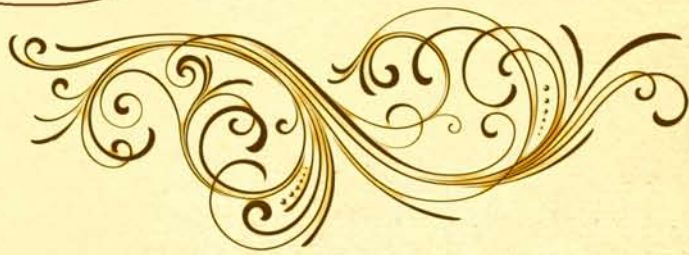


Genwa



Rüdiger Dorn

Przygotow

Opis gry

Plansza gry przedstawia Genuę, w której każdy z graczy – **Kupców** – będzie starał się zdobyć bogactwo i sławę.

Akcja gry toczy się na części planszy otoczonej ciemną ramką. Na każdym budynku, w którym możliwa jest do wykonania akcja w trakcie gry, umieszczono napis z jego nazwą. Wzdłuż ciemnych krawędzi widocznych na polu gry umieszczone zostały cyfry od 1 do 8 na czerwonym i niebieskim tle. Są one wykorzystywane na początku tury każdego gracza do określenia pozycji startowej **Wieży kupieckiej**. Skala po lewej stronie planszy wykorzystywana jest do liczenia rund pozostałych do końca gry.

Zawartość

- 1 **Wieża kupiecka** złożona z pięciu dysków
- 1 **Znacznik rund**
- 2 ośmiościenne kości (czerwona i niebieska)
- 40 **Żetonów towarów** (5 każdego rodzaju: pieprz, szafran, srebro, miedź, płótno, jedwab, piwo i wino)
- 35 drewnianych **Znaczników własności** używanych do oznaczania budynków będących w posiadaniu gracza (po 7 w każdym z 5 kolorów)
- 27 **Żetonów specjalnych**:



5 x **Pole startowe**, 7 x **Wymiana 1:1**,
5 x **Dowolny towar**, 5 x **Wykorzystanie budynku**,
5 x **Dodatkowa akcja**

- 60 kart:



14 **Kontraktów**, 14 **Wiadomości**,
16 **Dużych zamówień**, 16 **Małych zamówień**



- 80 **Dukatów** w nominałach po 5, 10, 50 i 100
- 1 **Żeton gracza rozpoczynającego**
- 1 plansza
- 5 **Żetonów graczy**



Uwaga! W instrukcji mianem „dobra” określone będą wszystkie karty, żetony, znaczniki oraz dukaty.

anie do gry

Przygotowanie do gry



- Umieść planszę na środku stołu,
- Rozmieść wszystkie elementy gry jak na ilustracji:

A **Znacznik rund** połóż na skali po lewej stronie planszy na polu odpowiadającym liczbie graczy (np. na polu opisanym cyfrą 4 przy grze w 4 osoby).

B Umieść na odpowiednich miejscach po 5 identycznych **Żetonów specjalnych**.

C Każdy z ośmiu rodzajów **Żetonów towarów** (po 5 żetonów) połóż na odpowiednim miejscu planszy. Miejsca te oznaczono rysunkami identycznymi z widniejącymi na żetonach.

D Każdy gracz wybiera kolor, kładzie **Żeton gracza** przed sobą, a odpowiednich 7 **Znaczników własności** umieszcza tak jak pokazano na ilustracji. Jeśli w grze brać będzie udział mniej niż pięć osób, to niewykorzystane znaczniki należy odłożyć do pudełka. Nie będą brały udziału w grze.

E Podziel wszystkie 60 kart na talie zgodnie z ich koszulkami. Potasuj każdą z talii i połóż je zakryte (w stosach) w odpowiednich miejscach na planszy.

- **Każdy gracz otrzymuje:**

- Po jednej karcie z każdego stosu. Te karty stanowią początkowy kapitał gracza. Należy je trzymać tak, aby inni gracze nie mogli ich zobaczyć.

- 130 **Dukatów** (2 x 5 **Dukatów**, 2 x 10 **Dukatów** oraz 2 x 50 **Dukatów**). Pozostałe monety porządkuje się zgodnie z ich wartością i odkłada poza planszę. Stanowiąc będą one bank. Podczas gry pieniądze należy trzymać w ukryciu lub ułożyć je w stos, tak aby przeciwnicy mieli problem z obliczeniem ich łącznej wartości.

- **Grę rozpoczyna ta osoba, która ostatnio była na targu. Otrzymuje ona:**

- **Wieżę kupiecką** (złożoną z 5 dysków),
- Obie kości,
- **Znacznik gracza rozpoczynającego**, który trzyma przed sobą do końca gry.

Zauważ: Graczem rozpoczynającym przez całą grę jest ta sama osoba.



Cel gry

Grę wygrywa ten, kto po zakończeniu ostatniej rundy będzie posiadał najwięcej **Dukatów**.

