

Książęta Florencji

GRA MECENASÓW, ARTYSTÓW I NAUKOWCÓW!

Doświadcz okresu złotego wieku Odrodzenia! Zostań głową włoskiej dynastii arystokratów i kieruj działaniami, jak to czynił dla rodziny Medyceusz czy Borgia. Twoim zadaniem jest zdobycie poważania i podniesienie prestiżu rodu poprzez wspieranie architektów, artystów i naukowców w tworzeniu ich dzieł. Jako mecenas wielkich twórców szukaj sposobów na zwiększenie swojego znaczenia i zdobycie uznania wiedząc, że tylko jeden z graczy otrzyma zaszczytny tytuł księcia Florencji.

Zasady ogólne

Przez siedem rund, 2 do 5 graczy, wznosi Budynki, tworzy i kształtuje Krajobrazy inspirujące zapraszanych do Pałacu artystów i naukowców do tworzenia wielkich Dzieł. To wszystko toczy się w Księstwach graczy, co pozwala im na uzyskiwanie Punktów Prestiżu (PP), odzwierciedlanych na ścieżce Sławy.

Im bardziej imponujące Dzieło ukończone zostanie w danym Księstwie, tym większa jest Wartość Dzieła (WD), co przekłada się na większą ilość pieniędzy i Prestiżu, którą może uzyskać gracz. Pieniądze są istotne przy wznoszeniu Budynków i tworzeniu Krajobrazów. Ale również Architekci i Błaznowie oczekują wynagrodzenia. Gracze odkrywają też, że karty Prestiżu i Premii mają dużą wartość w budowaniu ich znaczenia i sławy.

Gracz, który po siedmiu rundach uzyska najwięcej punktów PP zostaje zwycięzcą!

Zawartość

1 plansza gry	wraz ze ścieżką Sławy i tabelą rund/minimalną liczbą punktów WD
5 plansz graczy	z Księstwami graczy, miejscem do umieszczenia znaczników Architektów, Błaznów i Swobód oraz podsumowaniem zasad
30 Budynków	3 sztuki każdego rodzaju: Uniwersytet, Laboratorium, Warsztat, Biblioteka, Opera, Pracownia, Szpital, Teatr, Wieża oraz Kaplica
18 Krajobrazów	6 sztuk każdego rodzaju: Las, Jezioro, Park
12 Swobód	prostokątne znaczniki, 4 sztuki każdego rodzaju: Poruszania, Wyznania, Wypowiedzi
6 Architektów	prostokątne znaczniki
7 Błaznów	okrągłe znaczniki
60 kart	21 kart Wolnych Zawodów, 14 kart Prestiżu, 20 kart Premii i 5 kart Rekrutacji
Pieniądze	32 x 100, 14 x 500, oraz 12 x 1,000 Florenów
6 pionków	5 pionków do punktacji i 1 pionek gracza rozpoczynającego
6 znaczników	5 znaczników graczy i 1 znacznik okrągły

Ogólne zasady

Gracze zapraszają artystów i naukowców do swoich Pałaców, gdzie inspirują ich do tworzenia wielkich Dzieł.

Im bardziej imponujące Dzieło, tym więcej pieniędzy i Prestiżu przynosi ono graczowi.

Budynki i Krajobrazy podwyższają wartość Dzieła. Architekci i Błaznowie wspierają tych, którzy tworzą Dzieła.

Gracz z największą liczbą PP zostaje zwycięzcą.

Spis treści:

str. 1	Zasady ogólne
str. 2	Przygotowanie gry
str. 3	Przebieg gry
str. 3	Faza Licytacji (A)
str. 6	Faza Akcji (B)
str. 10	Zakończenie gry
str. 10	Zasady gry w wersji dla 2 osób
str. 11	Rozszerzenie "Muza i Książniczka"
str. 14	Rozszerzenie "Wspólne budowanie"
str. 16	Zestawienie kart Premii
str. 17	Zestawienie kart Prestiżu

Przygotowanie gry

Umieść **planszę gry** na środku stołu.

Uwaga! Jeśli w trakcie gry, pionek punktacji zawodnika przekroczy pole 50 na ścieżce sławy, powinien on zanotować ten fakt i kontynuować przesuwanie się wzdłuż ścieżki. Na końcu gry, zawodnik ten dodaje 50 PP do liczby punktów wskazywanej przez jego pionek na ścieżce.

Każdy z graczy otrzymuje:

- **Jedną planszę gracza**, którą umieszcza na stole przed sobą. Plansza określa również kolor zawodnika. W podstawowej wersji gry używana jest ta strona planszy, na której Pałac umieszczony jest w lewym-dolnym rogu.
- **Jeden znacznik**, w kolorze zawodnika, który umieszcza się obok planszy zawodnika,
- **Jeden pionek**, w kolorze zawodnika, który stawia się na polu „0/50” na ścieżce Sławy. Gracze śledzą swoje wyniki za pomocą pionków.
- **Trzy karty Wolnych Zawodów**, wylosowane w następujący sposób: 21 kart Wolnych Zawodów należy potasować i rozdać po 4 każdemu z graczy (zakryte). Spośród tych 4 kart, każdy gracz wybiera 3 karty początkowe i zwraca 4-tą. Pozostałe nierozdane karty wraz ze zwróconymi przez graczy należy potasować i umieść zakryte obok planszy do gry jak pokazano poniżej.
- **3500 Florenów** na początek gry (2x1000, 2x500 i 5x100)

Pozostałe pieniądze stanowią Bank. Umieść je obok planszy do gry jak pokazano poniżej.

Pozostałe elementy rozmieść obok **głównej planszy** do gry (ze ścieżką Sławy) tak, jak pokazano poniżej:

• Faza Licytacji

• Faza Akcji



Uwaga! Liczba znaczników Swobód każdego typu jest równa liczbie graczy pomniejszonej o jeden¹⁾. Umieść pozostałe znaczniki Swobód w pudełku do gry.

Umieść **czarny okrągły znacznik** na polu „1” tabeli kolejności rund /minimalnej liczby punktów WD.

Przed pierwszą rundą umieść **czarny pionek gracza rozpoczynającego** przed najstarszym z graczy.

Zasady gry w dwie osoby zostały zamieszczone w dalszej części tej instrukcji.

Przygotowanie

Umieść **planszę gry** na stole.

Grafika na planszy gry służy wyłącznie dekoracji. Nie ma ona znaczenia w grze.

Dla każdego z graczy:

- **1 plansza gracza**
- **1 znacznik**
- **1 pionek**
- **3 karty Wolnych Zawodów**
- **3500 Florenów**

Każdy z graczy zarządza sam swoimi pieniędzmi.

Pozostałe pieniądze = Bank

Faza Licytacji, lewa strona planszy:

Lasy Architekci
Jeziora Karty Prestiżu
Parki Karty Rekrutacji
Błaznowie

Faza Akcji, prawa strona planszy:

Budynki karty Wolnych Zawodów
Swobody karty Premii

¹⁾ W czasie gry w 3 osoby używa się 2 znaczników Wyznania, 2 znaczników Wypowiedzi i 2 znaczników Poruszania

Umieść okrągły znacznik w polu 1.

Umieść czarny pionek gracza rozpoczynającego przed najstarszym graczem.

Zasady gry w 2 osoby znajdują się na końcu tej instrukcji.

Przebieg gry

Gra trwa 7 rund. Gracz rozpoczynający zmienia się w każdej rundzie w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara. Gra kończy się po 7-iej rundzie.

Każda z rund składa się z 2 faz:

- **Fazy Licytacji (faza A):** licytacja 1 przedmiotu przez każdego gracza,
- **Fazy Akcji (faza B):** wykonanie 2 akcji przez każdego gracza.

W rozszerzeniu „Muza i Księżniczka” faza A podzielona jest na części A1 oraz A2. Odpowiednie oznaczenia wydrukowane zostały na planszy.

Gracze licytują między sobą przedmioty w czasie trwania Fazy Licytacji. Następnie wykonują działania w Fazie Akcji w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara.

Faza Licytacji

Centrum fazy Licytacji stanowi 7 stosów z różnymi obiektami, które znajdują się po lewej stronie planszy: Lasy, Jeziora, Parki, Błaznowie, Architekci, karty Prestiżu i karty Rekrutacji. Każdy z obiektów posiada pewne unikalne zalety dające, w czasie trwania gry, jego właścicielowi różne przywileje.

Podstawowe zasady

- Każdy z graczy może pozyskać co najwyżej 1 obiekt w czasie każdej z rund. Po nabyciu obiektu gracz nie może licytować kolejnego w tej samej rundzie.
- Tylko jeden obiekt z każdego stosu może być licytowany w danej rundzie. Jeśli jeden z typów obiektów został sprzedany, nie jest możliwa licytacja kolejnego obiektu tego typu w tej samej rundzie.
- Jeśli zawartość danego stosu wyczerpie się – nie jest możliwa dalsza licytacja tego typu obiektów.

Przebieg fazy Licytacji

Gracz rozpoczynający grę wybiera jeden z obiektów ułożonych w 7 stosów. Wybierając ten obiekt, gracz automatycznie rozpoczyna licytację od 200 Florenów. W dalszej kolejności, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, kolejni gracze mogą licytować obiekt podnosząc jego obecną cenę dokładnie o 100 Florenów. Stawką wyjściową licytacji jest zawsze 200 Florenów – ani mniej, ani więcej. Wszystkie kolejne podwyższania stawek muszą być zwiększeniem poprzedniej kwoty o dokładnie 100 Florenów – ani mniej, ani więcej. Jeśli gracz nie może lub nie chce licytować, rezygnuje z licytacji. W takim przypadku nie może ponownie włączyć się do licytacji **tego obiektu** w tej rundzie. Licytacja trwa, w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, do czasu gdy wszyscy zawodnicy, za wyjątkiem jednego, zrezygnują z licytacji. Gracz, który wylicytował najwyższą cenę, wpłaca pieniądze do Banku (pozostali gracze nie płacą nic). Następnie bierze wylicytowany przedmiot i umieszcza swój znacznik na stosie. Znacznik wskazuje, że do końca tej rundy przedmiot tego typu nie może być ponownie licytowany oraz, że ten gracz nie może brać udziału w kolejnych licytacjach tej rundy. Jeśli gracz, który rozpoczął licytację **nie wygrał** jej, wybiera jeden z dostępnych przedmiotów (przedmioty oznaczone znacznikiem i puste stosy nie są dostępne) i rozpoczyna kolejną aukcję dla tego przedmiotu rozpoczynając od 200 Florenów. Zasady tej aukcji są takie same jak uprzednio.

