



WICEHRABIOWIE

ZACHODNIEGO KRÓLESTWA

PROJEKT GRY – SHEM PHILLIPS ORAZ S J MACDONALD
ILUSTRACJE – MIHAJLO DIMITRIEVSKI
PROJEKT I UKŁAD GRAFICZNY – SHEM PHILLIPS

SKŁAD – KONRAD RÓSZKOWSKI
EDYCJA POLSKA – ZESPÓŁ PORTAL GAMES

Ta gra jest produktem wysokiej jakości. Została skompletowana z wielką starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj o tym nasz Dział Obsługi Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie: portalgames.pl/reklamacje

WPROWADZENIE

Akcja *Wicehrabiów Zachodniego Królestwa* rozgrywa się w czasie malejącego znaczenia władzy królewskiej, około 980 r. n.e. Przedkładając pokój nad dobrobytem, nasz niegdyś potężny Król zaczął przekupywać wrogów złotem i ziemią, w zamian za odstąpienie od walki. Ale pokój nigdy nie trwa wiecznie. Wraz z rosnącym ubóstwem wielu poddanych utraciło wiarę w zdolności przywódcze króla i rozpoczęło poszukiwania sposobu na uniezależnienie się od korony. Także i nasza przyszłość (nie da się ukryć dobrze znanych rojalistów) jest niepewna. Jako wicehrabiowie musimy postępować mądrze i zdecydowanie. Pozostajemy lojalni, ale pozyskanie względów poddanych jest niezwykle istotne, na wypadek nagłej zmiany układu sił.

CEL GRY

W *Wicehrabiach Zachodniego Królestwa* celem każdego gracza jest posiadanie jak największej liczby punktów zwycięstwa (PZ) na koniec gry. Punkty zdobywa się budując Budynki, przepisując Manuskrypty, pracując w Zamku oraz zdobywając w Lenno nowe ziemie. Gracze rozpoczynają rozgrywkę z grupą Mieszczan, ale natychmiast ruszają na poszukiwania ludzi o talentach bardziej pasujących do ich zamierzeń. W każdej turze gracze będą podróżować przez królestwo, szukając sposobności na zwiększenie swoich wpływów wśród poszczególnych warstw społeczeństwa. Gra kończy się, gdy Królestwo zubożeje lub osiągnie dobrobyt - czy nawet jedno i drugie równocześnie!

KOMPONENTY



4 znaczniki
Korupcji



80 Robotników
(po 20 w każdym kolorze)



12 Domów Gildii
(po 3 w każdym kolorze)



4 znaczniki
Cnót



4 Wicehrabiów
(po 1 w każdym
kolorze)



12 Faktorii
(po 3 w każdym kolorze)



50 Srebrników



12 Warsztatów
(po 3 w każdym kolorze)

KOMPONENTY

72 zasoby w 3 rodzajach:



24 Kałamarze



24 sztuki Złota



24 sztuki Kamienia



35 Manuskryptów



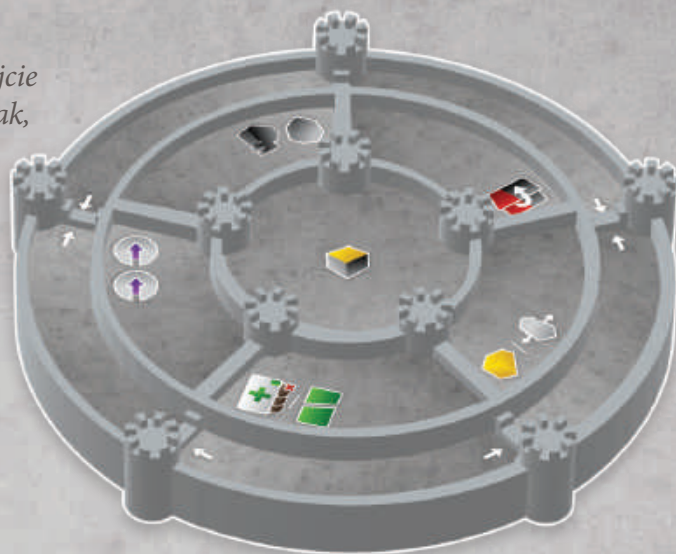
1 znacznik Pierwszego Gracza

4 plansze Gracza



1 Zamek

Przed pierwszą grą, wypchnijcie tekturowe części i złożcie je tak, jak na ilustracji po prawej.



5 części planszy Głównej

KOMPONENTY



68 kart Pospolitych
Mieszczan
(czarne tło nazwy karty)



10 kart Znanych
Mieszczan
(brązowe tło nazwy karty)



32 karty Początkowych
Mieszczan
(tło nazwy karty w kolorze
gracza)



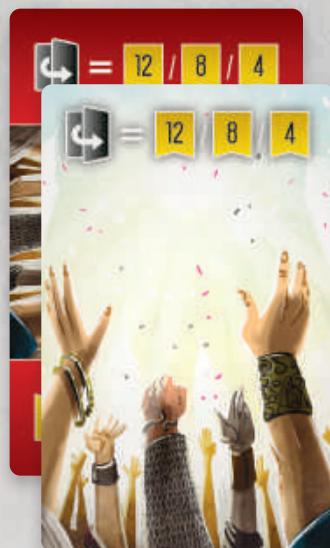
4 karty Przychylności
Kościoła



1 karta Pana
na Zamku



1 karta Ubóstwa



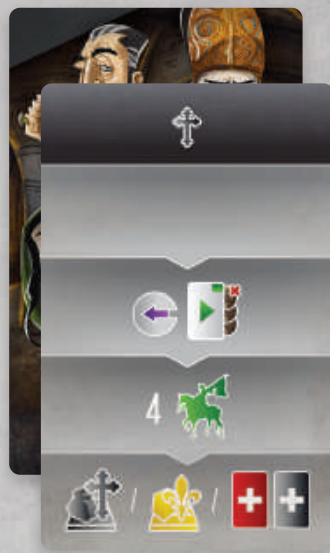
1 karta Dobrobytu



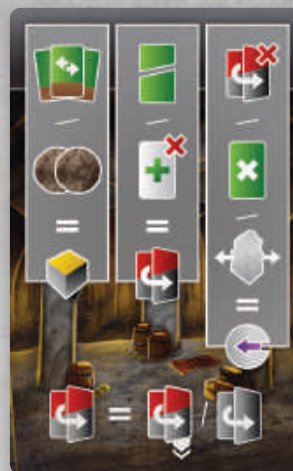
10 kart Gracza



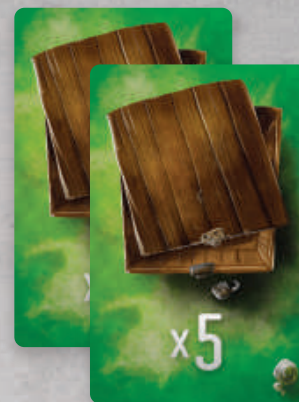
8 kart Początkowych Schematów
(brązowe nagłówki)
Do gry jednoosobowej



8 kart Przyszłych Schematów
(czarne nagłówki)
Do gry jednoosobowej



1 karta Pomocy SI
Do gry jednoosobowej



4 karty Mnożenia



30 kart Długu
Awers = Niespłacony
(nieodwrócona karta)
Rewers = Spłacony
(odwrócona karta)



30 kart Lenna
Awers = Zdobyte
(nieodwrócona karta)
Rewers = Nadane
(odwrócona karta)



Ilość następujących komponentów uznaje się za nieskończoną: Długi, Lenna, Kałamarze, Kamienie, Złoto i Srebrniki. Jeżeli któryś z nich się wyczerpie, gracze powinni użyć kart Mnożenia.

10 Srebrników
= i 5 sztuk Złota

PRZYGOTOWANIE DO ROZGRYWKI

Przed rozgrywką w *Wicehrabiów Zachodniego Królestwa* przeprowadźcie następujące kroki:

