

KRÓLESTWO W BUDOWIE



Gra planszowa dla 2–4 osób w wieku od 8 lat.

W pierwszej rozgrywce proponujemy użycie rozstawienia pokazanego na stronie 8.

KRÓLESTWO W BUDOWIE

Autor: Donald X. Vaccarino
Gra dla 2-4 graczy w wieku od 8 lat.

Cel gry

Celem gry jest zgromadzenie jak największej ilości sztuk złota. Gracze zdobywają je poprzez budowę osad (a tym samym rozwój swoich królestw) według zadań określanych przez 3 karty Budowniczych Królestwa.

Elementy gry

- 8 różnych części modularnej planszy

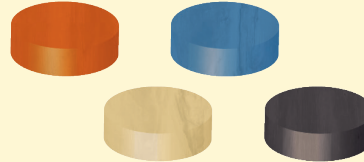


Przód: kraina składająca się ze 100 heksów.



Tył: tor złota do końcowego podliczania punktów.

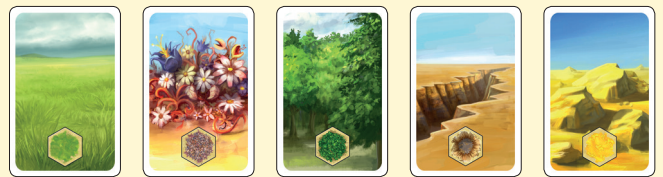
- 4 znaczników złota (1 dla każdego gracza)



- 1 żeton gracza startowego



- 25 kart terenu



5x Łąka 5x Pole kwiatów 5x Las 5x Kanion 5x Pustynia

- 10 różnych kart Budowniczych Królestwa

Tylko 3 z tych kart używane są w trakcie każdej rozgrywki. Określają one warunki zdobywania złota.



Dokładne omówienie kart Budowniczych Królestwa znajduje się na 6 stronie tej instrukcji

- 28 żetonów miejsc specjalnych



- 160 osad – 40 w każdym z 4 kolorów graczy

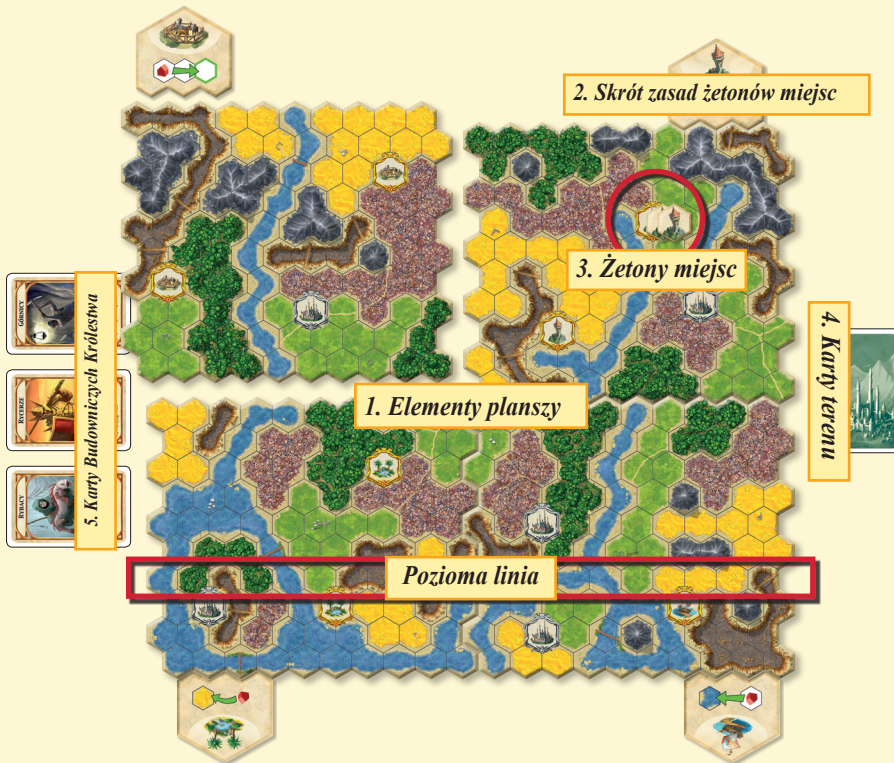


- 8 kart ze skrótami zasad dla żetonów miejsc specjalnych – ikony dodatkowych akcji



Przygotowanie gry

1. Wybierz 4 z 8 elementów planszy i złóż je ze sobą w taki sposób, aby utworzyły kwadrat.



2. Umieść 4 karty ze skrótami zasad dla żetonów miejsc specjalnych przy częściach planszy posiadających odpowiadające im miejsca specjalne.