Jeśli gracz rozpoczynający **jest** tym, który licytował najwyżej w aukcji, kolejny gracz (gracze ze znacznikami na stosie nie mogą licytować), w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, wybiera przedmiot do licytacji z puli dostępnych (przedmioty oznaczone znacznikiem i puste stosy nie są dostępne do licytacji). Zasady tej aukcji są takie same jak opisane wcześniej.

W każdej aukcji, mogą licytować wszyscy gracze, z wyjątkiem tych, którzy pozyskali już jakiś przedmiot w czasie tej rundy (ich znacznik znajduje się na stosie).

Gdy pozostał tylko jeden gracz, który w tej rundzie nie wygrał licytacji żadnego obiektu (za wyjątkiem tych graczy, którzy zrezygnowali z możliwości wyboru obiektu do licytacji), **może** on wybrać jeden z dostępnych przedmiotów (oznaczone znacznikiem i puste stosy nie są dostępne) wpłacając do Banku 200 Florenów. Nie jest jednak do tego zobowiązany. Jeśli nie chce zakupić żadnego z dostępnych obiektów – nie musi nic wpłacać.

Gdy wszyscy gracze zakupili obiekt albo zdecydowali się zrezygnować z licytacji w tej rundzie, faza Licytacji kończy się i gracze zabierają swoje znaczniki ze stosów.

Przebieg gry

7 rund, każda z 2 fazami:

Faza Licytacji: licytuj 1 przedmiot

Faza Akcji: wykonaj 2 działania

Faza Licytacji

Licytowany jest 1 przedmiot

(Las, Jezioro, Park, Błazen, Architekt, karta Prestiżu lub Rekrutacji)

Każdy gracz: najwyżej 1 przedmiot

Każdy stos: najwyżej 1 przedmiot

Przebieg licytacji:

- **gracz w swojej kolejce wybiera jeden przedmiot do licytacji,**
- **w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, gracze licytują lub rezygnują,**
- **zwycięzca licytacji wpłaca pieniądze do Banku i bierze przedmiot,**
- **ten gracz oraz stos są wyłączeni z dalszej licytacji (stos ze znacznikiem gracza).**

Dla gracza rozpoczynającego aukcję stosuje się następujące reguły:

- *Bez względu na sytuację licytacja rozpoczyna się od 200 Florenów (poprzez wskazanie przedmiotu)*
- *Gracz może wykluczyć się ze wszystkich licytacji i możliwości pozyskania przedmiotu w tej rundzie poprzez odmówienie wskazania przedmiotu licytacji. W tej sytuacji, gracz nie może nawet licytować przedmiotu wybranego przez innego gracza w tej rundzie.*

Ostatni gracz rozpoczynający aukcję w fazie Licytacji nie musi jej nawet rozpoczynać; może zakupić jeden z wolnych przedmiotów wpłacając 200 Florenów!

Przykład:

1. W grze w cztery osoby Anna rozpoczyna grę. Wybiera Park i otrzymuje go za podstawową cenę 200 Florenów, gdyż wszyscy pozostali gracze zrezygnowali z licytacji.
Anna zabiera Park i umieszcza go w swoim Księstwie, a na stosie Parku umieszcza swój znacznik. To wskazuje, że Park nie jest dostępny do licytacji w tej rundzie oraz, że Anna nie może brać udziału w kolejnych licytacjach tej rundy.
 2. Bartek jest kolejnym graczem wyznaczonym zgodnie z ruchem wskazówek zegara i wybiera Błazna do licytacji. Cezary jest również zainteresowany i licytuje 300 Florenów. Dawid również chce pozyskać Błazna i proponuje za niego 400 Florenów. Teraz znowu kolej na Bartka (Anna nie może już licytować) i podwyższa on cenę do 500 Florenów. Cezary podnosi cenę do 600 a Dawid do 700. Bartek i Cezary rezygnują z dalszej licytacji pozwalając Dawidowi na wygranie aukcji. Dawid wpłaca 700 Florenów do Banku, zabiera Błazna i umieszcza swój znacznik na stosie Błaznów.
 3. Bartek może ponownie wybrać przedmiot do licytacji, gdyż nie wygrał on poprzedniej aukcji. W tej licytacji mogą brać tylko udział on i Cezary. Bartek wybiera Las. Cezary podwyższa stawkę do 300 Florenów. Bartek podnosi ją do 400, Cezary do 500, Bartek do 600, a wtedy Cezary rezygnuje. Bartek zabiera Las, wpłaca 600 Florenów do Banku i umieszcza swój znacznik na stosie Lasu.
 4. Teraz Cezary może dokonać zakupu bez licytacji. Może wybrać dowolny z pozostałych stosów: Jezioro, Architektów, kart Prestiżu lub Rekrutacji. Wybiera Architekta i wpłaca 200 Florenów do Banku.
- Gdy Cezary zakończył, Anna, Bartek i Dawid zabierają swoje znaczniki ze stosów.

Znaczenie 7 przedmiotów

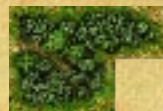
Podstawy:

- każdy obiekt daje określone korzyści tylko w Księstwie w którym się znajduje,
- każdy z zawodników może posiadać tyle przedmiotów tego samego typu ile uda mu się pozyskać; jedynie liczba Architektów jest ograniczona do trzech.

Las

Gdy gracz pozyska Las, musi go natychmiast umieścić na pustej przestrzeni w obrębie swojego Księstwa. Las może być umieszczony zarówno w sąsiedztwie Budynków jak i innych Krajobrazów (więcej szczegółów w rozdziale: „Wznoszenie Budynków”). Las posiada następujące zalety:

- Dziewięciu spośród 21 artystów i naukowców (Wolnych Zawodów) pożąda Lasu do celów rekreacyjnych. Jeśli jeden z tych 9 zawodów ukończy Dzieło w fazie Akcji, a w Księstwie, w którym to Dzieło zostało ukończone znajduje się co najmniej jeden Las, Wartość Dzieła (WD) jest powiększana o 3 (więcej szczegółów w rozdziale: „Ukończenie Dzieła”),
- Gdy zawodnik umieści drugi Las w swoim Księstwie (nie musi on sąsiedować z pierwszym) wynagradzany jest 3 PP. Przesuwa więc swój pionek o 3 pozycje na ścieżce sławy. Gdy gracz umieści trzeci Las w obrębie swojego Księstwa (nie musi on sąsiedować z żadnym z dwóch poprzednich) uzyskuje 3 PP²⁾.



Jezioro

Jeziora mają takie samo znaczenie dla gry jak Lasy. Jedyna różnica polega na tym, że Jeziora są mniejsze i przyciągają w celach rekreacyjnych tylko 7 przedstawicieli wszystkich zawodów.



Park


Parki mają takie samo znaczenie dla gry jak Lasy. Jedyna różnica polega na tym, że Parki są mniejsze i przyciągają w celach rekreacyjnych tylko 5 przedstawicieli wszystkich zawodów.



Pierwsza aukcja:

Anna  200

Druga aukcja:

Dawid  700

Trzecia aukcja:

Bartek  600

Bez aukcji:

Cezary  200

Las

Las zwiększa punkty WD o 3 dla Dzieł 9 spośród 21 kart Wolnych Zawodów.

Każdy następny Las zwiększa liczbę PP gracza o 3.

²⁾ Uwaga: Nie wszystkie dodatkowe Krajobrazy powiększają liczbę punktów PP o 3. Wyłącznie Krajobrazy tego typu, które znajdują się w grze dla danego Księstwa, przynoszą dodatkowe 3 PP.

Na przykład: gracz, który posiada Jezioro i pozyskał Las lub Park nie otrzymuje 3 PP. Jednakże, gdy uzyska drugie Jezioro otrzymuje 3 punkty PP.

Jezioro

Podobnie jak Las, ale przyciąga tylko 7 przedstawicieli Wolnych Zawodów.

Park

Podobnie jak Las, ale przyciąga tylko 5 przedstawicieli Wolnych Zawodów.

Błazen

Błazen, poprzez rozrywkę, zapewnia odpoczynek artystom i naukowcom. Gdy gracz pozyska Błazna - umieszcza go w Pałacu. Każdy Błazen w Księstwie zwiększa punkty WD każdego Dzieła powstałego w tym Księstwie o 2 (*więcej szczegółów w rozdziale: „Ukończenie Dzieła”*).



Architekt

- Gdy gracz zatrudni Architekta umieszcza go w lewej skrajnej części przestrzeni przeznaczonej dla Architektów na swojej planszy. Od tego momentu gracz płaci tylko 300 Florenów (zamiast 700) za wzniesienie Budynku (*więcej szczegółów w rozdziale: „Wznoszenie Budynków”*).
- Gdy gracz zatrudni drugiego Architekta umieszcza go w środkowej części przestrzeni przeznaczonej dla Architektów. Od tego momentu gracz może wznosić Budynki bezpośrednio sąsiadujące ze sobą (*więcej szczegółów w rozdziale: „Wznoszenie Budynków”*).
- Gdy gracz zatrudni trzeciego Architekta umieszcza go w prawej skrajnej części przestrzeni przeznaczonej dla Architektów. Od tego momentu gracz może wznosić Budynki za darmo.



Gdy gracz zatrudni drugiego Architekta w swoim Księstwie - otrzymuje 3 PP. Gdy zatrudni trzeciego - dostaje również 3 PP.

Karty Prestiżu

Gdy gracz wygrywa na aukcji kartę Prestiżu, bierze 5 górnych kart ze stosu kart Prestiżu (lub wszystkie, jeśli jest ich mniej niż 5). Wybiera jedną z nich i umieszcza ją obok swojej planszy (zakrytą). Pozostałe karty umieszcza na spodzie stosu kart Prestiżu, ułożone w dowolny sposób. **Na końcu gry**, w zależności od posiadanych kart, gracz może uzyskać do 8 PP za każdą kartę. Aby otrzymać te punkty Księstwo gracza musi spełniać odpowiednie warunki (przedstawione na karcie) po zakończeniu gry. Wiele z kart wymaga, aby gracz był jedynym graczem spełniającym te warunki. Jeśli inni gracze również spełniają ten warunek, gracz otrzymuje liczbę punktów umieszczoną w nawiasach.

