

Reiner Stockhausen

O r l e a n



Przygotowanie

Każdy gracz otrzymuje:

a także następujące elementy w wybranym przez siebie kolorze:

1

1 sakiewkę na Poddanych

5 monet*

**Za każdym razem, kiedy w instrukcji pojawia się określenie „moneta”, oznacza to monetę o wartości 1. Posiadane monety można w dowolnym momencie gry wymienić na żetony o wyższym lub niższym nominale.*



7 znaczników gracza
(drewniane kostki)



1 planszę gracza



1 pionek Kupca



10 Faktori

2

Rozłóżcie na stole **planszę główną**, a obok planszę **Darczyńców Miasta**.

3

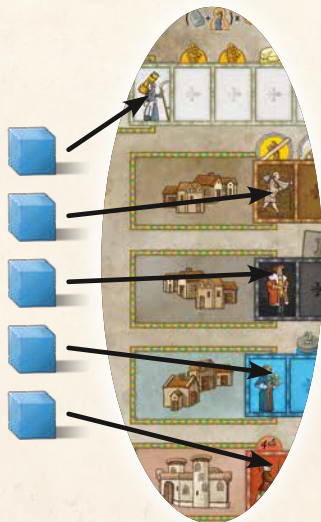
Z **żetonów Usprawnień** uformujcie stos i umieśćcie go na właściwym miejscu na planszy głównej.

4

Spośród wszystkich **kafli Klepsydr** odłóżcie kafel „Pielgrzymki” (ma jaśniejszy odcień rewersu), a pozostałe przemieszajcie. Utwórzcie z nich zakryty stos i połóżcie go na

5

Położcie po 1 swoim **znaczniku gracza** na pierwszym polu każdej z sześciu Ścieżek Poddanych* na planszy głównej. Kolejny (siódmy) znacznik umieśćcie na pierwszym polu Ścieżki Rozwoju na dole planszy.



**W grze występuje 6 Ścieżek Poddanych: Chłopstwa, Rzemieśników, Handlarzy, Flisaków, Rycerstwa i Uczonych.*

6

Pozostałe tzw. „neutralne” **żetony Poddanych** (te nieoznaczone kolorami graczy) posortujcie według typów i utwórzcie z nich osobne stosy. Każdy stos umieśćcie na planszy głównej, na przeznaczonym im polu z symbolem budynku, tuż obok właściwej Ścieżki Poddanych.



8

13 żetonów Mieszczan umieśćcie na **planszy głównej** oraz na **planszy Darczyńców Miasta**, na polach oznaczonych symbolem mieszczanina. Ostatni, czternasty żeton połóżcie na stole obok planszy głównej.



7

Monety umieśćcie na stole w miejscu dostępnym dla wszystkich graczy. Stwórzcie w ten sposób miejski skarbiec.





zestaw 4 żetonów początkowych Poddanych:
Chłopa, Flisaka, Rzemieślnika i Handlarza

Połóżcie przed sobą swoje **Faktorie** oraz **monety**. Żetony **4 początkowych Poddanych** w wybranym kolorze umieśćcie na pustych polach Rynku na swojej planszy gracza.

odpowiednim miejscu na planszy głównej. Kafel „**Pielgrzymki**” umieśćcie rewersem go góry na wierzchu utworzonego stosu. Gra zawsze rozpoczyna się od „**Pielgrzymki**” podczas pierwszej rundy.

11

Umieśćcie swoje **pienki Kupców** w Orleanie.

10



Zakryte **żetony Towarów** przemieszczajcie, umieśćcie po 1 losowym towarze na każdym polu Traktów i Szlaków Wodnych, a następnie odwróćcie je na widoczną stronę z symbolem towaru. W grze 4-osobowej żetony muszą zapełnić wszystkie wolne pola na planszy (w grze 2- lub 3-osobowej niektóre pola pozostaną puste – patrz ramka po prawej stronie). Pozostałe żetony Towarów odkrycie, posegregujcie według typów i umieśćcie w odkrytych stosach na odpowiednich polach Jarmarku (czyli w lewej części planszy głównej).

9



Kafle Budynków posortujcie według cyfr rzymskich znajdujących się na ich odwrocie i utwórzcie z nich dwa osobne stosy. Każdy stos potasujcie i połóżcie oddzielnie obok planszy głównej.

Wariant dla 3 graczy:

12a

Odlóżcie do pudełka:

- zestaw 4 żetonów początkowych Poddanych w nieużywanym kolorze;
- po 2 neutralne żetony Chłopów, Flisaków, Rzemieślników oraz Handlarzy;
- po 3 żetony Rycerzy, Uczonych oraz Mnichów;
- 6 losowych żetonów Towarów.

Nie umieszczajcie żetonów Towarów na polach Traktów i Szlaków Wodnych oznaczonych cyfrą „4” – te pola mają pozostać puste.

12b

Wariant dla 2 graczy:

Odlóżcie do pudełka:

- dwa zestawy 4 żetonów początkowych Poddanych w nieużywanym kolorze;
- po 4 neutralne żetony Chłopów, Flisaków, Rzemieślników oraz Handlarzy;
- po 6 żetonów Rycerzy, Uczonych oraz Mnichów;
- 12 losowych żetonów Towarów.

Nie umieszczajcie żetonów Towarów na polach Traktów i Szlaków Wodnych oznaczonych cyfrą „3” i „4” – te pola mają pozostać puste.

13

Możecie już rozpocząć grę!



plansza Darczyńców Miasta

Cel rozgrywki

Waszym celem jest osiągnięcie przewagi w różnych dziedzinach gospodarki w czasach średniowiecznej Francji. W trakcie gry będziecie gromadzić rozmaite towary, monety i punkty zwycięstwa. Zdobędziecie je z produkcji i handlu dobrami, korzystając z dostępnych usprawnień lub rozwijając miasto Orlean dla wspólnego dobra wszystkich jego mieszkańców.