Przebieg gry

W zależności od liczby graczy gra trwa maksymalnie od 6 do 12 rund:

| | |
|----------|---------|
| 2 graczy | 12 rund |
| 3 graczy | 10 rund |
| 4 graczy | 8 rund |
| 5 graczy | 6 rund |

W trakcie każdej rundy rozgrywa się tyle tur, ilu jest graczy. Runda zaczyna się od pierwszego gracza, który staje się **Kupcem**.

*Uwaga! W całej instrukcji gracz aktywny (ten, którego tura aktualnie się toczy) nazywany będzie **Kupcem**.*

W każdej turze Kupiec wykonuje następujące akcje:

- Bierze 5 dysków, które położone jeden na drugim stanowią **Wieżę kupiecką** (w dalszej części instrukcji określanej również jako **Wieża**).
- Rozgrywa swoją turę (patrz rozdział Tura gracza), a po jej zakończeniu przekazuje **Wieżę** graczowi po swojej lewej. Gracz, który otrzymał **Wieżę**, staje się **Kupcem** i tak dalej.

Runda kończy się w momencie, gdy każdy z graczy był **Kupcem**.

Kiedy swoją turę zakończy ostatni gracz, znacznik rund przesuwany jest o jedną pozycję w dół skali. Gra kończy się po zakończeniu rundy, w trakcie której znacznik znalazł się na ostatnim polu skali. Aby wyłonić zwycięzcę, gracze liczą posiadane **Dukaty**.

Tura gracza

Każda tura podzielona jest na 4 fazy:

1. Określenie miejsca rozpoczęcia tury
2. Poruszanie/Akcje/Negocjacje
3. Pozyskiwanie budynków
4. Koniec tury

1. Określenie miejsca rozpoczęcia tury

Kupiec rzuca kostkami, aby określić miejsce, w którym rozpocznie swoją turę. Niebieska kość wskazuje kolumnę (niebieski numer), a czerwona kość wskazuje rząd (czerwony numer) na planszy. Na polu znajdującym się na przecięciu rzędu i kolumny, wskazanych przez kości, należy ustawić **Wieżę kupiecką**. To jest miejsce (pole startowe), od którego **Kupiec** rozpocznie przesuwanie **Wieży**.

*Ważne: Jeśli cyfry wyrzucone na kościach na początku tury wskazują **Targowisko** (współrzędne:*

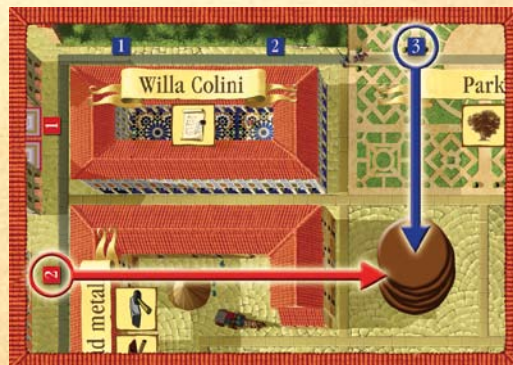
4-4, 4-5, 5-5, 5-4),

*należy przesunąć **Znacznik rund** o jedną pozycję w dół skali.*



Przykład:

Kupiec rzuca kośćmi. Na kościach wypadły liczby: 3 na niebieskiej oraz 2 na czerwonej. Pięć dysków (stanowiących **Wieżę kupiecką**) ustawia się na odpowiednim polu ulicy (patrz ilustracja poniżej).



2. Poruszanie / Akcje / Negocjacje

Poruszanie

*Uwaga! Pomimo pewnej sprzeczności logicznej **Park**, **Targowisko** oraz **Port** w instrukcji nazywane będą budynkami.*

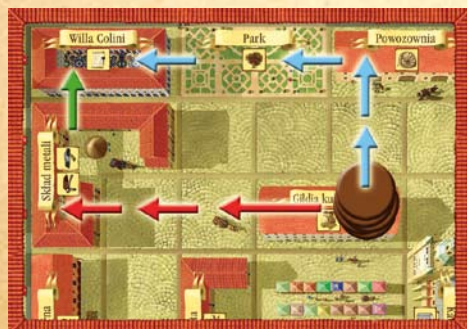
Zaczynając od pola startowego, **Kupiec** może przesuwać **Wieżę** z pola ulicy lub budynku, na którym się ona aktualnie znajduje, na sąsiednie pole. Przez sąsiednie pole rozumie się pole przylegające jednym z boków (nie rogów) do rozpatrywanego pola. **Wieża** zmniejsza się z każdym ruchem, ponieważ na każdym z pól ulicy lub budynku, przez które **Kupiec** ją przesunął, musi pozostać jeden dysk. W trakcie ruchu **Kupiec** może więc odwiedzić 5 pól ulicy lub budynków, włączając pole/budynek, od którego rozpoczął ruch.