3. Umieść po 2 żetony miejsc specjalnych na każdym odpowiadającym im polu.



4. Potasuj wszystkie karty terenu i umieść je zakryte jako talię przy planszy.



5. Potasuj karty Budowniczych Królestwa i wybierz losowo 3 karty, po czym umieść je odkryte przy planszy.



Rozdzielenie akcesoriów

Każdy gracz otrzymuje elementy w swoim kolorze.



40 osad

(to osobisty zapas każdego gracza)



Dodatkowo każdy gracz dobiera **jedną kartę terenu** z talii kart terenu i trzyma ją **zakrytą przed innymi graczami**.



1 znacznik złota



Najstarszy gracz otrzymuje **znacznik pierwszego gracza**. Gracz ten będzie zaczynał **pierwszą rundę gry**.



Należy odwrócić jedną z nieużywanych części planszy na drugą stronę (strona z torem punktacji) i umieścić przy planszy. Każdy gracz umieszcza swój znacznik złota na czarnym (początkowym) polu toru punktacji (zwanym także torem złota).

Należy odłożyć wszystkie nieużywane elementy gry do pudełka.

Przebieg gry

Gracze przeprowadzają swoje tury w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara. Rozgrywka trwa kilkanaście rund. Każdą turę gracz przeprowadza według podanego niżej schematu.

Aktywny gracz odkrywa przed sobą swoją kartę terenu, a następnie buduje osady.



Obowiązkowa akcja

W swojej turze gracz musi zbudować 3 osady ze swoich zasobów. Osady muszą stać na niezajętych polach o rodzaju wskazanym przez zagraną przed chwilą kartę terenu. Musi przy tym przestrzegać zasad budowania osad (patrz str. 4).

Dodatkowa akcja

W trakcie gry gracze będą zdobywali żetony miejsc specjalnych.

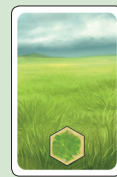
Żetony miejsc specjalnych dają możliwość wykonywania dodatkowych akcji. Każdy gracz może wykonać każdą dodatkową akcję raz w swojej turze.

Gracz może wykonać każdą dodatkową akcję przed lub po wykonaniu obowiązkowej akcji.

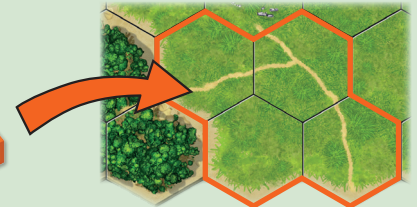
Dodatkowe akcje umożliwiają budowanie większej ilości osad lub nawet przenoszenie już wybudowanych.

Na końcu swojej tury gracz odkłada użytą kartę terenu na stos zużytych kart i pobiera nową kartę terenu z wierzchu talii. Nową kartę gracz trzyma przed sobą zakrytą przed innymi graczami.

karta terenu



zasoby gracza



Ta ilustracja przedstawia przykładową obowiązkową akcję.

Uwaga! Obowiązkowa akcja musi być wykonana, a 3 osady muszą być wybudowane kolejno jedna po drugiej.

strona z obrazkiem



strona z ikonami



Po wykonaniu dodatkowej akcji gracz odwraca żeton miejsca specjalnego tej akcji na stronę z obrazkiem. Oznacza to, że wykorzystał tę akcję w danej turze. Po zakończeniu swojej tury gracz odwraca wszystkie żetony miejsc specjalnych na stronę z ikonami.



Uwaga! Po wyczerpaniu talii z kartami terenu należy przetasować stos zużytych kart terenu i utworzyć nową talię.

Pola z miejscami specjalnymi i żetony miejsc specjalnych

Jeżeli gracz wybuduje swoją osadę przy polu z miejscem specjalnym, zabiera jeden ze znajdujących się na nim żetonów miejsca specjalnego (jeśli jeszcze jakieś się tam znajdują). Następnie gracz umieszcza przed sobą zdobyty żeton obrazkiem do góry. Może on używać tego żetonu dopiero od następnej tury.

