

CHYTROGRÓD



Instrukcja

Autorzy: Dominika Gerasimiak, Justyna Leszczyńska,
Marek Daniluk, Mateusz Romach

Czas rozgrywki: 45 min

Sugerowany wiek: 10+

Liczba graczy: 3-5

» Wprowadzenie

Średniowieczne miasta zamieszkiwali różni ludzie. Nie tylko pobożni mnisi, skromni uczeni i godni zaufania kupcy, ale też wredni, nieszczerzy i chciwi. Witaj w Chytrogradzie, gdzie możesz stać się postacią należącą do tej drugiej kategorii. Jako przewodniczący gildii w tym z pozoru niezbyt perspektywicznym mieście będziesz korzystał z usług wiernych popleczników, którzy wysłani do poszczególnych dzielnic miasta będą wyszukiwać okazje i dobijać targu, słowem: pracować na chwałę i bogactwo twoje i twojej organizacji. Nie zawsze w sposób legalny, ale przecież cel uświęca środki, czyż nie? Ostatecznie chodzi przecież tylko o to, by wkraść się w łaski samego księcia. Dla dobra Jego Wysokości, rzecz jasna!

Chytrograd to gra pełna blefu i oszustw przeznaczona dla 3-5 graczy, w której będziecie musieli równie dobrze

zarządzać swoimi zasobami, jak i mydlić oczy rywalom (jednocześnie samemu nie dając wpuścić się w maliny). Staraj się przewidzieć, jakich towarów potrzebują przeciwnicy i wymyślić, jak można pokrzyżować ich zamiary. Nade wszystko jednak zabezpiecz dla siebie najbardziej opłacalne interesy.

» Cel gry

Kupić taniej, sprzedać drożej, a w międzyczasie wbić konkurencji nóż w plecy (albo lepiej kilka) – to przepis na mурowany sukces!

Podczas rozgrywki gracze będą zdobywać punkty wpływu (PW), kolekcjonując żetony interesów i wpływów. Celem rozgrywki jest zdobycie co najmniej 100 PW. Gdy któryś z graczy osiągnie lub przekroczy ten pułap, należy dokończyć bieżącą rundę gry, po czym dokonać ostatecznego zliczenia punktów zdobytych przez graczy.

Elementy gry

- A** plansza główna
- B** 5 plansz dzielnic
- C** 78 żetonów towarów i wpływu
- D** 12 kart książęcych dekretów
- E** 30 żetonów interesów (po 6 w każdym z 5 kolorów)
- F** 5 planszetek gildii
- G** 5 talii kart akcji (po 7 kart w każdej talii)
- H** 5 żetonów popleczników (po 1 w każdym kolorze)
- I** znacznik książęcego przywileju
- J** 5 żetonów sekretnych towarów
- K** znacznik pierwszej dzielnicy
- L** 5 kart intrygi (wariant dodatkowy)

A Plansza główna



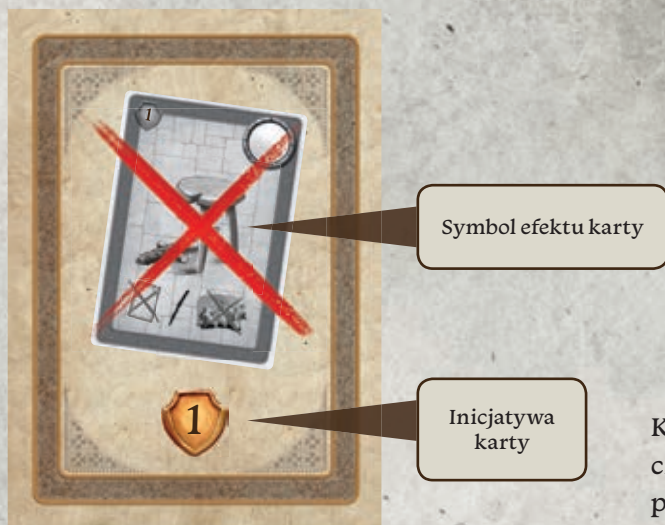
B Plansze dzielnic



C Żetony towarów i żetony wpływu



D Karty książęcych dekretów



F Planszетки gildii



Każda planszетка gildii ma charakterystyczną ilustrację oraz pola przeznaczone na żetony towarów i żetony wpływu, a także osobne pole na żeton popiecznika (dalej określane po prostu jako "pola towarów" oraz "pole popiecznika").

