

Touko Tahkok allio

# KSIĘSTWO

strategiczna gra planszowa dla 2-4 graczy w wieku od 12 lat

## CEL GRY

Włochy w epoce renesansu. Każdy z graczy posiada księstwo i dąży do osiągnięcia prestiżu i majątku. Gracze rozwijają rolnictwo lub rozbudowują swoje miasta, inwestują w kulturę bądź wzmacniają armię. Zwycięzcą zostaje gracz, który po rozegraniu trzech lat zdobył najwięcej punktów zwycięstwa.

## ELEMENTY GRY

### 4 księstwa



### 90 drewnianych kostek

- 39 kostek żywności
- 39 kostek pieniędzy
- 12 kostek wpływów



### 40 banknotów wojskowych punktów zwycięstwa



- 98 kart akcji



- 2 karty punktacji wojskowej



- 8 kart zadań



- 1 karta podsumowania



- 1 karta gracza rozpoczynającego



### 84 żetony zaopatrzenia

- 42 pola/folwarki (dwustronne)
- 42 rezydencje/banki (dwustronne)



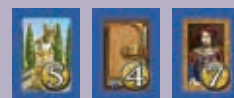
### 56 żetonów wojska

- 19 katapult
- 37 kondotierów/milicji (dwustronne)



### 45 żetonów kultury

- 15 pomników
- 15 książek
- 15 obrazów



### 110 kart

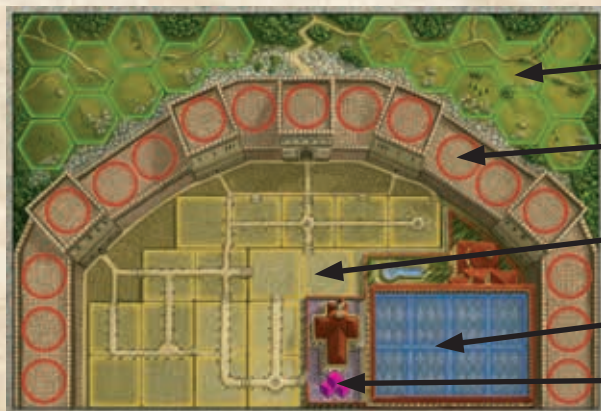
## Impressum

**Autor:** Touko Tahkokallio • **Ilustracje:** Dennis Lohausen  
© 2011 eggertspiele GmbH & Co. KG Hamburg • [www.eggertspiele.de](http://www.eggertspiele.de)



## KSIĘSTWA

Każde księstwo jest podzielone na 5 obszarów: **okolice**, **mury miejskie**, **centrum miasta**, **pałac** i **kościół**.



- Okolice
- Mury miejskie
- Centrum miasta
- Pałac
- Kościół

Każdy żeton otrzymany przez gracza podczas gry musi zostać położony na odpowiednim polu (pasującym kolorem i kształtem) jego księstwa:

Drewniane kostki, które gracz będzie otrzymywał podczas gry, także muszą zostać ulokowane w miejscach, gdzie mogą być przechowywane:

	<b>Okolice:</b> pola i folwarki
	<b>Mury miejskie:</b> katapulta, kondotier i milicja
	<b>Centrum miasta:</b> rezydencja i bank
	<b>Pałac:</b> pomnik, książka i obraz

	<b>Folwark:</b> kostki żywności (nie więcej niż 2 kostki na żeton)
	<b>Bank:</b> kostki pieniędzy (nie więcej niż 2 kostki na żeton)
	<b>Kościół:</b> kostki wpływów (nie więcej niż 3)
	<b>Milicja:</b> kostka żywności lub kostka wpływów (nie więcej niż 1 kostka na żeton)
	<b>Kondotier:</b> kostka pieniędzy lub kostka wpływów (nie więcej niż 1 kostka na żeton)

Gracz może mieć **więcej** żetonów, niż posiada pól w swoim księstwie, ale jeśli dzięki jakiegokolwiek akcji dostaje więcej **kostek**, niż może przechować, to **traci** wszystkie kostki przekraczające limit, zostawiając je w **magazynie**.

**Uwaga:** Gracz może w **dowolnym momencie** przestawić kostki z folwarków, banków i kościoła na **żetony milicji i kondotierów**. Nie może natomiast **usunąć** kostek z żetonów milicji i kondotierów.

