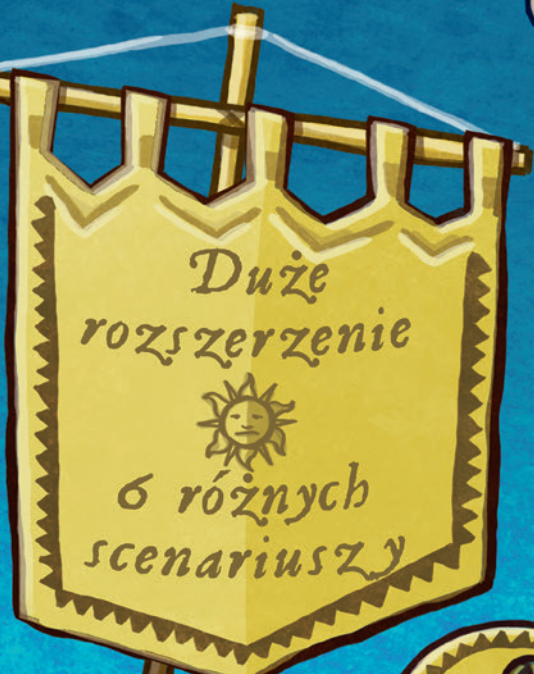


Reiner Stockhausen, Inka & Markus Brand



Orlean

INWAZJA



Poznaj Orlean z zupełnie nowej perspektywy! Sześć różnych scenariuszy daje graczom zupełnie nowe pola do eksploracji – można grać samodzielnie, razem lub przeciwko sobie.

Str. 2: „Dobrobyt” wzbogaca rozgrywkę podstawową o Ciesłę i Konstrukcje dające dodatkowe Punkty Zwycięstwa. Scenariusz przeznaczony dla 2-5 graczy.

Str. 6: **Nadciągająca „Inwazja”** zagraża graczom, którzy wspólnymi siłami muszą odparować atak. Scenariusz przeznaczony dla 2-5 graczy.

Str. 13: „**Pojedynek**” rzuca wyzwanie dwóm graczom, którzy muszą się wykaazać w zmaganiach kupieckich.

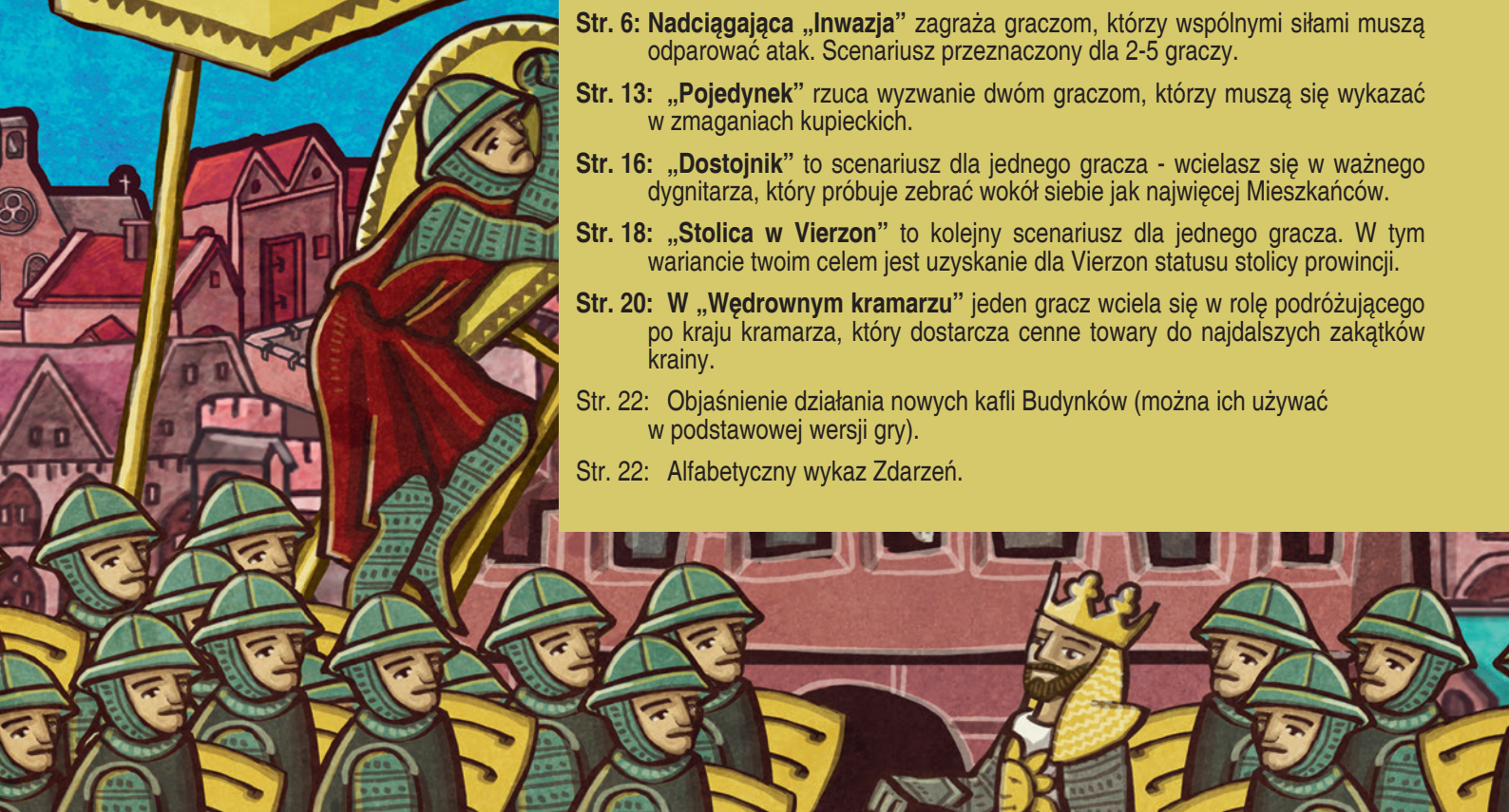
Str. 16: „**Dostojnik**” to scenariusz dla jednego gracza - wcielasz się w ważnego dygnitarza, który próbuje zebrać wokół siebie jak najwięcej Mieszkańców.

Str. 18: „**Stolica w Vierzon**” to kolejny scenariusz dla jednego gracza. W tym wariantcie twoim celem jest uzyskanie dla Vierzon statusu stolicy prowincji.

Str. 20: W „**Wędrownym kramarzu**” jeden gracz wciela się w rolę podróżującego po kraju kramarza, który dostarcza cenne towary do najdalszych zakątków krainy.

Str. 22: Objaśnienie działania nowych kafli Budynków (można ich używać w podstawowej wersji gry).

Str. 22: Alfabetyczny wykaz Zdarzeń.



Dodatkowe elementy

W tym scenariuszu należy uzupełnić komponenty z podstawowej wersji gry o poniższe elementy (jeśli gracze w 5 osób, dołóżcie też komponenty dla piątego gracza):



22 karty Konstrukcji

1 plansza do scenariusza *Dobrobyt*



5 nowych kafli Budynków: „Dylizans”, „Czarny rynek”, „Składnica”, „Tawerna” oraz „Uprawa winorośli”

1 pionek Cieśli



1 neutralny znacznik (w kształcie walca)

Dodatkowo każdy gracz otrzymuje:

1 neutralny znacznik (w kształcie walca)



1 rozszerzenie Cieśla do planszy gracza

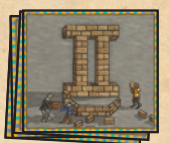
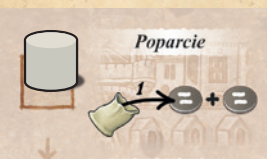


1 kafel Zastępstwa do przykrycia Skryptorium

Przygotowanie

Rozłóżcie komponenty z podstawowej wersji gry zgodnie z ogólnymi zasadami, uwzględniając poniższe zmiany:

- Odłóżcie planszę Darczyńców Miasta i zastąpcie ją planszą scenariusza *Dobrobytu*, która zawiera 16 Zdarzeń i 3 pola dla Darczyńców Miasta. W lewej części tej planszy na polu Zdarzenia [1] umieśćcie neutralny znacznik. Będzie on odmierzał rundy w grze. Na końcu każdej rundy przesuniecie znacznik na pole kolejnego Zdarzenia.
- Żetony Towarów odwróćcie na stronę **zakrytą**, przemieszczajcie i umieśćcie po 1 losowym żetonie na planszy głównej na odpowiednich polach Traktów i Szlaków Wodnych (zgodnie z liczbą graczy). Te żetony pozostają zakryte przez całą grę aż do momentu, gdy gracz zdobędzie żeton i go odkryje. Pozostałe żetony Towarów posegregujcie według typów i umieśćcie w odkrytych stosach na odpowiednich polach Jarmarku (czyli w lewej części planszy głównej).



- Kafle Budynków posortujcie według cyfr rzymskich znajdujących się na ich odwrocie i utwórzcie z nich dwa osobne stosy. Użyjcie wyłącznie następujących kafli:

Apteka, Baszta prochowa, Biblioteka, Browar, Czarny rynek, Dylizans, Fabryka sera, Furmanka, Kasa miejska, Laboratorium, Lazaret, Ogród ziołowy, Przystań, Składnica, Stodoła, Szkoła, Szynk, Tawerna, Uprawa winorośli, Wiatrak, Winnica, Wytwórnia wełny, Zakład krawiecki, Zakrystia.

Pozostałe kafle Budynków odłóżcie do pudełka.

- Połóżcie po jednym żetonie Mieszczanina na Ścieżce Flisaków i Ścieżce Rycerstwa na polach oznaczonych symbolem mieszczanina. Kolejne 3 żetony Mieszczan połóżcie na odpowiednich polach na planszy *Dobrobytu*. Pozostałe żetony połóżcie na stole obok planszy głównej, tworząc z nich wspólną pulę. Nie umieszczajcie żetonów Mieszczan ani na mapie, ani na Ścieżce Rozwoju.
- Karty Konstrukcji przetasujcie i utwórzcie z nich zakryty stos. Tak utworzony stos połóżcie obok planszy głównej. Następnie każdy gracz dobiera z wierzchu stosu dwie karty, po czym jedną z nich zatrzymuje na ręce, a drugą odkłada na spód stosu. Karty Konstrukcji są tajne.
- Pionek Cieśli umieśćcie w Orleanie, tuż obok pionków Kupców.
- Każdy z graczy otrzymuje rozszerzenie Cieśla i umieszcza je obok swojej planszy gracza. Następnie każdy bierze kafel Zastępstwa i kładzie go na swoim Skrytorium tak, aby nowe działanie Budynku przykryło jego stare zastosowanie. Dodatkowo każdy gracz bierze neutralny znacznik, pod którym umieszczał będzie ukończone przez siebie Konstrukcje.



Kafle Klepsydr z podstawowej wersji gry odłóżcie do pudełka – w tym scenariuszu nie będą one potrzebne.

Przebieg gry

Obowiązują zasady z podstawowej wersji gry z jedną różnicą – kolejność Zdarzeń (i ich rodzaj) jest z góry ustalona. Licznik rund na planszy *Dobrobytu* wskazuje aktualnie rozgrywaną rundę oraz obecnie obowiązujące Zdarzenie. Cieśla wprowadza do gry nową akcję.

Akcja Cieśli

Cieśla działa tak samo jak Budynki na planszy gracza i stanowi część tej planszy.

Podczas fazy Planowania możesz wysłać do Cieśli maksymalnie 3 żetony Poddanych – wyłącznie Handlarzy lub Flisaków. W Budynku Cieśli nie możesz wykorzystywać żetonów Usprawnień.

Podczas fazy Akcji możesz użyć Cieśli przestrzegając kolejnych kroków:



1. Najpierw możesz przesunąć pionek Cieśli o 1 pole za każdy umieszczony na polu akcji żeton Poddanego. Każdy Handlarz pozwala przesunąć Cieślę wzdłuż Traktu, a każdy Flisak umożliwia transport Szlakiem Wodnym. Podobnie jak w przypadku Ratusza, możesz wykorzystać jeden lub wszystkie umieszczone u Cieśli żetony Poddanych. Można to zrobić w jednej akcji lub w kilku osobnych. Po wykonaniu akcji wykorzystane żetony Poddanych wóź do swojej sakiewki na Poddanych. Możesz pominąć ruch pionkiem Cieśli.
2. Następnie, jeżeli znacznik Cieśli znajduje się w mieście przedstawionym na twojej karcie Konstrukcji, możesz tę Konstrukcję wznieść. Zagraj z ręki kartę Konstrukcji i połóż ją przed sobą stroną odkrytą, a następnie umieść znacznik Faktorii na żetonie Towaru znajdującym się na Trakcie lub Szlaku Wodnym prowadzącym do tego miasta. Jeżeli na trasie nie ma żadnego Towaru, wzniesienie Konstrukcji nie jest możliwe.

Po zbudowaniu Konstrukcji dobierz dwie nowe karty Konstrukcji ze stosu kart, zatrzymaj jedną, a drugą odłóż na spód tego stosu.

Akcję Cieśli możesz wykonać dowolną liczbę razy w trakcie rundy, o ile spełniasz jej wymagania.

