



Tony Boydell

Gildie Londynu

Witajcie w Gildiach Londynu

Londyn: największe, najważniejsze i najbogatsze miasto w Anglii na przełomie późnego średniowiecza oraz wczesnego renesansu. W życiu mieszkańców Londynu gildie odgrywały bardzo ważną rolę. Kontrolowały handel, fabryki i biznes, który mocno rozwijał się w mieście. Członkowie gildii (liverymen) byli bardzo bogatymi ludźmi, którzy zajmowali bardzo znaczące pozycje w społeczności i mieli za sobą tłumy mieszkańców. Osobą stojącą na czele wszystkich gildii był Lord Burmistrz, który stał na czele Rady Miejskiej składającej się z delegowanych przez każdą z gildii jej członków. Pozostałymi członkami każdej gildii byli mieszkańcy Londynu. Gildie rozwijały miasto i kontrolowały całą gospodarkę. Każda gildia posiadała swoją własną siedzibę oraz swoje własne barwy. Reprezentanci wszystkich gildii spotykali się w Ratuszu, aby omawiać najważniejsze sprawy każdego dnia.

Elementy Gry



- a** 40 kafelków gildii
(kafelki kwadratowe)
- b** 2 kafelki Ratusza
(szare kwadratowe kafelki)
- c** 5 kafelków Specjalnych Budynków
(kwadratowe kafelki: Kościół St Lawrence Jewry, Gog & Magog, Sala Biznesmenów, Parada Burmistrza, Uniwersytet Londyński)
- d** 1 kafelek Plantacji
(Plantacja Ulster; Plantacja Virginia)
- e** 1 dwustronna plansza
(2 graczy; 3-4 graczy)
- f** 64 pionki członków gildii (graczy)
(16 pionków w kolorach graczy, zielone, czerwone, niebieskie, żółte)
- g** 8 znaczników graczy
(2 dyski w każdym kolorze graczy)
- h** 8 pionków neutralnych członków gildii
(pionki czarne)
- i** 1 znacznik rundy
(dysk czarny)
- j** 1 pionek Nadzorczy
(pionek srebrny)
- k** 30 żetonów 2-ego miejsca i
1 żeton kompasu
- l** 105 kart akcji
(z symbolem monety na rewersie)
- m** 21 kart Nagrody
(z grafiką Lord Burmistrza na rewersie)

1 instrukcja i 2 karty pomocy

1. Połóż kafelki **Ratusza** obok siebie na środku stołu tak, jak pokazano na rysunku. Następnie połóż żeton **Kompasu** na odpowiednim miejscu na prawym kafelku kierunkiem północy do góry.

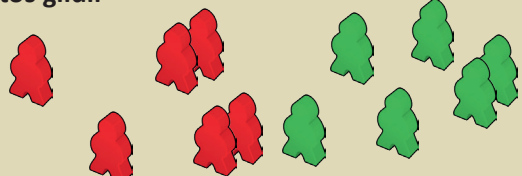
2. Połóż kafelek specjalnego budynku **Kościół St Lawrence Jewry** po prawej stronie od kafelka Ratusza (strona z widocznymi punktami zwycięstwa).

3. Pozostałe 4 kafelki specjalnych budynków przetasuj ze wszystkimi kafelkami gildii i stwórz z nich kilka stosów. Następnie dobieraj wierzchnie kafelki z każdego stosu i ułóż je odpowiednio w następujący sposób: 1 kafelek na lewo od kafelka Ratusza, 4 kafelki w rzędzie ponad Ratuszem oraz 4 kafelki poniżej Ratusza. Z pozostałych kafelków utwórz jeden stos i połóż go w pobliżu planszy.

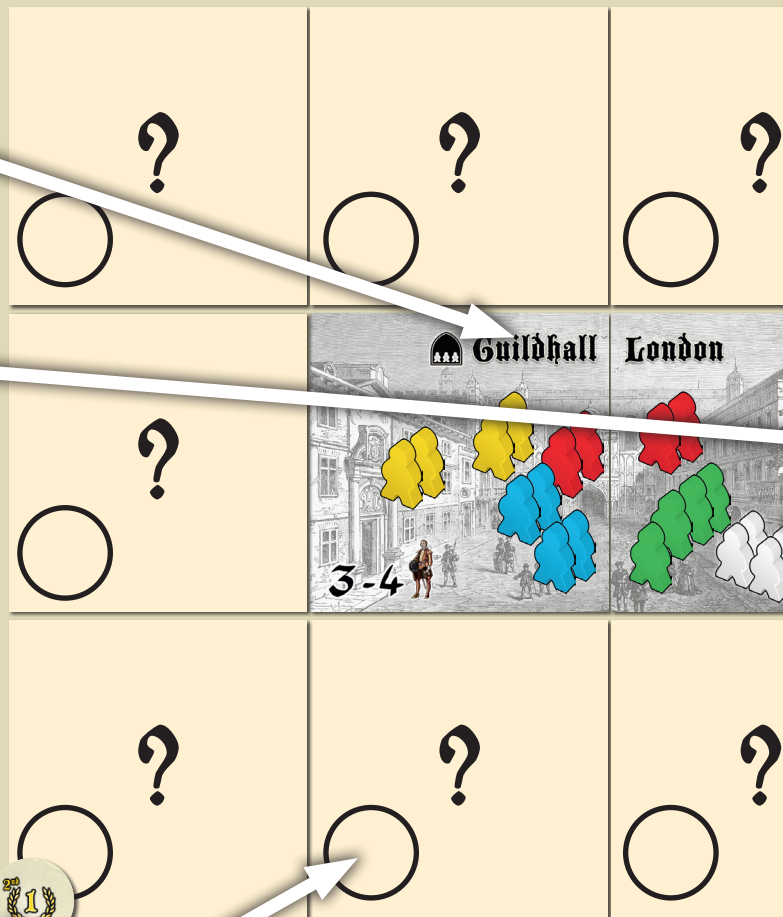
4. Zmieszaj wszystkie żetony **2 Miejsca** i połóż je zakryte obok planszy. Następnie losowo połóż po jednym żetonie na każdym kafelku gildii oraz specjalnych budynków. Żetony kładziemy odkryte (widoczna nagroda). Nie umieszcza się żetonów na kafelku Ratusza.



stos gildii



wspólny stos rezerwy



5. Umieść **zaczek Nadzorcę** na kafelku gildii z najniższym numerem gildii (numer w prawym dolnym rogu każdego kafelka).

