



ARCHITEKCI

ZACHODNIEGO KRÓLESTWA

PROJEKT GRY – SHEM PHILLIPS ORAZ S J MACDONALD
ILUSTRACJE – MIHAJLO DIMITRIEVSKI
PROJEKT I UKŁAD GRAFICZNY – SHEM PHILLIPS

SKŁAD – MACIEJ MUTWIL
EDYCJA POLSKA – ZESPÓŁ PORTAL GAMES

INSTRUKCJA ZOSTAŁA WZBOGACONA O FAQ POCHODZĄCE Z SERWISU BOARDGAMEGEEK

Ta gra jest produktem wysokiej jakości. Została skompletowana z wielką starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj o tym nasz Dział Obsługi Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie: <https://portalgames.pl/pl/reklamacje/>

WPROWADZENIE


Akcja *Architektów Zachodniego Królestwa* toczy się u schyłku Imperium Karolińskiego, około 850 r. n.e. Jako królewscy architekci, będziecie rywalizować, by zaimponować królowi i zachować swój szlachezny status, budując różne konstrukcje na jego nowych włościach. Gracze muszą zbierać surowce, zatrudniać pomocników i mieć oko na robotników. Nastąpiły zdradzieckie czasy. Rywalizujący architekci uczynią wszystko, by spowolnić twój postęp. Pozostaniesz wzorem cnót, czy też wpadniesz w złe towarzystwo złodziei i szemranych handlarzy?

CEL GRY

W *Architektach Zachodniego Królestwa* celem każdego gracza jest posiadanie największej liczby Punktów Zwycięstwa (PZ) na końcu gry. Punkty zdobywane są poprzez budowanie różnych Budynków oraz postęp prac nad Katedrą. W czasie gry gracze będą musieli dokonać wielu moralnych wyborów. Pomimo, że ich poziom Cnót będzie oceniany dopiero na koniec gry, muszą zachować ostrożność. Kilka szemranych umów tu i tam może wydawać się błahostką, ale posuńcie się za daleko, a zostaniecie ukarani. Gra kończy się, gdy zostanie wybudowana ustalona liczba konstrukcji.


KOMPONENTY



 35 sztuk
Gliny


 25 sztuk
Złota

 40 sztuk
Drewna

 30 sztuk
Marmuru

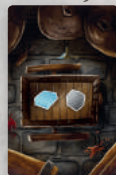
 40 sztuk
Kamieni

  10 znaczników
Graczy
(w 5 kolorach)

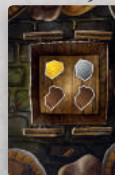
 50 Srebrników

  100 Robotników
(w 5 kolorach)

„Mały”



„Duży”



„Niespłacony”

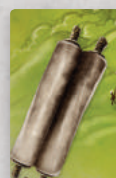


„Spłacony”

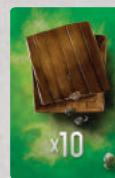


10 kart Czarnego Rynku

22 karty Długów



11 kart Nagród



6 kart Mnożenia

KOMPONENTY



1 Plansza Główna

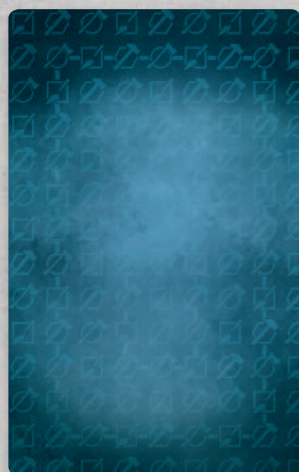
Strona 1: Standardowa



Strona 2: Zaawansowana



5 dwustronnych
plansz Graczy



40 kart Pomocników



40 kart Budynków

PRZYGOTOWANIE

Przed rozgrywką w *Architektów Zachodniego Królestwa* przeprowadźcie następujące kroki:

1. Ułóżcie Planszę Główną pośrodku obszaru gry.
2. Przetasujcie wszystkie karty Czarnego Rynku i połóżcie je na polu po lewej stronie Czarnego Rynku, stroną „Małego Rynku” ku górze.
3. Przetasujcie wszystkie karty Nagród i połóżcie odpowiednią liczbę kart w odkrytym stosie na prawo od Katedry. Liczba ta powinna stanowić dwukrotność liczby graczy biorących udział w rozgrywce plus 1. *Przykład: 9 kart w grze czteroosobowej.* Odłóżcie nieużywane karty do pudełka.
4. Połóżcie wszystkie karty Długów na stosie blisko Wartowni, „niespłaconą” stroną ku górze.
5. Połóżcie wszystkie karty Mnożenia w stosie blisko Planszy Głównej.
6. Przetasujcie wszystkie karty Pomocników i połóżcie je w zakrytym stosie na prawo od Planszy Głównej. Zaczynając od wierzchu stosu, odkryjcie i połóżcie po 1 karcie Pomocnika na każdym z 8 pól na prawo od Warsztatu.
7. Przetasujcie wszystkie karty Budynków i połóżcie je w zakrytym stosie na lewo od Warsztatu.
8. Połóżcie wszystkie znaczniki Gliny, Drewna, Kamienie, Złota, Marmury i Srebrniki w Puli blisko planszy.



= 20 Srebrników
i 10 sztuk Gliny

Wszystkie te zasoby uznawane są za nieskończone: Glina, Drewno, Kamień, Złoto, Marmur, Srebrniki oraz Długi. Jeżeli któreś z nich się wyczerpie, gracze powinni użyć kart Mnożenia.

Pula zasobów 8



9. Umieście 4 Srebrniki z Puli w polu nad Poborcą Podatkowym.

10. Każdy gracz bierze jedną planszę Gracza (*stroną 1. do góry, chyba że gracze na zasadach zaawansowanych*) oraz 20 Robotników w wybranym kolorze.

