



# WIEK RZEMIEŚLNIKÓW

## ARCHITEKCI ZACHODNIEGO KRÓLESTWA

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

EDYCJA POLSKA – ZESPÓŁ PORTAL GAMES  
SKŁAD WERSJI POLSKIEJ – ROCHE STUDIO  
[WWW.PORTALGAMES.PL](http://WWW.PORTALGAMES.PL)

*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/pl/reklamacje](http://portalgames.pl/pl/reklamacje)*

# WPROWADZENIE

W rozszerzeniu Architekci Zachodniego Królestwa: Wiek Rzemieślników niegdysiejsi czeladnicy powracają do miasta jako mistrzowie rzemiosła, wyposażeni w wiedzę, doświadczenie i nowatorskie narzędzia. Dom Gildii wypełnia gwar zachwytnych i ożywionych dyskusji! Podczas gdy część uczniów spędza czas na przyswajaniu nowych umiejętności, inni pod czujnym okiem mistrzów upiększają budynki miasta licznymi zdobieniami, począwszy od złotych gobelinów po witraże. Ale nie dajcie się zwieść błyskotkom i innym fantastycznym towarom. Nie wszystko złoto, co się świeci.

## KOMPONENTY



2 pomarańczowe znaczniki Gracza



20 pomarańczowych Robotników




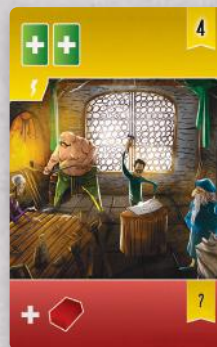
6 Rzemieślników  
(w 6 kolorach)



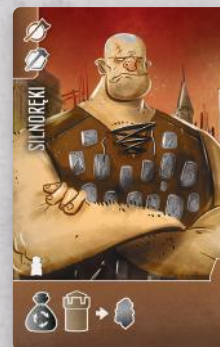
1 karta Nakładki  
Czarnego Rynku




12 kart Budyneków  
(oznaczonych )



24 karty  
Rzemiosła



12 kart Pomocników  
(oznaczonych )

1 plansza Domu Gildii



6 kart  
Pomocy  
Gracza



2 dwustronne plansze Gracza



1 notatnik

Przygotowanie rozgrywki przebiega tak jak to opisano w instrukcji do gry podstawowej, z następującymi zmianami:

1. Połóżcie planszę Domu Gildii na Planszy Głównej, zakrywając oryginalną lokację Domu Gildii. Ponadto połóżcie kartę Nakładki Czarnego Rynku na środkowym polu Czarnego Rynku, zakrywając oryginalną ikonografię.
2. Przygotowując stosy kart Pomocników i Budynków, wtasujcie nowe karty z tego rozszerzenia do odpowiednich stosów kart.
3. Potasujcie wszystkie karty Rzemiosła i połóżcie je w zakrytym stosie powyżej Domu Gildii. Zaczynając od wierzchu stosu, dobierzcie 4 karty Rzemiosła i połóżcie je odkryte w rzędzie obok stosu kart Rzemiosła.
4. Podczas wybierania kolorów graczy, możecie wybrać kolor pomarańczowy. Przygotowując rozgrywkę standardową, Pomarańczowy gracz może użyć dowolnej nowej planszy Gracza. W rozgrywkach zaawansowanych, strony 2. tych plansz Gracza oferują nowe unikatowe zdolności i początkowe wartości, z którymi rozpoczniecie rozgrywkę (*patrz str. 12*).
5. Każdy gracz bierze 1 kartę Pomocy Gracza oraz 1 Rzemieślnika w wybranym przez siebie kolorze.
6. W odwrotnej kolejności tury, każdy gracz zatrudnia (*za darmo*) 1 Pomocnika, spośród odkrytych kart na Planszy Głównej. Gdy wszyscy gracze wybiorą już swoich początkowych Pomocników, odkryjcie karty ze stosu Pomocników zapełniając puste pola na Planszy Głównej. Dobranie początkowych Pomocników musi być zakończone przed rozpoczęciem dobierania kart Budynków. Pamiętajcie o odpowiednim zaznaczeniu na torze Cnót ewentualnego otrzymania lub straty punktów Cnót, wynikających z zatrudnienia Pomocnika.