Uwaga: istnieje istotna różnica między zwykłymi Faktوریami a Konstrukcjami. Jeżeli kafel Budynku lub akcja odwołuje się do Faktorii (np. Kasa miejska), to uwzględnia się tylko Faktorie umieszczone w miastach. Konstrukcje nie są wtedy brane pod uwagę.

Przykład: Cieśla znajduje się w Châteauroux. Żółty gracz ma kartę Konstrukcji z tym miastem, więc może ją zagrać, aby założyć Uprawę winorośli. Gracz umieszcza Faktorię na żetonie Towaru znajdującym się na Trasie między Châteauroux a Loches. Żółty gracz może wykorzystać dowolny z trzech żetonów Towaru, które znajdują się na trasach prowadzących do Châteauroux.



Konstrukcje

Aby na końcu gry otrzymać Punkty Zwycięstwa za wybudowane Konstrukcje, musisz w nich umieścić swoich Poddanych. Aby to zrobić, skorzystaj z Ratusza lub Baszty prochowej. Żetony Poddanych umieść na karcie Konstrukcji na odpowiadających im polach.

Niektóre Konstrukcje wymagają użycia monet lub wybranych Towarów. Można je umieścić na karcie Konstrukcji w dowolnej chwili, nawet jeśli na Konstrukcji nie znajdują się wszyscy wymagani Poddani. Nie wymaga to wykorzystania osobnej akcji.

Na karcie Konstrukcji można umieszczać żetony Mnichów, pod warunkiem, że zostało to wyraźnie określone na karcie. Żetonów Poddanych nie można zastępować żetonami Usprawnień. Nie można także zabrać z powrotem umieszczonych na karcie Konstrukcji żetonów Poddanych, monet i Towarów.

Po tym jak Konstrukcja w całości zostanie zapełniona odpowiednimi żetonami (Poddanych, monet, Towarów) możesz odwrócić kartę Konstrukcji rewersem do góry i umieścić ją pod swoim neutralnym znacznikiem. Żetony Poddanych z tej karty odłóż na właściwe stosy na planszy głównej. Dzięki temu znów będzie można je zrekrutować. Wykorzystane monety i Towary odłóż do pudełka poza grę. Nie należy ich zwracać do miejskiego skarbcza ani do zasobów ogólnych.



Skryptorium

Dzięki kafłowi Zastępstwa, Skryptorium daje możliwość wykonania jednej z dwóch akcji:

- Otrzymujesz Punkt Rozwoju (tak jak w wersji podstawowej gry). **LUB**
- Otrzymujesz nową kartę Konstrukcji. Wylosuj dwie karty Konstrukcji, obejrzyj je, po czym zatrzymaj tylko jedną, a drugą odłóż na spód stosu. Kartę Konstrukcji, którą do tej pory posiadałeś na ręce, również odłóż na spód stosu. Inaczej mówiąc, Skryptorium pozwala ci wymienić posiadaną kartę na nową. Żaden z graczy nie może mieć więcej niż jedną kartę Konstrukcji na ręce.



Zdarzenia

Objaśnienie efektów Zdarzeń:



Poparcie: każdy gracz losuje ze swojej sakiewki żeton Poddanego. Następnie przesunął swój znacznik na odpowiadającej mu Ścieżce Poddanych i wykonuje określoną akcję. Po czym pobiera żeton Poddanego tego rodzaju i umieszcza go w swojej sakiewce.



Odpust: każdy gracz może zapłacić 4 monety, aby kupić jednego Mnicha. Żeton Mnicha należy pobrać z zasobów ogólnych i umieścić w sakiewce.



Pielgrzymka: obowiązują zasady z podstawowej wersji gry.



Podatki: każdy gracz musi zapłacić podatek w wysokości 3 monet. Jeżeli gracz nie posiada wystarczającej liczby monet, otrzymuje karę chłosty zgodnie z zasadami z podstawowej wersji gry.



Zamieszki: każdy gracz odkłada jednego Rycerza (z Rynku lub sakiewki) lub płaci 5 monet. Jeżeli gracz nie posiada wystarczającej liczby monet, otrzymuje karę chłosty zgodnie z zasadami z podstawowej wersji gry.



Przekupstwo: każdy gracz może zapłacić 4 monety, aby kupić jeden żeton Mieszczanina.



Zaraza: obowiązują zasady z podstawowej wersji gry.



Burza ogniowa: wszyscy gracze muszą odwrócić rewersem do góry swoje kafle Budynków, przez co chwilowo będą niedostępne. Umieszczone na tych kaflach żetony Usprawnień należy odłożyć do zasobów ogólnych na planszę główną. Burza ogniowa nie wpływa na Budynki wzniesione po tym Zdarzeniu.



Msza: pod koniec rundy każdy gracz otrzymuje 3 monety za każdego Mnicha, którego posiada na swoim Rynku.



Ekspedycja: zgodnie z ustaloną kolejnością, każdy gracz może zapłacić 2 monety, aby przenieść swojego Kupca (nie dotyczy Cieśli) do sąsiedniego miasta, zbierając po drodze żeton Towaru (jeśli jest dostępny).



Odbudowa: odwróćcie kafle Budynków, które ucierpiały w wyniku Burzy ogniowej, z powrotem awersem do góry.



Żniwa: obowiązują zasady z podstawowej wersji gry.



Dzień Pielgrzyma: każdy gracz może wymienić Mnicha oraz dowolnego Poddanego ze swojego Rynku (za wyjątkiem żetonu początkowego Poddanego) na 1 żeton Mieszczanina.



Zaraza: obowiązują zasady z podstawowej wersji gry.



Dzień Handlu: każdy gracz może kupić z planszy głównej maksymalnie 2 Towary za przedstawioną cenę. Jeżeli na planszy głównej nie ma już danego Towaru, to nie można go kupić. To Zdarzenie nie pozwala na sprzedaż własnych Towarów.



Podatek rozwojowy: każdy gracz musi zapłacić tyle monet, ile wynosi jego aktualny Poziom Rozwoju. Jeżeli gracz nie posiada wystarczającej liczby monet, otrzymuje karę chłosty zgodnie z zasadami z podstawowej wersji gry.

Darczyńcy Miasta

Na planszy *Dobrobytu* znajdują się trzy projekty, które mogą być wsparte przez Darczyńców Miasta. Żetony Poddanych można wysyłać na planszę korzystając z Ratusza.

- **Założenie gildii ciesielskiej:** otrzymujesz 1 monetę za każdy umieszczony przez siebie żeton Poddanego. Ukończenie projektu jest nagradzane 1 żetonem Mieszczanina z planszy.
- **Prawo do zgromadzeń:** otrzymujesz 2 monety za każdy umieszczony przez siebie żeton Poddanego. Ukończenie projektu jest nagradzane 1 żetonem Mieszczanina z planszy.
- **Budowa sierocińca:** otrzymujesz 1 monetę lub Punkt Rozwoju za każdy umieszczony przez siebie żeton Poddanego. Ukończenie projektu jest nagradzane 1 żetonem Mieszczanina z planszy.



Koniec gry i podliczanie punktów

Gra kończy się po 16 rundach.

Poza zwykłymi Punktami Zwycięstwa (monety, Towary, Poziom Rozwoju) każdy gracz otrzymuje Punkty Zwycięstwa za całkowicie ukończone Konstrukcje. Każda karta Konstrukcji umieszczona pod neutralnym znacznikiem gracza jest warta tyle Punktów Zwycięstwa, ile jest wskazane na karcie.

UWAGA:

- Do ustalenia PZ z Poziomu Rozwoju bierze się pod uwagę tylko Faktorie w miastach (sumę żetonów Mieszczan i Faktorii należy pomnożyć przez Poziom Rozwoju). Wzniesione Konstrukcje (czyli Faktorie na żetonach Towarów) nie są brane pod uwagę.
- Do ostatecznego wyniku bierze się pod uwagę tylko ukończone karty Konstrukcji - czyli te, które zostały zakryte i umieszczone pod neutralnym znacznikiem danego gracza. Karta jest uznawana za ukończoną, gdy umieści się na niej wszystkie wymagane elementy. Nie bierze się natomiast pod uwagę nieukończonych, czyli odkrytych kart Konstrukcji. Monety i Towary umieszczone na nieukończonej Konstrukcji liczą się do punktacji końcowej.

Cel rozrywki

W całym kraju słychać mroczne pogłoski o nadciągającej inwazji! Orlean musi jak najszybciej zostać ufortyfikowany, dlatego gorliwi rzemieślnicy budują warownie wokół granic kraju. Rycerze zaś zjeżdżają się do miasta, aby chronić jego mury. Spokojną idyllę przerwał zgiełk i zamieszanie. Zewsząd słychać stukot kół wozów towarowych i końskich kopyt. Wypełnione towarami furmanki wjeżdżają do miasta, aby wypełnić magazyny. Do miasta napływają poborcy podatkowi z całego kraju, przynosząc ze sobą skrzynie pełne kosztowności – pieniędzy starczy na opłacenie kowali, by ci zaczęli natychmiast produkcję mieczy. Mieszczanie o szlacheckich korzeniach szukają schronienia za miejskimi murami. Czy wystarczy czasu na budowę katapulty? Czy w sklepie z tekstyliami starczy ubrań na nadchodzącą zimę? Połączmy swe siły i razem ocalmy Orlean!

Dodatkowe elementy

W tym scenariuszu uzupełnijcie komponenty z podstawowej wersji gry o poniższe elementy (jeśli gracze w 5 osób, dołóżcie też komponenty dla piątego gracza):



1 dwuczęściowa plansza scenariusza *Obrona Miasta* zawierająca 5 Osiągnięć oraz 5 Misji Powszechnych



31 kafli Klepsydr ze „Zdarzeniami kooperatywnymi” (16x A, 14x B, 1x C)



6 kafli Budynków: „Fontanna”, „Kram”, „Dylizans”, „Czarny rynek”, „Tawerna” oraz „Uprawa winorośli”



1 plansza *Auli*



9 kart Postaci z Misjami Indywidualnymi

13 kafli Budynków Specjalnych



Każdy gracz otrzymuje:



1 planszę akcji *Poparcia*

Przygotowanie

Rozłóżcie komponenty z podstawowej wersji gry zgodnie z ogólnymi zasadami, uwzględniając poniższe zmiany:

- Umieśćcie dwuczęściową planszę *Obrona Miasta* (dalej nazywaną Miastem) obok planszy głównej.
- Kafle Budynków posortujcie według cyfr rzymskich znajdujących się na ich odwrocie, utwórzcie z nich dwa osobne stosy i dokładnie je potasujcie. Użyjcie wyłącznie następujących kafli:

Apteka, Baszta prochowa, Biblioteka, Browar, Czarny rynek, Dylizans, Fabryka sera, Furmanka, Kasa miejska, Kram, Laboratorium, Lazaret, Ogród ziołowy, Przystań, Składnica, Stodoła, Studnia, Szkoła, Szynek, Tawerna, Uprawa winorośli, Wiatrak, Winnica, Wytwórnia wełny, Zakład krawiecki, Zakrystia.

Pozostałe kafle Budynków odłóżcie do pudełka.

- Rozdzielcie nowe kafle Klepsydr „Zdarzeń kooperatywnych” na dwa zakryte stosy – A oraz B – i oddzielnie je przetasujcie, a obok połóżcie kafel C. Następnie wylosujcie wskazaną liczbę kafli z następujących stosów, nie spoglądając na ich drugą stronę (awers).
- Gra 2- lub 3-osobowa: 9 kafli ze stosu A, 8 kafli ze stosu B, 1 kafel C
- Gra 4- lub 5-osobowa: 8 kafli ze stosu A, 7 kafli ze stosu B, 1 kafel C

Wylosowane kafle ze stosu B umieśćcie na kafelu C, zaś wylosowane kafle ze stosu A połóżcie na górze stosu utworzonego z kafli B i C.

UWAGA:

Kafle Zdarzeń kooperatywnych z dodatkowym symbolem ⚡ są wyjątkowo złośliwe. Jeżeli nie lubicie takiego wariantu gry, usuńcie je z gry przed przygotowywaniem stosu Zdarzeń. Jeżeli natomiast szukacie większego wyzwania, to zostawcie je w grze usuwając jedynie kafel „Poparcia” oraz „Szkolenia”.

- Połóżcie po jednym żetonie Mieszczanina na planszy głównej na polach oznaczonych symbolem mieszczanina: na Ścieżce Flisaków, Ścieżce Rycerstwa i Ścieżce Rozwoju, za wyjątkiem miejsca na mapie (lewy górny róg). Połóżcie żeton Mieszczanina na każdym z pięciu Osiągnięć na planszy Miasta. Dodatkowo połóżcie po jednym żetonie Mieszczanina na planszy głównej obok pól zboża, sera i wina. Kolejny żeton Mieszczanina połóżcie na skrajnym, prawym polu Ścieżki Chłoptstwa, a ostatni w miejscowości Le Blanc na mapie na planszy głównej.