11. Każdy gracz kładzie znacznik Gracza w swoim kolorze pod Katedrą i kolejny na numerze 7 na torze Cnót.

12. Rozdajcie po 4 karty ze stosu kart Budynków każdemu graczowi. Każdy gracz wybiera z nich 1 kartę, którą chce zatrzymać, i kładzie ją zakrytą przed sobą. Następnie wszyscy gracze przekazują pozostałe karty graczowi po lewej. Gracze wybierają i zatrzymują jedną z tych kart i znów przekazują pozostałe karty w lewo. Z dwóch ostatnich otrzymanych kart, gracze zatrzymują jedną wybraną, a drugą odkładają awersem do dołu na spód stosu kart Budynków. Trzy wybrane karty tworzą rękę startową gracza. *W czasie gry, gracze nie mogą wiedzieć, jakie karty Budynków przeciwnicy mają na ręku.*

13. Losowo wybierzcie gracza rozpoczynającego. Otrzymuje on 3 Srebrniki z Puli. Drugi gracz otrzymuje 4 Srebrniki. Jeśli jest trzeci gracz, otrzymuje on 5 Srebrników, czwarty gracz otrzymuje 6 Srebrników, i tak dalej.


Zasady zaawansowane

Dla bardziej zróżnicowanej gry wszyscy gracze powinni użyć strony 2. planszy Gracza (*losowo przydzielonej lub wybranej*). Każdy z graczy otrzymuje wtedy unikatową zdolność w grze. Określane są wówczas m.in. takie wartości jak: liczba Srebrników, pozycja na torze Cnót i inne komponenty, z którymi rozpoczynają rozgrywkę.

Zajrzyjcie do Suplementu po więcej informacji na temat Zasad zaawansowanych i wariantu Gry jednoosobowej

GRACZE POCZĄTKUJĄCY

Grając po raz pierwszy lub ucząc innych, należy pamiętać o trzech kluczowych zasadach:

1. **Umieszczanie Robotników** - Każdy gracz ma 20 Robotników. W każdej turze umieszcza tylko jednego z nich na Planszy Głównej. Ogólnie przyjmując, im częściej gracz odwiedza tę samą lokację, tym więcej ma z niej korzyści. *Przykład: Umieszczenie pierwszego Robotnika w Lesie da Graczowi 1 Drewno. Umieszczenie drugiego da mu 2 Drewna. Za trzecim razem 3 Drewna, i tak dalej.*
2. **Pojmanie Robotników** - Będąc na Placu Miejskim, gracze mogą nakłonić miejscowych do pojmania grupy Robotników. Mogą oni na przykład uważać, że Robotnicy gracza są chciwi albo zamieszani w szemrane interesy. Pojmani Robotnicy są umieszczani na planszy Gracza, który ich pojmał. W późniejszej turze może on ich wtrącić do Więzienia, otrzymując 1 Srebrnika za każdego wtrącanego Robotnika. Jednak poszkodowany przeciwnik może później udać się do Wartowni, aby uwolnić ich bez opłaty. Jest to główny sposób odzyskiwania Robotników podczas gry.
3. **Poziom Cnót**  - Wiele wyborów będzie miało wpływ na pozycję gracza na torze Cnót. Zakończenie gry z dużą liczbą punktów Cnót daje Punkty Zwycięstwa, podczas gdy mała liczba punktów Cnót spowoduje utratę Punktów Zwycięstwa. Jednak bycie przebiegłym ma też dobre strony. Niska pozycja na torze Cnót pozwoli graczom na unikanie płacenia Podatków w czasie gry.

ROZGRYWKA

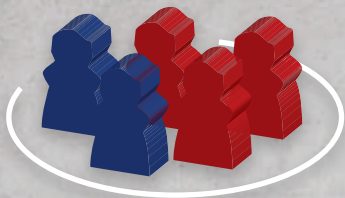
Gracze rozgrywają swoje tury w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara. W swojej turze gracze muszą umieścić 1 swojego Robotnika ze swojej planszy Gracza na wybranej lokacji na Planszy Głównej. Gracze kontynuują swoje tury, dopóki wspólnie nie wybudują określonej liczby konstrukcji. Gdy to się stanie, gracze rozgrywają jedną ostatnią turę przed końcem gry.

Liczba konstrukcji wymagana do zakończenia gry jest określona przez pola na Robotników w Domu Gildii. *Uwaga: Niektóre pola są używane jedynie przy większej liczbie graczy. Są one oznaczone ikonami 3+, 4+ i 5+.*

Zasada Specjalna: Jeżeli gracz zaczyna turę bez Robotników na swojej planszy Gracza, całą swoją turę przeznaczają na odzyskanie 1 wybranego Robotnika z Planszy Głównej i umieszczenie go na swojej planszy Gracza. Gracz nie może użyć tego Robotnika aż do swojej następnej tury. Odzyskując Robotnika nie można wybierać spośród tych znajdujących się w Domu Gildii, na Czarnym Rynku, w Więzieniu lub planszy przeciwnika.

UMIESZCZANIE ROBOTNIKÓW NA PLANSZY

Są trzy różne typy lokacji, na których gracze mogą umieszczać Robotników:



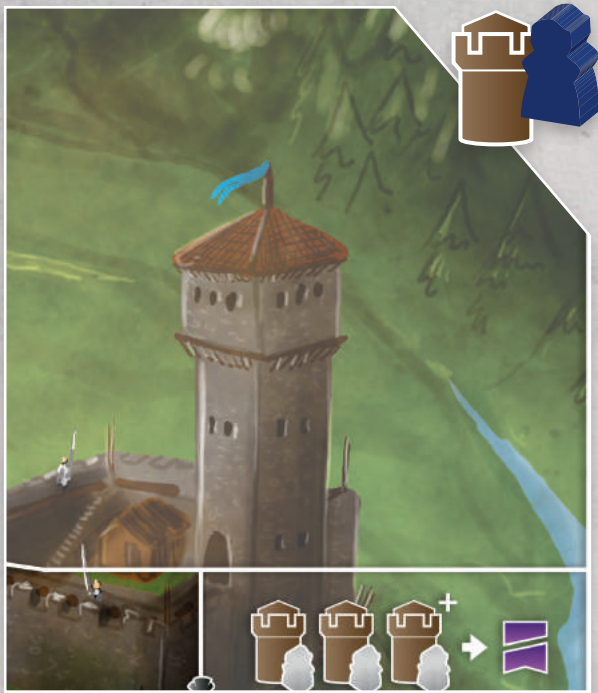
Większość lokacji zawiera duży, otwarty okrąg. Nie mają one ograniczenia, ilu graczy może używać tej samej lokacji, ani ilu Robotników mogą oni umieścić w jednej lokacji. *Gracze mogą używać akcji Placu Miejskiego, aby pojmać Robotników z którejkolwiek z tych lokacji.*



Czarny Rynek jest jedyną lokacją z mniejszymi otwartymi okręgami. Tylko 1 Robotnik może być umieszczony na każdym z takich pól. Usunięcie Robotników z tych pól jest możliwe tylko podczas Odświeżenia Czarnego Rynku (*patrz strona 17*). *Gracze nie mogą używać akcji Placu Miejskiego, aby pojmać Robotników z Czarnego Rynku.*



Dom Gildii zawiera pola z obrysem Robotnika. Umieszczając tam Robotników, zawsze należy je wypełniać kolejno, od lewej do prawej, z góry na dół. Umieszczani Robotnicy powinni być ułożeni na płask. Raz umieszczony Robotnik pozostaje tam już do końca gry. *Gracze nie mogą używać akcji Placu Miejskiego, aby pojmać Robotników z Domu Gildii.*



Więzienie jest kolejną lokacją, w której można umieszczać Robotników. Gracze nie mogą jednak umieszczać ich tam dobrowolnie w czasie swojej tury, Robotnicy mogą zostać umieszczeni w Więzieniu w wyniku użycia pierwszej akcji Wartowni, podczas Odświeżenia Czarnego Rynku lub poprzez akcje pewnych kart.

Gracze nie mogą używać akcji Placu Miejskiego, aby pojmać Robotników przebywających w Więzieniu.

Rada dla nowych graczy:

Zawsze miejcie na uwadze, ilu Robotników macie w Więzieniu. Zbyt duża ich liczba podczas Odświeżenia Czarnego Rynku może spowodować utratę punktów Cnót lub otrzymanie karty Długu.



Kamieniołom, Las, Kopalnie i Mincierz

Są to cztery główne lokacje służące do pozyskiwania zasobów. Umieszczając Robotników na jednej z tych lokacji, gracze otrzymują odpowiednie zasoby. To, ile ich otrzymują, jest zależne od tego, ilu mają tam Robotników, po umieszczeniu tam 1 z nich.

Przykład: W swojej poprzedniej turze, Żółty ustawił swojego drugiego Robotnika w Kamieniołomie, otrzymując 2 Kamienie. Jeśli zdecyduje się ustawić trzeciego Robotnika w Kamieniołomie w późniejszej turze, otrzyma 3 kolejne Kamienie.

Uwaga: Robotnicy przeciwników nie mają wpływu na to, ile zasobów otrzyma gracz (niezależnie od lokacji).

Kopalnie, po umieszczeniu tam Robotników, oferują wybór pomiędzy Gliną a Złotem.

Gracze nie mogą podzielić swoich Robotników, aby otrzymać oba zasoby. Muszą otrzymać albo Glinę (1, plus 1 za każdego Robotnika), albo Złoto (1 na każdą parę Robotników).

Przykład: Jeśli gracz umieści swojego piątego Robotnika w Kopalniach, może otrzymać 6 sztuk Gliny albo 2 sztuki Złota.

Uwaga: Pierwszy Robotnik gracza może zdobyć tylko 2 Gliny, gdyż do otrzymania 1 Złota potrzeba co najmniej 2 Robotników.

Mincierz daje 1 Srebrnika, plus 1 dodatkowego Srebrnika za każdego umieszczonego tam Robotnika.

Przykład: Jeśli gracz umieści czwartego Robotnika u Mincierza, otrzyma 5 Srebrników.

Królewski Skarbiec

Lokacja ta pozwala graczom na wykonanie po 1 akcji za każdego Robotnika, którego tam mają. Dostępne akcje to wymiana dowolnej kombinacji 2 sztuk przedstawionych zasobów (Kamień, Drewno lub Glina) na 1 punkt Cnót lub dowolnej kombinacji 3 sztuk przedstawionych zasobów (Kamień lub Drewno) na 1 Marmur. Jest również kilku Pomocników, którzy umożliwiają graczowi wykonanie dodatkowych akcji w tej lokacji.

Gracze mogą wykonać tą samą akcję wielokrotnie, jeśli chcą.

Przykład: Żółty ustawił swojego piątego Robotnika w Skarbnicy Króla, postanowił wymienić 2 sztuki Gliny na 1 punkt Cnót (pierwsza akcja), następnie 1 Drewno i 2 Kamienie na 1 Marmur (druga akcja). Użył również Pomocnika - Kupca dwukrotnie, aby zapłacić łącznie 4 Srebrniki za 2 sztuki Złota (trzecia i czwarta akcja), oraz Pomocnika - Handlarza, aby wymienić 3 sztuki Gliny na 1 Marmur (piąta akcja).



Warsztat

Warsztat umożliwia graczom zatrudnienie 1 Pomocnika lub pracę nad nowym Planem Budynku.

Zatrudnieni Pomocnicy zapewniają graczom dodatkowe akcje lub zdolności. Aby zatrudnić Pomocnika, gracz musi najpierw zapłacić 4 Srebrniki. 2 z nich stanowią Podatek (*czerwone monety*). Podatek trafia zawsze bezpośrednio na pole nad Poborcą Podatkowym. Reszta Srebrników trafia z powrotem do Puli.