6. Połóż **planszę punktacji** obok planszy z kafelkami, zostawiając miejsce na dołożenie kolejnych kafelków gildii podczas rozgrywki.

7. Wybierz jedną ze stron na **kafelku Plantacji** i połóż go na planszę punktacji w miejscu z rysunkiem statku, wybraną stroną do góry.

8. Określ kolejność graczy. Połóż znacznik pierwszego gracza (dysk w kolorze gracza) na planszy punktacji poniżej kafelka Plantacji na polu z numerem 1, gracz drugiego na polu z numerem 2 itd. Miejsca te pokazują kolejność akcji graczy na początku rozgrywki. Dyski są również używane do zaznaczania aktualnej wartości punktów zwycięstwa każdego z graczy. Drugi dysk w kolorze każdego gracza powinien znajdować się przed każdym z graczy, wskazując kolor każdego gracza.

13. Przetasuj wszystkie **karty nagrody** i rozdaj po **3 z nich każdemu z graczy**. Każdy z graczy może teraz podejrzeć swoje 6 kart akcji oraz 3 karty nagrody, a następnie w tajemnicy wybrać 1 kartę nagrody i zachować ją oddając pozostałe 2 w dowolnej kolejności na wierzch talii kart nagród. Zachowaną kartę nagrody należy trzymać w tajemnicy przed innymi graczami do końca gry. Kiedy wszyscy gracze odłożą pozostałe karty nagrody na wierzch talii, przetasuj talię kart nagród i stwórz z niej nową talię umieszczając ją w odpowiednim miejscu na planszy punktacji.

12. Każdy gracz kładzie po **4 swoje pionki członków gildii** (w swoim kolorze) na kafelku Ratusza. Wszystkie pozostałe pionki trafiają na wspólny stos rezerwy obok planszy.

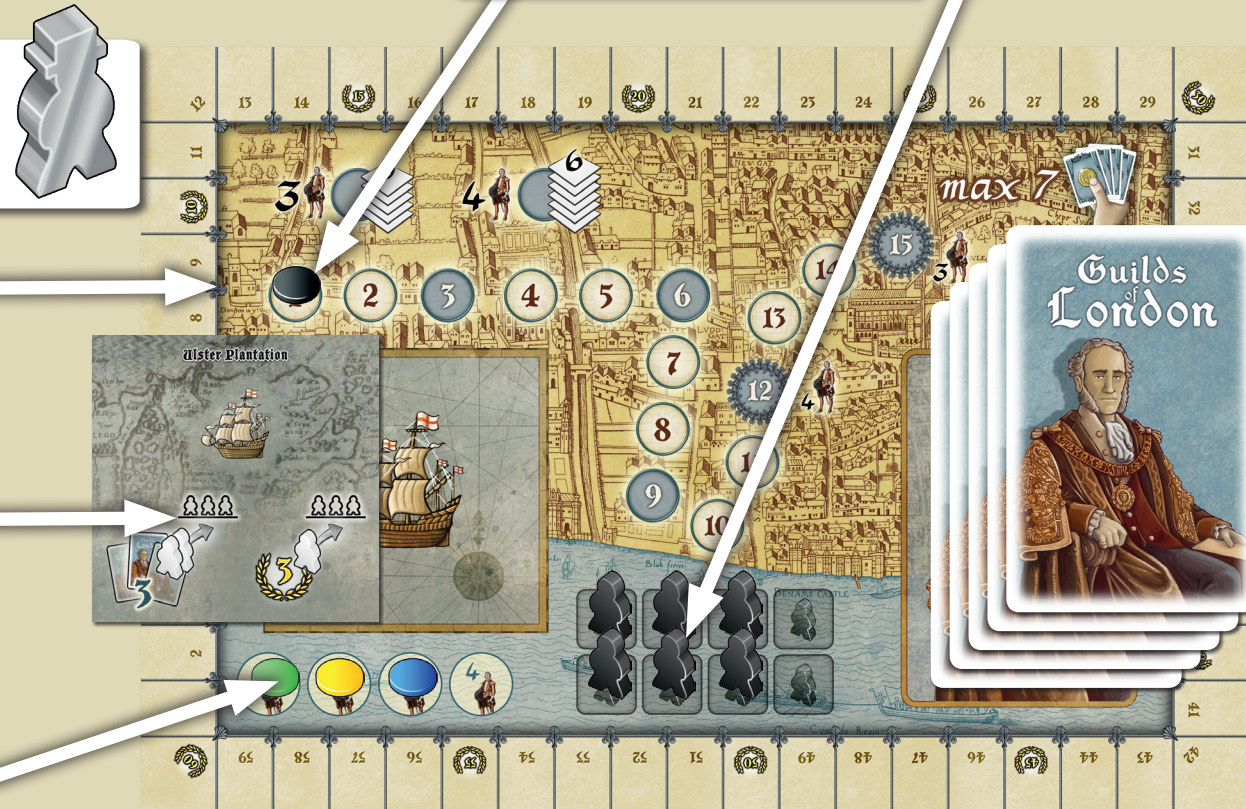
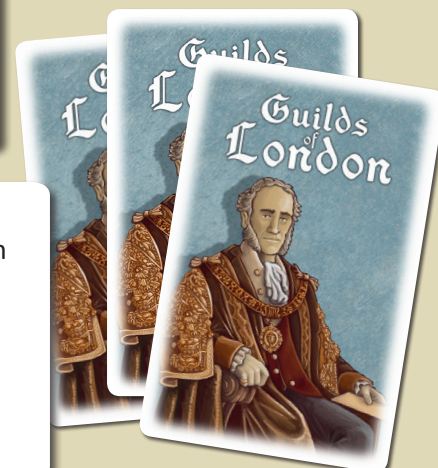
11. Połóż dwa **neutralne pionki członków gildii** (czarne) na planszy punktacji na odpowiednich polach w zależności od ilości graczy: 4,6 lub 8 pionków dla odpowiednio 2,3 lub 4 graczy. Wszystkie pozostałe pionki odłóż do pudełka, nie będą brały udziału w tej rozgrywce.