Zasady poruszania **Wieży**:

- Każdy budynek liczy się jako jedno pole (nawet jeśli składa się z 2 lub 3 pojedynczych pól). Podobnie **Targowisko** również liczy się jako jedno pole. Natomiast każde z pól ulicy liczy się jako osobne pole.
- Tego samego pola nie można w jednej turze odwiedzić dwukrotnie.
- **Kupiec** może przesuwać **Wieżę** nawet wtedy, gdy wszyscy gracze (łącznie z nim) wykorzystali już swoje akcje (*patrz rozdział Akcje*).
- **Kupiec** może w dowolnym momencie przerwać ruch **Wieży** i nie kontynuować go. W szczególnym przypadku **Kupiec** może nawet nie przesunąć **Wieży** poza pole startowe.

Przykład:

Kupiec rozpoczyna swój ruch na polu będącym częścią budynku **Gildii kupieckiej**. Z tego pola **Wieżę** można przesunąć w dowolnym kierunku.



Przykładowo **wykonując cztery kroki (wszystkie możliwe), można przejść do Willi Colini**, ale można również, **wykorzystując tylko trzy ruchy, przejść do Składu metali**. Oczywiście można **wykorzystać pozostały ruch i przesunąć Wieżę ze Składu metali do Willi Colini**.

Akcje

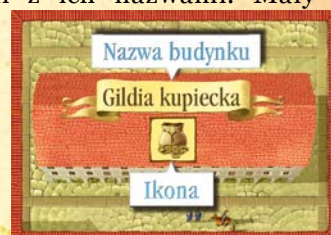
Każdy z budynków (prócz **Targowiska**) umożliwia wykonanie w nim pewnej akcji. Akcję można wykonać tylko w budynku, w którym aktualnie znajduje się **Wieża** (do którego ostatnio została przesunięta). W trakcie jednej tury może więc pojawić się do pięciu akcji do wykorzystania.

Kupiec, podobnie jak inni gracze, w trakcie tury może wykonać tylko jedną akcję. W związku z tym może sprzedawać prawo wykorzystania pozostałych akcji (związanych z budynkami znajdującymi się na trasie **Wieży**) innym graczom (*patrz rozdział Negocjacje*).

Zestawienie akcji możliwych do wykonania w budynkach umieszczono w dalszej części instrukcji.

Wykonując akcję, gracz musi podporządkować się zasadom:

- Akcje można wykonywać jedynie w 18 budynkach oznaczonych etykietami z ich nazwami. Mały rysunek (ikona) na każdym budynku wskazuje na rodzaj akcji, jaką można w nim wykonać.
- Każdy z graczy może wykonać tylko jedną akcję w turze. Może też zrezygnować z wykonywania akcji w danej turze.
- W konkretnym budynku podczas tej samej tury akcję może wykonać tylko jeden gracz.
- Gracze wykonują akcje w takiej kolejności, w jakiej **Wieża** odwiedza poszczególne budynki, **a nie** w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara lub dowolnej innej.



Negocjacje

Zanim **Kupiec** przesunie **Wieżę**, inni gracze mogą zaoferować mu dowolne dobra w zamian za przesunięcie **Wieży** na konkretne pole lub w jego kierunku. Jeśli gracze dojdą do porozumienia, wskazany przez **Kupca** gracz przekazuje mu uzgodnione dobra, a **Kupiec** przesuwa **Wieżę** zgodnie z umową. Po przesunięciu **Wieży** na uzgodnione pole budynku, gracz (który zapłacił za ten ruch) może natychmiast wykonać związaną z nim akcję.

Podczas negocjacji obowiązują następujące zasady:

- Negocjacje zawsze odbywają się z **Kupcem** (inni gracze nie negocjują bezpośrednio ze sobą).
- Zawarcie układu zobowiązuje **Kupca** do przesunięcia **Wieży** na sąsiednie pole wskazane przez gracza, a jeśli jest to pole „docelowe”, gracz ten ma prawo wykonać tam akcję.
- Podczas negocjacji gracze mogą dowolnie dyskutować, a propozycje można zmieniać w dowolnym momencie.
- Gracz, który składa **Kupcowi** ofertę, musi wskazać pole, na które chciałby, aby **Wieża** została przesunięta, oraz zadeklarować, co jest w stanie za to zaoferować.

*Uwaga: Oferta może dotyczyć zarówno przesunięcia **Wieży** na pole ulicy, jak i na pole budynku.*

- Oferta może składać się z dowolnej liczby dowolnego typu dóbr znajdujących się w grze.

*Uwaga: Jeśli w ramach zapłaty gracz powinien przekazać **Kupcowi** **Znaczniki własności**, to odkłada on swoje znaczniki do zasobów ogólnych, a **Kupiec** bierze taką samą liczbę znaczników w swoim kolorze z zasobów ogólnych.*

- Wiążąca oferta nigdy nie może zawierać obietnicy wykonania akcji w przyszłości. **Kupiec** może mieć ją jednak na uwadze wykonując swoje kolejne ruchy.

