

Gildie

ZASADY GRY

Krwawa wojna Siedmiu Królestw dobiegła końca. Podpisano traktat pokojowy, dzięki któremu królestwo Anderis znów może swobodnie się rozwijać. Kupcy i rzemieślnicy szybko bogacą się, doskonaląc się jednocześnie w swym kunszcie. W całym kraju powstają nowe drogi, pałace, pomniki i ogrody. Anderis staje się celem kupieckich karawan z odległych królestw, które po powrocie do swych ojczyzn opiewają jego niezwykle rozkwit kulturalny i architektoniczny.

Ponieważ poprzednia stolica Anderis została doszczętnie zniszczona, król postanowił uczynić swoją siedzibą nowo założone miasto, które wzniesiono na przecięciu najważniejszych szlaków handlowych. Do nowej stolicy zjechali się wszyscy najlepsi rzemieślnicy, architekci i kupcy, czyniąc z niej prawdziwy klejnot królestwa.

Początkowo w mieście istniało wiele mniejszych cechów, które teraz zaczynają łączyć się w gildie – potężne i wpływowe organizacje, które ciągle rywalizują między sobą o względy króla. Aby zwyciężyć w tej walce, gildie muszą pozyskać wpływowych członków, którzy wesprą skarbiec swoim majątkiem lub odznaczają się szczególnym talentem.

Gildie prześcigają się w sposobach na pozyskanie nowych członków. Co tydzień rozbijają swoje bogate i przestronne namioty na rynku, do których zapraszają najznamienitsze osobistości świata kultury, magii i rzemiosła. Obsypując swoich gości drogimi prezentami i wabiąc opowieściami o luksusowych komnatach w siedzibie gildii, jej członkowie próbują nakłonić ich do przystąpienia do swojej organizacji.

Gildie nie mogą pozwolić, by ich członkowie żyli jak żebracy. W celu zapewnienia odpowiednich wygód, gildie muszą ciągle poszerzać swoje włości, budując luksusowe komnaty, urządzone zgodnie z gustem swoich gości. Ponadto gildie ciągle zabiegają o względy króla i muszą spełniać nawet najbardziej wymyślnie wymagania, aby ostatecznie umocnić swoją pozycję na dworze.

Czy to właśnie Twoja gildia stanie się dominującą siłą w mieście?

Do jakich środków się uciekniesz, aby zagwarantować sobie przychyłność króla?

Elementy gry

- 1 sześciokątna plansza rynku
- 4 plansze siedzib gildii
- 80 srebrnych monet (floreny)
- 25 złotych monet
- 48 kart postaci (należących do 7 frakcji: wojowników, czarodziei, kapłanów, cieni, szlachciców, rzemieślników i zwierząt)
- 18 kart celów
- 35 kafli małych komnat
- 18 kafli dużych komnat
- 4 kafle holi wejściowych (w kolorach graczy)
- 1 znacznik pierwszego gracza
- 1 znacznik rundy
- 1 instrukcja
- 1 almanach

Cel gry

Gracze muszą ze sobą rywalizować, aby zdobyć zaufanie rozmaitych osób, wybudować największą

i najbogatszą siedzibę gildii, a jednocześnie sprostać oczekiwaniom króla. Wygrywa ten z graczy, któremu, dzięki wpływowym postaciom, pełnym przepychu komnatom i spełnionym celom, uda się zebrać najwięcej punktów prestiżu.

Przygotowanie

1. Każdy gracz kładzie kafel holu wejściowego w swoim kolorze w pozycji startowej na swojej planszy siedziby gildii przy drzwiach, tak jak pokazano to na rysunku na kolejnej stronie.
2. Należy dobrać karty celów w liczbie odpowiedniej do liczby graczy, biorących udział w rozgrywce (patrz: tabela na stronie 2).
Są to cele wspólne, które należy umieścić w miejscu widocznym dla wszystkich graczy. Na koniec gry gracze, którzy spełnili te cele, otrzymają dodatkowe punkty (patrz: strona 4).
3. Należy potasować karty postaci i utworzyć z nich zakrytą talię.

