



LISBOA

ZASADY GRY

Projekt gry: Vital Lacerda

Ilustracje: Ian O'Toole

Head of development: Paul Incao

Lead developers: Julián Pombo and Nils Urdahl

Projekt graficzny & ilustracje 3D: Ian O'Toole

Instrukcja & ilustracje 3D: Vital Lacerda

Edycja angielskich zasad: Nathan Morse

Oficjalne Zasady Video: Paul Grogan, Gaming Rules!

Korekta: Ori Avtalion, Paul Grogan

Manager Projektu: Rick Soued & Alex Soued

Polska Instrukcja: HOBBITY.EU

Dystrybucja na terenie Polski: HOBBITY.EU

Wielkie podziękowania dla wszystkich graczy, którzy testowali grę Lisboa przez ostatnie 4 lata i wysłali tak wiele propozycji.

Główni testerzy gry:

Emanuel Diniz, Nuno Fonseca, Rafael Pires, Thomas Brygmann

Autor gorąco pragnie podziękować:

Alexandre Bezerra, André Almeida, Brandon Kempf, Brian Frahm, Brian Tri, Carlos Paiva, Carolina Valença, Catarina Sarmento, César Mendes, Clayton Ross, Chris Weiss, Cristina Antunes, Christopher Incao, Dave Moss, Derek Davis, Duarte Conceição, Eduardo Mendieta, Eisen Montalvo, Elsa Romão, Gerry Perrin, Gonçalo Moura, Hugo Cabrita, Hugo Elias, Ian O'Toole, Jason Grantz, João Monteiro, João Madeira, Jorge Blázquez, Jorge Deinos, Jorge Graça, José Reverente, Lars Helmersson, Luís Córias, Luís Severino, Ori Avtalion, Patrick Morrison, Paulo Renato, Paulo Terça, Pedro Almeida, Pedro Branco, Pedro Freitas, Pedro Sampaio, Pedro Sequeira, Piero Cabral, Malte Frieg, Manny Rodriguez, Matthew Dennison, Matthew James Goodwin, Nicola Brocca, Nikolas Co, Nicholas Hjelmberg, Rafael Duarte, Rafael Maia, Rafael Theunis, Ralph Anderson, Réjean Ducharme, Ricardo Almeida, Ricardo Gama, Ricardo Moita, Rob Arntz, Roel Vaneerdeweg, Rodrigo Levin, Ruben Rodrigues, Sandra Sarmento, Sandrina Fernandes, Sara Rodrigues, Sébastien Charbonneau, Sofia Passinhas, Steve Raab, Tiago Ribeiro, Vasco Almeida, Vitor Pires.

Bardzo specjalne podziękowania dla Juliána Pombo i Nilsa Urdahl za niekończące się godziny testów na Tabletopia, niesamowite pomysły i wspaniały rozwój. Dla Iana O'Toole za niesamowite ilustracje i pomysły graficzne, dla Nathan Morse za wsparcie, pomysły i wiele godzin pracy nad instrukcją, dla Oriego za jego sokoli wzrok przy wylapywaniu błędów w instrukcji, całej ekipy BGG za ich sugestie i wsparcie, i wreszcie dla Paula Incao, który był ze mną w tej przygodzie z wieloma wspaniałymi pomysłami i jego wsparcie w każdej godzinie rozwoju gry. Dla Alexa, Ricka Soued i całej ekipy EGG za wiarę w tę grę. Bez tych wszystkich ludzi ta gra by nie powstała.

Z wyrazami miłości dla moich pięknych córek Catariny i Inês, dla mojej muzy i najlepszego przyjaciela, mojej żony Sandry, za jej cierpliwość, wsparcie, inspiracje i długie godziny rozmów o tej grze.

LISBOA

Gra Vitala Lacerdy / 1-4 Graczy / 30 min na gracza / Wiek 14+

1 listopada 1755, w Dniu Wszystkich Świętych, Lizbonę dotknęło potężne trzęsienie ziemi o przypuszczalnej magnitudzie 8,5-9 stopni według dzisiejszej skali Richtera. Tuż po trzęsieniu ziemi przez miasto przeszło niszczycielskie tsunami, po czym dzieła zniszczenia dopełniły trzy kolejne dni szalejących pożarów. Miasto zostało prawie całkowicie zniszczone.

Ówczesny minister spraw zagranicznych, Markiz de Pombal Sebastião José de Carvalho e Melo decyzją Króla Józefa I został obarczony misją odbudowy zniszczonego miasta. Król i premier natychmiast podjęli wysiłki mające na celu odbudowę miasta. 4 grudnia 1755 roku, niewiele ponad miesiąc po katastrofie, główny inżynier królewski, Manuel da Maia, przedstawił swój plan obudowy Lizbony. Maia zaprezentował pięć możliwości, w tym opuszczenie Lizbony, odbudowę z wykorzystaniem ruin, poszerzenie ulic, a nawet budowę całkowicie nowego miasta. W wybranym planie odważnie zaproponowano

zniszczenie całej dzielnicy Baixa i "wytyczenie nowych ulic bez ograniczeń". Eugénio dos Santos i Carlos Mardel byli architektami odpowiedzialnymi za przebudowę.

W niespełna rok miasto zostało oczyszczone z gruzu. Ponieważ król chciał mieć nowe, perfekcyjnie uregulowane miasto, zarządził budowę ogromnych placów, prostych i szerokich ulic powiązanych z rodzajem prowadzonej przy nich działalności tak, jakby każda ulica miała swoje motto: A Baixa de Lisboa.

Gra w Lisboę trwa w okresie 22 lat. Wcielasz się w role wpływowych szlachciców, którzy przeżyli trzęsienie ziemi, tsunami i pożary, a którzy będą pomagać w odbudowie i rozwoju ekonomicznym nowego miasta, aby otrzymać zaszczyty od króla i markiza. Będziesz pracował z architektami nad zbudowaniem Lizbony na nowo, aby uzyskać wpływy i najważniejszą rzecz: Peruki.

SPIS TREŚCI

Zawartość	4	Gruz do Odbudowy	9	Akcje Państwowe	12	Akcje Szlachty	17
Przygotowanie	5	Twoje Portfolio	9	Rekrutacja Urzednika	12	Budowa Sklepu	17
Przygotowanie Planszy Gracza	5	Zagrywanie kart do Portfolio	9	Otrzymanie Planu	12	Wybór Drewnianego Domu	18
Przygotowanie Planszy Głównej	6	Portfolio i rozmiar magazynu	9	Budowa Okrętu	13	Otrzymywanie Peruk za Twój nowy sklep	18
Przygotowanie kart	7	Zagrywanie karty Szlachty do Portfolio	10	Produkcja towarów	14	Dobierz Dekret	19
Symulacja trzesienia ziemi	7	Zagrywanie karty Skarbu do Portfolio	10	Spotkanie z Kardynałem	14	Otwarcie Budynku Publicznego	20
Idea Gry	8	Wpływ	10	Ruch Kardynała	14	Zatrudnienie Urzędnika	21
Przebieg Gry	8	Otrzymywanie Wpływu	10	Podliczanie Kościoła	15	Akcja 4: Sponsor Wydarzenia	21
Twoja tura	8	Wydawanie Wpływu	11	Otrzymanie Królewskiej Łaski	15	Dobranie Karty Polityki	21
Dokowanie swoich Okrętów	8	Wydawanie Wpływu zamiast Reais	11	Akcja 3: Odwiedź Szlachcica	16	Koniec Tury	22
Otrzymanie 1 Złota	8	Akcja 1: Sprzedaż towarów	11	Śledź Wizytę	16	Koniec Okresu	22
Wykonanie Akcji	9	Akcja 2: Wymiana ze Szlachtą	12	Wydawanie Wpływu do Odwiedzenia Szlachty	16	Koniec Gry	22
						Końcowe Podliczanie	23

ZAWARTOŚĆ



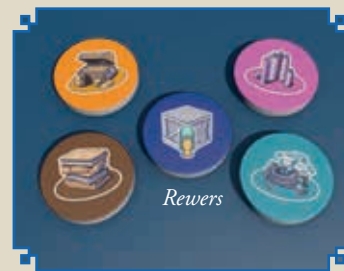
Plansza główna



Instrukcja + Pomoc gracza + zasady gry dla 1 osoby



4 plansze graczy



68 żetonów Towarów: 17 Złota, 17 Ubrań, 17 Książek, 17 Narzędzi



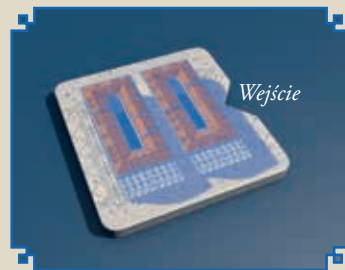
55 monet Reali: 30 po 1 Realu, 20 po 5 Reais i 5 po 10 Reais



20 Planów — 4 z nich to Plany Początkowe z niebieskim rewersem.



16 dwustronnych Budynków Publicznych



22 duże żetony Miasta



5 małych żetonów Miasta



4 żetony Punktacji



12 żetonów Królewskiej Łaski od 3 Szlachciców



37 żetonów Duchowieństwa i 1 pionek Kardynała



82 karty Polityki podzielone na 4 talie



12 kart Okrętów w 4 kolorach



70 kart Dekretów



63 kostki Gruz w 3 kolorach



1 znacznik Skarbu



4 znaczniki Ceny w 4 kolorach



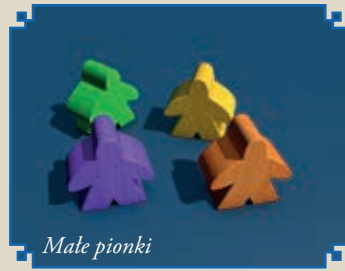
8 Dysków w 4 kolorach graczy



20 znaczników Zestawów Gruz w 4 kolorach graczy



4 pionki Dworzan w 4 kolorach graczy



32 pionki Urzędników w 4 kolorach graczy



32 drewniane domki w 4 kolorach graczy



1 żeton Gracza Rozpoczynającego



Woreczki na żetony Duchowieństwa i Gruz

PRZYGOTOWANIE

Włóż po 1 żetonie Królewskiej Łaski każdej postaci, za każdego uczestnika gry do woreczka Gruzów. Włóż wszystkie żetony Duchowieństwa do woreczka Duchowieństwa.

Przygotowanie Planszy Gracza:

Każdy z graczy wybiera swój kolor i bierze następujące komponenty:

1. 1 Planszę gracza.
2. 1 Pomoc gracza.
3. 5 znaczników Zestawu Gruzów (kostki).
4. 8 drewnianych domków.
5. 8 Urzędników (pionki).
6. Po 1 żetonie Towarów każdego rodzaju (złoto, książki, ubrania, narzędzia).
7. 10 reais [HRA-ees] (pieniądze; uwaga: 1p. poj. "real" [hree-AL] — np. 1 real, 2 reais).
8. Dwa losowo dobrane z woreczka żetony Duchowieństwa. Obejrzyj je, wybierz jeden z nich, a drugi odłóż do woreczka.
9. Jeden losowo dobrany z woreczka żeton Królewskiej Łaski.
10. 1 losowy Plan Początkowy (z niebieskim rewersem). Resztę żetonów Planów Początkowych odkładamy do pudełka.

Każdy z powyższych komponentów ma swoje miejsce na Planszy gracza, należy je tam umieścić awersom do góry, zgodnie z ilustracją po prawej stronie.

Na Planszy Głównej (rys. na następnej stronie)

- 1 pionek Dworzanina, który należy położyć na jednym z pól Dworu Królewskiego.



- 1 znacznik Peruk, który należy położyć na polu 5, na torze podliczania Peruk.



Ilustracje, Portugalskie Azulejo i Peruki

Wszystkie ilustracje, które Ian O'Toole stworzył dla gry Lisboa oparte są na malowidłach wykonanych na szklanych portugalskich płytkach. Ten rodzaj sztuki rozwijał się w XVII w. Nawet dziś można znaleźć te malowidła nie tylko w wielu pałacach, kościołach i domach szlacheckich, ale też w domach klasy średniej. Masowa produkcja tych płytek rozpoczęła się w XVIII wieku, częściowo ze względu na zwiększony popyt w Portugalii, ale także ze względu na duże zamówienia, które zaczęły napływać z portugalskiej kolonii, Brazylii. Po trzęsieniu ziemi stały się bardzo modne, często przedstawiały sytuacje historyczne, ozdobione były dekoracyjnymi wzorami, wszystko to głównie było wykonywane w kolorach niebieskim i białym.

Portugalska nazwa tych płytek to Azulejos Portugueses. W tej grze plansza główna, plansze graczy i karty oddają hołd tej sztuce, która dla wielu uosabia sztukę Portugalii.

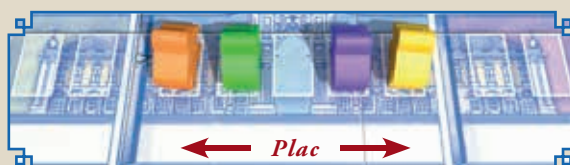
Najbardziej wszechobecnym i modnym towarem tamtych czasów były peruki. Poniższy fragment doskonale wyjaśnia dlaczego peruki zostały wybrane jako "punkty zwycięstwa" w tej grze:

"Peruki były powszechnym męskim produktem konsumpcyjnym w 1700 r. i każdy od właściciela sklepu, aż po króla nosił jedną, mężczyźni byli rozpieszczani ich dużym wyborem. Podczas gdy pomocnik sklepikarza mógł sobie pozwolić na jedną perukę i musiał wybrać mądrze ze względu na jej trwałość, tak jeden procent populacji, szlachta i bogaci obywatele mogli pozwolić sobie na dziesiątki peruk. Jeśli uważali się za lidera mody, byli ekscentryczni lub po prostu mieli pieniądze, aby sprostać swoim kaprysom, mogli kupić peruki, o których inni mogli tylko pomarzyć lub nie, w zależności od przypadku!"

Za 'The Wig Business was Big Business in 18th Century'
Lucinda Brant



- Wstaw 1 ze swoich Urzędników do biura Markiza, środkowa postać (bez znaczenia na którym polu).



W grze 2-osobowej, połóż po 1 Urzędniku w nieużywany kolorze, na dowolnym polu, w każdym z trzech biur Szlachty. Zostaną tam przez całą grę i będą traktowane jako pionki przeciwnika.



- Gracz, który ostatnio odwiedził Lizbonę, rozpoczyna grę, w związku z tym bierze Znacznik Gracza Rozpoczynającego. Gra toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara, zaczynając od tego gracza.