Na każdym polu towarów można położyć tylko 1 żeton towaru albo 1 żeton wpływu. Tym samym gracz może posiadać na swojej planszette gildii maksymalnie 10 żetonów towarów i/albo żetonów wpływu. Jeżeli zdobędzie więcej, będzie musiał zwrócić wybrane przez siebie nadmiarowe żetony do odpowiednich pul, znajdujących się obok plansz dzielnic (patrz: Przygotowanie rozgrywki, punkt 5).

E Żetony interesów



G Karty akcji

W grze znajduje się 5 talii kart akcji. Każda z nich zawiera taki sam zestaw 7 kart, różniących się jedynie kolorem (czerwony, zielony, niebieski, czarny oraz żółty). Każdy gracz otrzymuje swoją własną talię.



H Żetony popleczników



I Znacznik książęcego przywileju



J Żetony sekretnych towarów



Symbol towaru

K Znacznik pierwszej dzielnicy



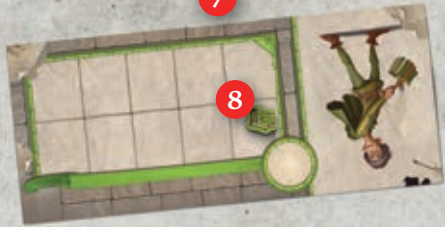
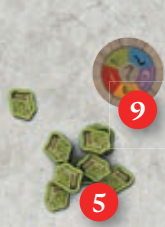
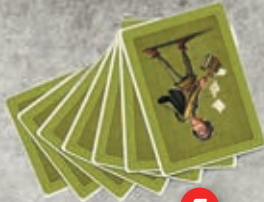
L Karty intrygi (wariant dodatkowy)



» Przygotowanie rozgrywki

Nie od razu Chytrógród zbudowano (złośliwi twierdzą, że miasto powstało w wyniku przedłużającej się srogiej pijatyki okolicznych kmieci i że od tego czasu w sumie niewiele się zmieniło – to wszystko oczywiście wstrętne pomówienia). Wam powinno jednak pójść dość szybko, jeśli tylko będziecie trzymać się poniższego planu.

1. Połóżcie **planszę główną** na środku stołu.
2. Wymieszajcie **plansze dzielnic** i ułóżcie je losowo na stole w taki sposób, by ich górna krawędź przylegała do brzegów planszy głównej.
3. Potasujcie **karty książęcych dekretów**. Utworzoną w ten sposób talię ułóżcie obok planszy w formie zakrytego stosu.
4. Pogrupujcie **żetony interesów** według kolorów, potasujcie osobno każdy z nich i umieśćcie je na planszach dzielnic w pasujących kolorach w odkrytych stosach, czyli awersami do góry, tak aby widoczny był tylko wierzchni żeton każdego stosu (nieodzwolone jest podglądanie kolejnych żetonów, znajdujących się niżej).
5. Pogrupujcie **żetony towarów** według kolorów i umieśćcie je obok plansz dzielnic w pasujących kolorach, tworząc pule poszczególnych towarów. Stwórzcie osobną pulę żetonów wpływu.
6. Na planszy każdej z dzielnic umieśćcie po 1 żetonie towaru w pasującym kolorze.
7. Każdy z graczy otrzymuje następujący zestaw w wybranym przez siebie kolorze: **planszетка gildii, talia kart akcji, żeton poplecznika**.
8. Każdy gracz otrzymuje 1 żeton towaru w kolorze jego gildii i umieszcza go na polu towaru na swojej planszecie.
9. Wymieszajcie żetony **sekretnych towarów** i rozdajcie po 1 każdemu graczowi. Ewentualny nadmiar odłóżcie do pudełka bez podglądania. Gracze podglądają otrzymane żetony i kładą je zakryte obok swojej planszетки gildii.
10. Najbardziej przebiegły gracz otrzymuje **znacznik książęcego przywileju** i zostaje **faworytem księcia** (w razie wątpliwości, znacznik otrzymuje gracz, który jako pierwszy po niego sięgnął).
11. Faworyt księcia wybiera dzielnicę, która zostanie jako pierwsza rozpatrzona w inauguracyjnej rundzie gry. Umieszcza **znacznik pierwszej dzielnicy** w taki sposób, by przylegał on do zewnętrznej krawędzi planszy dzielnicy.
12. Następnie, poczynając od gracza zasiadającego po prawej stronie faworyta księcia i kontynuując w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara, każdy z graczy umieszcza swój żeton poplecznika w wybranej dzielnicy. W żadnej dzielnicy nie może znajdować się więcej niż 1 poplecznik.
13. Gracze biorą na ręce wszystkie 7 kart akcji ze swojej talii. Możecie zaczynać grę!