za gracza

10. Umieść **znacznik rundy** na polu 1 na torze rundy.

karty nagród



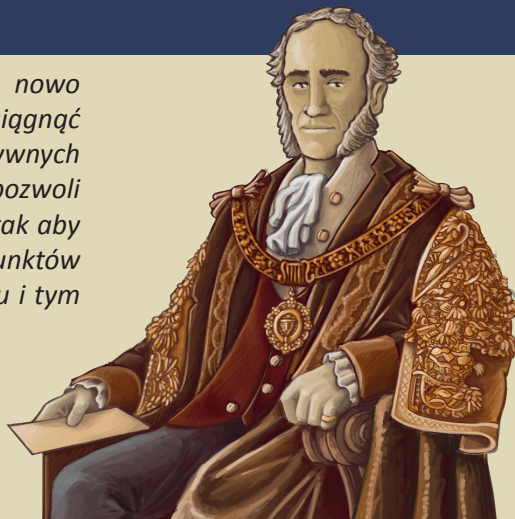
9. Przetasuj wszystkie **karty akcji** i rozdaj po **6 z nich zakrytych każdemu z graczy**. Pozostałe karty połóż zakryte jako stos kart akcji w pobliżu planszy. Zostaw miejsce obok tej talii na talię kart odrzuconych.

karty akcji



Opis gry Gildie Londynu

W Gildiach Londynu będziesz umieszczał swoich członków gildii w nowo powstałych gildiach, budując w ten sposób swoją siłę i wpływy, aby osiągnąć status mistrza. Będziesz miał również możliwość odwiedzania lukratywnych plantacji takich jak Ulster, czy też Virginia. Kontrola nad daną gildią pozwoli Tobie osiągać punkty zwycięstwa oraz otrzymywać dodatkowe akcje, tak aby w przyszłości móc kontrolować całe miasto. Gracz z największą ilością punktów zwycięstwa na końcu rozgrywki zostanie Lordem Burmistrzem Londynu i tym samym zapisze się w historii tego sławnego miasta!



Co znajdziecie na kafelkach

Wymagania: Minimalna ilość pionków, wliczając członków gildii graczy oraz pionek Nadzorcy, potrzebna do jego rozpatrzenia.

Nagroda za 1 miejsce: Kiedy kafelek zostanie rozpatrzone, zwycięzca otrzymuje tę nagrodę.

Nagroda za 2 miejsce: Po tym jak zwycięzca otrzyma swoją nagrodę, drugi gracz otrzymuje nagrodę wskazaną na żetonie 2 miejsca oraz tę wskazaną na kafelku za 2 miejsce.

Barwa gildii: Dla punktów na końcu gry oraz niektórych kart akcji.

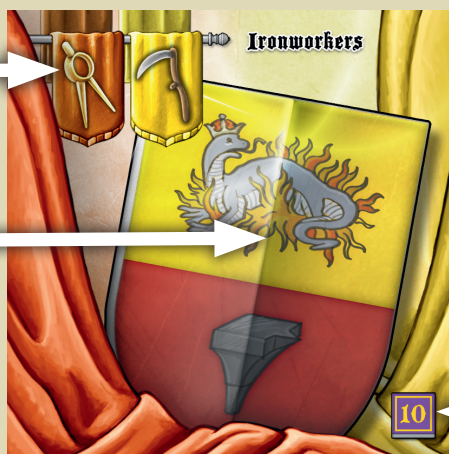
Herb: Graficzne oznaczenie gildii.



Barwa gildii: Wymagany symbol na karcie akcji, aby móc przemieścić swój pionek członka gildii na ten kafelek. Jeśli jest kilka symboli, wystarczy jeden dowolny z nich. Specjalne Budynki posiadają 4 lub 5 symboli.

Nagroda: Zwycięzca natychmiast otrzymuje wskazaną nagrodę.

Ranga gildii: Im niższa liczba, tym znamienitsza gildia. Używa się jej do określenia miejsca, w którym znajduje się pionek Nadzorcy na końcu każdej fazy Rozwoju. Specjalne budynki nie mają oznaczenia rangi. Gildie z numerami 1-12 są najważniejszymi i otrzymuje się za nie punkty na końcu gry.



Ranga gildii: Dla punktów na końcu gry (punkty za gildie z numerem od 1 do 12)

Strona po rozpatrzeniu

Co znajdziecie na kartach akcji

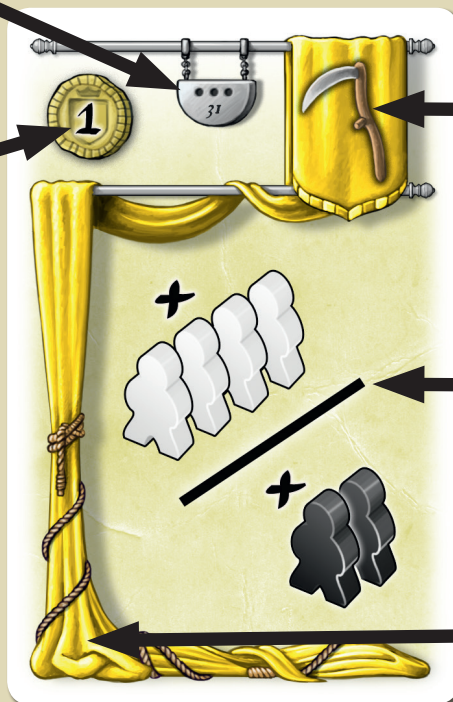
Ilość kart: Pokazuje ile karty tego rodzaju znajduje się w talii kart akcji.

Symbol karty: Unikatowy dla danej karty.

Koszt efektu karty: Określa ile musisz zapłacić, aby odrzucić kartę z ręki i użyć jej specjalnego efektu.



Karty akcji posiadają symbol monety na rewersie, dlatego każda karta może być użyta jako zapłata za użycie efektu innej karty.



Barwa gildii: Kiedy przesuwasz pionek członka swojej gildii na kafelek, ten symbol musi odpowiadać symbolowi na kafelku.

Efekt specjalny: Opis, co dana karta robi, jeśli zapłacisz koszt jej efektu.