Przebieg rozgrywki



znacznik Gracza
Rozpoczynającego

Najmłodszy gracz otrzymuje znacznik Gracza Rozpoczynającego.

Gra trwa przez 18 rund, a każda runda składa się z 7 faz.

Faza 1

Klepsydra: Gracz Rozpoczynający odwraca wierzchni kafel ze stosu zakrytych kafli Klepsydr i kładzie go obok planszy widoczną stroną z symbolem Zdarzenia. Kafle te odmierzają czas rozgrywki. Gra kończy się wraz z końcem rundy, w której odkryty zostanie ostatni, osiemnasty kafelek. Odkryty kafelek Klepsydry informuje, jakie Zdarzenie będzie miało wpływ na aktualną rundę. W grze występuje 6 różnych rodzajów Zdarzeń (*patrz rozdział „Objaśnienie efektów Zdarzeń”*). Każde z nich rozpatruje się dopiero w fazie 6 za wyjątkiem „Pielgrzymki”, która działa już podczas fazy 5.



Faza 2

Spis ludności: ustalcie, który z graczy posiada najwięcej, a który najmniej Chłopów. Gracz, którego znacznik znajduje się najbardziej na prawo na Ścieżce Chłopstwa (tzn. posiada najwięcej Chłopów), otrzymuje z miejskiego skarbcza 1 monetę. W przypadku remisu żaden z remisujących graczy nie otrzymuje monety. Gracz, którego znacznik znajduje się najbliższej początkowego pola na tej ścieżce (tzn. posiada najmniej Chłopów), musi oddać 1 monetę do miejskiego skarbcza. W razie remisu żaden z remisujących graczy nie oddaje monety.



Przykład: niebieski gracz otrzymuje 1 monetę, a czerwony musi zapłacić 1 monetę do miejskiego skarbcza.

2 GRACZY

Uwaga: w grze 2-osobowej gracz, który posiada najmniej Chłopów, nie traci monet. Natomiast gracz, który posiada ich najwięcej, otrzymuje 1 monetę z miejskiego skarbcza.

Faza 3

Pozyskiwanie Poddanych: każdy z graczy losuje żetony Poddanych ze swojej sakiewki i umieszcza je na wolnych polach Rynku na swojej planszy gracza. Możesz pobrać tyle żetonów, na ile pozwala ci pozycja zajmowana na Ścieżce Rycerstwa lub mniej. Na początku gry ta wartość wynosi 4. Zwróć uwagę, że w pierwszej rundzie twoja sakiewka jest pusta - wszystkie posiadane przez ciebie żetony Poddanych znajdują się na twojej planszy gracza. Żetony pobrane podczas tej fazy wolno ci umieścić tylko na niezajętych polach na Rynku. Oznacza to, że nie możesz wylosować więcej żetonów, niż posiadasz wolnych miejsc (*uwaga: żetony Poddanych, których nie wykorzystałeś w poprzedniej rundzie, pozostają na Rynku i blokują miejsca dla żetonów losowanych w bieżącej rundzie*).



Przykład: zielony gracz może wylosować tylko 4 żetony Poddanych ze swojej sakiewki. Żółty i niebieski gracz mogą dobrać po 6 żetonów, a czerwony gracz może wylosować aż 8 żetonów Poddanych.

Faza 4

Planowanie: każdy z graczy może użyć swoich Poddanych z Rynku, aby z ich pomocą aktywować Budynki na swojej planszy gracza oraz na zbudowanych kafkach. Jeśli nie chcesz lub nie możesz zaplanować zadań dla swoich Poddanych, możesz pozostawić ich na Rynku i użyć dopiero w kolejnych rundach podczas fazy Planowania. Użyj tylko tych żetonów, które uznasz za korzystne. Gracze mogą wykonywać tę fazę równocześnie. W sytuacji, kiedy wasze decyzje zależą od konkretnych zadań zaplanowanych przez innych graczy, możecie wspólnie ustalić, że fazę tę będziecie wykonywać kolejno, począwszy od Gracza Rozpoczynającego i dalej, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, planując po jednym zadaniu dla swoich Poddanych na raz.

Każdy Budynek pozwala na wykonanie akcji, do aktywowania której potrzebne są żetony Poddanych określonego typu (aby aktywować niektóre Budynki, potrzeba kilku lub tylko jednego żetonu, podczas gdy inne nie wymagają użycia żadnego żetonu). Informują o tym pola akcji znajdujące się pod Budynkiem, na których nadrukowane są symbole wymaganych Poddanych.



Przykład: aby aktywować Gospodarstwo i uzyskać kolejnego Chłopa, musisz wysłać do tego budynku 1 Flisaka oraz 1 Rzemieślnika.

Umieść odpowiednie żetony Poddanych na okrągłych polach akcji w Budynkach, z których chcesz skorzystać. Pamiętaj, że symbole na żetonach Poddanych i polach akcji muszą się zgadzać, a Budynek uważa się za aktywowany jeśli wszystkie jego pola akcji są zajęte. Z aktywowanego Budynku możesz skorzystać w bieżącej lub w późniejszej rundzie podczas kolejnej fazy Akcji.

Aby aktywować Budynek nie musisz podczas jednej fazy Planowania umieścić na nim wszystkich wymaganych żetonów. W bieżącej fazie możesz wyłożyć tylko część żetonów, a dokończyć aktywację podczas następnej rundy. Tacy Poddani wprawdzie nie wykonają natychmiast swojego zadania, ale nie blokują też miejsca na Rynku na nowe żetony. Pamiętaj, że nie możesz skorzystać z akcji danego Budynku, dopóki nie zapełnisz wszystkich pól wymaganych do jego aktywacji.

