

# Zamki Burgundii

WYJĄTKOWA GRA O BUDOWANIU ŚREDNIOWIECZNYCH MIAST, HODOWLI ZWIERZĄT, HANDLU TOWARAMI I...  
MANIPULOWANIU KOŚCMI.

## WPROWADZENIE

**D**olina Loary w XV wieku. Gracze wcielają się w role wpływowych książąt, którzy parają się handlem i starają się rozbudować swoje włości.

Gracze za pomocą kości handlują, rozbudowują swoje miasta, kopalnie i pastwiska, a także zdobywają cenną wiedzę. W grze istnieje wiele dróg prowadzących do zwycięstwa, ale pomimo istotności rzutów kośćmi to do graczy – a nie do losu – zawsze należy decydujący głos.

Mnogość sposobów na zdobywanie punktów wymaga od graczy starannego planowania swoich poczynań zarówno w pojedynczej rundzie, jak i w perspektywie całej rozgrywki. Dzięki różnorodnym żetonom włości każda rozgrywka będzie inna i dlatego gra *Zamki Burgundii* będzie zawsze stanowić dla Was wyzwanie.

**Wygrywa ten z graczy, który na koniec gry zgromadzi najwięcej punktów.**

## WPROWADZENIE

Wcielacie się w role książąt Burgundii z XV wieku.

**W trakcie 5 faz gry będziecie gromadzić punkty poprzez handel, hodowlę, rozbudowę miast oraz rozwój nauki.**

Zwycięzcą zostanie ten z Was, który zdobędzie najwięcej punktów.

## KOMPONENTY

- **164 sześciokątne żetony włości:**
  - po 7 z 8 rodzajów budynków (beżowe, w tym 16 z czarnym rewersem),
  - po 7 z 4 rodzajów zwierząt (jasnozielone, w tym 8 z czarnym rewersem),
  - 26 żetonów nauki (żółte, w tym 6 z czarnym rewersem),
  - 16 zamków (ciemnozielone, w tym 2 z czarnym rewersem),
  - 12 kopalń (szare, w tym 2 z czarnym rewersem),
  - 26 statków (niebieskie, w tym 6 z czarnym rewersem).
- **42 kwadratowe żetony towarów** (po 7 w każdym z 6 kolorów),
- **20 ośmiokątnych żetonów grudek srebra,**
- **30 kwadratowych żetonów robotników,**
- **12 kwadratowych żetonów bonusowych** (po 1 małym i 1 dużym w każdym z 6 kolorów),
- **4 znaczniki 100/200 punktów** (po 1 w każdym z 4 kolorów graczy),
- **8 drewnianych znaczników graczy** (po 2 w każdym z 4 kolorów graczy),
- **9 kości** (po 2 w każdym z 4 kolorów graczy oraz 1 biała),
- **plansza,**
- **6 dwustronnych plansz graczy** (4 strony z numerem „1” i po 1 stronie z numerami od „2” do „9”).



*Jeśli czytacie tę instrukcję po raz pierwszy, zalecamy ignorowanie tekstu w ramkach po prawej na każdej stronie. Tekst ten służy przypomnieniu zasad osobom obytym z grą nawet po dłuższej przerwie w rozgrywkach.*

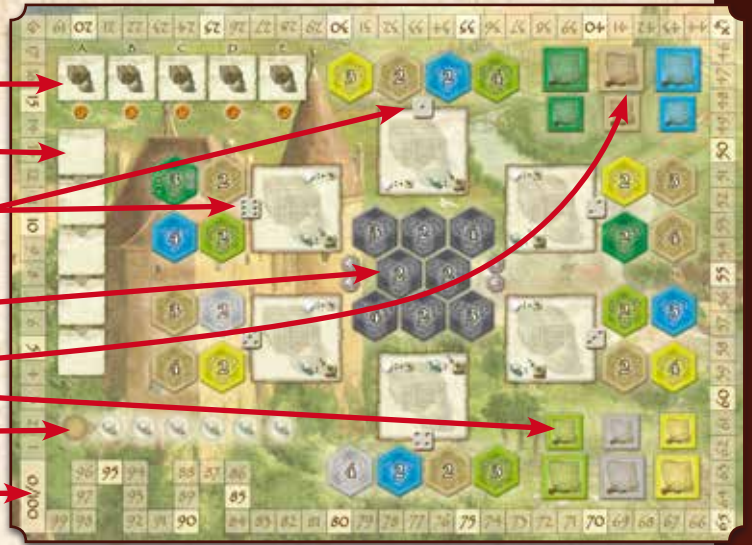
## PRZYGOTOWANIE

(Przed pierwszą rozgrywką należy ostrożnie wypchnąć żetony z tekturowych wyprasek).

Planszę należy umieścić pośrodku stołu.

Znajduje się na niej:

- 5 pól faz (A–E),
- 5 pól rund,
- 6 magazynów z numerami od „1” do „6”, każdy składający się z 4 sześciokątnych pól na żetony włości i kwadratowego pola na towary,
- czarny centralny magazyn,
- 12 pól na żetony bonusowe,
- tor kolejności,
- tor punktacji (0–100).



