

CESARSKI KURIER

autorstwa Karen i Andreea Seyfarth –
przeznaczona dla 2 do 4 osób w wieku 10 i więcej lat

Zawartość pudełka:

- | | |
|---|--|
| 1 plansza | 80 drewnianych domków (po 20 w 4 kolorach) |
| 4 karty głównych siedzib | 20 kart powozów (po 4 kopie powozów o wartości 3, 4, 5, 6 i 7) |
| 4 karty skrótu zasad | 66 kart miast (po 3 kopie 22 różnych miast) |
| 30 żetonów premii (4 x długość 7, 3 x długość 6, 2 x długość 5, 4 x wszystkie prowincje, 4 x Baiern, 3 x Baden, 3 x Württemberg / Hohenzollern, 3 x Schweiz / Tyrol, 3 x Böhmen / Salzburg oraz 1 x koniec gry) | |
| 1 instrukcja | |



Przygotowania

- Połóżcie planszę na środku stołu.
- Połóżcie odkryte żetony premii na planszy na przeznaczonych dla nich polach. Stosy należy ułożyć w taki sposób, aby żeton o najniższej wartości znalazł się na spodzie, zaś ten o najwyższej – na wierzchu. Innymi słowy, żetony winny zostać ułożone w kolejności rosnącej.
- Potasujcie zakryte karty miast i wystawcie 6 z nich, odkrytych, na polach planszy przeznaczonych dla kart miast. Pozostałe karty odłóżcie na bok w postaci zakrytej talii dociągu.
- Posegregujcie karty powozów według numerów i ułóżcie na planszy na przeznaczonych dla nich polach.
- Każdy uczestnik bierze 20 domków w jednym kolorze, kartę skrótu zasad oraz kartę siedziby głównej. Kładzie wszystkie te elementy na stole przed sobą (w obrębie swojego obszaru gry).
- Uczestnicy wybierają pierwszego gracza w dowolny sposób.

Omówienie rozgrywki

Każdy z uczestników buduje system łączności pocztowej. Aby osiągnąć ten cel stara się stworzyć efektywną sieć urzędów pocztowych w miastach na planszy, zdobywa coraz to nowe powozy i gromadzi żetony premii. Może również skorzystać z pomocy urzędników pocztowych.

Gra wchodzi w rundę finałową w momencie, gdy któryś z uczestników weźmie w posiadanie powóz o wartości 7 lub gdy wystawi wszystkie posiadane domki. Wraz z końcem tej rundy gra dobiega końca.

Wygrywa osoba, która zdołała zebrać największą liczbę punktów zwycięstwa!.

Przebieg rozgrywki

Rundę rozpoczyna pierwszy gracz. Po nim kolejno działają pozostali, idąc wokół stołu zgodnie z ruchem wskazówek zegara. W swojej turze gracz podejmuje opisane poniżej akcje w **wyznaczonej kolejności**:

1. Gracz **musi** dodać kartę miasta do ręki.
 2. Gracz **musi** zagrać kartę miasta z ręki.
 3. Gracz **może** zamknąć swoją aktualną trasę i zebrać za nią punkty.
- Potem swoją turę rozstrzyga kolejna osoba.



Dodatkowo podczas swojej tury gracz **może** skorzystać ze wsparcia **jednego** urzędnika (Kuriera, Naczelnika, Rządcy lub Rzemieślnika). Innymi słowy, wolno mu użyć w swojej turze specjalnej zdolności **jednego** urzędnika.

1. Dodawanie karty miasta na rękę

Karty miast reprezentują miasta z planszy. Uczestnik **musi** dodać na swoją rękę jedną z 6 odkrytych kart miast lub jedną kartę z wierzchu talii dociągu. Jeśli zdecyduje się na odkrytą kartę, uzupełnia puste miejsce nową kartą miasta z talii dociągu. W momencie wyczerpania się talii dociągu należy potasować stos kart zużytych i utworzyć z nich nową talię dociągu, która trafia zakryta obok planszy.



Wsparcie urzędnika podczas tej fazy:

Naczelnik: Jeśli gracz przyjmie w tej fazie pomoc Naczelnika, może wziąć drugą kartę miasta spośród 6 wystawionych na planszy lub z wierzchu talii dociągu.

Jeśli na początku swojej tury uczestnik nie posiada na ręce żadnych kart miast, **musi** się zdecydować na pomoc Naczelnika. Ze względu na takie posunięcie nie ma potem możliwości skorzystania z pomocy innego urzędnika.



Uwaga: Podczas pierwszej rundy gry wszyscy uczestnicy muszą skorzystać z pomocy Naczelnika.

