

Reiner Knizia



# MILLE FIORI

Im Glanz  
der Lagune





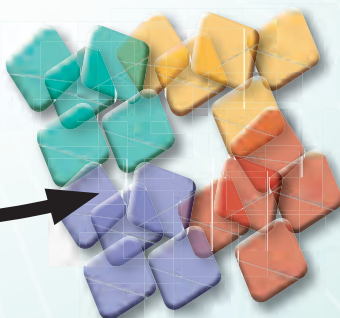
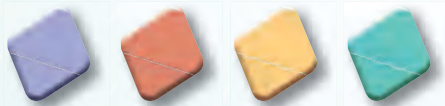
1. Umieść planszę główną na środku stołu.

2. Odłóż na bok kartę pierwszego gracza z talii 110 kart do gry. Następnie potasuj karty i umieść je zakryte obok planszy jako stos do dobierania. \*Patrz 2a po prawej.



3. Każdy gracz wybiera kolor i bierze następujące komponenty w tym kolorze:

a. 30 przezroczystych diamentów  
Umieść przed sobą 27 takich diamentów jako swoje osobiste zasoby. Umieść pozostałe 3 diamenty w swoim kolorze jako ogólne zasoby.



b. 1 żeton statku  
Umieść swój statek na początkowym polu toru morza.



c. 1 znacznik punktacji  
Umieść swój znacznik punktacji na polu 100 toru punktacji.



4. Gracz z najpełniejszą szklanką bierze kartę pierwszego gracza. Możecie teraz rozpocząć grę.



\*2a. Odśłoń karty z talii i ułóż je odkryte obok planszy: w grze dla 2 lub 4 graczy odkryj 9 kart. W grze dla 3 graczy odkryj 4 karty. (Rynek kart będzie zawierał więcej kart na koniec każdej rundy)





# OWANIE



## Anatomia kart:

Uwaga: w talii znajduje się jedna karta na każde pole na planszy.

### KOLOR KARTY:

Kolor tła karty jest powiązany z jednym z obszarów na planszy gry.

### NUMER KOŁA STATKU:

Ta liczba wskazuje, jak daleko możesz podróżować swoim statkiem, jeśli użyjesz karty do ruchu na torze morza. (Patrz akcje poboczne na str. 11.)



### SYMBOL DIAMENTU:

Symbol na środku karty wskazuje, na którym polu planszy możesz umieścić swój diament.

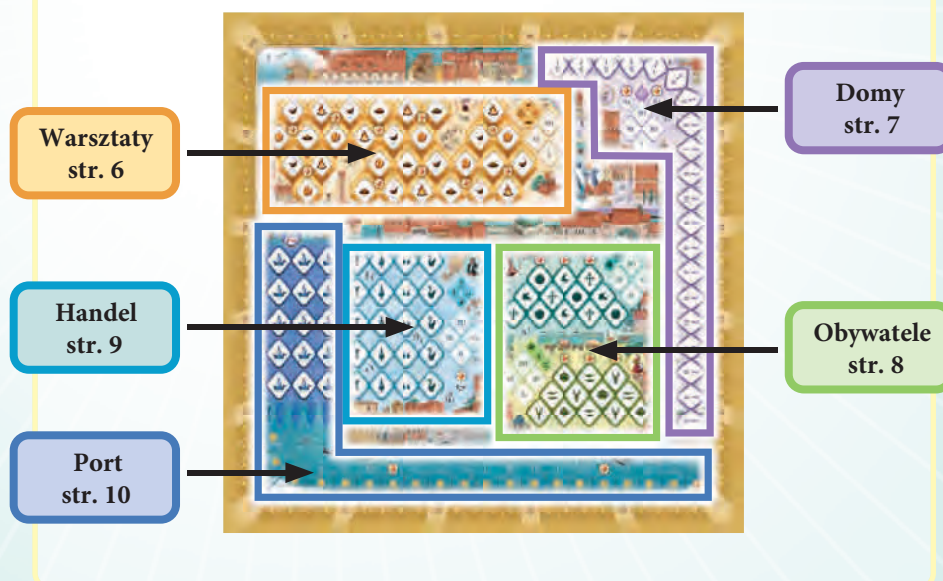
### SYMBOLE PUNKTÓW:

Symbole na dole karty wskazują, ile punktów otrzymujesz za umieszczenie swojego diamentu tym polu.