- 1 dysk Wpływu: połóż dysk Wpływu pierwszego gracza na polu 4 na Torze Punktów Wpływu; dysk drugiego gracza na polu 5; trzeciego gracza na polu 6 i czwartego gracza na polu 7.



PRZYGOTOWANIE

Przygotowanie Planszy:

Budynki Publiczne

1. Budynki Publiczne są po jednej stronie niebieskie i zielone po drugiej. Odwróć 16 żetonów **Budynków Publicznych** tak, aby przedstawiały niebieskiego architekta i potasuj je. Potem podziel je na dwa stosy, po 8 żetonów. Jeden stos połów zieloną stroną przy planszy głównej obok pola planów zielonego architekta; drugi stos połów stroną niebieską obok pola planów architekta niebieskiego.
2. Przesuń po jednym (pierwszym z góry) żetonie z obu stosów **Budynków Publicznych** na pola planów architektów. W ten sposób gracze będą widzieć **Budynek Publiczny**, który aktualnie jest dostępny i kolejny, który będzie dostępny później.



Plany

3. Podziel żetony **Planów** wg koloru architekta: na dwa odsłonięte stosy, osobno stos zielonego i osobno niebieskiego architekta. Posortuj te dwa stosy tak, aby żeton z najmniejszą liczbą urzędników był na wierzchu, a z największą na dole i połów oba stosy na odpowiednich polach.



Sklepy

4. Połów 4 **znaczniki Cen** na polach znaczonych kolorami towarów na torze Rynku.



5. Połów po 1 żetonie **Miasta** na każdym polu (żółtym, różowym, brązowym, niebieskim, małym niebieskim) na planszy, tworząc w ten sposób **Przegląd Budynków Miasta**. Pozostałe żetony połów na stosie obok.
6. Potasuj 4 przedstawiające peruki żetony **Punktacji** i rozłóż je losowo na każdym polu, na dole mapy śródmieścia.
7. W grze **2-osobowej**, zasłoń wszystkie pola sklepów w rzędzie E nakładką do gry 2-osobowej (zobacz *arkusz opisujący Warianty i Dodatki*).

Kościół

8. Dobierz 6 żetonów **Duchowieństwa** z **Woreczka Duchowieństwa** i połów je awerssem do góry (rysunkiem peruk do dołu), na ciemnych polach na torze **Kościół**.
9. Połów pionek **Kardynała** na polu z symbolem **Wpływu** (koperta), na torze **Kościół**.



Pozostałe Przygotowanie

10. Wysyp pozostałe żetony **Królewskiej Łaski** z **woreczka Gruzów**, posortuj je wg kolorów i ułów w stosach na odpowiednich polach znajdujących się na portretach postaci.
11. Połów duży znacznik (kostka) **Skarbu** na polu 3, na torze **Skarbu**.
12. Połów wszystkie towary i pieniądze obok planszy tworząc w ten sposób ogólne zasoby i **Królewski Skarbiec**.




Uwaga: Towary i reais nie są ograniczone ilością dostępnych komponentów; gdy się skończą, należy użyć zamienników.



F. Potasuj talię Dekretów i połóż ją zasłoniętą (rewersem do góry), tuż obok planszy głównej.

G. Dobierz 8 kart z wierzchu talii Dekretów i rozłóż obok siebie odsonięte (awerssem do góry), obok planszy.

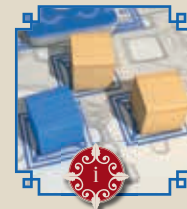
 W grze 2-osobowej, każdą kartę Dekretu z tym symbolem należy odłożyć do pudełka i zastąpić nową kartą.

Symulacja Trzęsienia Ziemi:

Brazone kostki reprezentują zniszczenia spowodowane przez trzęsienie ziemi, czerwone kostki reprezentują zniszczenia spowodowane przez trzy dni pożarów, a niebieskie przedstawiają zniszczenia powstałe w wyniku tsunami.

Umieść wszystkie kostki Gruzów w woreczku Gruzów.

- i. Połóż losowo dobraną z woreczka kostkę Gruzów na każdym polu na dole kolumn i prawej krawędzi rzędów mapy Śródmieścia (w grze 2-osobowej pomiń rząd E).
- ii. Połóż 2 losowo dobrane kostki na każdym Polu Budynku Publicznego, dookoła trzech krawędzi Śródmieścia (w grze 2-osobowej pomiń rząd E); to reprezentuje sąsiadujące pola.
- iii. Połóż 6 losowo dobranych kostek na obszarze, obok wartości Gruzów. W grze 2-osobowej zostanie Ci w woreczku 7 kostek, odłóż te kostki do pudełka.



Przygotowanie Kart



A. Podziel karty Polityki na osobne talie wg koloru. Potasuj każdą talię i na razie odłóż.

B. Rozdaj każdemu graczowi po 5 kart z niebieskiej talii (1755–1757), a pozostałe karty odłóż do pudełka.

Doświadczeni gracze sami mogą przygotować początkowy zestaw kart. W tym przypadku każdy gracz zatrzymuje 2 z otrzymanych kart, pozostałe 3 przekazuje graczowi po lewej stronie. Następnie spośród otrzymanych 3 kart należy wybrać 1 i pozostałe 2 przekazać graczowi po lewej stronie. Z 2 otrzymanych kart należy zatrzymać jedną, a drugą przekazać graczowi po lewej stronie.

C. Rozłóż karty z czerwonej talii (1758–1762) zasłonięte na polach kart Polityki, dzieląc je według rodzaju (rewers kart), na odpowiednich polach. Powstaną w ten sposób 4 różne talie, po 5 kart w każdej. Następnie odwróć po jednej karcie z góry każdej talii.



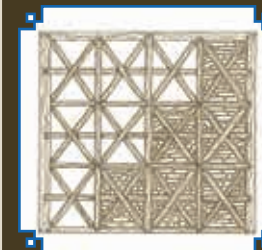
D. W grze występują po 3 kopie każdej karty Okrętu. W grze 4-osobowej używamy wszystkich kart, w grze 3-osobowej używamy po 2 kopie, w grze 2-osobowej tylko po 1. Nieużywane karty należy odłożyć do pudełka.

E. Połóż niebieskie karty Okrętów na górze czerwonych kart Okrętów i połóż w stoczni utworzony w ten sposób stos odsoniętych kart. Pozostałe karty odłóż na bok. Będą potrzebne później.



Gaiola Pombalina

Budynki śródmieścia zostały wybudowane na gruzach starych zniszczonych budynków. Gruz był jednym z najważniejszych materiałów budowlanych przy odbudowie Lizbony. Murowane ściany z osadzonymi poprzecznymi belkami otoczone drewnianą konstrukcją zwaną "Gaiola Pombalina", wypełniano gruzami, aby nowe budynki były trwałe i odporne na trzęsienie ziemi, zachowując przy tym odporność ogniową cegły.



Aby to odzwierciedlić, gromadzenie zestawów gruzu zwiększy powierzchnię magazynową i rozmiar Twojego Portfolio, a także pomoże ustawić tempo gry.

Karty Polityki

Są dwa rodzaje kart Polityki:

Karty Szlachty: Każda karta Szlachty przedstawia jednego z 3 Szlachciców występujących w grze, koperta na górze karty przedstawia punkty Wpływu, a nagroda/kara pokazana jest na dole karty.

Karty Szlachty przedstawiają polityczne wydarzenia, w które się zaangażujesz wraz z jednym ze Szlachciców. Możesz zagrać tę kartę na pole Dworu Królewskiego, aby odwiedzić Szlachcica lub do swojego Portfolio, aby zdobyć nagrodę i późniejsze punkty Wpływu.



Karty Skarbu: Na każdej karcie Skarbu znajdują się 2 symbole na górze. Jeden ze strzałką i drugi z rysunkiem reala i znakiem plus. W środkowej części karty znajduje się symbol przedstawiający akcję/nagrodę, a na dole pieniędzy/bonusów przy sprzedaży.

Karty Skarbu reprezentują subsydia, które otrzymujesz z Królewskiego Skarbcza. Możesz zagrać tę kartę na pole Królewskiego Dworu, dla akcji/nagrody lub do swojego Portfolio, aby otrzymać subsydia z Królewskiego Skarbcza i dostać stałą korzyść w postaci pieniędzy/bonusów przy sprzedaży.



IDEA GRY

Wraz z Królem D. José I, z królewskim budowniczym Manuelem da Maia i z Markizem de Pombal, pierwszym ministrem będziesz pracował przy odbudowie nowej Lizbony i jej gospodarki. Musisz zbudować sklepy w śródmieściu, aby rozpocząć produkcję towarów. Otrzymasz peruki, gdy odpowiedni Budynek Publiczny zostanie otwarty, zwiększając ruch w Twoich sklepach. Do otwarcia Budynku Publicznego będziesz potrzebował Planów od jednego z dwóch architektów, a także odpowiednio dużo urzędników państwowych

PRZEBIEG GRY

Streszczenie

Gra jest podzielona na 2 okresy czasowe, każdy z nich trwa inną ilość rund.

W swojej turze będziesz zagrywał jedną ze swoich pięciu Kart Polityki z ręki, aby wykonać jedną z czterech dostępnych akcji lub otrzymać 1 złoto. Następnie dobierzesz nową kartę do ręki z pół kart Polityki. Po tym Twoja tura się zakończy i swoją turę wykona gracz siedzący po Twojej lewej stronie.

Gdy jeden z graczy zdobędzie 2 zestawy (zestaw składa się z 1 brązowej, 1 czerwonej i 1 niebieskiej kostki) kostek gruzu lub 3 talie kart

TWOJA TURA

W swojej turze najpierw **Zadokujesz Swoje Okręty**, następnie **Dostaniesz 1 Złoto lub Wykonasz Akcję**, następnie **Dobierzesz Kartę Polityki** i wreszcie wykonasz pewne podstawowe czynności na **Koniec Tury**.



Dokowanie Swoich Okrętów

Jeśli masz jakiś Okręt w swoim Portfolio, który jest „na morzu” (tzn. ładownia jest pełna czyli wszystkie towary w ładowni są odwrócone rewersem do góry - spakowane w skrzynie), to oddajesz wszystkie towary z ładowni do ogólnych zasobów. Twój Okręt, który znajdował się na morzu powraca z wyprawy!



Jeśli żetony towarów są rewersem do góry, to Okręt jest na morzu.

do jego obsługi. Aby przekonać szlachciców, żeby pomogli Ci wypełnić te zadania poprzez akcje Szlachty, będziesz potrzebował Wpływu. Możesz również wymieniać się z nimi oferując towary w zamian za akcje Państwowe. Możesz spotkać się z Kardynałem, aby zyskać żetony Duchowieństwa, które dadzą Ci stałe korzyści. I ostatnia rzecz, choć nie mniej ważna, możesz przekonać Markiza, aby wydał dekret, który będzie Cię faworyzował, dzięki czemu otrzymasz więcej peruk na końcu gry.



Polityki się skończą (cokolwiek będzie pierwsze) **na końcu tury tego gracza**, dobiega końca pierwszy okres gry.

Po rozpatrzeniu zmiany okresu, gra toczy się dalej aż do momentu, gdy jeden z graczy skompletuje 4 pełne zestawy kostek Gruz lub ponownie skończą się karty w 3 taliach kart Polityki. Wówczas rozgrywka się kończy.

Po skończeniu rundy, w której to się stanie, każdy z graczy rozgrywa jeszcze jedną, swoją turę. Po tym następuje finałowe podliczanie punktów.

Gracz, który ma najwięcej peruk, wygrywa grę.

Otrzymanie 1 Złota

W akcie desperacji możesz otrzymać 1 Złoto zamiast wykonywać akcję, w następujący sposób:

1. **Odrzuć kartę Polityki** z ręki.
2. **Weź 1 złoto** z ogólnych zasobów.

Uwaga: Gdy karta jest odrzucana, należy ją usunąć z gry.

Przykład

Zielony decyduje się Otrzymać 1 Złoto. Wybiera dowolną kartę z tych, które ma w ręce, odrzuca ją i w zamian bierze złoto z ogólnych zasobów. Następnie dobiera 1 kartę polityki z pół po lewej stronie planszy głównej i kończy swoją turę.



Wykonanie Akcji

Zagraj kartę z ręki, aby wykonać **jedną z 4 akcji** opisanych poniżej (musisz być w stanie wykonać akcję, aby ją wybrać).



Zagrywasz kartę do swojego **Portfolio**, możesz wybrać akcję: **1 lub 2**; zagrywasz kartę na **Dwór Królewski**, możesz wybrać akcję: **3 lub 4**.

Zagranie karty do swojego Portfolio

1. Dowolna karta, aby **Sprzedać Towary**;
2. Dowolna karta, aby **Wymieniać się ze Szlachtą**;
3. Karta Szlachty, aby **Odwiedzić Biuro Szlabcica**;
4. Karta Skarbu, aby **Sponsorować Wydarzenie**.

Twoje Portfolio

Dodawanie kart Polityki do Portfolio rozwija Twoje interesy, a także Twoją siłę i wpływ, który masz na Koronę.

Twoja Plansza gracza ma **3 szerokie „pola”** na karty **na górze (doki)** i **3 wąskie „pola”** na dole (**Twoje biuro**). Te 6 pól nazywane jest Twoim **Portfolio**, na każdym polu może znajdować się tylko jedna karta w tym samym czasie. **Górne pola (doki)** są przeznaczone na **karty Szlachty i Okrętów**, dają Ci one łącznie punkty Wpływu. **Dolne pola (Twoje biuro)** są przeznaczone na **karty Skarbu**, które dadzą Ci pieniężny rabat lub bonusy przy sprzedaży.



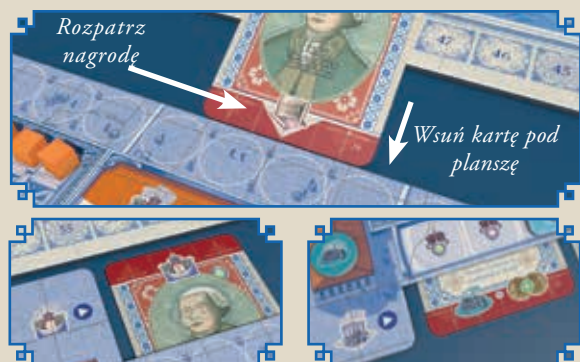
Na początku gry możesz mieć łącznie tylko **2 karty w swoim Portfolio**; obie mogą być na górnych polach, obie mogą być na dolnych polach lub możesz mieć po jednej karcie na górze i na dole.