- Umieśćcie po 1 kafle Budynku Specjalnego w każdym mieście położonym na peryferiach mapy (miasta znajdujące się przy krawędziach). Rozpoznacie je po przezroczystych ścieżkach prowadzących poza krawędź mapy.
 - W grze 3-osobowej wykorzystajcie Faktorie w nieużywanym kolorze i umieśćcie je w charakterze Warowni w następujących miastach (razem z kafłami Budynków Specjalnych): La Chatre, Briare oraz Tours.
 - W grze 2-osobowej zróbcie analogicznie to co w grze 3-osobowej, a kolejne Warownie umieśćcie w następujących miastach: Etampes, Montargis, S.-Amond-Montrond oraz Chinon.
- Karty Postaci przetasujcie. Każdy gracz losuje jedną kartę, po czym kładzie ją przed sobą odkrytą stroną do góry. Gracz, który wylosuje Radnego, musi wziąć planszę *Auli* i umieścić ją obok swojej planszy gracza. Pozostałe karty Postaci odłóżcie do pudełka – nie będziecie ich potrzebować.

UWAGA:

Niektóre Postacie są wymagające i gra się nimi trudniej niż pozostałymi. Jeżeli wolicie mieć większą kontrolę podczas gry, wybierzcie swoją postać, zamiast ją losować.

Łatwiejszą rozgrywkę zapewnią wam następujące karty: Radnego, Rybaka, Generała, Karczmarza oraz Bibliotekarza. W trudniejszym wariantcie gry używajcie: Zarządcę nieruchomości, Mera, Przedsiębiorcę oraz Naukowca.

- Każdy gracz otrzymuje planszę akcji *Poparcia* i umieszcza ją obok swojej planszy gracza.
- Odłóżcie do pudełka planszę *Darczyńców Miasta* oraz kafle *Klepsydr* z podstawowej wersji gry – nie będą wam potrzebne.
- Pozostałe żetony (tj. Poddanych, Usprawnień i Towarów) rozłóżcie na planszy głównej zgodnie z zasadami z podstawowej wersji gry.

Przebieg rozgrywki

Połączcie się w jedną drużynę, aby wspólnie uratować miasto. Uda wam się to, jeśli spełnicie wszystkie Misje Powszechne oraz Misje Indywidualne. Fazę Planowania możecie rozgrywać wspólnie, omawiając wcześniej swoje wybory.

W zależności od liczby graczy rozgrywka trwać będzie 16 lub 18 rund, a czas odmierzacie będziecie, używając nowych kafli *Klepsydr „Zdarzeń kooperatywnych”*. Wasza drużyna wygra, jeżeli ukończycie wszystkie Misje przed końcem ostatniej rundy.

Obowiązują zasady z podstawowej wersji gry z jedną różnicą – pominięcie fazę *Spisu ludności* (faza 2).

Dodatkowe akcje na planszy Poparcia

- **Zaprzęg:** możesz wysłać maksymalnie 3 Towary do Miasta lub do innego gracza. Towary muszą być wysłane do jednego, określonego miejsca lub gracza - nie można dzielić przesyłki.



- **Konfraternia:** możesz wysłać maksymalnie 4 monety do Miasta lub do innego gracza. Monety muszą być wysłane do jednego, określonego miejsca lub gracza - nie można dzielić przesyłki.



■ **Noclegownia:** możesz wysłać jednego swojego Poddanego z Rynku do innego gracza, który może natychmiast umieścić tego Poddanego na jednej ze swoich plansz. Skonsultuj ten ruch ze swoimi współgraczami jeszcze podczas fazy Planowania – będzie wtedy dużo bardziej skuteczny. Po fazie Akcji (faza 5) Poddany pozostaje u gracza, do którego został wysłany.



Przykład: Dagmara jest bliska aktywowania swojej Siedziby cechu – brakuje jej do tego tylko jednego Chłopa. W swojej turze Szymon umieścił Mnicha w Noclegowni. Aktywował tym samym akcję Noclegowni, dzięki której wysłał Chłopa z własnego Rynku do Dagmary, aby mogła ona umieścić go w swojej Siedzibie cechu. Dagmara w swojej turze natychmiast korzysta z aktywowanej Siedziby cechu.

UWAGA: Jeżeli otrzymasz dzięki akcji Noclegowni czyjegoś Poddanego, to możesz go umieścić w swoim Ratuszu, nawet jeśli użyłeś Ratusza w bieżącej turze. Pamiętaj, że w ten sposób możesz korzystać z Ratusza kilka razy w ciągu rundy.

■ **Palatynat:** możesz wykonać akcję, którą aktywował inny gracz. Taki gracz musi odłożyć do sakiewki Poddanych użytych do aktywacji tej akcji tak, jakby ją sam wykorzystał (pomimo faktu, że tak się nie stało).

UWAGA: pamiętaj, że wolno ci użyć żetonów Usprawnień, aby zastąpić nimi dowolne żetony Poddanych na polach akcji na planszy Poparcia. Musi się to odbyć zgodnie z ogólnymi zasadami używania żetonów Usprawnień. Mnisi mogą zastępować dowolne żetony Poddanych.



Osiągnięcia

Podobnie jak w przypadku planszy Darczyńców Miasta, pięć Osiągnięć na planszy Miasta można realizować na przestrzeni kilku rund. Używajcie Ratusza (lub Baszty prochowej), aby wysłać żetony Poddanych do Miasta. Towary transportujcie Zaprzęgiem, a monety przesyłajcie z pomocą Konfraterni.

Aby wybudować Katapultę, należy do niej wysłać 5 żetonów Usprawnień. Za każdym razem, gdy wykonujesz akcję „Rzemieślnika”, musisz zdecydować, czy umieścisz żeton Usprawnienia na polu akcji, czy wyślesz go do Miasta, aby zasilić Katapultę. Obowiązują zwykłe zasady korzystania z żetonów Usprawnień: pierwszy żeton Usprawnienia musi być umieszczony na polu akcji Chłopa, więc tego żetonu nie można od razu wysłać do Katapulty. To ograniczenie nie jest stosowane wobec żetonów Usprawnień uzyskanych z Laboratorium.

Za każde zrealizowane Osiągnięcie wasza drużyna otrzymuje leżący obok żeton Mieszczanina. Osiągnięcie uważa się za ukończone, gdy umieścicie na planszy wszystkie wymagane żetony.



Misje Powszechne

Jako drużyna musicie wypełnić pięć **Misji Powszechnych** (w dowolnej kolejności) przed końcem gry.



Mury miejskie: musicie obsadzić Mury miejskie określoną liczbą Rycerzy:

Gra 2-osobowa: 5 Rycerzy | Gra 3-osobowa: 8 Rycerzy
Gra 4-osobowa: 10 Rycerzy | Gra 5-osobowa: 13 Rycerzy

Używajcie Ratusza (lub Baszty prochowej), aby wysłać Rycerzy na Mury miejskie.



Żetony Mieszczan: musicie zebrać określoną liczbę żetonów Mieszczan:

Gra 2-osobowa: 7 Mieszczan | Gra 3-osobowa: 8 Mieszczan
Gra 4-osobowa: 9 Mieszczan | Gra 5-osobowa: 10 Mieszczan

Żeton Mieszczanina umieszczacie na torze Misji w chwili jego zdobycia. Pamiętajcie, że żeton Mieszczanina możecie dodatkowo zdobyć:

- gdy którykolwiek z graczy wybuduje Faktorię w mieście „Le Blanc”;
- gdy w dowolnym momencie gry wyczerpie się stos określonych zasobów (zboże, ser lub wino).

Weźcie wówczas żeton znajdujący się obok właściwego stosu. Zdobyty w ten sposób żeton zachowujecie, nawet jeśli później w trakcie gry dany stos przestanie być pusty.

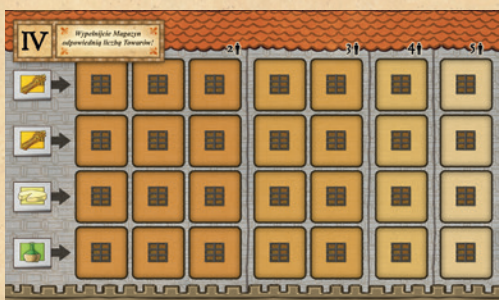
- gdy na ostatnim polu każdej z sześciu Ścieżek Poddanych znajduje się co najmniej jeden znacznik gracza (bez względu do kogo one należą).

Weźcie wówczas żeton umieszczony nad ostatnim polem Ścieżki Chłoptwa.



Skarbnica: musicie wypełnić Skarbnicę określoną liczbą monet:
Gra 2-osobowa: 30 monet | Gra 3-osobowa: 40 monet
Gra 4- lub 5-osobowa: 50 monet

Monety wysyłajcie do Skarbnicy za pośrednictwem Konfraterni.



Magazyn: Musicie wypełnić Magazyn określonymi Towarami:

Gra 2-osobowa: 6 x zboże, 3 x ser i 3 x wino
Gra 3-osobowa: 10 x zboże, 5 x ser i 5 x wino
Gra 4-osobowa: 12 x zboże, 6 x ser i 6 x wino
Gra 5-osobowa: 14 x zboże, 7 x ser i 7 x wino

Towary wysyłajcie do Magazynu za pośrednictwem Zaprzęgu.



Warownie: musicie wybudować Warownię w każdym mieście, które znajduje się na obrzeżach mapy. Aby to zrobić, należy aktywować akcję „Siedziby cechu” znajdującą się na planszy gracza i umieścić Faktorię na kaflu „Budynku Specjalnego” w danym mieście. Zwykłe Faktorie można budować jedynie w miastach nieposiadających kafla „Budynku Specjalnego”.

Misje Indywidualne

Oprócz Misji Powszechnych, każdy z was musi wypełnić również swoje Misje Indywidualne, które opisano na kartach Postaci. Bez tego nie uda wam się ocalić miasta!



Bibliotekarz: jako Bibliotekarz na końcu gry musisz posiadać swój znacznik na Ścieżce Rozwoju na polu z gwiazdką oznaczoną cyfrą 5 lub dalej. Ponadto musisz wybudować Faktorię w Loches i posiadać przynajmniej 4 kaflę Budynków. Budynki te mogą pochodzić z dowolnego stosu (oznaczonego rzymskimi cyframi I i II).



Naukowiec: jako Naukowiec na końcu gry musisz posiadać swój znacznik na ostatnim polu na Ścieżce Rozwoju, czyli polu z gwiazdką oznaczoną cyfrą 6. Ponadto musisz posiadać na mapie co najmniej 4 Faktorie (Warownie nie są wliczane do tej liczby).



Mer: jako Mer na końcu gry musisz posiadać przynajmniej 10 monet i 2 żetony Mieszczan w swoich zasobach. Nie możesz otrzymać żetonu Mieszczanina w prezencie od innego gracza. Musisz je zdobyć samodzielnie, ponadto żetony te nie wliczają się do wyniku całej drużyny.



Generał: jako Generał na końcu gry musisz posiadać swój znacznik na ostatnim polu na Ścieżce Rycerstwa. Ponadto musisz posiadać łącznie na swoich planszach i na kaflach Budynków przynajmniej 4 żetony Usprawnień.



Rybak: jako Rybak na końcu gry musisz posiadać swój znacznik na ostatnim polu na Ścieżce Flisaków. Ponadto musisz posiadać w swoich zasobach przynajmniej 4 Mnichów i 2 żetony wełny. Nie ma znaczenia, czy Mnisi znajdują się w twojej sakiewce, czy są umieszczeni na którejś z twoich plansz.



Przedsiębiorca: jako Przedsiębiorca na końcu gry musisz zdobyć przynajmniej 50 Punktów Zwycięstwa wyłącznie przy pomocy brokatu, wełny i/lub monet (patrz: tabela na planszy głównej). Żetony tych Towarów musisz posiadać w swoich zasobach na końcu gry.



Radny: jako Radny musisz wypełnić całą planszę *Auli* swoimi Poddanymi. Tylko ty możesz korzystać z akcji Ratusza, aby wysłać do niej Poddanych wymaganego typu. Inni gracze nie mogą umieszczać swoich Poddanych w *Auli*. To twoim zadaniem jest jak najszybsze wypełnienie wszystkich miejsc w *Auli*.



Karczmarz: jako Karczmarz na końcu gry musisz zdobyć przynajmniej 16 Punktów Zwycięstwa wyłącznie przy pomocy zboża, sera i/lub wina (patrz: tabela na planszy głównej). Żeton tych Towarów musisz posiadać w swoich zasobach na końcu gry. Ponadto musisz wybudować swoje Faktorie w Châteaudun oraz Châteauroux.



Zarządca nieruchomości: jako Zarządca nieruchomości musisz na końcu każdej rundy wnieść określoną opłatę do miejskiego skarbcza. Na przykład: po pierwszej rundzie musisz wpłacić do skarbcza 2 monety. Jeżeli na końcu danej rundy nie stać cię na wniesienie wskazanej opłaty, natychmiast wszyscy przegrywacie grę.

W rundzie 5. i 18. musisz cofnąć swój znacznik na Ścieżce Rozwoju o tyle pól, ile ksiąg znajduje się na karcie (odpowiednio 3 i 5 ksiąg).

W rundzie 8. musisz odłożyć na planszę główną żeton Chłopa, a w rundzie 14. żeton Flisaka. Możesz użyć wyłącznie żetonu Poddanego ze swojego Rynku – nie możesz go zabrać ze swojej sakiewki.

W rundzie 10. musisz odłożyć żeton Usprawnienia z jednej ze swoich plansz.