Uwagi do rozgrywek na 6 graczy:

- Tak samo jak w przypadku rozgrywek 5-osobowych, gra kończy się gdy wszystkie pola w Domu Gildii zostaną zapełnione przez Robotników.
- Zasady gry podstawowej wymagają przygotowania odpowiedniej liczby kart Nagród stanowiącej „dwukrotność liczby graczy plus 1”. Jednak w grze podstawowej nie ma wystarczającej liczby kart Nagród do spełnienia tego wymogu w rozgrywkach 6-osobowych. W takim przypadku, użycie wszystkich dostępnych kart. Jeżeli macie możliwość użycia dodatkowych kart Nagród (*z przyszłych rozszerzeń lub minidodatków*), powróćcie do podstawowych zasad przygotowania rozgrywki (*2 karty na gracza, plus 1*).

## PLANSZA DOMU GILDII

Nowa plansza Domu Gildii zawiera 2 nowe akcje, które gracz może wykonać po umieszczeniu Robotnika w Domu Gildii (*wytwarzanie Zdobień i Narzędzi*) oraz 3 pola, które wywołują odświeżenie puli Pomocników.

Aby wytworzyć Zdobienie lub Narzędzie, gracze muszą położyć 1 Robotnika ze swojej puli, na jednym ze swoich Robotników w Domu Gildii, umieszczonym tam w którejś z poprzednich tur. Gracze nie mogą kłaść Robotników na Robotnikach należących do przeciwników. Gracze nie mogą posiadać więcej niż 2 Robotników na pojedynczym polu Domu Gildii.



Po umieszczeniu pierwszego Robotnika na polu Domu Gildii oznaczonym taką ikoną, odrzućcie obydwu Pomocników z kolumny najbardziej po lewej na Planszy Głównej, a następnie uzupełnijcie puste miejsca zgodnie ze standardowymi zasadami. Powinno to nastąpić dopiero po tym, gdy aktualnie rozgrywający swoją turę gracz rozpatrzy ją do końca. Wszystkie Srebrniki umieszczone na odrzucanych kartach Pomocników wracają do Puli.



## WYTWARZANIE ZDOBIEŃ



Zdobienia nagradzają graczy natychmiastowymi korzyściami i dodatkowymi Punktami Zwycięstwa na koniec gry. Aby wytworzyć Zdobienie, gracze muszą wykonać poniższe kroki w następującej kolejności:

1. Położyć Robotnika ze swojej puli na wierzchu jednego ze swoich Robotników leżących w Domu Gildii.
2. Zapłacić 5 Srebrników (*z czego 2 stanowią Podatek*).
3. Wybrać 1 z 4 odkrytych kart Rzemiosła leżących nad Planszą Główną. Zwróćcie uwagę, że karty te mają dwojake zastosowanie. Wytwarzając Zdobienie, gracze zwracają uwagę tylko na ikony widoczne w górnej części każdej z kart.



4. Wsunąć kartę wytworzonego Zdobienia pod kartę jednego ze swoich uprzednio postawionych Budynków w taki sposób, aby widoczna była tylko górna część karty.

**Ważna zasada:** Do każdego Budynku gracze mogą mieć dołączone tylko 1 Zdobienie. Jeżeli gracze nie mają przed sobą dostępnych Budynków nie mogą wytwarzać Zdobień.

5. Rozpatrzyć natychmiastowe korzyści (lub kary) wynikające z wytworzenia Zdobienia.
6. Odkryć wierzchnią kartę ze stosu kart Rzemiosła i położyć ją w miejscu dobranej przez gracza karty. Jeżeli stos kart Rzemiosła się wyczerpie, nic się nie dzieje. Liczba tych kart jest celowo ograniczona.