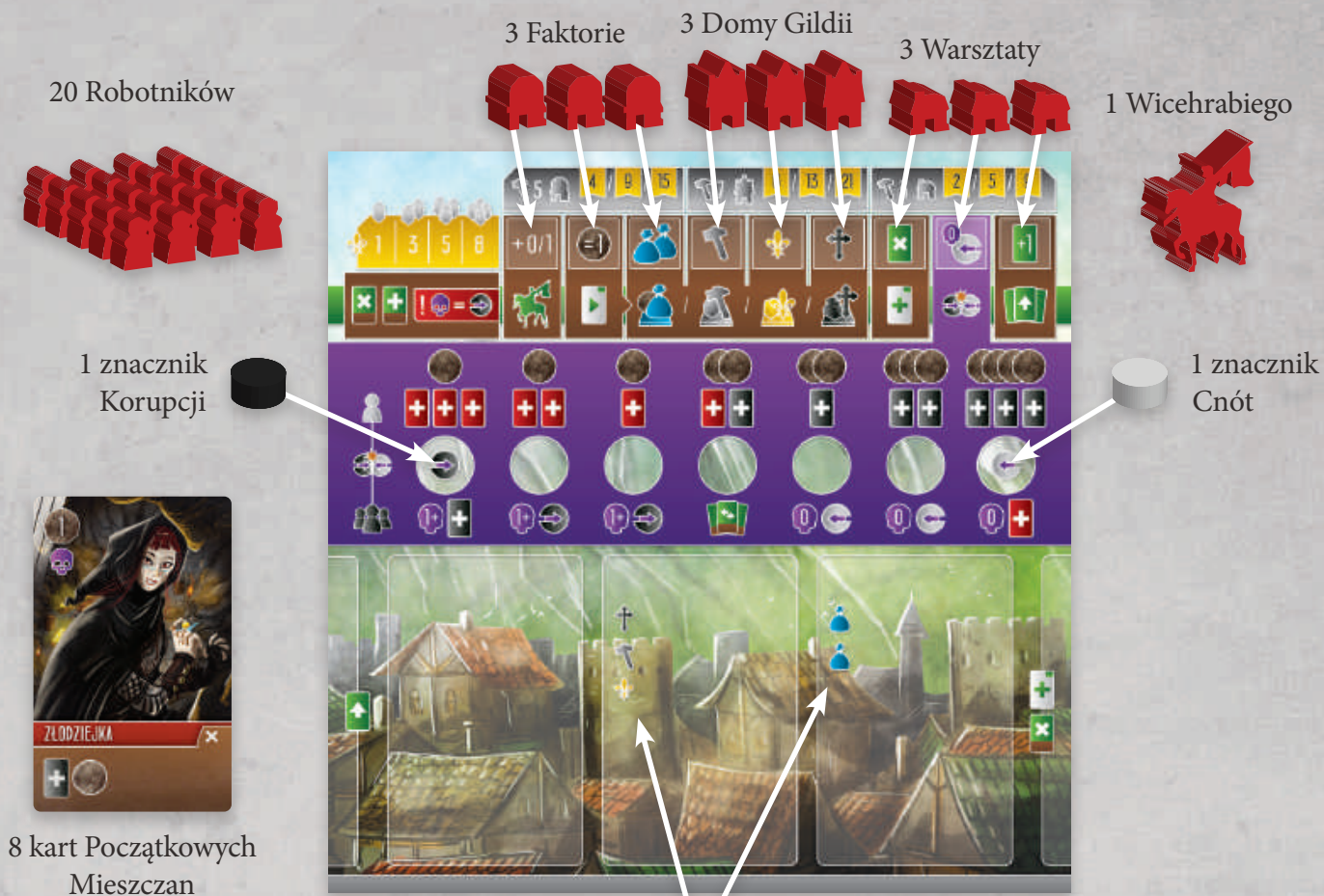
1. Odwróćcie 5 części planszy Głównej na właściwą stronę, odpowiednią dla liczby graczy biorących udział w grze (oznaczenia liczby graczy znajdują się na wewnętrznej krawędzi każdej z części planszy Głównej). Wymieszajcie wszystkie części i ułóżcie je w losowej kolejności jedną obok drugiej (ignorując na razie czerwone ikony z liczbą), tak aby wewnętrzne krawędzie tworzyły okrąg.
2. Połóżcie Zamek na środku planszy Głównej, wpasowując wystające elementy w otwory, blokując w ten sposób wszystkie części planszy Głównej. Ułożenie Zamku powinno być losowe.
3. Potasujcie wszystkie karty Pospolitych Mieszczan i stwórzcie z nich pięć mniej więcej równych talii. Następnie umieśćcie je odkryte na wyznaczonych miejscach na planszy Głównej.
4. Odszukajcie 5 Manuskryptów z szarym rewersem (pozostałe mają czarny rewers). Ułóżcie je zakryte na stole, w jednym rzędzie. Potasujcie wszystkie Manuskrypty z czarnym rewersem i połóżcie po 6 z nich, zakrytych, na każdym z szarych Manuskryptów, tworząc 5 stosów, każdy składający się z 7 Manuskryptów. Następnie umieśćcie je odkryte na wyznaczonych miejscach na planszy Głównej (wszystkie Manuskrypty z szarym rewersem powinny być teraz odkryte i znajdować się na wierzchu każdego ze stosów).



Uwaga: Chociaż zarówno karty Mieszczan jak i kafle Manuskryptów znajdują się w odkrytych stosach, gracze nie mogą ich przeglądać. Jeżeli nie odpowiada to wszystkim graczom, możecie przygotować zakryte stosy, odkrywając jedynie ich wierzchnie elementy. Ten sposób jednak jest bardziej uciążliwy i wymaga więcej uwagi od graczy podczas rozgrywki.



5. Połóżcie wszystkie Srebrniki, Kałamarze, Złoto i Kamienie, a także karty Mnożenia obok planszy Głównej, tworząc pulę zasobów. Obok nich połóżcie także 4 karty Przychylności Kościoła oraz kartę Pana na Zamku.
6. Każdy z graczy bierze jedną planszę Gracza (*umieszcza ją przed sobą, stroną pokazaną poniżej ku górze*) oraz następujące komponenty w wybranym kolorze:

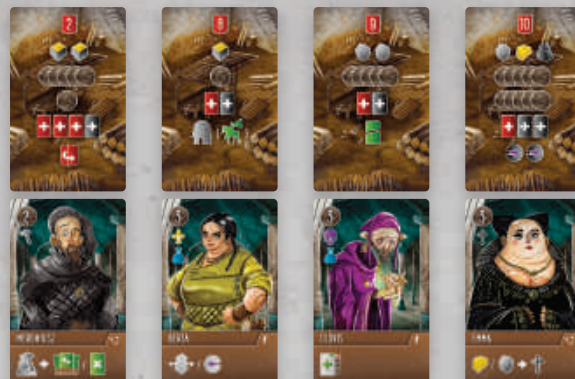


Ikony Początkowe - dostępne wyłącznie gdy są odkryte, w pierwszych dwóch turach gracza.

7. Losowo wybierzcie gracza rozpoczynającego. Otrzymuje on znacznik Pierwszego Gracza, który pozostanie u niego do końca rozgrywki.

PRZYGOTOWANIE DO ROZGRYWKI

8. Potasujcie karty Gracza i połączcie tyle z nich w rzędzie, ilu jest graczy plus 1. Następnie potasujcie karty Znanych Mieszczan i połączcie po jednej z nich pod każdą kartą Gracza w rzędzie, tworząc pary kart (1 karta Znanego Mieszczanina na każdą kartę Gracza). Po prawej możecie zapoznać się z przykładowym układem dla trzyosobowej rozgrywki.



9. W odwrotnej kolejności tur (zaczynając od gracza na prawo od Pierwszego Gracza i dalej przeciwnie do ruchu wskazówek zegara), każdy z graczy wybiera 1 parę kart oraz wykonuje następujące kroki:

- Umieszcza swojego Wicehrabiego na odpowiednim polu miasteczka na planszy Głównej (wyznaczonym przez liczbę w górnej części wybranej przez niego karty Gracza).
- Otrzymuje wszystkie zasoby, Srebrniki, Długi i Lenna pokazane na jego karcie Gracza.
- Wykonuje dodatkowe kroki wskazane w dolnej części jego karty Gracza (odwraca Długi, zdobywa punkty Cnót itp.)
Uwaga: Efekty 3., 5. i 6. karty Gracza można rozpatrzyć w dowolnej części planszy Głównej. 8. karta Gracza musi zostać wykorzystana przy polu miasteczka, na którym znajduje się Wicehrabia gracza. Dzięki 9. karcie Gracza można Zniszczyć jedną kartę przed potasowaniem talii.
- Odwraca swoją kartę Gracza i umieszcza ją obok swojej planszy Gracza jako pomoc podczas gry.
- Tasuje kartę Znanego Mieszczanina razem z kartami Początkowych Mieszczan i wszystkimi dodatkowymi kartami Pospolitych Mieszczan, jeżeli pozyskał je podczas Przygotowania do rozgrywki. Tworzy z nich zakrytą talię i kładzie ją na lewo od swojej planszy Gracza. Następnie każdy z graczy dobiera 3 karty z wierzchu swojej talii, tworząc w ten sposób początkową rękę.

10. Połóżcie na karcie Ubóstwa tyle kart Długu (niespłaconą stroną ku górze), ile wymaga liczba graczy (zgodnie z informacją na karcie Ubóstwa). Połóżcie pozostałe karty Długu poniżej karty Ubóstwa. Następnie połóżcie na karcie Dobrobytu odpowiednią liczbę kart Lenna (zdobytą stroną ku górze i zgodnie z informacją na karcie Dobrobytu). Połóżcie pozostałe karty Lenna poniżej karty Dobrobytu.



Zauważcie, że w zależności od liczby graczy, liczby kart Długu i Lenna nie muszą być równe.

DŁUGI I LENNA

Zanim zagłębimy się w meandry zasad gry, omówimy działanie kart Długu i Lenna. Tak, jak zostało to opisane w Przygotowaniu do rozgrywki, stos kart Długu znajduje się na karcie Ubóstwa, a stos kart Lenna na karcie Dobrobytu. Podczas gry gracze będą otrzymywać Długi i Lenna. Dobierają je zawsze z wierzchu tych dwóch stosów.

Odsłonięcie karty Ubóstwa lub karty Dobrobytu aktywuje koniec rozgrywki. Po odsłonięciu dowolnej z tych dwóch kart, odwracacie ją i umieszczacie odpowiednio obok stosu pozostałych kart Długu lub Lenna. Z tych stosów gracze będą mogli dalej dobierać karty. Zarówno liczba kart Długów, jak i Lenna nie jest limitowana. Jeżeli ich zabraknie (choć to mało prawdopodobne), gracze powinni skorzystać z kart Mnożenia.



Podczas rozgrywki gracze będą mieć możliwość odwracania zarówno kart Długu, jak i Lenna:



= odwróć Dług



= odwróć Lenno



= odwróć Dług lub Lenno

Każdy Dług, który pozostanie niespłacony do końca gry, spowoduje utratę 2 PZ. Po odwróceniu Długu (z *nieśpłaconego* na *spłacony*), gracze natychmiast otrzymują 1 dowolny zasób. Każde Lenno, które nie zostanie odwrócone do końca gry, jest warte 1 PZ. Jeżeli gracze odwrócą swoje Lenna (z *zdobytego* na *nadane*), otrzymają za nie po 3 PZ.