- Gracz może zaoferować przekazanie w ramach zapłaty dowolnej liczby dóbr, które otrzyma po przesunięciu **Wieży** w wynegocjowane miejsce. W takim przypadku gracz musi przekazać oferowane dobra tuż po wykonaniu tej akcji.
- **Kupiec** może również oferować swoje dobra podczas negocjacji.
- **Kupiec** może nie przyjąć żadnej oferty i przesunąć **Wieżę** na dowolnie wybrane sąsiadujące pole.

Tak długo jak **Wieża** jest się w stanie poruszać, **Kupiec** może negocjować z innymi graczami swoje kolejne ruchy. Ta faza kończy się, gdy **Kupiec** wykorzysta już wszystkie swoje ruchy, lub gdy decyduje się na rezygnację z dalszego poruszania.

*Uwaga: Gracze mają prawo nie oferować **Kupcowi** (mając nadzieję, że przesunie on **Wieżę** w oczekiwanym przez nich kierunku).*

Przykład:

Kupcowi pozostał jeszcze jeden ruch do wykonania, a **Wieża** znajduje się na polu ulicy sąsiadującym z **Powozownią**. **Kupiec** jednak chce zakończyć swoją turę nie wykorzystując wszystkich ruchów. Adam oferuje **Kupcowi** 5 **Dukatów** w zamian za przesunięcie **Wieży** na sąsiadujący budynek. **Kupiec** odrzuca ofertę, żądając zapłaty dodatkowego towaru. Adam akceptuje to żądanie i przekazuje **Kupcowi** 5 **Dukatów** oraz jeden z posiadanych **Znaczników towarów**. **Kupiec** przesuwa **Wieżę** na budynek **Powozowni**, a Adam natychmiast wykonuje akcję związaną z tym budynkiem.



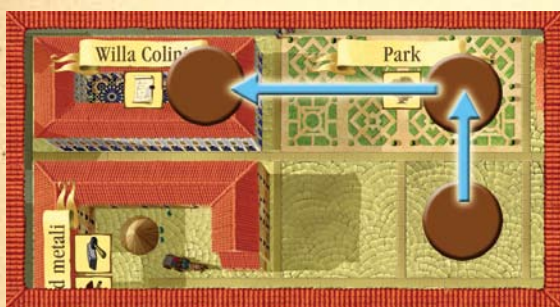
Specjalne przypadki negocjacji

a) Nieprzylegające pole

W dowolnym momencie, gracz może zasugerować **Kupcowi** przesunięcie **Wieży** w kierunku pola, które nie sąsiaduje bezpośrednio z polem, na którym aktualnie znajduje się **Wieża**. **Kupiec** może pamiętać o tej ofercie, ale nie jest zobowiązany do zaakceptowania takiej propozycji w tym momencie. Kiedy **Wieża** znajdzie się już w bezpośrednim sąsiedztwie wspomnianego pola, **Kupiec** może zaakceptować ofertę o ile gracz wciąż jest nią zainteresowany. W takiej sytuacji **Kupiec** może oczywiście ponownie negocjować z tym graczem, lub zawrzeć umowę z innym. **Kupiec** może również przesunąć **Wieżę** dalej i przejść na dowolne inne pole lub zrezygnować z dalszego przesuwania **Wieży**.

Przykład:

Adam zauważył, że **Wieża kupiecka** składa się jeszcze z wystarczającej liczby dysków, aby można ją było przesunąć do **Willi Colini**. Ten budynek nie sąsiaduje jednak bezpośrednio z polem, na którym znajduje się aktualnie **Wieża**. Adam nie może więc jeszcze zawrzeć wiążącej oferty z **Kupcem**. Może on jednak zasugerować przesunięcie **Wieży**. Adam oferuje **Kupcowi** 15 **Dukatów**, jeśli ten dotrze podczas tej tury do wskazanego budynku. **Kupiec** może teraz zdecydować, czy podążać w kierunku wskazanym przez Adama, czy nie.



b) Budynki, które nie były objęte negocjacjami

Jeśli **Wieża** znajduje się na polu budynku, które nie zostało wskazane w trakcie żadnych wcześniejszych negocjacji, (co ma miejsce na przykład podczas rozpoczynania tury), gracze mogą zaoferować **Kupcowi** swoje dobra w zamian za możliwość wykonania akcji związanej z tym budynkiem.

Jeśli w takim przypadku choć jeden z graczy zaoferuje dobra w zamian za możliwość wykonania w nim akcji, **Kupiec** musi przyjąć ofertę (bez negocjacji jeśli jest tylko jedna oferta) albo sam wykonać akcję związaną z tym budynkiem. Jeśli nie chce lub nie może wykonać tej akcji (bo na przykład wykonał akcję już wcześniej, w innym budynku), to oferta musi zostać przyjęta. Jeśli żaden z graczy nie jest zainteresowany wykonaniem akcji w tym budynku, **Kupiec** również nie musi wykonać w nim akcji. W takim przypadku **Kupiec** przesuną **Wieżę** dalej, a akcja związana z tym budynkiem po prostu nie będzie wykorzystana w tej turze.