» Opis rozgrywki

Rozgrywka podzielona jest na nieokreśloną z góry liczbę **rund**. Każda z rund dzieli się natomiast na **4 fazy**:

1. Faza pobudki

Każdy ranek to okazja, by sprawdzić jakie towary zdobyli nasi poplecznicy. To też pora, w której książę lubi wydawać dekrety (a z jakiegoś powodu każdego dnia musi wydać nowy, władcy potrafią mieć osobliwe pasje). Niestety wiedza o tym, co urodziło się w głowie księcia, dociera z wyprzedzeniem tylko do jego faworytów.

Jeżeli w dzielnicach znajdują się żetony popleczników, ich właściciele otrzymują w tym momencie po 1 żeton towaru w kolorze dzielnicy, w której przebywa ich poplecznik (dotyczy to także pierwszej rundy gry).

Następnie faworyt księcia dobiera wierzchnią kartę z talii książęcych dekretów, ogląda ją bez prezentowania treści rywalom i kładzie zakrytą na obszarze zagranych kart wybranej przez siebie dzielnicy. Książęcy dekret wpłynie na rozstrzygnięcie akcji zagranych w tej dzielnicy w dalszej części rundy.

Uwaga: Jeżeli w talii książęcych dekretów zabraknie kart, należy potasować stos odrzuconych kart książęcych dekretów i stworzyć w ten sposób nową talię.

Karty książęcych dekretów



Trzask bicza – Wartość wszystkich kart wykupu w tej dzielnicy wynosi 1.



Nie na sprzedaż – Usuń wierzchni żeton interesu ze stosu w tej dzielnicy i umieść go na jego spodzie.



Prawo i porządek – Wszystkie karty sabotażu zagrane w tej dzielnicy są ignorowane i nie podlegają rozpatrzeniu.



Pilnuj swego nosa – Wszystkie karty przejęcia zagrane w tej dzielnicy są ignorowane i nie podlegają rozpatrzeniu.



Straż na straży – Wszystkie karty interesów (dużych i niewielkich) zagrane w tej dzielnicy są ignorowane i nie podlegają rozpatrzeniu.



Mała rzecz, a cieszy – Wszystkie karty dużych interesów zagrane w tej dzielnicy są ignorowane i nie podlegają rozpatrzeniu.



Wyłącznie grube ryby – Wszystkie karty niewielkich interesów zagrane w tej dzielnicy są ignorowane i nie podlegają rozpatrzeniu.



Złoto głupców – Wszystkie karty wykupu zagrane w tej dzielnicy są ignorowane i nie podlegają rozpatrzeniu.



Cenna pogłoska – Umieść żeton wpływu o wartości 5 w tej dzielnicy.



Cenniejsza pogłoska – Umieść żeton wpływu o wartości 10 w tej dzielnicy.



Jeszcze cenniejsza pogłoska – Umieść żetony wpływu o wartości 5 i 10 w tej dzielnicy.



Cisza przed burzą – Nuda... Nic się nie dzieje...

2. Faza akcji

Już po śniadaniu, pora wziąć się za interesy, knowania i machinacje. Niech twoi żałośni rywale powyrywają sobie trochę włosów z głowy. Tylko nie daj się przypadkiem wykiwać!

Faworyt księcia wybiera kartę akcji ze swojej ręki i zagrywa ją zakrytą na obszar zagranych kart w wybranej przez siebie dzielnicy. Następnie gracz siedzący po jego lewej stronie również zagrywa zakrytą kartę na obszar w wybranej przez siebie dzielnicy itd. Gracze wykonują kolejno tury w ten sposób do momentu, w którym każdy z nich zagra po 4 (w rozgrywce 3- i 4-osobowej) lub po 3 karty akcji (w rozgrywce 5-osobowej).

Uwaga: **Nie ma limitu kart**, które mogą zostać zagrane w dzielnicy. Każdy gracz może też w tej samej rundzie zagrać kilka kart na obszar tej samej dzielnicy (oczywiście po 1 w każdej swojej turze).