- Należy potasować kafle komnat i utworzyć z nich dwa osobne stopy: małych komnat i dużych komnat.
- Należy utworzyć dwa osobne stopy złotych monet i florenów, a następnie umieścić je w zasięgu graczy.
- Planszę rynku należy położyć na środku stołu, a znacznik rundy stroną z widocznym gołębiem ku górze na symbolu gołębia.
- Pierwszy gracz zostaje wyłoniony losowo, po czym otrzymuje znacznik pierwszego gracza.

Przykład przygotowania gry dla czterech graczy



Liczba graczy

Liczba elementów używanych w grze jest zależna od liczby graczy:

| Liczba graczy | Karty postaci | Małe komnaty | Duże komnaty | Karty celów | Rundy |
|---------------|---------------|--------------|--------------|-------------|-------|
| 2 | 3 | 2 | 2 | 4 | 8 |
| 3 | 5-6 | 4 | 2 | 5 | 6 |
| 4 | 6 | 5 | 3 | 5 | 6 |

Rundy reprezentują w grze tygodnie. Do śledzenia upływu czasu służy fontanna na środku planszy. Znacznik rundy porusza się zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara na kolejne pole pod koniec każdej rundy. Gra, w której udział bierze 2 graczy, trwa 8 rund. Po piątej rundzie należy obrócić znacznik rundy na stronę z kotem, po czym kontynuować odliczanie. Ostatnia runda to ta, w której znacznik rundy z widoczną stroną z kotem znajdzie się na symbolu kota na fontannie.

Umieszczenie postaci wokół rynku:

2 graczy



3 graczy



3 graczy (alternatywne rozstawienie)



4 graczy



WAŻNE: W grze dla 3 graczy możliwe są dwa układy kart (5 lub 6 kart). Układ musi być wybrany przez graczy na początku gry i zachowany aż do końca. W układzie z 5 kartami gracze będą mieli więcej złota na zakup komnat.

Przebieg rundy

Każda runda reprezentuje jeden tydzień w świecie gry i składa się z 5 faz:

- Początek rundy (przychód, dobranie kart postaci i kafli komnat)
- Pozyskiwanie postaci
- Wymiana (floreny wracają do puli, zakup złota)
- Budowa
- Koniec rundy (odrzuć florenów i kafli, przypisanie znacznika pierwszego gracza, przesunięcie znacznika rundy)

Szczegółowe zasady gry

1. Początek rundy

Na początku tej fazy każdy gracz otrzymuje wartość swojego **przychodu** we florenach i/lub złocie, a także odnawia wszystkie karty postaci, z których specjalnej zdolności → skorzystał w poprzedniej rundzie. Przychód to łączna wartość funduszy zapewnianych przez postaci, początkowy kafel gildii i wszystkie aktywne zasady specjalne.

Niektórzy członkowie gildii są tak przywiązani do swojego stronnictwa, że chętniełożą na jego utrzymanie i rozwój.

Następnie należy dobrać wskazaną w tabeli na stronie 2 liczbę **dużych i małych komnat** oraz **postaci**. Komnaty należy umieścić odkryte na planszy w miejscu widocznym dla wszystkich graczy. Postaci umieszcza się wokół rynku zgodnie z instrukcjami przedstawionymi w Almanachu na stronie 1.

Każda runda gry reprezentuje początek nowego tygodnia, a tym samym początek nowego dnia targowego. To najlepszy czas na znalezienie nowych, majątnych członków i zakup planów architektonicznych.

2. Pozyskiwanie postaci

Podczas tej fazy gracze kolejno wykonują swoje tury, aby w drodze licytacji zdobyć najlepsze dla siebie postaci.

Rozpoczynając od pierwszego gracza, gracze wykonują swoje akcje w kolejności wskazanej przez kierunek ruchu wskazówek zegara do chwili, aż na rynku nie pozostanie żadna karta lub **wszyscy** gracze kolejno spasują. W tej fazie graczom **nie wolno** wydawać złota ani zamieniać go na floreny (chyba że jakiś efekt wyraźnie na to pozwala).

Podczas swojej tury gracz może wykonać **jedną** z trzech następujących akcji:

- **Złożenie/podbicie oferty** poprzez umieszczenie florenów na namiotach. Gracz umieszcza floreny na dwóch namiotach w swoim kolorze w strefach, przy których znajdują się karty postaci. Oferta w każdej ze stref musi być najwyższa. Jeśli gracz nie może złożyć najwyższych ofert w dwóch strefach, musi wybrać inną akcję w swojej turze. **Ważne:** jeśli pozostały tylko dwie lub mniej stref z dostępnymi kartami, gracz może wykonać tę akcję wybierając tylko jedną strefę zamiast dwóch.