Faza 5

Akcje: zaczynając od Gracza Rozpoczynającego i dalej zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, każdy gracz może wykonać 1 z dostępnych dla siebie akcji w aktywowanych Budynkach lub spasować. Jeśli gracz spasuje, nie może wykonywać więcej akcji w bieżącej rundzie.

Po wykonaniu akcji z danego Budynku, zdejmij z niego wszystkie żetony Poddanych użyte do jego aktywacji (na przykład Flisaka i Rzemieślnika, jeśli wykonałeś akcję w Gospodarstwie) i umieść je w swojej sakiewce.

Uwaga: żetony Usprawnień, które umieścisz na polach akcji w Budynkach, pozostają na swoim miejscu już do końca gry (zobacz str. 6).

Możesz wykonywać dostępne dla siebie akcje w dowolnej kolejności. Nie masz obowiązku użyć wszystkich akcji z aktywowanych Budynków. Możesz spasować nawet wtedy, kiedy masz jeszcze możliwość wykonania jakiejś akcji.

Faza Akcji kończy się w momencie, kiedy wszyscy gracze spasują. Akcje z Budynków, które aktywowałeś lecz z nich nie skorzystałeś podczas bieżącej rundy, nie przepadają. Takie Budynki pozostają aktywne i możesz je użyć później. Nie usuwaj zatem znajdujących się na nich żetonów Poddanych. Na swoich miejscach pozostaw także żetony Poddanych umieszczone w Budynkach, które nie są w pełni aktywowane. Pozostają one na polach akcji tych Budynków do momentu użycia akcji, niezależnie od tego czy zrobisz to w obecnej czy w przyszłych rundach.

Faza 6

Zdarzenie: rozpatrzenie efekty Zdarzenia z kafła Klepsydry, który został odkryty na początku rundy, podczas fazy 1. Zdarzenie to obowiązuje wyłącznie podczas bieżącej rundy i wpływa na wszystkich graczy (w dalszej części instrukcji znajdziecie szczegółowy opis Zdarzeń).



Faza 7

Gracz Rozpoczynający: osoba posiadająca znacznik Gracza Rozpoczynającego przekazuje go graczowi po swojej lewej stronie.



Akcje/Budynki

Każdy Budynek umożliwia wykonanie pojedynczej akcji. Na swojej planszy gracza znajdziesz podstawowe Budynki występujące w grze. W trakcie rozgrywki będziesz mógł wznosić dodatkowe Budynki, które umieścisz obok swojej planszy (patrz akapit „Rozbudowa miasta” na str. 7).

Uwaga: jeśli twój znacznik dotrze na ostatnie pole na danej Ścieżce Poddanych, nie możesz już więcej wykonywać akcji związanej z tą ścieżką. Nie otrzymujesz również żadnych dodatkowych premii przysługujących za tę akcję.

Możesz wykonać akcję związaną z Budynkiem, tylko jeśli został on wcześniej aktywowany (tzn. gdy wszystkie wymagane pola akcji zostały uzupełnione odpowiednimi żetonami Poddanych lub żetonami Usprawnień). Po wykonaniu akcji zdejmij z Budynku wykorzystane żetony Poddanych (z wyjątkiem żetonu Usprawnienia) i włóż je do swojej sakiewki na Poddanych.

Szczegółowy opis Budynków i dostępnych akcji:

Gospodarstwo

Weź z planszy głównej jeden **żeton Chłopa** i włóż go do swojej sakiewki na Poddanych. Następnie przesunij swój znacznik na Ścieżce Chłopskiej o jedno pole w prawo i pobierz z Jarmarku na planszy głównej przypisany do tego pola żeton **Towaru**. Pozycja twojego znacznika na tej ścieżce ma znaczenie podczas fazy Spisu ludności, kiedy ustalana jest nagroda/kara za liczbę posiadanych Chłopów.



Wioska

Weź jeden **żeton Flisaka, Rzemieślnika** albo **Handlarza**. Możesz wybrać tylko **jeden** z nich, a następnie wykonaj akcję właściwą dla wybranego Poddanego na odpowiedniej ścieżce na planszy głównej:



Flisak

Weź z planszy głównej jeden **żeton Flisaka** i włóż go do swojej sakiewki na Poddanych. Następnie przesunij swój znacznik na Ścieżce Flisaków o jedno pole w prawo i pobierz tyle monet, ile wskazuje pole, na którym znajdzie się twój znacznik. Na ostatnim polu tej ścieżki zamiast **monet** znajduje się żeton Mieszczanina. Otrzyma go ten gracz, który dotrze do tego pola jako pierwszy.



Rzemieślnik

Weź z planszy głównej **jeden żeton Rzemieślnika** i włóż go do swojej sakiewki na Poddanych. Następnie przesunij swój znacznik na Ścieżce Rzemieślników o jedno pole w prawo i pobierz 1 **żeton Usprawnienia**. Połóż go obok swojej planszy gracza. Możesz z niego skorzystać (czyli umieścić go na polu akcji w Budynku) dopiero, gdy zakończysz fazę 5. bieżącej rundy.



Żetony Usprawnień: zastępują żetony Poddanych, które wymagane są do aktywowania Budynku. Można je umieścić w Budynkach na planszy gracza jak i na Budynkach zbudowanych w trakcie gry. Żeton Usprawnienia położony w miejsce żetonu Poddanego pozostaje na jego polu akcji do końca gry. Po wykonaniu akcji w Budynku, żetonu Usprawnienia nie usuwa się.