UWAGA: jeżeli oddasz jedyny żeton Usprawnienia, jaki posiadasz, a później otrzymasz kolejny, to nie musisz go ponownie kłaść na polu akcji Chłopa. Nie cofaj swojego znacznika na Ścieżce Rzemieślników.

W rundzie 13. musisz usunąć jedną ze swoich wcześniej wybudowanych Faktorii. Jeżeli usuniesz Faktorię z Le Blanc, to nie musisz oddawać uzyskanego z niej żetonu Mieszczanina.

W rundzie 16. musisz odłożyć kafel Budynku do zasobów ogólnych na planszy głównej. Odkładany kafel może pochodzić z dowolnego stosu (oznaczonego rzymskimi cyframi I i II).

W grze 4- lub 5-osobowej nie musisz wносить opłat za rundę 17. i 18., ponieważ rozgrywka kończy się po 16 rundach. W grze 2- lub 3-osobowej musisz ponieść wszystkie opłaty.

Zdarzenia kooperatywne

Na niektórych kafkach Klepsydr widnieje symbol . Zdarzenia z tym symbolem rozpatruje się w konkretnych momentach gry i przez określony czas (zgodnie z opisem na kafku).

Kafki Klepsydr bez symbolu są rozpatrywane zgodnie z podstawowymi regułami gry, czyli w fazie 6.

Jeżeli jakieś Zdarzenie wymaga od drużyny (czyli od graczy) wykonania określonej czynności, to musicie razem zdecydować, w jakim stopniu każdy z was przyczyni się do wykonania danego zadania. Nie wszyscy gracze muszą włączyć się w jego realizację – ważne jest, by jego warunki zostały spełnione.

Objaśnienie efektów Zdarzeń

Stos A w kolejności alfabetycznej:

1) **Apel** : żaden z graczy nie może używać Ratusza w bieżącej rundzie.



2) **Darowizna** : wasza drużyna otrzymuje 3 Punkty Rozwoju, 1 wino i 3 monety. Wspólnie zdecydujecie, jak chcecie rozdzielić darowiznę między siebie. Przykład: 3 graczy może otrzymać po 1 Punkcie Rozwoju i po 1 monecie, a jeden z graczy otrzyma dodatkowo 1 wino.



3) **Dobra wymiana:** jako drużyna możecie zapłacić do miejskiego skarbcza łącznie 8 monet. Nie ma znaczenia, ile monet dołoży każdy z graczy. Następnie umieście w Magazynie 3 zboża pobrane z zasobów ogólnych (z Jarmarku). Jeżeli w zasobach nie ma wystarczającej ilości zboża, to wasza drużyna nic nie otrzymuje (a wniesiona opłata przepada). Wykonanie tej akcji nie jest obowiązkowe.



11) **Rozbójnik:** w bieżącej rundzie nie możecie korzystać z Traktów, ale możecie korzystać ze Szlaków Wodnych.



4) **Dobre wiatry:** na końcu rundy jeden z graczy może za darmo skorzystać ze Szlaku Wodnego, aby przenieść Kupca do sąsiedniego miasta. Jeżeli na drodze Kupca znajduje się żeton Towaru, gracz może go zabrać. Wspólnie zdecydowanie, kto skorzysta z tej możliwości. Jeżeli Kupiec żadnego z graczy nie ma połączenia ze Szlakiem Wodnym nic się nie dzieje.



12) **Stragan z wełną:** jako drużyna możecie kupować i/lub sprzedawać wełnę za 2 monety, a brokat za 3 monety. Możecie w ten sposób wykonać łącznie 3 transakcje. Po uiszczeniu zapłaty wspólnie zdecydowanie, jak chcecie się podzielić zyskami/towarami.



5) **Pielgrzymka:** obowiązują zasady z podstawowej wersji gry.

6) **Podróż:** każdy gracz, którego pionek Kupca znajduje się w Orleanie, musi na końcu rundy zapłacić do miejskiego skarbcza 4 monety. Każdy musi płacić za siebie - pozostali gracze nie mogą wspierać finansowo innych. Jeżeli wskazany gracz nie może zapłacić, to wasza drużyna natychmiast przegrywa.



13) **Susza:** musicie usunąć z mapy 4 żetony zboża i odłożyć je do zasobów ogólnych na Jarmarku. Wspólnie zdecydowanie, które żetony chcecie odłożyć.



7) **Poparcie:** każdy gracz losuje ze swojej sakiewki żeton Poddanego. Następnie przesuwa swój znacznik na odpowiadającej mu Ścieżce Poddanych i wykonuje określoną akcję. Po czym pobiera żeton Poddanego tego rodzaju i umieszcza go w swojej sakiewce.



14) **Szkolenie:** każdy gracz przesuwa swój znacznik w prawo na wybranej przez siebie Ścieżce (z wyjątkiem Ścieżki Rozwoju) i wykonuje odpowiednią dla niej akcję, o ile taka istnieje. Gracz nie pobiera żetonu Poddanego powiązanego z wybraną Ścieżką. *Przykład: Marta przesuwa swój znacznik na Ścieżce Rzemieślników. Dzięki temu może pobrać kafel Budynku, ale nie otrzymuje nowego Rzemieślnika do sakiewki.*



8) **Posiłki:** umieść ten kafel na planszy Miasta obok Murów miejskich. Aby ocalić miasto w tej rozgrywce, musicie wystać dodatkowy żeton Rycerza na Mury miejskie. Jeżeli na końcu gry na tym kafelu nie będzie żetonu Rycerza, to wasza drużyna natychmiast przegrywa.



15) **Trzęsienie ziemi:** odłóżcie 5 kafli Budynków z zasobów ogólnych. Tych budynków nie będzie można zbudować do końca gry. Wspólnie zdecydowanie, które kafle chcecie odłożyć.



9) **Postęp:** każdy gracz płaci 4 monety, aby wybudować Warownię lub Faktorię w mieście, w którym aktualnie przebywa jego pionek Kupca. Każdy musi płacić za siebie - pozostali gracze nie mogą wspierać finansowo innych. Wykonanie tej akcji nie jest obowiązkowe.



16) **Ucieczka:** usuńcie z Le Blanc żeton Mieszczanina, chyba że któryś z graczy już go zabrał przy okazji budowania Faktorii. W takim wypadku nic się nie dzieje.



10) **Rozbiórka:** jako drużyna musicie łącznie odłożyć na planszę główną 2 (w grze 2- i 3-osobowej) lub 3 (w grze 4- i 5-osobowej) żetony Usprawnień. Za każdy żeton Usprawnienia, którego nie możecie lub nie chcecie odłożyć, musicie zapłacić równowartość w monetach. Jeżeli nie macie wystarczającej liczby żetonów Usprawnień i/lub monet, wasza drużyna natychmiast przegrywa.



Stos B w kolejności alfabetycznej:

1) **Bon Voyage:** każdy gracz płaci 2 monety, aby przesuwać swój pionek Kupca wzdłuż Traktu lub Szlaku Wodnego do sąsiedniego miasta. Jeżeli na drodze znajduje się żeton Towaru, można go zabrać. Każdy musi płacić za siebie - pozostali gracze nie mogą wspierać finansowo innych. Wykonanie tej akcji nie jest obowiązkowe.



2) **Epidemia:** obowiązują zasady jak przy Zarazie, z tym że każdy gracz musi wylosować 2 żetony Poddanych z sakiewki.



3) **Głód:** każdy gracz musi odłożyć 3 dowolnych Poddanych na planszę główną. Poddanych można zabrać ze swoich plansz i/lub sakiewki. Nie cofajcie swoich znaczników na odpowiadających Ścieżkach Poddanych. Nie można odłożyć żadnego z 4 żetonów początkowych Poddanych (w swoim kolorze). Jeżeli gracz ma mniej Poddanych niż wymagane, musi zwrócić tylu, ilu może.



4) **Grabież:** każdy gracz musi oddać Towary o łącznej wartości 5 Punktów Zwycięstwa lub musi zniszczyć wybudowaną przez siebie Warownię. Każdy musi płacić za siebie – pozostali gracze nie mogą wspierać innych. Jeżeli choć jeden z graczy nie może spełnić tego warunku (tzn. oddać Towary lub zniszczyć Warownię), to wasza drużyna natychmiast przegrywa.



5) **Łowisko:** każdy gracz otrzymuje z miejskiego skarbcza tyle monet, ile wynosi jego aktualna pozycja na Ścieżce Flisaków. Jeżeli twój znacznik znajduje się na ostatnim polu ścieżki (czyli najbardziej na prawo), nie otrzymujesz monet.



6) **Piraci:** zdejmijcie wszystkie żetony brokatu i wełny, które znajdują się na Szlakach Wodnych i odłóżcie je do zasobów na planszę główną (na pola Jarmarku).



7) **Plaga szczurów:** zdejmijcie z Magazynu 2 żetony sera i 1 żeton zboża, po czym odłóżcie je do zasobów ogólnych na planszę główną (na pola Jarmarku). Jeżeli nie macie wystarczającej liczby żetonów w Magazynie, to zwróćcie tyle, ile możecie.



8) **Podpalenie:** jako drużyna musicie łącznie odłożyć 2 (w grze 2- i 3-osobowej) lub 3 (w grze 4- i 5-osobowej) już wybudowane kafle Budynków. Tych Budynków nie będzie można ponownie wzniesić – ich kafle należy odłożyć do pudełka. Musicie zapłacić 6 monet za każdy kafel Budynku, którego nie możecie i/lub nie chcecie odłożyć. Jeżeli nie macie wystarczającej liczby kafli Budynków lub monet, wasza drużyna natychmiast przegrywa.



9) **Polowanie na czarownicę:** jako drużyna traciecie w sumie 6 Punktów Rozwoju. Wspólnie zdecydujcie, ile punktów stracą poszczególni gracze - znaczniki tych graczy przesunąć w lewo o odpowiednią liczbę pól na Ścieżce Rozwoju. Musicie zapłacić 1 żeton Mnicha za każdy Punkt Rozwoju, którego nie możecie lub nie chcecie oddać. Taki żeton należy odłożyć na odpowiednie miejsce na planszy głównej. Jeżeli nie macie wystarczającej liczby Punktów Rozwoju i/lub Mnichów, natychmiast przegrywacie grę.



10) **Powołanie do Rzymu:** każdy gracz musi odłożyć żeton Mnicha na planszę główną. Jeżeli choć jeden gracz nie może tego zrobić lub jako drużyna postanowicie tego nie robić, to musicie odłożyć do pudełka żeton Mieszczanina, który jeszcze nie został zdobyty. Wspólnie zdecydujcie, który żeton Mieszczanina odłożyć.



11) **Przychód:** obowiązują zasady z podstawowej wersji gry.

12) **Zaraza:** obowiązują zasady z podstawowej wersji gry.

13) **Zebranie:** przenieście wszystkie pionki Kupców z powrotem do Orleanu. Gracz może zapłacić 5 monet, aby jego Kupiec pozostał na swojej pozycji. Każdy musi płacić za siebie – pozostali gracze nie mogą wspierać finansowo innych.



14) **Żniwa:** obowiązują zasady z podstawowej wersji gry.

Stos C

1) **Inwazja:** oto wasza chwila prawdy! Na końcu rundy wszystkie Misje Powszechne oraz Misje Indywidualne muszą być ukończone. Co na was czeka – porażka czy zwycięstwo?



Koniec gry

Gra kończy się wraz z zakończeniem rundy, podczas której rozpatrzony został kafel Klepsydry ze Zdarzeniem „Inwazja”.

Jeżeli do tego czasu udało wam się ukończyć wszystkie Misje Powszechne oraz Misje Indywidualne, to możecie być z siebie dumni – odparliście inwazję i tym samym wygrywacie grę! Jeżeli jednak przed końcem gry nie udało wam się zrealizować choćby jednej misji, to dochodzi do inwazji, a wy musicie znieść gorycz porażki. Ale nic straconego – uda się następnym razem!

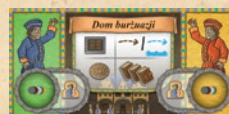
Cel rozgrywki

Gotowi na rywalizację? Co powiecie na pojedynek dwóch wielkich, lecz bezkompromisowych kupców? Twoim zadaniem jest ukończenie czterech misji, zanim zrobi to przeciwnik. Tylko od ciebie zależy, jak to osiągniesz. Musisz się spieszyć, bo twój rywal drepcze ci po piętach! Zwycięży tylko ten z was, który jako pierwszy ukończy wszystkie cztery misje. Jeżeli obaj zrealizujecie swoje zadania w tej samej rundzie, to o zwycięstwie zadecydują wasze zasoby – o ile jeszcze coś wam zostanie!

Dodatkowe elementy

W tym scenariuszu uzupełnijcie komponenty z podstawowej wersji gry o poniższe elementy:

1 plansza scenariusza *Pojedynek*



1 plansza akcji *Dom burżuazji*



9 neutralnych znaczników

Przygotowanie

- Rozłóżcie na stole planszę główną (z mapą i miastami).
- Każdy gracz otrzymuje sakiewkę, 1 planszę gracza i elementy w wybranym przez siebie kolorze. Żetony 4 początkowych Poddanych (Chłopa, Flisaka, Rzemieślnika i Handlarza) w wybranym kolorze umieśćcie na pustych polach Rynku na swojej planszy gracza. Połóżcie po 1 swoim znaczniku gracza na pierwszym polu każdej z sześciu Ścieżek Poddanych na planszy głównej. Faktorie połóżcie przed sobą.