Jeżeli na koniec gry karty Ubóstwa i/lub Dobrobytu są odsłonięte, to gracze, którzy odwrócili najwięcej kart (*danego rodzaju*), otrzymają dodatkowe PZ. To wywołuje efekt huśtawki - gdy kończy się stos kart Długu, gracze uświadamiają sobie, że ci, którzy odwrócili najwięcej kart Lenna otrzymają dodatkowe PZ z karty Ubóstwa. To sprawi, że gracze zaczną zdobywać więcej kart Lenna, co z kolei przybliży odsłonięcie karty Dobrobytu. Cały ten proces zostanie dokładnie omówiony w sekcji Punktacji, w dalszej części tej instrukcji.

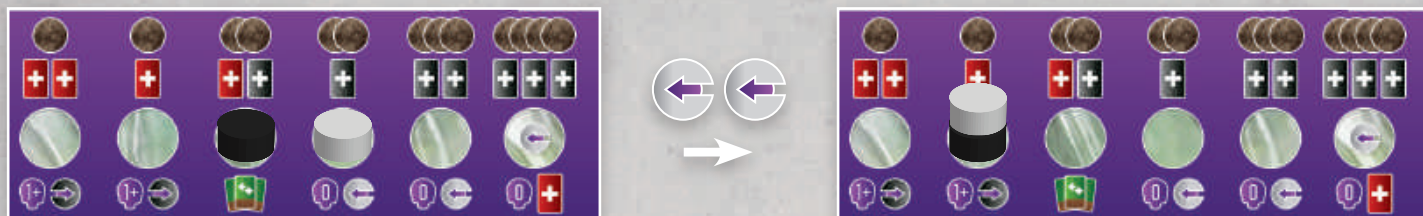
CNOTY, KORUPCJA I ZŁOCZYŃCY

Kolejnym kluczem do zrozumienia gry jest poznanie działania punktów Cnót i Korupcji. Gracze będą je pozyskiwać na skutek różnych akcji i efektów. Pozyskanie punktów Cnót i Korupcji jest także najprostszym sposobem na zdobycie Lenn i Długów.



Za każdym razem gdy gracze otrzymają punkt Korupcji (➡), muszą poruszyć swój znacznik Korupcji o 1 pole w prawo na swojej planszy Gracza. Podobnie, za każdym razem gdy gracze otrzymają punkt Cnót (⬅), muszą poruszyć swój znacznik Cnót o 1 pole w lewo na swojej planszy Gracza. Jeżeli nie mogą poruszyć swojego znacznika (*ponieważ znajduje się on na skrajnym, przeciwnym polu*), ten i każdy kolejny ruch jest pomijany. Jeżeli gracze zdobywają w tym samym momencie punkty Korupcji i Cnót, w pierwszej kolejności rozpatrują ruch znacznika Korupcji.

Jeżeli znaczniki Korupcji i Cnót znajdują się w dowolnym momencie gry na tym samym polu, następuje tzw. Kolidzja. Od tej chwili, do momentu rozpatrzenia Kolidzji, obydwa znaczniki będą poruszać się razem.



Przykład: Powyższy gracz zdobył właśnie 2 punkty Cnót. Najpierw przesuwa swój znacznik na pole ze znacznikiem Korupcji i kładzie jeden znacznik na drugim, a następnie porusza oba znaczniki razem o 1 pole w lewo.



Dokładny opis efektów Kolidzji znaczników Korupcji i Cnót znajduje się w dalszej części tej instrukcji. Powyższy skrót był jednak potrzebny, by ułatwić zrozumienie treści kolejnych stron, podczas pierwszego czytania.



Złoczyńcy są wszechstronni i uniwersalni! To zdanie w tej chwili wydaje się nie mieć większego sensu, ale jego znaczenie stanie się jasne w trakcie lektury instrukcji. W tym momencie informacja warta zapamiętania jest następująca: każdy Symbol Złoczyńcy może być uważany za dowolny inny Symbol podczas rozpatrywania akcji głównej. Symbole te tracą tę zdolność w innych aspektach gry (*np. przy punktacji za Manuskrypty*).

OPIS KARTY MIESZCZANINA

Koszt w Srebrnikach przy zatrudnianiu i odsyłaniu oraz wartość ruchu

Symbole

Nazwa

Zdolność karty



Natychmiastowy efekt przy pierwszym zatrudnieniu lub odesłaniu

Moment działania zdolności karty

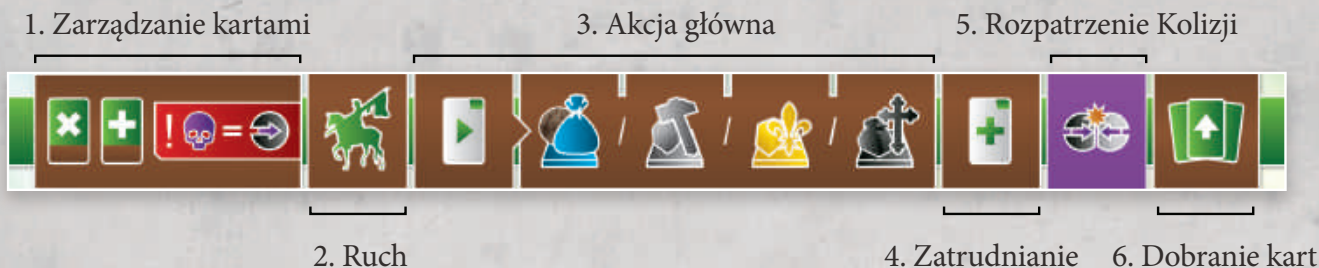
Na ostatniej stronie tej instrukcji znajduje się spis Symboli i ich znaczenie.

➔ Po lewej stronie tej ikony może znajdować się koszt, akcja, warunek lub zdarzenie, natomiast po prawej nagroda lub inny efekt. Na przykład pokazany obok Podróżnik, dopóki znajduje się na planszy Gracza, pozwala graczowi na traktowanie każdej pary Symboli Kupca jako Symbolu Kapłana.

ROZGRYWKA

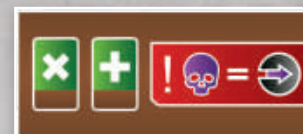
Rozgrzywka w Wicehrabiów Zachodniego Królestwa trwa bliżej nieokreśloną liczbę rund. W każdej rundzie wszyscy gracze po kolei rozgrywają po 1 turze (zaczynając od gracza ze znacznikiem Pierwszego Gracza i kontynuując zgodnie z ruchem wskazówek zegara). Na koniec gry podlicza się wszystkie zdobyte Punkty Zwycięstwa.

W każdej swojej turze gracze będą kolejno rozpatrywali serię faz, koncentrując się na poruszaniu Wicehrabiego dookoła planszy Głównej (zgodnie z ruchem wskazówek zegara). To pozwala na wykonanie jednej z czterech akcji głównych i być może na zatrudnienie nowych Mieszczan. Symbole poszczególnych faz rozpatrywanych przez graczy są pokazane wzdłuż planszy Gracza:



Faza 1: Zarządzanie kartami

W tej fazie gracze będą zarządzać zmieniającym się rzędem kart Mieszczan na swoich planszach Gracza. Karty te są źródłem Symboli przydatnych podczas rozpatrywania 4 akcji głównych. Oprócz tego pierwsza dodana karta determinuje ruch Wicehrabiego gracza w tej turze. Każda karta ma jeden z 3 rodzajów zdolności: natychmiastową ⚡, trwałą ↻ lub wyrzucenia ✕.



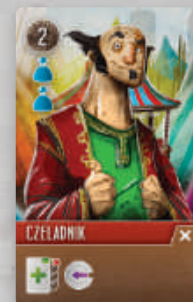
W fazie Zarządzania kartami gracze wykonują kolejno następujące kroki:

1. Przesuwają wszystkie karty Mieszczan, znajdujących się na ich planszy Gracza, o 1 pole w prawo. Jeżeli spowoduje to wyrzucenie karty poza prawą krawędź planszy Gracza, karta ta ląduje na stosie kart odrzuconych, na prawo od planszy. Jeżeli posiadała ona zdolność wyrzucenia, należy ją teraz rozpatrzyć.

Przykład: Czeladnik nagradza gracza darmowym Zatrudnieniem oraz 1 punktem Cnót, gdy jest wyrzucany poza planszę Gracza.

2. Umieszczają po 1 karcie Mieszczanina z ręki na pierwszym od lewej polu na swojej planszy Gracza. Jeżeli ta karta reprezentuje Złoczyńcę 💀, gracz, który ją zagrał, natychmiast otrzymuje 1 punkt Korupcji za każdy Symbol Złoczyńcy na swojej planszy Gracza. Dodatkowo, jeżeli ta karta ma zdolność natychmiastową, należy ją teraz rozpatrzyć.

Przykład: Antagonistka dodaje graczowi 2 punkty Korupcji po zagranii oraz po 1 punkcie Korupcji za każdy inny Symbol Złoczyńcy na planszy tego gracza. Ponadto dzięki zdolności karty gracz otrzymuje 1 kartę Długu.



Jeżeli gracz rozpoczyna turę bez kart na ręku, musi zagrać w ciemno wierzchnią kartę ze swojej talii i umieścić ją na swojej planszy Gracza.

Może się zdarzyć, że gracz będzie dysponował tylko 3 kartami (tj. 3 kartami na planszy Gracza, brak kart w talii, na ręku i na stosie kart odrzuconych) - jest to dopuszczalne. Nigdy nie może jednak zejść poniżej tej liczby.

Oznacza to, że na początku 1. fazy w turze gracza, który ma tylko 3 karty, karta Mieszczanina najbardziej na prawo zostaje wyrzucona, następnie samodzielnie tworzy nową talię i na koniec zostaje umieszczona na pierwszym od lewej polu na planszy Gracza.

Faza 2: Ruch

W tej fazie gracze będą poruszali swoich Wicehrabiów dookoła planszy Głównej. Minimalna odległość na jaką muszą się poruszyć jest równa wartości Srebrników pokazanej w lewej górnej części karty Mieszczanina, którą zegrali w poprzedniej fazie. Gracze nigdy nie mogą pokonać mniejszej liczby pól miasteczek, ale mogą poruszyć się dalej odrzucając Srebrniki (1 Srebrnik za każde dodatkowe pole).