Ograniczenia:

- Pierwszy żeton Usprawnienia może być umieszczony jedynie na polu akcji Chłopa.
- Kolejne żetony mogą zastąpić dowolnych Poddanych za wyjątkiem Mnichów.
- Pola akcji Mnichów nie mogą być w ogóle zastępowane przez żetony Usprawnień.
- W pojedynczym Budynku może znajdować się maksymalnie jeden żeton Usprawnienia.
- Jeśli Budynek posiada tylko 1 pole akcji, nie można na nim umieścić żetonu Usprawnienia.
- Raz umieszczonego żetonu nie można przesunąć na inne pole akcji.



Handlarz

Weź z planszy głównej jeden **żeton Handlarza** i włóż go do swojej sakiewki na Poddanych. Następnie przesunij swój znacznik na Ścieżce Handlarzy o jedno pole w prawo, pobierz 1 dowolny kafel Budynku i rozbuduj swoje miasto.

Rozbudowa miasta: możesz powiększyć należące do ciebie miasto o kolejny Budynek. W grze występują dwa rodzaje Budynków oznaczone na rewersie kafli rzymskimi cyframi I i II. Przesuwając się na Ścieżce Handlarzy po raz pierwszy, możesz wybrać wyłącznie Budynek ze stosu I. Wykonując każdy następny ruch na tej ścieżce, będziesz mógł wybrać kafel z dowolnego stosu. Połóż wybrany kafel obok swojej planszy gracza. W ten sposób twoje miasto powiększy się o kolejny Budynek, który będziesz mógł użyć w ramach jego aktywacji lub zdolności specjalnej.

Uwaga: możesz wybrać dowolny kafel Budynku. Wszyscy gracze mogą przeglądać oba stosy w dowolnym momencie gry. Szczegółowy opis działania kafli Budynków znajduje się w dalszej części instrukcji.



Uniwersytet

Weź z planszy głównej jeden **żeton Uczonego** i włóż go do swojej sakiewki na Poddanych, a następnie przesunij swój znacznik na Ścieżce Uczonych o jedno pole w prawo. Zyskujesz tyle **Punktów Rozwoju**, ile wskazuje pole, na którym zatrzyma się twój znacznik. Za każdy otrzymany Punkt Rozwoju przesunij swój znacznik na Ścieżce Rozwoju na dole planszy o jedno pole w prawo.



Zamek

Weź z planszy głównej jeden **żeton Rycerza** i włóż go do swojej sakiewki na Poddanych, a następnie przesunij swój znacznik na Ścieżce Rycerstwa o jedno pole w prawo. Pozycja zajmowana na tej ścieżce informuje, ilu **Poddanych** będziesz mógł wylosować ze swojej sakiewki i umieścić na Rynku podczas fazy Pozyskiwania Poddanych. Na początku gry każdy gracz może pobierać co rundę do 4 żetonów Poddanych. Liczba ta wzrasta, ilekroć przesuniesz swój znacznik na Ścieżce Rycerstwa.

Uwaga: po zdobyciu czwartego żetonu Rycerza liczba losowanych Poddanych (7) nie zwiększa się. Zamiast tego na przedostatnim polu tej ścieżki znajduje się żeton Mieszczanina. Otrzyma go ten gracz, który dotrze do tego pola jako pierwszy.



Klasztor

Weź z planszy głównej jeden **żeton Mnicha** i włóż go do swojej sakiewki na Poddanych. Klasztor nie daje żadnych dodatkowych premii. Mnisi posiadają specjalną zdolność, która pozwala używać ich zamiast innych **żetonów Poddanych**.

Zasada ta działa tylko w jedną stronę. Żetony innych Poddanych, ani żetony Usprawnień, nie mogą zastąpić żetonu Mnicha.



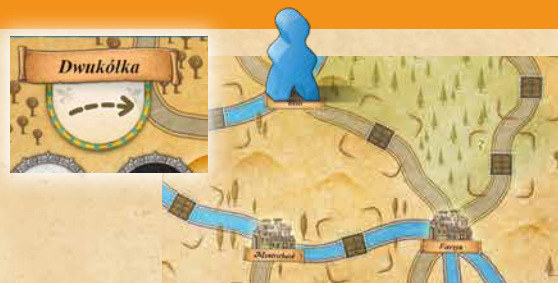
Barka

Przesuń swój pionek Kupca z obecnej lokacji do sąsiedniego miasta wzdłuż **Szlaku Wodnego** (*niebieski tor*). Jeżeli na twojej drodze znajduje się żeton Towaru, możesz go zabrać. Jeżeli żetonów jest więcej, możesz zabrać **tylko jeden** z nich (dowolny). Uzyskany żeton Towaru zdejmij z planszy głównej i umieść obok swojej planszy gracza.



Dwukółka

Działa podobnie jak „Barka” z tą różnicą, że pozwala przesunąć pionek Kupca nie Szlakiem Wodnym, lecz wzdłuż **Traktu** (*brązowy tor*). Jeżeli na twojej drodze znajduje się żeton Towaru, możesz go zabrać. Jeżeli żetonów jest więcej, możesz zabrać **tylko jeden** z nich (dowolny). Uzyskany żeton Towaru zdejmij z planszy głównej i umieść obok swojej planszy gracza.



Siedziba cechu

Zbuduj **Faktorię** w mieście, w którym obecnie znajduje się twój pionek Kupca, o ile nie ma tam innej Faktorii (twojej lub innego gracza). Oznacza to, że w każdym mieście może być wybudowana **tylko jedna** Faktoria.

Wyjątek: w Orleanie **każdy** z graczy może wybudować **jedną** Faktorię.