Przykład:

Kupiec nie zawarł układu z żadnym z graczy i przesunął **Wieżę** do **Portu**. Adam oferuje 5 **Dukatów** w zamian za wykorzystanie akcji związanej z tym budynkiem. Nikt inny nie jest zainteresowany negocjacjami. **Kupiec** jednak bardzo chce wykonać akcję w **Willi Monetti**, więc musi zaakceptować ofertę Adama. Jeśli nie zaakceptowałby tej oferty, musiałby wykonać akcję w **Porcie**, co uniemożliwiłoby mu wykonanie jakiegokolwiek innej akcji w tej turze.

*Uwaga: Tylko **Kupiec** może wykonać akcję w budynku nie ponosząc żadnych kosztów. Pozostali gracze zawsze muszą zapłacić **Kupcowi** za możliwość wykonania akcji.*



3. Pozyskiwanie budynków

W tej fazie wykorzystuje się dyski **Wieży kupieckiej**, które pozostały na planszy po fazie poruszania. Podczas tej fazy każdy z graczy może pozyskać jeden lub dwa budynki.

Począwszy od **Kupca** i kontynuując rozpatrywanie w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara, kolejni gracze będą mieli możliwość pozyskania budynku. W tej fazie mogą jednak uczestniczyć tylko gracze posiadający w swoich zasobach **Znaczniki własności**. Faza kończy się, gdy wszyscy gracze mieli już szansę pozyskać budynek.

Żeby pozyskać budynek, gracz musi:

- Posiadać co najmniej jeden **Znacznik własności** w swoich zasobach. Znaczniki te gracz może zdobyć, wykorzystując akcję związaną z **Katedrą** (patrz rozdział *Budynki, karty i żetony specjalne*).
- Gracz musi wskazać pole ulicy, na którym leży aktualnie co najmniej jeden dysk **Wieży kupieckiej**. Nie można pozyskiwać budynków, jeśli na żadnym z pól ulicy nie ma dysków.
- Aby pozyskać budynek (lub budynki), należy umieścić po jednym **Znaczniku własności**

na każdym budynku, który gracz chce posiadać. **Znaczniki własności** można kłaść tylko na budynkach przylegających do wskazanego pola ulicy, na którym leży dysk. Na jednym budynku może leżeć tylko jeden **Znacznik własności**.

*Uwaga: W tej fazie można również usunąć **Znacznik własności** należący do innego gracza z budynku przylegającego do pola ulicy z dyskiem. Aby tego dokonać, należy poświęcić jeden ze swoich **Znaczników własności** i odłożyć go do zasobów ogólnych wraz ze **Znacznikiem własności** innego gracza zdjętym z tego budynku. W takiej sytuacji gracz może wykorzystać drugi posiadany przez siebie **Znacznik własności** i położyć go na wspomnianym budynku.*

- Na końcu tej fazy gracz zdejmuje dysk (lub dyski, jeśli jest ich tam więcej) ze wskazanego wcześniej pola ulicy. Gracz może zdjąć dysk z pola ulicy jedynie, gdy zajął w tej fazie co najmniej jeden budynek lub pozbawił innego gracza prawa do budynku (zjął jego znacznik poświęcając swój).

Posiadane przez gracza budynki zwiększają jego dochód podczas gry oraz liczą się przy wyłanianiu zwycięzcy po jej zakończeniu.

Przykład:



Kupiec (niebieski gracz) jest pierwszym z graczy, który ma prawo umieścić jeden lub dwa **Znaczniki własności** na budynkach. **Kupiec** wybiera pole ulicy (z dyskiem), które sąsiaduje z **Gildią kupiecką** oraz **Powozownią** i decyduje na umieszczenie **Znaczników własności** na obydwu budynkach. W ten sposób **Kupiec** stał się właścicielem tych budynków. Zanim kolejny gracz będzie mógł wykonać swój ruch, **Kupiec** musi zabrać dysk ze wskazanego wcześniej pola ulicy.

Teraz kolej na Adama (żółty gracz). Wybiera on ostatni dysk znajdujący się na polu ulicy. Adam poświęca jeden z posiadanych **Znaczników własności** i usuwa znacznik **Kupca** z budynku **Powozowni**. Obydwa znaczniki odkładane są do zasobów ogólnych. Adam wykorzystuje posiadane dodatkowo dwa znaczniki i kładzie jeden z nich na budynek **Składu przypraw**, a drugi na budynek **Powozowni** stając się właścicielem obydwu tych budynków. Na koniec swojego ruchu zabiera z ulicy dysk.



Mimo że pozostali gracze również posiadają **Znaczniki własności** w swoich zasobach, nie mogą ich wykorzystać, ponieważ nie ma już więcej dysków leżących na polach ulicy.