Dla przykładu: Bartek posiada kartę “Za największą liczbę Budynków gracz otrzymuje 6 PP (3)”. Otrzyma on 6 PP, jeśli jest jedynym graczem z największą liczbą Budynków w Księstwie. Jeśli choćby jeden z pozostałych graczy posiada tyle samo Budynków, Bartek otrzymuje tylko 3 punkty. Oczywiście, jeśli to Cezary będzie miał największą liczbę Budynków, karta Prestiżu nie przyniesie Bartkowi żadnych punktów.



Karty Rekrutacji

Są dwie możliwości pozyskania kart Wolnych Zawodów:

1. „Zatrudniając osobę” od innego gracza przy użyciu karty Rekrutacji,
 2. Kupując kartę Wolnego Zawodu w fazie Akcji.
- (*więcej szczegółów w rozdziale: „karty Wolnego Zawodu”*).

Gdy gracz pozyska kartę Rekrutacji może jej użyć natychmiast lub później. W celu użycia karty Rekrutacji, gracz wybiera dowolną z odkrytych kart Wolnych Zawodów na stole (od dowolnego **przeciwnika**)³⁾, zabiera tę kartę do ręki i umieszcza na jej miejscu kartę Rekrutacji. Jeśli gracz zdecyduje się na późniejsze wykorzystanie karty Rekrutacji, zatrzymuje ją w dłoni i może użyć jej w dowolnym momencie w fazie Akcji w każdej z rund⁴⁾. Gracz może użyć pozyskaną kartę Wolnego Zawodu do ukończenia Dzieła w tej lub w jednej z kolejnych rund (*więcej szczegółów w rozdziale: „Ukończenie Dzieła”*).

Uwaga: karta Rekrutacji liczy się jak karta Wolnego Zawodu i dodaje 1 WD do każdego ukończonego Dzieła w danym Księstwie (zobacz „Ukończenie Dzieła” w celu uzyskania szczegółowych informacji). Liczy się ona również jako karta Wolnego Zawodu dla wszystkich kart Premii oraz kart Prestiżu, które odwołują się do karty Wolnego Zawodu.



Błazen

Zwiększa punkty WD o 2 dla każdego Dzieła.

Architekt

Pierwszy Architekt

- **koszt Budynku: 300 Florenów**

Drugi Architekt

- **koszt Budynku: 300 Florenów**
- **pozwala sąsiadować Budynom**
- **dotatkowe 3 PP**

Trzeci Architekt

- **koszt Budynku: 0 Florenów**
- **pozwala sąsiadować Budynom**
- **dotatkowe 3 PP**

Karty Prestiżu

Wybierz 1 z 5 kart

Właściciel karty Prestiżu może otrzymać punkty PP na końcu gry, gdy spełnione są warunki podane na karcie.

Uwaga! Na końcu tej instrukcji znajduje się podsumowanie wszystkich kart Prestiżu wraz z przykładami.

Uwaga! Gdy inni gracze również spełniają warunki, tylko właściciel otrzymuje punkty za kartę Prestiżu.

Karty rekrutacji

Pozwalają graczowi na pozyskanie karty Wolnego Zawodu od innego gracza. Gracz nie może rekrutować karty Wolnego Zawodu od samego siebie.

³⁾ *Uwaga: Tylko odkryte karty Wolnych Zawodów mogą być “rekrutowane”. Te, które znajdują się w rękach innych graczy nie mogą być rekrutowane!*

⁴⁾ *Użycie karty rekrutacji w fazie Akcji nie liczy się jako jedna z dwóch możliwych akcji. W rzeczywistości użytkownik może użyć większej liczby kart, jeśli takowe posiada.*

Faza Akcji

W fazie Akcji każdy z graczy, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, począwszy od zawodnika rozpoczynającego, może wykonać 2 akcje⁵⁾. W swojej kolejce gracz wykonuje pierwszą akcję a następnie drugą⁶⁾. Gracz nie może rozpocząć jednej z akcji i przerwać jej drugą.

Możliwe są następujące akcje:

- **Ukończenie Dzieła** (raz lub dwa razy)
- **Wznoszenie Budynków** (raz lub dwa razy)
- **Zakup karty Wolnego Zawodu** (tylko raz)
- **Ogłoszenie Swobody** (tylko raz)
- **Pozyskanie karty Premii** (raz lub dwa razy)

Ukończenie Dzieła, wzniesienie Budynku i pozyskanie karty Premii może być wykonane przez każdego z graczy raz lub dwa razy w czasie rundy w fazie B. Ogłoszenie Swobody i pozyskanie karty Wolnego Zawodu (nie licząc użycia karty Rekrutacji) może być wykonane przez każdego z zawodników tylko raz na rundę w czasie trwania fazy B.

Ukończenie Dzieła

Gracz może ukończyć Dzieło jedynie poprzez użycie karty Wolnego Zawodu posiadanej w ręce, oznaczające gotowość artysty lub naukowca wykonującego Dzieło do jego ukończenia. Wartość Dzieła musi być równa lub większa od minimalnej wartości pokazanej w tabeli rund/minimalnych wartości WD. Wartość ta zwiększa się z rundy na rundę jak jest to widoczne w tabeli⁷⁾.



Gdy gracz chce, aby artysta lub naukowiec ukończył Dzieło wykonuje on następujące kroki:

- 1) Bierze odpowiednią kartę Wolnego Zawodu z ręki i kładzie ją na stole obok planszy gracza; artysta lub naukowiec reprezentowany przez kartę kończy Dzieło.

Uwaga! Gracz kładzie odkrytą kartę obok swojej planszy i nie może już ukończyć żadnego innego Dzieła przy wykorzystaniu tej samej osoby⁸⁾. Jednakże, inny gracz może rekrutować tę kartę Wolnego Zawodu i użyć jej do ukończenia Dzieła w swoim Księstwie.

- 2) Gracz oblicza punkty WD bazując na tym, w jaki sposób obiekty znajdujące się na terenie jego Księstwa odpowiadają tym, które są pożądane przez artystę lub naukowca (a przedstawione na karcie Wolnego Zawodu). Obliczanie punktów WD rozpoczyna się zawsze od zera, a później:

- Jeśli gracz posiada **Budynek** w miejscu gdzie artysta lub naukowiec preferuje pracę, to jego Dzieło warte jest o 4 punkty więcej. WD + 4.
- Jeśli gracz posiada **Krajobraz** w miejscu gdzie artysta lub naukowiec pragnie odpoczywać, to jego Dzieło warte jest o 3 punkty więcej. WD + 3.
- Jeśli gracz ogłosił **Swobodę**, którą artysta lub naukowiec preferuje, to jego Dzieło warte jest o 3 punkty więcej. WD + 3.
- Każdy **Blazen** zatrudniony w Pałacu zwiększa WD o 2. WD + n*2.
- Każda karta Wolnego Zawodu lub Rekrutacji zwiększa WD o 1. WD + n*1.
- Każda karta Premii, którą w chwili obecnej gracz użyje, zwiększa WD o X punktów (więcej szczegółów w rozdziale: „karty Premii”). WD + X.

Suma wszystkich powyższych pozycji określa wartość ukończonego Dzieła (WD). Gracz umieszcza swój **znacznik** na ścieżce Sławy w miejscu, które odpowiada liczbie punktów WD, które uzyskał za Dzieło (np.: WD 15 = pole 15). Punkty WD **nie są** w żaden sposób przeliczane na punkty PP.

Faza Akcji

⁵⁾ Gracz może się zdecydować na wykonanie mniejszej niż 2 liczby akcji; a nawet może nie wykonać żadnej.

⁶⁾ Gracz może zdecydować, w jakiej kolejności wykonać 2 akcje.

Maksymalnie 2 akcje dla każdego z graczy:

- 1 - 2 Ukończenie Dzieła
- 1 - 2 Wzniesienie Budynku
- 1 Zakup karty Wolnego Zawodu
- 1 Ogłoszenie Swobody
- 1 - 2 Zakup karty Premii

Dzieło

Minimalna liczba WD jest wymagana do ukończenia Dzieła.

⁷⁾ Przykładowo, w 2-giej rundzie Dzieło musi mieć co najmniej 10 WD aby mogło zostać ukończone. W rundzie 6-tej Dzieło musi mieć już 16 punktów, aby mogło być ukończone.

1) Zagraj odkrytą kartą Wolnego Zawodu.

⁸⁾ Gracz może rekrutować kartę Wolnego Zawodu od gracza, który rekrutował ją od niego i użyć jej, kończąc w ten sposób kolejne Dzieło tą samą kartą Wolnego Zawodu.

2) Policz punkty WD:

Dostępny Budynek	+ 4
Dostępny Krajobraz	+ 3
Swoboda dostępna	+ 3
Za każdego Blazna	+ n*2
Za każdą kartę Wolnego Zawodu i Rekrutacji	+ n*1
Za każdą używaną teraz kartę Premii	+ X

Umieść swój znacznik na ścieżce Sławy w miejscu, które odpowiada liczbie WD Dzieła.

Uwaga! Aby ukończyć Dzieło – jego liczba punktów WD musi być co najmniej równa minimalnej liczbie punktów WD określonej dla tej rundy. Brak spełnienia tego warunku uniemożliwia zagranie kartą Wolnego Zawodu, a więc ukończenia Dzieła.

3. Za ukończone Dzieło gracze otrzymują wynagrodzenie. Bank wypłaca 100 Florenów za każdy 1 punkt WD (przykładowo: 15 WD = 1500 Florenów).

W momencie wypłaty (ale nie później) gracz może wymienić część lub wszystkie pieniądze otrzymane za dane Dzieło (ale nie więcej) na PP. Przelicznik, który jest stosowany przy takiej wymianie to 200 Florenów = 1 PP. Jeśli gracz zdecyduje się na taką wymianę musi natychmiast zwrócić odpowiednią ilość Florenów do Banku, po czym przesunąć **pionek** na ścieżce Sławy o odpowiednią ilość pól w przód⁹⁾.
Uwaga! Gracz może wymienić na PP jedynie taką kwotę, jaką właśnie zarobił za ukończone Dzieło i musi to zrobić natychmiast po otrzymaniu pieniędzy. Nie jest możliwa wymiana pozostałych posiadanych przez gracza pieniędzy na PP. Zwracamy więc uwagę, aby przemyśleć dokładnie jaką kwotę gracz chce zamienić na PP.