3. Faza rozstrzygnięcia

Pora odstąpić karty i sprawdzić rezultaty swoich starań. Ci, którzy wykazali się sprytem, będą mieli teraz wiele powodów do śmiechu (coż jest zabawniejszego niż niepowodzenia twoich bliźnich?). Gorzej, jeżeli to przeciwnicy wykazali się skuteczniejszą formą nikczemności. Lepiej w takim przypadku mieć twardy tyłek, bo może boleć.

Po zagranie przez graczy odpowiedniej liczby kart akcji należy rozpatrzyć ich efekty. Należy w pierwszej kolejności rozpatrzyć karty zagrane w pierwszej dzielnicy (czyli tej, przy której znajduje się znacznik pierwszej dzielnicy) i następnie kontynuować zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Odkryjcie wszystkie karty zagrane w rozpatrywanej dzielnicy. Jeżeli zagrana została w niej karta książęcego dekretu, rozpatrzyć ją w pierwszej kolejności.

Następnie rozpatrzyć karty akcji zgodnie z ich wartością inicjatywy, poczynając od karty o najniższej wartości (szczegółowe zasady opisano dalej w sekcji: Rozpatrywanie kart akcji). Następnie przejdźcie do rozpatrzenia kolejnej dzielnicy (zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara) itd.

Po rozpatrzeniu kart we wszystkich dzielnicach gracze biorą wszystkie karty w swoich kolorach z powrotem na ręce. Kartę książęcego dekretu należy odłożyć na stos odrzuconych kart książęcych dekretów.

4. Faza porządków

Wraz z nadejściem wieczora przydałoby się posprzątać naro-biony za dnia bałagan. Wpierw jednak upewnij się, czy w ogóle musisz się jeszcze przejmować tym całym ambarasem. Może u drzwi czeka już postaniec z zaproszeniem na książęcy dwór?

W pierwszej kolejności sprawdźcie, czy któryś z graczy nie osiągnął (lub nie przekroczył) pułapu 100 PW. Jeżeli tak, gra natychmiast się kończy, przejdźcie do ustalania zwycięzcy (patrz: Koniec gry, str. 10) i nie wykonujcie kolejnych czynności fazy porządków.

Jeżeli żaden z graczy nie zdobył 100 PW, w każdej dzielnicy połóżcie po 1 towarze w pasującym kolorze. W dzielnicy nie może znajdować się więcej niż 5 żetonów towarów. Jeżeli tyle już jest, nie umieszczajcie w niej kolejnych.

Faworyt księcia przekazuje znacznik książęcego przywileju graczowi siedzącemu po jego lewej stronie (czyli zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara). Znacznik pierwszej dzielnicy również należy przesunąć do sąsiedniej dzielnicy w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara. Rozpoczyna się nowa runda.

» Rozpatrywanie kart akcji

Kolejność rozpatrywania kart akcji determinuje inicjatywa. Im niższa wartość inicjatywy, tym wcześniej zostanie rozpatrzona akcja. Efekty zagranych kart muszą zostać wykonane przez graczy, którzy zegrali karty – jeśli dany gracz jest w stanie wykonać akcję, to **nie ma możliwości zrezygnowania** z tej akcji. Jest możliwe, że kilku graczy zagra w jednej dzielnicy karty o takiej samej wartości inicjatywy – rozstrzygnięcie tego rodzaju remisów zostało opisane dalej w sekcji: Rozstrzygnięcie remisów inicjatywy i wykupu.



Sabotaż (inicjatywa 1) – Musisz usunąć dowolną inną kartę akcji (swoją lub przeciwnika) zagrana w tej dzielnicy (jest ona ignorowana i nie zostanie rozpatrzona) **albo** usunąć żeton poplecznika znajdujący się w tej dzielnicy (swoją lub przeciwnika) – należy umieścić go na planszeczce gildii jego właściciela.



Przejęcie (inicjatywa 2) – Musisz umieścić żeton swojego poplecznika w tej dzielnicy (przenosisz go z innej dzielnicy bądź ze swojej planszeczki gildii). Jeżeli w dzielnicy znajdował się żeton poplecznika należący do przeciwnika, należy umieścić go na planszeczce gildii jego właściciela. W żadnej dzielnicy nie może jednocześnie znajdować się więcej niż 1 poplecznik.