Jeśli podczas gry gracz wykonuje akcję związaną z budynkiem należącym do któregośkolwiek z pozostałych graczy, jego posiadacz otrzymuje natychmiast z banku 10 **Dukatów**. Właściciel nigdy nie otrzymuje **Dukatów** z banku za wykorzystywanie akcji własnego budynku.

Na zakończenie gry, właściciele budynków otrzymują z banku 10 **Dukatów** za każdy posiadany budynek.

4. Koniec tury

W momencie gdy ostatni gracz zakończył swój ruch, należy przesunąć **Znacznik rund** o jedną pozycję w dół skali. Jeśli **Znacznik rund** przed przesunięciem nie znajdował się na ostatnim polu skali, grę kontynuuje się. Jeśli jednak nie ma już miejsca na skali, na które można przesunąć znacznik, gra kończy się, a gracze liczą posiadane **Dukaty**, aby wyłonić zwycięzcę.

Uwaga: Ostatnią rundę gry rozgrywa się zawsze w całości (wszyscy gracze będą rozgrywać swoje tury), nawet jeśli któryś z graczy rozpocznie swoją turę na Targowisku.

Przykład:

Adam jest graczem rozpoczynającym. Do końca gry pozostały jeszcze dwie rundy. Na początku rundy przesuwa **Znacznik rund** o jedną pozycję w dół skali (znajduje się on więc na przedostatnim polu). Następnie rzuca kostkami, aby określić startową pozycję **Wieży** i otrzymuje 4 na czerwonej i 5 na niebieskiej kości. Umieszcza więc **Wieżę** na **Targowisku** i przesuwa **Znacznik rund** o kolejne pole w dół skali. Oznacza to, że ta runda będzie ostatnią w tej grze. Runda jednak rozegrana będzie w całości, nawet jeśli innemu graczowi kości wyznaczą **Targowisko** jako pole startowe. **Znacznik rund** pozostanie więc na ostatniej pozycji skali.

Zakończenie gry

Po zakończeniu gry każdy z graczy otrzymuje 10 **Dukatów** z banku za każdy posiadany budynek (oznaczony **Znacznikiem własności gracza**). Gracze odkrywają również posiadane przez siebie karty **Kontraktów**, za co otrzymują odpowiednią sumę **Dukatów** z banku (patrz rozdział **Karty**

na stronie 11). **Karty, Żetony towarów** oraz **Żetony specjalne** posiadane przez gracza nie reprezentują żadnej wartości po zakończeniu gry. Gracze liczą teraz swoje **Dukaty**. Najbogatszy gracz wygrywa. W przypadku remisu zwycięzcą jest ten z nich, który posiada największą liczbę pozostałych dóbr.

Wariant dla 2 osób

Przy grze w dwie osoby obowiązują standardowe zasady, z następującymi zmianami:

- Oferty przedstawiane **Kupcowi** nigdy nie składają się z samych **Dukatów** (układy nie mogą być zawierane jedynie dla pieniędzy).
- **Kupiec** ma prawo wykonania drugiej akcji, o ile przeciwnik wykonał przynajmniej jedną akcję.

Uwaga: Ta zasada nie ma żadnego wpływu na Żeton specjalny „Dodatkowa akcja”.

Przykład:

Po negocjacjach **Kupiec** (Adam) decyduje się na zaakceptowanie oferty Basi i zezwala jej na wykorzystanie akcji. Po akcji wykonanej przez Basię Adam będzie mógł więc wykonać dwie akcje. Jeśli Adam nie zezwoliłby na wykonanie akcji Basi, to swój drugi ruch będzie mógł wykonać dopiero wtedy, gdy Basia wykona swój.



Budynki, karty

Budynki

Większość budynków posiada tylko jedną akcję przypisaną do nich: gracze otrzymują 1 lub 2 elementy (**Karty**, **Żetony towarów**, **Żetony specjalne** lub **Znaczniki własności**). Jeśli dobra któregoś typu nie są już dostępne w zasobach ogólnych, gracze otrzymują tylko te, które pozostały (a czasami nie otrzymają nic).

Bez względu na otrzymaną liczbę dóbr, akcję uważa się za wykonaną.

Gildia kupiecka

Pociągnij wierzchnią kartę ze stosu **Dużych zamówień** i dodaj ją do kart trzymanyh w ręku.

Ratusz

Pociągnij dwie wierzchnie karty ze stosu **Małych zamówień** i dodaj je do kart trzymanyh w ręku.

Poczta

Pociągnij dwie wierzchnie karty ze stosu **Wiadomości** i dodaj je do kart trzymanyh w ręku.

Katedra

Weź dwa **Znaczniki własności** w Twoim kolorze i umieść je w swoich zasobach.

Pałac

Park

Powozownia

Port

Tawerna

Karczma

Weź związany z danym budynkiem **Żeton specjalny** i połóż go w swoich zasobach tak, aby inni gracze mogli go widzieć.

Skład alkoholi

Skład metali

Skład przypraw

Skład tkanin

Weź związane z danym budynkiem dwa **Żetony towarów** i połóż je w swoich zasobach tak, aby inni gracze mogli je widzieć.

