

SÉBASTIEN DUJARDIN - XAVIER GEORGES - ALAIN ORBAN

Troyes

Artwork: Alexandre Roche



W 1200 roku wylane zostały fundamenty pod katedrę Troyes, lecz w wyniku niezliczonej ilości zdarzeń losowych i wypadków została ona ukończona dopiero w ciągu następnych 400 lat. Gra zaprasza was do przeżycia czterech wieków historii i uczestniczenia w rozwoju jednego z najwspanialszych średniowiecznych miast, jakie dało się wpisać w karty historii zachodniej kultury. Społeczeństwo w tamtych czasach było podzielone na trzy warstwy: szlachciców, duchownych i włościan. Szlachta stanowiła o militarnej sile, oddanej sprawiedliwości i ochronie ziem. Kler zajmował się duchowym przywództwem społeczeństwa, przyczyniając się jednocześnie do rozpowszechniania i rozwoju wiedzy i kultury. Chłopi i rzemieślnicy z kolei nie mieli zbyt wielu przywilejów, lecz ich ciężka praca była istotna dla codziennego życia całego społeczeństwa.

Koncepcja gry

Troyes to strategiczna gra, w której gracze reprezentują bogate francuskie rodziny z regionu Szampanii, próbujące wykorzystywać swe wpływy do werbowania i kontrolowania ludzi w trzech obszarach: militarnym (związanym z czerwonym kolorem w każdym aspekcie gry), religijnym (biały) i cywilnym (żółty).

Każda sfera oferuje inne korzyści: militarna pozwala na bardziej efektywną walkę z najeźdźcami, religijna skupia się na budowaniu katedry oraz edukacji żołnierzy i chłopstwa, natomiast włościanie harują by nappełnić wasze kufry.

Obywatele miasta są siłą roboczą reprezentowaną przez kości. Siła ta jest wykorzystywana na różne sposoby: do wykonywania różnych czynności kontrolowanych przez twoich nadzorców, do budowania katedry, do zmagania się z przeciwnościami losu czy nawet do werbowania nowych obywateli. Każda z tych akcji wymaga wykorzystania jednej grupy od 1 do 3 kości.

W swoich działaniach zawsze miej na uwadze cele sławnej postaci, która inspiruje twoją rodzinę. Indywidualność ta jest jedną z kilku bardzo wpływowych osób, które przyczyniły się do aktualnego dobrobytu miasta! W rzeczywistości, jeśli jesteś w stanie wywnioskować kto przewodzi pozostałym rodzinom, będziesz w stanie powiększyć swoją sławę, ponieważ wszystkie rodziny będą oceniane przez każdą z tych sławnych osób.

Gracz który osiągnie największą sławę, w postaci punktów zwycięstwa, wygra grę!

Zawartość



♦ 1 plansza gry



♦ znaczniki punktów zwycięstwa o wartości 1 (x24), 3 (x10), 5 (x10) oraz 10 (x10)



♦ 24 kości w 4 różnych kolorach: 6 czerwonych (wojskowe), 6 białych (religijne), 6 żółtych (cywilne) i 6 czarnych (wrogowie)



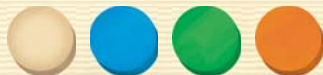
♦ denary o nominałach 1 (x24), 5 (x12) i 10 (x4)



♦ 56 obywateli (po 12 w kolorze każdego gracza: naturalnym, niebieskim, zielonym i pomarańczowym oraz 8 szarych, neutralnych obywateli)



♦ 90 kostek (po 20 w kolorze każdego gracza: naturalnym, niebieskim, zielonym i pomarańczowym, plus 10 szarych neutralnych kostek)



♦ 8 drewnianych dysków (po 2 w kolorze każdego gracza: naturalnym, niebieskim, zielonym, pomarańczowym); czyli 1 znacznik wpływów i 1 znacznik rejonu

♦ 1 podsumowanie opisujące karty działań, wydarzeń i postaci



♦ 9 kart działania każdego rodzaju (militarne: czerwone, religijne: białe, cywilne: żółte). Karty działania są ponumerowane od 1 do 3, by oznaczyć rundę w której pojawiają się w grze.



♦ 16 kart wydarzeń: 8 czerwonych, 4 białe i 4 żółte



♦ 6 kart postaci



♦ 1 karta gracza początkowego



♦ 6 kart pomocniczych dla graczy

Przygotowanie gry

Neutralnych obywateli, kości, denary i punkty zwycięstwa (PZ) umieść obok planszy, tworząc zasoby ogólne. Każdy gracz wybiera swój kolor i otrzymuje:

- A** 1 znacznik rejonu, który umieszcza na jednym z 5 rysunków małego szarego dysku, znajdującym się na miejskim placu. Każdy gracz wybiera rejon miejskiego placu najbliższy jego miejscu przy stole: rejon ten od teraz należy do niego.
- B** 5 denarów (pieniądze są widoczne w trakcie gry). 1 znacznik wpływów, który umieszcza na polu 4 na torze wpływów.
- C** 20 kostek (ilość kości jest nieograniczona; jeśli gracze skończą się kostki może użyć jakiegos zamiennika).
- D** Uporządkuj karty działania według ich koloru oraz numeru rundy w której wchodzi do gry (numer na rewersie karty). Dla każdego koloru, nie patrząc na karty, umieść zakrytą: 1 kartę na pierwszym polu odpowiedniego koloru, 2 kartę na drugim polu, 3 kartę na trzecim polu. Odłóż nieużyte karty do pudełka (nie patrząc na nie).
- 4 obywateli w rozgrywce dla 4 graczy (5 w rozgrywce dla 3 graczy, 6 przy 2 graczach); formują oni prywatne zasoby gracza (pozostałych obywateli umieść w zasobach ogólnych). Każdy gracz może mieć maksymalnie 12 obywateli do swojej dyspozycji w trakcie gry.
- 1 losowo wybraną kartę postaci, którą trzyma w tajemnicy (2 karty postaci w rozgrywce 2 osobowej).
- Stwórz 3 talie kart wydarzeń: 1 czerwoną, 1 białą i 1 żółtą. Ilość kart wydarzeń w czerwonej talii określa ilość rund w grze: dla 4 graczy umieść 6 kart w niej (5 dla 3 graczy, 4 dla 2 graczy). Odłóż nieużyte karty do pudełka. Gracz który jako ostatni przeczytał historyczną książkę otrzymuje kartę gracza startowego.

Początkowe rozstawienie

Początkowe rozstawienie dzieje się tylko raz, na początku gry.

Każdy gracz umieszcza obywateli ze swoich zasobów w 3 głównych budynkach na planszy (pałacu, klasztorze i ratuszu). Aby umieścić obywatela umieść go po prostu na pustym polu przy jednym z 3 budynków. Po tym gdy obywatel zostanie umieszczony nie można go już ponownie poruszyć w trakcie początkowego rozstawiania.

Pierwsza runda rozstawiania zaczyna się od gracza startowego a kończy na ostatnim gracz idąc zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Druga runda rozmieszczania rozpoczyna się od ostatniego

Przykład: Anna jest pierwsza i rozpoczyna początkowe rozstawianie od umieszczenia obywatela na polu 6 w pałacu (1). Fryderyk umieszcza jednego w klasztorze (2). Grzegorz umieszcza obywatela w ratuszu (3). Teraz Emilia umieszcza 1 obywatela w pałacu (4). Jest ona pierwszym graczem rozmieszczającym rozstawianie w drugiej rundzie, która odbywa się odwrotnie do ruchu wskazówek.

gracza a kończy na pierwszym, odwrotnie do ruchu wskazówek. Kolejne rundy umieszczania obywateli są przeprowadzane w naprzemienny sposób, do momentu kiedy każdy gracz umieści wszystkich obywateli ze swoich zasobów. Na końcu początkowego rozstawiania, szarzy neutralni obywatele są rozstawiani na pozostałych pustych miejscach w budynkach (wyjątek stanowi rozgrywka 2 osobowa gdzie neutralni obywatele są rozstawiani na początku fazy, jak opisano na dole strony).

Możesz prześledzić cały proces rozmieszczania na rysunku podążając za liczbami pokazanymi obok obywateli. Po tym jak każdy gracz umieścił 4 obywateli, pozostały 2 puste miejsca w pałacu (17, 18), które wypełnili neutralni obywatele.



