

# Charterstone

Projekt gry: Jamey Stegmaier  
 Grafika: David Forest, Lina Cossette oraz Gong Studios  
 1-6 graczy • 60 minut

Cześć! Witaj w grze Charterstone.

## KONIECZNIE PRZECZYTAJ TĘ STRONĘ, ZANIM SPOJRZYSZ NA POZOSTAŁE ELEMENTY GRY.

Charterstone to gra z kategorii „legacy”, co oznacza, że będziesz dokonywać w niej trwałych zmian, zwykle związanych z pisaniem na planszy i kartach oraz umieszczaniem naklejek.

Grę rozpoczynasz, mając dostęp do niewielkiej części zawartości pudełka.

**Nie otwieraj NICZEGO, jeśli nie otrzymasz odpowiednich instrukcji.**

Aby przygotować się do kampanii w Charterstone, wykonaj następujące kroki:

1. Zajrzyj do pudełka oznaczonego jako Indeks, zdejmij folię z każdej talii i umieść talie z powrotem w Indeksie. **Nie oglądaj kart ani ich nie tasuj.** Powinny być uporządkowane w kolejności numerycznej, zgodnie z liczbą w prawym dolnym rogu karty na początku każdej talii (z przyczyn produkcyjnych pomiędzy niektórymi rodzajami kart są przeskok w numeracji – to zupełnie normalne). Jeśli ktośkolwiek z talii wyglądają identycznie, daj nam znać.
2. Przeczytaj Kronikę (lub obejrzyj film z zasadami gry przygotowany przez Watch It Played na stronie: [stonemaiergames.com/games/charterstone/videos](https://stonemaiergames.com/games/charterstone/videos)). Przed pierwszą rozgrywką w Charterstone nie trzeba uczyć się żadnych zasad, ale jeśli jest co najmniej jedna osoba, która rozumie ogólne założenia gry, usprawni to rozegranie pierwszej partii.
3. Zajrzyj na stronę: <https://www.rebel.pl/go/charterstone-faq> i sprawdź, czy po wydaniu gry nie znaleziono żadnych niejasności wymagających sprostowania.

**Gdy do pierwszej rozgrywki zasiądzie od 1 do 6 graczy**, wyjmij pierwszą kartę z Indeksu (karta #1) i przeczytaj ją na głos. Gracze mogą wymieniać się w roli czytających. Zalecamy także sprawdzanie po sobie przeczytanych instrukcji.

- **Chcesz dodać albo usunąć graczy?** Zalecamy grę w stałej grupie przez całą kampanię. Możliwe jest jednak dodawanie albo usuwanie graczy po pierwszej rozgrywce. Aby dodać gracza, wystarczy by wybrał nieaktywną dzielnicę, wziął losowo 1 kartę wzniesionego albo niewzniesionego budynku z talii rozwoju oraz otrzymał odpowiednią liczbę punktów chwały i pojemności (terminy te nabiorą więcej sensu po rozgrywce 1 i 2). Aby usunąć gracza, zapoznaj się z zasadą 2 (zostanie odblokowana po rozgrywce 2).
- **Masz pytanie podczas gry?** Aby uniknąć psucia zabawy sobie i innym graczom, zadaj pytanie na forum BoardGameGeek lub w grupie gry Charterstone na Facebooku, używając znacznika „spoiler”(SP).
- **Potrzebujesz zamiennego elementu?** Złóż zamówienie na stronie [stonemaiergames.com/replacement-parts](https://stonemaiergames.com/replacement-parts).