Kolor karty: Określa kolor gildii – czerwona to Kompas, niebieska to Kotwica, zielona to Krzyż, żółta to Kosa, fioletowa to Korona.

Sekwencja rozgrywki

Gildie Londynu składają się z określonej ilości rund w zależności od ilości graczy:

- 2 graczy – 16 rund
- 3 graczy – 15 rund
- 4 graczy – 12 rund

W każdej rundzie każdy z graczy rozgrywa jedną turę, następnie kafelki gildii oraz specjalne budynki są sprawdzane i mogą zostać rozpatrzone. Po określonej ilości rund (4 dla 2 graczy, 3 dla 3-4 graczy) następuje faza Rozwoju, podczas której rozpatrzony zostaje kafelek Plantacji, a w grze dla 3-4 graczy dodawane są kolejne kafelki do planszy. Sekwencja gry w szczegółach opisana została poniżej.

Początek nowej rundy

1. Przemieść znacznik rundy na torze rundy (*pomijane w rundzie 1*).

Tura graczy

2. Każdy gracz rozgrywa swoją turę w kolejności zależnej od punktów zwycięstwa.

Koniec fazy rundy

3. Rozpatrzenie kafelków.
4. Jeśli znacznik rundy jest na szarym polu, rozgrywamy fazę Rozwoju – jeśli nie, przechodzimy do nowej rundy.

Faza rozwoju

5. Rozpatrzenie kafelka Plantacji.
6. Jeśli jest to ostatnia runda – przechodzimy do punktacji.
W innym wypadku dodajemy kafelki (tylko w rozgrywce dla 3-4 graczy) i rozpoczynamy nową rundę.

Punktacja

7. Otrzymywanie bonusów z kart nagrody.
8. Otrzymywanie punktów z sąsiadujących ze sobą Mistrzów.

Gracz z największą ilością punktów zwycięstwa wygrywa rozgrywkę. Jeśli jest remis, gracz z największą nagrodą na swojej karcie nagrody zostaje zwycięzcą. Jeśli nadal jest remis, wszyscy remisujący gracze zostają zwycięzcami.

Zdobywanie punktów

Kiedykolwiek zdobywasz punkty zwycięstwa dodaj je do swojej aktualnej wartości i przesuń odpowiednio swój dysk na torze punktacji, aby zaznaczyć aktualną wartość. Jeśli Twój znacznik znajdzie się na polu, na którym leży znacznik innego gracza, połóż swój znacznik na nim. Swoją kolejną turę będziesz rozgrywał przed graczem, na którym położyłeś swój znacznik.

Start nowej rundy

Przesun znacznik rundy (pomin w Rundzie 1)

Na początku nowej rundy przemieść znacznik rundy o jedno pole wprzód na torze rundy.



Okreslenie kolejności graczy w turze

Gracze rozgrywają swoją turę w kolejności posiadanych przez siebie punktów zwycięstwa. Pierwszy gracz to ten, który ma najwięcej punktów zwycięstwa. Jeśli więcej niż jeden gracz ma tyle samo punktów zwycięstwa, pierwszy rozgrywa swoją akcję gracz, którego znacznik znajduje się na samej górze na danym polu. W dalszej części tury zasady określania następnego gracza nie ulegają zmianie, za każdym razem następny gracz to ten który ma najwięcej punktów zwycięstwa. Kolejność tury może się zmieniać podczas rozgrywania kafelków, po tym jak wszyscy gracze wykonali już swoją turę.



Niebieski jest pierwszym, żółty drugim, a zielony ostatnim graczem.

Tura Graczy

W obowiązującej kolejności każdy gracz wykonuje jedną turę w każdej rundzie.

W swojej turze gracz może zagrać dowolną ilość kart akcji, może też nie zagrywać żadnej karty akcji. Karty akcji rozgrywane są po kolei, należy rozegrać jedną kartę do końca, a następnie kolejną kartę do końca itd.

Kartę akcji można zagrać na trzy różne sposoby: można wynająć członka gildii, przemieścić członka gildii lub użyć specjalnego efektu tej karty. Wynajmowanie i przemieszczanie członka gildii nie ma żadnego kosztu, ale użycie specjalnego efektu karty wymaga zapłacenia wskazanego w lewym górnym rogu kosztu.

Kiedy zagrywasz kartę połóż ją odkrytą przed sobą. Karta ta leży przed Tobą do momentu zakończenia Twojej tury, ponieważ niektóre efekty działają w różnych momentach tury. Kiedy nie chcesz już więcej zagrywać kart, odłóż leżące przed Tobą karty na stos kart odrzuconych i dobierz z talii nowe karty na rękę. Ilość dobieranych przez Ciebie kart na rękę jest zależna od ilości zagryanych przez Ciebie kart w tej turze.

Po tym jak wszyscy gracze rozegrają swoją turę następuje rozgrywanie kafelków.

A) Wynajęcie członka gildii



Zagraj dowolną kartę z ręki i połóż jeden pionek członka gildii Twojego koloru z rezerwy na kafelku Ratusza.

Jeśli kiedykolwiek w rozgrywce używany jest zwrot „wynajmij członka gildii” – odbywa się to zawsze w powyższy sposób.

B) Przemieszczenie członka gildii



Zagraj dowolną kartę z ręki i przemieść jeden pionek członka gildii lub pionek Mistrza Twojego koloru z kafelka Ratusza, dowolnego kafelka gildii lub specjalnego budynku na dowolny odkryty kafelek gildii lub specjalnego budynku w kolorze zagrywanej karty. Jeśli na zagrywanej karcie jest więcej niż jeden kolor, możesz przemieścić swój pionek na dowolny odkryty kafelek w takim samym kolorze, co wskazany kolor na karcie. Jeśli w rozgrywce używany jest zwrot „przemieść członka gildii” – możesz przemieścić pionek członka gildii lub pionek Mistrza w opisany powyżej sposób.



Zagrywając kartę z Kosą, aby przemieścić pionek członka gildii z Ratusza lub dowolnego innego kafelka gildii lub specjalnego budynku, przemieszczasz go na odkryty kafelek z symbolem Kosy.