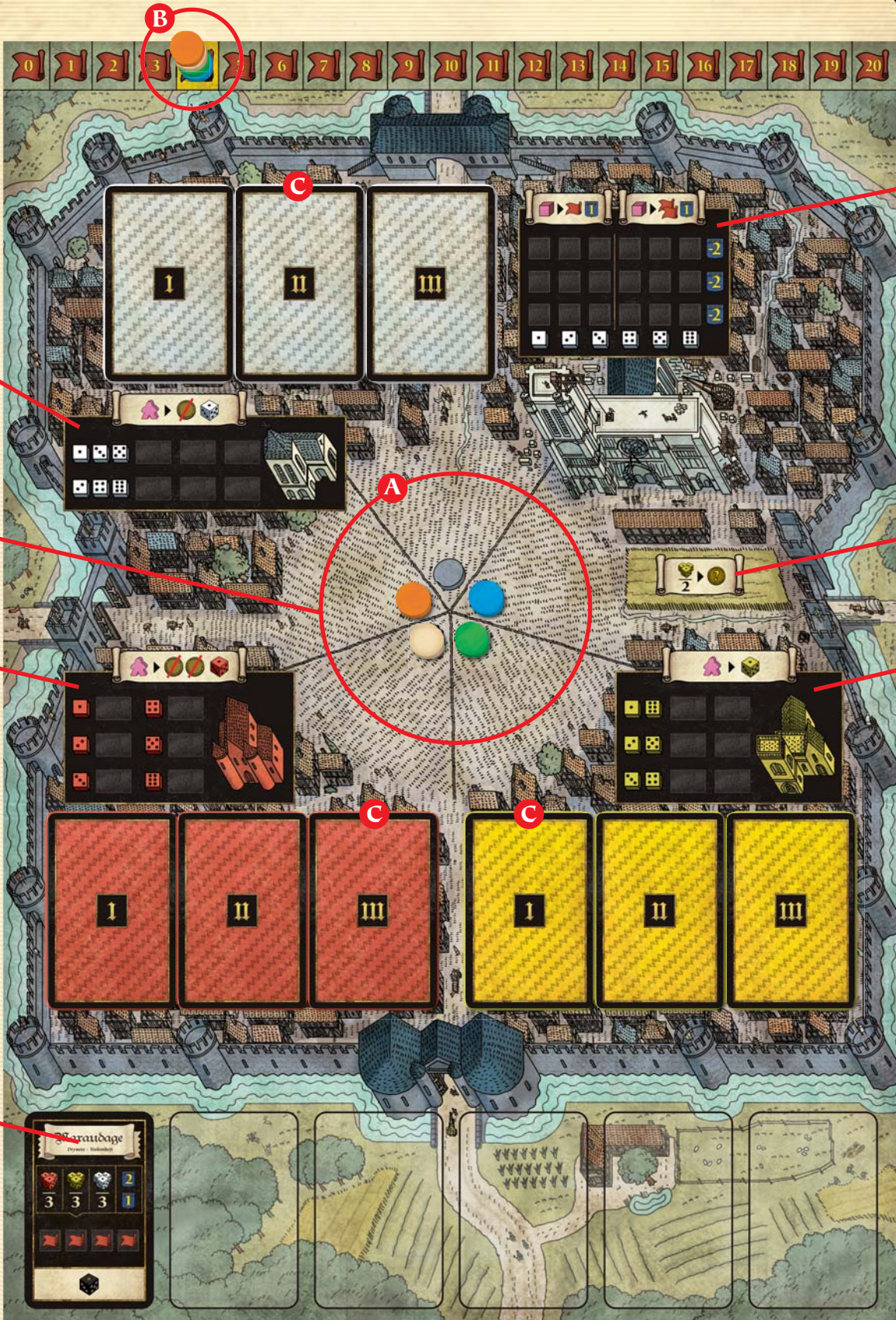
Rozmieszczanie w rozgrywce 2 osobowej

Przy 2 graczach, umieść neutralnych obywateli przed początkowym rozstawieniem graczy tak, jak pokazano na obrazku:





Tor
wpływow



Katedra

Klasztor

Plac miejski
podzielony
na 5 rejonów

Agrokultura

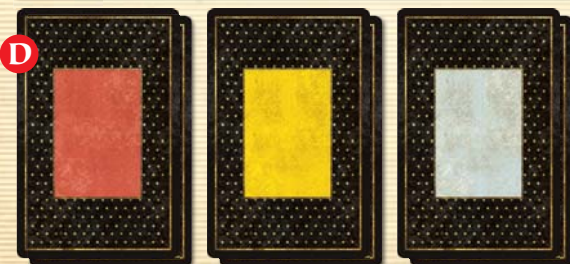
Pałac
hrabiego

Ratusz

Szabrowanie

Kolejność wydarzeń

Talie kart
wydarzeń



Zasoby ogólne

Rozgrywka

Gra trwa 6 rund w rozgrywce 4 osobowej (5 rund w 3 osobowej, 4 rundy w 2 osobowej). Pierwsze 3 rundy składają się z 6 faz każda. Kolejne składają się z 5 faz:

Faza 0: Odsłonięcie kart działań



W pierwszych 3 rundach, odsłoń dla każdego koloru kartę działania, której numer odpowiada aktualnej rundzie: tak więc 1 nowa karta działania każdego koloru staje się dostępna w każdej z 3 pierwszych rund.

Faza 1: Przychód i wynagrodzenie



Każdy gracz otrzymuje ustalony przychód w postaci 10 denarów. Następnie płaci wynagrodzenie swoim obywatelom w klasztorze (1 denar za obywatela) i w pałacu (2 denary za obywatela). Obywatele w ratuszu nic nie kosztują.

Jeśli gracza nie stać na opłacenie wszystkich obywateli, płaci tyle ile może, a następnie traci 2 punkty zwycięstwa (jeśli nie ma punktów to nic nie traci).

Przykład: każdy gracz otrzymuje przychód 10 denarów. Po dokonaniu początkowego rozstawienia, **Anna** musi zapłacić 1 denar za jej religijnego obywatela i 2 za jej zbrojnego obywatela. **Fryderyk** płaci 3 denary za 3 religijnych obywateli. **Grzegorz** płaci 1 denara za swojego religijnego obywatela. **Emilia** płaci 1 denara za religijnego obywatela i 6 za zbrojnych obywateli.