4. Wszystkie **znaczniki** WD pozostają na ścieżce Sławy do momentu zakończenia fazy Akcji. Obecność znaczników WD na ścieżce **nie skutkuje** zwiększeniem liczby PP. Znaczniki nie powodują przesunięcia **pionka** danego gracza na ścieżce Sławy. Gdy wszyscy gracze zakończą swój ruch (koniec fazy Akcji) – gracz, którego Dzieło okazało się być najbardziej wartościowe uzyskuje 3 PP (więcej szczegółów w rozdziale: "Najwybitniejsze Dzieło").
Uwaga! Jeśli gracz ukończy dwa Dzieła w jednej rundzie – ustawia swój znacznik na ścieżce Sławy w miejscu wskazującym na WD bardziej wartościowego z ukończonych Dzieł, a nie w miejscu wskazującym na ich sumę.

Przykład obliczania WD:

W trzeciej rundzie (minimalna liczba WD = 12), Anna zdecydowała się ukończyć Dzieło Poety. W tym celu umieszcza na stole tuż obok swojej planszy gracza kartę Wolnego Zawodu numer 19, którą miała w ręce. Karta musi zostać położona rewersem do dołu. Księstwo Anny to Teatr, Swoboda Przemieszczania oraz dwóch zatrudnionych Błaznów. Anna posiada również na stole oraz w ręce łącznie 4 karty Wolnych Zawodów (włączając w to Poetę, którego właśnie położyła na stole oraz kartę Rekrutacji). Nie posiada jednak Jeziora ani żadnych kart Premii.

Obliczenia WD w takim przypadku ukazano poniżej:

Budynek:	4	
Krajobraz:	0	
Swoboda:	3	
Błazen:	4	
Karta Wolnego Zawodu oraz karta Rekrutacji:	4	
Karta Premii:	0	
Łącznie (WD):	15	

Anna umieszcza swój znacznik na 15 polu ścieżki Sławy. Otrzymuje za to 1500 Florenów z Banku. Decyduje, że nie potrzebuje w tym momencie pieniędzy. W związku z tym wymienia maksymalną ilość pieniędzy otrzymanych za ukończenie Dzieła na PP oddając 1400 Florenów do Banku i zatrzymując pozostałe 100 Florenów dla siebie. Po tej wymianie Anna przesuwając swój pionek o 7 (1400/200=7) pól do przodu na ścieżce Sławy.

3. Bank wypłaca wynagrodzenie: WD * 100 Florenów

Te pieniądze mogą być wymienione jedynie teraz na PP: 200 Florenów = 1 PP

⁹⁾ *Przykładowo: Gracz, którego Dzieło warte było 15 punktów WD i zarobił na nim 1500 Florenów, może zdobyć od 1 do 7 PP w zamian za zwrot do Banku od 200 do 1400 Florenów.*

4. Znaczniki graczy umieszczone na ścieżce Sławy umożliwiają łatwe określenie, które z Dzieł jest najbardziej wartościowe.

Uwaga! Księstwo gracza nie musi być wyposażone w Budynki, Krajobrazy lub Swobody wskazane na karcie Wolnego Zawodu, aby zagrać tą kartą i ukończyć Dzieło. Inaczej mówiąc – możliwe jest osiągnięcie minimalnej liczby WD posiadając jedynie Błaznów, karty Premii oraz karty Wolnego Zawodu. Jednakże im więcej ze wspomnianych wcześniej elementów gracz posiada, tym bardziej wartościowe jest Dzieło (WD).

Uwaga! Gracze nie pokazują sobie nawzajem kart Wolnego Zawodu, które mają w ręku. Gracze pokazują jedynie rewersy kart, aby można było obliczyć WD.



Wznoszenie Budynków

W trakcie gry każdy gracz stawia Budynki w swoim Księstwie, aby podnieść jego prestiż oraz Wartość Dziel (WD), które są w nim tworzone. Dostępne są następujące Budynki:

- **3 duże Budynki**, z których każdy zajmuje 7 miejsc na planszy:



- **5 średnich Budynków**, z których każdy zajmuje 5 miejsc na planszy:



- **2 małe Budynki**, z których każdy zajmuje 3 miejsca na planszy:



Wznoszenie Budynków pomaga w grze na dwa sposoby:

Gracz **natychmiast** otrzymuje 3 PP,

- Budynek może podwyższyć wartość ukończonego Dziela poprzez dodanie 4 punktów WD do łącznej wartości danego Dziela jeśli zatrudniony artysta lub naukowiec preferuje pracę w tym Budynku (*więcej szczegółów w rozdziale: „Ukończenie Dziela”*).

Gracz musi zapłacić 700 Florenów za postawienie Budynku o dowolnym rozmiarze.

Jeśli gracz zatrudnia 1 lub 2 Architektów w swoim Księstwie – płaci jedynie 300 Florenów za każdy Budynek niezależnie od jego wielkości. Gdy gracz zatrudnia 3 Architektów nie musi płacić za stawianie Budynków (*więcej szczegółów w rozdziale: „Architekci”*).

Oplata za wzniesienie Budynku musi zostać przekazana do Banku. Po dokonaniu wpłaty należy pobrać Budynek z puli dostępnych znaczników Budynków i **natychmiast** położyć go na terenie swojego Księstwa. Jeśli gracz chciałby postawić Budynek, który nie jest już dostępny w puli znaczników – nie może go wzniesić.

Gracz może umieścić Budynek lub Krajobraz w dowolnym miejscu swojego Księstwa o ile spełnione są następujące warunki:

1. Można położyć na planszy Budynek lub Krajobraz dowolnie obrócony, jednak musi mieścić się w granicach wyznaczonych przez siatkę. Znacznik Budynku jest dwustronny, więc można go umieścić na planszy również odwrócony wierzchem do spodu.
2. Nie wolno położyć Budynku lub Krajobrazu w taki sposób, aby nakładał się on (nawet częściowo) na wzniesiony już wcześniej Budynek lub Krajobraz.
3. Budynek nie może być wzniesiony w **bezpośrednim sąsiedztwie** innego Budynku. Budynki mogą się jednak stykać rogami. Ta zasada dotyczy również Pałacu. Wyjątkiem jest gracz, który zatrudnił 2 lub więcej Architektów w swoim Księstwie. Może on budować Budynki w bezpośrednim sąsiedztwie innych Budynków.
4. Każdy Budynek lub Krajobraz może zostać wzniesiony w bezpośrednim sąsiedztwie innego Krajobrazu.
5. Każdy Budynek w danym Księstwie może być wzniesiony **jedynie raz**.
6. Każdy Budynek (lub Krajobraz), który już istnieje w Księstwie danego gracza nie może zostać przeniesiony lub zniszczony w trakcie gry.

Budynki:

3 Budynki o różnej wielkości:

- **duże:** Uniwersytet
Laboratorium
Warsztat
- **średnie:** Biblioteka
Opera
Pracownia
Szpital
Teatr
- **małe:** Wieża
Kaplica

Pałac nie jest zaliczany do żadnej z powyższych grup.

W grze biorą udział po trzy sztuki z każdego rodzaju Budynków.

Każdy Budynek:

- przynosi 3 PP
- podwyższa WD o 4 punkty dla 1, 2 lub 3 Zawodów
- kosztuje 700 Florenów
(z 1 lub 2 Architektami: 300 Florenów)
(z 3 Architektami: 0 Florenów)

- może zostać umieszczony na planszy dowolnie obrócony

- musi mieścić się w „siatce” planszy

- nie może nachodzić na inny Budynek ani Krajobraz

- nie może być wybudowany w bezpośrednim sąsiedztwie innego Budynku (z wyjątkiem zatrudniania 2 lub 3 Architektów)

- maksymalnie jeden Budynek danego rodzaju w Księstwie

- nie może zostać przesunięty ani zniszczony

Przykłady naruszenia zasad wznoszenia Budynków i Krajobrazów



Karty Wolnego Zawodu

Gracz podczas swojej akcji może zakupić nową kartę Wolnego Zawodu płacąc 300 Florenów do Banku. Po dokonaniu wpłaty gracz pobiera **pięć** kart Wolnego Zawodu z wierzchu stosu (lub wszystkie jeśli jest ich mniej niż 5), przegląda je i wybiera **jedną**, którą dołącza do kart posiadanych już w ręce. Pozostałe karty, które nie zostały przez gracza wybrane zostają odłożone pod spód stosu kart Wolnych Zawodów w kolejności wybranej przez gracza zakupującego kartę.

Jeśli graczowi pozostała jeszcze akcja do wykonania w tej turze, to może on użyć świeżo nabytej karty do ukończenia Dzieła. Może jednak to zrobić również w kolejnych rundach. W fazie Akcji nie można kupować kolejnych kart Wolnych Zawodów jeśli stos tych kart został wyczerpany.

Ogłaszanie Swobód

Zarówno artyści jak i naukowcy czują się bardziej komfortowo jeśli mieszkają w Księstwie zapewniającym im swobodę: Wyznania, Wypowiedzi i Poruszania. W takich warunkach wykazują większą motywację do tworzenia bardziej wartościowych Dzieł. Każda z kart Wolnych Zawodów wskazuje, którą ze swobód preferuje dana osoba. Jeśli gracz chce ogłosić którąś ze swobód w swoim Księstwie musi wpłacić do Banku 300 Florenów i pobrać znacznik odpowiedniej Swobody z puli dostępnych znaczników. Znacznik należy położyć na odpowiednim miejscu planszy. Wprowadzona swoboda zwiększa o 3 punkty WD każdego Dzieła ukończonego w **danym** Księstwie o ile swoboda ta jest ważna dla oddającego Dzieło artysty lub naukowca.

Gracz może w **swoim** Księstwie ogłosić każdą ze Swobód jedynie **raz**. Gracz nie może ogłosić w swoim Księstwie Swobody, której znacznik nie jest już dostępny w puli znaczników.