Duży interes (inicjatywa 3) – Musisz wydać towary (o ile je posiadasz) widoczne na znajdującym się w rozpatrywanej dzielnicy żetonie interesu po stronie opisującej wymagania dużego interesu. Wydając towary, zdejmujesz je ze swojej planszeczki gildii i zwracasz do odpowiednich pul. Następnie weź żeton interesu i umieść go przed sobą w sposób widoczny dla innych graczy, stroną dużego interesu skierowaną w kierunku planszy – otrzymujesz punkty wpływu w liczbie oznaczonej na zdobytym żetonie (po stronie dużego interesu).

Słownko o popleczniku

Poplecznik dostarczy ci dodatkowy towar w fazie pobudki i może zostać wykorzystany w fazie intrygi – o ile korzystacie z wariantu, który tę fazę wprowadza (patrz: strona 10). Zauważ, że obecność poplecznika w danej dzielnicy nie wpływa na rozstrzygnięcie akcji i nie jest konieczna, by móc zagrywać tam karty.

Jeżeli nie posiadasz wystarczającej liczby towarów, by pokryć koszt dużego interesu, nie wydajesz nic i nic też nie otrzymujesz, a żeton pozostaje na swoim miejscu.



Niewielki interes (inicjatywa 4) – Musisz wydać towary (o ile je posiadasz) widoczne na znajdującym się w rozpatrywanej dzielnicy żetonie interesu po stronie opisującej wymagania niewielkiego interesu. Wydając towary, zdejmujesz je ze swojej planszeczki gildii i zwracasz do odpowiednich pul. Następnie weź żeton interesu i umieść go przed sobą w sposób widoczny dla innych graczy, stroną niewielkiego interesu skierowaną w kierunku planszy – otrzymujesz punkty wpływu w liczbie oznaczonej na zdobytym żetonie (po stronie niewielkiego interesu). Jeżeli nie posiadasz wystarczającej liczby towarów, by pokryć koszt niewielkiego interesu, nie wydajesz nic i nic też nie otrzymujesz, a żeton pozostaje na swoim miejscu.



Wykup (inicjatywa 5) – Wartości wszystkich kart wykupu zagranych w rozpatrywanej dzielnicy przez jednego gracza **sumują się**. Gracz, który zagrał w dzielnicy karty wykupu o najwyższej łącznej wartości (w przypadku remisu, patrz kolejna sekcja: Rozstrzygnięcie remisów inicjatywy i wykupu), bierze (obowiązkowo, nie można z tego zrezygnować) wszystkie towary i wpływy z rozpatrywanej dzielnicy i umieszcza je na swojej planszeczce gildii. Jeżeli w wyniku tej akcji będzie miał łącznie więcej niż 10 towarów i/albo wpływów, ich niemieszczący

się na planszecie nadmiar musi zwrócić do odpowiednich pul (bynajmniej nie na planszę) towarów (może odrzucić towary właśnie pozyskiwane lub te, które zostały zdobyte wcześniej).

Przykład: Archibald w jednej z dzielnic zagrał łącznie dwie karty wykupu o wartościach 4 oraz 3. Łączna wartość jego kart wykupu to 7. Jeżeli żaden z przeciwników nie zagrał kart wykupu o większej łącznej wartości, Archibald zdobędzie wszystkie towary leżące aktualnie na rozpatrywanej dzielnicy.

Żetony wpływu

Część książęcych dekretów nakazuje umieszczenie żetonów wpływu w dzielnicy. Podczas rozpatrywania kart wykupu traktuj je analogicznie jak towary - gracz posiadający najwyższą wartość wykupu w rozpatrywanej dzielnicy zabiera wszystkie towary, jak i wszystkie wpływy dostępne w tej dzielnicy. Tak samo jak towary, żetony wpływu zajmują miejsce na planszecie gildii. Wartości na posiadanych na planszecie żetonach wpływu wraz ze zdobytymi żetonami interesów wyznaczają aktualny wynik danego gracza (zatem jeżeli ich suma osiągnie lub przekroczy 100, powoduje to zakończenie rozgrywki wraz końcem bieżącej rundy).

» Rozstrzygnięcie remisów inicjatywy i wykupu

Prawda jest taka, że nie zawsze da się nad wszystkim zaplanować. W takich przypadkach warto zapewnić sobie wsparcie decydentów. Pochlebstwa i obietnice bez pokrycia to waluta, której nie warto szczerzyć.

Jeżeli kilku graczy zagrało w rozpatrywanej dzielnicy karty o takiej samej wartości inicjatywy (lub gdy kilku graczy zagrało karty wykupu o równej i najwyższej łącznej wartości), **faworyt księcia** decyduje, który z remisujących graczy wygrywa remis i będzie mógł wykonać daną akcję.