Umieszczając pierwszego Robotnika w Warsztacie, gracze mogą zatrudnić jedynie Pomocnika z kolumny najbardziej po lewej. Umieszczając drugiego Robotnika, gracze otrzymują dostęp do pierwszej lub drugiej kolumny z lewej. Jeśli więc umieszczą czterech Robotników, mogą zatrudnić któregośkolwiek dostępnego Pomocnika. *Ikony Robotników pomiędzy dwoma rzędami kart Pomocników są przypomnieniem tej zasady.*

Można zatrudniać Pomocników z dalszych kolumn, położonych bardziej na prawo niż umożliwia nam to liczba Robotników aktualnie umieszczonych w Warsztacie. Aby zwiększyć swoje możliwości wyboru, należy umieścić po 1 Srebrniku na tyłu kartach Pomocników w wybranym rzędzie (zaczynając od lewej strony), o ile kolumn w prawo chcemy się przesunąć, aby móc zatrudnić wybranego Pomocnika.



Przykład: Niebieski umieścił swojego drugiego Robotnika w Warsztacie. Chce zatrudnić Kieszonkowca, ale może wybierać tylko spośród Pomocników z dwóch pierwszych kolumn. Kładzie zatem 1 Srebrnika na Drwalu, co pozwala mu wybierać spośród trzech kolumn w dolnym rzędzie. Następnie może położyć kolejnego Srebrnika na Szachraju, co pozwoli mu zatrudnić Kieszonkowca.

LOKACJE NA PLANSZY

Po zatrudnieniu Pomocnika gracze powinni położyć jego kartę odkrytą przed sobą. Następnie należy zapełnić puste pole po Pomocniku na Planszy Głównej. Najpierw przesunie w lewo wszystkie karty Pomocników (*wraz z umieszczonymi na nich Srebrnikami*) leżące na prawo od pustego pola. Następnie wypełnijcie puste pole po prawej, odkrywając wierzchnią kartę ze stosu kart Pomocników.

Podczas zatrudniania Pomocników należy przestrzegać kilku zasad:

- Dwa rzędy Pomocników są niezależne od siebie, ale działają na tej samej zasadzie.
- Gracze nie mogą zatrudnić więcej niż 5 Pomocników. Mogą jednak odrzucić Pomocników w dowolnej chwili, aby zrobić miejsce dla kolejnych. Odrzucone karty Pomocników należy umieścić rewersem do góry na spodzie stosu kart Pomocników.
- Niektórzy Pomocnicy mają natychmiastowy wpływ na poziom Cnót, określony po prawej stronie karty. Efekt wzrostu lub spadku poziomu Cnót ma miejsce w chwili zatrudnienia Pomocnika. Odrzucenie Pomocnika nie odwraca tego efektu.
- Każdy Srebrnik umieszczony na karcie Pomocnika jest zabierany przez gracza zatrudniającego go w późniejszej turze.
- Na jednej karcie Pomocnika może być umieszczonych wiele Srebrników, jeżeli gracze wielokrotnie rezygnowali z jego zatrudnienia.
- Gracze mogą zatrudniać więcej niż jednego Pomocnika o tej samej nazwie.

Zajrzyjcie do Suplementu po więcej informacji o umiejętnościach Pomocników.

Drugą akcją możliwą do wykonania w Warsztacie jest praca nad nowym Planem Budynku. Wybierając tę akcję, gracz dobiera karty Budynków ze stosu kart Budynków. Liczba dobieranych kart Budynków jest równa 1 plus 1 dodatkowa karta za każdą parę Robotników gracza w Warsztacie.

Przykład: Niebieski dobrałby w sumie 2 karty na rękę.

Górny limit kart Budynków na rękę wynosi 6. Jeśli gracz pod koniec swojej tury ma więcej niż 6, musi odrzucać karty, aż będzie ich miał nie więcej niż 6. Odrzucone karty Budynków należy umieścić rewersem do góry na spodzie stosu kart Budynków.



Plac Miejski

Plac Miejski umożliwia graczom zatrudnienie miejscowych do pojmania Robotników z dowolnej lokacji „z dużym otwartym okręgiem” na Planszy Głównej. Za każdego Robotnika umieszczonego na Placu Miejskim, gracz może wydać 1 Srebrnika, aby pojmać 1 grupę Robotników (*wszystkich Robotników jednego koloru*) z 1 lokacji (z maks. 2 lokacji w grze 1, 2 lub 3-osobowej). Zauważcie, że Srebrnik służący do opłacenia pierwszego pojmania stanowi Podatek (*pamiętajcie, by zawsze umieszczać Podatki w polu nad Poborcą Podatkowym*).

Podczas dokonywania pojmania Robotników należy przestrzegać następujących zasad:

- Gracze mogą dokonywać pojmania z maksymalnie 2 lokacji w jednej turze w grze 1, 2 lub 3-osobowej, ale tylko z 1 lokacji, gdy w grze jest 4 lub więcej graczy.
- Każde pojmanie wymaga umieszczenia 1 Robotnika oraz wydania 1 Srebrnika (*pierwszy Srebrnik stanowi Podatek*).
- Jeśli chcą, gracze mogą pojmać mniej grup Robotników niż umożliwia im to liczba ich Robotników, umieszczonych na Placu Miejskim.
- Gracze mogą pojmać Robotników z Placu Miejskiego, w tym swojego Robotnika, którego właśnie tam umieścili.
- Gracze nie mogą pojmać Robotników z Domu Gildii, Czarnego Rynku, Więzienia, ani z planszy innego gracza.