Faza 2: Gromadzenie siły roboczej

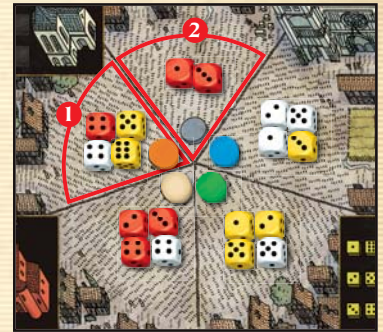


Każdy gracz rzuca przysługującymi mu kośćmi: jedną żółtą kość za każdego obywatela znajdującego się w ratuszu, jedną białą kość za obywatela znajdującego się w klasztorze i jedną czerwoną za obywatela w pałacu. Każdy gracz umieszcza kości z otrzymanymi wynikami rzutu w swoim rejonie na placu miasta. Następnie, gracz startowy rzuca kości przypisane do neutralnych obywateli znajdujących się w 3 budynkach i umieszcza je w rejonie nie należącym do żadnego gracza (szary rejon). Kości reprezentują siłę roboczą obywateli miasta i pozwalają graczom na wykonywanie akcji.

Przykład:

1 **Anna** posiada 2 cywilnych obywateli, 1 religijnego i 1 zbrojnego obywatela: rzuca 2 żółtymi, 1 białą i 1 czerwoną kością, które umieszcza w swoim rejonie.

2 Po tym jak każdy gracz rzucił kośćmi, **Anna** rzuca 2 czerwone kości neutralnego gracza i umieszcza je w szarym rejonie.



Faza 3: Wydarzenia



Każde wydarzenie ma dwa nowe wydarzenia mają miejsce. Odsłoń pierwszą kartę z czerwonej talii wydarzeń i umieść ją w kolejce zdarzeń. Druga karta to jedno od tych już grożących miastu. Karta ta wymagała będzie drugiej karty, albo białej albo żółtej, pokazanej symbolem na czerwonej karcie. Umieść drugą kartę na końcu kolejki wydarzeń. Karty wydarzeń w kolejce działają od lewej do prawej rozpoczynając od Szabrowania. Występują 2 rodzaje wydarzeń:

♦ **militarne**, ok kr re eś śl lo on ne e przez cz za ar rn ną a kość: gracz startowy bierze darunek czarną kość za każdą kość pokazaną na karcie. Kości te reprezentują atakujących miasto wrogów.



♦ **różne**, mające efekt opisany na karcie i wyjaśniony szczegółowo w w w aneksie. .

Jeśli gracz nie może całkowicie wykonać tego co jest w wydarzeniu, robi tyle ile może a następnie traci 2 PZ (gracz bez PZ nie traci nic).

Po rozstrzygnięciu wydarzeń, gracz startowy rzuca czarnymi kośćmi, które zebrał. Musi skontrolować najwyższy otrzymany wynik na czarnej kości jedną lub większą ilością kości ze swojego rejonu: całkowita wartość wybranych kości musi być równa bądź wyższa od wartości czarnej kości. Kości wybrane przez gracza

do skontrolowania czarnej kości są odrzucane razem z nią. Następnie gracz na lewo od gracza startowego musi odeprzeć następną najwyższą czarną kość w ten sam sposób i tak dalej dopóki wszystkie czarne kości nie zostaną skontrolowane (jest możliwe aby startowy gracz musiał walczyć z kilkoma czarnymi kośćmi). Jeśli wyniki na kościach gracza są niewystarczające do pokonania czarnej kości, odrzuca czarną kość bez utraty swoich kości ale traci 2 PZ.

Ważne:

- ♦ podczas walki z czarną kością, wartość czerwonej kości jest liczona podwójnie,
- ♦ gracz może użyć kości różnych kolorów by odeprzeć czarną kość,
- ♦ gracz może odeprzeć kilka czarnych kości na raz: najwyższą wartościowo oraz inne które wybierze,
- ♦ gracz otrzymuje 1 punkt wpływów za każdą czarną kość, którą odeprze,
- ♦ możliwe jest użycie punktów wpływów przed walką z czarnymi kośćmi (patrz wpływy).

Uwaga: wydarzenie Szabrowania jest zawsze obecne; nigdy nie opuszcza gry. Karty pozostają w grze do momentu kiedy nie zostaną odparte przez graczy. Ilość kart zagrażających miastu nie jest ograniczona: kontynuuj kolejkę poza planszą w razie potrzeby.



Przykład: Czerwona karta zostaje dobrana: Wojna ¹. Wymaga ona białej karty, która okazuje się być Teologicznym konfliktem ². Rozstrzygane są 3 wydarzenia: **Anna** bierze 3 czarne kości (1 za szabrowanie, 2 za wojnę) do ręki a następnie rozstrzyga konflikt teologiczny jak opisano w aneksie.