Jeżeli Wicehrabia zakończy swój ruch na polu miasteczka z Wicehrabią innego gracza, to ten ostatni może natychmiast zmienić kolejność kart Mieszczan w rzędzie na swojej planszy Gracza. Przypomina o tym ikona na karcie Gracza.

Wykonując ruch gracze podążają za strzałkami wychodzącymi z pola miasteczka, na którym aktualnie znajduje się ich Wicehrabia. Ruch w przeciwną stronę (do tyłu) jest niedozwolony. Teoretycznie możliwe jest wykonanie pełnej pętli dookoła planszy Głównej i powrót na pole miasteczka, z którego Wicehrabia rozpoczął ruch. Koszt takiego ruchu w Srebrnikach byłby jednak olbrzymi.

Przykład: Z obecnie zajmowanego pola miasteczka Wicehrabia Czerwonego gracza może poruszyć się wzdłuż zewnętrznej ścieżki (do 1), lub ruszyć w dół na wewnętrzną ścieżkę (do 2). Z (1) Wicehrabia może jedynie kontynuować ruch wzdłuż zewnętrznej ścieżki docierając do następnej części planszy Głównej (3). Z (2) natomiast może podążać w górę na zewnętrzną ścieżkę (1) lub kontynuować ruch wewnętrzną ścieżką, kierując się do następnej części planszy Głównej (4).



Podsumowując, wartość ruchu Czerwonego gracza (po zagranii karty Opata) wynosi 2. Czerwony gracz może poruszyć Wicehrabiego do jednego z miasteczek leżących po lewej stronie kolejnej części planszy Głównej (3 lub 4) albo ruszyć wewnętrzną ścieżką (2), by zawrócić na zewnętrzną ścieżkę (1), kończąc ruch na polu miasteczka sąsiadującym z polem, na którym rozpoczął tę fazę.



Faza 3: Akcja główna

W tej fazie gracze wykonują tylko 1 z 4 możliwych akcji głównych. Niezależnie od tego, którą akcję wybiorą, gracze będą korzystać z kombinacji Symboli na swoich planszach Gracza, wydawać zasoby lub odsyłać kartę Mieszczanina, by skorzystać z jej Symboli - a wszystko to, aby móc opłacić swoją akcję.



4 akcje główne to:



Handel



Budowa Budynku



Umieszczenie Robotników

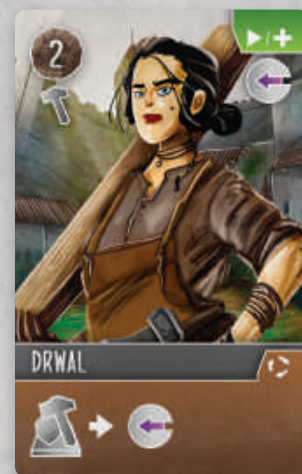


Przepisanie Manuskryptu





W ramach akcji głównej **gracze mogą odesłać odkrytą kartę Mieszczanina, sąsiadującą z ich Wicehrabią, aby pozyskać więcej Symboli**. Mogą z tego skorzystać wyłącznie gdy karta Mieszczanina ma Symbol pasujący do akcji głównej wykonywanej przez gracza (*pamiętaj, że Symbole Złoczyńcy są uniwersalne*). Aby odesłać Mieszczanina, należy zapłacić koszt w Srebrnikach widoczny w lewym górnym rogu jego karty. Gracze mogą odesłać co najwyżej 1 Mieszczanina w każdej turze. Po odesłaniu Mieszczanina i zapłaconiu wymaganych Srebrników, jego karta jest usuwana całkowicie z rozgrywki. Na czas wykonania akcji głównej gracze pozyskują wszystkie Symbole widoczne po lewej stronie karty oraz natychmiast rozpatrują efekty odesłania widoczne po prawej stronie. Zdolności pokazane na dole karty odsyłanego Mieszczanina nie są rozpatrywane.

Przykład: Aby odesłać tę kartę Drwala należy zapłacić 2 Srebrniki. Gracz, który to zrobi natychmiast otrzymuje 1 punkt Cnót oraz 1 dodatkowy Symbol Budowniczego przy rozpatrywaniu akcji głównej.





Handel można wykonać tylko na zewnętrznej ścieżce planszy Głównej. Aby opłacić tę akcję, gracze mogą skorzystać z Symboli Kupca  i Złoczyńcy  na swojej planszy Gracza, wydać Srebrniki (1 za każdy dodatkowy Symbol Kupca) lub odesłać kartę Mieszczanina sąsiadującego z ich Wicehrabią, płacąc za to Srebrnikami.

W zależności od położenia Wicehrabiego, akcja Handlu przynosi różne efekty. Każde miasteczko na zewnętrznej ścieżce ma przypisaną możliwość wymiany. Gracze mogą z niej skorzystać ile razy chcą, jeśli tylko ich na to stać. Rodzaje wymian:



Otrzymujesz 1 Srebrnik za każdy Symbol Mieszczanina. Pamiętaj, że wydawanie Srebrników, by opłacić tę akcję, nie przynosi tu żadnego efektu. Nadal jednak opłacalne może być odesłanie karty Mieszczanina dla dodatkowych Symboli lub, by skorzystać z jego efektów odesłania (prawy górny róg karty Mieszczanina).



Otrzymujesz 1 Kałamarz albo 1 Złoto, albo 1 Kamień za każde 2 Symbole Kupca. Pojedynczy Symbol Kupca nie przynosi żadnego zysku.



Niszczysz 1 kartę Mieszczanina za każde 3 Symbole Kupca, a następnie otrzymujesz tyle Srebrników z puli zasobów, ile wynosi wartość w Srebrnikach widoczna na niszczonej karcie. Możesz zniszczyć kartę ze swojej ręki albo w ciemno wierzchnią kartę ze swojej talii. Karty zniszczone przez graczy są usuwane całkowicie z rozgrywki. Niszczenie kart pomaga usprawnić działanie talii gracza. Niszczenie karty jest zawsze opcjonalne.






Odwracasz 1 Dług albo 1 Lenno za każde 4 Symbole Kupca. Jeżeli odwracasz większą liczbę kart równocześnie, możesz odwrócić ich dowolną kombinację.

Przykład: Czerwony gracz rozpatruje akcję Handlu, aby pozyskać Złoto. Najpierw sprawdza ile ma Symboli Kupca na swojej planszy Gracza: 4. Decyduje się wydać 2 Srebrniki, by zwiększyć liczbę Symboli Kupca do 6, co przynosi mu 3 Złota. Dodatkowo, dzięki karcie Handlarza i jej trwałej zdolności, po rozpatrzeniu tej akcji otrzymuje 1 Srebrnik.

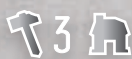




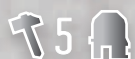
Budowę Budynku można wykonać tylko na zewnętrznej ścieżce planszy Głównej. Aby opłacić tę akcję, gracze mogą skorzystać z Symboli Budowniczych  i Złoczyńców  na swojej planszy Gracza, wydać Kamień (1 sztukę za każdy dodatkowy Symbol Budowniczego) lub odesłać kartę Mieszczanina sąsiadującego z ich Wicehrabią, płacąc za to Srebrnikami.

Do Budowy Budynku wymagane jest dostępne (puste) pole Budowy  w tej części planszy Głównej, w której przebywa Wicehrabia gracza. Należy pamiętać, że na każdej części planszy Głównej znajduje się Rzeka, która oddziela od siebie pola Budowy. Pola Budowy po lewej stronie Rzeki są dostępne tylko z pola miasteczka po lewej stronie części planszy, a pola Budowy po prawej stronie Rzeki z pola miasteczka po prawej stronie.

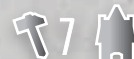
Jeżeli pole Budowy jest dostępne, gracz decyduje, który z Budynków chce Budować. Może wybrać **dowolny** z 9 Budynków dostępnych na planszy Gracza. Ich koszt Budowy jest pokazany na pasku biegnącym wzdłuż górnej krawędzi planszy Gracza. Jeżeli gracz zbudował wszystkie Budynki, nie może już wykonywać z akcji Budowa Budynku.



Warsztaty wymagają
3 Symboli Budowniczego.



Faktorie wymagają
5 Symboli Budowniczego.



Domy Gildii wymagają
7 Symboli Budowniczego.



Na górnym pasku widoczne są też PZ, które zdobywa gracz na koniec gry za zbudowane Budynki. Im więcej zbuduje Budynków jednego rodzaju, tym więcej Punktów zdobywa. *Przykład: Gracze zdobywają 4, 9 lub 15 PZ za zbudowanie odpowiednio 1, 2 lub 3 Faktorii.*

Po wybraniu, który z Budynków chce Budować, gracz musi opłacić akcję (jak opisano powyżej). Następnie gracz umieszcza Budynek ze swojej planszy Gracza na wybranym polu Budowy, rozpatrując natychmiast efekt wpisany w ikonę pola Budowy. Dodatkowo, jeżeli zbudowany właśnie Budynek jest Połączony z uprzednio zbudowanym Budynkiem, właściciele obu Budynków rozpatrują efekt tego Połączenia. Jeżeli jeden gracz jest właścicielem obu Budynków, otrzymuje efekt Połączenia tylko raz.



Przykład: Czerwony gracz chce Zbudować jeden ze swoich Warsztatów, wymagający 3 Symboli Budowniczego. Na swojej planszy Gracza nie posiada takiego Symbolu, wydaje więc 2 sztuki Kamienia oraz płaci 1 Srebrnik, by odesłać Murarza, sąsiadującego z jego Wicehrabią - łącznie daje mu to potrzebne 3 Symbole Budowniczego.