Przykład 1: Żółty właśnie umieścił swojego drugiego Robotnika na Placu Miejskim. Płaci 1 Podatek, aby pojmać wszystkich 3 Czerwonych Robotników z Lasu. Następnie może zapłacić 1 Srebrnika, aby dokonać drugiego pojmania. Gdyby była to rozgrywka dwu- lub trzyosobowa, mógłby dokonać kolejnego pojmania z tej samej lub innej lokacji. Ponieważ w tym przypadku graczy jest co najmniej czterech, musi ponownie dokonać pojmania w Lesie. Decyduje się na pojmanie obu Zielonych Robotników z Lasu.

Przykład 2: Czerwony umieścił swojego trzeciego Robotnika na Placu Miejskim. Płaci 1 Podatek i 2 dodatkowe Srebrniki do Puli, aby trzykrotnie dokonać pojmania. Dokonuje pojmania wszystkich trzech grup Robotników u Mincera, w tym swoich własnych.

Po pojmaniu Robotników przeciwnika, należy umieścić ich w lewym górnym rogu swojej planszy Gracza. W późniejszej turze, można wtrącić ich do Więzienia, aby zdobyć 1 Srebrnika za każdego wtrąconego Robotnika. Kiedy gracz dokona pojmania swoich własnych Robotników, powracają oni do jego puli.



LOKACJE NA PLANSZY

Poborca Podatkowy

Lokacja ta umożliwia graczom zabranie wszystkich Srebrników z pola nad Poborcą Podatkowym i umieszczenie ich w swojej własnej puli. Jednak tracą przez to 2 punkty Cnót. Gracze nie mogą umieszczać Robotników w tej lokacji, jeśli nie ma Podatków, które można ukraść.

Przykład: Jeśli Czerwony umieści Robotnika u Poborcy Podatkowego, weźmie wszystkie 11 Srebrników, ale straci 2 punkty Cnót.



Przypomnienie: Czerwone monety symbolizują Podatek. Kiedy jest płacony, musi być umieszczony w polu nad Poborcą Podatkowym.



Czarny Rynek

Podczas gdy jedni wierzą w uczciwą, ciężką pracę, inni chętnie pójdą drogą na skróty. Na Czarnym Rynku są 3 pola, na których można umieścić po jednym Robotniku. Każde pole jest związane z jedną akcją, przedstawioną poniżej tego pola. Po umieszczeniu Robotnika na takim polu, nie mogą być tam umieszczeni inni Robotnicy.



Akcje możliwe w tym przykładzie:

1. Zapłacić 1 Srebrnika i stracić 1 punkt Cnót, aby zdobyć 1 Marmur i 1 Kamień.
2. Zapłacić 2 Srebrniki i stracić 1 punkt Cnót, aby:
 - Zatrudnić któregośkolwiek spośród odkrytych Pomocników (i ewentualnie zdobyć Srebrniki leżące na jego karcie) lub
 - Dobrać 5 kart Budynków, zatrzymując 1 z nich i odrzucając pozostałe 4 na spód stosu kart Budynków.
3. Zapłacić 3 Srebrniki i stracić 1 punkt Cnót, aby zdobyć 1 sztukę Złota, 1 Kamień i 2 Drewna.

Uwaga: Gracze nie zbierają i nie mają żadnego wpływu na karty Czarnego Rynku podczas zdobywania przedstawionych na nich zasobów. Będą one wymieniane podczas Odświeżenia Czarnego Rynku (jak zostało to wyjaśnione na stronie 17).

Wartownia



Lokacja ta umożliwia graczom wykonanie po 1 akcji za każdego umieszczonego w niej Robotnika. Do dostępnych akcji należą:

1. Wtrącenie wszystkich pojmanych Robotników ze swojej planszy Gracza do Więzienia, zdobywając po 1 Srebrniku za każdego z nich.
2. Uwolnienie wszystkich swoich Robotników z Więzienia i umieszczenie ich z powrotem na swojej planszy Gracza.
3. Zapłacenie 5 Srebrników (z czego 2 stanowią Podatek) lub wzięcie 1 karty Długu i strata 1 punktu Cnót, aby uwolnić wszystkich swoich Robotników z plansz pozostałych Graczy i umieścić ich z powrotem na swojej planszy Gracza.
Uwaga: Co najmniej jeden Robotnik musi być pojmany, aby wykonać tę akcję.
4. Zapłacenie 6 Srebrników (z czego 3 stanowią Podatek), aby spłacić 1 Dług.

Przykład: Czerwony mógł wykonać 3 akcje w Wartowni. Wtrącił 3 Żółtych i 2 Zielonych pojmanych Robotników ze swojej planszy Gracza do Więzienia, otrzymując łącznie 5 Srebrników. W swojej drugiej akcji uwolnił 2 swoich Robotników z Więzienia, umieszczając ich z powrotem na swojej planszy Gracza. W trzeciej akcji postanowił nic nie robić.

Gracze mogą wykonywać akcje w dowolnej kolejności i spłacać dowolną liczbę Długów w tej samej turze (każdy Dług w osobnej akcji).

Dom Gildii

W Domu Gildii gracze mogą umieścić Robotników, aby postawić Budynek  ze swojej ręki lub dokonać postępu w pracach nad Katedrą . Umieszczając tam Robotników, należy położyć ich na płask i zawsze w kolejności od lewej do prawej, z góry na dół. Gdy graczy jest mniej niż pięciu, nie wszystkie kolumny są używane. *Uwaga: Zewnętrzna kolumna po prawej stronie nie jest używana w rozgrywce czteroosobowej. Dlatego w tym przykładzie następny Robotnik umieszczony zostanie w drugim rzędzie, na prawo od Niebieskiego Robotnika.*

Stawianie Budynków i postęp prac nad Katedrą są wyjaśnione na kolejnej stronie.




Spłacając Dług, gracze powinni odwrócić kartę Długu zachowując ją przed sobą. Dzięki temu, natychmiastowo otrzymują 1 punkt Cnót oraz dodatkowe korzyści od swoich Pomocników z odpowiednimi umiejętnościami.