## PRZYGOTOWANIE

Każdy gracz bierze **1 księstwo** i kładzie je przed sobą. W zależności od liczby osób należy usunąć pewną liczbę kart akcji i umieścić je z powrotem w pudełku:

**2 graczy:** każdą kartę, która w dolnych narożnikach ma cyfrę 3 lub 4

**3 graczy:** każdą kartę, która w dolnych narożnikach ma cyfrę 4

**4 graczy:** nie usuwa się żadnej karty

Pozostałe **karty akcji** oraz dwie **karty punktacji wojskowej** należy posortować zgodnie z ich rewersami i następnie potasować osobno każdą z takich talii. Karty S1 i S2 są kartami startowymi gracza. Każda osoba dostaje **1 kartę S1** (identyczna dla każdego) oraz **losowo 1 kartę S2** (każdy gracz inną). W rozgrywce dla 2 i 3 graczy pozostałe karty startowe należy odłożyć do pudełka. Każdy gracz odkrywa swoje karty i układa je obok swojego księstwa.

**1., 2. i 3.** talia odzwierciedlają w grze 3 lata. Należy odkryć karty z pierwszej talii zgodnie z liczbą graczy:

**2 graczy:** 5 kart

**3 graczy:** 6 kart

**4 graczy:** 7 kart

Odkryte karty umieszcza się na środku w jednym rzędzie od lewej strony do prawej. Ten rząd kart będziemy nazywać **pulą**. Pozostałe karty z 1. talii kładzie się z prawej strony puli – będzie to **talía uzupełniająca**. Talię **drugą** i **trzecią** na razie odkłada się na bok.

Następnie należy rozdzielić **karty zadań** na dwie talie, zgodnie z ich rewersami. Obie talie trzeba potasować i rozdać każdemu graczowi po **1 karcie** z każdej talii. Gracz układa swoje karty zadań **zakryte** przed sobą, lecz może je przeglądać w dowolnym momencie. W rozgrywce dla 2 i 3 graczy niewykorzystane karty należy włożyć z powrotem do pudełka.

**Żetony** oraz **drewniane kostki** segreguje się według typu i umieszcza się na środku jako **magazyn**. To samo należy uczynić z **banknotami wojskowych punktów zwycięstwa**. Dodatkowo trzeba posegregować pomniki, książki i obrazy, zgodnie z ich wartością punktów zwycięstwa.

Teraz każdy gracz otrzymuje żetony: **1 pola**, **1 folwarku**, **1 rezydencji**, **1 banku** oraz **1 kostkę żywności**, **1 pieniędzy** i **1 wpływów**. Wszystkie te elementy kładzie w swoim **księstwie** zgodnie z wcześniej opisanymi zasadami.

Gracze między sobą ustalają, kto będzie rozpoczynał rozgrywkę, wybrana osoba otrzymuje **kartę gracza rozpoczynającego**.

**Przykład rozmieszczenia elementów w rozgrywce 3-osobowej.**



## ROZGRYWKA

Gra toczy się przez **3 lata**. W każdym roku, zaczynając od **gracza rozpoczynającego**, gracze rozgrywają swoje **tury** w kolejności zgodnej z **ruchem wskazówek zegara**. Na **koniec każdego roku** ma miejsce **runda punktacji wojskowej**. Po niej rozpoczyna się kolejny rok. Koniec trzeciego roku to koniec gry.

## TURA GRACZA

W swojej turze gracz może zawsze wykonać **2 akcje**. Tylko od gracza zależy, w jakiej kolejności je przeprowadzi i czy dwa razy wykona to samo. Gracz może zrezygnować z jednej lub z obu akcji.

Można wybrać jedną z trzech akcji:

- A) Aktywowanie karty akcji
- B) Zamiana karty akcji
- C) Wzięcie kostki wpływów

### A) Aktywowanie karty akcji

W dowolnym momencie rozgrywki gracz ma **dokładnie dwie karty akcji** do swojej dyspozycji. Na początku są to jego **dwa karty startowe**.

Żeby **aktywować** kartę akcji, gracz musi wykonać akcję, która jest na niej pokazana. Opis wszystkich kart akcji znajduje się na str. 8.



Jeśli aktywowana karta posiada symbol wymiany z lewej i prawej strony, to gracz musi ją wymienić po aktywacji. W tym celu zabiera dowolną kartę z **puli** i kładzie ją przed sobą. Kartę, którą aktywował, odkłada na puste miejsce w puli.



Gdy aktywowana karta nie posiada symbolu wymiany, to gracz nie może jej wymienić w tej samej akcji.

### B) Zamiana karty akcji

Ta akcja pozwala graczowi na **zamianę** jednej z jego dwóch kart na dowolną kartę z puli. Karta otrzymana z takiej wymiany **nie jest aktywowana!** (Jest to jedyna możliwość, aby wymienić kartę, która **nie posiada** symbolu wymiany).