*Przykład: Gracz położył 1 Robotnika ze swojej puli na jednym ze swoich Robotników w Domu Gildii. Zapłacił wymaganą liczbę Srebrników i zdecydował się wytworzyć Zdobienie widoczne na ilustracji po prawej. Wsunął Zdobienie pod swój Dziedziniec i zdobył 3 sztuki Gliny z Puli, zgodnie z tym co zostało pokazane na Zdobieniu. Ponadto na koniec gry ten gracz zdobędzie dodatkowe 3 PZ.*

**Raz dołączone do Budynku Zdobienie nie może zostać przeniesione do innego Budynku.**



## Efekty Zdobień

Większość Zdobień powoduje otrzymanie zasobów, niespłaconych Długów lub też wpływa na pozycję znacznika na torze Cnót. Jednak, niektóre z nich mogą wymagać dodatkowych wyjaśnień:



Ponownie aktywuj natychmiastową nagrodę Budynku, do którego została dołączona ta karta Zdobienia (dołączenie do Budynku punktującego na koniec gry nie daje żadnego efektu).



Uwolnij wszystkich swoich pojmanych Robotników LUB dokonaj 1 Pojmania.



Odrzuć wszystkich Pomocników z Planszy Głównej. Odkryj 8 nowych Pomocników, a następnie Zatrudnij 1 z nich za darmo.



Uwolnij wszystkich swoich Robotników z Więzienia.

## WYTWARZANIE NARZĘDZI



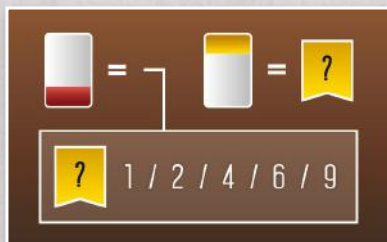
Narzędzia wyposażają Pomocników w nowe zdolności i pozwalają na zdobycie dodatkowych Punktów Zwycięstwa na koniec gry. Aby wytworzyć Narzędzie, gracze muszą wykonać poniższe kroki w następującej kolejności:

1. Położyć Robotnika ze swojej puli na wierzchu jednego ze swoich Robotników leżących w Domu Gildii LUB umieścić Robotnika na środkowym polu Czarnego Rynku (*kosztuje to 2 Srebrniki i stratę 1 punktu Cnót, ale pozwala uniknąć trwałego przypisania Robotnika do Domu Gildii*).
2. Wybrać 1 z 4 odkrytych kart Rzemiosła leżących nad Planszą Główną. Zwróćcie uwagę, że karty te mają dwojakie zastosowanie. Wytwarzając Narzędzie, gracze zwracają uwagę tylko na ikony widoczne w dolnej części każdej z kart.
3. Wsunąć kartę wytworzonego Narzędzia pod kartę jednego ze swoich Pomocników w taki sposób, aby widoczna była tylko dolna część karty.

**Ważna zasada:** Do każdego Pomocnika gracze mogą mieć dołączone tylko 1 Narzędzie. Jeżeli gracze nie mają przed sobą dostępnych Pomocników nie mogą wytwarzać Narzędzi.

4. Odkryć wierzchnią kartę ze stosu kart Rzemiosła i położyć ją w miejscu dobranej przez gracza karty. Jeżeli stos kart Rzemiosła się wyczerpie, nic się nie dzieje. Liczba tych kart jest celowo ograniczona.

*Przykład:* Gracz położył 1 Robotnika ze swojej puli na jednym ze swoich Robotników w Domu Gildii. Wytworzył Narzędzie i wsunął je pod kartę Handlarza, tak jak to pokazano na ilustracji po prawej. Od teraz, raz na turę, gdy korzysta z umiejętności swojego Handlarza, może dodatkowo stracić 1 punkt Cnót, aby dobrać 1 Marmur. Jako że jest to jego pierwsze Narzędzie, na koniec gry zdobędzie 1 PZ. Poniższa ilustracja, znajdująca się także na nowych kartach Pomocy Gracza przedstawia zasady punktowania kart Rzemiosła na koniec gry.



## Efekty Narzędzi

Dołączanie Narzędzi do Pomocników może stworzyć szeroki wachlarz dziwnych i potężnych kombinacji. Z tego powodu, warto podkreślić kilka ważnych zasad:

- Każde Narzędzie może być aktywowane tylko raz na turę gracza lub podczas Odświeżenia Czarnego Rynku.

*Przykład: Niezależnie od tego ile razy w turze gracza zostanie użyty Komornik, w tej turze gracz zdobywa tylko 1 Srebrnika (a nie po 1 za każdy spłacony Dług).*

- Gracze muszą być w stanie skorzystać z umiejętności Pomocnika, aby móc aktywować efekt swojego Narzędzia. Jednak, jeżeli są w stanie skorzystać z takiej umiejętności, gracze mogą zdecydować się rozpatrzyć efekt Narzędzia przed rozpatrzeniem Pomocnika.