Wskazówka Projektanta

Po tym jak zagrasz kartę do swojego Portfolio, **musisz** albo **Sprzedać Towary** albo **Wymieniać się ze Szlachtą**, obie te akcje **wymagają przynajmniej jednego towaru**. Upewnij się, że po otrzymaniu nagrody z dolnej części karty, masz przynajmniej jeden towar albo nie będziesz mógł zagrać karty do swojego Portfolio.

Zagrywanie kart do Portfolio

Gdy dodajesz kartę do swojego Portfolio, wsuwasz górną lub dolną część tej karty pod swoją planszę gracza. Wszystkie nagrody lub kary przedstawione na tej części karty, która zostanie wsunięta pod planszę gracza muszą być rozpatrzone, nim zostaną zasłonięte.



Portfolio i Pojemność Magazynu

Ilość towarów każdego rodzaju, które możesz przechowywać odpowiada rozmiarowi Twojego Portfolio i jest ograniczona ilością zestawów kostek Gruz, które zebrałeś (zobacz kolumnę po prawej).

Magazyn mieści po 2 towary każdego rodzaju. Każdy zebrany zestaw Gruz pozwala na przechowywanie 1 dodatkowego towaru każdego rodzaju. Nadwyżki towarów oddajemy do ogólnych zasobów.

W Portfolio możesz mieć 2 karty + 1 kartę za każdy zebrany zestaw Gruz (zobacz kolumnę po prawej).

Jeśli chcesz zagrać kartę do swojego Portfolio, a masz w nim maksymalną ilość kart, którą możesz przechowywać, najpierw odrzuć z niego jedną kartę.

Jeśli odrzucisz kartę Okrętu, aby zrobić miejsce dla karty Szlachty, odrzuć towary z doku pod Okrętem.

Przykład

Zielony ma już 3 karty w swoim Portfolio i tylko jeden zestaw Gruz. Chce zagrać kolejną kartę do swojego Portfolio. Najpierw musi odrzucić jedną ze znajdujących się w nim kart.

Uwaga: jeśli nie masz wolnego miejsca na swojej planszy gracza, aby umieścić tam kostkę Gruz, którą właśnie wzięłeś, po prostu ją odrzuć. Nie możesz w żadnym momencie gry mieć więcej niż 5 kostek Gruz jednego rodzaju.

Uwaga: szara strzałka (z symbolem/symbolami



na niej) na górze lub dole kart pokazuje Ci, którą krawędzią wsuwasz kartę pod swoją planszę gracza gdy dodajesz ją do swojego Portfolio.

Gruz do Odbudowy lub Gaiola Pombalina

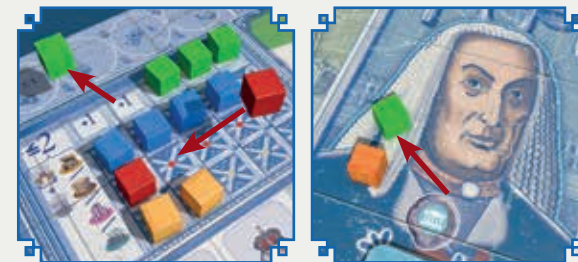
Wykorzystując proporcjonalnie gruz z każdej z trzech rodzajów katastrof możesz budować nowe budynki z drewnianą ramą otaczającą mur, co powoduje, że są one dużo odporniejsze na **trzęsienie ziemi, ogień i tsunami**.

Budując sklepy (str. 17) lub otwierając Publiczne Budynki (str. 20), będziesz nagradzany kostkami Gruz.

Każdy zestaw złożony z 1 kostki trzęsienia ziemi, 1 kostki pożaru i 1 kostki tsunami, który zbierzesz **natychmiast** zwiększa Twoje Portfolio i powierzchnię magazynu.

$$\text{Start} \leq 2 \left(\begin{array}{c} \text{[Grid]} \\ \text{[Earthquake]} \\ \text{[Fire]} \\ \text{[Tsunami]} \end{array} \right) \\ + 1 \left(\begin{array}{c} \text{[Grid]} \\ \text{[Earthquake]} \\ \text{[Fire]} \\ \text{[Tsunami]} \end{array} \right)$$

Gdy zbierzesz pierwszy zestaw, weź znacznik Zestawu Gruz z pola +1 powyżej zestawu, aby oznaczyć, że w Twoim Portfolio może znajdować się jedna karta więcej i możesz przechowywać jeden towar więcej każdego rodzaju. Przesuń znacznik Zestawu Gruz na planszę główną, na portret Markiza De Pombal. Będziesz mógł odrzucić go podczas akcji Dobierz Dekret, aby dobrać dodatkową kartę Dekretu. Dekrety dadzą Ci peruki na końcu gry.



Przykład

Po położeniu czerwonej kostki i skompletowaniu zestawu, **Zielony** może przechowywać po 4 towary każdego rodzaju i mieć 4 karty w swoim Portfolio (2+1+1). Przesuwa znacznik Zestawu Gruz na portret Markiza. Potem Dobiera Dekret i chce odrzucić ten znacznik, aby dobrać drugą kartę Dekretu (zobacz **Dobieranie Dekretów**, str. 19).

Zagrywanie kart Szlachty do swojego Portfolio – Przykład

Przykład Nagrody: **Fioletowy** zagrał kartę Manuela da Maia do swojego Portfolio. Wsuwa kartę pod planszę gracza w górnej części, zakrywając w ten sposób symbol Złota i dostaje nagrodę, żeton towaru: Złoto. Ta karta daje mu również bonus 3 punktów Wpływu, które będzie otrzymywał za każdym razem, gdy będzie zdobywał punkty Wpływu. Decyduje się użyć nowego Złota, aby Wymieniać się ze Szlachtą (akcja 2).



Fioletowy wsuwa kartę w górnej części swojego Portfolio i bierze złoto. Od teraz będzie dostawać 3 punkty Wpływu zawsze, gdy będzie otrzymywał punkty Wpływu.

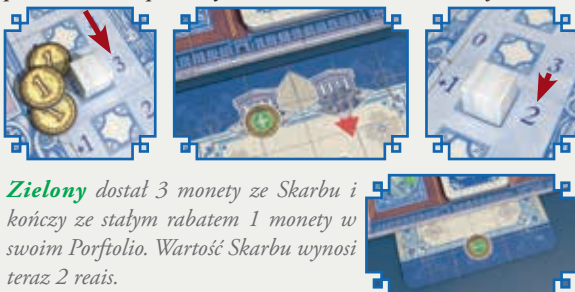
Przykład Kary: Gdy **Pomarańczowy** zagrywa tę silną (5 punktów Wpływu) kartę Markiza do swojego Portfolio, musi zabrać (jeśli ma) 1 z Urzędników, których ma w Biurach Szlachty. Zabiera 1 Urzędnika z dowolnego biura/placu, aby zapłacić karę z karty (jeśli nie ma, nie musi tego robić!). Następnie decyduje się Sprzedać Towary, aby zwiększyć ilość swoich pieniędzy (akcja 1).



To Wydarzenie przynosi ze sobą karę zamiast nagrody. **Pomarańczowy** zabiera 1 Urzędnika z biura Króla wsuwając kartę do swojego Portfolio.

Zagrywanie kart Skarbu do swojego Portfolio – Przykład

Wartość Skarbu wynosi 3 reais. **Zielony** zagrywa do Portfolio kartę Skarbu, następnie bierze 3 reais z Królewskiego Skarbca i przesuwa znacznik Skarbu o jedno pole w dół. Dolna część karty przedstawia reala, co oznacza, że gdy ta karta będzie w Portfolio **Zielonego** jest warta 1 reala zawsze, gdy będzie wydawał pieniądze z jakiegokolwiek powodu. Następnie Wymienia się ze Szlachtą (akcja 2).



Zielony dostał 3 monety ze Skarbu i kończy ze stałym rabatem 1 monety w swoim Portfolio. Wartość Skarbu wynosi teraz 2 reais.



Zagrywanie kart Szlachty do Portfolio

Karty Szlachty muszą być zagrywane do **górnego pól** Twojego Portfolio. Aby zagrać kartę Szlachty do Portfolio, wykonaj następujące czynności:

1. **Otrzymujesz nagrodę/płacisz karę**, która jest przedstawiona na dole karty. Jeśli nad symbolem znajduje się **⊗**, to jest **karą** i musisz zapłacić przedstawiony przedmiot zamiast go otrzymać. Jeśli nie możesz zapłacić kary, nadal możesz zagrać tę kartę. Karty z karą przynoszą więcej punktów Wpływu niż inne karty z tej samej talii (zobacz **Opis Kart Polityki**, str. 7 Pomocy Gracza).
2. **Wybierz puste pole na górze swojej planszy gracza** (nie ma znaczenia które) lub odrzuć kartę z jednego z pól, następnie wsuń kartę pod swoją planszę gracza tak, aby symbol nagrody/kary w dolnej części karty był zakryty.
3. Następnie **musisz** wykonać akcję **Sprzedaż Towarów** (akcja 1) **lub** **Wymiana ze Szlachtą** (akcja 2).



Karty Szlachty przedstawiają punkty Wpływu, który gracze mogą zyskać, a karty Skarbu pokazują stałe bonusy pieniężne przy sprzedaży.

Zanim będziesz kontynuował czytanie zasad gry, musisz zrozumieć koncepcję punktów Wpływu. Punkty Wpływu są wymagane do podjęcia niektórych ważnych akcji i mają ogromne oddziaływanie na wiele fragmentów gry.



PUNKTY WPŁYWU

Wpływy są niezbędne, aby zostać zaakceptowanym w wyższych sferach kręgów Korony. Wpływ jest najlepszym, a niekiedy jedynym sposobem na dostęp do Szlachty i ich korzyści.

Zdobywanie Punktów Wpływu

Gdy zdobywasz punkty Wpływu, zawsze dostajesz łączną ilość punktów Wpływu przedstawioną na górze kart Okrętu i Szlachty w Twoim Portfolio (tzn. na kartach w górnym rzędzie). Oznaczasz to przesuwaną swój znacznik Wpływu w prawą stronę na torze Wpływu.



Fioletowy zdobył 2 punkty Wpływu.



Zagrywanie kart Skarbu do Portfolio

Karty Skarbu muszą być zagrywane do **dolnych pól** Twojego Portfolio. Aby zagrać kartę Skarbu do Portfolio, wykonaj następujące czynności:

1. **Natychmiast** otrzymujesz tyle **reais** z **Królewskiego Skarbca**, ile przedstawia wartość Skarbu. Ta wartość pokazana jest po prawej stronie znacznika Skarbu.
2. **Przesuń znacznik Skarbu o jedno pole w dół**, ponieważ wzięłeś pieniądze z Królewskiego Skarbca. Znacznik Skarbu nie może przekroczyć granicy toru.
3. **Wybierz puste pole na dole Twojej Planszy Gracza** (nie ma znaczenia które) lub odrzuć kartę z jednego z pól, następnie wsuń kartę pod swoją planszę gracza tak, aby symbol skarbu był zasłonięty.
4. Następnie **musisz** wykonać akcję **Sprzedaż Towarów** (akcja 1) **lub** akcję **Wymiana ze Szlachtą** (akcja 2).

Karty Skarbu dają również pieniądze/bonusy przy sprzedaży przedstawione na dole karty. Te bonusy są aktywne, gdy masz tę kartę w swoim Portfolio i kumulują się z pozostałymi kartami Skarbu, które masz w Portfolio. (Zobacz **Opis Kart Polityki**, str. 7 Pomocy Gracza.)

Ważne: Twoje punkty Wpływu nigdy nie mogą przekroczyć 10, każdy zdobyty punkt powyżej 10 zostaje zmarnowany. Zawsze gdy zwiększasz swoje punkty Wpływu i Twój znacznik osiąga pole z symbolem peruki (czyli **pole 10** na torze Wpływu), otrzymujesz 1 perukę - nawet jeśli miałeś już 10 punktów Wpływu, nim pojawiła się możliwość ich zdobycia. Podobnie, Twoje punkty Wpływu nigdy nie mogą spaść poniżej 0, nie ma kary za punkty Wpływu na poziomie 0.

Zdobycie punktów Wpływu - przykład

Zółty zdobył łącznie 5 punktów Wpływu ze swoich kart Szlachty i Okrętu. **Zółty** ma już 7 punktów Wpływu, a $7 + 5 = 12$, więc **Zółty** otrzymuje tylko 3 punkty Wpływu. Z racji tego, że jego znacznik Wpływu zatrzymał się na polu Peruki czyli na polu 10, otrzymuje 1 perukę.



Są dwa podstawowe sposoby zdobywania punktów Wpływu:

1. Gdy budujesz Okręt (zobacz **Budowanie Okrętu**, str. 13).
2. Gdy następuje podliczanie Kościoła (zobacz **Podliczanie Kościoła**, str. 15).

Możesz też zdobyć punkty Wpływu jako nagrodę z karty, pól budowy lub żetonów Duchowieństwa.

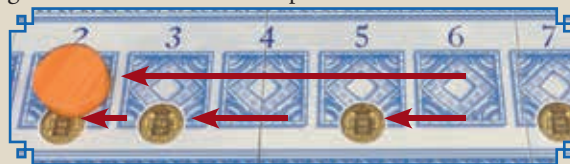
Wydawanie Punktów Wpływu

Są tylko dwa sposoby wydawania punktów Wpływu w grze:

1. Odwiedzenie Szlachcica (zobacz **Wydawanie Punktów Wpływu do Odwiedzenia Szlachcica**, str. 16).
2. Wydawanie Punktów Wpływu zamiast reais (zobacz niżej).

Wydawanie Punktów Wpływu zamiast Reais

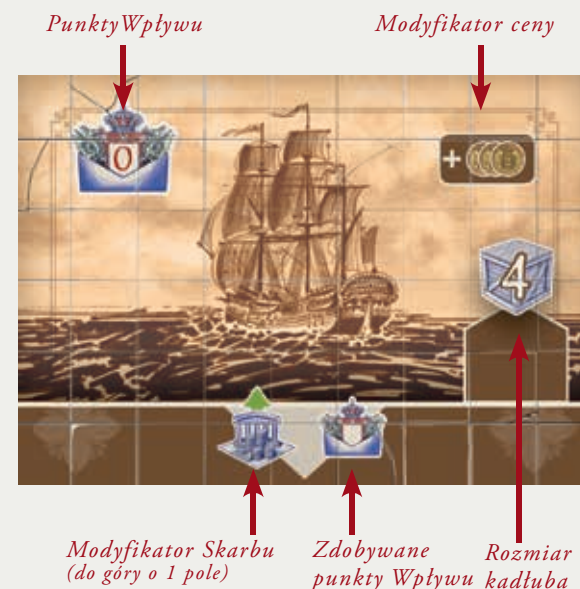
Jeśli potrzebujesz wydać reais, możesz wygenerować dowolną część pieniędzy, którą potrzebujesz wydając punkty Wpływu. Za każdego reala, którego chciałbyś wydać możesz przesunąć swój znacznik punktów Wpływu w lewo na torze Wpływu, dopóki nie osiągnie on pola z zaznaczonym realem. Gdy Twój znacznik punktów Wpływu osiągnie pole 0, nie możesz generować reais w ten sposób.