Gracz może zdobyć tylko jeden żeton miejsca specjalnego z jednego pola.

Gracz może posiadać żeton miejsca specjalnego tak długo, jak długo posiada przynajmniej jedną osadę przy odpowiadającym mu polu. Jeśli, w wyniku działania dodatkowych akcji, przemieści swoje osady tak, że żadna z jego osad nie będzie sąsiadowała z tym polem, musi odłożyć ten żeton miejsca specjalnego i usunąć go z gry.

zasoby gracza



Jeśli na polu z miejscem specjalnym nie ma już żadnych żetonów miejsca specjalnego, gracz nie otrzymuje żadnych żetonów.

Uwaga! Gracz może posiadać tylko 2 takie same żetony miejsca specjalnego (jeśli umieści swoje osady przy dwóch takich samych polach miejsc specjalnych).



Pole zamku

Na końcu gry gracze otrzymują 3 sztuki złota za każde pole zamku, przy którym wybudują przynajmniej jedną ze swoich osad.



3 punkty złota

Gracz otrzymuje tylko 3 sztuki złota za jedno pole zamku, nawet jeśli wybudował przy nim więcej niż jedną osadę.

Reguły budowania - Reguły te dotyczą każdej osady budowanej w akcji obowiązkowej i akcji dodatkowej.

1.

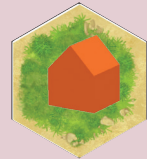
Tylko **jedna osada** może być zbudowana na **pojedynczym, dozwolonym polu terenu**.



Uwaga! Pole terenu to pojedynczy sześciokąt na planszy.

2.

Osady mogą być budowane tylko na polach terenu typu: Łąka, Kanion, Pustynia, Pole kwiatów i Las.



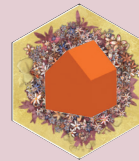
Łąka



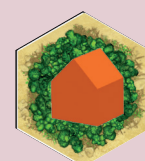
Kanion



Pustynia



Pole kwiatów



Las

Wyjątek. W rzadkich przypadkach może dojść do sytuacji, kiedy gracz na początku swojej tury nie ma możliwości zbudowania osady. Dzieje się tak w przypadku, gdy nie ma już na planszy dostępnych pól terenu odpowiadających karcie terenu gracza. W takim wypadku gracz bierze nową kartę terenu. Bezużyteczna karta terenu jest usuwana z gry. W razie konieczności gracz dobiera nowe karty terenu, aż otrzyma kartę, która umożliwi mu budowanie osady.

3.

Gracz **musi**, jeśli to możliwe, budować **każdą nową osadę** na polach przyległych do **istniejących już własnych osad**.

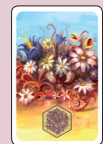
Jeśli to niemożliwe, gracz musi (w przypadku akcji obowiązkowej) lub może (w przypadku akcji dodatkowej) wybrać nowe, niezajmowane pole terenu na budowę nowej osady.

Istnieje wiele możliwości wystawienia osady, w zależności od wykonywanej przez gracza akcji:

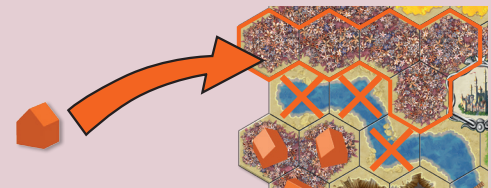
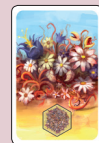
a) W przypadku akcji obowiązkowej lub dodatkowej akcji wyroczni lub stodoły gracz musi wybrać pole tego samego typu jak jego karta terenu.

b) W przypadku dodatkowej akcji oazy, farmy lub portu gracz musi wybrać pole zgodne z wymaganiem danego żetonu miejsca specjalnego.

c) W przypadku dodatkowej akcji wieży gracz musi wybrać dowolne pole terenu na brzegach planszy.

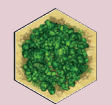
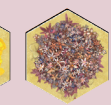
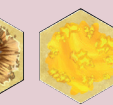
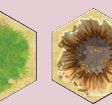
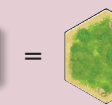
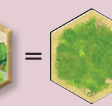
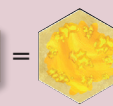
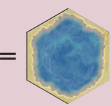
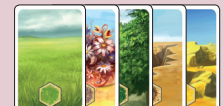


Ta ilustracja przedstawia 2 możliwości wybudowania nowej osady dzięki zagranej karcie.