*Przykład: Gracz potrzebuje 6 Srebrników, aby móc spłacić swój Dług. Dysponując tylko 5, może najpierw aktywować Narzędzie dołączone do swojego Komornika (zdobywając 1 Srebrnika), co pozwoli mu najpierw spłacić Dług, a następnie aktywować umiejętność swojego Komornika.*

Innymi słowy, Narzędzia mogą zapewniać nagrody lub zniżki, gdy mają one zastosowanie.

- Raz dołączone do Pomocnika, Narzędzie nie może zostać przeniesione ani usunięte. Jednak, jeżeli Pomocnik musiałby być usunięty przez jakiś efekt gry, Narzędzie może zostać dołączone do jednego z pozostałych dostępnych Pomocników. W rzadkich przypadkach, gdy nie jest to możliwe, taką kartę Narzędzia należy odrzucić z gry.

*Zwróćcie uwagę, że niektórych kombinacji Narzędzi i Pomocników należy unikać.*

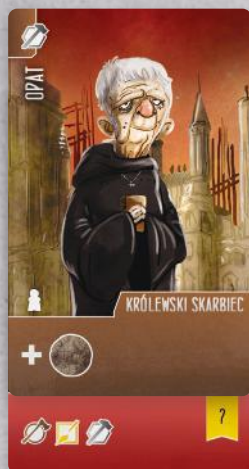
*Przykład: Narzędzie, które umożliwia dokonanie pojmania Robotników podczas wykonywania akcji, nie tworzy dobrej pary z umiejętnościami Giermka i Domokrądcy (Narzędzie nigdy się nie aktywuje, gdyż ich umiejętności aktywują się podczas Odświeżenia Czarnego Rynku).*

Więcej przykładów współdziałania Narzędzi i Pomocników znajdziecie na następnej stronie.



## PRZYKŁADY PAR NARZĘDZI I POMOCNIKÓW

Aby dokładniej wyjaśnić sposób w jaki Pomocnicy i Narzędzia współdziałają ze sobą, poniżej podajemy kilka przykładów:



To Narzędzie nigdy nie jest aktywowane. Zamiast tego, wyposaża Opata w dodatkowe Zdolności, po jednym z każdego rodzaju. Liczą się one podczas stawiania Budynków oraz rozpatrywania efektów końcowych (np. *Chata Kamieniarza* czy *Dormitorium*), przed ostatecznym podliczeniem punktów.



Ten Spiskowiec pozwala graczowi zapłacić o 1 Srebrnika mniej podczas pojmania Robotników. Pierwsze pojmanie zawsze wymaga zapłacenia 1 Podatku. Do zapłaty Podatku za pierwsze pojmanie gracz mógłby użyć Srebrnika zdobytego dzięki aktywacji Narzędzia (ale tylko wtedy, gdyby dokonał także drugiego pojmania, aktywując umiejętność swojego Spiskowca).



Dzięki posiadaniu Antagonistki, umieszczając Robotnika na Placu Miejskim gracz może rozpatrzyć akcję tak, jakby miał tam jednego dodatkowego Robotnika. Jako że jest to pasywna umiejętność, dołączone Narzędzie aktywuje się przy każdym użyciu Placu Miejskiego, dając graczowi 1 kartę Budynku.



Ten Silnórka pozwala graczowi zapłacić o 2 Srebrniki mniej podczas umieszczania swojego Rzemieślnika. Jeśli gracz skorzysta z umiejętności tego Silnórkiego może również natychmiast pojąć maksymalnie 2 Robotników jednego koloru (ale nie własnego Rzemieślnika) z lokacji, w której umieścił Rzemieślnika (pojmanie za pomocą tego Narzędzia musi być zawsze z lokacji, w której został umieszczony Robotnik).



Podczas każdego Odświeżenia Czarnego Rynku ten Giermek pozwala zdobyć 1 Złoto, jeżeli gracz nie posiada żadnych Robotników w Więzieniu. Jeżeli jednak gracz miałby w Więzieniu 1 Robotnika, to Narzędzie pozwoliłoby mu najpierw na jego uwolnienie, a następnie na użycie umiejętności Giermka.