### C) Wzięcie kostki wpływów

Gracz zabiera z **magazynu kostkę wpływów** i kładzie ją w swoim księstwie. Kostka wpływów może zostać użyta jako joker i może zastąpić **kostkę żywności** lub **kostkę pieniędzy** w momencie zapłaty za aktywację karty lub przy zaopatrywaniu wojska.

### Koniec tury gracza

Jeżeli gracz ukończy swoją drugą akcję, to usuwa z **puli** pierwszą kartę leżącą z lewej strony i odkłada ją do pudełka. Następnie resztę kart przesuwają o jedno miejsce w lewo, a pulę uzupełniają kartą wziętą z **talii uzupełniającej**, kładąc ją z prawej strony **puli**. Rozpoczyna się tura kolejnego gracza.

## KONIEC ROKU

Gdy na koniec swojej tury gracz nie może uzupełnić puli o kolejną kartę (ponieważ talia uzupełniająca jest pusta), kończy się aktualna tura. Karty z puli pozostają na swoim miejscu na następny rok. Rozpoczyna się runda punktacji wojskowej.

### Runda punktacji wojskowej

Najpierw każdy z graczy może przesunąć **kostki żywności** ze swoich żetonów folwarków na swoje **żetony milicji** oraz może przenieść **kostki pieniędzy** z żetonów banków na **żetony kondotierów**. Kostki wpływów mogą zostać użyte zarówno jako **kostki żywności**, jak i **kostki pieniędzy**.

**Uwaga:** W niektórych przypadkach może być ważna kolejność graczy. W takiej sytuacji to gracz posiadający najwięcej żetonów wojska określa, ile pieniędzy lub żywności chce przeznaczyć na zaopatrzenie wojska. Następnie robi to kolejny gracz z największą liczbą żetonów wojska itd. W przypadku remisu jako pierwszy decyduje gracz startowy lub gracz, który siedzi najbliżej niego (zgodnie z ruchem wskazówek zegara).

Czasami pojawiają się ujemne wartości. Występują one, gdy buntują się jednostki wojskowe, które nie są opłacane lub karmione.



**Przykład:** Filip posiada 2 katapulty oraz 3 żetony milicji. 2 jednostki milicji są zaopatrzone w kostki żywności, trzecia – nie. Siła militarna Filipa wynosi 3: +2 za katapulty, +2 za nakarmienie milicji, -1 za jeden żeton głodnej milicji.

Gdy wszyscy zaopatrzą swoje wojsko, określa się **siłę militarną** każdego z graczy:



Każda **katapulta** daje +1.



Każdy **kondotier** to +1, jeżeli został zaopatrzony **kostką pieniędzy**.



Każdy **kondotier** daje -1, jeżeli **nie** został zaopatrzony **kostką pieniędzy**.



Każdy żeton **milicji** to +1, jeżeli został zaopatrzony **kostką żywności**.



Każdy żeton **milicji** daje -1, jeżeli **nie** został zaopatrzony **kostką żywności**.

Należy porównać **całkowitą wartość** siły militarnej wszystkich graczy i rozdzielić **punkty zwycięstwa** (w formie **banknotów wojskowych punktów zwycięstwa**) zgodnie z liczbą graczy, za pomocą poniższej tabelki:

Liczba graczy	1. Miejsce	2. Miejsce	3. Miejsce	4. Miejsce
2	5	0		
3	6	3	0	
4	7	4	2	0

W przypadku remisu gracze, których to dotyczy sumują swoje punkty zwycięstwa i dzielą je przez liczbę remisujących graczy (zaokrąglając w górę).

**Przykład:** W rozgrywce 4-osobowej siła militarna zarówno Tobiasza, jak i Marcina wynosi 5, Filipa 3, a Wojtka 2. Tobiasz i Marcin zajmują wspólnie 1. i 2. miejsce. Dzielą między sobą sumę punktów zwycięstwa:  $7+4=11$ . Każdy dostaje 6 punktów zwycięstwa (zaokrąglając 5,5 w górę). Filip zajmuje 3. miejsce i otrzymuje 2 punkty zwycięstwa. Wojtek nie dostaje żadnych punktów.

<b>Tobiasz</b>		<b>5</b>
<b>Marcin</b>		<b>5</b>
<b>Filip</b>		<b>3</b>
<b>Wojtek</b>		<b>2</b>

Gdy wszyscy gracze dostaną swoją część punktów zwycięstwa, należy usunąć **wszystkie kostki z żetonów kondotierów i milicji** oraz umieścić je w magazynie. Następnie każda osoba może usunąć dowolną liczbę żetonów kondotierów i milicji ze swojego księstwa i oddać je do magazynu. Oczywiście można też zachować wszystkie żetony. Gdy podczas usuwania żetonów kolejność będzie istotna, należy zastosować tę samą zasadę co przy ustalaniu punktacji wojskowej.