W przypadku zagrania przez kilku graczy kart **sabotażu, przejęcia lub kart wykupu** o równej i najwyższej łącznej wartości, **faworyt księcia** rozstrzyga każdy z tych remisów, wybierając gracza, który wykona daną akcję. Zagrane przez innych graczy karty tej akcji są **ignorowane i nie zostaną rozpatrzone**.

W przypadku zagrania przez kilku graczy kart **dużego lub niewielkiego interesu wszystkie zostaną rozpatrzone**, lecz o kolejności ich rozpatrzenia decyduje **faworyt księcia** (najpierw ustalana jest kolejność wszystkich remisujących, a następnie dochodzi do realizacji interesów, bądź nie). Oznacza to, że po rozpatrzeniu akcji przez pierwszego w kolejności gracza kolejny gracz również może (a nawet musi, o ile posiada towary zgodne z wymaganiami nowo odkrytego żetonu interesu) zdobyć żeton interesu.

Gracze mogą próbować wpłynąć na decyzje faworyta księcia: perswadować, negocjować, grozić lub przekonywać na różne inne sposoby. Można **obiecywać** zagranie (lub niezagranie) jakiejś karty w przyszłości, przychylnie spojrzenie księcia, kiedy to kolejny gracz zostanie jego faworytem itp. Należy jednak pamiętać, że żadne **obietnice nie są wiążące**. Nie jest dozwolone wymienianie się jakimikolwiek komponentami czy wartościami takimi jak żetony interesów, PW, kolejność w turze itd.

» Sekretne towary

Każdy gracz podczas przygotowania rozgrywki otrzymuje jeden żeton sekretnego towaru. Sekretny towar to nic innego, jak dodatkowy towar, który nie zajmuje miejsca na planszecie gildii i z którego można skorzystać **raz w grze**. Po jego użyciu należy odłożyć go do pudełka.

Wariant dodatkowy: Kontrabanda

Jeżeli wszyscy gracze wyrażą zgodę przed rozpoczęciem rozgrywki, możecie wykorzystać żetony sekretnych towarów jako kontrabandę. Ignorujcie symbole towarów nadrukowane na tych żetonach. Każdy z graczy w zamian otrzymuje możliwość użycia kontrabandy jako dowolnego towaru ("jokera").

» Koniec gry

Najlepsze ballady najpopularniejszych rybaków zawsze kończą się zwycięstwem cnotliwego herosa. Teraz wreszcie stać cię na zamówienie kilku takich na swój temat!

Jeżeli w trakcie **fazy porządków** 1 lub więcej graczy osiągnęło (lub przekroczyło) **pułap 100 PW**, gra natychmiast się kończy. Zwycięzcą zostaje posiadacz **największej liczby PW** (jest możliwe, że w jednej rundzie pułap minimum 100 PW osiągnie kilku graczy). W przypadku remisu zwycięża ten spośród remisujących, który ubił **więcej dużych interesów**. Jeżeli to nie rozstrzygnie remisu, zwycięża posiadacz **większej liczby niewykorzystanych towarów** (wliczając sekretny towar). W przypadku dalszego braku rozstrzygnięcia remisujący gracze zostają zdyskwalifikowani przez księcia i wtrąceni do lochów za małwersacje i znowę punktową, a zwycięzcą zostaje kolejny w klasyfikacji gracz (nawet jeśli ma mniej niż 100 pkt).

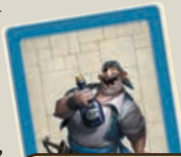
Wariant dodatkowy: Intrygi

Jeżeli chcielibyście dodać knowaniom w Chytragrodzie nieco złożoności i pikanterii, możecie skorzystać z mechaniki intryg. W tym celu wprowadźcie poniższe zasady:

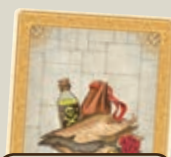
Faza intrygi - Jest to nowa faza gry, którą należy rozegrać bezpośrednio po fazie akcji (czyli przed fazą rozstrzygnięcia). Innymi słowy: faza intrygi ma miejsce, kiedy gracze zagrali już wszystkie karty akcji, ale jeszcze ich nie odwrócili i nie zaczęli rozpatrywać.