Skrytorium

Otrzymujesz 1 Punkt Rozwoju. Przesuń swój znacznik na **Ścieżce Rozwoju** (na dole planszy) o jedno pole w prawo.

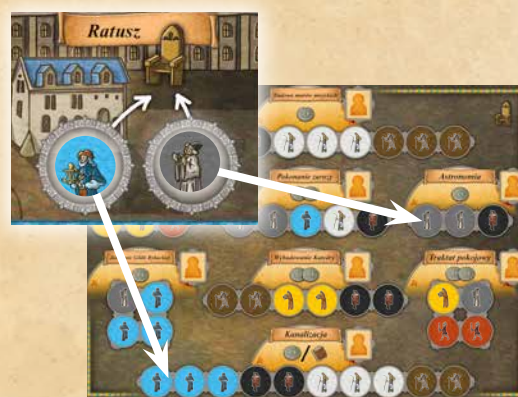


Ratusz

Podczas fazy Planowania możesz umieścić w Ratuszu **1 lub 2 żetony Poddanych** (aby aktywować Ratusz nie musisz zapełnić obydwu wymaganych pól akcji). Podczas fazy Akcji przenieś jeden lub oba żetony Poddanych z Ratusza na jakiegokolwiek wolne, odpowiadające im miejsca na **planszy Darczyńców Miasta**. Za każdy przeniesiony żeton Poddanego otrzymujesz nagrodę określoną na planszy, w zależności od miejsca, w którym go położysz (1, 2 lub 3 monety, a w przypadku Kanalizacji miasta 1 monetę lub 1 Punkt Rozwoju).

Jeśli umieszczając żeton Poddanego na planszy Darczyńców Miasta zakończysz pracę nad ufundowaniem danego celu (tzn. zajmiesz ostatnie wolne miejsce tego celu), otrzymujesz leżący obok niego żeton Mieszczanina.

Kiedy przenosisz swoich Poddanych na planszę Darczyńców Miasta, nie możesz korzystać ze specjalnych zdolności Mnichów. Jeśli dany cel wymaga umieszczenia żetonu Poddanego konkretnego typu (np. Flisaka), nie możesz go zastąpić żetonem Mnicha. Pola znajdujące się poniżej celu określają dokładnie, jaki typ Poddanego musi zostać położony na planszy. Żetony Poddanych wysłane na planszę Darczyńców Miasta pozostają na swoich miejscach już do końca gry.



Uwaga: nie możesz wysłać do Ratusza żadnego ze swoich 4 początkowych Poddanych (czyli Chłopa, Flisaka, Rzemieślnika i Handlarza w swoim kolorze).



Ścieżka Rozwoju

Na niektórych polach Ścieżki Rozwoju znajdują się **monety**, na innych zaś umieszczone są **żetony Mieszczan**. Każdy gracz, który przesunie swój znacznik na pole z monetami (lub je przekroczy), natychmiast otrzymuje z miejskiego skarbcza tyle monet, ile wskazane jest na planszy. Żeton Mieszczanina zdobywa tylko ten gracz, który dotrze do pola z tym żetonem (lub go przekroczy) jako pierwszy.



Poziom Rozwoju. Złote gwiazdki na Ścieżce Rozwoju wskazują twój aktualny Poziom Rozwoju. Na początku gry wynosi on 1. Jeżeli przesuniesz swój znacznik na pole z symbolem gwiazdki (lub je przekroczysz), twój Poziom Rozwoju natychmiast wzrasta do wartości określonej na tym polu.

Uwaga: twój **Poziom Rozwoju** ma wpływ na wynik Zdarzenia „Przychód” (otrzymujesz tyle monet, ile wynosi twój aktualny Poziom Rozwoju) oraz akcję z Budynku **Lazaret**. Wpływa także na **punktację końcową** podliczaną z żetonów Mieszczan i Faktorii.

Koniec gry i podliczanie punktów

Gra kończy się po 18 rundach. Zanim podliczycie swoje punkty, sprawdźcie który gracz zbudował najwięcej Faktorii. Ten gracz otrzymuje ostatni, czternasty żeton Mieszczanina (który odłożyliście na bok podczas przygotowania do gry). W przypadku remisu nikt nie otrzymuje tej nagrody. Następnie dla każdego z graczy osobno podliczcie Punkty Zwycięstwa (PZ) zdobyte za:



Monety: 1 PZ za każdą monetę

Żetony Towarów:

- **brokat:** 5 PZ za każdy żeton
- **wełna:** 4 PZ za każdy żeton
- **wino:** 3 PZ za każdy żeton
- **ser:** 2 PZ za każdy żeton
- **zboże:** 1 PZ za każdy żeton

Faktorie i żetony Mieszczan: każda zbudowana Faktoria i każdy zdobyty żeton Mieszczanina warte są tyle PZ, ile wynosi twój Poziom Rozwoju na końcu gry.

Przykład: Tomasz zbudował 5 Faktorii i zdobył 2 żetony Mieszczan. Jego Poziom Rozwoju na końcu gry wynosi 4 (wskazuje na to pozycja zajmowana na Ścieżce Rozwoju). Tomasz otrzyma łącznie aż 28 PZ [(5+2) x 4 = 28 PZ].

Zwycięzcą zostaje gracz, który zgromadził najwięcej PZ. W przypadku remisu wygrywa osoba, której znacznik na Ścieżce Rozwoju znajduje się bardziej na prawo. Jeśli i to nie rozstrzygnie o wygranej, gracze dzielą się zwycięstwem.