Karty Premii

Gracz może użyć kart Premii w celu znacznego zwiększenia Wartości Dzieła (WD). Aby otrzymać kartę Premii należy wpłacić do Banku 300 Florenów i pobrać **pięć** kart ze stosu (lub mniej jeśli w stosie jest mniej niż 5 kart). Po przeglądnięciu wszystkich pobranych kart należy wybrać **jedną** z nich i dołączyć do kart posiadanych w ręce. Pozostałe karty należy odłożyć na spód stosu w wybranej przez siebie kolejności.

Podczas kończenia Dzieła gracz może użyć **jednej lub więcej** niż jednej z kart Premii nawet, jeśli nabył ją w tej samej rundzie. Gracz może też nie używać żadnej z posiadanych kart Premii. Użycie jednak karty Premii **nie jest** oddzielną akcją, lecz częścią akcji ukończenia Dzieła.

1. Złamana zasada 1:

Budynek nie mieści się w ramach siatki

2. Złamana zasada 2:

Budynek pokrywa się z innym Budynkiem lub Krajobrazem

3. Złamana zasada 3:

Bezpośrednie sąsiedztwo innego Budynku lub Pałacu (zakładając, że gracz nie posiada 2 lub 3 Architektów)

5. Złamana zasada 5:

Wzniesiono dwa identyczne Budynki (druga wieża nie może zostać wybudowana)

Karty Wolnych Zawodów

Wybierz 1 z 5 kart

Karta może zostać użyta w tej samej rundzie, w której została zakupiona.

Uwaga! Każdy z graczy może wykonać tę akcję tylko raz podczas tury.

Swobody

Zwiększa o 3 WD dla siedmiu artystów i naukowców.

UWAGA!

*- każdy z graczy może wykonać tą akcję jedynie raz w trakcie rundy,
- liczba dostępnych znaczników każdej ze swobód jest równa liczbie graczy pomniejszonej o 1.*

Karty Premii

Wybierz 1 z 5 kart.

Karta podnosi WD o X punktów.

Podczas kończenia Dzieła gracz może zagrać dowolną ilością kart Premii. Są one później usuwane z gry.

Karty Premii dodają określoną liczbę punktów WD do ukończonego Dzieła (*więcej szczegółów w rozdziale: „Ukończenie Dzieła”*). Wartość punktów dodawana przez karty jest różna i zależy od tego ile gracz ma w swoim Księstwie elementów opisanych na karcie (Budynki, Krajobrazy, Swobody, itp.).

Każda karta Premii może być użyta jedynie **raz**. Po zagranii tą kartą gracz odkłada ją odkrytą obok swojej planszy. Karta ta wypada z dalszej gry.

W fazie Akcji nie można kupować kolejnych kart Premii, jeśli stos tych kart został wyczerpany.

Najwybitniejsze Dzieło

Gdy wszyscy gracze ukończą już swoje akcje w danej rundzie (włączając tych graczy, którzy zdecydowali się wykonać mniej niż dwie akcje) następuje moment porównania ilości punktów WD zdobytych w danej rundzie. Zdobyte punkty WD oznaczone są **znacznikami** na torze punktacji (ścieżce Sławy).

Gracz, którego znacznik stoi najdalej na torze (jego Dzieło miało najwyższą liczbę punktów WD) zdobywa dodatkowe 3 PP i przesuwa swój **pionek** do przodu o 3 pola. Jeśli dwóch lub więcej graczy zdobyło tę samą liczbę punktów WD za swoje najlepsze Dzieła – wszyscy nagradzani są 3 PP. Jeśli tylko jeden z graczy ukończył Dzieło w danej rundzie – jest jedyną osobą, która zdobyła jakiegokolwiek punkty WD – zdobywa 3 PP za najwybitniejsze Dzieło. Jeśli żaden z graczy nie ukończy Dzieła w danej rundzie – nikt nie zdobywa 3 PP.

Po wynagrodzeniu gracza za najbardziej wartościowe Dzieło wszyscy gracze, którzy ukończyli jakiegokolwiek Dzieła usuwają swoje **znaczniki** z toru.

Nowa runda

Faza Akcji kończy się w momencie nagrodzenia gracza, który ukończył najwybitniejsze Dzieło. Gracz, który rozpoczął tę rundę, przekazuje pionek symbolizujący „przewodzenie w grze” osobie siedzącej po lewej stronie. Gracz otrzymujący ten pionek będzie teraz graczem prowadzącym. Przetawiony zostaje pionek wskazujący kolejny numer rundy w liczniku rund i rozpoczyna się nowa runda.

Wyplata wynagrodzenia

W trakcie rozgrywki gracze mogą zarabiać pieniądze w dwojaki sposób:

- Gracz otrzymuje wynagrodzenie za ukończone Dzieło: 100 Florenów za każdy punkt WD (*więcej szczegółów w rozdziale: „Ukończenie Dzieła”*),
- Gracz może przesunąć swój pionek wstecz na ścieżce Sławy o dowolną liczbę pól. Za taki ruch gracz otrzymuje 100 Florenów za każde pole.

Zakończenie gry

Gra kończy się po siódmej rundzie. W tym momencie gracze odsłaniają swoje karty Prestiżu i obliczają dodatkowe punkty. Każdy gracz, który spełnił wymagania zapisane na karcie Prestiżu otrzymuje odpowiednią ilość punktów (*więcej szczegółów w rozdziale: „karty Prestiżu”*).

Grę zwycięża osoba, która uzbierała największą ilość PP (gracz, którego pionek zawędrował najdalej na ścieżce Sławy).

Jeśli dwóch lub więcej graczy zdobyło tę samą, największą liczbę PP – zwycięzcą jest ten, który posiada największą ilość pieniędzy.

Zasady gry w wersji dla dwóch osób.

Podczas gry w dwie osoby należy zasady obowiązujące w grze podstawowej zmodyfikować zgodnie z poniżej przedstawioną listą:

- **Początkowa suma pieniędzy dla każdego z graczy: 2500 Florenów**
- **Stawka wyjściowa** w fazie Licytacji wynosi 300 Florenów.
- **Podczas fazy Licytacji wszystkie 3 typy krajobrazów stanowią jeden obiekt** do licytacji.

Gracz wygrywający licytację Krajobrazu wybiera jeden z dostępnych i układa na swojej planszy. Partner nie może w tej rundzie wybrać Krajobrazu do licytacji bez względu na jego typ.

- W grze bierze udział **jedynie pięć znaczników Swobód**: po jednej z każdego z 3 typów oraz dwie kolejne (różne) losowo wyciągnięte z pośród pozostałych. Jeżeli gracze zdecydują o utrudnieniu gry, wykorzystują jedynie 4 Swobody. Zasady wyboru Swobód są analogiczne do powyżej wymienionych.

Uwaga!

- Karta Premii zwiększa WD!

- Karta Prestiżu zwiększa PP!

Proszę zapoznać się ze wszystkimi kartami Premii (zawierającymi przykłady) na końcu instrukcji.

Najwybitniejsze Dzieło

W każdej rundzie gracz z największą ilością WD (ukończył najwybitniejsze Dzieło) otrzymuje 3 PP.

Uwaga!

- znacznik wskazuje liczbę WD!

- pionek wskazuje liczbę PP!

Nowa runda

Przesuń wskaźnik numeru rundy oraz przekaz pionek „Rozpoczynającego gracza”.

Wyplata:

- **za ukończenie Dzieła**
- **za przesunięcie wstecz pionka na ścieżce Sławy (każde pole = 100 Florenów).**

Zakończenie gry

Po ukończonej 7 rundzie

Rozlicz karty Prestiżu

Gracz z największą ilością PP jest zwycięzcą. W przypadku remisu decyduje ilość pieniędzy.

Zasady gry dla 2 graczy:

- **Kwota startowa: 2500 Florenów**
- **Stawka wyjściowa Licytacji: 300 Florenów**
- **3 typy krajobrazów stanowią jeden obiekt licytacji w fazie A**

- **Tylko 5 Swobód**

Rozszerzenie „Muza i Księżniczka” - faza A2

Dodatek ten przeznaczony jest dla graczy lubiących bardziej skomplikowane gry. Podstawowe zasady nie ulegają zmianie, jednak faza Licytacji (A) zostaje rozdzielona na fazy A1 oraz A2.

Faza A1 jest fazą identyczną do fazy Licytacji z wersji podstawowej.

Faza A2 jest rozszerzeniem Licytacji i zaczyna się tuż po zakończeniu A1.

W fazie A2 gracze mogą wezwać, na **jedną rundę**, do swojego Księstwa swoich zaufanych przyjaciół (karty Postaci). Wykorzystując ich umiejętności gracz otrzymuje specjalne przywileje oraz nabywa możliwość stosowania bardziej strategicznych mechanizmów gry.

Gra wprowadza następujące karty Postaci:

- **Muza:** Zwiększa WD **wszystkich** Dzieł, które zostają ukończone w danym Księstwie w fazie B bieżącej rundy o liczbę punktów (1 - 7) zależną od kolejnego numeru tej rundy.

Przykład: w 5 rundzie WD ukończonego Dzieła zwiększa się o 5.

- **Kardynał:** Zezwala na dodatkową akcję podczas fazy B. Zasady zakupu maksymalnie jednej karty Wolnego Zawodu oraz ogłoszenia maksymalnie jednej Swobody nadal obowiązują. Nie ma jednak ograniczeń co do liczby kończonych Dzieł, kupowanych budynków oraz kart Premii.

Przykład: W fazie B gracz wznosi budynek, ogłasza Swobodę oraz kończy Dzieło.

- **Księżniczka:** Z pomocą Księżniczki można ukończyć jedno Dzieło podczas fazy Akcji. Ukończenie tego Dzieła liczy się jako akcja. WD obliczane jest z uwzględnieniem: następujących zasad: **każdy** znacznik Krajobrazu (nawet jeśli są tego samego typu) podwyższa WD o 3 punkty, **każdy** Architekt o +2, **każdy** Budynek o +2 punkty, **każda** karta Wolnego Zawodu i Rekrutacji o +1.

Uwaga! Wraz z kartą Księżniczki nie można używać kart Premii. Księżniczka nie jest również liczona jako karta Wolnego Zawodu.

Przykład: Gracz kończy Dzieło z pomocą Księżniczki. Posiada on 2 Jeziora,

Uniwersytet, Pracownię oraz 3 karty Wolnego Zawodu. Dzieło warte jest więc 13 WD.