Pomarańczowy właśnie wygenerował 3 reais, używając punktów wpływu.

Karty Okrętów

W grze występują 4 różne karty Okrętu. Karty Okrętu różnią się swoim kolorem i rozmiarem kadłuba.



AKCJA 1: Sprzedaż Towarów - Przykład

Książki są warte 5 reais; ubrania i złoto po 4 reais i narzędzia 3 reais.

Zielony sprzedaje 2 złota na swój Okręt za 8 reais. Czerwony Okręt płaci +1 real za towar, więc otrzymuje 10 reais; Okręt jest pełny.

Zielony sprzedaje też 2 książki na Okręt **Fioletowego**. Ten Okręt płaci +2 reais za towar, więc **Zielony** dostaje w sumie 14 reais za 2 książki; ten Okręt nie jest pełny.

Zielony ma też w swoim magazynie narzędzia, które miał nadzieję sprzedać, ale jednak tego nie robi, więc Okręt **Fioletowego** nie wypływa i nie daje peruk. Okręt **Zielonego** jest pełny i wypływa dając 2 peruki.



Pamiętaj: Twój Okręt, który jest na morzu (tzn. towary w dokach poniżej niego są odwrócone i zapakowane w skrzynie), powróci do doku z pustą ładownią na początku Twojej kolejnej tury.

AKCJA 1: SPRZEDAŻ TOWARÓW

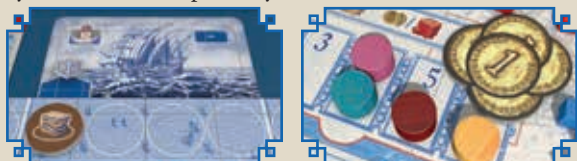


Tylko silna gospodarka Portugalii ze swoimi koloniami (zwłaszcza Brazylią) i Europy umożliwiły odbudowę w pełni zniszczonego miasta w sposób nowoczesny i oświetlony w tak krótkim czasie.

Wybierając akcję Sprzedaż Towarów, możesz sprzedać tyle towarów, ile chcesz. Wykonaj następujące czynności za każdy towar, który sprzedajesz:

1. Wybierz zadokowany Okręt (karta Okrętu w Portfolio **dowolnego** gracza, która ma puste pola na towary).
2. Przesuń żeton Towaru (Złoto, Książki, Ubrania lub Narzędzia) ze swojego magazynu na puste pole doku poniżej Okrętu.
3. Weź z Królewskiego Skarbcza sumę pieniędzy równą aktualnej cenie rynkowej Towarów, dolicz do tego wszystkie modyfikatory pokazane na karcie Okrętu.

Cena rynkowa towarów jest pokazana na torze rynku, na dole planszy.



Jeśli ilość Towarów jest równa pojemności ładowni Okrętu, Okręt natychmiast "stawia żagle" i wypływa w morze. **Właściciel Okrętu** musi:

1. Odwrócić znaczniki Towarów na polach doków poniżej karty Okrętu rewersem do góry tak, aby pokazać, że są zapakowane w skrzynie.
2. Otrzymuje 1 perukę za nowo spakowane skrzynie wg tego, co jest pokazane na skrzyniach.

Możesz sprzedać **dowolną** ilość towarów na dowolny Okręt (zgodnie z jego pojemnością). Ilość towarów, która może znajdować się na Okręcie jest ograniczona rozmiarem kadłuba Okrętu. Towary sprzedane na Okręt zostają odkryte (awersem do góry) w dokach poniżej Okrętu, aż Okręt nie będzie pełny i nie wypływie.



Znaczenie Akcji Państwowych:



Biuro Manuela da Maia (Budowniczy)



Urzędnicy Państwowi: Będziesz wysyłał swoich Urzędników Państwowych do pracy w Budynkach Publicznych, gdy będziesz podejmował królewską akcję Szlachty. Posiadanie swoich Urzędników Państwowych w biurach Szlachty powoduje, że trudniej będzie pozostałym graczom odwiedzić tego Szlachcica!



Plany: Będziesz używał swoich Planów do otwarcia Budynków Publicznych, gdy będziesz podejmował królewską akcję Szlachty. Liczba Urzędników Państwowych przedstawiona na Planie pokazuje Ci, ilu ich będziesz musiał przydzielić i/lub zatrudnić, aby uruchomić działalność tego budynku. Im więcej Urzędników wyślesz do pracy w budynkach Publicznych, tym większa szansa na peruki, na końcu gry.



Biuro Markiza de Pombal (Minister)



Okręty: Dzięki swoim Okrętom zdobywasz punkty Wpływu i każdy gracz może z Twoich Okrętów skorzystać, aby sprzedawać swoje towary, co przyniesie Ci peruki, gdy Okręt jest załadowany do pełna i wypłynie.



Produkcja towarów: Towary można przeznaczyć na budowę Okrętów, można nimi wymieniać się ze Szlachtą za akcje Państwowe i można je sprzedawać poprzez Okręty, aby zarobić pieniądze. Naprawdę musisz mieć w zapasie jakąś ich partię. Towary produkowane są w Twoich sklepach.



AKCJA 2: WYMIANA ZE SZLACHTĄ

Szlachta może sprawić, że pewne rzeczy wydarzą się znacznie szybciej, bez konieczności czekania na oficjalną wizytę, zwłaszcza w zamian za niektóre towary...

Wybierając akcję Wymiana ze Szlachtą, możesz wymienić **1 lub 2** towary. Wykonaj następujące czynności za **każdy towar**, który wymieniasz:

1. Wybierz jedną z sześciu akcji Państwowych, która nie jest aktualnie zakryta przez towar.
2. Sprawdź, który Szlachcic wykonuje tę wybraną przez Ciebie akcję Państwową, następnie weź ze swojego magazynu 1 żeton tego towaru, którego ten Szlachcic szuka i połóż go na polu, zakrywając tę akcję. Towary, które Szlachcice akceptują:



a. **Manuel da Maia (Budowniczy)** akceptuje **narzędzia**, które reprezentują tworzenie i konstruowanie **lub złoto**.



b. **Markiz de Pombal (Minister)** akceptuje **książki**, które reprezentują mądrość i prawo **lub złoto**.



c. **Rei D. José I (Król)** akceptuje **ubrania**, które reprezentują próżność i dostojeństwo **lub złoto**.

3. Wykonaj akcję Państwową.



Znajdź 6 akcji Państwowych na białych banerach w biurach Szlachty.



Zaproponuj narzędzie w zamian za Plan.

Uwaga: Nie możesz podjąć dwa razy tej samej akcji Państwowej w jednej turze: zasłanianie akcji przy pomocy towarów zapobiega wybraniu dwa razy z rzędu tej samej akcji.

Akcje Państwowe



Biuro Manuela da Maia (Budowniczy)



Rekrutacja Urzędników Państwowych



Urzędnicy państwowi przywrócili porządek niezbędny do tego, aby Budynki Publiczne spełniały swoje funkcje.

Aby zatrudnić Urzędników Państwowych, przesun maksymalnie 2 pionki Urzędników Państwowych w swoim kolorze ze swojej planszy gracza do 2 **różnych** biur Szlachty. Jeśli wybrane przez Ciebie biuro nie ma wolnych miejsc, ustal który kolor jest dominujący i przesun pionek w tym kolorze na plac poniżej biura. W razie remisu przesun po jednym pionku z każdego z remisujących kolorów.



Otrzymanie Planu



Carlos Mardel i Eugénio dos Santos opracowali w niewiarygodnie krótkim czasie wiele planów nowych budynków, czego nigdy wcześniej nie zrobił żaden architekt w całej historii Portugalii.

Aby otrzymać Plan wykonaj następujące czynności:

1. Weź pierwszy z góry Plan z dowolnego stosu architektów.
2. Połóż go na odpowiednim miejscu na swojej planszy gracza awerssem do góry. Możesz mieć dowolną ilość Planów od obu architektów.





Budowa Okrętu

Eksport większości wyprodukowanych towarów do Flandrii, Wielkiej Brytanii i Brazylii pomógł pokryć znaczną część kosztów odbudowy Lizbony.

Aby zbudować okręt wykonaj następujące czynności:

1. Zapłać tyle **różnych** towarów, ile przedstawia cyfra reprezentująca rozmiar kadłuba Okrętu znajdującego się w stoczni (lub różnicę w wielkości, jeśli zamieniasz Okręt w swoim Portfolio). (Odnies się do tabeli na planszy, powyżej stoczni.)

Uwaga: Gdy zastępujesz Okręt, zostaw ładunek tam gdzie jest, dzięki temu automatycznie zostanie "załadowany" na nowy Okręt.

2. Wybierz puste pole na górze swojej planszy gracza (nie ma znaczenia które) lub odrzuć kartę z jednego z pól, następnie wsuń nową kartę pod swoją planszę gracza tak, aby zarówno symbol Skarbu i Wpływu na dolnej części karty był zakryty.
3. Przesuń znacznik Skarbu do góry o 1 pole, ponieważ nowy Okręt rozwija handel i zwiększa przychody Korony. Znacznik Skarbu nie może przekroczyć granicy toru.
4. Otrzymaj tyle punktów Wpływu, ile jest łącznie pokazane na górze kart Szlachty i Okrętów w Twoim Portfolio (tzn. na kartach 1-3 na górze Twojej planszy gracza) (zobacz **Otrzymywanie Punktów Wpływu**, str. 10). **Wlicz w to punkty Wpływu z nowego Okrętu.**

Budowa Okrętu – Przykład

Żółty zagrał kartę Króla ze swojej ręki do Portfolio i otrzymał jako nagrodę złoto.

Teraz zdecydował się wykonać akcję Wymiana ze Szlachtą (akcja 2). Dzięki tej akcji może wybrać dowolną z 6 akcji Państwowych w Biurach Szlachty, pod warunkiem, że ma odpowiednie towary, aby to zrobić.

Ma już Okręt, ale uważa, że jeden to za mało. Daje Markizowi książkę, a ten daje mu dostęp do nowszego, większego Okrętu.

Konstruowany w stoczni Okręt ma rozmiar kadłuba 2, więc **Żółty** musi zapłacić 2 różne towary, aby go otrzymać. Płaci złoto, które dopiero co otrzymał, plus ubrania do ogólnych zasobów.

Teraz **Żółty** przemieszcza Okręt na pole na górze swojej planszy gracza, jednakże Portfolio jest zajęte przez zagrąną tam kartę Króla. W związku z tym musi odrzucić tę kartę ze swojego Portfolio, zanim zadokuje tam Okręt. Pozbywa się zatem, dopiero co zagranej tam, karty Króla.

Wreszcie zakrywając symbole punktów Wpływu i Skarbu na dole karty Okrętu otrzymuje w sumie 4 punkty Wpływu z dwóch kart na górze swojej planszy gracza i przesuwając znacznik Skarbu o jedno pole do góry.

Teraz nadal może zaoferować drugi towar, aby wykonać drugą, inną Akcję Państwową.

Budowa Okrętu (Rozbudowa) – Przykład

Pomarańczowy decyduje się rozbudować swój Okręt o wielkości 1 wymieniając się z Markizem. W związku z tym przekazuje Złoto Markizowi.

Rozbudowuje Okręt z rozmiaru 1 do 3 i dlatego musi zapłacić 2 różne towary. Zamienia kartę Okrętu na górze swojej planszy gracza. Przesuwa znacznik Skarbu do góry o 1 pole i zdobywa 6 punktów Wpływu: 1 za kartę nowego Okrętu i 5 za kartę Markiza, którą ma w swoim Portfolio.



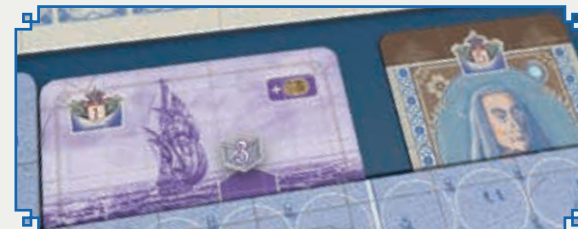
Daje Złoto Markizowi, aby rozbudować Okręt.



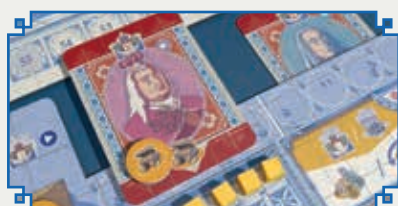
Płaci 2 różne towary, aby rozbudować Okręt z rozmiaru 1 do 3.



Rozpatruje kartę Okrętu: Przesuwa znacznik Skarbu do góry o 1 pole i dostaje punkty Wpływu.



Zastępuje stary Okręt.



Zagrywa kartę Króla do swojego Portfolio i dostaje złoto.



Daje książkę Markizowi, aby ten pozwolił wybudować Okręt.



Płaci 2 różne towary, aby wybudować Okręt o rozmiarze kadłuba 2.



Odrzuca kartę Króla, gdyż ma limit kart w Portfolio równy 2.



Przesuwa znacznik Skarbu do góry o 1 pole i dostaje punkty 4 Wpływu.



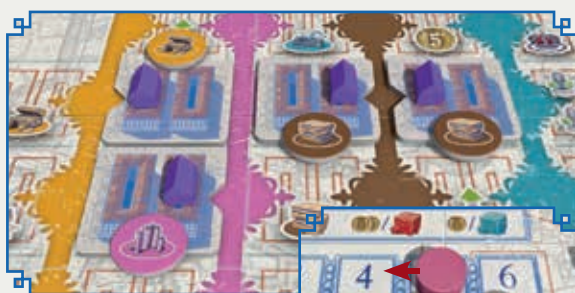
Daje inny towar, aby wykonać drugą, inną Akcję Państwową.

Produkcja – Przykład

Ze swoich 4 sklepów, **Fioletowy** otrzymuje 2 książki, 1 złoto i 1 ubranie. Z racji tego, że książki, złoto i ubrania zostały właśnie wyprodukowane, cena rynkowa za nie obniża się o 1 reala.