Ta ilustracja przedstawia przykład obowiązkowej akcji, w której gracz nie ma możliwości budowania osady przylegającej do wybudowanych już własnych osad.

Akcja obowiązkowa



Zakończenie gry i końcowa punktacja

Gra kończy się, gdy któryś z graczy wybuduje swoją ostatnią osadę. Bieżąca runda gry jest jeszcze kontynuowana, a ostatnim graczem przeprowadzającym swoją turę jest gracz siedzący po prawej stronie pierwszego gracza.

Każdy gracz oblicza ilość zdobytych sztuk złota i zaznacza ją na torze złota.

• 3 karty Budowniczych Królestwa rozpatrywane są jedna po drugiej dla każdego z graczy, zaczynając od pierwszego gracza.

• Następnie każdy gracz oblicza ilość punktów złota pochodzących z osad zbudowanych przy polach z zamkami (3 sztuki złota za każde pole z zamkiem) i dodaje do swojego wyniku.

Zwycięzcą zostaje gracz z największą ilością sztuk złota. W przypadku remisu wszyscy gracze współdzielą zwycięstwo.

Karty Budowniczych Królestwa

RYBACY

Wybudowanie osad przy wodzie.
Gracz otrzymuje 1 sztukę złota za każdą własną osadę zbudowaną na polu przylegającym do pola z wodą.



1 sztuka złota

Dodatkowa akcja portowa: karta „Rybaków” nie daje złota za osady zbudowane na polach z wodą.

GÓRNICY

Wybudowanie osad przy górach.
Gracz otrzymuje 1 sztukę złota za każdą własną osadę zbudowaną przy jeziorze lub przy wielu polach z górami.



1 sztuka złota

KUPCY

Połączenie zamków i miejsc specjalnych.
Gracz otrzymuje 4 sztuki złota za każde pole z zamkiem albo miejscem specjalnym połączone ciągłym szlakiem osad z innym zamkiem albo miejscem specjalnym.



4 sztuki złota 4 sztuki złota

4 sztuki złota 4 sztuki złota 0 sztuk złota

ROBOTNICY

Wybudowanie osad przy zamkach i miejscach specjalnych.
Gracz otrzymuje 1 sztukę złota za każdą własną osadę zbudowaną na polu przyległym do zamku albo miejsca specjalnego.



1 sztuka złota

0 sztuk złota
0 sztuk złota
0 sztuk złota

ODKRYWCY

Wybudowanie osad na wielu poziomych liniach.
Gracz otrzymuje 1 sztukę złota za każdą poziomą linię, na której zbudował przynajmniej 1 swoją osadę (coś, przytulił to instrukcji).

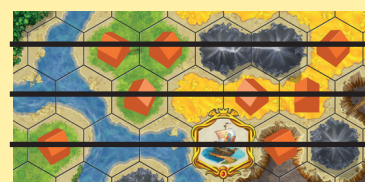


Pozioma linia

1 sztuka złota
1 sztuka złota
1 sztuka złota

RYCERZE

Wybudowanie wielu osad na pojedynczej poziomej linii.
Gracz otrzymuje 2 sztuki złota za każdą własną osadę zbudowaną na tej poziomej linii, na której znajduje się największą liczbę osad.



Pozioma linia

6 sztuk złota
0 sztuk złota
0 sztuk złota

Jeżeli gracz zbudował taką samą (największą) liczbę osad na więcej niż jednej poziomej linii, to otrzymuje złoto tylko za jedną z nich.

PUSTELNICY

Tworzenie wielu obszarów zabudowań.
Gracz otrzymuje 1 sztukę złota za każdą własną osadę niepołączoną z innymi jego osadami oraz za każdą własną osadę zabudowaną niepołączony z innymi jego osadami zabudowaną.



1 sztuka złota

1 sztuka złota

„Obszar zabudowań” to zbiór przyległych osad należących do jednego gracza.

SZLACHCICE

Wybudowanie jak największej liczby osad w każdym sektorze mapy.
Dla każdego sektora: 12 sztuk złota dla gracza z największą liczbą osad; 6 sztuk złota dla gracza z drugą największą liczbą osad.