C) Użycie efektu karty akcji

Gracze mogą używać specjalnego efektu opisanego na karcie akcji zamiast wynajmować lub przemieszczać swoich członków gildii. Zagraj kartę i określ użycie jej efektu, następnie zapłać koszt efektu oznaczony w lewym górnym rogu karty. Niektóre karty wymagają odrzucenia innych kart z ręki jako zapłatę, niektóre odrzucenia swoich pionków do rezerwy. Wszystkie odrzucone karty jako zapłata trafiają na stos kart odrzuconych, natomiast wszystkie pionki użyte jako zapłata trafiają na stos rezerwy. Jeśli nie możesz zapłacić za dany efekt karty, nie możesz go zagrać. Niektóre karty akcji nie posiadają żadnego kosztu dla specjalnego efektu. Większość specjalnych efektów kart akcji została szczegółowo opisana na Karcie Pomocy dołączonej do gry.



Aby użyć specjalnego efektu tej karty gracz musi odrzucić 2 inne karty ze swojej ręki na stos kart odrzuconych.

Dobieranie kart akcji

Jeśli w swojej turze nie zagrałeś żadnej karty Akcji, dobierz 4 karty z talii na końcu swojej tury. W pozostałym przypadku dobierz 2 karty z talii oraz ewentualne dodatkowe karty z efektu zagranych w swojej turze kart akcji, za które zapłaciłeś koszt podczas swojej tury. Większość efektów na kartach akcji związanych z dobraniem dodatkowych kart ma skutek na końcu Twojej tury, po tym jak zagrałeś już wszystkie karty akcji, które chciałeś. Jednak niektóre karty posiadają efekt natychmiastowy, który rozpatruje się w momencie zagrania tej karty. Różnice te określają dokładnie odpowiednie symbole umieszczone na kartach. Większość zagranych efektów, zarówno z kart akcji, jak i z kafelków mają efekt natychmiastowy. Choć niektóre karty posiadają efekt dziejący się w danym momencie: na przykład „Kiedy przemieszczasz pionek członka gildii...”. Wszystkie efekty, które mają efekt ciągły kończą się na końcu Twojej tury, za wyjątkiem efektu kafelków specjalnych budynków: Gog & Magog oraz Uniwersytetu Londyńskiego. Te dwa kafelki mają efekt stały (szczegółowy opis działania znajdziecie na Karcie Pomocy). W ostatniej rundzie rozgrywki, gracze nie dobierają już kart na końcu swojej tury. Jednak nadal mogą otrzymać dodatkowe karty z działania specjalnego efektu zagranej wcześniej karty akcji.

Odrzucanie kart akcji

Maksymalny limit kart na ręce każdego gracza wynosi 7 kart (można go zwiększyć do 8 kart posiadając pionek Mistrza na kafelku specjalnego budynku Uniwersytet Londyński). Jeśli posiadasz więcej kart na ręce niż wynosi limit na końcu Twojej tury po tym jak dobrałeś już nowe karty akcji, musisz wybrać i odrzucić nadmiarowe karty na stos kart odrzuconych. Karty Nagrody nie wliczają się do limitu kart akcji na ręce.

If you gain further action cards during tile resolution, you do not need to check your hand size until the end of your next turn!

Symbole na kartach

		Ratusz
zaokrąglona strzałka (w dowolnym momencie)		
		stos rezerwy
symbol końca tury		
		+(pionek) = wynajmij
biały pionek = Twój pionek		
		symbol przemieszczenia pionka
ubrany biały pionek = Twój Mistrz		
		wybierz 1 kartę z X (dotyczy kart Nagrody)
znak zapytania (jeśli zrobiłeś to w tej turze)		

Koniec fazy rundy

Kiedy wszyscy gracze wykonają już swoją turę, przechodzimy do fazy rozpatrywania kafelków. Na początku rozpatrywania każdego pojedynczego kafelka oraz kafelka Plantacji o kolejności negocjacji decyduje aktualna pozycja graczy na torze punktacji. Jeśli więcej niż jeden gracz ma tyle samo punktów co inny, pierwszym graczem jest ten, którego znacznik znajduje się na znaczniku innego gracza.

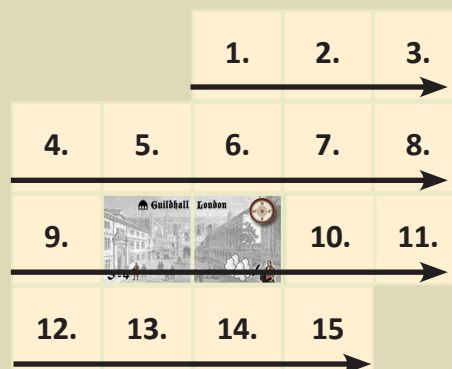
Rozgrywanie kafelków

Rozpatrywanie kafelków następuje na końcu każdej rundy w rozgrywce dla 3-4 graczy. Dla 2 graczy kafelki rozpatrywane są co drugą rundę na jej końcu. Oznaczone jest to dokładnie na planszy punktacji, zarówno dla 2, jak i 3-4 graczy.

Kafelki rozpatruje się w odpowiedniej kolejności zaczynając od kafelka z lewej strony górnego rzędu i idąc w prawą stronę. Następnie analogicznie kolejny rząd poniżej itp. Przedstawia to dokładnie ilustracja obok. Kolejność jest bardzo ważna, gdyż efekt rozpatrywania jednego kafelka może mieć wpływ na kafelki, które będą rozpatrywane później w tej rundzie.