- **Kupiec:** Posiadając kartę kupca gracz otrzymuje w fazie A1 kolejnej rundy **wylicytowany obiekt za darmo.**

Alternatywa: Gracz otrzymuje tyle punktów prestiżu (PP) jaką określa jego pozycja na ścieżce sławy.

Gracz musi podjąć decyzję przed końcem fazy A1 kolejnej rundy, jednak jeśli zadecyduje - może odebrać punkty prestiżu wcześniej, np. tuż przed ukończeniem Dzieła w fazie B.

Właściciel tej karty bierze również udział w aukcji w fazie A1 i licytuje w identyczny sposób jak pozostali gracze. W przypadku wygranej może zadecydować, czy zabiera przedmiot bez uiszczania opłaty do Banku, czy też zapłaci i odbierze PP zgodnie ze swoją aktualną pozycją na ścieżce sławy.

Przykład: Czerwony gracz wygrywa aukcję w fazie 1 licytując 500 Florenów.

Decyduje się zapłacić za obiekt i otrzymać PP. Czerwony gracz jest na 4-tej pozycji, więc przesuwa swój pionek na ścieżce Sławy o 4 punkty do przodu.

Rozszerzenie: „Muza i Księżniczka“:

Faza A zostaje podzielona na fazy A1 oraz A2.

Faza A1 jest identyczna jak faza Licytacji w wersji podstawowej.

Faza A2 jest nowością.

Gracze zapraszają na **jedną rundę wybraną postać** do swojego Księstwa.

Muza: Podwyższa WD ukończonego Dzieła o tyle punktów jaki jest aktualny numer rundy.

Kardynał: Jedna dodatkowa akcja w fazie B, jednak nadal tylko 1 karta Wolnego Zawodu oraz 1 Swoboda.

Księżniczka: Tworzy Dzieło, którego WD zależy od:

Każdy Krajobraz: +3 WD

Każdy Budynek: +2 WD

Każdy Architekt: +2 WD

Każda karta Wolnego Zawodu: +1 WD

Nie wolno używać kart Premii.

Kupiec: Nie musi płacić za wylicytowany w kolejnej rundzie obiekt

lub

Otrzymuje tyle punktów prestiżu, jaka jest jego pozycja na ścieżce Sławy.

Pozycje na ścieżce Sławy:

Zielony jest pierwszy,

Żółty i **Niebieski** na drugiej pozycji,

Czerwony na czwartej pozycji.



- **Profesor:** Używając tej karty gracz otrzymuje 1 kartę Prestiżu lub 1 kartę Premii za darmo.
Gracz może pobrać kartę Prestiżu lub Premii natychmiast lub najpóźniej w momencie rozpoczęcia fazy A2 w następnej rundzie. Obowiązują standardowe zasady, czyli gracz bierze 5 kart z wierzchu stosu, przegląda je, wybiera jedną, a pozostałe 4 odkłada pod spód stosu.

- **Bankier:** Posiadając tą kartę gracz otrzymuje pieniądze z Banku.
Na początku gry należy położyć na tą kartę 600 Florenów. Gracz, który wygra w fazie A2 kartę Bankiera otrzymuje leżącą na niej kwotę pomniejszoną o wylicytowaną stawkę. W każdej rundzie, w której karta Bankiera nie znajdzie zainteresowania żadnego z graczy, należy położyć na niej kolejne 100 Florenów pobranych z Banku. Jeśli karta zostanie użyta, w kolejnej rundzie zostanie na niej położone kolejne 600 Florenów z Banku.
Przykład: W rundzie 1 i 2 żaden z graczy nie wybrał Bankiera. Na początku rundy 3 na karcie leży 800 Florenów. Jeśli gracz wygra tą kartę otrzyma różnicę pomiędzy 800 Florenów a stawką za jaką wylicytował tę kartę. W 4 rundzie na kartę znowu zostanie położonych 600 Florenów.
Gracz posiadający kartę Bankiera w ostatniej rundzie może zamienić wszystkie posiadane przez siebie pieniądze na PP. Gracz otrzymuje 1 PP za każde 200 Florenów.

Przebieg fazy A2 - zakup kart Postaci:

6 odkrytych kart postaci należy ułożyć obok planszy ścieżki Sławy. Gracz, który zainteresowany jest kartą umieszcza swój znacznik na jednym z "pól licytacji" na brzegu karty Postaci. Liczba na polu licytacji wskazuje kwotę, którą gracz będzie musiał zapłacić, aby zabrać kartę. Najniższa stawka to 300 Florenów z wyjątkiem Bankiera, którego najniższą stawką jest 0 Florenów. Najwyższa stawka to 1500 Florenów z wyjątkiem Bankiera, którego najwyższą stawką jest 500 Florenów. Najwyższa stawka nie może zostać przekroczona!
Uwaga! Gracz może licytować o ile jest w stanie zapłacić wylicytowaną kwotę.

Licytację zaczyna **gracz rozpoczynający** umieszczając swój znacznik na jednym z pól licytacji karty, którą jest zainteresowany lub rezygnując z licytacji. Licytacja toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Przeważnie stawka jest przebijana kilkukrotnie.

Na karcie Postaci może leżeć **tylko jeden znacznik**. Jeśli inny z graczy jest zainteresowany "zajętą" kartą - kładzie swój znacznik na dowolne pole o wyższym nominale (w przypadku Bankiera na pole o niższym nominale) i oddaje znacznik leżący uprzednio na karcie jego właścicielowi.

Podczas ruchu gracza aktywnego mogą zdarzyć się następujące sytuacje:

- **Znacznik gracza nie leży na żadnej z kart Postaci. Gracz może:**
 - zrezygnować z dalszej licytacji
 - położyć znacznik na dowolnym polu licytacji na wolnej karcie Postaci,
 - położyć znacznik na polu licytacji o wyższym nominale niż wskazuje to obecnie leżący znacznik innego gracza na zajętej karcie Postaci. Znacznik innego gracza należy zwrócić właścicielowi.
- **Znacznik gracza leży na jednej z kart Postaci:** Gracz natychmiast wpłaca odpowiednią ilość gotówki do Banku, zabiera kartę oraz swój znacznik.

Faza A2 kończy się w momencie, gdy każdy z graczy zakupi kartę Postaci lub zrezygnuje z zakupu.

Profesor: Otrzymuje 1 kartę Prestiżu lub 1 kartę Premii za darmo.

Wybierz 1 kartę z 5.

Bankier: Otrzymuje pieniądze z Banku.
Gracz posiadający Bankiera w ostatniej rundzie może wymienić wszystkie swoje pieniądze na punkty prestiżu: 200 Florenów = 1 PP.

Przebieg fazy A2:

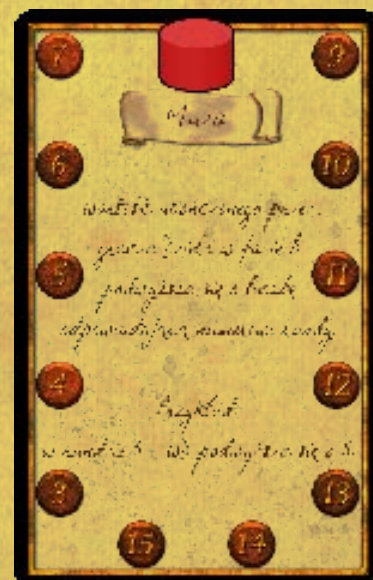
Położ znacznik na karcie Postaci lub zrezygnuj.

Przeważnie stawka jest przebijana kilkukrotnie.

Jeśli gracz jest zainteresowany kartą, na której leży już znacznik innego gracza, musi położyć swój znacznik na polu licytacji o **wyższym nominale**, a znacznik zwrócić właścicielowi.

Na jednej karcie może leżeć tylko **1 znacznik**.

Przykład:



Ruch wykonuje czerwony gracz, którego znacznik leży na karcie Muzy. Gracz płaci 800 Florenów i zabiera kartę.

Wykorzystanie kart Postaci:

Do czasu użycia karta Postaci leży **odkryta** przed graczem, który ją zakupił. Niektóre z kart mogą zostać użyte natychmiast (Bankier), a inne mogą być wykorzystane w dowolnym momencie, nie później jednak niż w fazie A2 kolejnej rundy (Kupiec, Profesor), a pozostałe mogą być użyte jedynie w fazie B (Muza, Kardynał, Księżniczka). Po użyciu każdej z kart należy ją odłożyć poza obszar gry. Gracz musi zwrócić kartę Postaci **najpóźniej** przed rozpoczęciem fazy A2 kolejnej rundy. Jeśli karta została zakupiona w trakcie bieżącej fazy A2 - musi zostać odłożona tak, aby nie została przypadkowo kupiona kolejny raz.

Przykład przebiegu fazy A2 podczas gry w 4 osoby (Anna, Bartek, Cezary, Dawid):

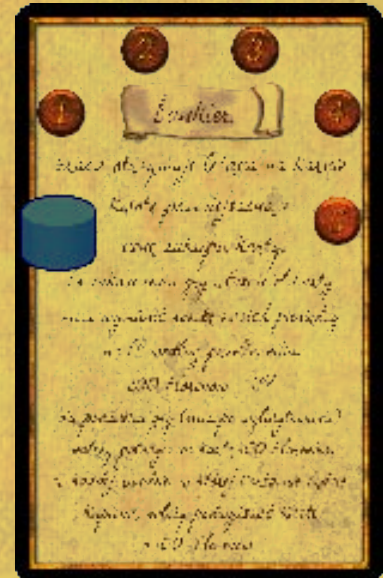
Anna wybiera kartę Kardynała i kładzie na niej 300 Florenów
Bartek wybiera kartę Kupca i kładzie na niej 400 Florenów
Cezary kładzie na karcie Kardynała 500 Florenów i oddaje Annie znacznik
Dawid wybiera kartę Księżniczki i kładzie na niej 300 Florenów
Anna kładzie znacznik na kartę Bankiera, na której leży 600 Florenów.
Bartek wpłaca 400 Florenów do Banku i otrzymuje kartę Kupca
Cezary wpłaca 500 Florenów do Banku i otrzymuje kartę Kardynała
Dawid wpłaca 300 Florenów do Banku i otrzymuje kartę Księżniczki
Anna nie wpłaca nic do Banku, otrzymuje kartę Bankiera i zabiera z niej 600 Florenów.
Anna odkłada kartę Bankiera na bok. Na kartę kładzione jest kolejne 600 Florenów z Banku.