Zalecamy wybrać komponenty w kolorach żółtym i zielonym, gdyż plansza akcji Dom burżuazji i plansza scenariusza Pojedynek posiadają pola w tych właśnie kolorach.
- Żetony Towarów rozłóżcie na planszy głównej zgodnie z zasadami z podstawowej wersji gry obowiązującymi dla 2 osób (przemieszczać zakryte żetony, umieśćcie po 1 losowym Towarze na każdym polu mapy z wyjątkiem pól oznaczonych cyfrą „3” i „4”, następnie odkryjcie je, a pozostałe żetony posortujcie i umieśćcie w odkrytych stosach na właściwych polach Jarmarku).
- Począwszy od Gracza Rozpoczynającego, każdy gracz umieszcza swój pionek Kupca w wybranym mieście – nie musicie zaczynać w Orleanie.
- Zgodnie z regułami dla 2-osobowej rozgrywki, umieśćcie na planszy głównej wymaganą liczbę żetonów Poddanych obok każdej ze Ścieżek. Połóżcie na planszy 8 żetonów Usprawnień.
- Rozłóżcie planszę scenariusza *Pojedynek* obok planszy głównej. Scenariusz przewiduje 16 Zdarzeń, 4 Zadania i 4 projekty dla Darczyńców Miasta. Na Zdarzeniu [1] umieśćcie neutralny znacznik w charakterze licznika rund. Każdy gracz otrzymuje 4 neutralne znaczniki, których będzie używał do oznaczania ukończonych Zadań. Żetony Mieszczanina połóżcie na planszy *Pojedynek* na polach oznaczonych symbolem mieszczanina i na planszy głównej zgodnie z zasadami z podstawowej wersji gry.
- Rozłóżcie planszę akcji *Dom burżuazji* – każdy z graczy będzie mógł z niej korzystać.
- Wybierzcie 20 kafli Budynków, które będą brały udział w grze: najpierw Gracz Rozpoczynający wybiera 5 kafli Budynków ze stosu I, następnie drugi gracz wybiera 5 kafli ze stosu I oraz 5 kafli ze stosu II, a na końcu Gracz Rozpoczynający wybiera ostatnie 5 kafli ze stosu II. Odłóżcie do pudełka kafle Budynków, które nie zostały wybrane.
- Każdy gracz otrzymuje 5 monet. Pozostałe monety umieśćcie w łatwo dostępnym miejscu, tworząc z nich miejski skarbiec. Planszę Darczyńców Miasta oraz kafle Klepsydr z podstawowej wersji gry odłóżcie do pudełka – nie będą wam potrzebne.



Przebieg rozgrywki

Obowiązują zasady z podstawowej wersji gry z jedną różnicą – kolejność Zdarzeń (i ich rodzaj) jest z góry ustalona. Licznik rund na planszy scenariusza *Pojedynek* wskazuje, którą rozgrywacie rundę i jakie Zdarzenie jej towarzyszy. Na końcu każdej rundy przesuniecie znacznik licznika rund na pole kolejnego Zdarzenia.

W tym scenariuszu pomińcie fazę *Spisu ludności* (faza 2).

Zasady chłosty z podstawowej wersji gry nie mają zastosowania. Jeżeli któryś z graczy nie może spełnić warunków Zdarzenia (np. nie posiada wystarczających funduszy), natychmiast przegrywa.

Zdarzenia

Objaśnienie efektów Zdarzeń:



Zebranie mieszkańców: każdy gracz może zapłacić 3 monety, aby kupić żeton Mieszczanina. Wykonanie tej akcji nie jest obowiązkowe.



Żniwa: obowiązują zasady z podstawowej wersji gry.



Dzień targowy: każdy gracz otrzymuje z miejskiego skarbcza 3 monety za każdą zbudowaną przez siebie Faktorię.



Handel wymienny: możesz wymienić swój dowolny żeton Towaru na inny Towar z zasobów ogólnych na planszy głównej. Wykonanie tej akcji nie jest obowiązkowe.



Dzień sera: każdy gracz musi odłożyć do zasobów ogólnych na planszę główną 1 żeton sera.



Podatek mechanizacyjny: każdy gracz musi zapłacić 2 monety za każdy użyty przez siebie żeton Usprawnienia.



Dzień targowy: każdy gracz otrzymuje z miejskiego skarbcza 2 monety za każdą zbudowaną przez siebie Faktorię.



Szybka podróż: każdy gracz może przesunąć swój pionek Kupca o 1 lub 2 miasta (wzdłuż Traktu i/lub Szlaku Wodnego), nie zabierając po drodze żadnych żetonów Towarów. Ruch o 1 pole kosztuje 1 monetę. Wykonanie tej akcji nie jest obowiązkowe.



Podatek od towarów: każdy gracz musi zapłacić podatek w wysokości 1 monety za każdy posiadany żeton Towaru.



Należności: każdy gracz musi wpłacić składkę w wysokości co najmniej 7 Punktów Zwycięstwa, płacąc monetami i/lub Towarami (np. 1 brokat i 2 monety).



Żniwa: każdy gracz musi zapłacić daninę w wysokości 2 żetonów żywności (zboże, ser lub wino).



Dzień targowy: każdy gracz otrzymuje z miejskiego skarbcza 1 monetę za każdą zbudowaną przez siebie Faktorię.



Podatek od towarów: każdy gracz musi zapłacić podatek w wysokości 1 monety za każdy posiadany żeton Towaru.



Należności: każdy gracz musi wpłacić składkę w wysokości co najmniej 7 Punktów Zwycięstwa, płacąc monetami i/lub Towarami (np. 1 brokat i 2 monety).



Należności: każdy gracz musi wpłacić składkę w wysokości co najmniej 4 Punktów Zwycięstwa, płacąc monetami i/lub Towarami.



Podróż do domu: każdy gracz przesuwa swój pionek Kupca do Orleanu, nie zabierając po drodze żadnych Towarów.

Dom burżuazji

Każdy gracz może aktywować *Dom burżuazji* niezależnie od tego, co robi drugi gracz. Można to zrobić dowolnym żetonem Poddanego (poza 4 żetonami początkowych Poddanych).

UWAGA:

Po aktywowaniu *Domu burżuazji* użyty żeton Poddanego wraca na planszę główną, a nie do twojej sakiewki!

Aby skorzystać z *Domu burżuazji* musisz ponadto zapłacić 1 żeton Mieszczanina. Jeżeli to zrobisz, możesz wybrać jedną z następujących nagród:

- weź 1 dowolny żeton Towaru z planszy głównej **LUB**
- przesun pionek swojego Kupca do sąsiedniego miasta wzdłuż Traktu lub Szlaku Wodnego (jeżeli na drodze znajduje się żeton Towaru, możesz go zabrać) **LUB**
- weź 5 monet **LUB**
- przesun się o 3 pola w prawo na Ścieżce Rozwoju.



Darczyńcy Miasta

Plansza scenariusza *Pojedynek* daje możliwość wsparcia czterech projektów przez Darczyńców Miasta. Żetony Poddanych można wysłać na tę planszę, używając Ratusza.



Astronomia: za każdy umieszczony tu żeton Poddanego otrzymujesz 1 monetę. Ukończenie projektu jest nagradzane 1 żetonem Mieszczanina.



Prasa do wina: za każdy umieszczony tu żeton Poddanego otrzymujesz 1 monetę. Ukończenie projektu jest nagradzane 1 żetonem Mieszczanina.



Trójpolówka: za każdy umieszczony tu żeton Poddanego otrzymujesz 1 monetę. Ukończenie projektu jest nagradzane 1 żetonem Mieszczanina.



Angelologia: za każdy umieszczony tu żeton Poddanego otrzymujesz 1 monetę. Ukończenie projektu jest nagradzane 1 żetonem Mieszczanina.

Zadania

Kiedy ukończysz dane Zadanie, możesz natychmiast oznaczyć je jako wykonane. Aby to zrobić, umieść na nim neutralny znacznik na polu w twoim kolorze (jeśli wybraliście inne kolory niż zielony i żółty, ustalcie, który kolor należy do którego gracza). Zadania możecie wykonywać w dowolnej kolejności.

Szczegółowy opis Zadań:



Naucz się buchalterii: osiągnij przynajmniej 3. Poziom Rozwoju (cyfra na złotej gwiazdce na Ścieżce Rozwoju).



Załącz trzy nowe filie: wybuduj przynajmniej 3 Faktorie, w tym jedną w mieście pozbawionym dostępu do Szlaków Wodnych.



Dostarcz wino do Zamku Châtelleraut: przesuń swojego Kupca do Châtelleraut i zapłać 3 żetony wina. Żetony Towarów odłóż na planszę główną.



Przyjdź swoją panią: przesuń swojego Kupca do Orleanu i zapłać 3 żetony tekstyliów (w tym 1 żeton brokatu). Żetony Towarów odłóż na planszę główną.

Koniec gry

Zwycięzcą zostaje gracz, który jako pierwszy zrealizuje wszystkie 4 Zadania. Jeżeli obydwaj gracze dokonają tego w tej samej rundzie, to wygrywa ta osoba, która zgromadziła więcej Punktów Zwycięstwa w żetonach Towarów. W razie remisu wygrywa gracz posiadający więcej monet. Jeżeli i to nie przyniesie rozstrzygnięcia, gracze dzielą się zwycięstwem.

Dostojnik - scenariusz dla 1 gracza autorstwa Reiner Stockhausena, poz. trudności: I-II

(Poziomy trudności: I → łatwy – dla początkujących; II → średni – dla doświadczonych graczy; III → trudny – dla zaawansowanych graczy)

Cel rozgrywki

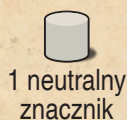
Twoim celem jest zdobycie poważania społecznego, które mierzone jest liczbą posiadanych żetonów Mieszczan. W trakcie 16 rund musisz zebrać przynajmniej 8 żetonów Mieszczan (lub 7 w wersji łatwiejszej). Podczas każdej rundy będziesz musiał zmierzyć się z określonym Zdarzeniem.

Dodatkowe elementy

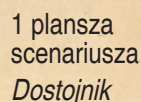
W tym scenariuszu uzupełnij komponenty z podstawowej wersji gry o poniższe elementy:



Kafel Budynku „Dyliżans”



1 neutralny znacznik



1 plansza scenariusza Dostojnik



Przygotowanie

- Rozłóż na stole planszę główną (z mapą i miastami) oraz planszę Darczyńców Miasta.
- Weź sakiewkę, planszę gracza i elementy w wybranym przez siebie kolorze. Żetony 4 początkowych Poddanych (Chłopa, Flisaka, Rzemieślnika i Handlarza) w wybranym kolorze umieść na pustych polach Rynku na swojej planszy gracza. Połóż po 1 znaczniku gracza na pierwszym polu każdej z sześciu Ścieżek Poddanych. Umieść swój pionek Kupca w Orleanie i połóż przed sobą swoje Faktorie. Weź również kafel „Dyliżansu”, gdyż możesz go używać od samego początku gry. Nie otrzymujesz żadnych monet.
- Rozłóż planszę scenariusza Dostojnik obok planszy głównej. Scenariusz przewiduje 16 Zdarzeń w ciągu 16 rund oraz zawiera 8 pól na zdobywane w trakcie gry żetony Mieszczan. Na Zdarzeniu [1] umieść neutralny znacznik w charakterze licznika rund.
- Połóż żetony Mieszczan w następujących miastach: Vendôme, Tours, Vierzon, Sancerre, Argenton-sur-Creuse, oraz S.-Amand-Montrond. Jeżeli twój Kupiec dotrze do jednego z tych miast, otrzymasz przynależący do niego żeton. Kolejne 7 żetonów Mieszczan umieść na polach oznaczonych symbolem mieszczanina (na Ścieżce Rozwoju, planszy Darczyńców Miasta itp.). Pole na górze mapy (lewy górny róg) pozostaw puste. Ponieważ żetonów Mieszczan jest mniej niż dostępnych pól, będziesz musiał zdecydować, które pozostaną puste, a na których umieścisz żeton Mieszczanina.



- Odłóż do pudełka wszystkie kafle Budynków, które produkują Towary lub ich wymagają. Ponadto odłóż kafle: Dwukółki, Składowice, Tawerny, Uprawy winorośli i Zakrystii. Pozostałe kafle zakryj, podziel na odpowiednie stosy (według cyfr rzymskich znajdujących się na ich odwrocie) i przemieszaj. Następnie wylosuj po pięć kafli z każdego stosu i umieść je odkryte na stole jeden obok drugiego. Pozostałe kafle odłóż do pudełka.
- Połóż po 4 neutralne żetony Poddanych każdego rodzaju na właściwych polach na planszy głównej (obok właściwej Ścieżki Poddanych). Obok Ścieżki Rzemieślnika połóż ponadto 6 żetonów Usprawnień.
- Monety umieść obok planszy, tworząc z nich miejski skarbiec.

Kafle Klepsydr oraz żetony Towarów odłóż do pudełka – w tym scenariuszu nie będą ci potrzebne.