### PUNKTACJA DLA INNYCH GRACZY:

Na niektórych kartach znajduje się ten złoty symbol. Oznacza, że gdy karta jest punktowana, inni gracze mogą otrzymać punkty oprócz aktywnego gracza.

## Anatomia planszy głównej:





# Rozgrywka

Gra toczy się przez kilka rund.

Na początku każdej rundy gracz rozpoczynający rozdaje **każdemu z graczy 5 zakrytych kart**.



Zobacz specjalne instrukcje dotyczące przygotowania kart na str. 2.

Następnie wszyscy gracze jednocześnie wybierają **1 kartę z ręki**. Zatrzymują tę kartę na ręce, a pozostałe karty umieszczają zakryte przed swoim sąsiadem po lewej.

Gracz rozpoczynający zaczyna od zagrania swojej karty z ręki.



Wybierz 1 kartę i przekaz pozostałe karty graczowi po swojej lewej stronie.

W większości przypadków położysz jeden ze swoich diamentów na pustym polu w kolorze zagranej karty. Otrzymujesz za to natychmiast punkty (przesuwając swój znacznik punktacji na torze punktacji) i możesz ewentualnie otrzymać dodatkową premię.



Zagraj wybraną kartę i (najczęściej) umieść jeden ze swoich diamentów na odpowiednim polu.

Gdzie dokładnie możesz umieścić diament, ile punktów za niego otrzymasz i kiedy otrzymasz premię, jest opisane w sekcji "Obszary" na str. 6).

Na koniec umieść zagraną kartę odkrytą na stosie kart odrzuconych, a następny gracz w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara wykonuje swoją turę.



Stos kart odrzuconych



Po tym, jak wszyscy gracze zagrają wybrane przez siebie karty, weź karty przekazane ci przez twojego sąsiada po prawej. Z tych kart ponownie wybierz kartę, którą chcesz zatrzymać, jak opisano powyżej. Pozostałe karty przekaż swojemu sąsiadowi po lewej i zaczynając od gracza rozpoczynającego zagraj wybraną kartę.

Trwa to do momentu, aż każdy z graczy otrzyma po 2 karty od swojego sąsiada po prawej. Wybierz jedną kartę jak zwykle, **ale nie oddawaj ostatniej karty**. Zamiast tego, **po tym jak wszyscy gracze zegrali swoją przedostatnią kartę**, każdy gracz umieszcza swoją ostatnią kartę obok planszy na odkryty rynek wraz z innymi kartami.



To kończy rundę. Gracz rozpoczynający przekazuje kartę pierwszego gracza następnemu graczowi w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara. Nowy gracz rozpoczynający zaczyna kolejną rundę, jak opisano powyżej.  
**Uwaga: Nie** rozdawaj żadnych dodatkowych kart na rynek; na koniec każdej rundy zostanie do niego dodanych więcej kart.

### Gra może zakończyć się na dwa sposoby, gdy:

- ◆ na koniec rundy talia kart jest pusta (staje się to po 10/7/5 rundach w grze z 2/3/4 graczami)
- ◆ **lub** gdy gracz umieści na planszy swoje ostatnie diamenty ze swoich zasobów osobistych.

Aby uzyskać więcej informacji na temat zakończenia gry, zobacz “Koniec gry i punktacja końcowa” na str. 12.

### Specjalna zasada dla 2 graczy

W grze dwuosobowej zagrywasz tylko 3 karty w każdej rundzie, a **dwie** ostatnie karty kładziesz odkryte obok planszy.



*Dodaj ostatnią kartę z ręki na rynek obok planszy.*





# Obszary

## Warsztaty

Ten obszar dostarcza surowców do produkcji szkła.



Kwarc



Popiół



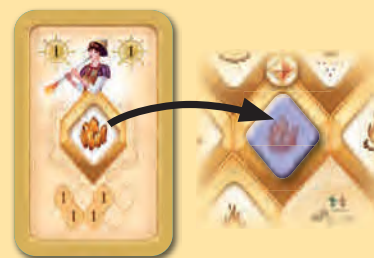
Wapno



Pigmenty


### UMIESZCZENIE

Możesz umieścić 1 diament ze swoich zasobów osobistych na 1 **wolnym polu**, które pokazuje symbol odpowiadający symbolowi na twojej karcie. Zawsze masz wybór, aby umieścić swój diament na dowolnym wolnym miejscu, na którym widoczny jest wskazany symbol. Możesz umieścić diament obok istniejącego diamentu swojego lub innych graczy lub rozpocząć nowy obszar.