W pierwszej kolejności gracz może zmienić kolejność swoich kart Mieszczan - efekt odesłania karty Murarza. Następnie decyduje gdzie chce Budować Budynek. W tym przypadku jest tylko 1 dostępne pole Budowy - pozostałe znajdują się po drugiej stronie Rzeki. Umieszczając Warsztat, otrzymuje natychmiast 1 Kałamarz (efekt pola Budowy). Dodatkowo zbudowanie Warsztatu ukończyło Połączenie z Faktorią niebieskiego gracza. Dzięki temu obaj gracze otrzymują natychmiast po 2 Srebrniki z puli zasobów.



Budynek ściągnięty z Planszy Gracza odsłania trwałą zdolność, działającą do końca gry. Ikony tych zdolności są umieszczone nad ikonami faz, których dotyczą.

Patrząc od lewej strony planszy Gracza, pierwsza Faktoria daje właścicielowi możliwość darmowego ruchu o 1 dodatkowe pole miasteczka podczas ruchu Wicehrabią. Druga ustala koszt odesłania wszystkich kart Mieszczan na 1 Srebrnik. Trzecia Faktoria oraz wszystkie 3 Domy Gildii dostarczają Symboli, działających po ich odsłonięciu, aż do końca gry. Pierwszy Warsztat daje graczowi zdolność Odrzucenia karty, za każdym razem gdy zatrudnia Mieszczanina (niezależnie od momentu i sposobu zatrudnienia). Drugi Warsztat nagradza gracza 1 punktem Cnót, jeżeli nie posiada Złoczyńców na swojej planszy Gracza podczas Kolizji (wyjaśnione na stronie 22). Trzeci Warsztat zwiększa graczowi limit kart na ręku o 1.



Umieszczanie Robotników można wykonać tylko na wewnętrznej ścieżce planszy Głównej. Aby opłacić tę akcję, gracze mogą skorzystać z Symboli Szlachcica i Złoczyńcy na swojej planszy Gracza, wydać Złoto (1 sztukę za każdy dodatkowy Symbol Szlachcica) lub odesłać kartę Mieszczanina sąsiadującego z ich Wicehrabią, płacąc za to Srebrnikami.

Umieszczając Robotników, gracze mogą użyć 1, 3, 5 lub 8 Symboli Szlachcica, aby umieścić odpowiednio 1, 2, 3 lub 4 Robotników. Dla ułatwienia informacja ta znajduje się także w lewym górnym rogu planszy Gracza. Rozpatrując Umieszczenie Robotników jako główną akcję, gracze umieszczają ich zawsze na pierwszym poziomie Zamku, obok swojego Wicehrabiego. Aby móc wykonać tę akcję, gracze muszą mieć przynajmniej 1 Robotnika w swojej puli.

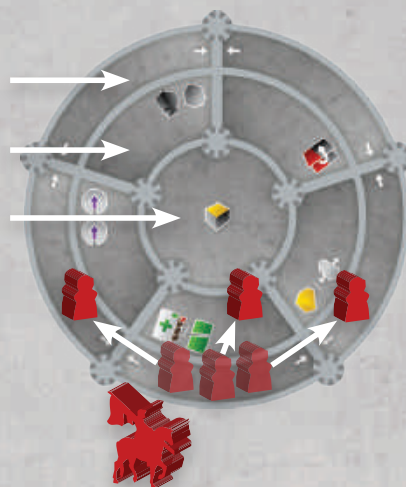


Po Umieszczeniu Robotników aktywny gracz sprawdza, czy w sekcji na pierwszym poziomie Zamku, tam gdzie właśnie umieścił Robotników, jest 3 lub więcej Robotników w jego kolorze. Jeżeli tak jest, wykonuje następujące kroki:

Pierwszy poziom

Drugi poziom

Trzeci poziom



- Porusza 1 z tych Robotników do środka Zamku, na drugi poziom.
- Natychmiast rozpatruje efekt widoczny na sekcji drugiego poziomu Zamku, na którą poruszył Robotnika.
- Porusza 1 z tych Robotników do sąsiedniej sekcji pierwszego poziomu Zamku, zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Następnie podobnie porusza kolejnego z tych Robotników, przeciwnie do ruchu wskazówek zegara.

Przykład: Na ilustracji po prawej przezroczyste ikony Robotników pokazują gdzie zostali oni umieszczeni. Nieprzezroczyste ikony pokazują w jaki sposób się poruszają. Wykonanie takiej akcji daje graczowi natychmiastowy efekt Darmowego Zatrudnienia lub Zniszczenia karty.

Po rozpatrzeniu wszystkich 3 powyższych ruchów Robotników aktywny gracz sprawdza, czy w dowolnej sekcji na pierwszym poziomie Zamku ma co najmniej 3 Robotników swojego koloru. Wykonany wcześniej ruch Robotników do sąsiednich sekcji pierwszego poziomu sprawia, że jest to możliwe. Jeżeli tak jest, gracz wykonuje wyżej opisane kroki po raz kolejny.

Jeżeli gracz ma więcej niż 1 sekcję z 3 obecnymi Robotnikami swojego koloru, może je rozpatrzyć w dowolnej kolejności. Pamiętajcie jednak, że efekty sekcji drugiego poziomu, na którą porusza się Robotnik muszą być rozpatrzone natychmiast.

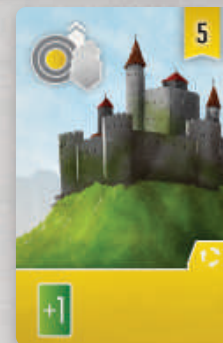
Po rozpatrzeniu wszystkich ruchów z sekcji pierwszego poziomu aktywny gracz zaczyna sprawdzać drugi poziom. Ponownie, jeżeli w sekcji drugiego poziomu Zamku znajduje się 3 lub więcej Robotników jego koloru, aktywny gracz porusza jednego z nich do sekcji trzeciego poziomu, otrzymując natychmiast dowolny zasób (zgodnie z ikoną widoczną w tej sekcji). Jednakże, inaczej niż w przypadku pierwszego poziomu, kolejni Robotnicy nie są poruszani do sąsiednich sekcji drugiego poziomu. Dzięki temu gracze mogą sprawnie przerzucać Robotników na trzeci poziom - zatrzymując 2 z nich w jednej sekcji drugiego poziomu.

Po zakończeniu wszystkich ruchów swoich Robotników w całym Zamku aktywny gracz sprawdza czy w dowolnej sekcji Zamku pierwszego lub drugiego poziomu znajduje się więcej niż 3 Robotników dowolnego koloru. Jeżeli tak jest, gracz musi wypchnąć nadliczbowych Robotników, tak by zostało ich 3 w tej sekcji. Aktywny gracz decyduje, którzy Robotnicy zostają wypchnięci. Może nawet wypchnąć swoich Robotników.

Robotnicy wypchnięci z Zamku wracają do puli swojego właściciela. Dostaje on w zamian natychmiastową nagrodę. Za każdego Robotnika wypchniętego z pierwszego poziomu gracz otrzymuje 2 Srebrniki. Za każdego Robotnika wypchniętego z drugiego poziomu gracz otrzymuje 1 punkt Cnót i 1 dowolny zasób. Nie można wypchnąć Robotników z trzeciego poziomu. Na karcie Gracza widnieje ilustracja o tym przypominająca. Ponadto karta Gracza zawiera informację ile PZ są w waci Robotnicy w Zamku na koniec gry. Każdy Robotnik w Zamku zdobywa PZ równe poziomowi sekcji, w której się znajduje.



Karta Pana na Zamku jest natychmiast przyznawana graczowi, który jako pierwszy wprowadzi swojego Robotnika na trzeci poziom Zamku. Gracz ten kładzie ją obok swojej planszy Gracza. Jeżeli w dowolnym momencie gry inny gracz będzie miał więcej Robotników na trzecim poziomie Zamku niż obecny Pan na Zamku, wówczas przejmuje on tę kartę i kładzie obok swojej planszy Gracza. Właściciel karty Pana na Zamku zdobywa na koniec gry dodatkowe 5 PZ. Ponadto dobierając karty w 6. fazie każdej tury, właściciel tej karty ma limit kart na rękę zwiększony o 1. *Pamiętajcie, że jeżeli gracz przestanie być Panem na Zamku, nie musi odrzucać żadnej karty z ręki. Zastosuje się on do zmienionego limitu kart na rękę przy najbliższym dobieraniu kart.*



Uwaga: Na skutek różnych efektów w grze (np. po Połączeniu Budynków) może zdarzyć się, że gracze będą dysponować 3 Robotnikami w jednej sekcji Zamku podczas tury innego gracza. W takim wypadku aktywny gracz rozpatruje cały swój ruch w pierwszej kolejności, następnie inny gracz. Po tym aktywny gracz kontynuuje swoją turę.

Przykład: Czerwony gracz wykonuje akcję Umieszczenia Robotników w Zamku za pomocą Symboli Szlachcica. Na swojej planszy Gracza ma 5 takich Symboli (1 ze Złodziejki, 1 z Zarządcy, 1 z Domu Gildii i 2 ze zdolności Dobroczyńcy). Dodatkowo wydaje 3 sztuki Złota, kończąc na 8 Symbolach Szlachcica. Tym samym umieszcza 4 Robotników na pierwszym poziomie Zamku, w sąsiedztwie swojego Wicehrabiego.