Przebieg rozgrywki

Obowiązują zasady z podstawowej wersji gry z jedną różnicą – kolejność Zdarzeń (i ich rodzaj) jest z góry ustalona. Licznik rund na planszy scenariusza wskazuje, którą rundę rozgrywasz i jakie Zdarzenie jej towarzyszy. Na końcu każdej rundy przesunąć znacznik licznika rund na pole kolejnego Zdarzenia.

W tym scenariuszu pomiń fazę *Spisu ludności* (faza 2.).

Zdarzenia

Szczegółowy opis Zdarzeń:



Kongres: w bieżącej rundzie nie możesz rekrutować Uczonych.



Strajk: w bieżącej rundzie nie możesz rekrutować Rzemieślników.



Krucjata: w bieżącej rundzie nie możesz rekrutować Rycerzy.



Pielgrzymka: obowiązują zasady z podstawowej wersji gry.



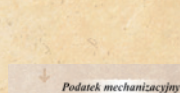
Przychód: weź z miejskiego skarbca dwa razy więcej monet, niż wynosi twój aktualny Poziom Rozwoju.



Dzień targowy: weź z miejskiego skarbca 3 monety za każdą zbudowaną przez siebie Faktorię.



Należności: zapłać 5 monet. Jeżeli nie posiadasz wystarczającej liczby monet, otrzymujesz karę chłosty zgodnie z zasadami z podstawowej wersji gry.



Podatek mechanizacyjny: musisz zapłacić podatek w wysokości 2 monet za każdy użyty przez siebie żeton Usprawnienia. Jeżeli cię nie stać, musisz usunąć z planszy jeden żeton Usprawnienia. Sam zdecyduj, który żeton chcesz usunąć.



Dzień targowy: weź z miejskiego skarbca 2 monety za każdą zbudowaną przez siebie Faktorię.



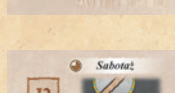
Przychód: weź z miejskiego skarbca tyle monet, ile wynosi twój aktualny Poziom Rozwoju.



Należności: zapłać 10 monet. Jeżeli nie posiadasz wystarczającej liczby monet, otrzymujesz karę chłosty zgodnie z zasadami z podstawowej wersji gry.



Dzień targowy: weź z miejskiego skarbca 2 monety za każdą zbudowaną przez siebie Faktorię.



Sabotaż: żetony Usprawnień nie działają. W bieżącej rundzie nie możesz wykonywać akcji wspomaganych przez żetony Usprawnień.



Uszkodzenie osi: w bieżącej rundzie nie możesz korzystać z Dyliżansu.



Dzień targowy: weź z miejskiego skarbca 1 monetę za każdą zbudowaną przez siebie Faktorię.



Należności: zapłać 15 monet. Jeżeli nie posiadasz wystarczającej liczby monet, otrzymujesz karę chłosty zgodnie z zasadami z podstawowej wersji gry.

Koniec gry

Wygrywasz w momencie, gdy zdobędziesz 8. żeton Mieszczanina. Jeżeli ci się to nie uda do końca 16. rundy, przegrywasz grę. Spróbuj raz jeszcze!

Jeśli jesteś graczem początkującym, zbierz tylko 7 żetonów Mieszczan.

Stolica w Vierzon - scenariusz dla 1 gracza autorstwa Reiner Stockhausena, poz. trudności: II-III

(Poziomy trudności: I → łatwy – dla początkujących; II → średni – dla doświadczonych graczy;

III → trudny – dla zaawansowanych graczy)

Cel rozgrywki

Twoim celem jest zrobienie z Vierzon ufortyfikowanej stolicy prowincji. W trakcie 14 rund musisz ukończyć 5 Zadań. Podczas każdej rundy będziesz musiał zmierzyć się z określonym Zdarzeniem.

Dodatkowe elementy

W tym scenariuszu uzupełnij komponenty z podstawowej wersji gry o poniższe elementy:



Kafel Budynku „Kram”



6 neutralnych znaczników

1 plansza scenariusza *Stolica w Vierzon*



Przygotowanie

- Rozłóż na stole dużą planszę główną (z mapą i miastami).
 - Weź sakiewkę, planszę gracza i elementy w wybranym przez siebie kolorze. Żetony 4 początkowych Poddanych (Chłopa, Flisaka, Rzemieślnika i Handlarza) w wybranym kolorze umieść na pustych polach Rynku na swojej planszy gracza. Połóż po 1 swoim znaczniku gracza na pierwszym polu każdej z sześciu Ścieżek Poddanych. Umieść swój pionek Kupca w Orleanie i połóż przed sobą swoje Faktorie. Weź również kafel „Kramu”, gdyż możesz go używać od samego początku gry. Nie otrzymujesz żadnych monet.
 - W tym scenariuszu będziesz potrzebował 40 żetonów Towarów. Przemieszczaj zakryte żetony Towarów, wylosuj 40 z nich, a resztę odłóż do pudełka. Następnie umieść losowo po 1 żetonie Towaru na każdym Trakcie i Szlaku Wodnym prowadzącym do Orleanu, Blois, Tours, Loches, Montrichard, Vierzon, Bourges, i Sancerre (nie umieszczaj żetonów na polach oznaczonych cyfrą „3” i „4”). Następnie odkryj wszystkie żetony Towarów na mapie, a pozostałe posegreguj i umieść na Jarmarku.
 - Rozłóż planszę scenariusza *Stolica w Vierzon* obok planszy głównej. Scenariusz przewiduje 14 Zdarzeń w ciągu 14 rund, 5 Zadań i 2 projekty dla Darczyńców Miasta. Na Zdarzeniu [1] umieść neutralny znacznik w charakterze licznika rund. Przygotuj pozostałe neutralne znaczniki - będziesz nimi oznaczać ukończone zadania.
 - Połóż 7 żetonów Mieszczan na wyznaczonych polach: 5 z nich znajduje się na planszy głównej (pole na górze mapy pozostaw puste), a 2 kolejne na planszy Darczyńców Miasta z tego scenariusza.
 - Kafle Budynków zakryj, podziel na odpowiednie stosy (według cyfr rzymskich znajdujących się na ich odwrocie) i przemieszczaj. Następnie wylosuj po pięć kafli z każdego stosu i umieść je odkryte na stole jeden obok drugiego. Pozostałe kafle odłóż do pudełka.
 - Połóż po 4 neutralne żetony Poddanych każdego rodzaju na właściwych polach na planszy głównej (obok właściwej Ścieżki Poddanych). Obok Ścieżki Rzemieślników połóż 4 żetony Usprawnień.
 - Monety umieść obok planszy, tworząc z nich miejski skarbiec.
- Planszę Darczyńców Miasta oraz kafle Klepsydry z podstawowej wersji gry odłóż do pudełka – w tym scenariuszu nie będą ci potrzebne.



Przebieg rozgrywki

Obowiązują zasady z podstawowej wersji gry z jedną różnicą – kolejność Zdarzeń (i ich rodzaj) jest z góry ustalona. Licznik rund na planszy scenariusza wskazuje, którą rundę rozgrywasz i jakie Zdarzenie jej towarzyszy. Na końcu każdej rundy przesunąć znacznik licznika rund na pole kolejnego Zdarzenia.

W tym scenariuszu pomiń fazę *Spisu ludności* (faza 2.).

Zdarzenia



Strajk: w bieżącej rundzie nie możesz rekrutować Rzemieślników.



Pielgrzymka: obowiązują zasady z podstawowej wersji gry.



Żniwa: obowiązują zasady z podstawowej wersji gry.



Krucjata: w bieżącej rundzie nie możesz rekrutować Rycerzy.



Przychód: weź z miejskiego skarbcza trzy razy więcej monet, niż wynosi twój aktualny Poziom Rozwoju.



Amnestia: każdy nowy żeton Poddanego, jaki zdobędziesz w bieżącej rundzie, możesz od razu umieścić na niezajętym polu akcji. Jeżeli w ten sposób aktywujesz jakiś Budynek, możesz z niego skorzystać.



Zaraza: obowiązują zasady z podstawowej wersji gry.



Sabotaż: żetony Usprawnień nie działają. W bieżącej rundzie nie możesz wykonywać akcji wspomaganych przez żetony Usprawnień.



Podatek od towarów: zapłać podatek w wysokości 1 monety za każde 2 żetony Towarów ze swoich zasobów. Jeżeli nie posiadasz wystarczającej liczby monet, otrzymujesz karę chłosty zgodnie z zasadami z podstawowej wersji gry.



Dzień targowy: weź z miejskiego skarbcza 2 monety za każdą zbudowaną przez siebie Faktorię.



Kongres: w bieżącej rundzie nie możesz rekrutować Uczonych.



Żniwa: obowiązują zasady z podstawowej wersji gry.



Burza: w bieżącej rundzie nie możesz poruszać się swoim pionkiem Kupca.



Banicja: natychmiast po wylosowaniu Poddanych z sakiewki na tę rundę, musisz odłożyć do sakiewki 2 z wylosowanych żetonów.

Zadania

Kiedy ukończysz dane Zadanie, możesz natychmiast oznaczyć je jako wykonane. Aby to zrobić, umieść na nim neutralny znacznik. Zadania możesz wykonywać w dowolnej kolejności.



Wynajmij budowniczego na czas: zapłać 10 monet przed rozpoczęciem 9. rundy. Musisz wpłacić całą należność naraz.



Załącz firmę budowlaną: wybuduj Faktorię w Loches.



Przywieź do Vierzon materiały budowlane: przesuń swojego Kupca do Vierzon i zapłać 12 Punktów Zwycięstwa w Towarach. Żetony tych Towarów odłóż na planszę główną. Musisz wpłacić całą należność na raz.



Wybuduj fortecę w Vierzon: zapłać 25 monet. Musisz wpłacić całą należność na raz.



Uzyskaj status stolicy dla Vierzon: zdobądź co najmniej 28 Punktów Zwycięstwa w ramach swojego Rozwoju. Aby ustalić ten wynik pomnóż sumę zbudowanych Faktori i zdobytych żetonów Mieszczan przez swój aktualny Poziom Rozwoju.

Darczyńcy Miasta

Plansza scenariusza *Stolica w Vierzon* daje możliwość wsparcia dwóch projektów przez Darczyńców Miasta. Żetony Poddanych można wysyłać na tę planszę, używając Ratusza.



- **Rozbudowa Uniwersytetu:** za każdy umieszczony tu żeton Poddanego otrzymujesz 1 monetę lub 1 Punkt Rozwoju. Ukończenie projektu jest nagradzane 1 żetonem Mieszczanina.
- **Założenie Rady Miasta:** za każdy umieszczony tu żeton Poddanego otrzymujesz 1 monetę. Ukończenie projektu jest nagradzane 1 żetonem Mieszczanina.



Koniec gry

Wygrzasz w momencie, gdy tylko wypełnisz wszystkie 5 Zadań! Jeżeli ci się to nie uda do końca 14. rundy, przegrywasz grę. Spróbuj raz jeszcze!

Jeżeli regularnie wygrywasz ten scenariusz, możesz podnieść jego stopień trudności w następujący sposób:

- Zadania wciąż możesz wypełniać w każdej chwili, ale tylko jedno na rundę.
- Musisz ukończyć Zadania w podanej kolejności (od I do V).

Wędrowny kramarz - scenariusz dla 1 gracza autorstwa Reiner Stockhausena, poz. trudności: II-III

(Poziomy trudności: I → łatwy – dla początkujących; II → średni – dla doświadczonych graczy;

III → trudny – dla zaawansowanych graczy)

Cel rozgrywki

Będąc wędrownym kramarzem, musisz dostarczyć towary do określonych miast w okolicach Orleanu. W trakcie 15 rund musisz ukończyć 5 Zadań polegających na dostawie towarów. Podczas każdej rundy będziesz musiał zmierzyć się z określonym Zdarzeniem.

Dodatkowe elementy

W tym scenariuszu uzupełnij komponenty z podstawowej wersji gry o poniższe elementy:



Kafel Budynku „Kram”



6 neutralnych znaczników

1 plansza scenariusza Wędrowny kramarz



Przygotowanie

- Rozłóż na stole planszę główną (z mapą i miastami) oraz planszę Darczyńców Miasta.
- Weź sakiewkę, planszę gracza i elementy w wybranym przez siebie kolorze. Żetony 4 początkowych Poddanych (Chłopa, Flisaka, Rzemieślnika i Handlarza) w wybranym kolorze umieść na pustych polach Rynku na swojej planszy gracza. Połóż po 1 znaczniku gracza na pierwszym polu każdej z sześciu Ścieżek Poddanych. Umieść swój pionek Kupca w Orleanie. Weź również kafel „Kramu”, gdyż możesz go używać od samego początku gry.
- Weź po 1 żeton Rycerza i Uczzonego, po czym umieść je na swoim Rynku. Pobierz także 10 monet.
- Żetony Towarów rozłóż zgodnie z zasadami z podstawowej wersji gry obowiązującymi dla 4 osób (przemieszaj zakryte żetony, umieść po 1 losowym Towarze na każdym polu mapy, następnie odkryj je, a pozostałe żetony posortuj i umieść w odkrytych stosach na właściwych polach Jarmarku).
- Rozłóż planszę scenariusza Wędrowny kramarz obok planszy głównej. Scenariusz przewiduje 15 Zdarzeń w ciągu 15 rund oraz 5 Zadań. Na Zdarzeniu [1] umieść neutralny znacznik w charakterze licznika rund.
- Pozostałe neutralne znaczniki umieść obok swojej planszy gracza – będziesz nimi oznaczać ukończone Zadania (w wersji alternatywnej połóż po jednym znaczniku w: Chartres, Vendôme, Tours, Bourges oraz Argenton-sur-Creuse. Po dostarczeniu Towarów przesun znacznik na Zadanie, aby zaznaczyć, że zostało ukończone).
- Połóż neutralne żetony Poddanych na właściwych im polach na planszy głównej: 3x Rzemieślnik, 3x Handlarz, 3x Flisak, 3x Rycerz, 3x Uczony, 4x Mnich oraz 5x Chłop. Obok Ścieżki Rzemieślników połóż 8 żetonów Usprawnień.
- Przygotuj 10 kafli Budynków: Łazienkę, Szynk, Fabrykę sera, Stodołę, Ogród ziołowy, Furmankę, Laboratorium, Zakład krawiecki, Winnicę oraz Wytwornię sera. Pozostałe kafle Budynków odłóż do pudełka.
- Monety umieść obok planszy, tworząc z nich miejski skarbiec.