### NATYCHMIASTOWE PUNKTY

Po umieszczeniu diamentu natychmiast otrzymujesz **1 punkt** za właśnie położony diament plus **1 punkt** za każdy z wcześniej umieszczonych diamentów, które są z nim **połączone**.

Jeśli umieścisz diament na polu "pigmentu",  zamiast tego otrzymujesz **2 punkty** za każdy połączony diament w grupie.



Przykład: Dzięki temu umieszczeniu niebieski stworzył obszar składający się z 3 sąsiadujących pól i otrzymuje za to 3 punkty.




Przykład: Niebieski stworzył obszar składający się z 4 sąsiadnych pól, a umieszczając diament na polu "pigmentu" otrzymuje 8 punktów.

### KOŃCOWE PUNKTY BONUSOWE

Jak tylko umieścisz diamenty na każdym z **4 różnych surowców** przynajmniej raz, umieść 1 ze swoich diamentów z zasobów osobistych na wolnym polu punktów bonusowych o najwyższej wartości. Im wcześniej zdobędziesz tę premię, tym więcej punktów otrzymasz za nią **podczas punktacji końcowej** (patrz str. 12). Możesz otrzymać ten bonus tylko raz na grę.



### DODATKOWA KARTA

Za każdym razem, gdy umieścisz diament na trzecim i ostatnim polu otaczającym jeden z tych złotych symboli diamentów , możesz natychmiast **zagrać 1 dodatkową kartę**. Aby to zrobić, wybierz jedną z kart obok planszy i zagraj ją tak, jakbyś zagrał ją z ręki (połóż diament **lub** porusz się po torze morza, otrzymaj punkty i ewentualne inne bonusy), a następnie umieść tę kartę na stosie kart odrzuconych. W ten sposób możesz połączyć kilka akcji. **Uwaga!** Tylko gracz, który umieści diament na ostatnim wolnym polu wokół złotego diamentu, otrzymuje bonus. Nie ma znaczenia, którzy gracze zajęli pozostałe 2 pola.



Przykład: Zielony umieścił swój diament i może teraz zagrać 1 dodatkową kartę z rynku obok planszy.



# Domy

Ten obszar pokazuje domy mieszkańców wyspy.

## UMIESZCZENIE

W tym obszarze możesz umieścić 1 diament ze swoich zasobów osobistych na **kolejnym wolnym polu** wzdłuż toru. Gracze zaczynają od początku toru (od pola, pod którym pokazana jest strzałka) i wypełniają pozostałe pola w kierunku strzałki. Nie możesz pomijać pól.

## NATYCHMIASTOWE PUNKTY

Po umieszczeniu diamentu natychmiast otrzymujesz **liczbę punktów** **pokazaną na tym polu**. Jeśli utworzyłeś teraz nieprzerwany rząd co najmniej 2 swoich diamentów, otrzymasz **również** punkty pokazane na tych poprzednich polach.

## KOŃCOWE PUNKTY BONUSOWE

Jak tylko umieścisz diamenty na polach o **4 różnych wartościach** (połączonych lub nie), umieść 1 ze swoich diamentów z zasobów osobistych na wolnym polu punktów bonusowych o najwyższej wartości. Im wcześniej zdobędziesz tę premię, tym więcej punktów otrzymasz za nią **podczas punktacji końcowej** (patrz str. 12). Możesz otrzymać ten bonus tylko raz na grę.

## DODATKOWA KARTA

Jak tylko umieścisz diamenty na polach z **3 różnymi wartościami** (bez względu na to, czy są połączone, czy nie), możesz natychmiast **zagrać 1 dodatkową kartę**. Aby to zrobić, wybierz jedną z odkrytych kart obok planszy i zagraj ją tak, jakbyś zagrał ją z ręki (połóż diament **lub** porusz się po torze morza, otrzymaj punkty i ewentualne inne bonusy), a następnie umieść kartę na stosie kart odrzuconych. W ten sposób możesz połączyć kilka akcji. Możesz otrzymać ten bonus jeszcze raz, jeśli umieścisz diamenty na polach o **5 różnych wartościach**.