³ Anna rzuca 3 czarnymi kośćmi i otrzymuje 4, 6 i 1. Musi odeprzeć czarną 6 kośćmi w swoim rejonie. Wybiera czerwoną 4. Czerwona kość liczy się podwójnie więc wybiera również odparcie czarnej 1, co sprawia że zyskuje 2 punkty wpływu.

⁴ Pozostawia to jedną czarną 4, z którą **Fryderyk**, jej sąsiad po lewej musi walczyć. Używa białej 1 i żółtej 3 do skontrowania czarnej kości. Otrzymuje 1 punkt wpływu.



Faza 4: Akcje

Rozpoczynając od gracza startowego i kontynuując zgodnie z ruchem wskazówek, każdy gracz może wykorzystać swoją siłę roboczą do wykonania akcji lub spasować.

Faza ta kończy się w momencie kiedy nie ma już dostępnych kości lub wszyscy gracze spasują (patrz koniec rundy). Każda akcja wymaga użycia od 1 do 3 kości tego samego koloru a kości te pochodzą z jednego lub kilku rejonów placu miejskiego. Kość pochodząca z rejonu innego gracza musi być od niego kupiona i nie może on odmówić transakcji. Za użycie kości z szarego, neutralnego rejonu płaci się do banku. Nie płaci się za używanie własnych kości. Po użyciu kości odkłada się je do zasobów ogólnych.

Koszt kości zależy od liczby kości jaką gracz używa do wykonania akcji:

- ♦ jeśli używa 1 kości, kosztuje go to 2 denary (jeśli kość nie należy do niego),
- ♦ jeśli używa 2 kości, każda kość pochodząca od innego gracza kosztuje go 4 denary,
- ♦ jeśli używa 3 kości, każda kość pochodząca od innego gracza kosztuje go 6 denarów.

Koszt kości zależy od tego ile jest ich wymaganych do wykonania akcji, tak więc ważne jest zebranie grupy kości przed zapłatą innym graczom.

Gracze muszą wybrać jedną z 5 akcji lub spasować:

- 1- Aktywowanie jednej karty działania w mieście,
- 2- Budowa katedry,
- 3- Walka z wydarzeniami,
- 4- Umieszczenie obywatela w budynku,
- 5- Użycie agrokultury
- 6- Pass.

1 Aktywowanie jednej karty działania w mieście



Możesz użyć od 1 do 3 kości by przypisać część siły roboczej do czynności opisanej na jednej z dostępnych kart działań. Żółta kość pozwala na aktywowanie karty cywilnej; biała dotyczy karty religijnej a czerwona militarnej. Aby móc aktywować kartę działania gracz musi posiadać nadzorcę, który pokieruje pracą obywateli. Mogą wystąpić dwie sytuacje:

♦ nie posiadasz nadzorczy na karcie

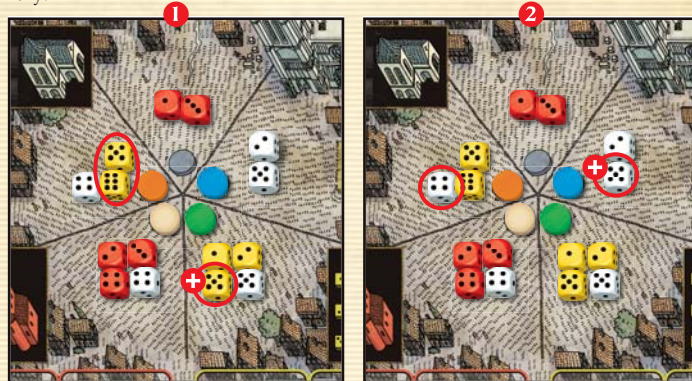
Musisz najpierw zatrudnić nadzorcę płacąc ilość denarów pokazaną w lewej-górnej części opisowej karty. Umieść obywatela swojego koloru na wolnym polu na karcie by działał jako nadzorca. Obywatel musi pochodzić z twoich zasobów (jeśli nie posiadasz żadnego, musisz jakiegoś zatrudnić płacąc 2 punkty wpływu - patrz wpływy) albo z dowolnego miejsca na planszy (z karty działania, budynku lub grupy wydalonych obywateli leżących na budynku).

Po zatrudnieniu nadzorczy gracz musi utworzyć grupę kości do aktywowania karty działania.

Przykład:

¹ **Anna** ma nadzieję na osiągnięcie wartości 16 na swoich kościach, by wykonać akcję. Posiada 2 żółte kości w swoim rejonie. Razem z 5 **Grzegorzem** będzie miała 16. Jej grupa kości składa się z 3, więc jedna kość kosztować ją będzie 6 denarów. Płaci zatem Grzegorzowi 6 denarów.