Za pomocą florenów gildie starają się przekonać do siebie potencjalnych nowych członków. Jeśli karta przedstawia zwierzę, floreny są zapłatą dla kupca za wyjątkowy okaz, który przywiózł na targ.

- **Spasowanie**, oznaczające rezygnację z wykonania jakiegokolwiek działania w danej turze. W swojej kolejnej turze w tej fazie gracz będzie mógł normalnie wykonać akcję. Jeśli wszyscy gracze kolejno spasują, ta faza dobiega końca.
- **Zabranie karty ze strefy**, w której oferta aktywnego gracza jest aktualnie najwyższa. Jeśli w danej strefie znajduje się więcej niż jedna karta, gracz wykonujący tę akcję sam wybiera, którą kartę zabiera. Po dobraniu karty gracz odrzuca wszystkie floreny ze swojego namiotu w tej strefie.

Chwila, w której obdarowujesz gościa drogim prezentem, to idealny moment, aby podsunąć mu do podpisania dokument członkostwa, zanim ktoś inny pomyśli o tym samym.

Ważne: jeśli oferta złożona przez gracza w danej strefie nie zostanie przebita do końca tej fazy, musi on zabrać postać z tej strefy. Jeśli wszyscy gracze spasują, postaci trafiają do graczy, którzy złożyli najwyższą ofertę w danych strefach. Wszystkie efekty zakupionych postaci i zwierząt działają dopiero od kolejnej fazy, chyba że ich efekt mówi inaczej (np. "Kiedy ta postać dołącza do twojej gildii...").

Patrz Przykład A. Licytowanie postaci w Almanachu.

3. Wymiana

W tej fazie floreny, które w wyniku niezrealizowanych ofert pozostały na namiotach, wracają do swoich właścicieli.

Gracze mogą teraz wymieniać floreny na złoto po kursie 5 florenów za 1 złotą monetę.

Ważne: Złoto jest niezbędną walutą do powiększenia siedziby gildii (wszystkie nowe komnaty mają koszt określony w złocie). Wymiana to także jedyny sposób na zachowanie pieniędzy między rundami, ponieważ na końcu każdej rundy wszystkie niewydane floreny są odrzucane. Należy pamiętać, że gracze mogą wymieniać tylko floreny na złoto, nigdy odwrotnie, chyba że jakiś efekt wyraźnie na to pozwala (np. karta Alchemika).

Złoto ma znacznie wyższą wartość i jedynie nim można zapłacić za kosztowne działania, takie jak powiększenie swoich włości.

4. Budowa

Zaczynając od pierwszego gracza i kontynuując zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, każdy gracz może w tej fazie zakupić naraz tylko jedną komnatę, płacąc jej cenę w złocie wyszczególnioną na kaflu. Gracz może dokonać kolejnego zakupu, tylko jeśli pozostali gracze kupią swoje komnaty i/lub spasują. Jeśli wszyscy gracze

spasują lub na stole nie pozostanie już żadna komnata, należy przejść do kolejnej fazy.

Zakupioną komnatę należy natychmiast poprawnie umieścić na wolnym miejscu na swojej planszy siedziby gildii.



Przed zbudowaniem komnaty można ją dowolnie obracać, należy jednak przestrzegać zasad połączeń (ściana przy ścianie i drzwi przy drzwiach) i pamiętać, że dokładana komnata musi przynajmniej jedną krawędzią przylegać do innej komnaty. Drzwi komnat mogą przylegać do granicy planszy siedziby gildii – reprezentują wtedy okna. Jedyna możliwość, aby dołożyć nową komnatę, nie łącząc jej z inną, to połączenie ściana przy ścianie z kaflem początkowym, jednak dołożony kafel pozostaje nieaktywny (nie zapewnia PP, jego efekty nie działają i nie liczy się go przy sprawdzaniu ilości miejsca zajmowanego przez komnaty w danej gildii) do czasu, kiedy zostanie połączony drzwiami z holem wejściowym poprzez inne, poprawnie umieszczone kafle.

Nie ma ludzi, którzy chcieliby przechodzić do swoich pokoi przez błoto i pył ulicy – członkowie gildii nie stanowią wyjątku.