Rządca: Jeśli gracz nie jest zadowolony z kart miast wystawionych na planszy, może skorzystać z pomocy Rządcy, aby wymienić wszystkie te karty. Musi to zrobić **przed** dodaniem karty do swojej ręki. Odrzuca wówczas wszystkie wystawione karty, a następnie dociąga nowe karty z talii uzupełniając puste miejsca.

2. Zagrywanie karty miasta z ręki

Jednym z najważniejszych elementów rozgrywki jest budowanie tras pocztowych. Uczestnik **musi** zagrać kartę miasta ze swojej ręki, układając ją w swoim obszarze gry tak, aby otworzyć nową trasę lub dodać do już istniejącej trasy. Gracze układają swoje karty miast jedna obok drugiej tak, by tworzyły **rzędy**. Rzędy te określa się jako **aktualne trasy** graczy.



Uczestnik może mieć tylko jedną trasę jednocześnie. Aby przedłużyć tę trasę wolno mu układać karty miast **z lewej lub prawej strony** rzędu swojej aktualnej trasy. Trasa nie może się rozwidlać. Karty dodawane do trasy **muszą być odpowiednie**. Oznacza to, że nowo ułożona karta ma symbolizować miasto z planszy leżące w bezpośrednim sąsiedztwie miasta reprezentowanego kartą, do której jest dokładana. Graczowi wolno otworzyć nową trasę tylko w sytuacji, gdy w swoim obszarze gry nie ma żadnej trasy. Oznacza to, że uczestnik nie ma prawa rozpocząć układania nowej trasy, dopóki nie zamknie swojej aktualnej trasy.

W chwili układania karty miasta pojawiają się dwie możliwości:

1. Uczestnik nie posiada w swoim obszarze gry żadnych kart miast (brak aktualnej trasy): zagrywa wówczas kartę, otwierając tym samym nową trasę w swoim obszarze gry.
2. Gracz posiada w swoim obszarze gry kartę (karty) miasta, czyli aktualną trasę: zagrywa wówczas kartę miasta z lewej lub prawej strony rzędu odpowiadającego jego aktualnej trasie.

Jeśli gracz nie posiada odpowiedniej karty miasta, którą mógłby dograć lub rezygnuje z dodania jakiegokolwiek karty do swojej aktualnej trasy, odrzuca karty aktualnej trasy (nie zyskując za nią żadnych punktów). Następnie kładzie nową kartę w swoim obszarze gry, otwierając tym samym nową trasę.

Które karty miast wolno układać obok siebie?

- karty miast symbolizujące miasta z planszy leżące **bezpośrednio** obok siebie **oraz**
- karty miast, jakie nie stanowią jeszcze części trasy (nie wolno układać kilku identycznych kart miast)

Uznaje się, że **odpowiednia** karta miasta to taka, która spełnia **oba wymienione warunki**.

Nie wolno:

- dodawać karty miasta, które na planszy nie leży bezpośrednio przy mieście reprezentowanym kartą po lewej lub prawej stronie aktualnej trasy
- wsuwać karty pomiędzy leżące już karty aktualnej trasy lub zmieniać kolejności kart tejże trasy
- wykorzystać karty miasta stanowiącej kopię karty z aktualnej trasy

Uwaga: Kolor miasta informuje wyłącznie o regionie, do którego należy dane miasto. Nie ma on żadnego wpływu na tworzenie tras.



Przykład. Gracz posiada trasę obejmującą Karlsruhe, Stuttgart, Norymbergę oraz Ratzbony. Chciałby do niej dodać Innsbruck. Ze względu na fakt, że na planszy Innsbruck leży w bezpośrednim sąsiedztwie tak Karlsruhe, jak i Ratzbony, gracz może dodać jego kartę do dowolnego krańca trasy.

Würzburga nie wolno ułożyć pomiędzy Stuttgartem, a Norymbergą, ponieważ zabronione jest przesuwanie oraz zamienianie miejscami kart stanowiących już fragment aktualnej trasy – wolno jedynie dodawać karty na jej krańcach. Stuttgartu nie można dodać, mimo że sąsiaduje bezpośrednio z Karlsruhe, ponieważ karta tego miasta stanowi już część trasy.





Wsparcie urzędnika podczas tej fazy

Kurier: Jeśli gracz przyjmie pomoc Kuriera, podczas swojej tury może dodać do swojej aktualnej trasy drugą kartę miasta, postępując zgodnie ze wszystkimi standardowymi zasadami układania kart miast.