Obok planszy należy umieścić **20 grudek srebra**, **30 robotników** i **białą kość**.

Następnie gracze sortują **164 żetony włości** ze względu na kolor ich rewersów i kładą w zakrytych stosach obok planszy.

Tasują **42 żetony towarów** (kwadratowe) i losowo wydzielają z nich 5 zakrytych stosów złożonych z **5 żetonów**. Należy położyć po 1 takim stosie na każdym z pól faz oznaczonych literami od „A” do „E”. Pozostałe **17 żetonów** odkłada się zakryte na bok.

**12 żetonów bonusowych** (kwadratowe) umieszcza się na przeznaczonych dla nich miejscach na planszy.

**Każdy gracz otrzymuje:**

- **planszę gracza**, którą kładzie przed sobą stroną z „1” ku górze (informacja o planszach z numerami od „2” do „9” znajduje się na str. 12);
- **zamek** (ciemnozielony sześciokątny żeton włości), który kładzie odkryty na ciemnozielonym polu pośrodku swojej planszy (z 6 oczkami);
- **3 losowo dobrane żetony towarów** spośród 17 odłożonych na bok, które kładzie awersami do góry na polach składu towarów w lewym górnym rogu swojej planszy – towary tego samego rodzaju należy kłaść na jednym polu, towary różnych rodzajów na różnych polach (pozostałe żetony towarów nie biorą udziału w rozgrywce i należy odłożyć je do pudełka);
- **2 kości** w wybranym przez gracza kolorze;
- **drewniany znacznik** w wybranym przez siebie kolorze, który kładzie na polu „0/100” na torze punktacji na planszy;
- **drugi drewniany znacznik** w swoim kolorze;
- **1 grudek srebra**, którą kładzie na przeznaczonym dla niej miejscu w lewym górnym rogu swojej planszy widoczną dla wszystkich graczy;
- **znacznik 100/200 punktów** w swoim kolorze, który kładzie obok swojej planszy.

### PRZYGOTOWANIE

Położcie **20 grudek srebra**, **30 robotników**, **164 sześciokątne żetony włości** (posortowane ze względu na kolor rewersów) i **białą kość** obok planszy.

Utwórzcie **5 stosów po 5 żetonów towarów** i połóżcie je na polach faz A–E.

Położcie **12 żetonów bonusowych** na odpowiadających im polach na planszy.

**Każdy gracz otrzymuje:**

- **planszę gracza**,
- **początkowy zamek**,
- **3 losowe żetony towarów**,
- **2 kości tego samego koloru**,
- **znacznik gracza do oznaczania punktów**,
- **znacznik gracza do oznaczania kolejności graczy**,
- **1 grudek srebra**,
- **znacznik 100/200 punktów**.

**Pierwszego gracza** wyznacza się rzutem kośćmi. Otrzymuje 1 żeton robotnika, który kładzie na przeznaczonym dla niego miejscu w lewym dolnym rogu swojej planszy tak, aby był widoczny dla pozostałych graczy. Kolejny gracz zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara otrzymuje 2 robotników, trzeci w kolejności 3 robotników, a czwarty – 4.

Wszyscy kładą swoje drugie znaczniki graczy na pierwszym polu toru kolejności w taki sposób, aby znacznik pierwszego gracza znajdował się na wierzchu wieży, a znacznik ostatniego gracza na jej spodzie.

Pierwszy gracz otrzymuje białą kość.

**Wyznaczcie pierwszego gracza i rozdajcie 1–4 żetonów robotników w zależności od przyjętej kolejności graczy.**

**Położcie znaczniki graczy na torze kolejności.**

**Pierwszy gracz otrzymuje białą kość.**

## PLANSZA GRACZA



## PRZEBIEG GRY

Rozgrywka trwa 5 faz (od A do E). Każda faza składa się z 5 rund.

### Przygotowanie fazy

Na początku każdej fazy należy przeprowadzić następujące czynności:

– Zdjąć z planszy pozostałe na niej żetony włości i odłożyć je do pudełka (tę czynność pomija się przed pierwszą fazą).

*Uwaga! Nie należy usuwać żetonów towarów!*

– Losowo dobrać nowe żetony włości i rozmieścić awersami do góry na odpowiadających im kolorem polach planszy. W grze 2-osobowej używa się tylko pól z cyfrą „2” (12 pól), w grze 3-osobowej tylko pól z cyframi „2” i „3” (18 pól), a w grze 4-osobowej wszystkich 24 pól.

*Uwaga! W grze 3-osobowej występuje specyficzna sytuacja dotycząca ciemnozielonego pola w magazynie numer „6”. W fazach A, C i E należy na nim umieścić zamek, ale w fazach B i D kopalnię (szarą)!*



## PRZEBIEG GRY

**Na początku każdej fazy:**

– Zdejmijcie wszystkie pozostałe na planszy żetony włości (czynność pomijana przed pierwszą fazą).

– Żetony towarów pozostawcie w magazynach.

– Wyłóżcie nowe odkryte żetony w liczbie zależnej od liczby graczy.

– Wyłóżcie 5 nowych odkrytych żetonów towarów na pola rund.