**Przykład:** Filip usuwa obie kostki żywności ze swoich żetonów milicji i odkłada je do magazynu. Następnie decyduje się oddać do magazynu jeden żeton milicji, zachowując pozostałe 2.

### Początek kolejnego roku

Na koniec pierwszego roku należy wziąć talię kart **drugiego roku** i umieścić ją obok puli jako **talię uzupełniającą**. Teraz uzupełnia się pulę kartą leżącą na wierzchu. Odpowiednio, na koniec drugiego roku należy uzupełnić pulę przy pomocy kart z trzeciej talii. Każdy gracz musi zawsze mieć taką samą liczbę kart do dyspozycji.

Następny gracz, rozpoczynając swoją turę, zaczyna jednocześnie nowy rok.

## DODATKOWE RUNDY PUNKTACJI WOJSKOWEJ



Oprócz 3 rund punktacji wojskowej na koniec każdego roku występują jeszcze 2 dodatkowe rundy punktacji wojskowej, które mają miejsce, gdy z talii uzupełniającej zostanie wyciągnięta **karta punktacji wojskowej** w drugim i trzecim roku gry. Tym samym w każdej rozgrywce

jest łącznie 5 rund punktacji wojskowej.

Gdy tylko z talii uzupełniającej zostanie wyciągnięta karta punktacji wojskowej, **natychmiast** rozpoczyna się **dodatkowa runda punktacji wojskowej**. Przeprowadza się ją tak samo jak inne rundy punktacji wojskowej. Po zakończeniu tej dodatkowej rundy

kartę punktacji wojskowej odrzuca się do pudełka, a pulę uzupełnia, jak zwykle.

**Specjalny przypadek:** Jeżeli karta punktacji wojskowej będzie ostatnią kartą do wyłożenia z talii dodatkowej, to rok kończy się dodatkową rundą punktacji wojskowej, ponieważ pula nie może zostać uzupełniona. Dlatego dwie rundy punktacji wojskowej wystąpią jedna po drugiej, lecz będą przeprowadzane oddzielnie.

Po pierwszej z tych rund gracze muszą zabrać wszystkie kostki pieniędzy i żywności ze swoich żetonów kondotierów i milicji, a potem mogą zdecydować się usunąć – jak zwykle – żetony kondotierów lub milicji. Następnie gracze mogą ponownie zasilić pozostałe żetony kondotierów i milicji, rozpoczynając tym samym drugą rundę punktacji wojskowej.

## KONIEC GRY

Po zakończeniu trzeciego roku po raz ostatni przeprowadza się coroczną rundę punktacji wojskowej. Następnie każdy gracz sumuje **punkty zwycięstwa**, które otrzymuje dzięki:



- ... banknotom wojskowych punktów zwycięstwa, które zdobył podczas gry;
- ... wartości widocznej na każdym żetonie kultury (pomnik, książka, obraz), które zebrał podczas gry;
- ... stopniowi realizacji **kart zadań** (pełny opis kart zadań znajduje się na dole tej strony).

Gracz, który zbierał **największą liczbę wszystkich punktów zwycięstwa**, wygrywa grę. W przypadku remisu zwycięża gracz z największą sumą **kostek żywności, pieniędzy i wpływów**.

## KARTY ZADAŃ

Karty zadań dają punkty zwycięstwa na koniec gry. Poniżej zostały one opisane:

### Karty zadań 1

1 PUNKT ZWYCIĘSTWA  
ZA 1 KATAPULTĘ



**Zbrojmistrz**  
Gracz otrzymuje **1 punkt zwycięstwa** za każdą swoją **katapultę**.

#### Żyźna ziemia

Jeśli gracz ma łącznie więcej niż **6 żetonów pól i folwarków**, otrzymuje **1 punkt zwycięstwa** za każdy żeton powyżej **sósteo**.



1 PUNKT ZWYCIĘSTWA ZA  
1 WOJSKOWY PUNKT ZWYCIĘSTWA



**Bastion**  
Gracz otrzymuje **1 punkt zwycięstwa** za każde **4 militarne punkty zwycięstwa**, które zebrał w postaci **banknotów**.