Fioletowy ma skompletowany tylko 1 zestaw gruzów, więc jego magazyn może przechowywać po 3 towary każdego rodzaju (2+1 za zestaw gruzów). Niemniej jednak później w turze, będzie produkował ponownie, otrzymując kolejne 2 książki, 1 złoto i 1 ubranie. Ma miejsce na 3 towary każdego rodzaju, więc oddaje czwartą książkę do zasobów ogólnych. Książki, złoto i ubrania tanieją o 1 reala.

Później w tej turze **Fioletowy** produkuje ponownie. Ma maksymalną ilość książek i nie produkuje nowych. Bierze 1 złoto i 1 ubrania, dlatego cena za złoto i ubrania spada o 1 reala, cena za książki się nie zmienia, ponieważ nie zostały wyprodukowane.



Fioletowy produkuje 2 książki, 1 złoto i 1 ubrania. Cena za książki, złoto i ubrania obniża się o 1 pole.



Później produkuje 2 książki, 1 złoto i 1 ubrania. Ze względu na limit magazynu musi oddać 1 książkę. Wszystkie ceny obniżają się o 1 pole.



Później nie może produkować książek, gdyż nie ma na nie miejsca w magazynie. Tylko wyprodukowane towary obniżają cenę.



Produkcja Towarów

W starej Lizbonie handel był wyjątkowy, przede wszystkim ze względu na ogromne bogactwo Portugalii wynikające z jej odkryć podczas Renesansu. Po kataklizmie ożywienie gospodarcze było jednym z najważniejszych celów politycznych Markiza. To z jego inicjatywy budowano fabryki i sklepy.

Aby wyprodukować towary wykonaj następujące czynności:

1. Za każdy posiadany sklep weź 1 towar z ogólnych zasobów zgodny z rodzajem działalności sklepu (wg koloru ulicy, z której jest wejście do tego sklepu). Jeśli w ten sposób otrzymasz więcej towarów niż jesteś w dowolny sposób przechowywać, po prostu odłóż nadwyżki do ogólnych zasobów.
2. Każdy rodzaj wyprodukowanego towaru powoduje jego spadek ceny o 1 reala.



Biuro Rei D. Josę I (Król)



Spotkanie z Kardynałem

Kościół dzięki Jezuitom miał w tamtych czasach duże wpływy. Były one groźne dla Markiza de Pombal, więc podczas swojego mandatu, robił wszystko, aby je osłabić. Niektóre z jego działań były bezsprzecznie dobre, na przykład zakończenie Inkwizycji.

Aby spotkać Kardynała i otrzymać żeton Duchowieństwa wykonaj następujące czynności:

1. Przesuń pionek Kardynała **zgodnie z ruchem wskazówek zegara** o 1 lub 2 pola na torze Duchowieństwa, dookoła Kościoła (jego pola to przerwy pomiędzy Żetonami Duchowieństwa).
2. Weź jeden z 2 żetonów Duchowieństwa sąsiadujących z Kardynałem i połóż go odsonięty na pustym polu Duchowieństwa, na swojej planszy gracza. Jeśli masz 4 żetony, **nie możesz wybrać tej akcji!**
3. Sprawdź czy Kardynał stanął lub przekroczył jakiś symbol (zobacz **symbol Skarbu Kościelnego** i **symbol Wpływu Kościoła**, na następnej stronie).



Dostosuj odpowiednio jego cenę rynkową.

Pamiętaj: Każdy rodzaj magazynu może przechowywać tyle towarów, ile wynosi suma skompletowanych zestawów gruzu plus 2 (zobacz **Gruz do Odbudowy**, str. 9).

Uwaga: Cena spada za **każdy** rodzaj produkowanych towarów, nie za każdy wyprodukowany towar. Jeśli magazyn jest pełny, zanim rozpoczniesz produkcję, otrzymujesz 0 towarów danego rodzaju, co jest traktowane jakbyś nic nie wyprodukował i w związku z tym cena nie spada.

Cena nigdy nie rośnie.

Żetony Duchowieństwa



Możesz mieć maksymalnie tylko 4 te żetony w każdym momencie gry. Żetony Duchowieństwa dają Ci stałe bonusy, gdy znajdują się na Twojej planszy gracza (zobacz **opis żetonów Duchowieństwa**, str. 5 Pomocy Gracza).

Ruch Kardynała

Są dwa różne symbole, które powodują ruch Kardynała: jak właśnie widzieliśmy, Królewska akcja Państwowa, która pozwala Ci Spotkać Kardynała ma 2 strzałki, dzięki czemu możesz poruszyć Kardynała o 1–2 pola; jednakże niektóre nagrody za karty i ziemię przedstawiają tę samą nagrodę z 1 strzałką. To pozwala poruszyć Kardynała o 1 pole.



Ruch o 1 lub 2 pola



Ruch o 1 pole

Symbol Skarbu Kościelnego

Gdy Kardynał zatrzyma się lub przekroczy symbol Skarbu, musisz przesunąć znacznik Skarbu do góry o jedno pole. Znacznik nie może przekroczyć granicy toru.



Symbol Wpływu Kościoła

Gdy Kardynał zatrzyma się lub przekroczy symbol punktów Wpływu, na końcu tury aktywnego gracza rozpoczyna się **Podliczanie Kościoła**. Przewróć pionek Kardynała, aby o tym nie zapomnieć.



Podliczanie Kościoła

Potęga Kościoła jest przedstawiona w postaci bonusów wynikających z posiadania żetonów Duchowieństwa, a ponieważ Markiz traktuje ich potęgę jako zagrożenie dla Korony, masz szansę pokazać swoje poparcie dla Markiza, zdobyć trochę Wpływu i peruk od Szlachty poprzez odrzucenie jednej lub więcej korzyści.



Każdy gracz, zaczynając od gracza, który przesunął Kardynała i zgodnie z ruchem wskazówek zegara decyduje czy chce otrzymać punkty Wpływu. **Jeśli chcesz otrzymać punkty Wpływu**, wykonaj następujące czynności:

1. Odrzuć 1 lub więcej swoich żetonów Duchowieństwa.
2. Otrzymujesz tyle Peruk, ile jest przedstawione na rewersie tych żetonów.
3. Otrzymujesz punkty Wpływu (zobacz **Otrzymywanie Punktów Wpływu**, str. 10).

Na końcu tury graczy postaw pionek Kardynała na bieżącym polu.



Uwaga: jeśli nie masz żetonów Duchowieństwa, nie możesz brać udziału w Podliczaniu Kościoła i tym samym nie dostajesz żadnych punktów Wpływu.

Podliczanie Kościoła – Przykład

Zielony chce pokazać swoją lojalność wobec Markiza i zdobyć punkty Wpływu, więc wybiera jeden z 2 żetonów Duchowieństwa, które ma na swojej planszy gracza, zdobywa 2 Peruki i odrzuca żeton. Może też, jeśli chce, podliczyć i odrzucić drugi żeton. Teraz otrzymuje 6 punktów Wpływu za Szlachcica i Okręt, które ma w górnej części swojego Portfolio.



Zielony odrzuca i podlicza 1 ze swoich żetonów Duchowieństwa.



Ma 1 Okręt i 1 Szlachcica na górze swojego Portfolio.



Dostaje punkty Wpływu, dzięki temu zdobywa łączne punkty Wpływu ze wszystkich kart w górnej części swojego Portfolio.

Otrzymanie Królewskiej Łaski



Nie ma nic potężniejszego od łaski od samego króla D. José:

“Byłem szczodrym królem i zdawałem sobie sprawę, że mam moc przyspieszenia odbudowy miasta.” Lubił też dawać swoim przyjaciółom ekstrawaganckie prezenty.

Każdy żeton Królewskiej Łaski przedstawia jednego z trzech Szlachciców i pozwala Ci na wykonanie dodatkowej akcji w biurze tego Szlachcica, podczas tury dowolnego, innego gracza (zobacz **akcję Śledź Wizytę**, na następnej stronie).

Aby otrzymać Królewską Łaskę wykonaj następujące czynności:

1. Weź dowolny żeton Królewskiej Łaski, którego jeszcze nie masz.
2. Połóż na odpowiednim polu na swojej planszy gracza.

Uwaga: Możesz mieć tylko 1 żeton Królewskiej Łaski od każdego Szlachcica, w każdym momencie gry.



Znaczenie Akcji Państwowych:



Biuro D. José I (Król)



Spotkanie z Kardynałem: Posiadanie żetonów Duchowieństwa przynosi stałe korzyści, ale można też je odrzucić, aby zdobyć punkty Wpływu i Peruki, gdy Kardynał przekroczy symbol punktów Wpływu.



Królewska Łaska: Posiadanie Królewskiej Łaski pozwala Ci Śledzić Wizytę u Szlachcica, którego żeton posiadasz w turze dowolnego, innego gracza. To oznacza dodatkową akcję!

Role Markiza i Króla

Idealy oświecenia okazały się szczególnie użyteczne podczas utraty kontroli Państwa nad działalnością gospodarczą.

Był to okres, w którym król był bezpośrednio zaangażowany w tworzenie przepisów prawnych i regulacji. Monarcha działał jako legislator. Kwestie związane z zagraniczną administracją gospodarczą i polityczną również znajdowały się w gestii Korony.

Wzmocnienie władzy królewskiej w Portugalii w drugiej połowie XVIII wieku doprowadziło do zwiększenia kontroli Państwa. Król delegował pewne zadania i funkcje, które miały być wykonywane przez pojedyncze osoby, które potem były nagradzane królewskimi łaskami.

Jednakże Król w tym czasie nie miał ochoty podejmować decyzji, więc przyznał wszystkie te przywileje Markizowi de Pombal. Markiz chętnie chłoniął oświeceniowe poglądy dotyczące gospodarki, zasobów naturalnych, reformy edukacji i zachętę do tworzenia nowych miejsc pracy. W rezultacie w czasie jego rządów wydano wiele dekretów, praw i pozwoleń.

Ten wzrost władzy Państwa w politycznym procesie podejmowania decyzji przesunął także równowagę władzy w relacjach między Państwem, a Kościołem na rzecz Państwa.

W rzeczywistości ten ponownie zdefiniowany związek Państwa i Kościoła doprowadził do ogólnego zmniejszenia wpływów Kościoła na sferę publiczną i społeczną, a także znacznego zmniejszenia jego przywilejów i immunitetów.

Sledź Wizytę – Przykład

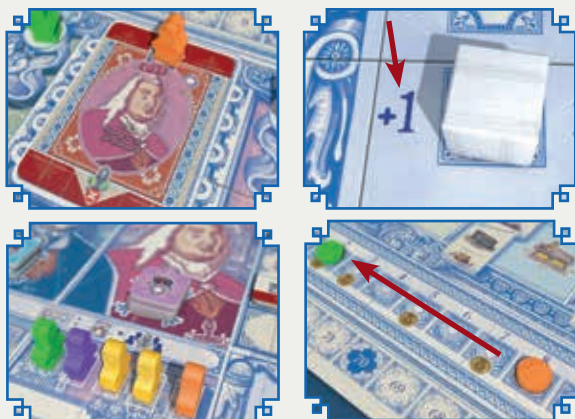
Żółty właśnie odwiedził Króla. Teraz **Fioletowy** chce Sledzić Wizytę, oddaje swój żeton Królewskiej Łaski na stos Króla na planszy głównej i wydaje punkty Wpływu. **Fioletowy** może wybrać Otwarcie Budynku Publicznego, Otrzymanie żetonu Królewskiej Łaski lub Spotkanie z Kardynałem. Wybiera Spotkanie z Kardynałem, aby dobrać żeton Duchowieństwa.



Fioletowy oddaje żeton Królewskiej Łaski Królowi. Wybiera Spotkanie z Kardynałem.

Wydawanie Punktów Wpływu – Przykład 1

Pomarańczowy zagrywa kartę Króla na pole dworu Królewskiego. W biurze Króla jest 4 urzędników innych graczy, a znacznik Skarbu jest na polu +1, co oznacza, że musi wydać 5 punktów Wpływu, aby odwiedzić Króla. Przesuwa więc swój znacznik o 5 pól w tył na Torze Wpływu.



Wizyta kosztuje 5 punktów Wpływu.

Wydawanie 5 punktów Wpływu na Torze Wpływu.

Wydawanie Punktów Wpływu – Przykład 2

Zielony potrzebuje wydać 4 punkty Wpływu, aby odwiedzić Szlachcica, ale ma tylko 2 punkty. Przesuwa swój znacznik punktów Wpływu o 2 pola w lewo i płaci resztę punktów Wpływu przesuwając swój znacznik peruk z 18 na 16.



Płaci pierwsze 2 punkty Wpływu z toru wpływu.

Płaci ostatnie 2 punkty Wpływu perukami.



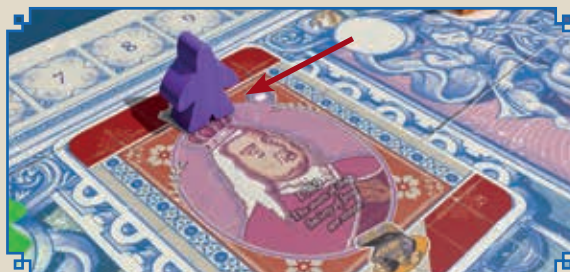
AKCJA 3: ODWIEDŹ SZLACHCICA

Odwiedzanie jednego z 3 Szlachciców dodaje nowe opcje do Twojej strategii. Nie tylko daje Ci dostęp do akcji Państwowych tego Szlachcica bez płacenia towarem, ale także daje Ci dostęp do jego potężnych akcji Szlacheckich. Nic nie jest bardziej korzystne niż pomoc od najbardziej wpływowych postaci tego okresu. Bądź jednak ostrożny: każdy gracz z odpowiednią łaską od Króla może podążać za Tobą, aby skorzystać z Twojej wizyty!

Aby Odwiedzić Szlachcica wykonaj następujące czynności:

1. Zagraj kartę Szlachcica z ręki na planszę główną, na pole **Dworu Królewskiego**.
2. Połóż swój pionek Dworzanina na wierzchu karty jako przypomnienie, że teraz jest Twoja tura, w razie gdyby inni gracze chcieli śledzić Twoją wizytę.
3. Wydaj punkty Wpływu, aby Odwiedzić Szlachcica (zobacz **Wydawanie Punktów Wpływu, do Odwiedzenia Szlachcica, następna kolumna**).
4. **Możesz** (nie musisz) wykonać jedną z akcji Państwowych Szlachty, nie ponosząc kosztów.
5. Następnie **musisz** wykonać akcję **Szlachcica**.