Po umieszczeniu 4 Robotników, łącznie jest ich 5 w tej sekcji Zamku - na pierwszym poziomie. Gracz porusza 1 Robotnika do środka i otrzymuje 1 Kałamarz oraz 1 Kamień. Następnie porusza po 1 Robotniku w lewo i w prawo. Po tym ruchu w lewej sąsiadującej sekcji pierwszego poziomu znajduje się 3 Robotników tego gracza. 1 z nich przemieszcza się do środka Zamku, co daje mu 2 punkty Cnót, kolejnych dwóch porusza w obu kierunkach dookoła pierwszego poziomu Zamku. Ponownie w sekcji obok Wicehrabiego znajduje się 3 Robotników tego gracza. Po raz kolejny gracz powtarza powyższe czynności, jeszcze raz otrzymując 1 Kałamarz i 1 Kamień. Po rozpatrzeniu ostatnich ruchów z pierwszego poziomu gracz przechodzi do sprawdzenia drugiego poziomu Zamku.


W lewej górnej sekcji zamku drugiego poziomu (sekcja z Kałamarzem/Kamieniem) znajduje się 4 Robotników tego gracza. 1 z nich przemieszcza się na trzeci poziom, dostarczając 1 dowolny zasób. Następnie, jako że nadal 3 Robotników znajduje się w 1 sekcji drugiego poziomu, kolejny z nich przechodzi do środka, dostarczając kolejny zasób. Ponadto dzięki niemu czerwony gracz zyskuje przewagę w liczbie Robotników na trzecim poziomie Zamku i zabiera niebieskiemu graczowi kartę Pana na Zamku.

Po rozpatrzeniu wszystkich ruchów gracz sprawdza, czy w którejś z sekcji Zamku znajduje się więcej niż 3 Robotników. W prawej górnej sekcji jest ich 5. Czerwony gracz decyduje się wypchnąć z Zamku 2 Robotników niebieskiego gracza. Niebieski gracz zabiera ich do swojej puli zasobów i otrzymuje w zamian po 2 Srebrniki za każdego z nich. Na koniec czerwony gracz rozpatruje zdolność karty Zarządcy. Postanawia odrzucić 1 kartę z ręki na swój stos odrzuconych.





Przepisanie Manuskryptu można wykonać tylko na wewnętrznej ścieżce planszy Głównej. Aby opłacić tę akcję, gracze mogą skorzystać z Symboli Kapłana  i Złoczyńcy  na swojej planszy Gracza, wydać Kałamarze (1 sztukę za każdy dodatkowy Symbol Kapłana) lub odesłać kartę Mieszczanina sąsiadującego z ich Wicehrabią, płacąc za to Srebrnikami.

Aby Przepisać Manuskrypt gracze potrzebują wymaganej liczby Symboli Kapłanów, pokazanej na Manuskrypcie sąsiadującym z ich Wicehrabią. Po spełnieniu tego warunku (dzięki Symbolom, Kałamarzom lub odesłanym kartom Mieszczan), umieszczają Manuskrypt obok swojej planszy Gracza. Jeżeli był na nim efekt natychmiastowy , muszą go teraz rozpatrzyć. Gracze mogą Przepisać tylko 1 Manuskrypt w każdej swojej turze.

Pierwszy gracz, który przepíše 3 Manuskrypty o tym samym kolorze wstęgi, natychmiast zabiera kartę Przychylności Kościoła tego koloru i umieszcza ją obok swojej planszy Gracza. Każda z tych kart jest warta 3 PZ na koniec gry.

Na koniec gry gracze zdobywają PZ spełniając warunki widoczne na niektórych Manuskryptach. Oprócz tego otrzymują punkty za zestawy Manuskryptów o różnych kolorach wstęgi. Gracz może posiadać wiele zestawów Manuskryptów, zdobywając osobno PZ za każdy z nich. Każdy Manuskrypt może wchodzić w skład tylko jednego zestawu.



Przykład: Zestaw 3 Manuskryptów o różnych kolorach wstęgi przyniesie graczowi dodatkowe 9 PZ.

Jeżeli stos Manuskryptów na planszy Głównej ulegnie wyczerpaniu, nie jest on uzupełniany. Na planszy Głównej widnieją nadrukowane Manuskrypty. Co prawda nie można ich zabrać, ale gracze nadal mogą je Przepisywać, aby skorzystać z ich efektów natychmiastowych.

Przykład: Czerwony gracz chce Przepisać pokazany obok Manuskrypt z szarą wstęgą. Potrzebuje do tego 6 Symboli Kapłana. Po 1 Symbolu dostarczają Akolita oraz zdolność karty Przychylności Kościoła. By zdobyć brakujące 4 Symbole, gracz wydaje 3 Kałamarze oraz płaci 1 Srebrnik za odesłanie Reketiera (który pozwala też na natychmiastową zmianę kolejności kart). Następnie zabiera Manuskrypt i umieszcza go obok swojej planszy Gracza. Na koniec gry przyniesie on 1 PZ za każdy Budynek zbudowany przez czerwonego gracza oraz dodatkowe PZ jako część zestawu Manuskryptów o różnych kolorach wstęgi.



Faza 4: Zatrudnianie

Po całkowitym rozpatrzeniu akcji głównej gracze mogą zatrudnić Mieszczanina, którego odkryta karta znajduje się na planszy Głównej obok ich Wicehrabiego. Koszt zatrudnienia Mieszczanina w Srebrnikach jest pokazany w lewym górnym rogu jego karty. Gracze nie mogą zatrudnić więcej niż 1 Mieszczanina w tej fazie. Po opłaceniu kosztu zatrudnienia Mieszczanina, gracze umieszczają jego kartę na swoim stosie kart odrzuconych. Muszą też natychmiast rozpatrzyć efekty zatrudnienia pokazane w prawej górnej części karty. Jeżeli stos kart Mieszczan na planszy Głównej ulegnie wyczerpaniu, nie jest on uzupełniany. Na planszy Głównej widnieją nadrukowane karty Mieszczan. Co prawda nie można ich zatrudnić, ale gracze nadal mogą je “odsylać”, aby skorzystać z ich efektów odesłania.



Faza 5: Rozpatrzenie Kolizji

Jeżeli w tym (*i tylko w tym*) momencie znaczniki Cnót i Korupcji aktywnego gracza znajdują się na tym samym polu na planszy Gracza, musi on rozpatrzyć ich efekty. Gracze muszą rozpatrzyć każdy z czterech efektów, w następującej kolejności:



1. Każdy gracz, który zbudował drugi Warsztat i nie ma Złoczyńców na swojej planszy Gracza zdobywa 1 punkt Cnót.
2. Każdy gracz sprawdza czy ma karty Mieszczan ze zdolnością działającą podczas Kolizji i je rozpatruje.
3. Tylko aktywny gracz otrzymuje premię nadrukowaną nad polem, na którym znajdują się jego znaczniki Cnót i Korupcji.
4. Pozostali gracze otrzymują premię nadrukowaną pod polem, na którym znajdują się znaczniki Cnót i Korupcji aktywnego gracza (*o ile to możliwe*).

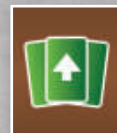
Po rozpatrzeniu wszystkich efektów aktywny gracz przywraca początkowe ustawienie swoich znaczników Cnót i Korupcji (po przeciwnych stronach swojej planszy Gracza).

Przykład: Czerwony gracz musi rozpatrzyć Kolizję swoich znaczników. Pomimo, że zbudował drugi Warsztat, ma na swojej planszy Symbol Złoczyńcy, więc nie zdobywa 1 punktu Cnót. Zdolność Kolizji Domokrążcy daje graczowi 1 Kałamarz. Z premii pola ze znacznikami Cnót i Korupcji otrzymuje 2 Długi i 3 Srebrniki. Wszyscy pozostali gracze otrzymują premię widoczną poniżej tego pola (1 punkt Cnót), o ile nie mają Symbolu Złoczyńcy na swojej planszy Gracza. Na koniec czerwony gracz przywraca początkowe ustawienie swoich znaczników Korupcji i Cnót.



Faza 6: Dobranie kart

W tej fazie gracze dobierają karty ze swojej talii tak długo, aż nie osiągną limitu swoich kart na ręce albo dopóki nie zabraknie do dobrania kart w ich talii (*lub na stosie kart odrzuconych*). Początkowy limit kart na ręce to 3, ale może on wzrosnąć w trakcie gry. Jeżeli na początku tej fazy gracz ma na ręku tyle kart ile wynosi jego limit, lub więcej, to po prostu nie dobiera żadnych kart.



Jeżeli gracz (*w dowolnym momencie gry*) musi dobrać kartę, a jego talia jest pusta, musi przetasować stos kart odrzuconych i utworzyć z nich nową talię. W tym samym momencie musi sprawdzić, czy ma Symbol Złoczyńcy na swojej planszy Gracza.

Jeżeli ma co najmniej 1 taki Symbol, otrzymuje 1 punkt Korupcji (*nigdy więcej niż 1*). Jeżeli natomiast nie ma żadnego Symbolu Złoczyńcy, otrzymuje 1 punkt Cnót. Przypomnienie o tym widnieje na karcie Gracza. Pamiętaj, że chociaż jest możliwa Kolidacja znaczników Korupcji i Cnót na skutek takiego przetasowania, to nie zostanie ona rozpatrzona aż do następnej 5. fazy aktywnego gracza (*może to być w jego kolejnej turze, jeśli rozpatrywana jest 6. faza obecnej tury*).

Po dobraniu kart przez aktywnego gracza, kolejny gracz, siedzący po jego lewej stronie, rozpoczyna swoją turę od 1. fazy i rozpatruje kolejne fazy, aż do 6., po nim kolejny gracz itd.

KONIEC GRY

Po odsłonięciu karty Ubóstwa lub Dobrobytu aktywuje się koniec gry (*patrz strona 9*). Oznacza to, że gracze dogrywają do końca obecnej rundy i po niej rozgrywają jeszcze jedną, ostatnią pełną rundę - dzięki temu wszyscy gracze rozegrają równą liczbę tur. *Innymi słowy, gracz siedzący na prawo od gracza ze znacznikiem Pierwszego Gracza zawsze będzie wykonywał ostatnią turę w grze.*

Pamiętaj, że na koniec gry mogą być odkryte obie karty: Ubóstwa i Dobrobytu. Nazywamy to Rozdartym Królestwem i oznacza to, że obie karty będą rozpatrywane podczas Punktacji Końcowej.