STAWIANIE BUDYNKÓW I KATEDRY

Umieszczając Robotnika w Domu Gildii, gracze muszą albo postawić Budynek ze swojej ręki, albo dokonać postępu prac nad Katedrą.

Stawianie Budynku

 Aby móc postawić Budynek gracz musi spełniać jego wymagania i opłacić koszt w zasobach, zgodnie z oznaczeniami na danej karcie Budynku. Po postawieniu Budynku gracze powinni położyć jego kartę odkrytą nad swoją planszą Gracza, otrzymać ewentualne nagrody i/lub rozpatrzyć odpowiednie efekty jego wybudowania.





Niektóre Budynki wymagają zatrudnienia Pomocników o pewnych zdolnościach (*Stolarstwo, Dekarstwo i Kamieniarstwo*). Aby postawić Budynek, oznaczony w lewym górnym rogu którymkolwiek (bądź kilkoma) z tych symboli, gracze muszą mieć co najmniej 1 zatrudnionego Pomocnika z pasującym symbolem.

Uwaga: Pomocnicy użyci do postawienia Budynku nie są odrzucani.





Wszystkie Budynki mają koszt w zasobach. Aby postawić Budynek, gracze muszą zapłacić wymaganą liczbę zasobów przedstawionych po lewej stronie karty. Wszystkie wydane zasoby wracają do Puli.



Niektóre Budynki po wybudowaniu, powodują natychmiastowe otrzymanie  lub utratę  punktów Cnót, zgodnie z oznaczeniem po prawej stronie karty. Gracze muszą przesunąć swój znacznik Gracza w górę lub w dół na torze Cnót, aby pokazać tę zmianę.



Wszystkie Budynki mają albo końcowy , albo natychmiastowy  efekt. Końcowe efekty są rozpatrywane tuż przed ostatecznym podliczeniem punktów. Wszystkie natychmiastowe efekty należy rozpatrzyć tuż po postawieniu Budynku.

Studnia nie wymaga żadnych zdolności Pomocnika. Kosztuje jedynie 2 Drewna i 2 Kamienie.


Po wybudowaniu, gracz natychmiast zdobywa 4 sztuki Gliny. Na koniec gry zdobędzie 3 PZ.




Twierdza wymaga wszystkich trzech zdolności Pomocników oraz zapłacenia 5 Drewna, 2 Kamieni i 2 sztuk Złota, aby ją wybudować. Po jej wybudowaniu, gracz natychmiast traci 2 punkty Cnót. Na koniec gry, zdobędzie 12 PZ, plus 1 PZ za każdego z 3 pojmanych Robotników.



Postęp Prac nad Katedrą

 Poza dążeniem do spełnienia własnych ambicji, gracze mogą również poświęcić czas i zasoby na konstruowanie Katedry. Aby to zrobić, muszą wykonać poniższe kroki w następującej kolejności:

1. Zapłacić wymagane zasoby, widoczne po lewej stronie Katedry, w rzędzie o jeden poziom nad obecną pozycją ich znacznika Gracza (*wszyscy gracze zaczynają poniżej najniższego poziomu*).
2. Odrzucić którąkolwiek kartę Budynku z ręki i położyć ją zakrytą na spodzie stosu kart Budynków.
3. Przesunąć swój znacznik Gracza o jeden poziom w górę na Katedrze.
4. Odkryć wierzchnią kartę ze stosu kart Nagród i otrzymać wskazane na niej korzyści. Raz użyta karta Nagrody jest usuwana z gry. *Uwaga: Jeśli na stosie nie ma już kart Nagród, gracze zdobywają 1 punkt Cnót.*

Na koniec gry gracze zdobywają Punkty Zwycięstwa równe liczbie widniejącej na żółtej fladze  na lewo od aktualnej pozycji ich wskaźnika na Katedrze.




Przykład: Żółty jest aktualnie na samym dole Katedry. Aby przejść wyżej, musi umieścić Robotnika w Domu Gildii, zapłacić 1 sztukę Złota i odrzucić 1 kartę Budynku. Odkrywa wierzchnią kartę Nagrody, która daje mu 1 punkt Cnót i 1 sztukę Złota. Jeśli pozostanie na tym poziomie do końca gry, zdobędzie 2 PZ za swój udział w budowie Katedry.

Ważna zasada:



Gracze mogą postępować z pracami nad Katedrą tylko wtedy, gdy w rzędzie nad aktualną pozycją ich znacznika jest puste pole. W tym przykładzie, Zielony nie może pracować nad Katedrą, dopóki Czerwony lub Niebieski nie przejdą wyżej.






Uwaga: Pokazany tu koszt to 4 Kamienie lub Drewna, w dowolnej kombinacji. Czwarty poziom Katedry to 8 Kamieni lub Drewna, również w dowolnej kombinacji.


Poziom Cnót każdego gracza jest określony przez usytuowanie jego znacznika na torze Cnót. Zawsze gdy gracze otrzymują  lub tracą  punkty Cnót, jest to natychmiast pokazywane poprzez przesunięcie ich znacznika Gracza w górę lub w dół na torze Cnót. W zależności od tego, ile punktów Cnót mają na koniec gry, mogą zyskać lub stracić Punkty Zwycięstwa. Ich liczba jest równa liczbie pokazanej na żółtej fladze  obok wyższych i niższych poziomów toru Cnót.


Obok toru Cnót widnieją różne ikony przedstawiające następujące efekty:

 →  Za każdy uzyskany punkt Cnót powyżej poziomu „14”, gracze mogą zniszczyć 1 swój niespłacony Dług. W odróżnieniu od spłacenia Długu, akcja ta nie ma żadnych dodatkowych efektów (nie zyskuje się punktów Cnót, ani nie aktywuje żadnej umiejętności Pomocnika). Każdy zniszczony Dług jest zwracany do stosu kart Długów.