Pamiętaj! Jeśli nie możesz w całości wykonać akcji Szlachty, nie możesz w ogóle odwiedzić tego Szlachcica.



Fioletowy zagrywa kartę na pole Dworu Królewskiego i kładzie na niej swój pionek Dworzanina.



Wydaje punkty Wpływu.

Teraz może wykonać jedną z 2 akcji Państwowych, a następnie **musi** wykonać akcję Szlachty.

Sledź Wizytę

Po zakończeniu Twojej Wizyty, każdy z Twoich przeciwników (zgodnie z ruchem wskazówek zegara zaczynając od gracza po Twojej lewej), który ma żeton Królewskiej Łaski odpowiadający Szlachcicowi, którego odwiedziłeś może **Sledzić Wizytę**. Każdy kto zdecyduje się Sledzić Wizytę musi wykonać następujące czynności:

1. Oddać swój żeton Królewskiej Łaski na odpowiedni stos.
2. Wydać punkty Wpływu, aby odwiedzić Szlachcica (zobacz niżej).
3. Następnie wykonać **jedną** z **trzech** akcji, które ten Szlachcic oferuje: tzn. jedną akcją Szlachcica albo jedną z dwóch akcji Państwowych tego Szlachcica (bez płacenia za to towarami).

Po tym jak każdy z Twoich przeciwników miał szansę Śledzenia, zabierasz swój pionek Dworzanina na pole na krawędzi Królewskiego Dworu i odrzucasz swoją kartę Szlachcica z Królewskiego Dworu (jak zwykle gracz po Twojej lewej jest następny).



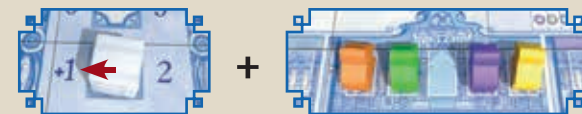
Wydawanie Punktów Wpływu do Odwiedzenia Szlachcica

Chcąc odwiedzić Szlachcica lub Śledzić Wizytę, musisz wydać punkty Wpływu przesuwając swój znacznik w lewą stronę na torze Wpływu. Ilość wydawanych punktów jest liczona następująco:

Wartość punktów Wpływu po lewej stronie znacznika Królewskiego Skarbu + ilość Urzędników Państwowych w biurze tego Szlachcica (ale nie na placu przed jego biurem) należąca do **innych** graczy (łącznie z neutralnymi w grze 2 osobowej). Jeśli łączna suma jest niższa niż 0, jest traktowana jako 0. **Możesz zapłacić różnicę w perukach tylko, jeśli nie masz wystarczająco dużo punktów wpływu (1 peruka = 1 punkt wpływu).**



Ta pomoc na planszy przypomina o kosztach Wizyty/Śledzenia.



Żeby Odwiedzić lub Śledzić, **Pomarańczowy** musiałby zapłacić 4 punkty Wpływu: 1 za znacznik Skarbu + 3 za urzędników przeciwników w biurze tego Szlachcica.

AKCJE SZLACHTY

Manuel da Maia (Budowniczy)



Budowa Sklepu

Aby wybudować sklep musisz wykonać następujące czynności:

1. Wybrać żeton Miasta z przedstawionych na polu Przeglądu Budynków Miasta. Kolor pola, z którego go weźmiesz narzuca specjalizację sklepu i ulicę, z której musi być do niego wejście (wcięcie).
2. Wybrać puste pole stykające się z ulicą, której kolor odpowiada specjalizacji sklepu z Punktu 1.
3. Wziąć nagrodę pokazaną na polu ziemi, następnie położyć żeton Miasta na tym polu, wejściem skierowanym do odpowiedniej ulicy.
4. Wziąć 1 kostkę Gruz z rzędu lub kolumny (jeśli jest), z mapy śródmieścia i położyć ją na odpowiadającym pustym polu na swojej planszy gracza. Kostki kładziemy od lewej strony. Jeśli nie ma miejsca na kostkę, należy ją usunąć z gry.
5. Zapłacić za ziemię (zobacz **Kalkulowanie Ceny Ziemi**, po prawej) używając do tego reais.
6. Przenieść drewniany dom ze swojej planszy gracza na żeton Miasta, obok wejścia (zobacz **Wybór Drewnianego Domu**, str. 18).
7. Wziąć Peruki za wybudowanie sklepu (zobacz **Otrzymywanie Peruk za Swój Nowy Sklep**, str. 18).



Uwaga: Na początku Twojej tury Przegląd dostępnych żetonów Miasta powinien mieć po 1 żetonie na każdym rodzaju pola. Duże żetony Miasta są budowane na kwadratowych polach mapy. Małe żetony Miasta są budowane na połowę mniejszych polach niż Duże, na linii w prawej kolumnie mapy śródmieścia.

Uwaga projektanta: Nie ma żadnej różnicy między dużymi, a małymi budynkami. Chciałem zachować oryginalny plan zabudowy miasta Lizbona.

Kalkulowanie Ceny Ziemi

Cena pola ziemi, na którym chcesz wybudować sklep jest równa aktualnej wartości Skarbu plus całkowity koszt wszystkich kostek gruzu w kolumnie i rzędzie tego pola na planie miasta (nie na polach Budynków Publicznych).

Gruz kosztuje następująco:

Trzęsienie ziemi (brązowy) gruz kosztuje 3 reais.

Ogień (czerwony) gruz kosztuje 2 reais.

Tsunami (niebieski) gruz kosztuje 1 reala.



Ta pomoc na planszy przypomina o kosztach gruzu.

Uwaga: Nie zapomnij sprawdzić kart Skarbu w swoim Portfolio, a także żetonów Duchowieństwa na swojej planszy gracza, czy nie ma wśród nich dodatkowych bonusów pieniężnych lub przy sprzedaży!

Kupno Ziemi - Przykład

Żółty buduje księgarnię w rzędzie E i otrzymał już nagrodę za to pole. Przed zabraniem kostki Gruz ziemia kosztowałaby 15 reais: 3 reais (ponieważ znacznik Skarbu jest na 3) + 9 reais (3 kostki gruzu Trzęsienia Ziemi × 3 reais) + 3 reais (3 kostki gruzu Tsunami × 1 real).

Żółty bierze jedną z kostek Trzęsienia Ziemi, co nie tylko pozwala mu na skompletowanie zestawu Gruz, ale także zmniejsza cenę ziemi o 3 reais. Ostatecznie cena ziemi wynosi 12 reais. Sprawdza swoje Portfolio i planszę gracza w poszukiwaniu bonusów pieniężnych, ale żadnych nie znajduje.



Skarb pokazuje 3 reais.



Po prawej są 3 brązowe kostki (9 reais).



Na dole kolumny są 3 niebieskie kostki (3 reais).



Bierze brązową kostkę, aby obniżyć cenę o 3 reais.

Budowa Sklepu - Przykład

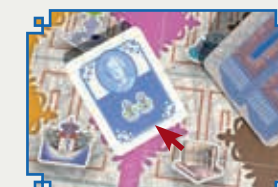
Pomarańczowy wybiera żeton miasta z pola Książek (brązowe), dlatego musi położyć żeton skierowany wejściem do Rua Nova da Princesa (brązowa ulica). Po zabraniu kostki Gruz z rzędu lub kolumny wybranego pola, dostaje nagrodę za to pole i płaci za ziemię. Następnie **Pomarańczowy** kładzie nowy żeton Miasta, jak jest to pokazane niżej i przekłada drewniany dom ze swojej planszy gracza na ten żeton Miasta, oznaczając sklep jako swój.



Wybierz żeton miasta z przedstawionych w wybranym przez siebie kolorze.



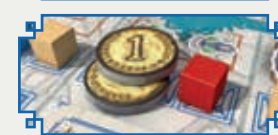
Wybierz pole obok ulicy w tym samym kolorze.



Weź nagrodę za pole ziemi i połóż żeton wejściem skierowanym w stronę odpowiedniej ulicy.



Weź gruz z rzędu lub kolumny wybranego pola.



Zapłać reais za ziemię.



Położ drewniany dom na budynku, obok wejścia.

Manuel da Maia (Budowniczy)



(1677-1768)

Manuel da Maia był królewskim budowniczym. Był odpowiedzialny za wybór, zatwierdzenie i zarządzanie każdym nowym projektem architektonicznym w mieście. Wybrał również architektów i zespoły inżynierów, które zajmowały się projektami. Od razu zatrudnił dwóch głównych architektów, aby odbudować Lizbonę:

Architekta Eugénio dos Santos, który był głównym architektem stojącym za projektami śródmieścia i Praça do Comércio, jednym z najważniejszych dzieł Lizbony.

Architekt Carlos Mardel, który był również głównym architektem Ribeira das Naus, wykorzystywanej do budowy Okrętów zmierzających do Brazylii, znany z projektu Rossio i wielu innych projektów w mieście.

Sklepy Śródmieścia

Przebudowa Lizbony była dokładnie tym, o co Manuel da Maia i jego architekci zostali poproszeni i co uczynili z ogromnym powodzeniem, używając do tego bardzo nowoczesnych procesów z wojskową organizacją i precyzją.

Sklepy otwarte w śródmieściu wniosły nowe życie i handel do nowego miasta, pielęgnując i wzmacniając kruchą gospodarkę, jaka pozostała po zniszczeniu miasta. Budowa sklepu jest pierwszym krokiem na rzecz odbudowy gospodarki.

Zgodnie z nowymi planami miasta, na każdej ulicy musi znajdować się określony rodzaj działalności. Na przykład tylko złotnicy i zegarmistrzowie mieliby sklep z widokiem na Rua Aurea i tylko sklepy o tej specjalizacji mogły być otwarte na Rua Aurea.

Podczas rekonstrukcji miasta w gruzach znaleziono skarby. Wiele z nich zostało przejętych przez kupujących grunt, a pozostałe zostały zwrócone prawowitym właścicielom w zamian za nagrodę.

Sklepy później podczas gry będą produkować dla Ciebie towary, a także dostaniesz peruki za każdy **istotny Budynek Publiczny** w ich rzędzie i ulicy (łącznie z przyszłymi!).



Budynki Publiczne punktują sklepy przy tej samej ulicy.



Budynki Publiczne punktują sklepy w tym samym rzędzie.

Wybór Drewnianego Domu

Na Twojej planszy gracza są 3 grupy drewnianych domów. Każda grupa daje Ci specjalne zdolności, jeśli wybudujesz dom pochodzący z niej. Każda grupa jest całkowicie niezależna od pozostałych i zawsze musisz jako pierwszy wziąć pierwszy dom od dołu, nieważne, którą grupę wybierzesz. Po tym jak odblokujesz specjalną zdolność, pozostaje ona odblokowana dopóki nie zastąpisz jej, odblokowując kolejną specjalną zdolność w tej grupie, która zastąpi poprzednią zdolność.

Lewa Grupa: 2 drewniane domy



1. Brak nowej zdolności.
2. Możesz wydawać reais zamiast punkty Wpływu (1 real = 1 punkt Wpływu) w akcji Odwiedź Szlachcica lub Śledź Wizytę.

Przykład

Pomarańczowy chce odwiedzić Króla, ale znacznik Skarbu pokazuje 1 punkt Wpływu, a w biurze Króla jest 5 Urzędników Państwowych innych graczy, co oznacza całkowity koszt wizyty równy 6 punktów Wpływu. **Pomarańczowy** ma tylko 1 punkt Wpływu. Na szczęście wybudował już oba domy ze swojej lewej grupy, więc wydaje 1 punkt Wpływu i 5 reais. Teraz może odwiedzić Króla. Jeśli chciałby, to może zapłacić całość w reais i zachować swoje punkty Wpływu na później



Środkowa Grupa: 3 drewniane domy



1. Gdy budujesz Okręt, zapłać 1 towar mniej.
2. Brak nowej zdolności. Obowiązuje #1.
3. Gdy budujesz Okręt, nie płacisz żadnego towaru, zawsze otrzymujesz Okręt za darmo.



Przykład

Zielony daje Markizowi książkę w zamian za Okręt o rozmiarze 3. Ma wybudowane 2 z 3 domów ze środkowej grupy, więc płaci 1 towar mniej. **Zielony** musi zapłacić tylko 2 różne towary zamiast 3.

Prawa Grupa: 3 drewniane domy

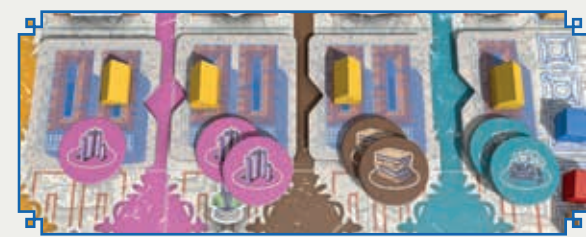


1. Gdy produkujesz towary, weź dodatkowo 1 towar **jednego rodzaju**, który wyprodukowałeś (tylko jeśli masz miejsce w swoim magazynie).
2. Brak nowej zdolności. Obowiązuje #1.
3. Gdy produkujesz towary, weź dodatkowo 1 towar **każdego rodzaju**, który wyprodukowałeś (tylko jeśli masz miejsce w swoim magazynie).



Przykład

Złoty ma tylko złoto w swoim magazynie. Ma 2 sklepy z ubraniami, 1 księgarnię, 1 sklep z narzędziami i wybudowane wszystkie 3 domy ze środkowej grupy. Gdy Produkuje Towary, bierze 3 ubrania, 2 książki, 2 narzędzia.



Otrzymywanie Peruk za Swój Nowy Sklep

W tym procesie **istotne Budynki Publiczne** to tylko te Budynki Publiczne (jeśli są), które **odpowiadają kolorem i znajdują się też w tym samym rzędzie**, co Twój sklep **lub są przy tej samej ulicy**, przy której masz wejście do sklepu; *to one kierują ruch do Twojego nowego sklepu*. Mogą to być najwyżej 3 istotne Budynki Publiczne. Jeden u góry i po jednym z lewej i prawej strony.

Oblicz liczbę otrzymywanych peruk następująco:

1. Znajdź dużą cyfrę na żetonie Punktacji na dole kolumny, w której wybudowałeś swój sklep.
2. Pomnóż tę wartość przez ilość **istotnych Budynków Publicznych**.