Alternatywny wariant gry: zmniejszona liczba kafli Budynków (zalecany dla zaawansowanych graczy)

Na początku rozgrywki (jeszcze przed rozpoczęciem pierwszej rundy), zaczynając od Gracza Rozpoczynającego i dalej zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, każdy gracz może usunąć jeden dowolny kafel Budynku (może to być kafel ze stosu I lub II). Usunięte kafle odłóżcie do pudełka – nie biorą one udziału w grze. W rozgrywce 2-osobowej każdy gracz usuwa 2 kafle.



3x Pielgrzymka:

Pielgrzymka uniemożliwia pozyskiwanie Mnichów podczas fazy Akcji w bieżącej rundzie. Jest to jedyne Zdarzenie, które jest rozpatrywane już w fazie 5 a nie podczas fazy 6, jak wszystkie pozostałe Zdarzenia.



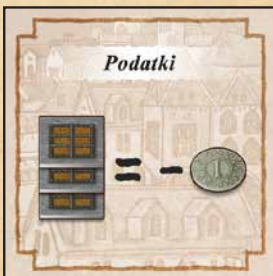
3x Przychód:

Każdy gracz otrzymuje z miejskiego skarbcza tyle monet, ile wynosi jego aktualny Poziom Rozwoju.



3x Żniwa:

Każdy gracz musi zapłacić daninę w wysokości 1 żetonu żywności (zboże, ser lub wino). Żeton Towaru należy odłożyć na planszę główną na pole Jarmarku. Jeśli gracz nie posiada wymaganego Towaru, musi zapłacić karę w wysokości 5 monet. Jeżeli nie jest w posiadaniu wystarczającej liczby monet, otrzymuje karę chłosty za każdą brakującą monetę (patrz str. 11)



3x Podatki:

Każdy gracz musi zapłacić podatek w wysokości 1 monety za każde 3 posiadane żetony Towarów. Jeżeli gracz nie posiada wystarczającej liczby monet, otrzymuje karę chłosty za każdą brakującą monetę (patrz str. 11).



3x Dzień targowy

Każdy gracz otrzymuje z miejskiego skarbcza 1 monetę za każdą zbudowaną przez siebie Faktorię.



3x Zaraza

Każdy gracz traci 1 żeton Poddanego. Gracze losują po 1 żetonie z sakiwki na Poddanych po czym odkładają je na planszę główną (dzięki temu żetony te będzie można zdobyć w kolejnych rundach). Utrata Poddanego nie powoduje cofnięcia znacznika gracza na odpowiadającej mu Ścieżce Poddanych. W wyniku Zarazy nie można stracić żetonu początkowego Poddanego (czyli Chłopa, Flisaka, Rzemieślnika lub Handlarza w kolorze gracza). Jeżeli gracz wylosuje taki żeton – może uważać się za szczęściarza! Nie traci on swojego Poddanego, a wylosowany żeton wraca do sakiwki.

Chłosta (bankructwo)

Za każdym razem, kiedy musisz za coś zapłacić (np. podczas fazy *Spisu ludności* lub *Zdarzenia Podatki*), a nie posiadasz wystarczającej liczby monet, otrzymujesz karę chłosty. Za każdą brakującą monetę musisz oddać jeden należący do ciebie zasób spośród wymienionych poniżej (wybiera gracz poddany karze chłosty):

- **1 Faktorię** (usuń już zbudowaną Faktorię z planszy głównej lub niewybudowaną ze swoich zasobów).
- **1 żeton Poddanego** (wylosuj jeden żeton z sakiewki – jeżeli wyciągniesz żeton początkowego Poddanego w swoim kolorze, włóż go z powrotem do sakiewki i powtórz losowanie).
- **1 Punkt Rozwoju** (przesuń swój znacznik na Ścieżce Rozwoju o jedno pole w lewo – w ten sposób nie możesz jednak cofnąć znacznika na pole oznaczone monetami ani go przekroczyć).
- **1 żeton Towaru** (dowolnego typu).
- **1 kafel Budynku.**
- **1 żeton Usprawnienia.**

Brakujące monety możesz zastąpić dowolnym rodzajem zasobów z powyższej listy. *Przykładowo, jeżeli musisz zapłacić 5 monet, a nie możesz tego zrobić to, w związku z otrzymaną karą chłosty, możesz oddać 1 żeton Poddanego, 2 Faktorie i 2 Punkty Rozwoju.*

Wszystkie zasoby utracone w wyniku kary chłosty przepadają; usuń je na stałe z gry. Wyjątkiem są Punkty Rozwoju, które możesz ponownie zdobyć w następnych rundach.

Ogólne zasady gry

Ograniczenie żetonów

W grze występuje ograniczona liczba żetonów Poddanych, Usprawnień oraz Towarów. Jeżeli którykolwiek z tych stosów jest pusty, nie jest możliwe pobranie kolejnego żetonu danego typu. Co więcej, nie można również wykonywać akcji, która pozwala taki żeton zdobyć. Jeżeli w miejskim skarbcu zabraknie monet (*czasowo*), gracze nie mogą ich otrzymywać (*w danej chwili*).

Kontrolowanie liczby Poddanych

W dowolnym momencie gry możesz zajrzeć do swojej sakiewki, aby sprawdzić ile i jakie żetony Poddanych posiadasz (*po sprawdzeniu sakiewki przemieszaj jej zawartość*).

Puste Trakty i Szlaki Wodne

Możesz podróżować przez Trakty i Szlaki Wodne, na których nie ma żetonów Towarów – po prostu wędrując przez te szlaki, nie otrzymujesz żadnych Towarów.