Uwaga: Karty Mieszczan ze zdolnością trwałą , nie działają podczas Punktacji Końcowej.

PUNKTACJA KOŃCOWA

Po zakończeniu ostatniej rundy gracze obliczają swój wynik, biorąc pod uwagę następujące elementy:



Zbudowane Budynki

Zgodnie z informacją na górnej krawędzi planszy Gracza.



Robotników w Zamku

PZ za każdego Robotnika, równe poziomowi Zamku, na którym się znajduje.



Przepisane Manuskrypty

PZ za zestawy o różnych kolorach wstęgi oraz za niektóre Manuskrypty.



Karta Pana na Zamku oraz karty Przychylności Kościoła

Zgodnie z informacją na danej karcie.



Niespłacone Długi

-2 PZ za każdy



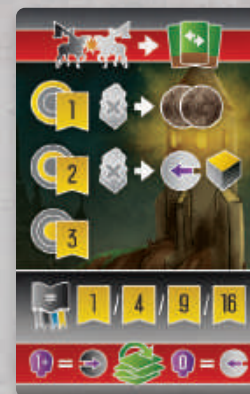
Zdobyte Lenna

1 PZ za każde



Nadane Lenna

3 PZ za każde



Karta Ubóstwa (o ile jest odkryta)

Pierwszych trzech graczy o największej liczbie nadanych (*odwróconych*) Lenn otrzymuje odpowiednio 12, 8 i 4 PZ. Gracz musi mieć choć jedno nadane Lenno, by otrzymać PZ. W przypadku remisu, gracze dzielą się po równo sumą PZ za zajmowane miejsca.

Przykład: Jeżeli 2 graczy remisuje na pierwszym miejscu, każdy z nich zdobędzie 10 PZ $((12+8)/2)$. Gracz na trzecim miejscu nadal zdobywa 4 PZ. Podobnie jeżeli 3 graczy remisuje na drugim miejscu, każdy z nich zdobędzie 4 PZ $((8+4)/3)$.

Karta Dobrobytu (o ile jest odkryta)

Jest rozpatrywana na tych samych zasadach co odkryta karta Ubóstwa, z tą różnicą, że liczone są spłacone (*odwrócone*) Długi, a nie nadane Lenna.

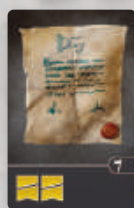
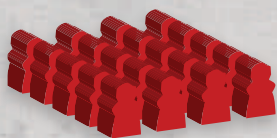
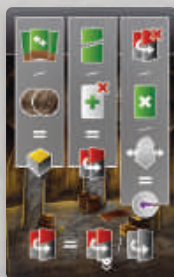
W rozgrywkach na mniej niż 3 graczy środkowa nagroda (8 PZ) nie jest przyznawana przy rozpatrywaniu kart Ubóstwa i Dobrobytu.

Gracz z największą łączną liczbą zdobytych PZ zostaje zwycięzcą. W przypadku remisu wygrywa gracz z większą sumą posiadanych Srebrników i zasobów. Jeżeli nadal jest remis, remisujący gracze dzielą się zwycięstwem.

ROZGRYWKA JEDNOOSOBOWA: PRZYGOTOWANIE DO ROZGRYWKI

Przygotowania do gry pozostają w dużej mierze bez zmian. Aby przygotować gracza SI (*Sztuczna Inteligencja*):

1. Wybierz jedną z plansz Gracza i odwróć ją na stronę SI. W lewym górnym rogu planszy znajduje się informacja na czym dana SI będzie się koncentrować podczas rozgrywki (*Umieszczaniu Robotników, Budowaniu Budynków itd.*). W poniższym przykładzie skorzystamy z SI Kapłana.
2. Podobnie jak w przypadku przygotowania zwykłej planszy Gracza, połóż 9 Budynków na planszę SI (*uwaga - Fabryki i Domy Gildii są zamienione miejscami*). SI zaczyna z 20 Robotnikami, znacznikami Korupcji oraz Cnót, Wicehrabią i kartą Pomocy SI. Nie potrzebuje kart Mieszczan.
3. Otrzymujesz znacznik Pierwszego Gracza.
4. Oddziel karty Początkowych Schematów (*o brązowym nagłówku*), od kart Przyszłych Schematów (*o czarnym nagłówku*). Sprawdź na planszy SI pierwsze od lewej pole na kartę i odłóż do pudełka wskazane karty Schematów. Następnie przetasuj karty Początkowych Schematów i utwórz z nich zakryty stos obok lewej strony planszy SI. Przetasuj też karty Przyszłych Schematów i utwórz z nich stos, kładąc go gdzieś na uboczu, by nie pomylić ze sobą stosów kart Schematów.
5. Wykonując 8. krok zwykłego Przygotowania do rozgrywki, odkryj o 1 parę mniej kart Gracza i Znanych Mieszczan (*2 pary dla standardowego trybu solo*). Wybierasz jako pierwszy, a następnie umieszczasz Wicehrabiego SI na polu planszy Głównej wskazanym przez niewybraną przez siebie kartę Gracza. Teraz możesz odłożyć tę kartę Gracza i kartę Znanego Mieszczanina do pudełka.



6. Weź z zasobów ogólnych i przekaz SI wszystkie komponenty pokazane na pierwszym od lewej polu na kartę na jej planszy Gracza.

Przykład: Kapłan SI rozpoczyna rozgrywkę z 1 Kałamarzem, 1 Kamieniem, 1 Lennem, 1 Długiem i 1 Domem Gildii zbudowanym na polu Budowy obok Wicehrabiego Wicehrabia SI (SI rozpatruje natychmiastowy efekt zbudowania Domu Gildii).

ROZGRYWKA JEDNOOSOBOWA: ZASADY

Zasady rozgrywek solo są mocno zbliżone do tych z gry standardowej. Twoje tury przebiegają dokładnie tak samo. W turze przeciwnika będziesz odkrywał kartę Schematu z jego talii i rozpatrywał jej efekty, symulując wrażenia z rozgrywki przeciwko innemu graczowi.

Rozpatrując karty Schematu należy się stosować do kilku generalnych zasad. Większość z nich jest powtórzona na karcie Pomocy SI.



Wicehrabia SI porusza się zgodnie z ruchem wskazówek zegara wyłącznie po zewnętrznej ścieżce na planszy Głównej. Nigdy nie korzysta z wewnętrznej ścieżki.



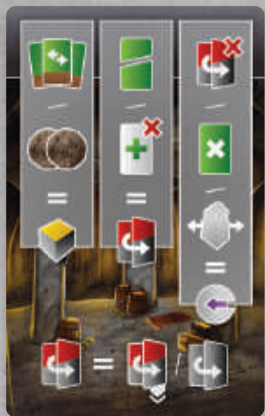
Podczas rozpatrywania spotkania Wicehrabiów na jednym polu miasteczka, gdy Wicehrabia SI poruszy się na twoje pole miasteczka, ty możesz zmienić kolejność kart Mieszczan, a w odwrotnym przypadku SI otrzymuje w zamian wybrany przez siebie zasób.



W większości przypadków, gdy SI ma otrzymać wybrany przez siebie zasób należy sprawdzić równanie widoczne na planszy SI (na obszarze z zielonym tłem). Jedynie SI skoncentrowane na kartach traktuje wszystkie zasoby jakby były tego samego rodzaju.

Przykład: Kleryk SI w pierwszej kolejności zbiera Kałamarze. Jeżeli ma już ich co najmniej 6, zaczyna zbierać Kamień. Jeśli natomiast zbierze już co najmniej 4 Kamienie, rozpocznie zbieranie Złota.

ROZGRYWKA JEDNOOSOBOWA: ZASADY



Karta Pomocy SI wskazuje sposób w jaki SI będzie rozpatrywała konkretne efekty w grze:

1. kolumna: Za każdym razem gdy SI będzie mieć możliwość zmiany kolejności kart Mieszczan lub ma otrzymać 2 Srebrniki, w zamian otrzymuje 1 wybrany przez siebie zasób.
2. kolumna: Za każdym razem gdy może wykonać Zniszczenie karty, lub ma dobrać kartę, a talia Przyszłych Schematów jest pusta, w zamian może odwrócić kartę Długu/Lenna.
3. kolumna: Gdy SI ma możliwość odwrócenia karty Długu/Lenna, ale nie ma żadnej karty, którą mogłaby odwrócić, otrzymuje w zamian 1 punkt Cnót. Podobnie otrzymuje 1 punkt Cnót, gdy ma odrzucić kartę lub otrzyma darmowy ruch po Zamku.



Jeżeli SI otrzyma wybór karty, którą ma odwrócić (*Długu lub Lenna*), najpierw spróbuje odwrócić kartę rodzaju, którego to kart ma mniej odwróconych. W przypadku remisu, odwraca kartę Długu. Natomiast jeżeli ma tylko 1 rodzaj kart, który może odwrócić, to po prostu odwraca kartę tego rodzaju.



Wszystkie te ikony mają ten sam efekt dla SI: zabierają wierzchnią kartę z talii Przyszłych Schematów i kładą ją odkrytą na stosie kart odrzuconych SI.



Ta ikona oznacza, że SI odsyła kartę Mieszczanina sąsiadującą w tym momencie z jej Wicehrabią. Karta jest usuwana z gry, a SI rozpatruje natychmiastowy efekt odesłania pokazany w prawym górnym rogu karty. Inaczej niż gdy czyni to gracz, SI nie otrzymuje Symboli z odsyłanych kart Mieszczan, aby pomóc w opłaceniu swojej akcji głównej



Ta ikona oznacza “Główny Cel”, na którym skoncentrowana jest SI. Jeżeli widzisz tą ikonę, sprawdź lewy górny róg Planszy SI, aby się dowiedzieć co to będzie za akcja.