8x 12 złota
8x 12 złota
6x 6 złota
2x 0 złota

Jeśli gracze remisują w ilości zbudowanych osad, to wszyscy remisujący na 1 miejscu otrzymują po 12 sztuk złota, a remisujący na 2 miejscu otrzymują po 6 sztuk złota.

MIESZCZANIE

Tworzenie dużych obszarów zabudowań.
Gracz otrzymuje 1 sztukę złota za każde 2 własne osady znajdujące się w jego największym obszarze zabudowań.



0 sztuk złota

3 sztuki złota

„Obszar zabudowań” to zbiór przyległych osad należących do jednego gracza.

FARMERZY

Wybudowanie osad we wszystkich sektorach mapy.
Gracz otrzymuje 3 sztuki złota za każdą własną osadę w sektorze, w którym posiada najwięcej osad (coś, przytulił to instrukcji).



Najmniej osad pomarańczowego gracza znajduje się w prawym dolnym sektorze mapy. Otrzymuje on 12 sztuk złota (4 x 3).

Rozpatrywane osobno dla każdego gracza:
Jeśli gracz posiada równą (najmniejszą) liczbę osad w kilku sektorach, to otrzymuje punkty tylko za jeden z nich. Ponadto: gracz otrzymuje punkty za kartę „Farmerów” tylko wtedy, gdy posiada przynajmniej 1 osadę w każdym z sektorów mapy.

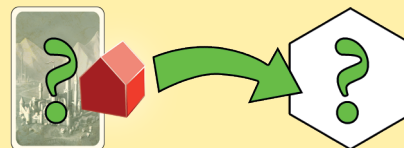
Dodatkowe akcje z żetonów miejsc specjalnych – obowiązują zwykłe reguły budowania

Dodatkowa akcja. Wybuduj dodatkową osadę ze swoich zasobów.



Wyrocznia

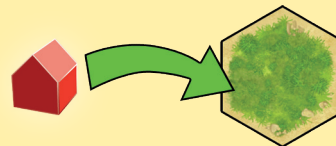
Wybuduj 1 osadę na polu zawierającym taki sam teren jak zagrana przez ciebie karta terenu. Jeśli to możliwe, wybuduj ją na polu przyległym do twoich osad.



Farma

Wybuduj jedną osadę na polu Łąki. Jeśli to możliwe, wybuduj ją na polu przyległym do twoich osad.

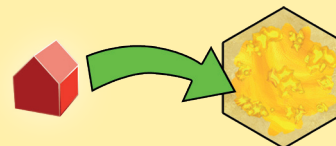
Pomiń tę akcję, jeśli nie ma już na planszy wolnych pól Łąki.



Oaza

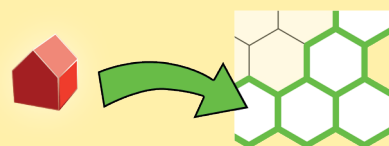
Wybuduj jedną osadę na polu Pustyni. Jeśli to możliwe, wybuduj ją na polu przyległym do twoich osad.

Pomiń tę akcję, jeśli nie ma już na planszy wolnych pól Pustyni.



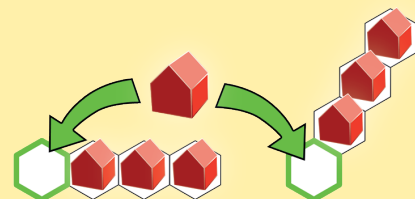
Wieża

Wybuduj jedną osadę na polu znajdującym się na brzegu planszy. Wybierz pole z jednym z 5 możliwych dla budowy typów terenu. Jeśli to możliwe, wybuduj nową osadę na polu przyległym do twoich osad.



Tawerna

Wybuduj jedną osadę na końcu linii złożonej z przynajmniej 3 własnych osad. Kierunek linii nie ma znaczenia (pozioma lub ukośna). Wybrane pole musi być w jednym z 5 możliwych dla budowy typów terenu.

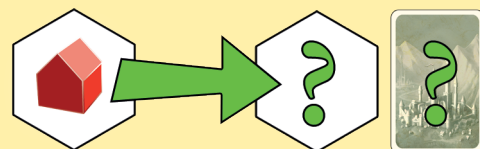


Dodatkowa akcja. Przenieś jedną z wybudowanych już osad.