Przygotowanie (zobacz zasada 4)

Wykonaj po kolei każdy etap przygotowania do gry.

zasada 1

zasada 2

zasada 3

Przygotowanie: zasoby ogólne i osobiste

zasada 4

1. **ZASOBY OGÓLNE:** Przed rozpoczęciem pierwszej gry w zasobach ogólnych znajduje się 36 monet, 72 znaczniki surowców oraz 5 losowych odkrytych kart rozwoju umieszczonych na planszeczce rozwoju (pozostałe karty na planszeczce tworzą zakrytą talię).
2. **PLANSZETKA CELÓW:** Odstoń 3 losowe karty celów.
3. **ZNACZNIK POSTĘPU:** Umieść go na polu toru postępu odpowiadającemu liczbie graczy (2g. oznacza 2 graczy itd.).
4. **WYTYCZNE:** W pierwszej grze nie ma wytycznych.
5. **PIERWSZY GRACZ:** Wyłóż pierwszego gracza, rzucając kością Kamienia Dzielnicowego, aż wypadnie kolor jednego z aktywnych graczy.
6. **ZASOBY OSOBISTE:** Umieść przed sobą swoją kartę postaci, kartę wzniesionego budynku, 2 robotników oraz 12 znaczników wpływu. Umieść znacznik punktów zwycięstwa (PZ) na polu „o” PZ.

Każdy gracz rozpoczyna pierwszą grę z 4\$.

zasada 5

Znaczniki wpływu

zasada 6



Każdy gracz posiada 12 znaczników wpływu, które może umieszczać na kartach celów, torze eksportu, torze reputacji i innych miejscach.

- **ZNACZNIKI SĄ OGRANICZONE:** Każdy gracz posiada dokładnie 12 znaczników wpływu. Jeśli się skończą, nie można wykonywać akcji, które wymagają ich użycia. Dodatkowo, **zaczynając swoją turę bez znaczników wpływu, musisz przesunąć do przodu znacznik postępu.**
- **ZNACZNIKI SĄ STATYCZNE:** Gdy znacznik wpływu zostanie umieszczony na planszy, nie można go przesuwać ani zdejmować do końca gry.
- **PŁACENIE WPŁYWEM:** Jeśli wpływ jest kosztem (np. użycia budynku), odrzuć jego znacznik do zasobów ogólnych, chyba że zysk z użycia budynku wskazuje na konkretne wykorzystanie tego znacznika (np. Port w chmurach lub Trybuna).
- **ODZYSKIWANIE WPŁYWU:** Zysk z niektórych budynków/kart pozwala odzyskać wydany wcześniej znacznik wpływu z zasobów ogólnych.



## Planszетка i karty rozwoju

### zasada 7



W trakcie kampanii odblokujecie kilka rodzajów kart (wszystkie z takim samym rewersem). Po odblokowaniu zostaną wtasowane wraz ze stosem kart odrzuconych do talii na planszecie rozwoju. Zbiorczo nazywamy je „kartami rozwoju”. Karty te stanowią część zasobów ogólnych.

- ZDOBYWANIE KART:** Niektóre budynki udostępniają określony rodzaj kart jako zysk. Wybierz z planszетки odkrytą kartę właściwego rodzaju (o ile takowe są).
- UZUPEŁNIENIE:** Po wzięciu odkrytej karty z planszетки uzupełnij puste miejsce wierzchnią kartą z talii.
- ODKRYTE KARTY:** Wszystkie karty w zasobach osobistych muszą być odkryte. Chowanie kart nie jest dozwolone.
- PŁACENIE/ODRZUCANIE KART:** Stwórz stos kart odrzuconych. Gdy talia się skończy albo zostaną odblokowane nowe karty, wtasuj stos odrzuconych do talii.
- KARTY:** Oto wszystkie rodzaje kart rozwoju:



## Karty asystentów

### zasada 8



*Jeśli chcesz zapewnić osadzie sprawne funkcjonowanie, będziesz potrzebować wsparcia. Asystenci przybyli na miejsce przed tobą, by przyszykować je na twoje przybycie, a teraz są gotowi na wykonywanie twoich rozkazów.*

Asystenci to karty rozwoju, które zapewniają ci jakąś premię, gdy wykonasz niektóre spośród podstawowych akcji w osadzie. Korzystając z Rynku, możesz zdobyć odkrytą kartę asystenta (albo dowolną inną kartę rozwoju), która znajduje się na planszecie rozwoju. Jeśli posiadasz nienazwaną kartę asystenta, możesz nadać mu imię, wpisując je na karcie.