- Losowo dobrać żetony włości o czarnym rewersie i rozłożyć je awersami do góry na polach centralnego czarnego magazynu (od 4 do 8 żetonów, w zależności od liczby graczy).
- Wziąć 5 żetonów towarów ze stosu bieżącej fazy i wyłożyć je awersami do góry na 5 kwadratowych polach rund poniżej pól faz.

## PRZEBIEG PIĘCIU RUND

Po przygotowaniu każda faza składa się z 5 następujących po sobie rund. Każda runda przebiega w ten sam sposób:

Najpierw wszyscy gracze równocześnie rzucają swoimi 2 kośćmi. Pierwszy gracz dodatkowo rzuca białą kością. Gracze kładą swoje kości przed sobą w taki sposób, aby były widoczne dla wszystkich graczy.

*Uwaga! Równoczesne wykonanie rzutów pozwala graczom, którzy rozgrywają swoje tury później, na wcześniejsze planowanie akcji.*

Teraz pierwszy gracz przekłada żeton towaru leżący na pierwszym od góry zajęтым polu rundy do magazynu na planszy o numerze odpowiadającym liczbie wyrzuconych oczek na *białej kości*.

Na tym kończy się funkcja białej kości w tej rundzie. Pierwszy gracz nie używa jej do żadnych innych celów, a także nie ma prawa zmienić jej wartości za pomocą robotników.

Następnie pierwszy gracz wykonuje swoją turę. Po nim swoją turę rozgrywa *następny gracz w kolejności wskazanej na torze kolejności* (począwszy od prawej strony i od góry w przypadku gdy znaczniki stoją jeden na drugim). Gdy każdy gracz rozegra swoją turę, rozpoczyna się nowa runda.

Pięć żetonów towarów przeznaczonych na daną fazę pozwala odliczać kolejne rundy, bo co rundę jeden towar zostaje przeniesiony do 1 z 6 magazynów na planszy. Równocześnie gracze mają możliwość śledzenia postępu czasu gry dzięki ubywającym stosom towarów.

## TURA GRACZA

W swojej turze gracz wykonuje dokładnie 2 akcje, po 1 na każdą ze swoich kości. Po wykorzystaniu danej kości gracz przenosi ją na miejsce dla wykorzystanych kości w prawym górnym rogu swojej planszy.

**Żetony robotników.** W dowolnym momencie gracz może użyć robotników (odłożyć ich żetony do zasobów ogólnych) w celu zmiany wyniku na kości o 1 oczko za 1 robotnika. Dozwolona jest zmiana z wyniku „1” na „6” i odwrotnie za koszt 1 robotnika. Gracz może użyć kilku robotników do zmiany wyniku na 1 kości.

*Przykład. Oddając do zasobów 2 żetony robotników, Ania może zmienić wynik „2” na „6” i dzięki temu wziąć żeton z magazynu numer „6”.*



## 5 RUND

**Wszyscy gracze równocześnie rzucają kośćmi.**

**Pierwszy gracz przenosi żeton towaru do magazynu wskazanego przez białą kość.**



**Począwszy od pierwszego gracza i dalej zgodnie z kolejnością wskazaną na torze, każdy gracz używa swoich kości do wykonania 2 akcji.**

**Gracze mogą używać żetonów robotników, aby zmienić wynik na kości o 1 oczko za każdego użytego robotnika (w tym z „1” na „6” i odwrotnie).**

## AKCJE

Każda kość umożliwia wykonanie 1 akcji. Gracz wykonuje w swojej turze 2 akcje spośród 4 dostępnych w dowolnej kolejności i kombinacji. Może także wykonać dwukrotnie tę samą akcję.



### ➤ Akcja „Weź żeton włóci z planszy”

Gracz może wziąć 1 żeton włóci z magazynu na planszy, którego numer odpowiada liczbie oczek na wybranej kości. Następnie umieszcza żeton na *pustym* polu w magazynie podręcznym w lewym dolnym rogu swojej planszy. Gracz nigdy nie może umieścić żetonu bezpośrednio w swojej posiadłości! Jeśli wszystkie pola podręcznego magazynu są zajęte, gracz musi w pierwszej kolejności odrzucić jeden ze znajdujących się w nim żetonów (i usunąć go z gry) i na wolnym polu umieścić nowo pozyskany żeton. *Gracze powinni się starać minimalizować bezproduktywne wyrzucanie żetonów.*



### ➤ Akcja „Umieść żeton włóci w swojej posiadłości”

Gracz może umieścić w swojej posiadłości 1 żeton włóci z podręcznego magazynu znajdującego się w lewym dolnym rogu swojej planszy. Wartość na kości wybranej do tej akcji wskazuje *puste* pole posiadłości, na którym gracz może umieścić żeton. Musi jednak przestrzegać dodatkowych zasad. Nowy żeton *musi* sąsiadować z jakimkolwiek *wcześniej położonym* żetonem, a kolor żetonu *musi* zawsze pasować do koloru pola, na którym gracz chce go umieścić.