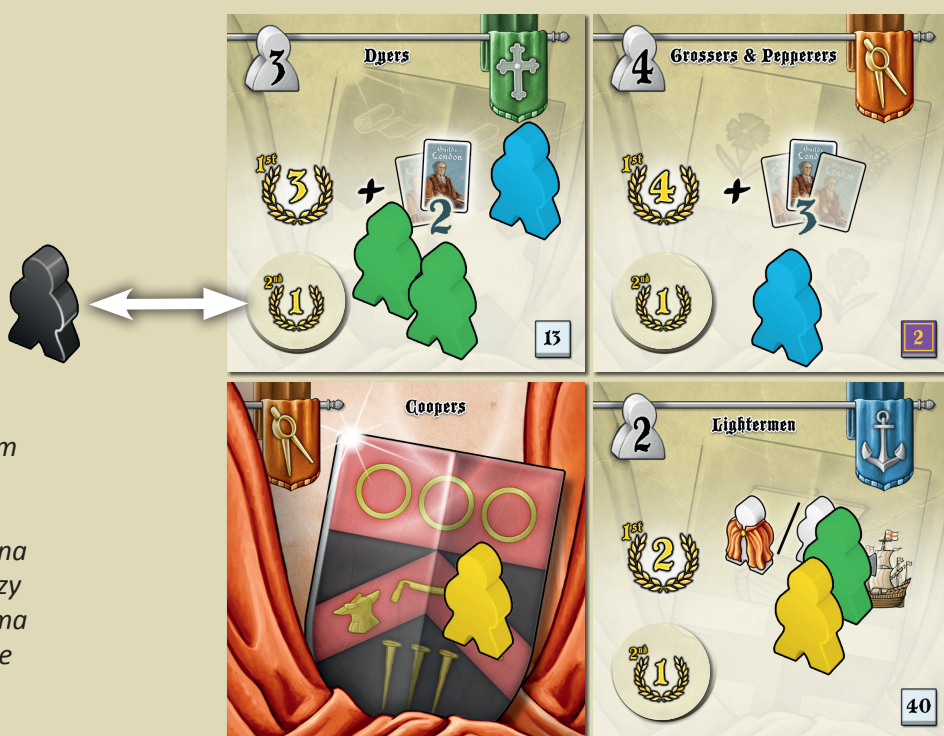
Każdy odkryty kafelek posiada oznaczenie ilości wymaganych łącznie pionków jakie muszą się na nim znajdować, aby móc rozpatrzeć dany kafelek (w lewym górnym rogu kafelka). Wlicza się w to pionki neutralne (czarne) oraz pionek Nadzorczy (srebrny).

Dla każdego rozpatrywanego kafelka należy przeprowadzić poniższe fazy według kolejności: negocjacje, głosowanie oraz nagrody. Dopiero po wykonaniu tych kroków można rozpatrywać kolejny kafelek.



Faza 1: Negocjacje

W aktualnej kolejności zajmowanej na torze punktacji każdy gracz może wymienić 0,1 lub więcej kolorowych pionków (pionki graczy) z aktualnie rozpatrywanego kafelka na taką samą ilość neutralnych pionków (czarnych) aktualnie znajdujących się w posiadaniu danego gracza. Jeśli gracz nie posiada żadnych neutralnych pionków, jego faza negocjacji natychmiast się kończy. Wymienione w ten sposób pionki graczy trafiają na kafelek Ratusza. Kiedy wszyscy gracze wykonają fazę negocjacji, gra przechodzi do kolejnej fazy.



W przykładzie na ilustracji obok rozpatrywany jest kafelek z numerem 13. Niebieski gracz zamienia pionek zielony na jeden czarny ze swoich zasobów. Po tym aktualna sytuacja na kafelku powoduje remis 1-1 pomiędzy zielonym i fioletowym. Jeśli zielony ma jeszcze jakieś neutralny pionek, może zamienić pionek niebieski na pionek neutralny i tym samym wygrać ten remis.

Faza 2: Głosowanie

Każdy z graczy liczy ilość swoich pionków na rozpatrywanym kafelku. Zwycięzcą zostaje gracz, który posiada najwięcej swoich pionków na rozpatrywanym kafelku.

In the example at the foot of page 8, with no Negotiation (*swapping of pawns*), the Green player would win the Dyers guild. If there is a tie for first place, each tied player adds 1 to their total for each orthogonally adjacent tile with their master pawn on it. The totals are then checked again and the winner determined. If there is still a tie, then the tile does not resolve this round, and all pieces remain on the tile.

In the example at the foot of page 8, the swapped black-for-green pawn would leave a 1-1 tie with no adjacent tie-breaker so the Dyers guild would remain unresolved. The Lightermen's guild would be won by yellow, because although the guild is tied (1-1-1), yellow has won an adjacent guild and wins on the tie-break.

If there are no player liveryman pawns on the tile after negotiation, the tile will not resolve this round.

Return all the neutral liveryman pawns on the tile to general supply.

Faza 3: Nagrody

Kiedy kafelek został rozpatrzony, należy wykonać poniższe:

1. Zwycięzca na rozpatrywanym kafelku otrzymuje wskazaną na kafelku nagrodę za 1 miejsce.
2. Zwycięzca może odebrać swoją nagrodę w całości lub w części ze zwycięskiego kafelka. Efekty z kafelka rozgrywa się natychmiast. Jeśli na kafelku znajduje się więcej niż jeden efekt, należy je rozpatrywać w kolejności od lewej do prawej strony.
3. Gracz z drugą największą ilością swoich pionków na rozpatrywanym kafelku otrzymuje nagrodę za 2 miejsce. Następnie zachowuje żeton 2 miejsca przed sobą. Niektóre kafelki gildii posiadają dodatkowe nagrody za drugie miejsce (prócz tej na żetonie).
4. Jeśli na rozpatrywanym kafelku jest remis dla drugiego miejsca lub nie ma gracza zajmującego drugie miejsce, nikt nie otrzymuje nagrody za drugie miejsce.
5. Następnie odrzuć wszystkie pionki i żetony z rozpatrywanego kafelka i obróć kafelek rewersem ku górze. Ten kafelek stał się właśnie kafelkiem rozpatrzonym.
 - Zwycięzca, jeśli jest to możliwe, musi zostawić jeden swój pionek na tym kafelku. Od tego momentu pionek reprezentuje Mistrza tej gildii, a gracz kontroluje tę gildię.
 - Wszystkie pozostałe pionki graczy trafiają na kafelek Ratusza.
 - Jeśli pionek Nadzorczy znajdował się na rozpatrywanym kafelku należy go przenieść na kafelek z najniższą aktualną jego wartością (oznaczenie w prawym dolnym rogu kafelka). Pionki neutralne wracają do rezerwy na odpowiednie pola na planszy punktacji.

Niektóre efekty na rozpatrywanym właśnie kafelku mogą wpływać na inne nierozpatrzone jeszcze kafelki gildii.