Patrz Przykład B. Budowa w Almanachu

5. Koniec rundy

W tej fazie kolejno każdy z graczy, rozpoczynając od pierwszego gracza, może położyć florena na jednej z pozostałych do kupienia komnat, aby zarezerwować plany budowy, zapobiegając ich odrzuceniu. Gracze mogą naprzemiennie rezerwować komnaty do momentu, aż wszyscy spasują. Rezerwacja zapobiega tylko odrzuceniu komnat – w kolejnej rundzie każdy z graczy będzie mógł je kupić. Srebro uważa się za wydane i zostanie odrzucone w momencie wymiany komnat.

Żeby powstrzymać architekta przed sprzedaniem danych planów komuś innemu w mieście, gildie często oferują mu drobny podarek w srebrze. Plany budowy zostaną tu do następnego tygodnia.

Po zarezerwowaniu planów budowy należy odrzucić pozostałe kafle komnat, srebro z zarezerwowanych kafli komnat i niezakupione karty postaci. Znacznik pierwszego gracza trafia do gracza, któremu pozostało najwięcej florenów. W przypadku remisu decyduje liczba pozostałego złota. Jeśli dalej nie może dojść do rozstrzygnięcia, znacznik pierwszego gracza trafia do osoby siedzącej po lewej stronie obecnego pierwszego gracza.

Na koniec każdy gracz odrzuca wszystkie swoje floreny (pozostawiając tylko złoto).

Floreny to waluta przeznaczana na drobne wydatki, podczas gdy złoto jest niezwykle cenne i dlatego przechowywane w banku. Floreny są szybko wydawane na codzienne akcesoria, ubrania, jedzenie i przyjemności. Złoto zaś używa się tylko do płacenia za drogie usługi i towary.

Koniec Gry

Gra kończy się wraz z końcem ostatniej rundy (patrz tabela na stronie 2) lub na koniec rundy, w której żaden z graczy nie ma już wolnych miejsc, na których może zbudować kolejną komnatę. W tym momencie gracze podliczają całkowitą liczbę swoich punktów prestiżu (PP), zaokrąglając w dół:

Całkowita liczba PP =

= PP kart postaci + PP komnat + PP za spełnione cele

Jeśli kilku graczy w równym stopniu spełnia wymagania opisane na karcie celu, każdy z nich otrzymuje punkty za ten cel.

W przypadku remisu w punktach prestiżu, gracz posiadający najmniejszy dochód wygrywa (na potrzeby rozwiązywania remisu 1 złota moneta jest liczona jak 3 floreny).

Jeśli gracze dalej remisują, wygrywa ten gracz, który ma najwięcej komnat. Jeśli remis ciągle nie może zostać rozstrzygnięty, wygrywa gracz posiadający najwięcej postaci. Jeśli gracze remisują w liczbie posiadanych postaci, zwycięstwo jest wspólne.

Gra planszowa Gildie jest własnością Giochi Uniti srl.
©2016 Giochi Uniti srl. Wszelkie prawa zastrzeżone. Powielanie lub tłumaczenie, także częściowe, surowo zabronione.

Autor: Christian Giove

Ilustracje: Federico Musetti

Układ graficzny: Mario Barbati

Produkcja: Giuliana Santamaria

Tłumaczenie: Wiktor Marek

Korekta wersji polskiej: Aleksandra Miszta

Lokalizacja elementów graficznych: Natalia Olszewska

Wersja polska: Galakta

Podziękowania od autora: Dziękuję wszystkim moim przyjaciółom i testerom za ich wsparcie i zaangażowanie. W szczególności podziękowania kieruję do Diego De Vity, Gilly Bau, Lucii Pelli, Lorenza Silvy, Andrea Dado (razem z Vik i Red), Francesci Balestri, Elisabetty Racca, Paolo Cecchetta, Andrea Chiarvesia, Waltera Oberta, Carlo Emanuele Lanzavecchia, Valerii Bottiglieri, Giuliany Santamarii, a także wielu innych, tu nie wymienionych. Testerzy, którym dziękuję w szczególności: Ilarii Barra, Vincenzo Casanova, Diana Ciani, Lino Cioce, Gaetano Cutri, Salvatore Russo.



Giochi Uniti