*Pierwszy żeton musi zostać umieszczony na 1 z 6 pól otaczających początkowy zamek.*

W zależności od rodzaju (koloru) żetonu po jego położeniu występują różne natychmiastowe efekty:

**Żeton nauki** (żółty) – efekty 26 różnych żółtych żetonów zostały opisane szczegółowo na str. 10 i 11.

**Statek** (niebieski) – gdy gracz umieszcza w swojej posiadłości żeton statku (maksymalnie 6 razy), należy *natychmiast* przeprowadzić 2 działania:

1. Gracz bierze *wszystkie* żetony towarów znajdujące się w jednym z magazynów na planszy i przenosi je do składu towarów w lewym górnym rogu swojej planszy.

*Ważne. Gracz wybiera dowolny magazyn, niezależnie od wyniku na kości, której użył do wystawienia statku!*

W swoim składzie każdy gracz może mieć równocześnie *maksymalnie 3 rodzaje (kolory) towarów*. Towary tego samego koloru należy umieszczać *jeden na drugim*, a różnego rodzaju na różnych polach składu. Jeśli wskutek tego ograniczenia gracz nie może umieścić w składzie wszystkich towarów znajdujących się w wybranym magazynie, to pozostawia w nim te żetony, których nie może wziąć.

*Przykład. Karol umieścił w swojej posiadłości żeton statku, dzięki czemu bierze towary z wybranego przez siebie magazynu, tak jak pokazano na ilustracji – turkusowy (który dodaje do posiadanych już turkusowych towarów) i jeszcze jeden (różowy albo brązowy), który umieszcza na pustym polu składu. Trzeci żeton pozostaje w magazynie na planszy.*

2. Gracz przesuwając swój znacznik na torze kolejności o 1 pole w prawo. Jeśli pole jest zajęte, gracz kładzie swój znacznik na innych znacznikach znajdujących się na tym polu. Jeśli w wyniku tego ruchu gracz zostanie nowym pierwszym graczem w następnej rundzie, przejmuje białą kość.

### ➤ Weź żeton włóci z magazynu na planszy.

Wybrana kość wskazuje numer magazynu. Umieść żeton na pustym polu w podręcznym magazynie w lewym dolnym rogu swojej planszy.

### ➤ Umieść żeton włóci w swojej posiadłości.

Wybrana kość wskazuje, na jakim pustym polu możesz umieścić żeton; musi on sąsiadować z co najmniej jednym innym żetonem i pasować kolorem do koloru pola.

Żetony nauki (żółte) – zob. str. 10 i 11.



Statki (niebieskie):  
1) Weź wszystkie żetony towarów z dowolnego magazynu i umieść je w swoim składzie towarów.



2) Przesuń swój znacznik na torze kolejności o 1 pole w prawo.

**Zwierzęta (jasnozielone)** – gdy gracz umieszcza w swojej posiadłości żeton zwierząt (maksymalnie 6 razy), natychmiast zdobywa określoną liczbę punktów (i przesuwają odpowiednio swój znacznik na torze punktacji). Gracz otrzymuje tyle punktów, ile zwierząt widnieje na żetonie. Na każdym żetonie widnieje od 2 do 4 zwierząt.

Jeśli *na tym samym* pastwisku (regionie składającym się z sąsiadujących ze sobą jasnozielonych pól) gracz posiada już zwierzęta tego samego rodzaju co na dokładanym żetonie, to zdobywa ponownie punkty *również za wcześniej położone* żetony (zob. przykład poniżej).

**Ważne.** Podliczane żetony muszą być częścią tego samego pastwiska, ale nie muszą sąsiadować z nowo dokładanym żetonem. Żetony przedstawiające ten sam rodzaj zwierząt, ale na *różnych* pastwiskach, nie przynoszą punktów.

*Przykład.* Benek umieścił żeton włości z 4 krowami w swojej posiadłości. Otrzymuje za to  $4 + 3 = 7$  punktów. Gdy doda do tego samego pastwiska kolejny żeton włości z 4 krowami, otrzyma  $4 + 4 + 3 = 11$  punktów.



**Zwierzęta (jasnozielone)** zapewniają punkty w zależności od liczby zwierząt widniejących na żetonie.

Zwierzęta tego samego rodzaju znajdujące się na tym samym pastwisku ponownie punktuja, gdy pojawia się nowy żeton.



**Zamki (ciemnozielone)** umożliwiają natychmiastowe wykonanie dodatkowej akcji.

**Kopalnie (szare)** na koniec każdej fazy zapewniają 1 grudek srebra za każdą kopalnię.

**Budynki (beżowe)** zapewniają różne efekty natychmiastowe w zależności od rodzaju budynku.



**NIE ZAPOMNIJ**

**Budynki w mieście nie mogą się powtarzać!**



**Zamek (ciemnozielony)** – gdy gracz umieszcza w swojej posiadłości żeton zamku (maksymalnie 3 razy), natychmiast wykonuje dodatkową akcję, tak jakby posiadał dodatkową kość o *wybranym przez siebie* wyniku, którą może wykorzystać do wykonania jednej z akcji. Gracz *mógłby, na przykład natychmiast umieścić w swojej posiadłości następną żeton ze swojego podręcznego magazynu albo...*

**Kopalnia (szary)** – te żetony jako jedyne (z wyjątkiem kilku żółtych żetonów nauki) nie mają efektu *natychmiastowego* po umieszczeniu w posiadłości (maksymalnie 3 razy). W zamian na koniec każdej fazy gracz otrzymuje z zasobów ogólnych 1 grudek srebra za każdą kopalnię w swojej posiadłości.