Żetony początkowych Poddanych

Te 4 żetony oznaczone twoim kolorem (*otrzymujesz je podczas przygotowania do gry*) masz do swojej dyspozycji przez cały czas trwania gry (*pozostają w sakiewce lub na planszy gracza*). Nie możesz ich przenosić na planszę Darczyńców Miasta ani stracić w wyniku *Zarazy* lub kary chłosty.

Żetony Poddanych w Budynkach

Żetonów Poddanych umieszczonych na polach akcji w Budynkach nie można przesuwania na inne pola. Istnieje jeden wyjątek od tej zasady – jeżeli w trakcie fazy *Pozyskiwania Poddanych* zrezygnujesz z wylosowania żetonu Poddanego (jednego lub kilku), to za każdy taki żeton możesz w zamian przenieść jednego swojego Poddanego z dowolnego pola akcji w Budynku z powrotem na Rynek.

(Przykład: Piotr może wylosować 6 żetonów Poddanych. Decyduje się wylosować jedynie 4 żetony, dzięki czemu może przenieść 2 swoich Poddanych z pól akcji z powrotem na Rynek.)

Płatności

Monety otrzymujesz z miejskiego skarbcza. Trafiają tu również wszystkie płatności, które musisz uregulować w trakcie gry.

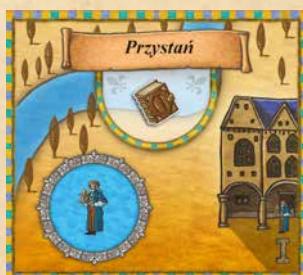
Kolejność graczy

Większość faz może być wykonywana przez wszystkich graczy **jednocześnie**. Podczas **fazy Planowania** gracze wybierają w tym samym czasie zadania dla swoich Poddanych. Kiedy gracz zakończy tę fazę, musi poinformować o tym pozostałych graczy. Jeśli zaistnieje taka potrzeba, możecie wspólnie ustalić, że będziecie wykonywać swoje ruchy jeden po drugim, zaczynając od Gracza Rozpoczynającego i dalej zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Dotyczy to również **płatności**, które powinniście rozpatrywać w takiej samej kolejności.



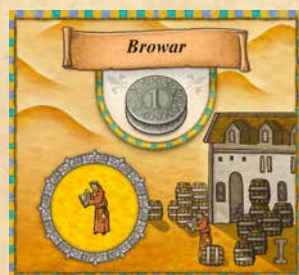
Stodoła, Fabryka sera, Winnica, Wytwórnia wełny, Zakład krawiecki

Otrzymujesz jeden żeton Towaru określonego typu przedstawiony na kafli (zboże, ser, wino, wełnę, brokat). Nie możesz wykonać tej akcji, jeśli stos danego Towaru jest pusty.



Przystań

Otrzymujesz 1 Punkt Rozwoju.



Browar

Otrzymujesz 2 monety z miejskiego skarbcza.



Biblioteka

Otrzymujesz 2 Punkty Rozwoju.



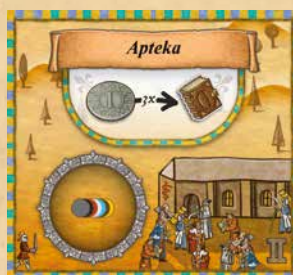
Wiatrak

Otrzymujesz 2 monety z miejskiego skarbcza oraz 1 Punkt Rozwoju.



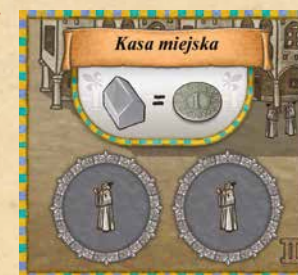
Szynk

Otrzymujesz 4 monety z miejskiego skarbcza.



Apteka

Aptekę można aktywować przy pomocy dowolnego żetonu Poddanego. W fazie Akcji możesz oddać do miejskiego skarbcza od 1 do 3 monet, aby w zamian przesunąć swój znacznik na Ścieżce Rozwoju o tyle samo pól w prawo. Przesuń swój znacznik o 1 pole za każdą oddaną monetę (minimum 1).



Kasa miejska

Otrzymujesz z miejskiego skarbcza 1 monetę za każdą zbudowaną przez siebie Faktorię.



Łaźnia

Jako właściciel Łaźni, możesz podczas fazy Pozyskiwania Poddanych wylosować dwa dodatkowe żetony Poddanych. Jeden z nich odłóż z powrotem do sakiewki, a drugi umieść na wolnym polu Rynku (o ile takie posiadasz) na swojej planszy gracza. Nie możesz zatrzymać żetonu, jeśli wszystkie pola na Rynku są zajęte.



Lazaret

Otrzymujesz z miejskiego skarbca tyle monet, ile wynosi twój aktualny Poziom Rozwoju.



Szkoła

Jako właściciel Szkoły możesz użyć żetonu Uczzonego zamiast żetonu Poddanego dowolnego typu (oprócz Mnicha).



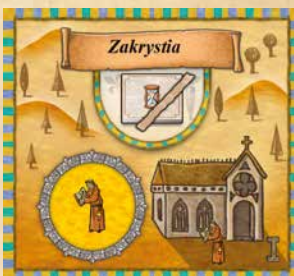
Furmanka

Przesuń swój pionek Kupca wzdłuż Traktu do sąsiedniego miasta. Jeżeli na twojej drodze znajduje się żeton Towaru, możesz go zabrać.



Ogród zielony

Jako właściciel Ogrodu zielonego możesz użyć żetonu Flisaka zamiast żetonu Rzemieślnika, Handlarza lub Chłopa.