Przykład: Umieścisz diament na pokazanym polu, które jest wart 5 punktów. Ponieważ wcześniej umieścisz diamenty na 2 polach przed tym, otrzymasz łącznie 12 (4 + 3 + 5) punktów.



Żółty umieścił diamenty na polach o 4 różnych wartościach (4, 3, 5 i 1).



Żółty umieścił diamenty na polach o 3 różnych wartościach (4, 3 i 5).



## Obywatele

Ten obszar reprezentuje mieszkańców wyspy. Obywatele dzielą się na dwie grupy, szlachtę i pospólstwo. Każda z dwóch grup jest ułożona we własną piramidę pół diamentów, a każda piramida składa się z 3 różnych symboli, pokazanych po prawej stronie.

### UMIESZCZENIE

Możesz umieścić 1 diament ze swoich zasobów osobistych na 1 **wolnym polu** w piramidzie w kolorze odpowiadającym kolorowi twojej zagranej karty. **Nie** musi on pasować symbolem do zagranej karty; możesz umieścić swój diament na dowolnym symbolu w piramidzie (Otrzymasz jednak więcej punktów, jeśli **dopasujesz** symbol, patrz "Natychniastowe punkty" poniżej.) Piramidy muszą być budowane od podstawy w górę. Możesz umieścić diament na polu wyższego poziomu tylko wtedy, gdy dwa pola bezpośrednio pod tym polem zawierają diamenty (dowolnego gracza).

### NATYCHMIASTOWE PUNKTY

Po umieszczeniu diamentu natychmiast otrzymujesz **1 punkt**, jeśli diament jest umieszczony na dolnym poziomie piramidy, **3 punkty** za poziom środkowy i **6 punktów** za najwyższy poziom. Jeśli umieścisz swój diament na polu z **symbolem pasującym** do zagranej karty, te punkty są **podwajane**.

Ponadto wszyscy gracze, którzy mają diamenty na **polach pod nowo umieszczonym diamentem**, otrzymują punkty za te diamenty (1 punkt za diamenty na dolnym poziomie, 3 punkty za diamenty na środkowym poziomie). Te punkty nie są jednak nigdy podwajane.

### KOŃCOWE PUNKTY BONUSOWE

Jak tylko co najmniej raz umieścisz diamenty na polach, na których znajdują się **wszystkie 3 symbole** piramidy, umieść 1 ze swoich diamentów z zasobów osobistych na wolnym polu punktów bonusowych o najwyższej wartości. Im wcześniej zdobędziesz tę premię, tym więcej punktów otrzymasz za nią **podczas punktacji końcowej** (patrz str. 12). Możesz otrzymać tę premię tylko raz na grę, za każdą z dwóch piramid.

### DODATKOWA KARTA

Jak tylko umieścisz diament na dowolnym **górnym polu** piramidy, możesz natychmiast **zagrać 1 dodatkową kartę**. Aby to zrobić, wybierz jedną z kart obok planszy i zagraj ją tak, jakbyś zagrał ją z ręki (połóż diament **lub** porusz się na torze morza, otrzymaj punkty i ewentualne inne bonusy), a następnie umieść kartę na stosie kart odrzuconych. W ten sposób możesz połączyć kilka akcji.



Przykład: 2 pola na najniższym poziomie są już zajęte przez diamenty, więc czerwony gracz może umieścić swój diament na polu krzyża na środkowym poziomie (nawet jeśli pole nie pasuje do monety na karcie).



Przykład: Czerwony gracz umieścił swój diament na polu monety na najwyższym poziomie, dlatego otrzymuje za to pole podwójne punkty (12 / 2 x 6). Ponadto wszyscy gracze otrzymują punkty za swoje diamenty umieszczone pod tym diamentem. Czerwony i zielony otrzymują dodatkowo 4 (3 + 1) punkty, a żółty otrzymuje 1 punkt. Niebieski nie otrzymuje żadnych punktów, ponieważ jego diament nie znajduje się poniżej nowo umieszczonego diamentu czerwonego gracza.



Przykład: Czerwony umieścił diamenty na wszystkich 3 różnych symbolach piramidy i może umieścić diament na wolnym polu punktów bonusowych o najwyższej wartości.



Przykład: Czerwony gracz umieścił diament na polu najwyższego poziomu i może zagrać dodatkową kartę.