**Budynek (beżowy)** – gdy gracz umieszcza w swojej posiadłości żeton budynku (maksymalnie 12 razy), natychmiast może skorzystać z jednorazowego efektu tego budynku.

**Ważne.** Każdy z 8 rodzajów budynków może występować tylko raz w danym mieście (regionie składającym się z sąsiadujących ze sobą beżowych pól). W zależności od numeru planszy w posiadłości może występować od 2 do 6 miast różnych rozmiarów (od 1 do 8 pól).

*Przykład.* Na planszy numer „1” znajdują się 4 miasta – 1 miasto o rozmiarze 1 pola, 1 o rozmiarze 5 pól i 2 o rozmiarze 3 pól.

Każdy budynek zapewnia natychmiastowy efekt w momencie umieszczenia go w posiadłości.

Efekty budynków zostały przedstawione po lewej stronie planszy gracza.



## BUDYNKI

### Skład

Gdy gracz umieszcza w swojej posiadłości skład, może natychmiast (bez użycia kości!) sprzedać *1 wybrany przez siebie* rodzaj towarów ze swojego składu towarów, tak jakby użył kości do wykonania akcji „Sprzedaj towary” (zob. str. 9).

### Stolarnia

Gdy gracz umieszcza w swojej posiadłości stolarnię, może natychmiast wziąć *1 beżowy żeton* budynku z dowolnego magazynu na planszy (*ale nie czarnego!*) i umieścić na pustym polu podręcznego magazynu w lewym dolnym rogu swojej planszy.

### Kościół

Gdy gracz umieszcza w swojej posiadłości kościół, może natychmiast wziąć *jeden* z następujących żetonów: kopalnię (szarą), żeton nauki (żółty) albo zamek (ciemnozielony) z dowolnego magazynu na planszy (*ale nie czarnego!*) i umieścić na pustym polu podręcznego magazynu w lewym dolnym rogu swojej planszy.

### Targowisko

Gdy gracz umieszcza w swojej posiadłości targowisko, może natychmiast wziąć *jeden* z następujących żetonów: statek (niebieski) albo zwierzęta (jasnozielony) z dowolnego magazynu na planszy (*ale nie czarnego!*) i umieścić na pustym polu podręcznego magazynu w lewym dolnym rogu swojej planszy.

### Pensjonat

Gdy gracz umieszcza w swojej posiadłości pensjonat, może natychmiast wziąć 4 robotników z zasobów ogólnych i umieścić w miejscu przeznaczonym na swoich robotników.

### Bank

Gdy gracz umieszcza w swojej posiadłości bank, może natychmiast wziąć 2 grudki srebra z zasobów ogólnych i umieścić w miejscu przeznaczonym na swoje srebro.

### Ratusz

Gdy gracz umieszcza w swojej posiadłości ratusz, może natychmiast umieścić w swojej posiadłości kolejny żeton włości (*dowolnego rodzaju*) z podręcznego magazynu, stosując jego efekty! Wszystkie warunki dokładania żetonów muszą zostać zachowane.

### Strażnica

Gdy gracz umieszcza w swojej posiadłości strażnicę, natychmiast zdobywa 4 punkty (przesuwa swój znacznik na torze punktacji).

### Skład

Sprzedaj towary dowolnego rodzaju.



### Stolarnia

Weź dowolny żeton budynku z planszy.



### Kościół

Weź dowolny żeton kopalni, nauki albo zamku z planszy.



### Targowisko

Weź dowolny żeton statku albo zwierząt z planszy.



### Pensjonat

Weź 4 robotników.



### Bank

Weź 2 grudki srebra.



### Ratusz

Umieść w posiadłości dodatkowy żeton włości.



### Strażnica

Zdobywasz 4 punkty.



## Zasady umieszczania budynków w posiadłości

- Efekt budynku jest aktywowany w momencie umieszczenia żetonu w posiadłości i nie wymaga użycia kości (aktywacja efektu nie jest akcją).
- Jeśli gracz nie może skorzystać z efektu budynku (*na przykład gdy po umieszczeniu w posiadłości targowiska na planszy nie ma już żadnych dostępnych żetonów zwierząt ani statków*), to może umieścić żeton w posiadłości bez aktywacji efektu, który przepada.
- Zasoby robotników i srebra są nielimitowane. W przypadku ich braku należy użyć dowolnych zamienników.