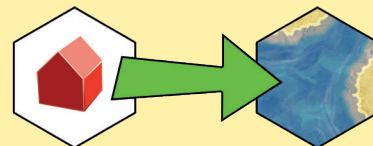
Stodoła

Przenieś jedną ze swoich wybudowanych już osad na pole tego samego terenu, co twoja aktualnie zagrana karta terenu. Jeśli to możliwe, wybuduj ją na polu przyległym do twoich osad.



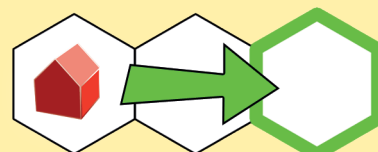
Port

Przenieś jedną ze swoich wybudowanych już osad na pole z wodą. Jeśli to możliwe, wybuduj ją na polu przyległym do twoich osad. Jest to jedyny sposób, żeby wybudować osadę na polu z wodą.



Padok

Przenieś jedną ze swoich wybudowanych już osad o dwa pola w linii prostej w dowolnym kierunku (poziomo albo na ukos) na pole odpowiednie dla budowy osad. Możesz „przeskoczyć” w ten sposób pola dowolnego typu, wodę, góry, zamki, miejsca specjalne oraz osady własne i innych graczy. Docelowe pole nie musi przylegać do twoich osad.



Sugerowany układ pierwszej rozgrywki

1. Połącz 4 części planszy z tawerną, padakiem, oazą oraz farmą w taki sposób, aby utworzyły kwadratową planszę (tak jak na rysunku poniżej).



2. Umieść płytki ze skrótem zasad miejsc specjalnych przy częściach planszy zawierających odpowiadające im miejsca specjalne.



3. Umieść po 2 żetony miejsc specjalnych na każdym odpowiadającym im polu.



4. Potasuj wszystkie karty terenu i połóż je w formie talii rewersem do góry w łatwo dostępnym miejscu.



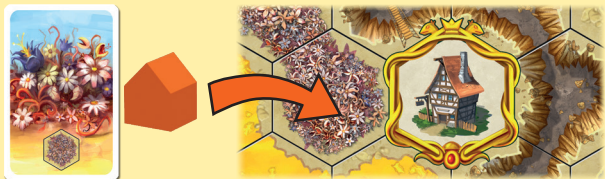
5. Ułóż 3 karty Budowniczych Królestwa: *Rybacy*, *Rycerze* i *Kupcy* awersem do góry, przy planszy.



Wszystkie pozostałe kroki Przygotowania gry pozostają bez zmian.

Kilka porad dotyczących budowania osad.

1. Warto wybudować pierwszą osadę przy miejscu specjalnym.



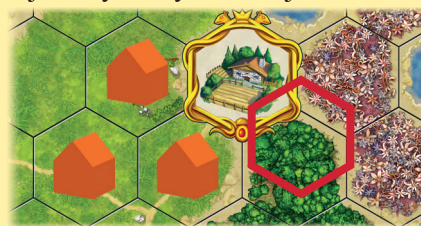
W ten sposób zdobędziesz żeton miejsca specjalnego, który, począwszy od następnej rundy, zwiększy Twoje możliwości budowania osad na planszy.

Na planszy znajduje się kilka miejsc specjalnych do wyboru na sąsiedztwo Twojej pierwszej osady (dla każdej karty terenu).



Przykład. Czesław zagrał kartę terenu „Pole kwiatów“. Grając według sugerowanego układu pierwszej rozgrywki, ma do wyboru pięć różnych miejsc specjalnych dla swojej pierwszej osady.

2. Powinieneś postarać się wybudować swoje pierwsze trzy osady w taki sposób, aby przylegały do jak najmniejszej liczby różnych rodzajów terenu.



Przykład. Czesław wybudował swoje pierwsze trzy osady w taki sposób, że przylegają tylko do jednego innego rodzaju terenu (lasu).

Stawiając osady w ten sposób, ograniczasz szansę, że zostaniesz zmuszony do budowania na polach przylegających do swoich osad, co pozwoli Ci na znacznie szybszy rozwój królestwa w różnych częściach planszy.



Przykład. W swojej drugiej turze Czesław zagrywa kartę terenu „Kanyon“. W związku z tym, że żadna ze wzniesionych przez niego w pierwszej turze osad nie przylega do kantonu, Czesław może zbudować kolejne osady na dowolnie umiejscowionych polach kantonu. Czesław buduje osadę przy Oazie.