktywne lokacje

Jeżeli w opisie danej lokacji znajduje się symbol dezaktywacji (🚫), oznacza to, że skorzystanie z jej zdolności dezaktywuje ją (poprzez umieszczenie na niej żetonu dezaktywacji).

Jeżeli z jakiegoś powodu lokacja jest nieaktywna, jej zdolność nie może być wykorzystywana. Dotyczy to również użycia pośredniego, np. przez zdolność Ratusza bądź Kościoła. Dodatkowo, jeżeli w danym rzędzie jedna z lokacji jest nieaktywna, nie można uznać go za wypełniony do celów wcześniejszego zakończenia przez gracza rozgrywki. Jeżeli na koniec gry lokacja pozostaje nieaktywna nie przeszkadza to w policzeniu należnych za nią punktów zwycięstwa.

Lokacje zasobów

W grze istnieje sześć rodzajów lokacji zasobów: Las, Góra, Jaskinia, Młyn, Kamieniołom oraz Kopalnia. Nazwy Młyn, Kamieniołom oraz Kopalnia mogą odnosić się również do kart produkcji – zapewniających po dwie sztuki z każdego.

Zdolności stałe

Zdolności stałe mają efekt zawsze, niezależnie od tego, na której z lokacji danego rzędu znajduje się w tej turze kość. Jeżeli taka lokacja jest nieaktywna (znajduje się na niej żeton dezaktywacji), jej zdolność również nie jest aktywna. Z chwilą usunięcia z karty żetonu dezaktywacji jej zdolność jest natychmiast rozpatrywana.

Czas trwania

Zdolności inne niż stałe, mające wpływ na pozostałe karty i lokacje na planszy (takie jak Obóz Treningowy i Mennica) trwają do końca tury, w której zostały użyte i w razie potrzeby muszą być aktywowane ponownie podczas kolejnej.

Tajne punkty zwycięstwa

Kiedy otrzymujesz żetony lub karty z punktami zwycięstwa, zawsze powinieneś umieszczać je w swoich zasobach awerssem do dołu, aby ukryć ich wartość przed pozostałymi graczami. Możesz oczywiście sprawdzać ilość swoich punktów w trakcie gry, ale rób to ostrożnie – tak, aby zataić ich liczbę przed przeciwnikami.

TYPY LOKACJI:



Lokacje zasobów



Lokacje militarne



Lokacje ekonomiczne



Lokacje kultury



Lokacje miejskie

DODATKOWE WYJAŚNIENIA - LOKACJE

Koszary

Czy kiedy używam Koszar, mogę umieścić kartę armii na polu, na którym leży kość i użyć jej efektu od razu w tej turze?

Tak, możesz.

Kuźnia i Wieża Strażnicza

Jeżeli w tej samej turze użyję jednocześnie Kuźni i Wieży Strażniczej, mogę użyć dodatkowej siły armii przeciwko dowolnemu celowi, czy muszę zużyć ją na zaatakowanie bandytów?

W tej sytuacji siła twojej armii może być użyta przeciwko dowolnemu celowi – zdolność Wieży Strażniczej nie ogranicza w tym przypadku zdolności Kuźni.

Katedra

Czy Chatki znajdujące się bazowo na planszy gracza liczą się do zdolności Katedry?

Tak, liczą się.

Jeżeli Katedra jest nieaktywna (posiada żeton dezaktywacji) pod koniec gry, czy tekst na karcie dalej zapewnia graczowi dodatkowe punkty zwycięstwa?

Tak – w tym przypadku opis na karcie to nie zdolność sama w sobie, a jedynie wyjaśnienie dotyczące wartości punktów zwycięstwa tej karty.

Kościół / Ratusz



Czy mogę użyć Kościoła lub Ratusza do skorzystania ze zdolności nieaktywnej lokacji?


Nie - lokacja musi być aktywna, aby móc korzystać z jej zdolności.

Co się stanie, jeżeli wykorzystam Kościół lub Ratusz do skopiowania zdolności Cmentarza / Gildii Kupców / Bazaru / Katapuły? Która z kart dezaktywuje się?