Każdy z graczy ma teraz 1 Rzemieślnika. Dla potrzeb większości efektów, Rzemieślnika traktuje się jak każdego innego Robotnika. Jest jednak kilka dodatkowych zasad dotyczących tego wyjątkowego Robotnika:

– **Podczas umieszczania Rzemieślnik liczy się jako 2 Robotników.** Jednak w przyszłych turach, do czasu gdy nie będzie on ponownie umieszczany, liczy się jako pojedynczy Robotnik.

*Przykład: Jeżeli gracz nieposiadający w Lesie żadnych Robotników umieściłby w nim swojego Rzemieślnika, zdobyłby 2 sztuki Drewna. Jednak, jeśli w następnej turze umieściłby w Lesie kolejnego Robotnika, to nadal zdobyłby tylko 2 sztuki Drewna (gdyż jego Rzemieślnik liczyłby się teraz jako pojedynczy Robotnik, a nie jako 2, jak było w momencie jego umieszczania).*

– **Podczas umieszczania Rzemieślnika, gracz może zignorować stratę 1 punktu Cnót.**

*Przykład: Jeśli gracz użyłby swojego Rzemieślnika w lokacji Poborcy Podatkowego, straciłby tylko 1 punkt Cnót, zamiast 2. Podobnie, gdyby gracz użył swojego Rzemieślnika do zatrudnienia Pomocnika powodującego stratę 1 punktu Cnót, zignorowałby ją.*

Na nowych kartach Pomocy Gracza znajdziecie przypomnienie tych dwóch zasad dotyczących Rzemieślników.

Rzemieślnicy mogą zostać pojmani tak samo, jak pozostali Robotnicy. Wtrącenie ich do Więzienia nadal daje przeciwnikowi tylko 1 Srebrnika, a będąc w Więzieniu liczą się jako 1 Robotnik. Co do zasady, dowolna akcja, która oddziałuje na zwykłego Robotnika, ma takie samo zastosowanie do Rzemieślnika. **Rzemieślnicy nigdy nie mogą zostać umieszczeni w Domu Gildii.**



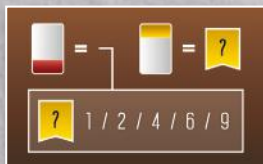
= dowolny Robotnik (zwykły lub Rzemieślnik)



= Rzemieślnik

## PUNKTACJA KOŃCOWA

Gra z rozszerzeniem kończy się w taki sam sposób jak gra podstawowa. Do podliczenia punktów na koniec gry gracze mogą użyć dołączonego notatnika. Do punktów zdobytych według zasad gry podstawowej, gracze doliczają dodatkowo Punkty Zwycięstwa za swoje Zdobienia i Narzędzia.



Zdobienia zapewniają graczowi Punkty Zwycięstwa pokazane w prawym górnym rogu każdej karty. Każde wytworzone Narzędzie zapewnia graczowi rosnącą liczbę Punktów Zwycięstwa, zgodnie z tabelą pokazaną na karcie Pomocy Gracza.

*Przykład: Jeżeli gracz posiadałby 3 Narzędzia, na koniec gry zdobyłby 4 PZ, natomiast wytworzenie 5 Narzędzi zapewniłoby mu 9 PZ.*

## GRA JEDNOOSOBOWA

Przygotowanie gry jednoosobowej przebiega tak jak to opisano w Suplemencie do Architektów Zachodniego Królestwa, z dodatkowymi krokami opisanymi na stronie 3. niniejszej instrukcji.

Wirtualny przeciwnik stosuje te same zasady co w grze podstawowej, z jednym wyjątkiem. Za każdym razem gdy umieszcza Robotnika w Domu Gildii, nie tylko wykonuje polecenia karty Schematu, ale dodatkowo wytwarza 1 Zdobienie.

Zwróćcie uwagę, że aby to zrobić nadal musi umieścić tylko 1 Robotnika. Nigdy nie kładzie Robotników na innych Robotnikach leżących w Domu Gildii.