# Handel

Ten obszar pokazuje 4 różne towary handlowe.

## UMIESZCZENIE

Możesz umieścić 1 diament ze swoich zasobów osobistych na dowolnym **wolnym polu**, na którym widoczny jest symbol na zagranej karcie.

## NATYCHMIASTOWE PUNKTY

Po umieszczeniu diamentu najpierw określasz wartość towaru. Aby to zrobić, policz, ile pól tego towaru w kolumnie jest już zajętych przez diamenty (dowolnego gracza). Ta suma jest wartością towaru i wskazuje, ile punktów jest wart każdy pojedynczy diament.

**Wszyscy gracze**, którzy mają w kolumnie diamenty na tym towarze, otrzymują za każdy z nich tyle punktów, ile dany towar jest warty.

## KOŃCOWE PUNKTY BONUSOWE

Jak tylko umieścisz diamenty na każdym z **4 różnych towarów** przynajmniej raz, umieść 1 ze swoich diamentów z zasobów osobistych na wolnym polu punktów bonusowych o najwyższej wartości. Im wcześniej zdobędziesz tę premię, tym więcej punktów otrzymasz za nią **podczas punktacji końcowej** (patrz str. 12). Możesz otrzymać ten bonus tylko raz na grę.

## DODATKOWA KARTA

Za każdym razem, gdy umieszczasz diament, który pomaga jednemu z innych graczy uzyskać “dobrą ofertę” (tj. co najmniej jeden z pozostałych graczy ma **więcej** diamentów w kolumnie tego towaru niż ty), możesz natychmiast **zagrać 1 dodatkową kartę**. Aby to zrobić, wybierz jedną z kart obok planszy i zagraj ją tak, jakbyś zagrał ją z ręki (połóż diament **lub** porusz się po torze morza, otrzymaj punkty i ewentualne inne bonusy), a następnie umieść kartę na stosie kart odrzuconych. W ten sposób możesz łączyć kilka akcji.



Wyroby szklane



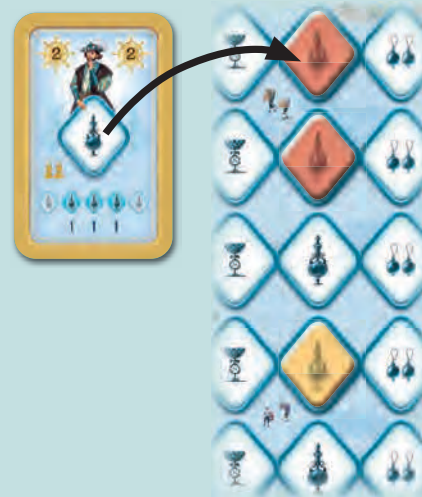
Szklane karafki



Szklana biżuteria



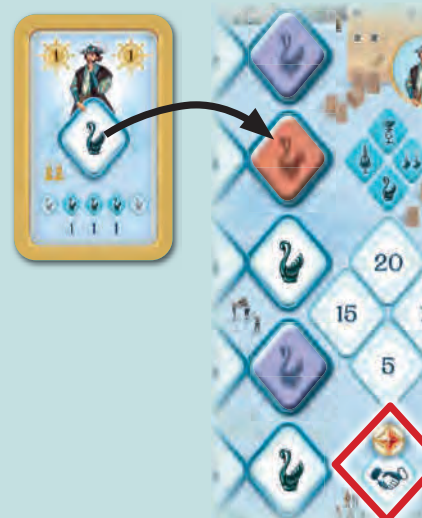
Szklane łabędzie



Przykład: Czerwony umieścił diament na szklanej karafce; dlatego karafki mają wartość 3 punktów. Czerwony ma 2 diamenty w kolumnie i otrzymuje 6 punktów. Żółty ma 1 diament w kolumnie i otrzymuje 3 punkty.



Przykład: Czerwony umieścił swoje diamenty na wszystkich 4 różnych towarach. Ponieważ 20-punktowe pole premii jest już zajęte przez żółtego gracza, czerwony umieszcza swój diament na 15-punktowym polu premii.



Przykład: Czerwony umieścił diament na polu szklanego łabędzia. Ponieważ niebieski ma 2 diamenty w tej kolumnie, a czerwony tylko 1, czerwony może teraz zagrać dodatkową kartę z rynku.