² Zamiast wykonywania żółtej akcji, Anna mogła wykonać akcję swoją białą kością i jedną kością **Fryderyka**, w którym to przypadku musiałaby mu zapłacić 4 denary.



Przykład: **Anna** pragnie przypisać swoją siłę roboczą 3 żółtych kości do działania Kupca. Ponieważ nie posiada nadzorczy na karcie musi jakiegoś zatrudnić.

- ¹ Koszt: płaci 4 denary by zatrudnić nadzorcę.
- ² Umieszczenie: umieszcza nadzorcę na pierwszym dostępnym polu, które w tym przypadku będzie warte 2 PZ na końcu gry.
- ³ Koszt aktywacji: żółte kości mają wartość 16 co pozwoli jej na użycie karty działania 8 razy ($16/2=8$).
- ⁴ Efekt: efekt karty jest natychmiastowy, tak więc otrzymuje 16 denarów gdyż aktywowała kartę 8 razy.



♦ posiadasz już nadzorcę na karcie

W tym przypadku nie płacisz ani nie umieszczasz już nadzorcy na karcie: od razu przechodzisz do aktywowania karty działania kośćmi.

Występują dwa rodzaje kart działania:



Karty z natychmiastowym efektem: efekt na karcie zachodzi od razu. Koszt aktywacji w lewym-dolnym rogu karty określa kolor wymaganych kości potrzebnych do aktywowania karty, a także ile razy efekt może być użyty (liczba ta jest równa wartości używanych kości podzielonej przez liczbę znajdującą się na karcie pod linią, zaokrąglonej w dół).



Karty z opóźnionym efektem: można je odróżnić od kart z natychmiastowym efektem dzięki symbolowi klepsydry w prawym-dolnym rogu karty. Kiedy ten rodzaj karty jest aktywowany, umieść kostki w swoim kolorze na rysunku karty. Liczba kostek jest określona przez koszt aktywacji. Każda kostka może być użyta później w grze w trakcie wykonywania jednej z akcji, lecz akcja może zostać zmodyfikowana tylko przez jedną kostkę w danym momencie. Nie jest możliwe użycie kostki aby zważyć czarną kość w fazie wydarzenia.

2 Budowa katedry



Możesz użyć 1 do 3 białych kości by kontynuować budowę katedry. Każda kość pozwala na umieszczenie 1 kostki na miejscu budowlanym z odpowiednią wartością. Miejsce budowy jest podzielone na 3 poziomy: dolny rząd odpowiada 1 poziomowi, drugi rząd 2 poziomowi, trzeci rząd 3 poziomowi. Musisz przestrzegać zasady budowy: aby móc umieścić kostkę na polu danego poziomu, pole o tej samej wartości na niższym poziomie musi być już zbudowane (uwaga: jedna kość na pole).

Natychmiastowo otrzymujesz 1 PZ i 1 punkt wpływu za każdą kość umieszczoną na polach 1 do 3 oraz 1 PZ i 2 punkty wpływu za każdą kość umieszczoną na polach 4 do 6.

3 Walka z wydarzeniami



Możesz użyć 1 do 3 kości by walczyć z zagrażającymi miastu wydarzeniami. Koszt aktywacji pokazany po lewej stronie karty wydarzenia określa:

♦ rodzaj kości jakich należy użyć do walki z wydarzeniem, ♦ liczbę kostek jakie gracz może umieścić na karcie (liczba ta jest równa wartości użytej grupy kości podzielonej przez liczbę pod kreską, zaokrąglonej w dół).

Umieść swoje kostki na małych flagach na karcie, zaczynając od lewej-górnej. Za każdą kostkę na karcie gracz natychmiastowo otrzymuje 1 punkt wpływu. Nie jest możliwe umieszczenie kostek na kilku kartach w jednej akcji bez aktywowania pewnych militarnych kart działań.

Ilość flag oznaczają wymaganą ilość kostek do zapobieżenia wydarzeniu (nie jest możliwe umieszczanie kostek gdy już wszystkie flagi zostaną zajęte). Po zwalczeniu wydarzenia:

♦ gracz który umieścił najwięcej kostek otrzymuje większą nagrodę w PZ (górną). W przypadku remisu na pierwszym miejscu, remisujący gracze dzielą się PZ za 1 i 2 miejsce (zaokrąglając w dół) a pozostali gracze nie otrzymują nic. Jeśli gracz jest jedynym posiadającym kostki na karcie otrzymuje PZ za oba miejsca.

♦ gracz który umieścił drugą największą ilość kostek otrzymuje mniejszą nagrodę w PZ. W przypadku remisu na drugim miejscu remisujący gracze dzielą PZ za 2 miejsce (zaokrąglając w dół).



Przykład: Fryderyk chce przypisać siłę roboczą w postaci 2 białych kości aby aktywować kartę Księdza. Używa jednej białej 5 ze swojego rejonu oraz białej 4 Anny za 4 denary (ponieważ grupa składa się z 2 kości).