Zmodyfikowana zasada - brak możliwości cofania się na ścieżce Sławy:

W rozszerzeniu tym **nie jest dozwolone** przesuwanie pionka wstecz na ścieżce Sławy w zamian za pieniądze! Jeśli gracz potrzebuje pieniędzy musi ukończyć Dzieło lub wylicytować kartę Bankiera w fazie A2.

Karty Postaci muszą być użyte przed rozpoczęciem fazy A2 w kolejnej rundzie. Po wykorzystaniu karty musi ona zostać odłożona poza obszar gry.

Przykład:



Anna wybrała Bankiera. Nie zapłaciła za kartę nic, a w dodatku otrzymała 600 Florenów.

Poruszanie się wstecz na ścieżce Sławy jest niedozwolone.

Rozszerzenie “Wspólne budowanie”

To rozszerzenie przeznaczone jest dla graczy, którzy lubią negocjacje oraz przeprowadzanie wspólnych akcji z pozostałymi graczami mającymi na celu przyniesienie zysków obu graczom. W rozszerzeniu tym gracze wnoszą budynki, które będą współużytkować.

Zasady z wersji podstawowej zostają rozszerzone o reguły opisane w dalszej części tej instrukcji.

Dodatek może być użyty sam lub wraz z dodatkiem “Muza i Księżniczka”.

Współdzielone pole gry:

Gracze odwracają swoje plansze wierzchem na spód i układają je obok siebie zgodnie z poniżej zamieszczonym schematem. Taki układ plansz tworzy **współdzielone pole gry**, w którym Księstwa graniczą ze sobą:



2 graczy

3 graczy

4 graczy

5 graczy

Przygotowanie gry:

Zasady dotyczące startowej ilości gotówki oraz rozdysponowania pozostałych elementów na początku gry są identyczne z zasadami w wersji podstawowej.

Mechanika rozgrywki z jej fazą A oraz B jest również identyczna jak w wersji podstawowej.

Zasady obowiązujące w **fazie A** nie są w żaden sposób zmodyfikowane.

Główną zmianą fazy B w stosunku do wersji podstawowej jest akcja **wznoszenia Budynków**, która może być wykonana **wspólnie** z jednym z pozostałych graczy (**wspólne budowanie**). W takim przypadku Budynek będzie postawiony na terytorium Księstw dwóch graczy („**w poprzek granicy**”). Obydwaj partnerzy ponoszą koszt postawienia Budynku, ale również i korzyści z tej inwestycji będą czerpać obydwaj.

Akcja „Wznoszenie Budynków”

Gracz wykonujący akcję (**aktywny gracz**) może wybudować Budynek sam lub we współpracy z **jednym** ze swych sąsiadów. Z wyjątkiem gry w dwie osoby, każdy gracz ma dwóch sąsiadów, z którymi wspólnie może budować. W takim przypadku gracz **wskazuje Budynek i miejsce**, w którym chce go wybudować oraz proponuje **podział kosztów** swojemu sąsiadowi. Propozycję można złożyć obydwu sąsiadom. Budynek wzniesiony wspólnymi siłami może być ustawiony jedynie **w poprzek granicy**.

Sąsiad, który wyraża chęć wspólnego budowania będzie musiał zapłacić graczowi wykonującemu akcję kwotą ustalaną w drodze **negocjacji**. Obydwie strony muszą również zdecydować o finalnym położeniu wznoszonego wspólnie Budynku.

Pieniądze, pozostałe elementy gry oraz przebieg rozgrywki (fazy A i B) są **identyczne** jak w wersji podstawowej.

Faza A jest identyczna jak w wersji podstawowej.

W **fazie B** dwóch sąsiadujących graczy może wzniesić Budynek „**w poprzek granicy**”. Budynek położony jest na terytorium obydwu graczy.

Aktywny gracz decyduje czy chce wzniesić Budynek sam, czy współpracując z innym graczem. Przy wznoszeniu Budynków możliwa jest współpraca jedynie dwóch partnerów.

Podział kosztów oraz **położenie** ustalane jest w drodze **negocjacji**.

Zasady obowiązujące podczas wspólnego wznoszenia budynków:

Podczas **ustalania położenia wspólnie budowanego Budynku** obowiązują takie same zasady jak w wersji podstawowej gry. Możliwe jest umieszczenie Budynku w ten sposób, że zajmuje on tylko jedno pole w Księstwie, podczas gdy pozostała jego część położona jest w Księstwie drugiego z graczy.

Koszt wzniesienia Budynku ponosi **aktywny gracz** wpłacając odpowiednią sumę pieniędzy do Banku. Kwota ta zależy od liczby zatrudnianych Architektów (700 Florenów gdy brak jest Architektów; 300 Florenów dla zatrudniających 1 lub 2 Architektów oraz darmowe wznoszenie dla zatrudniających 3 Architektów). Kwota, którą płaci aktywnemu graczowi **jego partner** może wynieść 0 Florenów, ale równie dobrze może być wyższa niż aktywny gracz musi wpłacić do banku.

Przykład: Czerwony gracz zatrudniający 1 Architekta wykonuje ruch. Buduje on Warsztat wspólnie z zielonym graczem, który z kolei zatrudnia 3 Architektów. Gracze ustalają, że zielony zapłaci czerwonemu 500 Florenów. Czerwony wpłaca 300 Florenów do banku, ponieważ zatrudnia 1 Architekta. W tym układzie czerwony gracz zarobił 200 Florenów.

Obaj gracze czerpią korzyści ze wspólnego budowania. Obydwaj również otrzymują natychmiast **3 PP**. Wspólnie wzniesiony budynek liczy się również dla **obu graczy** podczas obliczania punktów WD wykonywanych dzieł, kart Prestiżu oraz kart Premii. Wspólne wznoszenie Budynku **nie liczy się jednak jako akcja dla partnera** gracza aktywnego!

W przypadku, kiedy strony nie dojdą do porozumienia, aktywny gracz może wznieść Budynek w swoim Księstwie własnymi siłami, zgodnie z tradycyjnymi zasadami albo zrezygnować z budowania.

Podczas wspólnego wznoszenia Budynków dla **każdego z graczy** zastosowanie mają standardowe **zasady dotyczące sąsiedowania budynków** w jego Księstwie uzależnione od liczby zatrudnianych przez **niego Architektów**. Oznacza to, że gracz zatrudniający **minimum 2 Architektów** ma prawo umiejscowić Budynek w **bezpośrednim sąsiedztwie** jednego z istniejących już w jego Księstwie Budynków.

Przykład: Czerwony gracz (aktywny) zatrudnia 1 Architekta. Jego partnerem jest gracz szary zatrudniający 3 Architektów. Gracze wnoszą wspólnie Warsztat. Czerwony gracz nie może umieścić w swoim Księstwie Budynku w bezpośrednim sąsiedztwie innego. Dla szarego gracza takie ograniczenie nie istnieje.



Dodatkowe zasady obowiązujące graczy wznoszących Budynki bez współpracy:

W rozszerzeniu tym możliwa jest sytuacja, w której gracz wznosi budynek **sam** na terytorium swojego Księstwa. Jeśli gracz nie korzysta ze współpracy, to może ustawić swój budynek wzdłuż granicy z **jednym z sąsiadów** jeśli zatrudnia minimum **jednego Architekta**, a po drugiej stronie granicy nie znajduje się inny Budynek. Jeśli miejsce za granicą jest zajęte - gracz musi zatrudniać minimum 2 Architektów, aby budować budynki w **bezpośrednim sąsiedztwie**.

Wspólnie budowany budynek musi być położony w poprzek granicy.

Cena za postawienie Budynku uzależniona jest od liczby Architektów zatrudnionych przez **aktywnego** gracza. **Kwota** otrzymana przez gracza aktywnego od jego partnera jest umowna i może być opcjonalna.

Korzyści ze współpracy: Obydwaj partnerzy otrzymują po 3 PP, obydwaj również wykorzystują Budynek do wykonywania dzieł, obliczania punktów za karty Prestiżu oraz karty Premii.

Zakres obowiązywania zasad dotyczących Architektów ograniczony jest do **Księstwa danego gracza**.

Gracz musi zatrudniać co najmniej 1 Architekta, aby mógł wznosić Budynki **bezpośrednio wzdłuż granicy z sąsiadem**. Dodatkowo po drugiej stronie nie może być żadnego budynku, chyba że gracz zatrudnia minimum 2 Architektów.

Lista wszystkich 20 kart Premii

Wszystkie karty Premii zostały wymienione na tej stronie. Dla każdej z nich zamieszczono w nawiasach przykład zakładając, że gracz posiada niżej wymienione elementy:

- 2 Lasy
- 1 Jezioro
- 0 Parków
- 0 Błaznów
- 2 Architektów
- 1 karta Prestiżu
- 2 Swobody
- 3 karty Wolnego Zawodu (na stole)
- 1 karta Wolnego Zawodu i 1 karta Rekrutacji (w ręku)
- Uniwersytet, Warsztat, Opera, Wieża, Kaplica
- (UWAGA! Pałac nie jest liczony jako Budynek)



Każdy **Budynek** posiadany w Księżstwie zwiększa Wartość Działa o 1 (Gracz posiada w Księżstwie 5 budynków. Karta zwiększa WD o 5)



Każdy **duży Budynek** posiadany w Księżstwie zwiększa Wartość Działa o 2 (Gracz posiada w Księżstwie 2 duże Budynki (Uniwersytet i Warsztat). Karta zwiększa WD o 4)



Każdy **średni Budynek** oraz każdy **Las** posiadany w Księżstwie zwiększa Wartość Działa o 1 (Gracz posiada w Księżstwie 1 średni Budynek (Opera) oraz 2 Lasy. Karta zwiększa WD o 3)



Każdy **mały Budynek** oraz każdy **Krajobraz** posiadany w Księżstwie zwiększa Wartość Działa o 1 (Gracz posiada w Księżstwie 2 małe Budynki (Wieża i Kaplica) oraz 3 Krajobrazy. Karta zwiększa WD o 5)