Uwaga: Należy wziąć dwa różne towary. Gracz może otrzymać jeden żeton (lub nie otrzyma żadnego), jeśli w zasobach ogólnych brak jest odpowiednich żetonów.

Willa Colini

Willa Monetti

Willa Ricci

Willa Zasteri

W odróżnieniu od innych budynków, **Wille** umożliwiają wykonanie jednej z dwóch akcji:

- **Weź wierzchnią kartę** ze stosu **Kontraktów** i dodaj ją do kart trzymanyh w ręku

ALBO

- **Zrealizuj duże zamówienie** dla tej **Willi**.

Ulice

Z polami ulicy nie są związane żadne akcje. Pola te jednakże umożliwiają graczowi pozyskiwanie budynków podczas trzeciej fazy (*patrz rozdział Pozyskiwanie budynków*).

Targowisko

Z polami **Targowiska** nie są związane żadne akcje. Pola te jednakże przyczyniają się do przesunięcia **Znacznika rund**, jeśli to na nich rozpocznie się tura dla danego **Kupca**.

Karty

Podczas gry nie obowiązuje limit ilości kart na ręce. Po zagranie danej karty należy ją odłożyć odkrytą pod spód odpowiedniego stosu. Jeśli w dalszym momencie rozgrywki odkryta karta pojawi się na wierzchu stosu, należy przetasować wszystkie karty tego stosu i odłożyć je zakryte, aby znów tworzyły stos. Zasada ta obowiązuje dla wszystkich czterech rodzajów kart.



Duże zamówienia

W momencie **Zrealizowania dużego zamówienia** jego właściciel otrzymuje z banku 100 **Dukatów** oraz 1 dowolnie wybrany **Żeton specjalny**. Aby zrealizować **Duże zamówienie**, gracz musi wykonać akcję **Zrealizowania dużego zamówienia** w odpowiedniej **Willi** oraz

ty i żetony

przekazać trzy związane z zamówieniem **Żetony towarów** do zasobów ogólnych. Wykorzystaną kartę odkłada się odkrytą na spód stosu **Dużych zamówień**.



Małe zamówienia

W momencie zrealizowania **Małego zamówienia** jego właściciel otrzymuje z banku 40 **Dukatów**. Aby **Małe zamówienie** mogło być uważane za zrealizowane, gracz musi wykonać akcję związaną z budynkiem wymienionym na karcie oraz przekazać związany z zamówieniem **Żeton towaru** do zasobów ogólnych. Zużyta karta odkładana jest odkryta na spód stosu **Małych zamówień**.

*Uwaga: W odróżnieniu od **Dużych zamówień** gracz nie zużywa specjalnej akcji do zrealizowania **Małego zamówienia**. Musi on jedynie wykonać akcję związaną z budynkiem wymienionym na karcie zamówienia.*



Wiadomość

W momencie dostarczenia **Wiadomości** gracz, który tego dokonał, otrzymuje 30 **Dukatów** z banku. Aby dostarczenie **Wiadomości** uważane było za wykonane, **Wieża kupiecka** musi odwiedzić pola obydwu wskazanych na karcie budynków w jednej turze. W przeciwieństwie do kart zamówień gracz nie musi wykonywać żadnych akcji. Wiadomość uznaje się za doręczoną, jeśli tylko na polach budynków wskazanych na karcie znajduje się co najmniej po jednym dysku **Wieży**. Zużyta karta odkładana jest odkryta na spód stosu **Wiadomości**.

*Uwaga: Budynki można odwiedzić w dowolnej kolejności. Gracz może dostarczyć dowolną liczbę **Wiadomości** podczas jednej tury (nawet jeśli dotyczą one tych samych budynków).*



Kontrakt

Każdy **Kontrakt** dotyczy jednego z budynków będących częścią zabudowy zewnętrznej części planszy. Za zrealizowane (posiadane) **Kontrakty** gracze otrzymują **Dukaty** po zakończeniu gry. Im więcej kart przylegających do siebie budynków posiada gracz w swoich **Kontraktach**, tym więcej **Dukatów** otrzyma. Pojedynczy budynek wart jest 10 **Dukatów**, ale cztery przylegające do siebie budynki dadzą graczowi już 100 **Dukatów**. Każdy z przylegających budynków od piątego wzwyż wart jest dodatkowych 50 **Dukatów** (przykładowo 5 przylegających budynków wartych jest 150 **Dukatów**, a 6 przylegających budynków wartych jest 200 **Dukatów**, itd.).