3. Zamykanie i podliczanie aktualnej trasy

Gracz może zamknąć swoją aktualną trasę i policzyć za nią punkty, jeśli składa się ona z co najmniej 3 kart miast. Celem zamknięcia i podliczenia trasy uczestnik musi wykonać następujące czynności:

- ulożyć domki
- wziąć wszystkie należne żetony premii (jeśli przysługują)
- wziąć należną kartę nowego powozu (jeśli przysługuje)
- odrzuć na stos kart zużytych odkryte karty trasy oraz nadwyżkowe karty miast ze swojej ręki

A. Układanie domków.



Kiedy gracz stawia domki w miastach **leżących wzdłuż trasy, którą właśnie zamyka**, stoi przed wyborem jednej z dwóch opcji:

- w obrębie **każdej prowincji**, przez którą przebiega trasa, **może** ustawić 1 domek w **1 z miast** leżącym przy trasie **lub**
- w obrębie **1 prowincji**, przez którą przebiega trasa, może ustawić 1 domek w **każdym z miast** leżących przy trasie

Uwaga: Prowincje oraz miasta oznaczono kolorami tak na planszy, jak i na kartach.



Przykład. Uczestnik zamyka następującą trasę: Sigmaringen, Stuttgart, Norymberga, Ratyzbona, Ingolstadt oraz Augsburg.

1. **Stawia 1 domek w 1 mieście w każdej prowincji, przez którą przebiega trasa** (jak to pokazano na prawo): umieszcza 1 domek w Sigmaringen (prowincja Hohenzollern), 1 domek w Stuttgartie (prowincja Württemberg) oraz 1 domek w jednym z 4 miast prowincji Bawaria – decyduje się na Ingolstadt. Oznacza to, że nie wolno mu już postawić domku w Norymberdze, Ratyzbonie, ani w Augsburgu.

lub

2. **Stawia 1 domek w każdym mieście trasy w obrębie 1 prowincji:** umieszcza 1 domek w każdym mieście (swojej trasy) w prowincji Bawaria: Norymberdze, Ratyzbonie, Ingolstadt oraz Augsburgu. Oznacza to, że nie wolno mu ustawić domku w Sigmaringen, ani w Stuttgartie.



Uwaga: W kolejnych rundach uczestnikowi wolno zagrywać karty miast, w których ułożył już domki. Jednakże wolno mu posiadać tylko 1 domek w każdym mieście bez względu na to, ile razy to miasto stanie się częścią którejś z jego zamkniętych tras. Graczowi wolno stawiać domki w miastach, w których znajdują się już domki rywali.

B. Wzięcie żetonów premii.

Po ustawieniu domków gracz sprawdza, czy spełnia któryś z poniższych warunków. Za każdy spełniony warunek bierze on odpowiedni żeton premii i układa go zakrytego w swoim obszarze gry.



Żetony premii za długie trasy (długie na 5, 6 lub 7 miast)

Jeśli trasa jest długa na 5, 6 lub 7 miast, uczestnik bierze 1 żeton premii odpowiadający długości trasy. Jeśli trasa jest dłuższa niż 7 miast, gracz wciąż zabiera żeton premii z 7.

Uwaga: Jeśli należny żeton premii nie jest już dostępny, uczestnik bierze następny, niżej numerowany, ale ciągle dostępny żeton. Sytuacja ma się podobnie jak wtedy, gdy za trasę dłuższą niż 7 miast trzeba wziąć niżej numerowany żeton.

Uwaga: Graczowi wolno w trakcie gry zebrać kilka żetonów premii noszących ten sam numer.



Żetony premii za prowincje

Jeśli gracz posiada domki we wszystkich miastach prowincji lub we wszystkich miastach powiązanych par prowincji, bierze on wierzchni żeton premii za daną prowincję lub parę prowincji. Nie musi umieścić wszystkich wymaganych domów podczas zamykania jednej trasy – wolno mu je ustawiać w miarę zamykania kilku kolejnych tras.



Aby zdobyć żeton premii „wszystkie prowincje” graczowi wystarczy domek w przynajmniej 1 mieście każdej prowincji. Nie musi w tym celu mieć domku we wszystkich miastach na planszy.

Uwaga: Jeśli dany uczestnik wypełnia warunki potrzebne do zabrania żetonu premii jakiejś prowincji, a nie zostały już żadne żetony tejże prowincji (lub ich pary itd.), nie dostaje żadnego żetonu.

Uwaga: Graczowi wolno wziąć tylko jeden żeton premii z każdej prowincji (lub pary prowincji itd.).