Każda **grupa posiadanych w Księżstwie Budynków** (duże, średnie, małe) zwiększa Wartość Działa o 2 (Gracz posiada w Księżstwie zarówno duże Budynki (np. Warsztat, Opera) jak i małe (np. Wieża). Karta zwiększa WD o 6)



Każdy **Krajobraz** posiadany w Księżstwie zwiększa Wartość Działa o 1 (Gracz posiada w Księżstwie 2 Lasy i 1 Jezioro. Karta zwiększa WD o 3. W tym przypadku Las liczony jest podwójnie)



Każdy **Las** posiadany w Księżstwie zwiększa Wartość Działa o 2 (Gracz posiada w Księżstwie 2 Lasy. Karta zwiększa WD o 4)



Każde **Jezioro** posiadane w Księżstwie zwiększa Wartość Działa o 2 (Gracz posiada w Księżstwie 1 Jezioro. Karta zwiększa WD o 2)



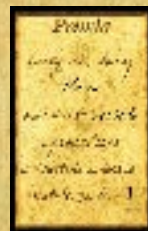
Każdy **Park** posiadany w Księżstwie zwiększa Wartość Działa o 2 (Gracz **nie posiada** Parku w Księżstwie, więc karta nie zwiększa WD. Prawdopodobnie gracz nie zagra tą kartą w **tym momencie**)



Każda **Swoboda** wprowadzona w Księżstwie zwiększa Wartość Działa o 2 (Gracz ogłosił w Księżstwie 2 Swobody. Karta zwiększa WD o 4)



Każdy **Błazen** zatrudniony w Księżstwie zwiększa Wartość Działa o 2 (Gracz **nie zatrudnia** Błazna w Księżstwie, więc karta nie zwiększa WD. Prawdopodobnie gracz nie zagra tą kartą w **tym momencie**)



Każdy zatrudniony **Błazen** oraz każda **Swoboda** wprowadzona w Księżstwie zwiększa Wartość Działa o 1 (Gracz nie zatrudnia w Księżstwie żadnego Błazna, ale ogłosił 2 Swobody. Karta zwiększa WD o 2)



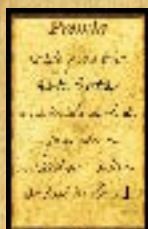
Każdy **Architekt** zatrudniony w Księżstwie zwiększa Wartość Działa o 2 (Gracz zatrudnia w Księżstwie 2 Architektów. Karta zwiększa WD o 4)



Każdy **Architekt** oraz każde **Jezioro** posiadane w Księżstwie zwiększa Wartość Działa o 1 (Gracz zatrudnia w Księżstwie 2 Architektów oraz posiada 1 Jezioro. Karta zwiększa WD o 3)



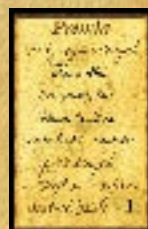
Każda posiadana **karta Prestiżu** zwiększa Wartość Działa o 2 (Gracz posiada w 1 kartę Prestiżu. Karta zwiększa WD o 2)



Każda posiadana **karta Prestiżu** oraz każda **Swoboda** wprowadzona w Księżstwie zwiększa Wartość Działa o 1 (Gracz posiada 1 kartę Prestiżu i ogłosił w Księżstwie 2 Swobody. Karta zwiększa WD o 3)



Każdy **typ Krajobrazu** (Las, Jezioro, Park) posiadany w Księżstwie zwiększa Wartość Działa o 2 (Gracz posiada 2 z 3 typów Krajobrazu (Las i Jezioro). Karta zwiększa WD o 4. Krajobrazy tego samego typu (Las) nie liczą się podwójnie)



Każdy z wymienionych **Elementów** (Las, Jezioro, Park, Błazen, Architekt, karta Prestiżu, Swoboda) posiadanych w Księżstwie zwiększa Wartość Działa o 1 (Gracz posiada Las, Jezioro, zatrudnia Architekta, posiada kartę Prestiżu i ogłosił w Księżstwie Swobody. Karta zwiększa WD o 5) **UWAGA!** Każdy typ elementu liczony jest tylko raz. Liczba obiektów tego samego typu nie ma znaczenia.



Każda **karta Wolnego Zawodu** w ręce gracza (wyluczając wszystkie własnie użyte) zwiększa Wartość Działa o 1 (Gracz posiada 1 kartę Wolnego Zawodu oraz 1 kartę Rekrutacji w ręce. Karta zwiększa WD o 2)



Każda **karta Wolnego Zawodu** użyta przez gracza i leżąca na stole (włączając wszystkie własnie użyte) zwiększa Wartość Działa o 1 (Gracz posiada 3 karty Wolnego Zawodu leżące na stole. Karta zwiększa WD o 3)

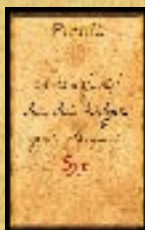
Lista wszystkich 14 kart Prestiżu

Do każdej z poniżej zamieszczonych kart Prestiżu zamieszczono w nawiasach przykład zakładając, że gracz posiada niżej wymienione elementy:

- 2 Lasy
- 1 Jezioro
- 0 Parków
- 0 Błaznów
- 2 Architektów
- 1 karta Prestiżu
- 2 Swobody
- 4 karty Wolnego Zawodu i 1 karta Rekrutacji (na stole)
- 1 karta Wolnego Zawodu (w ręku)
- Uniwersytet, Warsztat, Opera, Wieża, Kaplica
- (UWAGA! Pałac nie jest liczony jako Budynek)



Za
Największą liczbę Budynków
gracz otrzymuje 6 (3) PP
(Uwaga! Inny gracz również posiada 5 Budynków, więc jest remis. Gracz otrzymuje liczbę punktów zawartą w nawiasach, czyli 3PP)



Za co najmniej
Dwa duże Budynki
gracz otrzymuje 5 PP
(Gracz posiada Uniwersytet i Warsztat, więc otrzymuje 5 PP bez względu na to czy inny gracz również posiada 2 duże Budynki, czy nie)



Za
Najmniejszą liczbę pustych pól
na planszy
gracz otrzymuje 8 (4) PP
(Uwaga! Inny gracz ma mniej niezabudowanych pól. Gracz otrzymuje 0PP)



Za
Wszystkie trzy typy Krajobrazów
(Las, Jezioro, Park)
gracz otrzymuje 8 PP
(Gracz posiada tylko 2 z 3 Krajobrazów. Nie spełnia więc warunków i nie otrzymuje punktów - 0PP)



Za
Największą liczbę Krajobrazów
gracz otrzymuje 7 (4) PP
(Uwaga! Inny gracz ma również 3 Krajobrazy, więc jest remis. Gracze otrzymują po 4 PP)



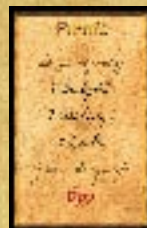
Za
Największą liczbę Lasów
gracz otrzymuje 7 (4) PP
(Uwaga! Gracz jest jedynym, który posiada najwięcej Lasów. Otrzymuje 7 PP)



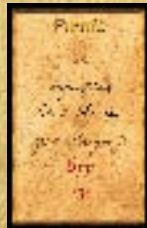
Za
Największą liczbę Jezior
gracz otrzymuje 6 (3) PP
(Uwaga! 2 innych graczy również posiada 1 Jezioro. Jest remis, więc gracz otrzymuje 3 PP)



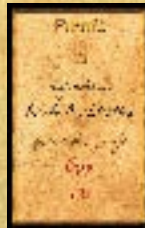
Za
Wszystkie trzy rodzaje Swobód
gracz otrzymuje 8 PP
(Gracz ma 2 z 3 wymaganych Swobód, więc nie otrzymuje punktów - 0PP)



Za co najmniej
4 Budynki + 2 Swobody + 4 Dzieła
(czyli karty Wolnego Zawodu lub Rekrutacji na stole)
gracz otrzymuje 6 PP
(Gracz spełnia wszystkie warunki, więc otrzymuje 6 PP)



Za
Największą liczbę Błaznów
gracz otrzymuje 6 (3) PP
*(Gracz nie zatrudnia Błaznów, więc nie otrzymuje punktów - 0PP)
Obowiązuje zasada opisana przy karcie Prestiżu „PARK”*



Za
Największą liczbę Architektów
gracz otrzymuje 6 (3) PP
(Uwaga! Gracz jest jedynym, który zatrudnia najwięcej Architektów. Otrzymuje 6 PP)



Za
Największą liczbę Parków
gracz otrzymuje 5 (3) PP
*(Uwaga! Żaden z graczy nie posiada Parku. Gracz otrzymuje 0 PP)
Gracze nie mogą zdobywać punktów za coś, czego nie mają. Dlatego nie ma remisu i nikt nie zdobywa 3 PP*



Za co najmniej
1 Architekta + 1 Błazna + 2 Krajobrazy
gracz otrzymuje 7 PP
(Gracz nie zatrudnia Błaznów, więc nie otrzymuje punktów - 0PP)



Za
Największą liczbę ukończonych Dzieł
(czyli kart Wolnego Zawodu lub Rekrutacji na stole)
gracz otrzymuje 7 (4) PP
(Uwaga! Inny gracz również ukończył więcej niż 4 Dzieła, więc gracz nie otrzymuje punktów - 0PP)



© 1999 Richard Ulrich / Wolfgang Kramer
© 2006 Wolfgang Kramer / Jens Chr. Ulrich (Uitbreidingen)
© 2006 Quined Games bv, Postbus 1121, 3260 AC Oud-Beijerland

Opracowanie graficzne: Eckhard Freytag

Skład: Cyril Demaegd

Tłumaczenie: Przemysław Korzeniewski, Aleksander Imbierowicz, Małgorzata Korzeniewska

Quined Games is proud to have given lead to this wonderful European game project. Many thanks to all playtesters in Germany, France and the Netherlands for their great effort. We gratefully thank the authors and our foreign partners (Excalibur (Spain), Nexus Editrice (Italy), Ystari (France), Lacerta (Poland), Pro Ludo (Germany) and QWG (Benelux)) for the fine cooperation and the trust they gave us.

Wydawnictwo LACERTA

skr. poczt 57003, ul. Czarnieckiego 15

53-638, Wrocław 57

*

Dziękujemy za zainteresowanie grą. Zapraszamy do odwiedzin na naszej stronie: www.LACERTA.pl. Czekamy również na opinie i komentarze: kontakt@lacerta.pl