Żetony specjalne

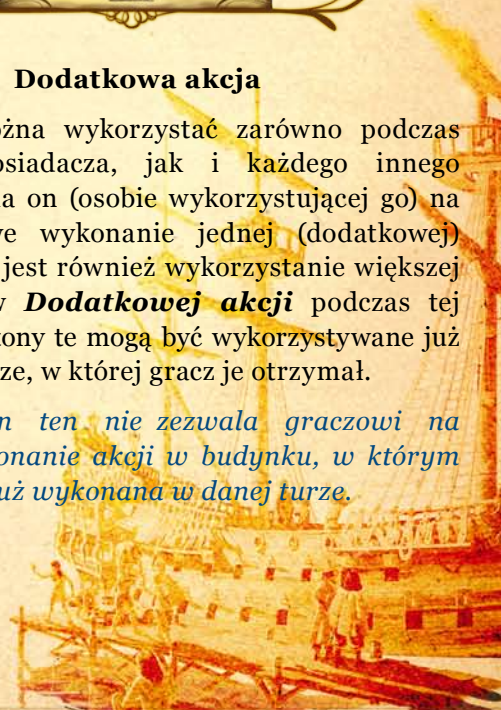
Podczas rozgrywki gracz może posiadać dowolną liczbę **Żetonów specjalnych**. Podczas jednej tury może użyć ich dowolną ilość w wybranej przez siebie kolejności. Żetony wykorzystane należy odłożyć na odpowiednie stosy (do zasobów ogólnych).



Dodatkowa akcja

Ten żeton można wykorzystać zarówno podczas tury jego posiadacza, jak i każdego innego gracza. Zezwala on (osobie wykorzystującej go) na natychmiastowe wykonanie jednej (dodatkowej) akcji. Możliwe jest również wykorzystanie większej liczby żetonów **Dodatkowej akcji** podczas tej samej tury. Żetony te mogą być wykorzystywane już w tej samej turze, w której gracz je otrzymał.

Uwaga: Żeton ten nie zezwala graczowi na ponowne wykonanie akcji w budynku, w którym akcja została już wykonana w danej turze.





Pole startowe

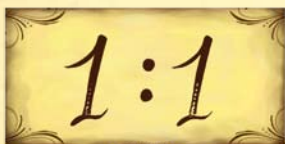
Ten żeton może zostać użyty przez gracza jedynie na początku jego tury. Zamiast rzucać kostkami gracz sam wybiera pole od którego rozpocznie przesuwanie **Wieży**.

*Uwaga: Jeśli gracz przy użyciu tego żetonu wybierze jako pole startowe **Targowisko**, to **Znacznik rund** (podobnie jak przy rzutach kostką) przesuwany jest o jedno pole w dół skali rund.*



Dowolny Towar

Żeton ten można wymienić na dowolny **Żeton towaru**. Jego posiadacz może go jednak zagrać tylko na początku, w trakcie lub na końcu wykonywania swojej akcji (a nie tury). Zamiany można dokonać nawet tuż po otrzymaniu tego żetonu z zasobów ogólnych. Żetonu nie wolno zagrać w żadnym innym momencie gry.



Wymiana 1:1

Ten żeton zezwala na zamianę jednego posiadanego przez gracza żetonu, karty lub znacznika na inny (z zasobów ogólnych). Wymianie nie podlegają dukaty. Pozostałe zasady zagrywania tego żetonu są takie same jak te dotyczące żetonu **Dowolny towar**.



Wykorzystanie budynku

Zagrywając ten żeton gracz może wykonać natychmiast akcję związaną z posiadanym przez siebie budynkiem (na którym leży **Znacznik własności** w kolorze tego gracza). Pozostałe zasady zagrywania tego żetonu są identyczne z tymi dotyczącymi żetonu **Dowolny towar**.

Uwaga :

- Zagranie tego żetonu **nie jest jednoznaczne** z wykorzystaniem akcji w danej turze. Wykonanie akcji przy jego pomocy jest czynnością dodatkową i nie uznaje się jej jako wykorzystania akcji w standardowym rozumieniu. W tej turze gracz będzie miał więc możliwość wykonania zarówno akcji związanej z budynkiem, który wskazywać będzie **Wieża**, jak i akcji związanej z dowolnym budynkiem należącym do gracza.
- Nie jest wymagane, aby **Wieża kupiecka** dotarła do budynku, który gracz chce wykorzystać przy pomocy tego żetonu. Wystarczy, że jest to budynek należący w danym momencie do gracza.
- Żetonu tego nie można wykorzystać do **Zrealizowania małego zamówienia** nawet jeśli na karcie posiadanego **Małego zamówienia** wskazany jest budynek, z którego gracz korzysta przy pomocy tego żetonu.
- Jeśli gracz posiada więcej niż jeden żeton **Wykorzystania budynku**, to może zagrać więcej niż jeden nawet, jeśli wybierze ten sam budynek. Oznacza to, że gracz będzie mógł wykorzystać akcję związaną z danym budynkiem więcej niż raz w tej turze.

Dziękujemy z zainteresowaniem naszą grą. Jeśli masz uwagi, pomysły, komentarze do tej lub innych naszych gier, napisz do nas:

kontakt@lacerta.pl

Zapraszamy również na naszą stronę internetową:

www.LACERTA.pl



Wydawnictwo LACERTA
skr. poczt. 57003
ul. Czarnieckiego 15
53-638, Wrocław