## Dodatkowe zasady umieszczania w posiadłości żetonów włości

- Gdy gracz bierze żeton włości z planszy, *zawsze* musi najpierw umieścić go w podręcznym magazynie w lewym dolnym rogu swojej planszy. Musi to zrobić nawet wtedy, gdy w ramach drugiej akcji umieszcza ten żeton w swojej posiadłości.
- Umieszczonych w posiadłości żetonów włości nie można przesuwać ani zdejmować.
- W momencie, w którym region dowolnego koloru zostanie *całkowicie* wypełniony żetonami włości, gracz zdobywa punkty na 2 sposoby:
  1. Za wielkość regionu (od 1 do 8 pól) gracz otrzymuje od 1 do 36 punktów, które zaznacza na torze punktacji.
  2. Za aktualnie trwającą fazę (od A do E) gracz otrzymuje od 10 do 2 punktów. Puste pole aktualnie rozgrywanej fazy (w lewym górnym rogu planszy) wskazuje, ile punktów zapewnia ukończony region (niezależnie od swej wielkości!) – w pierwszej fazie (A) jest to 10 punktów, a w ostatniej (E) 2 punkty.



- Pierwszy gracz, który umieści wszystkie żetony danego koloru w swojej posiadłości (*na przykład umieszczając w posiadłości trzecią kopalnię albo szósty żeton zwierząt*), natychmiast otrzymuje odpowiadający im *duży żeton bonusowy* z planszy i zdobywa wskazane na nim punkty (zależnie od liczby graczy: 5 dla 2 graczy, 6 dla 3 graczy i 7 dla 4 graczy).

Drugi gracz, który wypełni wszystkie pola tego samego koloru, otrzymuje *mały żeton bonusowy* i zdobywa odpowiednio od 2 do 4 punktów.

Trzeci i czwarty gracz nie zdobywają punktów.



**Uwaga!** Gdy gracz osiągnie pole 100 punktów na torze punktacji, umieszcza na swojej planszy (w prawym górnym rogu, w pobliżu miejsca na wykorzystanie kości) znacznik 100/200 punktów stroną „100” do góry.

Gdy gracz osiągnie 200 punktów, odwraca żeton na drugą stronę.



**Aktywacja efektów budynków nie wymaga nigdy rzutu kością.**

**Nie możesz umieszczać pozyskanych z planszy żetonów bezpośrednio w posiadłości.**

**Żetony umieszczone w posiadłości pozostają na swoich miejscach już do końca gry.**

**Gdy tylko region zostanie całkowicie wypełniony żetonami włości, zdobywasz punkty na 2 sposoby:**

- 1) w zależności od rozmiaru regionu (1–8 pól): 1–36 punktów,
- 2) w zależności od bieżącej fazy (A–E): 10–2 punktów.

**Pierwszy gracz, który zakryje w swojej posiadłości wszystkie pola danego koloru, otrzymuje odpowiadający im duży żeton bonusowy i wynikające z niego punkty (2/3/4 graczy – 5/6/7 punktów).**

**Drugi gracz, który zakryje wszystkie pola tego koloru, otrzymuje mały żeton bonusowy i wynikające z niego punkty (2/3/4 graczy – 2/3/4 punkty).**





### ➤ Akcja „Sprzedaj towary”

Gracz sprzedaje wszystkie towary 1 rodzaju ze swojego składu towarów.

Wartość na kości wybranej do wykonania tej akcji wskazuje, który rodzaj towaru (kolor) można sprzedać. Wszystkie sprzedawane towary należy odkładać na zakryty stos na wyróżnionym polu w składzie towarów. Za akcję sprzedaży gracz otrzymuje:

- dokładnie 1 grudek srebra z zasobów ogólnych niezależnie od liczby sprzedanych (odwróconych) żetonów
- ORAZ 2, 3 albo 4 punkty za każdy sprzedawany żeton towaru zależnie od liczby graczy biorących udział w rozgrywce.

*Uwaga! Podczas akcji „Sprzedaj towary” gracz musi sprzedać wszystkie żetony wybranego rodzaju, nie może zachować żadnych żetonów na później.*



### ➤ Akcja „Weź robotników”

Gracz może wykorzystać kość o jakimkolwiek wyniku, aby wziąć z zasobów ogólnych 2 żetony robotników. Liczba oczek na kości nie ma znaczenia.

### Centralny czarny magazyn

Oprócz wykonania 2 akcji za pomocą kości, w każdej turze gracz może zakupić 1 żeton z czarnego magazynu pośrodku planszy. Może to zrobić w dowolnym momencie swojej tury – przed obiema akcjami, między nimi albo po obu akcjach. W tym celu musi zwrócić do zasobów ogólnych 2 grudki srebra, a zakupiony żeton umieścić w magazynie podręcznym w lewym dolnym rogu swojej planszy.



### Zakończenie fazy

Faza dobiega końca po rozegraniu 5 rund. Gracze posiadający kopalnie otrzymują odpowiadającą im liczbę grudek srebra. Niektóre z żółtych żetonów nauki także mogą znaleźć swoje zastosowanie. Rozpoczyna się nowa faza.

### ➤ Sprzedaj towary

Kość wskazuje rodzaj towaru; wszystkie żetony tego rodzaju muszą zostać sprzedane (odwrócone):

- + 1 grudek srebra za fakt sprzedaży,
- + 2–4 punkty za każdy sprzedawany żeton (dla 2–4 graczy).

### ➤ Weź robotników

Niezależnie od wyniku na kości bierzesz 2 robotników z zasobów ogólnych.

Raz na turę możesz zapłacić 2 grudki srebra, aby zakupić 1 żeton z czarnego magazynu.