Po wytworzeniu Zdobień, wirtualny przeciwnik nie rozpatruje ich natychmiastowych korzyści (*lub kar*). Interesują go jedynie Punkty Zwycięstwa widoczne na kartach Zdobień. Po prostu dobrać kartę Zdobienia i położyć ją odkrytą obok planszy przeciwnika do czasu podliczenia punktów.

Przeciwnik zawsze wytwarza odkryte Zdobienie z największą liczbą Punktów Zwycięstwa, pokazaną w prawym górnym rogu karty. Jeżeli jest więcej kart, remisujących pod względem PZ, przetasuj je i daj przeciwnikowi 1 losowo dobraną kartę. Pozostałe karty odłóż z powrotem (*odkryte*). Następnie odkryj wierzchnią kartę ze stosu kart Rzemiosła i połącz ją w miejscu dobranej karty.

Do punktów zdobytych według zasad gry podstawowych, wirtualny przeciwnik dolicza dodatkowo Punkty Zwycięstwa ze wszystkich wytworzonych przez siebie Zdobień.

# NOWI POMOCNICY



**Opat** - Podczas umieszczania Robotnika w Królewskim Skarbcu zdobywasz 1 Srebrnika.



**Antagonistka** - Traktuj Plac Miejski tak jakbyś miał tam dodatkowego Robotnika.



**Egzekutor** - Podczas wtrącania Robotników do Więzienia zdobywasz pokazane nagrody.



**Donosiciel** - Traktuj Wartownię tak jakbyś miał tam dodatkowego Robotnika.



**Silnoręki** - Zwiększa umiejętności twojego Rzemieślnika. Ponadto ma on nie 1, a 2 typy zdolności.

## Umiejętności Silnorękiego



Za umieszczenie swojego Rzemieślnika płacisz do 2 Srebrników mniej, podczas jednej z akcji swojej tury.

*Przykład: Otrzymujesz zniżkę przy zatrudnianiu Pomocnika, podczas wizyty na Czarnym Rynku lub używając umiejętności Kupca w Królewskim Skarbcu.*



Twój Rzemieślnik dokonuje pojmania wszystkich Robotników jednego koloru z lokacji, w której został umieszczony. Możesz użyć tej umiejętności do pojmania swoich własnych Robotników, ale nie możesz jej użyć do pojmania swojego Rzemieślnika.



Podczas każdego Odświeżenia Czarnego Rynku uwalniaisz z Więzienia swojego Rzemieślnika.

## UNIKATOWE ZDOLNOŚCI GRACZY



### Walaryk

Rozpoczyna grę bez Robotników w Więzieniu, bez Srebrników, na 12. poziomie Cnót, z 1 Narzędziem (wybranych po początkowym dobraniu kart *Budynków*) i z 1 niespłaconym Długiem. Podczas umieszczania jego Rzemieślnik liczy się jako 3 Robotników.



### Gisela

Rozpoczyna grę bez Robotników w Więzieniu, z 2 Srebrnikami i na 13. poziomie Cnót. Za każdym razem gdy wytworzy Narzędzie, otrzymuje dodatkowo natychmiastowe korzyści pokazane w sekcji Zdobienia na dobranej karcie Rzemiosła, przed dołączeniem jej do Pomocnika.

## NOWE BUDYNKI

### Łuk

Zdobywasz 2 niespłacone Długi.

### Dziedziniec

Zdobywasz po 1 sztuce Kamienia, Drewna i Gliny.

### Galeria

Zdobywasz 1 Zdobienie za darmo.

### Garnizon

Zdobywasz 1 Narzędzie za darmo.

### Probostwo

Zdobywasz 1 Plan Budynku za każdy twój poziom prac nad Katedrą.

### Kolumna

Wszyscy gracze zdobywają po 3 Srebrniki.

### Akademia

Zdobywasz 1 PZ za każde Narzędzie.

### Arkada

Zdobywasz 1 punkt Cnót za każde Zdobienie.

### Piwnica

Zdobywasz 1 PZ za każde Zdobienie.

### Dormitorium

Zdobywasz 2 PZ za każdy zestaw 3 różnych Zdolności.

### Sala Narad

Zdobywasz 1 punkt Cnót za każde Narzędzie.

### Skład

Zdobywasz 1 punkt Cnót za każdy zestaw 3 różnych Zdolności.