1 2 Koszt umieszczenia: płaci 8 denarów za nadzorcę. Ponieważ posiada od teraz nadzorcę na tej karcie nie będzie musiał płacić 8 denarów aby ponownie ją aktywować i umieszczać kostki.

3 Koszt aktywacji: jego białe kości o wartości 9 pozwalają mu na aktywowanie karty działania 3 razy ($9/3 = 3$).

4 Efekt: Umieszcza 3 kostki na karcie gdyż posiada ona opóźniony efekt. Później w grze, w trakcie żółtej akcji, Fryderyk będzie mógł odrzucić jedną kostkę z karty by skorzystać z jej efektu (+3 za każdą żółtą kość w grupie).

Uwagi:

- ♦ Jeśli nie posiadasz nadzorcy na karcie i nie możesz żadnego zatrudnić, nie możesz wówczas aktywować karty.
- ♦ Na końcu gry nadzorca przyniesie PZ zgodnie z miejscem, na którym stoi.
- ♦ Jeden gracz nie może umieścić 2 nadzorców na tej samej karcie działań.
- ♦ Jeśli wszystkie pola są zajęte gracz może umieścić nadzorcę na rysunku karty, nie da mu to punktów ale aktywuje kartę.
- ♦ Jeśli zatrudniasz nadzorcę musisz aktywować kartę przynajmniej raz.
- ♦ Jeśli nadzorca jest przemieszczany na inną kartę działań jego miejsce się zwalnia, stając się dostępne dla innych graczy. Pozostali obywatele na tej karcie nie mogą być przesunięci na nowo-wolne pole.



Przykład: Grzegorz chce wykonać akcję budowy katedry za pomocą trzech kości: swojej białej 5, 2 Fryderyka i 4 Emilii. Płaci Emilii i Fryderykowi po 6 denarów za ich kości.

Umieszcza 1 kostkę na polu 2 (zgodnie z wartością kości 2), kolejną na polu 4 drugiego poziomu (gdy pierwszy poziom jest już zbudowany) i ostatnią na polu 5. Otrzymuje 3 PZ oraz 5 punktów wpływu.



Przykład: Emilia chce walczyć z wydarzeniem Konfliktu dziedzictwa za pomocą 3 czerwonych kości (2, 3 i 4).

Może umieścić 2 kostki na flagach na karcie ($9/4 = 2$). Natychmiastowo otrzymuje 2 punkty wpływu.

Wydarzenie zostaje odparte ponieważ wszystkie 5 flag zostało zakrytych. Emilia i Grzegorz otrzymują po 3 PZ ponieważ remisują na pierwszym miejscu. Anna nie otrzymuje nic ponieważ jest 3. Grzegorz bierze kartę ponieważ umieścił kostkę przed Emilią.



Uwaga: Kiedy wydarzenie szabrowania jest zwalczane, PZ są rozdzielane tak, jak opisano powyżej ale nikt nie bierze karty. Kostki zostają usuwane a wydarzenie jest natychmiastowo dostępne do umieszczania na nim kostek na nowo.



- ♦ gracze odzyskują swoje kostki i zwracają je do własnych zasobów.
- ♦ gracz który umieścił najwięcej kostek bierze kartę wydarzenia (jeśli jest to gracz neutralny, karta jest odrzucana). W przypadku remisu kartę bierze ten gracz spośród remisujących, który pierwszy umieścił kostkę. Otrzymane karty mogą dać PZ na końcu gry kiedy zadania postaci są oceniane.

4 Umieszczanie obywatela w budynku (pałacu, klasztorze lub ratuszu)



W przeciwieństwie do pozostałych akcji, zawsze używa się jednej kości do umieszczenia obywatela w budynku. Gracz bierze jednego obywatela ze swoich zasobów (jeśli nie posiada może go zatrudnić za 2 punkty wpływu - patrz wpływy) lub swojego obywatela znajdującego się już na planszy i umieszcza w budynku odpowiadającym kolorowi użytej kości. Czerwona kość daje dostęp do pałacu, biała do klasztoru a żółta do ratusza.

Wartość kości pokazuje miejsce w budynku, na którym jest umieszczany obywatel. Sprawdź rysunek z wartościami kości obok budynku. Twój obywatel znajdzie się w nim jak opisano poniżej:

W ratuszu i klasztorze, nowy obywatel jest umieszczany na pierwszym polu pasującego rzędu. Jeśli rząd jest wypełniony innymi obywatelami przesuwa się ich o jedno pole w prawo. Jeśli spowoduje to wypchnięcie obywatela z prawej strony danego rzędu, połóż wydalonego obywatela na rysunku budynku.

W pałacu nowi obywatele wchodzą na pasujące miejsce. Jeśli znajdował się już tam inny obywatel, poprzedni obywatel jest wydalany i kładziony na rysunku pałacu.