W tym przypadku dezaktywuje się karta Cmentarza / Gildii Kupców / Bazaru / Katapuły. Oznacza to, że jeśli zdolność karty jest skopiowana za pomocą Kościoła, nie możemy użyć jej ponownie nawet, jeśli leży na niej kość – karta ta staje się od razu nieaktywna. Możemy jednak użyć (poświęcić) kości z innego rzędu, aby aktywować ją ponownie.

Posąg

Jeżeli buduję Posąg, to czy muszę wydać dodatkowe surowce od razu? I czy muszą to być trzy żetony  trzy żetony , też może to być ich dowolna kombinacja?

Surowce muszą zostać wydane od razu w momencie budowania Posągu, ale możesz użyć dowolnej kombinacji  i  w ramach wymaganych trzech żetonów.




Mur Obronny

W jaki sposób działa Mur Obronny? Na co wpływa? I czy muszę wykorzystać kość, aby go aktywować?

Mur ma zdolność stałą – jest zawsze aktywny (chyba, że zostanie na nim położony żeton dezaktywacji). Jeżeli umieścimy na nim kość, nie przynosi to żadnego dodatkowego efektu. Pamiętaj, że Mur ma wpływ jedynie na inne lokacje w swoim rzędzie, nie może wpływać sam na siebie.

Rynek

Jeżeli wymieniam na Rynku dwa surowce, czy mogę w zamian otrzymać dodatkowe surowce w więcej niż jednym typie?

Tak. Na przykład, jeżeli wymieniasz dwie rud , możesz otrzymać w zamian dwa  i dwa .

Gildia Kupców

Czy jeżeli lokacja surowców w rzędzie, w którym znajduje się Gildia Kupców jest nieaktywna, to mogę pobrać za nią surowiec kiedy aktywuję Gildię?

Nie, nie możesz. Masz prawo zebrać zasoby jedynie z aktywnych lokacji surowców w tym rzędzie.

TWÓRCY GRY

Projektant: Vangelis Bagiartakis

Szef projektu: Mark Wootton

Dyrektor artystyczny: Todd Rowland

Grafiki: Garrett Weinzierl

Instrukcja: John Goodenough, Mark Wootton

Szata graficzna: John Goodenough, Garrett Weinzierl

Korekta: Vangelis Bagiartakis, Nicolas Bongiu, Todd Rowland, John Goodenough

Edycja: Nicolas Bongiu, Mark Wootton

Produkcja: Dave Lepore

Opracowanie graficzne: Gong Studios

Testerzy: Nikos Argyros, Yiannis Avramandis, Maryne Blanchetière, Nicolas Bongiu, Vincent Carassus, Nikos Chondropoulos, Antonis Georgountzos, Thetis Gouliou, Anastasios Grigoriadis, Kyle Huibers, Andreas Katelanos, Alex Kokkalas, Konstantinos Kokkinis, Jean Le Bail, George Michelogiannakis, Mike McDonald, Rita Mulligan, Sean Mulligan, Nick Niotis, Mike Papagathangelou, Thanassis Patsios, Kostas Retalis, Todd Rowland, Nikolas Sakaloglou, Sotirios Tsantilas, Petros Tzimas, Helena Tzioti, Manolis Velivassakis, Vangelis Velles, Giannis Vidalis, Dimitris Vlachos, Chris Yialouris, Panagiotis Zinoviadis, John Zinser.

Prawa autorskie:

© 2015 Dice City i wszystkie powiązane produkty™ oraz © Alderac Entertainment Group, Inc. 4045 E. Guasti Road #210, Ontario, CA 91761 USA oraz™ i © 2015 Artipia Games 1 Profiti Ilia str. Aghia Paraskevi, Athens, Greece.

Wszystkie prawa zastrzeżone. Wyprodukowano w Polsce.

Ostrzeżenie: Ryzyko zadławienia! Nieprzeznaczone dla dzieci poniżej 3 roku życia.

Edycja Polska:

Wyłączny wydawca i dystrybutor na terenie Polski:

Bard Centrum Gier

ul. Batorego 20/17, Kraków 31-135

www.wydawnictwo.bard.pl

Tłumaczenie: Magdalena Włodarczyk, Paweł Dąbrowski

Skład: Przemysław Kasztelaniec

Korekta i redakcja: Zespół Bard