Żetony Mieszczan, kafle Klepsydr oraz Faktorie odłóż do pudełka – w tym scenariuszu nie będą ci potrzebne.

Przebieg rozgrywki

Obowiązują zasady z podstawowej wersji gry z jedną różnicą – kolejność Zdarzeń (i ich rodzaj) jest z góry ustalona. Licznik rund na planszy scenariusza wskazuje, którą rundę rozgrywasz i jakie Zdarzenie jej towarzyszy. Na końcu każdej rundy przesun znacznik licznika rund na pole kolejnego Zdarzenia.

W tym scenariuszu pominię fazę *Spisu ludności* (faza 2.).

Zdarzenia

1-10 **Konsumpcja:** zapłać 2 monety lub 1 żeton żywności (zboże, ser lub wino). Jeżeli nie stać cię na wniesienie opłaty, to umierasz z głodu i tym samym przegrywasz grę.

11-15 **Wielka Uczta:** zapłać 4 monety lub 2 żetony żywności (zboże, ser lub wino). Jeżeli nie stać cię na wniesienie opłaty, to umierasz z głodu i tym samym przegrywasz grę.



Zadania

Kiedy ukończysz dane Zadanie, możesz natychmiast oznaczyć je jako wykonane. Aby to zrobić, umieść na nim neutralny znacznik. Zadania możesz wykonywać w dowolnej kolejności.

Szczegółowy opis Zadań:



Dostarcz 3 ładunki wełny do Bourges: przesun swojego Kupca do Bourges. Po dotarciu na miejsce zapłać 3 żetony wełny. Żetony Towarów odłóż na planszę główną. Musisz wpłacić całą należność na raz.



Dostarcz 2 ładunki sera i 2 ładunki wina do Vendôme: przesun swojego Kupca do Vendôme. Po dotarciu na miejsce zapłać po 2 żetony sera i 2 żetony wina. Żetony tych Towarów odłóż na planszę główną. Musisz wpłacić całą należność na raz.



Dostarcz pełen asortyment Towarów do Chartres: przesun swojego Kupca do Chartres. Po dotarciu na miejsce zapłać po 1 żetonie Towaru każdego typu. Żetony tych Towarów odłóż na planszę główną. Musisz wpłacić całą należność na raz.



Dostarcz 3 ładunki zboża do Tours: przesun swojego Kupca do Tours. Po dotarciu na miejsce zapłać 3 żetony zboża. Żetony tego Towaru odłóż na planszę główną. Musisz wpłacić całą należność na raz.



Dostarcz 1 ładunek brokatu do Argenton-sur-Creuse: przesun swojego Kupca do Argenton-sur-Creuse. Po dotarciu na miejsce zapłać 1 żeton brokatu. Żeton tego Towaru odłóż na planszę główną.

Koniec gry

Wygrywasz w momencie, gdy tylko wypełnisz wszystkie 5 Zadań! Jeżeli ci się to nie uda do końca 15. rundy, przegrywasz grę. Spróbuj raz jeszcze!

Jeżeli regularnie wygrywasz ten scenariusz, możesz podnieść jego stopień trudności w następujący sposób:

- Zadania wciąż możesz wypełniać w każdej chwili, ale tylko jedno na rundę.
- Musisz ukończyć Zadania w podanej kolejności (od I do V).

Rozszerzenie

Zawartość

- 1 dwuczęściowa plansza *Obrony Miasta*
- 5 plansz scenariuszy
- 1 plansza *Auli*
- 5 plansz akcji *Poparcia*
- 5 plansz akcji *Cieśli*
- 1 plansza akcji *Domu burżuazji*
- 5 kafli Zastępstwa dla Skryptorium
- 31 kafli Klepsydr ze „Zdarzeniami kooperatywnymi”
- 22 kafle Budynków Specjalnych
- 2 dodatkowe żetony Mieszczan
- 22 karty Konstrukcji
- 1 karta pomocy
- 9 kart Postaci
- 1 pionek Cieśli
- 7 kafli Budynków
- 10 znaczników
- dodatkowe monety
- 1 instrukcja

Objaśnienie nowych kafli Budynków



Kram: możesz kupić i/lub sprzedać maksymalnie 2 dowolne Towary (takie same lub różne) za cenę równą ich wartości PZ. Sprzedane Towary odłoż do zasobów ogólnych na planszę główną. Jeżeli na planszy głównej nie ma już danego Towaru, to nie można go kupić.



Czarny rynek: wymień dowolne 2 Towary tego samego typu na 1 Towar innego typu. Wymienione Towary odłoż do zasobów ogólnych na planszę główną. Jeżeli na planszy nie ma już danego towaru, to nie możesz się na niego wymienić.



Tawerna: możesz wybudować w mieście Faktorię, nawet jeśli znajduje się w niej Faktoria innego gracza (tylko jedną w każdym mieście). Wykonaj tę akcję po aktywowaniu Siedziby cechu i wznies swojej Faktorię. Te dwie akcje traktowane są jako jeden ruch.



Uprawa winorośli: za każdym razem, gdy wybudujesz Faktorię w mieście nad rzeką, możesz kupić 1 żeton wina za 1 monetę.



Studnia: wykonaj dowolną akcję ze swojej planszy gracza lub swoich kafli Budynków niezależnie od tego, czy dana akcja została aktywowana, czy nie. Po aktywacji Studni odłoż Poddanych z tego kafła do swojej sakiewki. Akcją Studni możesz wykonać tylko raz na rundę.



Składnica: na końcu gry otrzymujesz dodatkowo 5 Punktów Zwycięstwa za każdy pełen zestaw Towarów (na który składa się 5 żetonów: 1x zboże, 1x ser, 1x wino, 1x wełna, 1x brokat).



Dyliżans: zapłać 3 monety, aby przesunąć pionek swojego Kupca do sąsiedniego miasta wzdłuż Traktu lub Szlaku Wodnego. Jeżeli na drodze znajduje się żeton Towaru, możesz go zabrać.

Alfabetyczny wykaz Zdarzeń

- Vierzon 6 – **Amnestia:** każdy nowy żeton Poddanego, jaki zdobędziesz w bieżącej rundzie, możesz od razu umieścić na niezajętym polu akcji. Jeżeli w ten sposób aktywujesz jakiś Budynek, możesz z niego skorzystać.
- Inwazja A – **Apel:** żaden z graczy nie może w bieżącej rundzie używać Ratusza.
- Vierzon 14 – **Banicja:** natychmiast po wylosowaniu Poddanych z sakiewki na tę rundę, musisz odłożyć do sakiewki 2 z wylosowanych żetonów.
- Inwazja B – **Bon Voyage:** każdy gracz płaci 2 monety, aby przesunąć swój pionek Kupca wzdłuż Traktu lub Szlaku Wodnego do sąsiedniego miasta. Jeżeli na drodze znajduje się żeton Towaru, można go zabrać. Każdy musi płacić za siebie – pozostali gracze nie mogą wspierać finansowo innych. Wykonanie tej akcji nie jest obowiązkowe.
- Vierzon 13 – **Burza:** w bieżącej rundzie nie możesz poruszać się swoim pionkiem Kupca.
- Dobrobyt 8 – **Burza ogniowa:** wszyscy gracze muszą odwrócić rewersem do góry swoje kafle Budynków, przez co chwilowo będą niedostępne. Umieszczone na tych kafłach żetony Usprawnień należy odłożyć do zasobów ogólnych na planszę główną. Burza ogniowa nie wpływa na Budynki wzniesione po tym Zdarzeniu.
- Inwazja A – **Darowizna:** wasza drużyna otrzymuje 3 Punkty Rozwoju, 1 wino i 3 monety. Wspólnie zdecydуйте, jak chcecie rozdzielić darowiznę między siebie.
- Inwazja A – **Dobre wiatry:** na końcu rundy jeden z graczy może za darmo skorzystać ze Szlaku Wodnego, aby przenieść Kupca do sąsiedniego miasta. Jeżeli na drodze Kupca znajduje się żeton Towaru, gracz może go zabrać. Wspólnie zdecydуйте, kto skorzysta z tej możliwości. Jeżeli Kupiec żadnego z graczy nie ma połączenia ze Szlakiem Wodnym, to Zdarzenie nie jest rozpatrywane.
- Inwazja A – **Dobra wymiana:** Jako drużyna możecie wyłożyć 8 monet. Nie ma znaczenia, ile dołożą od siebie poszczególni gracze. Następnie umieśćcie w Magazynie 3 żetony zboża z zasobów ogólnych planszy głównej. Jeżeli na planszy głównej nie ma wystarczającej liczby żetonów zboża, to wasza drużyna nic nie zyska. Wykonanie tej akcji nie jest obowiązkowe. Można ją pominąć.
- Dobrobyt 15 – **Dzień Handlu:** każdy gracz może kupić z planszy głównej maksymalnie 2 Towary za przedstawioną cenę. Jeżeli na planszy głównej nie ma już danego Towaru, to nie można go kupić. To Zdarzenie nie pozwala na sprzedaż własnych Towarów.
- Dobrobyt 13 – **Dzień Pielgrzyma:** każdy gracz może wymienić Mnicha oraz dowolnego Poddanego ze swojego Rynku (za wyjątkiem żetonu początkowego Poddanego) na 1 żeton Mieszczanina.
- Pojedynek 5 – **Dzień sera:** każdy gracz musi odłożyć do zasobów ogólnych na planszę główną 1 żeton sera.
- Dostojnik 15, Pojedynek 12 – **Dzień targowy:** każdy gracz otrzymuje z miejskiego skarbcza 1 monetę za każdą zbudowaną przez siebie Faktorię.
- Dostojnik 9, Dostojnik 12, Pojedynek 7, Vierzon 10 – **Dzień targowy:** każdy gracz otrzymuje z miejskiego skarbcza 2 monety za każdą zbudowaną przez siebie Faktorię.
- Dostojnik 6, Pojedynek 3 – **Dzień targowy:** każdy gracz otrzymuje z miejskiego skarbcza 3 monety za każdą zbudowaną przez siebie Faktorię.