Każda z gildii posiada specjalną zdolność określaną mianem intrygi. Efekt intrygi może zostać zastosowany tylko wtedy, gdy spełnione zostaną jej wymagania. Podczas fazy intrygi, rozpoczynając od faworyta księcia i kontynuując zgodnie z ruchem wskazówek zegara, gracze sprawdzają, czy udało im się spełnić wymagania ich intryg. Jeżeli gracz spełnił wymagania intrygi, oznajmia głośno, czy zamierza z niej skorzystać, czy nie. Jeżeli zamierza, oznacza wybór, obracając posiadaną kartę intrygi na stronę aktywną (domyślnie karta leży przed graczem stroną nieaktywną ku górze). Następnie natychmiast wykonuje efekt intrygi. Szczegóły wymagań dla poszczególnych intryg znajdziesz obok - w opisach poszczególnych gildii.

Po zakończeniu fazy intrygi, przejdźcie do fazy rozstrzygnięcia.



nieaktywna
strona



aktywna
strona

» Gildie Chytragrodu



Bractwo Ahoj!

Choć chytragrodzki port, ujmując to delikatnie, nie należy do największych, to gildia lokalnych piratów jest nad wyraz rozwinięta i prężna. Pod przykrywką legalnej działalności bractwo para się wszelkiej maści ciemnymi interesami z przemytem egzotycznego, zero-procentowego rumu na czele. Oczywiście klasyczne pładrowanie kupieckich statków również nie jest im obce. Lider tej hataśliwej zgrai, kapitan Śledź, to człek gwałtowny, lecz także uwielbiający żeglarskie gawędy przy kuflu czegoś mocniejszego. Możesz z nim wypić i wymienić się historiami. Uważaj jednak, by nie zadawać zbyt wielu pytań, bo w głowę może uderzyć cię nie tylko spożyty trunek.

Intryga: Do stu piorunów!

Wymaganie: W dowolnej dzielnicy znajdują się przynajmniej 2 towary w tym samym kolorze.

Efekt: Możesz wymienić 1 towar ze swojej planszeczki na 1 z tych towarów, który spełnia powyższe wymaganie.



Gang Czerwonych Oprychów

Jak zapewne się domyślasz, ich nieodłącznym atrybutem jest czerwony strój. Oprychy to najbardziej brutalna banda w Chytragrodzie. Wymuszanie okupów, ściąganie haraczy i brawurowa jazda zaprzęgiem to dla nich chleb powszedni. O dziwo, na czele Oprychów stoi niepozorna kobieta, Ulrika Krieger. Nie daj się zwieść jej urodzie – charakter tej niewiasty jest ognisty niczym jej włosy, a serce twarde jak jej ulubiona, nabijana kolcami pałka. Ulrika jest osobą nieprzejechaną i nieznośną powodzeń, ale kierującą się też specyficznym honorem. Lepiej nie wchodzić jej w drogę, ale jeśli zaoferujesz jej coś, co może przysporzyć jej zarobku lub wpływów, możesz być pewny, że ochoczo cię wysłucha.

Intryga: Rozróżba

Wymaganie: Twoja karta akcji znajduje się na wierzchu stosu kart w dowolnej dzielnicy.

Efekt: Możesz przenieść tę kartę na wierzch stosu w dowolnej innej dzielnicy.



Gildia Królewskich Kupców

Złoto, złoto, złoto – to dewiza, hymn i przede wszystkim najwyższa wartość w oczach tej kupieckiej gildii. Teoretycznie, kierowana przez sir Baltazara Goodmana organizacja jest instytucją publiczną pod egidą samego księcia. Praktyka jednak rażąco odbiega od rzeczywistości.

Interes publiczny obchodzi kupców o tyle, o ile jest w stanie przyczynić się do ich bogactwa. Intrygi, manipulacje, przekupstwo – odziani w przepyszne szaty bufoni nie cofną się przed niczym, by osiągnąć swoje cele.

Intryga: Wielmożni

Wymaganie: Posiadasz na planszecie przynajmniej 3 towary w tym samym kolorze.

Efekt: Możesz wymienić 1 z tych towarów na 1 towar wzięty z dowolnej puli. Oddany towar umieść we właściwej puli.



Uniwersytet Chytrogradu

Scientia potentia est – to prawda znana od zarania dziejów. Wiedza to potęga, a potęga oznacza wpływy. Wpływy zaś przynoszą złoto... dużo złota. Któż nie chciałby zostać bogaczem? Na pewno ma na to chrapkę rektor niestawnego chytrogradzkiego Uniwersytetu! To szara emi-

nencja miasta, a Norberto, jego prawa ręka i przewodniczący studenckiego bractwa, jest wszędzie tam, gdzie można ubić korzystny interes.