### Karty zadań 2



**Kaplica**  
Gracz otrzymuje **2/5/8 punktów zwycięstwa** za 1/2/3 pary **pomników i obrazów**.



**Ratusz**  
Gracz otrzymuje **2/5/8 punktów zwycięstwa** za 1/2/3 pary **pomników i książek**.



**Pałac**  
Gracz otrzymuje **5/10/15 punktów zwycięstwa** za 1/2/3 zestawy **pomników, książek i obrazów**.



**Willa**  
Gracz otrzymuje **2/5/9 punktów zwycięstwa** za 1/2/3 pary **książek i obrazów**.

## PRZEGLĄD KART AKCJI

Karty akcji umożliwiają graczowi wyprodukowanie żywności i pieniędzy, wybudowanie budynków, werbunek wojska i zdobycie dóbr kultury. Każda wspomniana akcja może być wykonana tylko raz, w momencie aktywowania karty (nigdy więcej niż jeden raz).



Gracz odkłada do magazynu **1 kostkę żywności** i w zamian kładzie **1 żeton banku** z magazynu w swoim księstwie LUB gracz zwraca **3 kostki żywności** do magazynu i w zamian zabiera stamtąd **2 żetony banków** do swojego księstwa.



**Pierwszy i drugi rok:** Gracz odkłada do magazynu **1 kostkę pieniędzy** i **1 żywności**, a w zamian kładzie w swoim księstwie **1 żeton katapulty** z magazynu LUB gracz zwraca **2 kostki pieniędzy** i **3 żywności** do magazynu i w zamian zabiera stamtąd **2 żetony katapult** do swojego księstwa.



**Trzeci rok:** Gracz odkłada do magazynu **1 kostkę żywności** i w zamian kładzie **1 żeton katapulty** z magazynu w swoim księstwie LUB gracz zwraca **1 kostkę pieniędzy** i **2 żywności** do magazynu i w zamian zabiera stamtąd **2 żetony katapult** do swojego księstwa.



Gracz odkłada do magazynu **1 kostkę pieniędzy** i w zamian kładzie **1 żeton folwarku** z magazynu w swoim księstwie LUB gracz zwraca **3 kostki pieniędzy** do magazynu i w zamian zabiera stamtąd **2 żetony folwarków** do swojego księstwa.



Gracz odkłada do magazynu **1 kostkę żywności** i w zamian kładzie **1 żeton rezydencji** z magazynu w swoim księstwie LUB gracz zwraca **3 kostki żywności** do magazynu i w zamian zabiera stamtąd **2 żetony rezydencji** do swojego księstwa.



Gracz zabiera z magazynu i kładzie w swoim księstwie **tylko kostek żywności, ile posiada żetonów pól**.



Gracz bierze z magazynu **tylko żetonów kondotierów, ile tylko chce** i kładzie je w swoim księstwie.



Gracz odkłada do magazynu **1 kostkę pieniędzy** i w zamian kładzie **1 żeton pola** z magazynu w swoim księstwie LUB gracz zwraca **3 kostki pieniędzy** do magazynu i w zamian zabiera stamtąd **2 żetony pól** do swojego księstwa.



Gracz zabiera z magazynu i kładzie w swoim księstwie **tylko kostek pieniędzy, ile posiada żetonów rezydencji**.



Gracz odkłada do magazynu **5 kostek pieniędzy** i w zamian bierze stamtąd wybrany przez siebie **1 żeton obrazu** i kładzie go w swoim księstwie.



Gracz bierze z magazynu **tylko żetonów milicji, ile tylko chce** i kładzie je w swoim księstwie.



Gracz odkłada do magazynu **1 kostkę żywności** i **2 pieniędzy**, a w zamian kładzie w swoim księstwie **1 żeton pomnika** z magazynu LUB gracz zwraca **1 kostkę pieniędzy** i **2 żywności** do magazynu i w zamian zabiera stamtąd **1 żeton pomnika** do swojego księstwa.



Gracz zabiera z magazynu **2 kostki pieniędzy** LUB **1 kostkę żywności** i **1 pieniądze** LUB **2 kostki żywności** i kładzie je w swoim księstwie.



Gracz zabiera z magazynu **3 kostki pieniędzy** i kładzie je w swoim księstwie.



Gracz zabiera z magazynu **3 kostki żywności** i kładzie je w swoim księstwie.



Gracz odkłada do magazynu **4 kostki żywności**, w zamian bierze stamtąd wybrany przez siebie **1 żeton książki** i kładzie go w swoim księstwie.



Masz jakieś pytania? Napisz do nas, a my chętnie Ci pomożemy!

Wydawca i dystrybutor: G3 s.c. S. Kowalczyk, E. Adamus, T. Bąk

62-510 Konin, Plac Niepodległości 1, www.g3poland.com

Kopiowanie bez pisemnej zgody G3 s.c. zabronione. Wyprodukowano w Niemczech.