- Dobrobyt 10 – **Ekspedycja**: zgodnie z ustaloną kolejnością, każdy gracz może zapłacić 2 monety, aby przenieść swojego Kupca (nie dotyczy Cieśli) do sąsiedniego miasta, zbierając po drodze żeton Towaru (jeśli jest dostępny).
- Inwazja B – **Epidemia**: obowiązują zasady jak przy Zarazie, z tym że każdy gracz musi wylosować 2 żetony Poddanych z sakiewki.
- Inwazja B – **Głód**: każdy gracz musi odłożyć 3 dowolnych Poddanych na planszę główną. Poddanych można zabrać ze swoich plansz i/lub sakiewki. Nie cofajcie swoich znaczników na odpowiadających Ścieżkach Poddanych. Nie można odłożyć żadnego z 4 żetonów początkowych Poddanych (w swoim kolorze). Jeżeli gracz ma mniej Poddanych niż wymagane, musi zwrócić tyłu, ile może.
- Inwazja B – **Grabież**: każdy gracz musi oddać Towary o łącznej wartości 5 Punktów Zwycięstwa lub musi zniszczyć wybudowaną przez siebie Warownię. Każdy musi płacić za siebie – pozostali gracze nie mogą wspierać innych. Jeżeli choć jeden z graczy nie może spełnić tego warunku (tzn. oddać Towary lub zniszczyć Warownię), to wasza drużyna natychmiast przegrywa.
- Pojedynek 4 – **Handel wymienny**: możesz wymienić swój dowolny żeton Towaru na inny Towar z zasobów ogólnych na planszy głównej. Wykonanie tej akcji nie jest obowiązkowe.
- Inwazja C – **Inwazja**: oto wasza chwila prawdy! Na końcu rundy wszystkie Misje Powszechne oraz Misje Indywidualne muszą być ukończone. Co na was czeka – porażka czy zwycięstwo?
- Dostojnik 1, Wierzon 11 – **Kongres**: w bieżącej rundzie nie możesz rekrutować Uczonych.
- Kramarz 1-10 – **Konsumpcja**: zapłać 2 monety lub 1 żeton żywności (zboże, ser lub wino). Jeżeli nie stać cię na wniesienie opłaty, to umieras z głodu i tym samym przegrywasz grę.
- Dostojnik 3, Wierzon 4 – **Krucjata**: w bieżącej rundzie nie możesz rekrutować Rycerzy.
- Inwazja B – **Łowisko**: każdy gracz otrzymuje z miejskiego skarbcza tyle monet, ile wynosi jego aktualna pozycja na Ścieżce Flisaków. Jeżeli twój znacznik znajduje się na ostatnim polu ścieżki (czyli najbardziej na prawo), nie otrzymujesz monet.
- Dobrobyt 9 – **Msza**: pod koniec rundy każdy gracz otrzymuje 3 monety za każdego Mnicha, którego posiada na swoim Rynku.
- Pojedynek 15 – **Należności**: Każdy gracz, za pomocą monet i/lub Towarów musi wpłacić składkę w wysokości co najmniej 4 Punktów Zwycięstwa.
- Pojedynek 10, Pojedynek 14 – **Należności**: każdy gracz musi wpłacić składkę w wysokości co najmniej 7 Punktów Zwycięstwa, płacąc monetami i/lub Towarami (np. 1 brokat i 2 monety).
- Dostojnik 7 – **Należności**: zapłać 5 monet. Jeżeli nie posiadasz wystarczającej liczby monet, otrzymujesz karę chłosty zgodnie z zasadami z podstawowej wersji gry.
- Dostojnik 11 – **Należności**: zapłać 10 monet. Jeżeli nie posiadasz wystarczającej liczby monet, otrzymujesz karę chłosty zgodnie z zasadami z podstawowej wersji gry.
- Dostojnik 16 – **Należności**: zapłać 15 monet. Jeżeli nie posiadasz wystarczającej liczby monet, otrzymujesz karę chłosty zgodnie z zasadami z podstawowej wersji gry.
- Dobrobyt 11 – **Odbudowa**: odwróć kafle Budynków, które ucierpiały w wyniku Burzy ogniowej, z powrotem awerssem do góry.
- Dobrobyt 2 – **Odpuść**: każdy gracz może zapłacić 4 monety, aby kupić jednego Mnicha. Żeton Mnicha należy pobrać z zasobów z planszy głównej i umieścić w sakiewce.
- Dostojnik 4, Inwazja A, Dobrobyt 3, Wierzon 2 – **Pielgrzymka**: obowiązują zasady z podstawowej wersji gry.
- Inwazja B – **Piraci**: zdejmijcie wszystkie żetony brokatu i wełny, które znajdują się na Szlakach Wodnych i odłóżcie je do zasobów na planszę główną (na pola Jarmarku).
- Inwazja B – **Plaga szczerów**: zdejmijcie z Magazynu 2 żetony sera i 1 żeton zboża, po czym odłóżcie je do zasobów ogólnych na planszę główną (na pola Jarmarku). Jeżeli nie macie wystarczającej liczby żetonów w Magazynie, to zwróćcie tyle, ile możecie.
- Pojedynek 6 – **Podatek mechanizacyjny**: każdy gracz musi zapłacić 2 monety za każdy używany przez siebie żeton Usprawnienia.
- Dostojnik 8 – **Podatek mechanizacyjny**: musisz zapłacić podatek w wysokości 2 monet za każdy używany przez siebie żeton Usprawnienia. Jeżeli cię nie stać, musisz usunąć z planszy żeton Usprawnienia. Sam zdecyduj, który żeton chcesz usunąć.
- Pojedynek 9, Pojedynek 13 – **Podatek od towarów**: każdy gracz musi zapłacić podatek w wysokości 1 monety za każdy posiadany żeton Towaru.
- Wierzon 9 – **Podatek od towarów**: zapłać podatek w wysokości 1 monety za każde 2 żetony Towarów ze swoich zasobów. Jeżeli nie posiadasz wystarczającej liczby monet, otrzymujesz karę chłosty zgodnie z zasadami z podstawowej wersji gry.
- Dobrobyt 16 – **Podatek rozwojowy**: każdy gracz musi zapłacić tyle monet, ile wynosi jego aktualny Poziom Rozwoju. Jeżeli gracz nie posiada wystarczającej liczby monet, otrzymuje karę chłosty zgodnie z zasadami z podstawowej wersji gry.
- Dobrobyt 4 – **Podatki**: każdy gracz musi zapłacić podatek w wysokości 3 monet. Jeżeli gracz nie posiada wystarczającej liczby monet, otrzymuje karę chłosty zgodnie z zasadami z podstawowej wersji gry.
- Inwazja B – **Podpalenie**: jako drużyna musicie łącznie odłożyć 2 (w grze 2- i 3-osobowej) lub 3 (w grze 4- i 5-osobowej) już wybudowane kafle Budynków. Tych Budynków nie będzie można ponownie wznieść – ich kafle należy odłożyć do pudełka. Musicie zapłacić 6 monet za każdy kafel Budynku, którego nie możecie lub nie chcecie odłożyć. Jeżeli nie macie wystarczającej liczby kafli Budynków i/lub monet, wasza drużyna natychmiast przegrywa.
- Inwazja A – **Podróż**: każdy gracz, którego pionek Kupca znajduje się w Orleanie, musi na końcu rundy zapłacić do miejskiego skarbcza 4 monety. Każdy musi płacić za siebie - pozostali gracze nie mogą wspierać finansowo innych. Jeżeli wskazany gracz nie może zapłacić, to wasza drużyna natychmiast przegrywa.
- Pojedynek 16 – **Podróż do domu**: każdy gracz przesuwa swój pionek Kupca do Orleanu, nie zabierając po drodze żadnych Towarów.
- Inwazja B – **Polowanie na czarownicę**: jako drużyna tracicie w sumie 6 Punktów Rozwoju. Wspólnie zdecydujcie, ile punktów stracą poszczególni gracze - znaczniki tych graczy przesuńcie w lewo o odpowiednią liczbę pól na Ścieżce Rozwoju. Musicie zapłacić 1 żeton Mnicha za każdy Punkt Rozwoju, którego nie możecie lub nie chcecie oddać. Taki żeton należy odłożyć na odpowiednie miejsce na planszy głównej. Jeżeli nie macie wystarczającej liczby Punktów Rozwoju i/lub Mnichów, natychmiast przegrywasz grę.
- Inwazja A, Dobrobyt 1 – **Poparcie**: każdy gracz losuje ze swojej sakiewki żeton Poddanego. Następnie przesuwa swój znacznik na odpowiadającej mu Ścieżce Poddanych i wykonuje określoną akcję. Po czym pobiera żeton Poddanego tego rodzaju i umieszcza go w swojej sakiewce.
- Inwazja A – **Posiłki**: umieść ten kafel na planszy Miasta obok Murów miejskich. Aby ocalić miasto w tej rozgrywce, musicie wystać dodatkowy żeton Rycerza na

Mury miejskie. Jeżeli na końcu gry na tym kaflu nie będzie żetonu Rycerza, to wasza drużyna natychmiast przegrywa.

Inwazja A – **Postęp**: każdy gracz płaci 4 monety, aby wybudować Warownię lub Faktorię w mieście, w którym aktualnie przebywa jego pionek Kupca. Każdy musi płacić za siebie – pozostali gracze nie mogą wspierać finansowo innych. Wykonanie tej akcji nie jest obowiązkowe.

Inwazja B – **Powołanie do Rzymu**: każdy gracz musi odłożyć żeton Mnicha na planszę główną. Jeżeli choć jeden gracz nie może tego zrobić lub jako drużyna postanowicie tego nie robić, to musicie odłożyć do pudełka żeton Mieszczanina, który jeszcze nie został zdobyty. Wspólnie zdecydujcie, który żeton Mieszczanina odłożyć.

Dobrobyt 6 – **Przekupstwo**: każdy gracz może zapłacić 4 monety, aby kupić jeden żeton Mieszczanina.

Vierzon 5 – **Przychód**: weź z miejskiego skarbcza trzy razy więcej monet, niż wynosi twój aktualny Poziom Rozwoju.

Dostojnik 5 – **Przychód**: weź z miejskiego skarbcza dwa razy więcej monet, niż wynosi twój aktualny Poziom Rozwoju.

Dostojnik 10 – **Przychód**: weź z miejskiego skarbcza tyle monet, ile wynosi twój aktualny Poziom Rozwoju.

Inwazja B – **Przychód**: obowiązują zasady z podstawowej wersji gry.

Inwazja A – **Rozbiórka**: jako drużyna musicie łącznie odłożyć na planszę główną 2 (w grze 2- i 3-osobowej) lub 3 (w grze 4- i 5-osobowej) żetony Usprawnień. Za każdy żeton Usprawnienia, którego nie możecie lub nie chcecie odłożyć, musicie zapłacić równoważność w monetach. Jeżeli nie macie wystarczającej liczby żetonów Usprawnień i/lub monet, wasza drużyna natychmiast przegrywa.

Inwazja A – **Rozbójnik**: w bieżącej rundzie nie możecie korzystać z Traktów, ale możecie korzystać ze Szlaków Wodnych.

Dostojnik 13, Vierzon 8 – **Sabotaż**: żetony Usprawnień nie działają. W bieżącej rundzie nie możesz wykonywać akcji wspomaganych przez żetony Usprawnień.

Dostojnik 2, Vierzon 1 – **Strajk**: w bieżącej rundzie nie możesz rekrutować Rzemieślników.

Inwazja A – **Stragan z wełną**: jako drużyna możecie kupować i/lub sprzedawać wełnę za 2 monety, a brokat za 3 monety. Możecie w ten sposób wykonać łącznie 3 transakcje. Po uiszczeniu zapłaty wspólnie zdecydujcie, jak chcecie się podzielić zyskami/towarami.

Inwazja A – **Susza**: musicie usunąć z mapy 4 żetony zboża i odłożyć je do zasobów ogólnych na Jarmarku. Wspólnie zdecydujcie, które żetony chcecie odłożyć.

Inwazja A – **Szkolenie**: każdy gracz przesuwając swój znacznik w prawo na wybranej przez siebie Ścieżce (z wyjątkiem Ścieżki Rozwoju) i wykonuje odpowiednią dla niej akcję, o ile taka istnieje. Gracz nie pobiera żetonu Poddanego powiązanego z wybraną Ścieżką.

Pojedynek 8 – **Szybka podróż**: każdy gracz może przesunąć swój pionek Kupca o 1 lub 2 miasta (wzdłuż Traktu i/lub Szlaku Wodnego), nie zabierając po drodze żadnych żetonów Towarów. Ruch o 1 pole kosztuje 1 monetę. Wykonanie tej akcji nie jest obowiązkowe.

Inwazja A – **Trzęsienie ziemi**: odłóżcie 5 kafli Budynków z zasobów ogólnych. Tych budynków nie będzie można zbudować do końca gry. Wspólnie zdecydujcie, które kafle chcecie odłożyć.

Inwazja A – **Ucieczka**: usuńcie z Le Blanc żeton Mieszczanina, chyba że któryś z graczy już go zabrał przy okazji budowania Faktorii. W takim wypadku nic się nie dzieje.

Dostojnik 14 – **Uszkodzenie osi**: w bieżącej rundzie nie możesz korzystać z Dylizansu.

Kramarz 11–15 – **Wielka Uczta**: zapłać 4 monety lub 2 żetony żywności (zboże, ser lub wino). Jeżeli nie stać cię na wniesienie opłaty, to umierasz z głodu i tym samym przegrywasz grę.

Dobrobyt 5 – **Zamieszki**: każdy gracz odkłada jednego Rycerza (z Rynku lub sakiewki) lub płaci 5 monet. Jeżeli gracz nie posiada wystarczającej liczby monet, otrzymuje karę chłosty zgodnie z zasadami z podstawowej wersji gry.

Inwazja B, Dobrobyt 7, Dobrobyt 14, Vierzon 7 – **Zaraza**: obowiązują zasady z podstawowej wersji gry.

Inwazja B – **Zebranie**: przenieście wszystkie pionki Kupców z powrotem do Orleanu. Gracz może zapłacić 5 monet, aby jego Kupiec pozostał na swojej pozycji. Każdy musi płacić za siebie – pozostali gracze nie mogą wspierać finansowo innych.

Pojedynek 1 – **Zebranie mieszkańców**: każdy gracz może zapłacić 3 monety, aby kupić żeton Mieszczanina. Wykonanie tej akcji nie jest obowiązkowe.

Pojedynek 2, Inwazja B, Dobrobyt 12, Vierzon 3, Vierzon 12 – **Żniwa**: obowiązują zasady z podstawowej wersji gry.

Pojedynek 11 – **Żniwa**: każdy gracz musi zapłacić daninę w wysokości 2 żetonów żywności (zboże, ser lub wino).



Autorzy: Reiner Stockhausen, Inka i Markus Brandowie

Ilustracje: Klemens Franz | atelier198

Przekład na język polski dla Wydawnictwa Baldar:

Jan Marcinkowski z www.GameSub.pl

Redakcja i korekta: Violetta Kijowska

Skład: Adam Czemko

WYDAWCA W POLSCE:

WYDAWNICTWO BALDAR MICHAŁ KRZYWICKI

ul. Królowej Bony 13/1, 80-034 Gdańsk

www.baldar.pl

wydawnictwo@baldar.pl