Faza dobiega końca po 5 rundach. Wszyscy gracze posiadający kopalnie otrzymują grudki srebra. (Uwaga na działanie niektórych żółtych żetonów!)

## KONIEC GRY

Po rozegraniu 5 faz gra się kończy. Teraz następuje końcowe punktowanie, w którym gracze zdobywają punkty za:

- każdy niesprzedany żeton towaru – 1 punkt,
- każdą grudkę srebra – 1 punkt,
- każde 2 żetony robotników – 1 punkt,
- każdy żółty żeton przynoszący punkty (zob. str. 10 i 11).

*Uwaga! Żetony włości, które pozostały w podręcznym magazynie, nie przynoszą żadnych punktów.*

Gracz, którego znacznik znajduje się najdalej na torze punktacji, zostaje zwycięzcą. W przypadku remisu zwycięża ten z remisujących, w którego posiadłości pozostało więcej pustych pól. Jeśli remis się utrzymuje, wygrywa ten z remisujących, który rozgrywał swoją ostatnią turę później.

## KONIEC GRY

Gra się kończy wraz z końcem 5. fazy (25 rund/50 akcji z kości).

Końcowe punktowanie:

- za niesprzedany towar – 1 punkt,
- za każdą grudkę srebra – 1 punkt,
- za 2 robotników – 1 punkt,
- za żółte żetony – X punktów.

Gracz z największą liczbą punktów zostaje zwycięzcą.

## ŻÓLTE ŻETONY NAUKI

W grze występuje 26 różnych żółtych żetonów. Wiele z nich zmienia pewne zasady gry dla gracza posiadającego taki żeton. Inne zaś mają znaczenie podczas końcowego punktowania.

- 1) Gracz, który umieści ten żeton w swojej posiadłości, może ignorować zasadę mówiącą, że w każdym mieście może znajdować się tylko 1 budynek danego typu. Gracz może umieszczać w swoich miastach dowolne budynki bez żadnych ograniczeń.
- 2) Gracz, który umieści ten żeton w swojej posiadłości, na koniec każdej fazy do każdej grudki srebra otrzymanej dzięki kopalni otrzymuje dodatkowo 1 robotnika.
- 3) Gracz, który umieści ten żeton w swojej posiadłości, otrzymuje 2 grudki srebra zamiast 1 podczas akcji „Sprzedaj towary” (zarówno podczas akcji z kości, jak i po umieszczeniu w posiadłości budynku składu).
- 4) Gracz, który umieści ten żeton w swojej posiadłości, otrzymuje oprócz 1 grudki srebra dodatkowo 1 robotnika podczas każdej akcji „Sprzedaj towary” (zarówno podczas akcji z kości, jak i po umieszczeniu w posiadłości budynku składu).
- 5) Gracz, który umieści ten żeton w swojej posiadłości, po umieszczeniu w swojej posiadłości statku może wziąć żetony towarów z 2 sąsiadujących ze sobą magazynów zamiast z 1 i dodać je do swojego składu towarów.
- 6) Gracz, który umieści ten żeton w swojej posiadłości, może kupować żetony włości za grudki srebra nie tylko z czarnego magazynu, ale ze wszystkich magazynów na planszy. Niemniej gracz nadal może zakupić tylko 1 żeton na turę.
- 7) Gracz, który umieści ten żeton w swojej posiadłości, otrzymuje 1 punkt więcej za każdy punktowany w danym momencie żeton zwierząt (nie za każde zwierzę!).

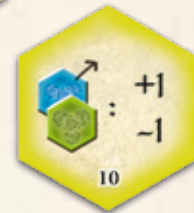
*Przykład. Benek umieszcza żeton z 3 owcami na pastwisku, na którym znajduje się już żeton z 4 owcami. Otrzymuje  $(3 + 1) + (4 + 1) = 9$  punktów. Jeśli później umieści na tym pastwisku żeton z 2 świnkami, zdobędzie 3 punkty.*

- 8) Gracz, który umieści ten żeton w swojej posiadłości, może modyfikować wyniki na swoich kościach do +/- 2 oczek za każdy wykorzystany żeton robotnika.

*Przykład. Aby zamienić wynik na kości z 6 na 3, Karolina potrzebuje teraz tylko 2 robotników.*

- 9) Gracz, który umieści ten żeton w swojej posiadłości, może modyfikować wszystkie wyniki na kościach, których używa do umieszczania w swojej posiadłości budynków (beżowe), o +/- 1, tak jakby użył do tego celu żetonu robotnika.
- 10) Gracz, który umieści ten żeton w swojej posiadłości, może modyfikować wszystkie wyniki na kościach, których używa do umieszczania w swojej posiadłości statków i zwierząt (niebieskie i jasnozielone), o +/-1, tak jakby użył do tego celu żetonu robotnika.

### Żółte żetony



11) Gracz, który umieści ten żeton w swojej posiadłości, może modyfikować wszystkie wyniki na kościach, których używa do umieszczania w swojej posiadłości zamków, kopalń i żetonów nauki (ciemnozielone, szare i żółte), o +/-1, tak jakby użył do tego celu żetonu robotnika.