## Port

Ten obszar reprezentuje transport wyrobów szklanych do Europy.

### UMIESZCZENIE

Możesz umieścić 1 diament ze swoich zasobów osobistych na dowolnym wolnym polu statku.

Ponadto przesuwasz swój statek do przodu na torze morza o tyle pól, ile wskazuje liczba na kole statku na zagranej karcie.

### NATYCHMIASTOWE PUNKTY

**Pola statku:** Nie zawsze otrzymujesz punkty natychmiast po umieszczeniu diamentu na polu statku. Dopiero gdy flota jest pełna, tj. gdy wszystkie 3 pola w rzędzie są zajęte, statki odpływają i przyznają punkty zaangażowanym graczom. Każdy zaangażowany gracz otrzymuje punkty za każdy ze swoich diamentów we flocie. Ile punktów jest wart każdy diament we flocie zależy od tego, ile pól towarów (w sąsiednim obszarze handlu) jest zajętych w tym samym rzędzie (przez diamenty dowolnego gracza).

- ◆ 1 towar: 1 punkt za diament
- ◆ 2 towary: 3 punkty za diament
- ◆ 3 towary: 6 punktów za diament
- ◆ 4 towary: 10 punktów za diament

**Tor morza:** Jeśli twój statek zakończy swój ruch na polu, na którym widnieje numer, otrzymujesz również tyle punktów.

### DODATKOWA KARTA

Jeśli twój statek zakończy ruch na polu z **symbolem bonusu**, możesz natychmiast **zagrać 1 dodatkową kartę**. Aby to zrobić, wybierz jedną kartę z kart obok planszy i zagraj ją tak, jakbyś zagrał ją z ręki (połóż diament **lub** porusz się po torze morza, otrzymaj punkty i ewentualne inne bonusy), a następnie umieść kartę na stosie kart odrzuconych. W ten sposób możesz połączyć kilka akcji.



Na ostatnim polu toru morza otrzymujesz 10 punktów i możesz natychmiast zagrać 1 dodatkową kartę.

**Uwaga:** Gdy statek gracza dotrze do ostatniego pola toru morza, gracz nie może dalej się po nim poruszać.



Przykład: Zielony zagrywa kartę statku o wartości koła statku 4. Najpierw umieszcza diament na wolnym polu, a następnie przesuwa swój statek o 4 pola do przodu na torze morza.



Przykład: Zielony umieszcza swój diament na ostatnim wolnym polu statku w rzędzie. 3 towary w tym samym rzędzie są zajęte diamentami. Flota odpływa i przewozi 3 różne towary. Zielony zajął 2 statki tej floty i otrzymuje 12 (2 x 6) punktów. Czerwony zajął 1 statek i otrzymuje 6 punktów.

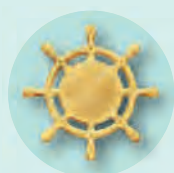


Przykład: Zielony kończy swój ruch statkiem na polu oznaczonym 5 i otrzymuje za to 5 punktów.



Przykład: Niebieski kończy swój ruch statkiem na polu z symbolem premii i może natychmiast zagrać 1 dodatkową kartę.





## Alternatywne opcje w turze

Wszystkie karty, oprócz głównego symbolu, mają w górnych rogach wartość koła statku 1-5.

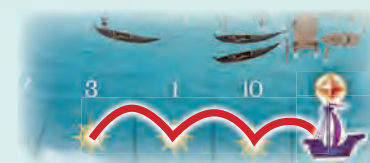
Zamiast używać zagranej karty, jak opisano powyżej, możesz użyć dowolnej karty, aby posunąć się naprzód na torze morza. W tym przypadku zwracasz uwagę tylko na wartość koła statku i przesuwasz swój statek do przodu na torze morza o tyle pól.

**Uwaga:** Symbol i kolor karty w tym przypadku nie mają znaczenia. Nie możesz umieścić diamentu na polu statku, korzystając z tej opcji.

Następnie natychmiast otrzymujesz punkty lub możesz zagrać 1 dodatkową kartę, jak opisano powyżej w obszarze portu.

Na koniec odrzuć zgraną kartę jak zwykle.

**Uwaga:** W talii znajduje się tylko jedna karta odpowiadająca każdemu polu na planszy głównej. Jeśli użyjesz karty, aby poruszyć statkiem, ta karta jest poza grą i odpowiadające jej pole nie może być już zajęte przez diament.