Intryga: Rektorskie machlojki

Wymaganie: Twój poplecznik znajduje się w dzielnicy uniwersyteckiej (zielona plansza).

Efekt: Możesz podejrzeć kartę akcji należącą do dowolnego przeciwnika i znajdującą się na szczycie stosu w którejkolwiek z dzielnic. Następnie umieścić ją zakrytą na stosie w dowolnej innej dzielnicy.



Zakon Świętego Midasa

Patronem zakonu jest legendarny król, który potrafił zamienić w złoto wszystko, czego dotknął. Zakonnice tego zgromadzenia z chciwości uczyniły cnotę, a z łotrostwa regułę i codzienną praktykę. Handel fałszywymi relikwiami, naciąganie pielgrzymów odwiedzających lokalną

katedrę – każdy sposób jest dobry, jeżeli pomaga zapłacić zakonny skarbiec. Na czele całej niezbyt sympatycznej wspólnoty stoi opatka Mary, zwana w niektórych kręgach po prostu Chytrą Babą – przydomek uzyskała, gdy przyłapano ją na wynoszeniu pod habitem słodkich napojów z książęcej uczty dla ubogich.

Intryga: Wstawiennictwo

Wymaganie: Twój poplecznik znajduje się na twojej planszecie (a nie na planszy).

Efekt: Możesz dobrać 1 kartę książęcego dęketu i zagrać ją na wybraną dzielnicę.

Twórcy

Autorzy gry: Dominika Gerasimiak, Justyna Leszczyńska, Marek Daniluk, Mateusz Romach

Dyrektor kreatywny / producent: Tomasz Bar

Ilustracje: Tomasz Larek, Przemysław Gul

Projekt graficzny: Wojciech Guzowski, Kamila Witusińska-Lange

Instrukcja oryginalna: Piotr Żuchowski

Wersja polska: Bartosz Chlebicki, Łukasz Gralak

HEXY STUDIO: Mateusz Dąbrowski, Michał Dąbrowski, Norbert Pokorski, Michał Sapięha, Łukasz Seferyniak, Michał Sztuka, Paweł Zdanowski

Chytrogród nie powstałby bez wsparcia użytkowników serwisu Zagramw.to, którzy zaufali nam i pomogli spełnić marzenie o wydaniu tego tytułu. Serdecznie dziękujemy wszystkim wspierającym, a także naszym testerom, patronom medialnym i każdemu, kto przyczynił się do tego, że Chytrogród ujrzał światło dzienne! Jesteśmy Wam niezmiernie wdzięczni i mamy nadzieję, że spędzicie przy tej grze wiele miłych chwil!



ŚCIAĞAWKA

» Karty książęcych dekretów



Trzask bicia - Wartość wszystkich kart wykupu w tej dzielnicy wynosi 1.

Nie na sprzedaż - Usuń wierzchni żeton interesu ze stosu w tej dzielnicy i umieść go na jego spodzie.

Prawo i porządek - Wszystkie karty sabotażu zagrane w tej dzielnicy są ignorowane i nie podlegają rozpatrzeniu.

Pilnuj swego nosa - Wszystkie karty przejścia zagrane w tej dzielnicy są ignorowane i nie podlegają rozpatrzeniu.

Straż na straży - Wszystkie karty interesów (dużych i niewielkich) zagrane w tej dzielnicy są ignorowane i nie podlegają rozpatrzeniu.

Mała rzecz, a cieszy - Wszystkie karty dużych interesów zagrane w tej dzielnicy są ignorowane i nie podlegają rozpatrzeniu.

Wyłącznie grube ryby - Wszystkie karty niewielkich interesów zagrane w tej dzielnicy są ignorowane i nie podlegają rozpatrzeniu.

Złoto głupców - Wszystkie karty wykupu zagrane w tej dzielnicy są ignorowane i nie podlegają rozpatrzeniu.

Cenna pogłoska - Umieść żeton wpływu o wartości w tej dzielnicy.

Cenniejsza pogłoska - Umieść żeton wpływu o wartości 10 w tej dzielnicy.

Jeszcze cenniejsza pogłoska - Umieść żetony wpływu o wartości 5 i 10 w tej dzielnicy.

Cisza przed burzą - Nuda. Nic się nie dzieje...

» Karty akcji



Sabotaż



Przejęcie



Duży interes



Niewielki interes



Wykup