Przykład

Sklep, który właśnie **Zielony** wybudował przy żółtej ulicy (złotnika) pasuje do 2 istotnych **Budynków Publicznych** przedstawiających kolor żółty. Nagroda w perukach w kolumnie sklepu wynosi 4. 4 peruki za dopasowanie \times 2 dopasowania = 8 peruk, **Zielony** dostaje 8 peruk.

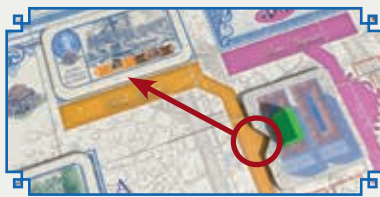
Uwaga: Istotne Budynki Publiczne przyniosą peruki właścicielom sklepów, nawet jeśli Budynek Publiczny zostanie wybudowany później niż sklep (zobacz **Otwarcie Budynku Publicznego**, str. 20).



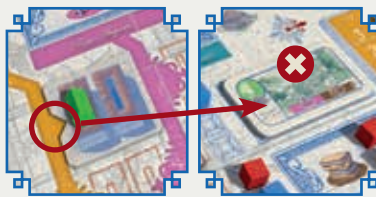
Podlicz istotne Budynki Publiczne na północy i zachodzie — istotne, ponieważ mają ten sam kolor co ulica, przy której został wybudowany sklep.



Zachodni Budynek Publiczny jest istotny. Podlicz go.



Północny Budynek Publiczny jest istotny. Podlicz go.



Wschodni Budynek Publiczny jest nieistotny. Pomiń go.

Wskazówka Projektanta

Buduj Sklepy na początku gry, aby mieć pewność, że możesz produkować towary zawsze wtedy, gdy tego potrzebujesz. Z racji tego, że każdy sklep może mieć do 3 odpowiadających mu Budynków Publicznych w jego rzędzie i kolumnie, możesz zdobyć punkty za ten sam sklep do 3 razy. Budowa sklepu to bardzo strategiczny ruch. Możesz to zrobić, aby zdobyć nagrodę za ziemię, za rodzaj towarów, które chcesz produkować, dla peruk otrzymywanych za Budynki Publiczne lub nawet dla dekretów lub przewagi na końcu gry. Użyj kombinacji kilku z tych możliwości, aby ustalić optymalny dla siebie ruch.

Markiz de Pombal (Minister)



- Nie ma ograniczenia w ilości posiadanych kart Dekretów (zobacz w **Pomocy Gracza Opis Kart Dekretów**, str.6).

Użycie Znacznika Zestawu Gruz do Dobrania Dodatkowej Karty Dekretu – Przykład

Fioletowy zagrał kartę Markiza na Dwór Królewski. Musi dobrać Dekret jako akcję Szlachty. Ma też 2 Znaczniki Zestawów Gruz na portrecie Markiza. Po dobraniu jednego Dekretu, odrzuca jeden ze znaczników, aby dobrać kolejny Dekret z przedstawionych. Nie może odrzucić 2 znacznika, gdyż można odrzucić tylko jeden znacznik Zestawu Gruz na turę, tak samo nie można dobrać więcej niż jeden dodatkowy Dekret na turę.



Markiz de Pombal (Minister)



(1699–1782)

Sebastião Carvalho e Melo był ministrem spraw zagranicznych, a później premierem Portugalii. Był głową rządu od 1755 do 1777 r. Ten szlachcic odpowiadał za to, żeby przebudowa Lizbony była zgodna z nowymi ideami politycznymi Oświecenia. Jego polityka była silnie uzależniona od innowacyjnych, merkantylistycznych idei o wolnym handlu i uregulowanej działalności handlowej; przyjął takie poglądy z Anglii i przystosował militarne idee organizacyjne z imperium Austro-Węgierskiego, gdzie pracował przez kilka lat jako ambasador. Jego oświeceniowe ideały pomogły mu zmiążyć opozycję i tłumić krytykę konsolidacji prywatnej siły i korzyści. Melo wdrożył wielką reformę ekonomiczną i finansową poprzez stworzenie wielu firm i gildii, aby uregulować każdą komercyjną aktywność. Wytyczył teren na produkcję Porto, co było pierwszą próbą kontroli jakości wina i produkcji w Europie.

W pierwszych dniach po trzęsieniu ziemi, gdy ktoś zapytał go, co się teraz wydarzy, odpowiedział prosto: „Teraz pogrzebiemy zmarłych i zadamy o żywych”.

Dekrety

Jako mąż stanu Markiz de Pombal był człowiekiem, który rzeczywiście rządził krajem. To on ustalał zasady gry.



Cel

Punktacja

Na końcu gry dostaniesz 1 perukę za każdy otwarty Budynek Publiczny Niebieskiego architekta.



Dobierz Dekret

Dekrety dadzą Ci Peruki na końcu gry, jeśli spełnisz ich kryteria.

Wybierz jedną kartę Dekretu z przedstawionych i połóż ją odkrytą po prawej stronie swojej planszy gracza.

Jeśli masz znacznik Zestawu Gruz na polu Markiza, możesz go odrzucić i dobrać dodatkowy Dekret. Nie możesz odrzucić więcej niż jeden znacznik Zestawu Gruz na raz.

- Twoje karty Dekretów zawsze są widoczne dla wszystkich graczy.
- Tylko Ty zdobywasz punkty za swoje karty Dekretów, one nie dają nagrody innym graczom.

D. José I (Król)



(1714-1777)

Po trzęsieniu ziemi Król, bardzo religijny człowiek, obawiał się, że boska interwencja może powtórzyć te straszne wydarzenia. Przeniósł dwór królewski do drewnianego pałacu na wzgórzu w Lizbonie. Nowy pałac nazywał się Real Barraca (Royal Tent), a wkrótce drewniane domy stały się modne. (40 lat później Real Barraca stanął w płomieniach).

Król sam nie mógł stawić czoła całej tragedii i zniszczeniu, więc dał pełne uprawnienia Ministrowi José Sebastião e Melo, przyszłemu Markizowi Pombal, aby prowadził miasto i kraj. Później publiczne wystąpienia Króla i Królowej często były związane z otwarciem nowych budynków, wizytami w operze lub polowaniami.

Budynki Publiczne

W obliczu zniszczeń, Król jest szczęśliwy przecinając wstęgę przy otwarciu nowego Budynku Publicznego, który ożywi śródmieście i przyciągnie ludzi do odbudowanych sklepów.

Otwierając Budynek Publiczny stymulujesz rozwój śródmieścia, co przynosi peruki właścicielom sklepów zwiększając ruch w ich sklepach. To nie tylko zwiększa ruch w sklepach, ale również kształtuje rodzaj ruchu w tych sklepach, więc wybór Publicznego Budynku i jego lokalizacja będzie miała wpływ na powodzenie lub porażkę danego sklepu w okolicy...

Otwarcie Budynku Publicznego realizuje również Plan architektoniczny i tworzy nowe miejsca pracy dla Urzędników Państwowych. Skierowanie do pracy większej liczby ludzi niż Twój przeciwnicy, przyniesie Ci więcej peruk na końcu gry.



Dostępne Budynki Publiczne

Przysłe Budynki Publiczne

D. José I (Król)



Otwarcie Budynku Publicznego

Budynki Publiczne decydują, które sklepy przynoszą punkty. Po otwarciu Budynku Publicznego punktuja wszystkie sklepy w kolorach Budynku Publicznego, w tym samym rzędzie lub wszystkie sklepy skierowane wejściem do tej samej ulicy.

Aby otworzyć Budynek Publiczny musisz mieć plan od architekta, który projektował Budynek, który chcesz otworzyć i tyłu Urzędników Państwowych w Biurach Szlachciców (i/lub na placu), ile przedstawia rysunek na Planie lub wystarczająco dużo reais, aby zatrudnić brakujących.

Aby otworzyć Budynek Publiczny wykonaj następujące czynności:

1. Wybierz pole Placu Budowy na zachodzie, północy lub wschodzie śródmieścia.

Uwaga: Budynki Publiczne wzdłuż północnej strony śródmieścia muszą odpowiadać kolorem do koloru ulicy, przy której się znajdują. Samo pole jest w tym kolorze, więc nie można tego przeoczyć.

2. Wziąć obie kostki Gruz z pola i położyć je na odpowiednim polu na swojej planszy gracza, następnie zabrać nagrodę przedstawioną na polu placu budowy. Kostki kładziemy na swojej planszy gracza od lewej strony.
3. Wybrać i pokazać pozostałym graczom swój dowolny nieukończony Plan, a następnie dobrać dostępny żeton Budynku Publicznego, który odpowiada temu architektowi i położyć go na odpowiednim polu (nie wolno odwracać żetonu na drugą stronę).
4. Przemieścić tyłu Urzędników Państwowych z Biur Szlachciców lub placu na swoją planszę gracza, ile przedstawia rysunek na Planie. Jeśli nie masz ich wystarczająco dużo, możesz zatrudnić brakujących (zobacz **Zatrudnianie Urzędników Państwowych**, następna strona).
5. Odwrócić wykorzystany żeton Planu i położyć go na polu Ukończone Plany, na swojej planszy gracza.

6. Za Budynki Publiczne na wschodzie i zachodzie, **właściciel każdego sklepu** w tym samym rzędzie otrzymuje peruki, jeśli wejście do sklepu skierowane jest do ulicy w którymś z kolorów tego Budynku Publicznego. Za Budynki Publiczne na północy, **właściciel każdego sklepu** otrzymuje peruki, jeśli wejście do sklepu skierowane jest do ulicy tego Budynku Publicznego. Ilość peruk, które właściciel sklepu otrzymuje przedstawiona jest na żetonie Punktacji, na dole kolumny, w której dany sklep się znajduje.

7. Przesuń górny żeton Budynku Publicznego ze stosu Budynków Publicznych na puste pole Planów architektów.



Żółty dopiero co otworzył ten Budynek Publiczny. Punktuje za wszystkie sklepy z ubraniami (różowa ulica) i księgarnie (brązowa ulica) w tym samym rzędzie.



Bez względu na to, kto otworzył Budynek Publiczny, właściciele odpowiadających mu sklepów również punktuja. **Żółty** zdobywa punkty za 2 sklepy, **Zielony** za 1 sklep, a **Fioletowy** nie zdobywa żadnych punktów.



Po tym przesunąć pierwszy z góry żeton Budynku Publicznego od wybranego architekta, aby zapełnić puste pole. Ten Budynek Publiczny staje się nowym, dostępnym Budynkiem Publicznym.

Zatrudnianie Urzędników Państwowych

Po takiej katastrofie wiele osób straciło pracę, ale przebudowa miasta i otwarcie nowego Budynku Publicznego przynosi nowe możliwości zatrudnienia, które łatwo przyciągną potencjalnych pracowników. Nie przejmuj się, jeśli masz niewystarczająco dużo Urzędników Państwowych pracujących dla Szlachciców: na pewno możesz zatrudnić resztę placąc im pensje...

Na każdym żetonie Planu pokazane jest ilu Urzędników Państwowych, zgodnie z wizją architekta potrzeba do obsługi budynku. Musisz przenieść tylu swoich Urzędników Państwowych z biur/placu Szlachciców do nowego Budynku Publicznego przy jego otwarciu.

Jeśli (i tylko jeśli) nie masz wystarczająco dużo

Urzędników dostępnych w biurach Szlachciców i na placu, możesz w ostatniej chwili zatrudnić brakujących Urzędników Państwowych.

Cena za zatrudnienie każdego Urzędnika jest równa aktualnej wartości Skarbu, czyli pokazana jest po prawej stronie znacznika Skarbu

Zatrudnianie Urzędników Państwowych – Przykład

Aby otworzyć ten Budynek Publiczny niebieskiego architekta korzystając z jego Planu, **Pomarańczowy** musi zapewnić 3 Urzędników Państwowych. Ma 1 Urzędnika w biurze Szlachcica i 1 Urzędnika na placu. Musi wykorzystać tych 2 i potem może zatrudnić trzeciego, aby wypełnić wymagania Planu. Zatrudnienie tego Urzędnika Państwowego kosztuje go 5 reais, ponieważ taka jest aktualna wartość Skarbu. Sprawdza też swoje Portfolio i żetony Duchowieństwa, żeby się upewnić czy nie ma w nim żadnych bonusów, które mogą wpłynąć na ilość potrzebnych urzędników lub ich koszt zatrudnienia na poczekaniu.



Plan wymaga 3 Urzędników.



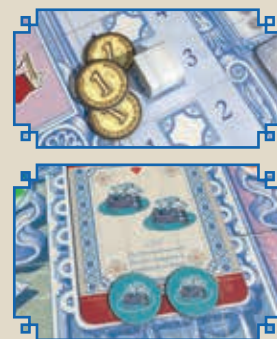
Pomarańczowy bierze 2 Urzędników z Biur/Placów i zatrudnia dodatkowo jednego.



AKCJA 4: SPONSOR WYDARZENIA

Jeśli chcesz zostać Sponsorem Wydarzenia przedstawionego na karcie Skarbu, którą masz w swojej ręce, wykonaj następujące czynności:

1. Zagraj ze swojej ręki kartę Skarbu na pole Dworu Królewskiego.
2. Zapłać tyle reais, ile wynosi aktualna wartość Skarbu.
3. Wykonaj akcję/weź nagrodę przedstawioną w środkowej części karty Skarbu (zobacz **Akcje z Kart Skarbu**, strona 7 Pomocy Gracza).



DOBIERZ KARTĘ POLITYKI

Żeby zakończyć swoją turę, dobrać dowolną z przedstawionych, odsłoniętych kart Polityki. Dzięki temu ponownie będziesz mieć 5 kart w ręce.

Pamiętaj: Każda talia ma tylko jeden rodzaj kart. Od lewej strony znajdują się na planszy głównej talii kart: Manuela, Markiza, Króla i Skarbu.



Otwarcie Budynku Publicznego – Przykład

Fioletowy ma Plan od niebieskiego architekta więc decyduje się na Otwarcie Budynku Publicznego zaprojektowanego przez niebieskiego architekta. Po tym jak się upewnił, że Budynek Publiczny jest istotny dla złotników (ten rodzaj działalności chce podliczyć), bierze obie kostki Gruz z pola, na którym go chce zbudować, wraz ze złotem przedstawionym na tym polu jako skarb z ruin i umieszcza je na odpowiednich miejscach na swojej planszy gracza.