Jeśli aktualnie rozpatrywany kafelek gildii jest ostatnim nierozpatrzonym kafelkiem na planszy, należy natychmiast przenieść znacznik rundy na pole z szarym tłem i rozegrać fazę rozwoju. W grze dla 2 graczy, jeśli aktualnie rozpatrywany kafelek gildii jest ostatnim nierozpatrzonym kafelkiem na planszy, należy rozegrać kafelek Plantacji jeszcze raz, a następnie przejść do punktacji i zakończyć grę, nawet jeśli na torze rundy nie była to ostatnia runda.



Przenieść 1 swój pionek członka gildii lub Mistrza z dowolnego kafelka gildii, specjalnego budynku lub Ratusza na dowolny odkryty kafelek gildii lub specjalnego budynku. Możesz przenieść swój pionek z właśnie rozpatrywanego kafelka jeśli chcesz.



Dobierz wskazaną ilość wierzchnich kart z talii kart Nagrody. Wybierz 1 z nich i zachowaj, a pozostałe odłóż pod spód talii kart Nagrody w dowolnej kolejności. Przykładowo dobeirz 2 karty – zachowaj 1, dobeirz 3 karty – zachowaj 1 (w tym wypadku). Wybraną przez siebie kartę zachowaj zakrytą przed sobą. W dowolnym momencie gry możesz ją podejrzeć.



Pobierz wskazaną ilość swoich pionków z rezerwy i połóż je na kafelku Ratusza. Jeśli na stosie rezerwy nie ma wystarczającej ilości pionków do pobrania, dobeirz tyle ile możesz.



Przenieść 1 swój pionek członka gildii lub Mistrza z dowolnego kafelka gildii, specjalnego budynku lub Ratusza i połóż go na kafelku Plantacji. Możesz przenieść swój pionek z właśnie rozpatrywanego kafelka jeśli chcesz.



Dobierz wskazaną ilość wierzchnich kart z talii kart akcji. Możesz w tym wypadku posiadać więcej kart na swojej ręce, niż możliwy limit. Karty powyżej limitu są odrzucane tylko na końcu tury gracza, a nie na końcu danej rundy.

Faza Rozwoju

Niektóre pola na torze punktacji mają szare tło. Jeśli znacznik rundy znajduje się na takim polu to na końcu tej rundy rozgrywana jest Faza Rozwoju. Rozgrywa się ją w poniższy sposób:

- Rozpatrzenie kafelka Plantacji
- Dołożenie nowych kafelków do planszy (w grze dla 3-4 graczy)
- Przemieszczenie pionka Nadzorczy
- Sprawdzanie warunków zakończenia gry

Rozgrywanie kafelka Plantacji

Faza 1: Negocjacje

W aktualnej kolejności zajmowanej na torze punktacji każdy gracz może wymienić 0,1 lub więcej kolorowych pionków (pionki graczy) z aktualnie rozpatrywanego kafelka na taką samą ilość neutralnych pionków (czarnych) aktualnie znajdujących się w posiadaniu danego gracza. Jeśli gracz nie posiada żadnych neutralnych pionków, jego faza negocjacji natychmiast się kończy. Wymienione w ten sposób pionki graczy trafiają na kafelek Ratusza. Kiedy wszyscy gracze wykonają fazę negocjacji, gra przechodzi do kolejnej fazy.

Faza 2: Głosowanie

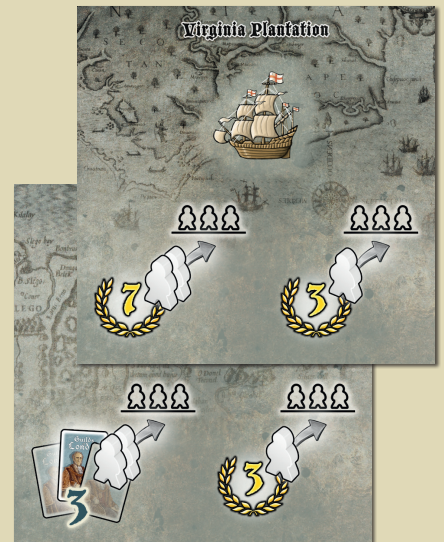
Każdy z graczy liczy ilość swoich pionków na rozpatrywanym kafelku. Zwycięzcą zostaje gracz, który posiada najwięcej swoich pionków na rozpatrywanym kafelku.

Faza 3: Nagrody

Po fazie głosowania gracz z największą ilością swoich pionków na kafelku Plantacji otrzymuje nagrodę wskazaną po lewej stronie na kafelku (z lewej strony „/”). Gracz z drugą największą ilością swoich pionków na kafelku Plantacji otrzymuje nagrodę wskazaną po prawej stronie na kafelku (z prawej strony „/”). Pozostali gracze nie otrzymują żadnej nagrody. Jeśli tylko jeden gracz znajduje się na tym kafelku otrzymuje TYLKO nagrodę wskazaną z lewej strony na kafelku. Jeśli kilku graczy remisuje dla pierwszego miejsca, wszyscy remisujący gracze otrzymują nagrodę wskazaną na kafelku z prawej strony. Gracze remisujący dla drugiego miejsca nie otrzymują żadnej nagrody.

Gracz z największą ilością swoich pionków na kafelku Plantacji Ulster dobiera 3 karty Nagrody, wybiera 1 z nich dla siebie, a pozostałe 2 odkłada w dowolnej kolejności na spód talii kart Nagrody.

Gracze, którzy otrzymali nagrodę muszą zwrócić określoną na kafelku Plantacji ilość swoich pionków na stos rezerwy. Jeśli jakiś gracz nie ma wymaganej ilości, którą należy zwrócić do rezerwy, zwraca tyle pionków ile ma możliwość. Pozostałe nadwyżkowe pionki zostają na kafelku Plantacji.



Sprawdzanie warunków zakończenia gry

Gra się kończy kiedy znacznik rundy znajdzie się na odpowiednim polu lub w grze dla 2 graczy, jeśli wszystkie kafelki zostaną rozpatrzone. Długość rozgrywki zależy od ilości graczy:

- 2 graczy – 16 rund
- 3 graczy – 15 rund
- 4 graczy – 12 rund

Jeśli gra się właśnie kończy należy podliczyć wszystkie punkty. Jeśli nie, należy dołożyć odpowiednią ilość kafelków na planszę, przemieścić pionek Nadzorczy i zacząć następną rundę.



plansza punktacji dla 3 i 4 graczy

Dodawanie nowych kafelków (tylko dla 2-3 graczy)

Podczas każdej fazy Rozwoju (pomijana w ostatniej rundzie gry) należy dobrać losowo kafelki gildii ze stosu i dołożyć je do planszy według poniższego:

- W grze dla 3 graczy – należy dołożyć 5 nowych kafelków.
- W grze dla 4 graczy – należy dołożyć 6 nowych kafelków.