Uwaga: By otrzymać żetony premii gracz musi faktycznie ustawić domki w miastach. Oznacza to, że jeśli skończą mu się domki i nie może ich już więcej postawić (choć zasady normalnie by na to zezwalały), nie należy mu się żeton premii.



Przykład. Czerwony gracz zamyka trasę i stawia domki w Sigmaringen oraz Ulm. Dzięki temu posunięciu posiada domki we wszystkich 3 miastach prowincji Württemberg oraz Hohenzollern, co pozwala mu zabrać wierzchni żeton ze stosu Württemberg / Hohenzollern.



Żeton premii za zakończenie gry

Gracz, który doprowadzi do zakończenia gry, gdy jako pierwszy zdobędzie powóz o wartości 7 lub postawi ostatni ze swoich domków, bierze żeton premii „koniec gry”.

C. Wzięcie nowego powozu.



Jeśli długość trasy gracza jest co najmniej tak duża, jak cyfra na kolejnym, wyżej numerowanym powozie, bierze on kartę powozu o kolejnej, najwyższej wartości. Należy jednak pamiętać, że zabronione jest przeskakiwanie kart powozów, nawet, jeśli uda się zamknąć odpowiednio długą trasę.



Przykład. Uczestnik zamyka trasę złożoną z 3 kart miast i zabiera kartę powozu o wartości 3. Kładzie ją na swojej karcie głównej siedziby. Nieco później zamyka trasę z 5 kart miast, więc ma prawo do karty powozu o następnej, najwyższej wartości – w tym wypadku oznacza to wartość 4. Kładzie ją na karcie powozu o wartości 3. Jeszcze później zamyka trasę z 4 kart miast, jednak nie dostaje nowej karty powozu. Aby teraz zdobyć powóz o wartości 5 musiałby zamknąć trasę złożoną z co najmniej 5 kart miast.

Uwaga: Na potrzeby zabierania kart powozów liczy się ilość kart miasta w obrębie trasy, a nie liczba domków, jakie gracz ma prawo postawić w rezultacie zamknięcia tejże trasy.



Wsparcie urzędnika podczas tej fazy:

Rzemieślnik: Jeśli podczas tej fazy gracz przyjmie pomoc Rzemieślnika, może wziąć kartę powozu o kolejnej, najwyższej wartości, nawet, jeśli jego trasa jest krótsza o jedno lub dwa miasta od wymaganej. Jednakże Rzemieślnik nie może pomóc, jeśli graczowi zabrakło 3 miast.



Przykład. Uczestnik posiada powóz o wartości 6 i zamyka trasę złożoną z 5 kart miast. Może teraz skorzystać z pomocy Rzemieślnika, aby wziąć powóz o wartości 7.

D. Odrzucenie kart miast.

Uczestnik umieszcza wszystkie karty miast z właśnie zamkniętej trasy na stosie zużytych kart **oraz** zmniejsza liczbę swoich kart na ręce do 3 przez odrzucenie wybranych kart na stos. Wszystkie karty trafiają na stos odkryte.

W swojej następnej turze gracz otworzy nową trasę.

Zakończenie gry oraz punktacja

W momencie, gdy jeden z uczestników zdobędzie powóz o wartości 7 lub ustawi ostatni ze swoich domków, należy rozstrzygnąć do końca aktualną rundę i przerwać rozgrywkę. Oznacza to, że zabawa trwa do momentu, aż osoba siedząca na prawo od pierwszego gracza nie zakończy swojej tury. Potem nadchodzi koniec gry i ostateczne podliczenie punktacji.

Uczestnicy liczą zdobyte punkty zwycięstwa:

wartość najlepszego powozu
plus
suma punktów ze wszystkich żetonów premii
minus
suma niewystawionych domków.

Przykład.



7 punktów
plus
16 punktów
minus
4 punkty
19 punktów

Zwycięża osoba, która zgromadziła najwięcej punktów!

Jeśli kilku graczy **remisuje największą ilością punktów**, zwycięzcą jest ten spośród nich, kto zdobył żeton premii „koniec gry”. Jeśli nie ma go pośród remisujących, wygrywa ten z nich, kto siedział najbliżej po lewej stronie od osoby z żetonem „koniec gry”!

BARD
CENTRUM GIER

MINDOK

Przygotowanie Polskiej Edycji
Bard Centrum Gier
ul. S. Batorego 20/17
31-135 Kraków
tel: 12 632 07 35

Tłumaczył: Marek Mydel
Wyprodukowano w Niemczech
ww.bard.pl/cesarskikurier

Wylączny wydawca w Polsce:
MindOK s.r.o.,
Praha 10, Korunní 104
www.mindok.pl