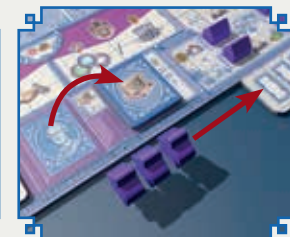
Następnie bierze dostępny Budynek Publiczny niebieskiego architekta i kładzie go na pustym polu. Plan pokazuje, że potrzeba 2 Urzędników Państwowych, aby ten budynek zaczął działać. Dlatego **Fioletowy** przesuwając tych Urzędników z biur(a) i/lub placu(ów) dowolnego Szlachcica(ów) z powrotem na swoją planszę gracza i odwraca Plan rewersem do góry, kładąc go na odpowiednim polu na swojej planszy gracza.

Teraz przyszedła pora na podliczenie: jest 4 Złotników skierowanych wejściem do Rua Aurea. Po zachodniej stronie ulicy jest 1 złotnik **Fioletowego** i 1 **Zielonego**; każdy z nich jest wart 3 peruki, zgodnie z cyfrą przedstawioną na żetonie, na dole kolumny, w której znajdują się te sklepy. Po wschodniej stronie ulicy, **Złoty** i **Fioletowy** mają po 1 sklepie wartym 4 peruki każdy. Łącznie **Fioletowy** zdobywa 7 peruk (3+4); **Złoty**, 4 peruki; i **Zielony** 3 peruki.

Aby skończyć swoją akcję, **Fioletowy** przesuwając pierwszy z góry żeton Budynku Publicznego od niebieskiego architekta na puste pole prezentacji.



Fioletowy wybiera pole do budowy, bierze nagrodę, obie kostki Gruz z tego pola i umieszcza je na swojej planszy gracza.



Bierze wybrany budynek, zwraca wymaganą ilość urzędników pokazaną na Planie z dowolnego biura/placu i odwraca użyty Plan.



Podlicza wszystkie sklepy przy tej samej ulicy Budynku Publicznego. Potem pierwszy z góry Budynek Publiczny tego samego architekta staje się dostępny.

KONIEC TURY

• Odkryj Nową kartę Polityki:

Odsłoń pierwszą z wierzchu kartę, aby uzupełnić miejsce po tej karcie, którą dobrałeś.

• Uzupełnij Prezentację Żetonów Miasta:

Uzupełnij wszystkie puste pola w prezentacji żetonów Miasta.

• Uzupełnij Tor Żetonów Duchowieństwa:

Uzupełnij wszystkie puste pola żetonów Duchowieństwa na torze Kościoła, dobierając je z woreczka Duchowieństwa.

• Uzupełnij Prezentację Dekretów:

Uzupełnij wszystkie puste pola w prezentacji kart Dekretów, dobierając nowe karty z talii. Powinno być 8 odsłoniętych kart.

• Usuń Towary z Akcji Państwowych:

Zabierz wszystkie towary z pól Akcji Państwowych i odłóż je do ogólnych zasobów. Powinny być towary na 1-2 akcjach Państwowych, jeśli wykonałeś akcję Wymiana ze Szlachtą w tej turze.

Uwaga: zawsze są dostępne 2 Budynki Publiczne, ponieważ zawsze po dobraniu żetonu Budynku Publicznego, uzupełniasz miejsce po nim kładąc nowy żeton. W związku z tym nie musisz tego robić na końcu swojej tury.

Zestawy gruzu

Przechowywanie gruzu przyczynia się do odbudowy miasta, a jego mądre wykorzystanie w solidnym projekcie konstrukcyjnym Gaiola Pombalina cieszy Markiza.

Na swojej planszy gracza, masz miejsce na 5 zestawów gruzu, które możesz zebrać podczas gry. Dodatkowo poza powiększeniem przestrzeni Portfolio i powierzchni magazynu (zobacz **Gruz do Odbudowy**, str. 9), zbieranie zestawów gruzu pomaga ustalić tempo gry. Gdy zbierzesz drugi zestaw gruzu powodujesz Koniec Okresu. Tak samo, gdy zbierzesz czwarty zestaw gruzu powodujesz Koniec Gry.

Ponadto, każdy skompletowany zestaw gruzu, jest wart 3 peruki na Końcu Okresu i na Końcu Gry.

KONIEC OKRESU

Gdy jeden z graczy zgromadzi drugi zestaw gruzu lub skończą się karty w trzech taliach Polityki, należy skończyć bieżącą **turę aktywnego gracza**, odrzucić wszystkie pozostałe karty Polityki, które znajdują się na planszy głównej i wykonać następujące czynności:

1. Każdy gracz otrzymuje po 3 peruki za każdy zestaw kostek gruzu, który ma na swojej planszy gracza.
2. Należy odrzucić wszystkie karty Okrętów, które znajdują się w Stoczni. Na ich miejsce należy położyć karty Okrętów: **fioletową**; **rozmiar kadłuba-3** i brązową; rozmiar kadłuba-4, tak aby Okręty z kadłubem o rozmiarze 3 były na wierzchu.
3. Zaczynając od gracza, który spowodował koniec Okresu i zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy gracz może odrzucić dowolną ilość kart z ręki. Każdy gracz, który to zrobi otrzymuje **jedną** nagrodę (przedstawioną w dolnej części karty) **z jednej z kart z każdego rodzaju kart Szlachty**, jakie odrzucił, bez względu na ich ilość. Karty są ignorowane.
4. Każdy gracz dobiera do ręki z **fioletowej talii kart Polityki (1763–1768)** tyle kart, aby znowu mieć ich po 5 każdy. Pozostałe karty należy odłożyć do pudełka.
5. Przygotuj brązową talię kart Polityki (1769–1777), tak samo jak na początku gry przygotowałeś **czerveną talię kart Polityki (1757-1763)**.

Jeśli jest taka potrzeba, uzupełnij tor Duchowieństwa i kart Dekretów, następnie gra toczy się dalej, zaczynając od kolejnego gracza wg kolejności tury.

Przykład

Zielony śledzi wizytę **Żółtego** i bierze kostkę Gruz, dzięki czemu kompletuje swój drugi zestaw Gruz i zaczyna koniec okresu.

Po tym jak każdy gracz otrzyma po 3 peruki za każdy zestaw gruzu na swojej planszy gracza, **Zielony** może odrzucić karty jako pierwszy (ponieważ zapoczątkował koniec okresu). Odrzuca 2 karty Króla i 1 kartę Skarbu. Otrzymuje tylko jedną nagrodę za karty Króla.

Fioletowy jest kolejnym graczem w turze, odrzuca 1 kartę Króla, 1 kartę Markiza i 2 karty Manuela de Maia. Otrzymuje nagrodę za kartę Króla, nagrodę za kartę Markiza i nagrodę za jedną z kart Manuela de Maia.

Żółty jest następny, odrzuca 2 karty Skarbu, które nie dają żadnej nagrody. **Pomarańczowy** nie odrzuca żadnych kart.

Potem każdy gracz uzupełnia karty w ręce do 5 dobierając je z **fioletowej talii (1763–1768)**.

Po wykonaniu tych wszystkich czynności, **Pomarańczowy** rozpoczyna nowy okres, ponieważ jest kolejnym po **Żółtym**, graczem w kolejności tury, a pierwszy okres zakończył się podczas tury **Żółtego**.

KONIEC GRY

Jak tylko jeden z graczy zgromadzi czwarty zestaw gruzu lub znowu skończą się karty w trzech taliach Polityki, należy skończyć bieżącą **rundę**, dzięki temu wszyscy gracze wykonali taką samą ilość tur w grze.

Następnie należy rozegrać finałową rundę i przeprowadzić po niej liczenie punktów kończące grę.

Przykład

Żółty ma żeton Gracza Rozpoczynającego. **Zielony** siedzi po jego prawej stronie, więc będzie ostatnim graczem w tej rundzie. Po tym jak **Zielony** wykonał swoją ostatnią turę, **Żółty** rozpoczyna finałową rundę, w której każdy gracz wykona jeszcze po jednej turze i rozpocznie się finałowe podliczanie.



PODLICZANIE PUNKTÓW NA KOŃCU GRY

Do liczby peruk, które masz na torze punktacji dodaj:



1. Tyle peruk, ile wynosi suma rozmiarów kadłubów Okrętów w Twoim Portfolio.

Przykład

Zielony ma jeden Okręt wielkości 2 i dwa Okręty rozmiaru 3. Dostaje 8 peruk.



2. Trzy peruki za każdy kompletny zestaw kostek Gruzu.

Przykład

Pomarańczowy zakończył grę z 3 kompletnymi zestawami gruzu, otrzymuje 9 peruk.



3. Peruki za posiadanie większej ilości sklepów danego rodzaju niż przeciwnicy, zgodnie z tabelą poniżej:

Jeśli nie masz sklepu określonego rodzaju, nie dostajesz peruk za ten rodzaj sklepu.

W grze 2-osobowej brane jest pod uwagę tylko 1 miejsce (Najwięcej) i 3 miejsce.

Gracz	Najwięcej	2 miejsce	3miejsce
Sklepy			
Złoto	3 peruki	2 peruki	1 peruka
Narzędzia	6 peruk	4 peruki	2 peruki
Książki	9 peruk	6 peruk	3 peruki
Ubrania	9 peruk	6 peruk	3 peruki

Przykład

Zielony ma 5 sklepów z narzędziami, **Pomarańczowy** ma 2, **Fioletowy** i **Zółty** nie mają żadnego. **Zielony** dostaje 6 peruk, **Pomarańczowy** dostaje 4 peruki, **Fioletowy** i **Zółty** nic nie dostają, ponieważ nie mają żadnego sklepu z narzędziami.

W razie remisu dodaj remisujące miejsca, a następnie podziel punkty pomiędzy remisujących graczy, zaokrąglając je w dół.

Przykład

Fioletowy ma 4 sklepy z ubraniami, **Zółty** i **Pomarańczowy** mają po 3, a **Zielony** ma 1. **Fioletowy** dostaje 9 peruk, **Zółty** i **Pomarańczowy** remisują, więc każdy dostaje $(6 + 3) \div 2 = 4$ peruki, a **Zielony** nic nie dostaje.



4. Zamień swoje punkty Wpływu na reais, następnie dostajesz 1 Perukę za każde 5 reais, które masz (zaokrąglone w dół). Nie przesuwaj znacznika Wpływu.

Przykład

Fioletowy ma zgromadzone 13 reais, ale ma też 4 reais na torze wpływu. Dlatego zdobywa 3 peruki.



5. Peruki za zrealizowane karty Dekretów. Nikt poza Tobą nie dostaje punktów za karty Dekretów.

Przykład

Zółty ma 2 dekrety, jeden z nich daje mu 2 peruki, a drugi 6 peruk: łącznie dostaje 8 peruk (zobacz **Opis Kart Dekretów w Pomocy Gracza**, str.6).



6. Peruki za umieszczenie większej ilości Urzędników Państwowych w Budynkach Publicznych niż przeciwnicy (policz wszystkich Urzędników Państwowych przedstawionych na swoich ukończonych Planach): zgodnie z tabelą poniżej:

Jeśli nie masz ukończonych Planów, nie otrzymujesz za to żadnych peruk.

Gracz	Najwięcej	2 miejsce	3miejsce
Gra			
3-4 graczy	15 peruk	10 peruk	5 peruk
2 graczy	15 peruk	5 peruk	

W razie remisu dodaj remisujące miejsca, a następnie podziel punkty pomiędzy remisujących graczy, zaokrąglając je w dół.

Przykład

Na koniec gry **Pomarańczowy** ma ukończone Plany, które pozwoliły wystać do pracy 8 Urzędników Państwowych. **Zielony** i **Zółty** mają ukończone Plany z 5 Urzędnikami Państwowymi każdy, **Fioletowy** ma ukończony jeden Plan z 3 Urzędnikami. **Pomarańczowy** dostaje 15 peruk, **Zielony** i **Zółty** dostają po $(10 + 5) \div 2 = 7$ peruk, **Fioletowy** nie dostaje nic.



7. Dwie peruki za każdy żeton Królewskiej Łaski, który masz na swojej planszy.

Przykład

Zielony ma żeton Królewskiej Łaski od Króla i żeton od Markiza. Dzięki temu otrzymuje 4 peruki.

Użyj dowolnego znacznika, aby zaznaczać kolejność podliczania na końcu gry na rysunku w prawym dolnym rogu planszy.



Remisy:

1. Gracz, który ma najwięcej zestawów gruzu,
2. Gracz, który ma najwięcej sklepów,
3. Gracz, który ma najwięcej ukończonych Planów,
4. Gracz, który ma najwięcej pieniędzy.

Jeśli nadal jest remis, remisujący gracze muszą zadowolić się satysfakcją z tego, że udało im się odbudować zniszczoną Lizbonę, tworząc z niej nowe, wspaniałe miasto.



Two More Great Games By Vital Lacerda

THE GALLERIST



\$79.99

The Age of Art and Capitalism has created the need for a new occupation - The Gallerist. Blending the talents of an Art Dealer, Museum Curator, and Artists' Manager, you are about to take on that job! Build your fortune by running the most lucrative Gallery ever, and thus win the game by having visitors in your gallery, exhibiting and selling works of art, investing in artists' promotion to increase art value, achieving trends and notoriety as well as curator and dealer goals.

VINHOS DELUXE



\$79.99

Like fine wine, many of the best things in life get better with age! Combine the early efforts of the immensely talented games designer Vital Lacerda on the classic board game Vinhos; add the inspired new artwork of Ian O'Toole; and polish it all off with the Deluxe Edition production talents of the team at Eagle-Gryphon Games. Et voilà, a new star is born: the 2016 Vinhos Deluxe Edition board game! Vinhos Deluxe Edition supports one to four players and takes 30 to 45 minutes per player to play.

Purchase these titles, and many others, at www.eaglegames.net

Jeśli masz jakieś pytania, napisz do nas: info@eagle-gryphon.com

Polub nas na Facebooku: www.facebook.com/EagleGryphon

ŚLEDŹ nas na Twitterze: [@EagleGames](https://twitter.com/EagleGames)



© 2017 Eagle-Gryphon Games,
801 Commerce Drive, building #5,
Leitchfield, KY 42754

All Rights Reserved.

www.eagle-gryphon.com

Jeśli masz jakieś pytania, napisz do nas: info@hobbyty.eu

Polub nas na Facebooku: www.facebook.com/Hobbytypl

OGŁĄDAJ nas na Instagramie: [@Hobbytyeu](https://www.instagram.com/Hobbytyeu)



© 2017 Hobbyty.eu,
ul. Jagiellońska 50 a,
33-300 Nowy Sącz

Wszystkie prawa zastrzeżone.

www.hobbyty.eu

**GAMING
RULES!**



<http://bit.ly/2ilVX3a>

Oficjalna strona gry
i zasady video