Kafelki należy dołożyć do istniejącej planszy w następujący sposób:

1. Nowe kafelki dokładane są od góry patrząc na kafelek Ratusza ze znacznikiem

stron świata. Dokładane są zgodnie z ruchem wskazówek zegara w odpowiednich rundach:

- Runda 3: **Północ** od Ratusza – dokładamy nowy kafelek nad aktualnie najbardziej wysuniętym na Pn
- Runda 6: **Wschód** od Ratusza – dokładamy nowy kafelek obok aktualnie najbardziej wysuniętego na W
- Runda 9: **Południe** od Ratusza - dokładamy nowy kafelek pod aktualnie najbardziej wysuniętym na Pd
- Runda 12 (tylko dla 3 graczy): **Zachód** od Ratusza - dokładamy nowy kafelek obok aktualnie najbardziej wysuniętego na Z.

2. Pozostałe kafelki dokładamy zgodnie z ruchem wskazówek zegara podążając od krawędzi pierwszego dołożonego kafelka (patrz ilustracja obok)
3. Dokładamy na każdym nowym kafelku losowo żetony 2 miejsca.



		1	2	3
?	?	?	?	4
?				5
?	?	?	?	

Nowe kafelki dołożone na końcu rundy 3.

Przemieszczenie pionka Nadzorcy

Odszukaj na planszy kafelek z **najniższą liczbą** (w lewym dolnym rogu kafelka) i umieść na nim pionek Nadzorcy.

Punktacja

Należy odrzucić z planszy wszystkie pionki z nierozegranych kafelków. Następnie zgodnie z kolejnością w turze wszyscy gracze odkrywają swoje karty Nagrody i dodają bonusowe punkty do tych, które już zdobyli zaznaczając nową wartość swoim dyskiem na torze punktacji.

Ważne: Podczas podliczania punktów każda kontrolowana przez gracza gildia może mieć wpływ na kilka kart nagród. W takiej sytuacji rozpatrujesz każdą kartę osobno i dodajesz punkty oddzielnie za każdą kartę Nagrody, jeśli spełniłeś jej warunek.

Dodatkowo każdy gracz otrzymuje 1 punkt zwycięstwa za każdą parę sąsiadujących ze sobą swoich kafelków gildii (kafelki stykające się tylko narożnikami nie są sąsiadującymi ze sobą). Na przykład 4 kafelki obok siebie punktują 4 dodatkowe punkty. Zwycięzcą zostaje gracz, którego łączna ilość punktów jest najwyższa. Jeśli jest remis, wygrywa gracz, który posiada więcej kart Nagród. Jeśli nadal jest remis, wygrywają wszyscy remisujący gracze.

Twórcy gry

Game Design: Anthony Boydell

Game Development: Jon Challis, Jimmy Chung, Alan Paull, Richard Clyne, Iain Shirley, Carl & Elizabeth, Paul Allwood, Hanno Girke, Klemens Franz



Rozgrywka dla 2 graczy

Kiedy rozgrywana jest gra dla 2 graczy należy zastosować poniższe zmiany:

Podczas Przygotowania do gry:

- Użyj pojedynczego kafelka Ratusza (rewers kafelka)
- Połóż cztery kafelki specjalnych budynków dookoła kafelka Ratusza, nie używa się kafelka Gog/Magog w rozgrywce dla 2 graczy
- Stwórz planszę 5x5 kafelków z 20 pozostałymi losowo dobranymi kafelkami gildii (ilustracja obok)
- Umieść losowo żetony 2 miejsca na wszystkich kafelkach poza kafelkiem Ratusza
- Użyj planszy punktacji dla 2 graczy

Podczas Rozgrywki:

- Pomiń dokładanie nowych kafelków planszy w fazie Rozwoju



Skrot zasad

Rozgrywka

2 graczy – 16 rund

Początek nowej rundy

3 graczy – 15 rund

Przesuń znacznik rundy na właściwe pole.

4 graczy – 12 rund

Tura graczy

Każdy gracz rozgrywa jedną turę w kolejności ilości PZ

Akcje:

- Wynajęcie członka gildii.
- Przemieszczenie członka gildii.
- Użycie specjalnych efektów kart akcji.

Dobranie 4 lub 2 kart (modyfikowane przez rozegrane karty w turze).

Koniec fazy rundy

Rozpatrzenie kafelków.

Jeśli znacznik rundy znajduje się na szarym polu na torze rundy następuje faza Rozwoju, jeśli nie, rozgrywamy następną rundę.

Faza Rozwoju

Rozpatrzenie kafelka Plantacji.

Jeśli to jest ostatnia runda, przechodzi się do punktacji. Jeśli nie, dokłada się nowe kafelki (dla 3-4 graczy) i zaczyna nową rundę.

Punktacja

Dodaj punkty z kart Nagród.

Dodaj punkty z sąsiadujących swoich kafelków gildii.

Gracz z największą łączną ilością punktów zostaje zwycięzcą.

Prawdziwe Gildie Londynu



Podczas tworzenia gry Gildie Londynu początkowo użyłem wszystkich oryginalnych nazw gildii z tamtego okresu. Było ich w sumie czterdzieści. Kiedy zaczęliśmy przygotowania do produkcji gry, skontaktowałem się ze wszystkimi gildiami z prośbą o pozwolenie użycia ich nazw oraz herbów w grze. Niestety tylko „trzy” z nich się zgodziły. Musiałem zmienić grafikę na wszystkich pozostałych kafelkach, a także ich nazwy. Chciałbym jednak bardzo podziękować trzem gildiom, które zgodziły się na wykorzystanie ich wizerunku oraz nazw w grze. Są to Worshipful Company of Paviors, The Worshipful Society of Apothecaries oraz The Honourable Company of Master Mariners. Jestem bardzo dumny, że mogłem zamieścić ich oryginalne nazwy i herby w grze Gildie Londynu.

Tony Boydell, Lato 2015