### zasada 9

## Karty wzniesionych budynków

### zasada 10



*Za każdym razem, gdy w wiosce wzniesiony zostaje nowy budynek, stanowi to okazję do dalszego rozwoju tworzonej przez was enklawy cywilizacji.*

Gdy, wznosząc budynek, odkleisz naklejkę z karty budynku, powstanie nowy rodzaj karty – karta wzniesionego budynku. To także jest karta rozwoju.

- JEŚLI MA SKRZYNIĘ:** Zatrzymaj kartę wzniesionego budynku w twoich zasobach osobistych. Możesz otworzyć skrzynię, korzystając z akcji Kamienia Dzielnicowego.
- JEŚLI NIE MA SKRZYNI:** Umieść kartę wzniesionego budynku w pudełku Archiwum (skład niepotrzebnych komponentów).

### zasada 11

### zasada 12

### zasada 13

### zasada 14

## Tura gracza

### zasada 15



W swojej turze musisz: a) umieścić robotnika z twoich zasobów osobistych na dowolnym budynku na planszy albo b) odzyskać wszystkich swoich robotników z planszy. Pomiędzy twoimi robotnikami nie ma żadnych różnic. Zawsze gdy umieścisz robotnika, użyj jednokrotnie danego budynku, wykonując po kolei następujące czynności:

- ZAJĘTE BUDYNKI:** Jeśli umieściłeś swojego robotnika w budynku zajęтым przez innego robotnika (twojego albo przeciwnika), wypchnij (zwróć) tego robotnika z powrotem do jego właściciela.
- KOSZT:** Zapłać koszt (widoczny po lewej stronie budynku) z twoich zasobów osobistych do zasobów ogólnych. Jeśli nie stać cię na opłaceniu kosztu, nie możesz postawić robotnika w danym miejscu.
- ZYSK:** Możesz otrzymać cały albo częściowy zysk (po prawej stronie budynku). Monety i surowce są ograniczone.

### zasada 16

## Centrum osady

### zasada 17

*Kilka budynków zostało wzniesionych jeszcze przed waszym przybyciem. Są zgrupowane w środku osady, na obszarze zwanym Centrum osady.*

W Centrum osady znajdują się następujące budynki:

- STEROWIEC:** Zapłać 3 znaczniki wpływu i 4 surowce widoczne po lewej stronie karty budynku, aby wznieść ten budynek w twojej dzielnicy. Otrzymujesz 5 PZ.
- KAMIEŃ DZIELNICOWY:** Zapłać 4\$ i 2 znaczniki wpływu, aby otworzyć skrzynię (z posiadanej karty wzniesionego budynku). Otrzymujesz 5 PZ.
- TRYBUNA:** Umieść 1 znacznik wpływu na karcie ze spełnionym celem, aby otrzymać 5 PZ.
- SKARBIEC:** Zapłać 1 dowolny surowiec, aby otrzymać 1\$.
- RYNEK:** Zapłać 1 dowolny surowiec i 1\$, aby wziąć 1 odkrytą kartę z planszki rozwoju.

### rule 18





## Otwieranie skrzyni

### zasada 19



*Skrzynie, które przybyły wraz z wami, można otworzyć dopiero gdy nadejdzie ku temu odpowiedni czas...*

Użyj Kamienia Dzielnicowego (albo innego budynku z zyskiem w postaci ) , aby uzyskać dostęp do zawartości „skrzyni” z jednej z twoich kart wzniesionych budynków (  ).