 →  Za każdy utracony punkt Cnót poniżej poziomu „0”, gracze muszą dobrać kartę Długu. Trzeba ją dobrać ze stosu kart Długów i położyć przed sobą “niespłaconą” stroną do góry.

 Gdy gracze znajdują się na 3. lub niższym poziomie toru Cnót, mogą zacząć unikać płacenia Podatku. Za każdą ikonkę “unikania Podatku” widoczną obok ich aktualnej pozycji na torze Cnót, gracze mogą ignorować 1 Podatek podczas przyszłego opłacania kosztów.

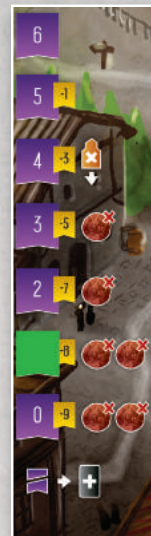
 Gdy gracze znajdują się na 10. lub wyższym poziomie toru Cnót, tracą możliwość umieszczania Robotników na Czarnym Rynku. Jeżeli zejdą poniżej 10. poziomu Cnót, efekt ten przestaje obowiązywać.

 ↓ Gdy gracze znajdują się na 4. lub niższym poziomie toru Cnót, tracą możliwość pracy nad Katedrą. Gdy ponownie znajdą się powyżej 4. poziomu Cnót, efekt ten przestaje obowiązywać.


Przykład: Żółty znajduje się na 13. poziomie toru Cnót i nie może udać się na Czarny Rynek. Jeśli zakończy grę na tym poziomie, zdobędzie 5 PZ. W swojej turze wykonuje akcję, dzięki której otrzymuje 3 punkty Cnót, przesuwa więc swój znacznik Gracza o jedno pole na torze Cnót. Za pozostałe 2 punkty Cnót, przekraczające 14. poziom toru Cnót, niszczy 2 swoje Długi.

Czerwony znajduje się na 11. poziomie toru Cnót. Decyduje się na kradzież u Poborcy Podatkowego, tracąc 2 punkty Cnót. Znajduje się teraz na 9. poziomie toru Cnót, więc w swojej kolejnej turze będzie mógł udać się na Czarny Rynek.

Zielony znajduje się obecnie na 1. poziomie toru Cnót i nie może pracować nad Katedrą. Jeśli zakończy grę na tym poziomie, straci 8 PZ. W swojej turze umieszcza Robotnika w Warsztacie, aby zatrudnić Pomocnika. Dzięki swojej pozycji na torze Cnót, ignoruje oba Podatki dla tej akcji, płacąc jedynie 2 Srebrniki do Puli.



ODŚWIEŻENIE CZARNEGO RYNKU

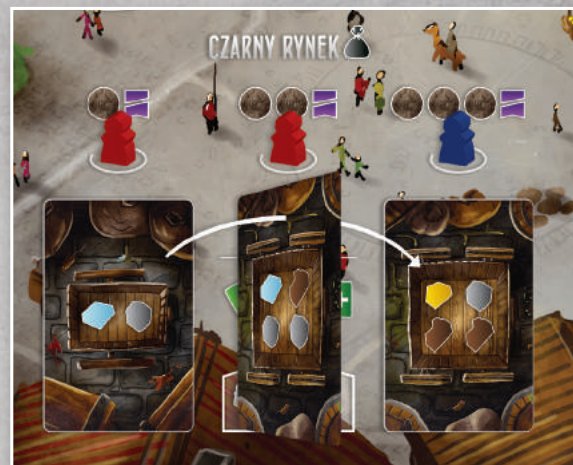
 Król może wydawać się nieświadomy wszystkiego, co dzieje się w jego królestwie, ale będzie czasem zlecał kontrole, by mieć pewność, że wszyscy poddani są rozliczani ze swoich czynów.

Są dwa efekty wywołujące Odświeżenie Czarnego Rynku:

1. Na wszystkich trzech polach Czarnego Rynku znajdują się Robotnicy.
2. W Domu Gildii, na pierwszym z pól po lewej, w jednym z dwóch dolnych rzędów, umieszczony jest Robotnik.

Niezależnie od powodu Odświeżenia Czarnego Rynku, najpierw rozpatruje się akcję, która je aktywowała. Po jej całkowitym rozpatrzeniu, należy wykonać poniższe kroki w następującej kolejności:

1. Wszyscy Robotnicy umieszczeni na Czarnym Rynku trafiają do Więzienia.
2. Wierzchnia karta Małego Rynku (po lewej) jest odwracana i kładziona na wierzchu Dużego Rynku (po prawej).
3. Gracze z Pomocnikami powiązаныmi z Odświeżeniem Czarnego Rynku mogą wykonać swoje akcje w dowolnej kolejności.
4. Wszyscy gracze z trzema lub więcej Robotnikami przebywającymi w Więzieniu tracą 1 punkt Cnót.
5. Gracz lub gracze z największą liczbą Robotników w Więzieniu biorą po jednej karcie Długu, kładąc ją przed sobą "niespłaconą" stroną do góry. (Jeżeli żaden z graczy nie ma Robotników w Więzieniu, nikt nie otrzymuje karty Długu).



Przykład: Czerwony umieścił Robotnika na Czarnym Rynku. Skoro wszystkie trzy pola są teraz zapełnione, na końcu jego tury odbędzie się Odświeżenie Czarnego Rynku. Obaj Czerwoni i jeden Niebieski Robotnik trafiają do Więzienia, a karty Czarnego Rynku są odświeżane. Niebieski używa umiejętności Strażniczki Bramy, aby uwolnić 2 ze swoich 3 Robotników z Więzienia. Żaden gracz nie ma 3 Robotników w Więzieniu, więc nikt nie traci punktów Cnót. Jednak Żółty i Czerwony mają tam najwięcej Robotników (po 2), więc obaj otrzymują po 1 karcie Długu.