Zakrystia

Mnich przebywający w Zakrystii może ochronić cię przed negatywnymi Zdarzeniami rozpatrywanymi w fazie Zdarzeń (takimi jak: Żniwa, Podatki, Zaraza). Podczas tej fazy, usuń żeton Mnicha z Zakrystii i włóż go do sakiewki – tym samym zniwelujesz negatywny rezultat Zdarzenia rozpatrywanego w danej rundzie. Nie będzie ono miało na ciebie wpływu.



Baszta prochowa

Baszta prochowa powiększa twój Rynek o 2 dodatkowe pola. W fazie Pozyskiwania Poddanych możesz tu położyć do dwóch wylosowanych żetonów Poddanych. Żetony z tego Budynku (jeden lub dwa) możesz użyć podczas fazy Planowania i umieścić na polach akcji w swoich Budynkach **lub** podczas fazy Akcji przenieść je w odpowiednie miejsca na planszę Darczyńców Miasta (podobnie jak w przypadku Ratusza, możesz przenieść jeden lub dwa żetony swoich Poddanych w ramach jednej akcji). Pamiętaj, że na planszę Darczyńców Miasta nie możesz przenieść swoich 4 początkowych Poddanych (czyli Chłopa, Flisaka, Rzemieślnika i Handlarza w swoim kolorze).



Laboratorium

Otrzymujesz jeden żeton Usprawnienia. Możesz go umieścić na dowolnym polu akcji (z wyjątkiem pól akcji przeznaczonych dla Mnichów) w swoim Budynku, w tym również w Laboratorium. Pozyskany żeton Usprawnienia obowiązuje te same ograniczenia, co żetony uzyskane w inny sposób (patrz str. 6).

Dodatkowe kafle Budynków dostępne w sprzedaży!



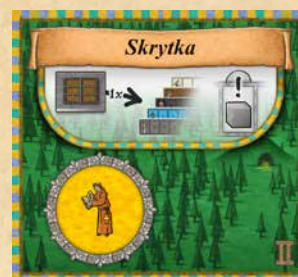
Złotnik

Zapłać 1 dowolny Towar i przesuń w prawo swój znacznik na Ścieżce Rozwoju o liczbę pół równą liczbie wybudowanych przez ciebie Faktorii.



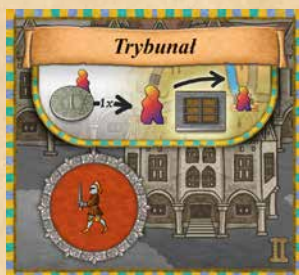
Piekarnia

Zapłać 2 monety i wypiecz chleb z maksymalnie 3 żetonów zboża, które należy położyć na kafle Piekarni. Te żetony są teraz rozpatrywane jako chleb. Chleb jest zarówno Towarem, jak i jednostką żywności, więc można go wydać w ramach Żniw lub uiszczania podatków. Pod koniec gry każdy bochen chleba jest wart tyle Punktów Zwycięstwa, ile wynosi twój Poziom Rozwoju.



Skrytka

Zapłać 1 dowolny Towar i skorzystaj z premii za jedną ze Ścieżek: Chłopsstwa, Rzemieślników, Handlarzy, Flisaków lub Uczonych. Otrzymujesz premię z pola, na którym znajduje się twój znacznik. Zawsze możesz skorzystać z tej premii, nawet jeśli na danej Ścieżce nie ma już żadnych żetonów.



Trybunał

Przesuń pionek Kupca należący do innego gracza do sąsiedniego miasta (wzdłuż Traktu lub Szlaku Wodnego). Jeżeli na twojej drodze znajduje się żeton Towaru, możesz go zabrać. W ramach rekompensaty zapłać temu graczowi 1 monetę.



Baraki

Możesz zastąpić Rycerza dowolnym Poddanym, aby aktywować inny Budynek.



Teatr

Możesz umieścić w Teatrze dowolną liczbę żetonów Poddanych (można w ten sposób położyć na kafle więcej niż 1 żeton każdego rodzaju). Akcją tego Budynku jest odłożenie wszystkich żetonów z Teatru do sakiewki. Otrzymujesz 1 monetę za każdy odłożony w ten sposób żeton.

Zawartość

- 1 (duża) plansza główna
- 1 (mała) plansza Darczyńców Miasta
- 4 plansze graczy
- 4 sakiewki na Poddanych
- 4 pionki Kupców
- 40 Faktorii
- 28 znaczników graczy (w 4 kolorach)
- 104 żetony Poddanych
- 90 żetonów Towarów:
 - 24 żetony zboża
 - 21 żetonów sera
 - 18 żetonów wina
 - 15 żetonów wełny
 - 12 żetonów brokatu
- 16 żetonów Usprawnień
- 14 żetonów Mieszczan
- 47 monet o wartości 1/5/10/20
- 20 kafli Budynków
- 18 kafli Klepsydr
- 2 karty pomocy
- 1 znacznik Gracza Rozpoczynającego
- 1 instrukcja



AUTOR

Reiner Stockhausen

ILUSTRACJE:

Klemens Franz/atelier198

WYDAWCA W POLSCE:

WYDAWNICTWO BALDAR MICHAŁ KRZYWICKI
ul. Królowej Bony 13/1, 80-034 Gdańsk

www.baldar.pl

wydawnictwo@baldar.pl

TŁUMACZENIE:

Jan Marcinkowski

OPRACOWANIE GRAFICZNE I SKŁAD:

Ewa i Adam Czemko

REDAKCJA i KOREKTA:

Violeta Kijowska, Marcin Ropka



ZAGRAJ W NASZE GRY



SIMURGH

SIMURGH

ZEW WŁADCY SMOKÓW



Reiner Stockhausen

Orlean



LA COSA NOSTRA



DARWIN KASTLE'S

CTHULHU

ŚWIATY



WIEK PARY

WWW.BALDAR.PL