Przykład: Głównym celem SI Kleryka jest Przepisywanie Manuskryptów.

W momencie gdy wyczerpie się talia SI, prawdopodobnie już wcześniej liczba kart na jego planszy SI zmniejszyła się do 2 przy tasowaniu. To jest zamierzony efekt.

ROZGRYWKA JEDNOOSOBOWA: AKCJE GŁÓWNE



Budując Budynki, SI zawsze chce umieścić pierwszy Budynek od lewej ze swojej planszy Gracza (*na który ją stać*), na pierwszym od lewej (zgodnie z ruchem wskazówek zegara) dostępnym polu Budowy na planszy Głównej (obok pola miasteczka, na którym w tym momencie znajduje się jej Wicehrabia). SI rozpatruje efekty pól Budowy i Połączeń, na tych samych zasadach co gracz. Podobnie, nie może przekraczać Rzeki przy Budowie Budynków.

Rozpatrując efekt natychmiastowy Budowy Budynku bez ponoszenia kosztów (np. dzięki Manuskryptowi) SI spróbuje zbudować go na pierwszym od lewej (zgodnie z ruchem wskazówek zegara) dostępnym polu Budowy na planszy Głównej (obok pola miasteczka, gdzie w tym momencie znajduje się jej Wicehrabia). Jeżeli to pole Budowy jest już zajęte, SI będzie sprawdzać kolejne pola dookoła planszy Głównej, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, nawet przekraczając Rzeki w razie potrzeby, aż nie znajdzie dostępnego pola Budowy. Jedynie w przypadku gdy wszystkie pola Budowy są już zajęte, SI zignoruje ten efekt.



SI może Umieścić Robotników na Zamku, będąc na zewnętrznej ścieżce. W takim wypadku SI Umieszcza Robotników w sekcji pierwszego poziomu Zamku, który znajduje się na tej samej części planszy Głównej, co jej Wicehrabia. SI zawsze próbuje umieścić maksymalną możliwą liczbę Robotników. Zauważ, że zgodnie z informacją na swojej planszy Gracza, SI umieszcza co najmniej 2 Robotników w swojej akcji. Jeżeli SI będzie miała okazję wypchnąć Robotników z Zamku, zawsze wybierze za cel twoich Robotników. Gracz SI może zdobyć kartę Pana na Zamku i premię 5 PZ za jej posiadanie na koniec gry, ale nie korzysta w żaden sposób ze zwiększonego limitu kart na ręce. Jeżeli SI ma więcej grup złożonych z co najmniej 3 Robotników na pierwszym poziomie Zamku, ich rozpatrywanie rozpoczyna od sekcji sąsiadującej z jej Wicehrabią i kontynuuje dalej zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Stojąc przed wyborem premii za wejście na drugi poziom Zamku, SI zawsze wybiera pierwszą opcję.

Rozpatrując efekt darmowego Umieszczenia Robotnika (np. dzięki Manuskryptowi), SI zawsze umieszcza go na tej sekcji pierwszego poziomu, który znajduje się na tej części planszy Głównej, na której znajduje się Wicehrabia SI.



SI może Przepisać Manuskrypt będąc na zewnętrznej ścieżce. Koncentruje się ona na Manuskrypcie z części planszy Głównej, na której znajduje się jej Wicehrabia. SI zabiera kartę Przychylności Kościoła na takich samych zasadach co gracz.

Rozpatrując efekt darmowego Przepisania Manuskryptu (np. dzięki innemu Manuskryptowi), SI najpierw spróbuje Przepisać Manuskrypt z części planszy Głównej, na której się znajduje jej Wicehrabia. Jeżeli SI nie będzie w stanie Przepisać tego Manuskryptu, będzie sprawdzać dalej kolejne części planszy Głównej, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, dopóki nie znajdzie Manuskryptu, który może zabrać. Jedynie w przypadku gdy nie może zabrać żadnego Manuskryptu, SI zignoruje ten efekt.

ROZGRYWKA JEDNOOSOBOWA: TURA SI

Na początku tury SI, przesunij wszystkie karty na planszy Gracza SI o 1 pole w prawo (zgodnie ze standardowymi zasadami). Następnie odkryj wierzchnią kartę z talii Schematów i umieść ją na pierwszym polu od lewej na planszy Gracza SI. Na koniec rozpatrz wszystkie efekty zapisane na tej karcie, zaczynając od góry i idąc do samego dołu. Symbole przedstawione w nagłówkach kart nie generują żadnych efektów, ale pomagają w opłacaniu przez SI jej akcji.

Przykład: SI rozpoczyna pierwszą turę od odesłania karty Mieszczanina z bieżącego pola miasteczka (powiedzmy, że dzięki temu zyskała 1 punkt Cnót). Następnie porusza swojego Wicehrabiego o 2 pola po zewnętrznej ścieżce planszy Głównej, zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Na koniec podejmuje próbę Umieszczenia Robotników, ale dysponując tylko 2 Symbolami Szlachcica i nie posiadając Złota, SI musi zamiast tego odwrócić kartę Długu i otrzymać kolejny punkt Cnót (druga opcja efektu pokazanego na samym dole karty Schematu).

W drugiej turze SI zagrywa kartę z Symbolem Złoczyńcy. Rozpatrując pierwszy od góry efekt karty, SI otrzymuje 1 punkt Korupcji za każdy Symbol Złoczyńcy na swojej planszy Gracza (tutaj 1). Następnie dobiera wierzchnią kartę z talii Przyszłych Schematów i kładzie ją odkrytą na swoim stosie odrzuconych. Kolejny efekt to ruch Wicehrabiego o 1 pole i na koniec próba spełnienia Głównego Celu SI Kapłana, czyli Przepisania Manuskryptu. Manuskrypt na tej części planszy Głównej, na której znajduje się Wicehrabia SI wymaga jedynie 3 Symboli Kapłana. Dokładnie tyle Symboli ma SI na swojej planszy Gracza (wliczając w to uniwersalny Symbol Złoczyńcy i efekt zbudowanego Domu Gildii). SI zabiera Manuskrypt i kładzie go obok swojej planszy Gracza. Rozpatruje też jego natychmiastowy efekt i dobiera jeszcze jedną kartę Przyszłego Schematu.



ROZGRYWKA JEDNOOSOBOWA: KONIEC GRY I PUNKTACJA SI

Koniec rozgrywki następuje i przebiega według standardowych zasad. Pamiętaj, że do SI będzie należeć ostatnia tura w grze.

SI zdobywa PZ na tych samych zasadach co gracze, z jedną różnicą - zdobywa dodatkowo 1 PZ za każdy niewykorzystany zasób. Przypomnienie o tym wyjątku jest widoczne na planszy Gracza SI.



Aby wygrać z SI, musisz zdobyć więcej PZ niż ona. Spróbuj wygrać z wszystkimi czterema SI!

Jeżeli chciałbyś zwiększyć poziom trudności rozgrywki jednoosobowej, wtasuj 1, 2 lub 3 karty Przyszłych Schematów do talii Schematów SI podczas Przygotowania do Rozgrywki.



ZACHODNIE KRÓLESTWO CZEKA – ODKRYJ WSZYSTKIE JEGO ODSŁONY!

SKRÓCONY OPIS EFEKTÓW

O ile nie jest to inaczej napisane, rozpatrzenie efektu jest obowiązkowe.



Otrzymujesz 1 Kałamarz



Otrzymujesz 1 Kamień



Otrzymujesz 1 Złoto



Otrzymujesz 1 Srebrnik



Otrzymujesz 1 Kałamarz, Złoto lub Kamień *(nie Srebrnik)*



Otrzymujesz 1 Dług *(niespłacony)*



Otrzymujesz 1 Lenno *(zdobyte)*



Odwróć 1 niespłacony Dług *(na spłacony)*



Odwróć 1 zdobyte Lenno *(na nadane)*



Odwróć 1 niespłacony Dług lub zdobyte Lenno



Otrzymujesz za darmo 1 Manuskrypt o koszcie 3 lub 4 - wybierz go spośród tych widocznych na planszy Głównej



Ten efekt odnosi się do dowolnego/wszystkich Budynków



Zatrudnij za darmo 1 Mieszczanina spośród tych widocznych na planszy Głównej



Umieść za darmo wskazaną liczbę Robotników na dowolnej sekcji pierwszego poziomu Zamku



Ten efekt aktywuje się, gdy dowolny gracz rozpatruje Kolizję



Zbuduj za darmo wskazany Budynek na dowolnym dostępnym polu Budowy



Otrzymujesz 1 punkt Korupcji



Otrzymujesz 1 punkt Cnót



Zmień kolejność kart na twojej planszy Gracza *(jest to zawsze opcjonalne)*



Odrzuć 1 kartę z ręki albo z wierzchu swojej talii. Jeżeli talia jest pusta, możesz przetasować swój stos kart odrzuconych i utworzyć nową talię, by odrzucić z niej kartę *(jest to zawsze opcjonalne)*



Zniszcz 1 kartę z ręki albo z wierzchu swojej talii. Zniszczone karty są usuwane z gry, a ty otrzymujesz tyle Srebrników, ile wynosi ich wartość. Jeżeli talia jest pusta, możesz przetasować swój stos kart odrzuconych i utworzyć nową talię, by zniszczyć z niej kartę *(jest to zawsze opcjonalne)*.



Wtasuj karty ze swojego stosu kart odrzuconych do swojej talii. Musisz mieć choć 1 odrzuconą kartę by rozpatrzyć ten efekt.



Porusz 1 ze swoich Robotników na pierwszym poziomie Zamku do sąsiedniej sekcji na tym samym poziomie *(jest to zawsze opcjonalne)*