Jeżeli na stosie kart Małego Rynku nie będzie już kart, które można by było odwrócić podczas Odświeżenia, należy przetasować wszystkie karty Dużego Rynku i utworzyć z nich nowy stos Małego Rynku.

KONIEC GRY

Koniec gry jest aktywowany po umieszczeniu Robotnika na ostatnim wolnym polu w Domu Gildii. Aktualnie rozgrywający swoją turę gracz dokończa ją, po czym wszyscy gracze (w tym ten, który aktywował koniec gry), rozgrywają po jednej, ostatniej turze (finałowa runda) po czym gra się kończy.

W przykładowej rozgrywce trzyosobowej dwie skrajnie prawe kolumny Domu Gildii nie są wykorzystywane. Gdy Niebieski umieści swojego Robotnika na ostatnim wolnym polu (w dolnym rzędzie, po prawej), następuje aktywowanie końca gry. Wszyscy gracze, w tym Niebieski, rozgrywają ostatnią rundę przed podliczeniem punktów.


W ostatniej rundzie gracze wciąż mogą umieszczać Robotników w Domu Gildii (i wykonywać związaną z tym akcję). Robotnicy ci powinni być umieszczani obok Domu Gildii.





PUNKTACJA KOŃCOWA


Gdy gra się zakończy, gracze powinni natychmiast rozpatrzyć efekty końcowe postawionych Budynków, rozpoczynając od tych, które wpływają na poziom na torze Cnót. *Uwaga: Umiejętności Pomocników i efekty z Planszy są wciąż aktywne. Przykład: Jeśli gracz miałby zdobyć punkty Cnót przekraczające ostatni poziom toru Cnót, mógłby ich użyć do zniszczenia niespłaconych Długów.*


Każdy gracz podlicza swoje punkty z następujących obszarów:


 Zdobyć PZ za postawione przez siebie Budynki, wliczając ich premie na koniec gry.


 Zdobyć PZ za osiągnięty przez siebie poziom prac nad budową Katedry.

 Zdobyć lub utratę PZ za ostateczną pozycję na torze Cnót.

 Utrata 2 PZ za każdy niespłacony Dług.

 Zdobyć po 1 PZ za każde Złoto i 1 PZ za każdy Marmur na swojej planszy Gracza.

 Zdobyć po 1 PZ za każde 10 Srebrników na swojej planszy Gracza.

 Utrata po 1 PZ za każdą parę Robotników w Więzieniu (1 Robotnik nie ma żadnego efektu).

PUNKTACJA KOŃCOWA

Gracz z najwyższą liczbą punktów zostaje zwycięzcą. W przypadku remisu, remisujący gracz z najwyższym poziomem Cnót wygrywa. Jeśli nadal jest remis, remisujący gracz z większą liczbą Srebrników wygrywa. Jeśli nadal jest remis, remisujący dzielą się wygraną.

Przykład: Czerwony miałby w sumie 38 PZ:



(+4 PZ)

Ze swoich 4 Budynków, za 3. poziom Katedry, 12. poziom toru Cnót, 2 niespłacone Długi, 2 sztuki Złota, 1 Marmur, 6 Srebrników i 3 Robotników w Więzieniu.

Niebieski miałby w sumie 40 PZ:



(+1 PZ)

(+2 PZ)

Ze swoich 5 Budynków, za 2. poziom Katedry, 6. poziom na torze Cnót, 0 niespłaconych Długów, 1 sztukę Złota, 22 Srebrniki i 4 Robotników w Więzieniu.

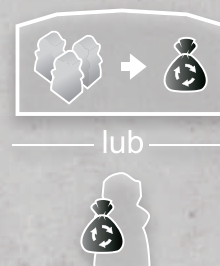
SZYBKIE PRZYPOMNIENIE

Podatek

Czerwone monety stanowią Podatek. Po jego zapłaceniu należy je umieścić w polu nad Poborcą Podatkowym. Pozostałe monety (*nie stanowiące Podatku*) są wpłacane do Puli.

Odświeżenie Czarnego Rynku

Odświeżenie następuje, gdy trzeci Robotnik zostanie umieszczony na Czarnym Rynku, lub gdy Robotnik zostanie umieszczony w Domu Gildii, na pierwszym z pól po lewej stronie jednego z 2 dolnych rzędów. Pamiętajcie, aby wysłać wszystkich Robotników z Czarnego Rynku do Więzienia i odświeżyć karty Czarnego Rynku. Gracze z 3 lub więcej Robotnikami w Więzieniu tracą 1 punkt Cnót. Gracz lub gracze z największą liczbą Robotników w Więzieniu dobierają po 1 karcie Długu.



SZYBKIE PRZYGOTOWANIE

- Umieśćcie karty Czarnego Rynku na lewym polu.
- Karty Nagród: po 2 na gracza plus 1.
- Umieśćcie karty Długu, karty Mnożenia i zasoby poza Planszą Główną.
- Przetasujcie i odkryjcie 8 kart Pomocników.
- Przetasujcie i połóżcie karty Budynków przy Warsztacie.
- Połóżcie 4 Srebrniki w polu nad Poborcą Podatkowym.
- Wszyscy gracze zaczynają ze znacznikiem na 7. poziomie toru Cnót i 20 Robotnikami.
- Rozdajcie wszystkim po 4 karty Budynków. Każdy wybiera 1 kartę do zatrzymania i podaje resztę graczowi po lewej. Powtarzajcie, aż każdy będzie miał po 3 wybrane karty.
- Gracz rozpoczynający otrzymuje 3 Srebrniki. Pozostali otrzymują o 1 Srebrnika więcej niż gracz po ich prawej.

ZASOBY/KARTY NA ROBOTNIKA

					...
Mincarz 	2	3	4	5	...
Kopalnie 	2	3	4	5	...
Las 	1	2	3	4	...
Kamieniołom 	1	2	3	4	...
Warsztat 	1	2	2	3	...
Kopalnie 	0	1	1	2	...