- KOSZT:** Zapłać wyznaczony koszt (4\$ i 2 znaczniki wpływu w przypadku Kamienia Dzielnicowego).
- ZYSK:** Zjrzyj do tabeli Indeksu (na wieku pudełka Indeksu), aby określić, jakie komponenty wyjąć. Otrzymujesz wskazaną liczbę PZ (5 PZ przy Kamieniu Dzielnicowym), **przesuwasz znacznik postępu** do przodu i odkładasz rozpatrzoną kartę do Archiwum.
- OSOBOWOŚĆ:** Wiele skrzyń zawiera nowe karty osobowości. Po otrzymaniu umieść je w swoim kuftrze.
- SUGESTIA:** Otwieraj skrzynie w swoim tempie! Każda zawiera sporo informacji do przyswojenia, nie spiesz się.


## Karty celów

### zasada 20



*Wiekuiasty Król z daleka obserwuje rozwój osady, oceniając waszą wartość swym wszechwidyjącym spojrzeniem.*

Podczas przygotowania rozgrywki potasuj karty celów i losowo wyłóż 3 na planszke celów.

Użyj Trybuny (albo innego budynku z zyskiem w postaci  ), aby otrzymać punkty za wykonane cele.

- KOSZT:** Umieść 1 znacznik wpływu na karcie z wykonanym celem. Każdy gracz może zapunktować każdy cel raz na grę.
- ZYSK:** Otrzymujesz wskazaną liczbę PZ (5 PZ na Trybunie) i **przesuwasz znacznik postępu** do przodu.

### zasada 21



## EKSPORT

1 2 2 3 3 3

|  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |



## Przychód

zasada 24



Podczas kampanii gracze odkryją różne efekty związane z przychodem. Zanim to nastąpi, ignoruj tę ikonę na planszy.

zasada 27

## Tor eksportu

zasada 22



Wiekuiasty Król oczekuje, że wasza osada będzie wspierać rozwój Królestwa Zielonego Jaru poprzez wysyłanie surowców, pieniędzy oraz innych wartościowych rzeczy do Wiecznego Miasta.

Port w chmurach (i każdy budynek z zyskiem w postaci ) pozwala na sprzedaż różnej ilości jednego rodzaju towaru do zasobów ogólnych.

- **KOSZT:** Wybierz dowolne puste pole w tabeli eksportu, aby określić rodzaj i ilość towaru. Zapłać wyznaczoną ilość do zasobów ogólnych i umieść 1 znacznik wpływu na odpowiednim polu.
- **ZYSK:** Otrzymujesz wskazany zysk (3 PZ w przypadku Portu w chmurach). Niektóre pola na torze eksportu zapewniają dodatkową (opcjonalną) premię +1 PZ albo 1 punkt reputacji ().

## Tor postępu

zasada 25



Za każdym razem, gdy osiągnięty zostanie określony etap rozwoju, Wiekuiasty Król ocenia wartość osady.

Tor postępu służy jako zegar odmierający czas każdej rozgrywki. Gdy znacznik postępu dojdzie do końca toru, dokończcie rundę (każdy ma tyle samo tur podczas gry), a następnie gra się kończy.

- **POLE STARTOWE:** Znacznik postępu zaczyna na polu odpowiadającym liczbie graczy.
- **PRZESUWANIE ZNACZNIKA POSTĘPU:** Znacznik postępu musi zostać przesunięty o 1 pole do przodu za każdym razem, gdy dojdzie do wzniesienia budynku, otwarcia skrzyni albo punktowania celu.
- **DODATKOWY ZYSK:** Jeśli przesuńiesz znacznik postępu na pole z , możesz otrzymać 1 punkt reputacji. Jeśli na polu jest , następuje faza przychodu dla wszystkich graczy.
- **BRAK WPŁYWU:** Jeśli gracz zaczyna swoją turę, mając o żetonów wpływu, musi przed wykonaniem swojej tury przesunąć znacznik postępu o 1 pole do przodu.

zasada 28

## Tor reputacji

zasada 23



Pomimo względnej izolacji waszej osady, wieści szybko się rozchodzą.

Gracze walczą o to, by posiadać najwięcej znaczników na torze reputacji, co zapewni im dodatkowe punkty na koniec gry.