Przykład: Niebieski zagrywa kartę obywatela, ale nie używa jej do umieszczenia diamentu w piramidzie; zamiast tego używa jej, aby przesunąć swój statek do przodu na torze morza. Niebieski przesuwa swój statek o 3 pola do przodu. Kończy swój ruch na polu bonusowym i może natychmiast zagrać 1 dodatkową kartę. Następnie odrzuca kartę. Ponieważ ta karta jest poza grą, nie wszystkie pola piramidy mogą być zajęte.

## Uwaga dotycząca rynku kart

Odkryte karty obok planszy uzupełniane są przez całą grę; ostatnia karta z każdej rundy jest umieszczana odkryta na rynku. Pamiętaj, że musisz zostawić tutaj dodatkowe miejsce na karty dodawane podczas gry. Jeśli, w rzadkim przypadku, graczowi wolno zagrać dodatkową kartę, ale nie ma żadnej na rynku, zamiast tego gracz otrzymuje **5 punktów**.

## Wariant gry

Jeśli chcesz bardziej taktycznej gry, możesz wcześniej zgodzić się, aby nie wybierać swoich kart jednocześnie, ale dopiero w swojej turze. Daje to więcej możliwości reagowania na ruchy innych graczy. Należy jednak pamiętać, że może to znacznie wydłużyć czas gry.



# Koniec gry i punktacja końcowa

Grę można zakończyć na dwa sposoby:

- ◆ Jeśli na koniec rundy talia kart jest pusta (staje się to po 10/7/5 rundach w grach z 2/3/4 graczami), gra kończy się natychmiast i przechodzicie do punktacji końcowej.
- ◆ Kiedy gracz umieszcza na planszy swoje ostatnie diamenty ze swoich zasobów osobistych, najpierw kończy swoją turę.

Jeśli graczowi wolno zagrać jedną lub więcej dodatkowych kart, może użyć diamentów swojego koloru, które zostały odłożone na bok na początku gry.

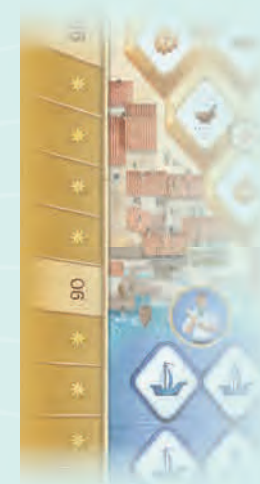
Następnie pozostali gracze, którzy jeszcze nie zegrali wybranej karty w tej rundzie, rozgrywają swoją turę normalnie.

Gra kończy się i przechodzicie do punktacji końcowej.

Podczas punktacji końcowej dodajesz zebrane punkty bonusowe na koniec gry i przesuwasz się o tę liczbę pól do przodu na torze punktacji. (Aby uzyskać lepszy przegląd, możesz usunąć wszystkie diamenty, które nie znajdują się na polach bonusowych przed punktacją końcową.)

Gracz z największą liczbą punktów zwycięża.

W przypadku remisu wszyscy remisujący gracze liczą swoje pozostałe diamenty (w zasobach osobistych i ogólnych). Gracz, który ma mniej diamentów, wygrywa remis.



Przykład punktacji bonusowej na koniec gry: czerwony otrzymuje 20 punktów, niebieski - 15 punktów, a żółty 10 punktów. Podlicz wszystkie obszary w ten sam sposób.

*Za wiele testów i cenne sugestie projektant i wydawca chciałby podziękować wszystkim testerom, a w szczególności: Sebastian Bleasdale, Dirk Eheberg, Reiner i Wolfgang Haberl, Rudi Gebhardt, Sebastian Gieger, Florian Ionescu, Dorette Peters, Vroni Sigl, Andi Stamer, Stefan Willkofer, Peter Wimmer i Philipp Winter.*

**Projektant:** Reiner Knizia  
**Ilustracje:** Stephan Lorenz, Marina González  
**Grafika:** Olga Cress  
**Edycja:** Georg Wild

**Schmidt Spiele GmbH**  
Lahnstraße 21  
D-12055 Berlin  
[www.schmidtspiele.de](http://www.schmidtspiele.de)  
[www.schmidtspiele-shop.de](http://www.schmidtspiele-shop.de)