12) Gracz, który umieści ten żeton w swojej posiadłości, może modyfikować wszystkie wyniki na kościach, których używa do wzięcia dowolnego żetonu z magazynu na planszy, o +/-1, tak jakby użył do tego celu żetonu robotnika.

13) Gracz, który umieści ten żeton w swojej posiadłości, otrzymuje dodatkowo 1 grudek srebra za każdym razem, gdy wykonuje z kości akcję „Weź 2 robotników”.

*Uwaga! Ten żeton nie działa podczas umieszczania w posiadłości pensjonatu.*

14) Gracz, który umieści ten żeton w swojej posiadłości, otrzymuje 4 żetony robotników zamiast 2 za każdym razem, gdy wykonuje akcję „Weź 2 robotników” z kości.

15) Gracz, który umieści ten żeton w swojej posiadłości, na koniec gry zdobywa 3 punkty za każdy rodzaj towaru, z którego sprzedał co najmniej 1 żeton.

Niesprzedane towary się nie liczą.

*Uwaga! Gracz może w trakcie gry podglądać swoje sprzedane towary.*

*Przykład. Daria sprzedała następujące towary: 4 × czerwony, 3 × fioletowy, 3 × różowy i 1 × pomarańczowy. Zdobywa zatem 4 (rodzaje) × 3 (punkty) = 12 punktów.*

16–23) Gracz, który umieści te żetony (numery od „16” do „23”) w swojej posiadłości, na koniec gry zdobywa 4 punkty za każdy wskazany na żetonie budynek, który znajduje się w jego posiadłości.

*Przykład. Benek posiada w swojej posiadłości żółte żetony numer „17” (strażnice) oraz numer „22” (banki), a także 2 żetony strażnic i 4 żetony banków. Zdobywa zatem  $(2 \times 4) + (4 \times 4) = 24$  punkty.*

24) Gracz, który umieści ten żeton w swojej posiadłości, na koniec gry zdobywa 4 punkty za każdy rodzaj zwierząt, który posiada w swojej posiadłości.

*Przykład. Ania posiada 1 żeton krów, 1 żeton kur i 3 żetony owiec. Zdobywa zatem  $3$  (rodzaje) ×  $4$  (punkty) =  $12$  punktów.*

25) Gracz, który umieści ten żeton w swojej posiadłości, na koniec gry zdobywa 1 punkt za każdy sprzedany żeton towaru. Niesprzedane towary się nie liczą. Gdyby Daria posiadała ten żeton w swojej posiadłości, wtedy zdobyłaby 11 punktów (zob. przykład do żetonu numer „15”).

26) Gracz, który umieści ten żeton w swojej posiadłości, na koniec gry zdobywa 2 punkty za każdy żeton bonusowy, który posiada, bez względu na jego wielkość.



## GRACZE, KTÓRZY DOBRZE ZNAJĄ GRE...

... mogą wprowadzić poniższą modyfikację:

**Po przygotowaniu gry** i ustaleniu kolejności gracze otrzymują losowe plansze. Mają teraz możliwość wybrania jednej ze stron planszy, a także pole (ciemnozielone) dla swojego początkowego zamku.

Gracze powinni wcześniej ustalić, czy podejmują te decyzje *jawnie* (w kolejności rozgrywania), czy *w ukryciu* (równocześnie).

AUTOR ORAZ WYDAWCA PRAGNĄ PODZIĘKOWAĆ WIELU TESTEROM, KTÓRZY POMOGLI W TWORZENIU GRY, ZA ICH ZAANGAŻOWANIE ORAZ POMOCNE SUGESTIE. NA PODZIĘKOWANIA W SZCZEGÓLNOŚCI ZASŁUŻYLI:

FRIEDER BENZING, WILLI BRODT, SUSANNE FELD, JONATHAN FELD, BENJAMIN FLECK, THOMAS KOSLOWSKI, AMOS KRÄMER, DENIS LEONHARD, ROLAND LURK, MICHAEL SCHMITT, AIKO SCHUHMAN, MARIUS STEIN, CHRISTOPH TOUSSAINT, ROLAND WILKE, ANDREAS ZIMMERMANN I GRUPY Z BACHARACHU, BÖDEFELDU, GENGENBACHU, GRASSAU, MONACHIUM, OFFENBURGA, REUTTE I SIEGSDORFU.

TŁUMACZENIE: MONIKA ŻABICKA

REDAKCJA POLSKICH ZASAD: ZESPÓŁ REBEL

W PRZYPADKU UWAG, PYTAŃ I SUGESTII ZAPRASZAMY DO KONTAKTU:

REBEL SP. Z O.O.  
UL. BUDOWLANYCH 64C  
80-298 GDAŃSK  
E-MAIL: WYDAWNICTWO@REBEL.PL  
WWW.WYDAWNICTWOREBEL.PL

ALEA  
POSTFACH 1150  
83233 BERNAU AM CHIEMSEE  
E-MAIL: INFO@ALEASPIELE.DE  
WWW.ALEASPIELE.DE

© 2010 STEFAN FELD

© 2017 REBEL SP. Z O.O.

**rebel**