- **JAK ZDOBYWAĆ REPUTACJĘ:** Symbol reputacji występuje jako zysk w tabeli eksportu i na torze postępu. Pojawia się także na niektórych budynkach i kartach.
- **TOR REPUTACJI:** Gdy zdobywasz reputację umieść 1 znacznik wpływu na torze. Pierwszy znacznik zostaje położony na polu pokazującym liczbę graczy. Kolejne znaczniki umieszcza się na kolejnym wolnym miejscu w stronę oceanu. Jeśli nie ma wolnego miejsca, nie można postawić znacznika.
- **KONIEC GRY:** Podczas punktowania na koniec gry, gracz/gracze z największą liczbą znaczników na torze reputacji otrzymują 10 PZ. Gracz/gracze z kolejną największą liczbą znaczników otrzymują 7 PZ; zaś następni gracze z największą liczbą znaczników otrzymują 4 PZ (gracz musi mieć co najmniej 1 znacznik, aby był brany pod uwagę).

## Koniec gry

zasada 26



Gdy znacznik postępu () dojdzie do pola , dokończcie rundę (każdy gracz ma tyle samo tur podczas gry), a następnie gra dobiega końca.

Celem każdej gry jest zdobycie największej liczby punktów zwycięstwa.

zasada 29

*opowieść 1*

*opowieść 2*

*opowieść 3*

*opowieść 4*

*opowieść 5*

*opowieść 6*

*opowieść 7*

*opowieść 8*

*opowieść 9*

*opowieść 10*

*opowieść 11*

*opowieść 12*

*opowieść 13*

*opowieść 14*

*opowieść 15*

*opowieść 16*

*opowieść 17*

*opowieść 18*

# OPIS SYMBOLI

Aby uniknąć spoilerów, starajcie się jak najrzadziej patrzeć na tę stronę.

## ZWYKŁE SYMBOLE

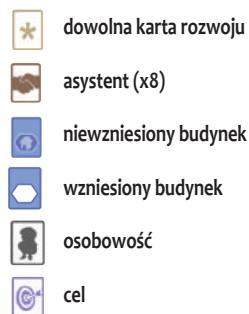
### HERBY DZIELNIC



### SUROWCE



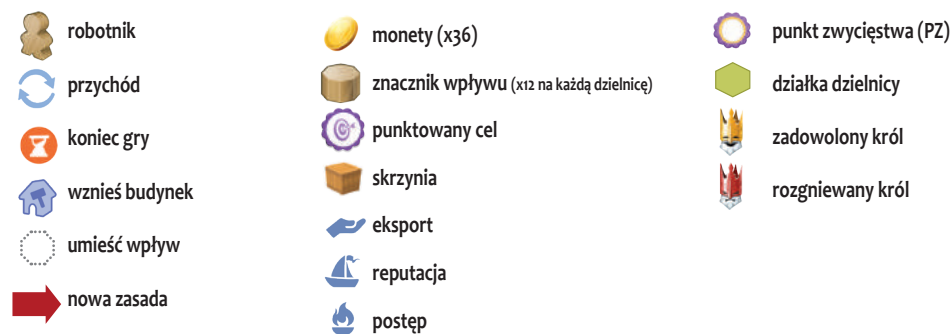
### KARTY



### PUNKTACJA NA KONIEC KAMPANII

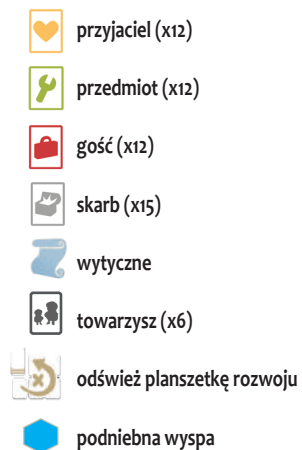


### RÓŻNE



## POZOSTAŁE SYMBOLE (SPOILER)

### KARTY/INNE



### POMOCNICY



### ZAGROŻENIE