Ważne: jeśli posiadasz już obywateli leżących na rysunku budynku, nikt nie może wydalici twojego obywatela z tego budynku; jednakże odzyskasz swoich wydalonych obywateli do swoich zasobów na końcu rundy, tak więc ta mała ochrona jest dobra tylko w aktualnej rundzie. Oznacza to również, że jeśli w momencie umieszczania obywatel miałby wypchnąć innego w kolorze gracza, który ma już leżącego obywatela na tym budynku, nikt nie może umieścić na tym miejscu obywatela.

Przykład: **Fryderyk** kupuje 1 żółtą kość **Grzegorza** za 2 denary. Umieszcza swojego obywatela w 1 rzędzie ratusza wypychając własnego obywatela. Ruch ten jest ciekawym sposobem na uzyskanie lepszej pozycji i protekcji przed usunięciem w tej rundzie.



Anna kupuje czerwoną 3 od szarego gracza za 2 denary. Umieszcza obywatela na 3 polu w pałacu, usuwając obywatela Emilii, który jest kładziony na budynku.



5 Używanie agrokultury



Aktywowanie agrokultury pozwala na otrzymanie pieniędzy dzięki pracy chłopów (grupa 1 do 3 żółtych kości). Działanie te nie wymaga nadzorczy. Otrzymujesz ilość denarów równą sumie wartości kości podzielonej przez 2 (zaokrąglonej w dół).

6 Pass

Jeśli gracz nie chce już wykonywać żadnych akcji w tej rundzie posiadając wciąż dostępne kości, pasuje i otrzymuje 2 denary, które umieszcza w swoim rejonie. Do końca rundy nie może wykonywać akcji ale za każdym razem kiedy nadchodzi jego tura kolejny denar jest dodawany do jego rejonu.

Faza 5: Koniec rundy

Runda kończy się kiedy:

- ♦ wszyscy gracze spasują (denary znajdują się w rejonie każdego gracza) lub
 - ♦ nie ma już kości w żadnym rejonie na placu miejskim.
- Gracze zabierają denary ze swoich rejonów.

Obywatele leżący na budynkach zwracani są do prywatnych zasobów graczy. Niewykorzystane kości zwracane są do zasobów ogólnych. Gracz startowy przekazuje kartę pierwszego gracza sąsiadowi po lewej i rozpoczyna się nowa runda.

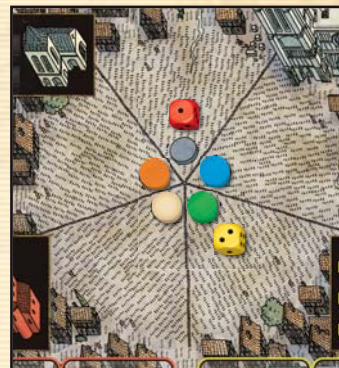


Wpływy

Przed walką z czarną kością lub wykonaniem akcji gracz może wydać swoje punkty wpływów na różne sposoby, w dodatku do głównej akcji:

- ♦ 1 punkt: możesz przerzucić jedną kość ze swojego rejonu (zakazane jest przerzucanie kości innych graczy - nawet neutralnego),
 - ♦ 2 punkty: weź obywatela z zasobów ogólnych do swoich zasobów,
 - ♦ 4 punkty: możesz obrócić 1 do 3 kości w swoim rejonie (zakazane jest obracanie kości innych graczy - nawet neutralnego). Wybrane kości są obracane na przeciwną stronę wyniku, pamiętając że suma dwóch przeciwnych stron kości zawsze jest równa 7. Obracane kości mogą być różnych kolorów.
- Możliwe jest wykonanie kilku z tych akcji w dowolnej kolejności.

Przykład: na placu miejskim znajdują się 2 kości: czerwona 1 należąca do neutralnego gracza oraz żółta 2 Grzegorza. W turze Grzegorza decyduje się on na przerzucenie kości za 1 punkt wpływu: wyrzuci 1. Mógłby zapłacić kolejny punkt wpływu by ponownie przerzucić kość ale woli obrócić ją na przeciwną stronę za 4 punkty wpływu: 1 staje się 6. Przy pomocy tej kości umieszcza 2 kostki na wydarzeniu szabrowania co daje mu 2 punkty wpływów.



Uwaga: nie można mieć więcej niż 20 punktów wpływów: kolejne zdobyte ponad limit przepadają.

Koniec gry

Gra kończy się na końcu rundy, w której ostatnia karta czerwonego wydarzenia zostanie odsłonięta.

W dodatku do znaczników PZ otrzymanych w trakcie gry każdy gracz:

- ♦ otrzymuje 1 PZ za każdą niezwalczoną kartę wydarzenia, na której jest obecny (włącznie z szabrowaniem),
- ♦ otrzymuje PZ określone na polach zajętych przez jego obywateli na kartach działań,
- ♦ traci 2 PZ za każdy poziom katedry, na którym nie ma jego kostki,
- ♦ odsłania swoją kartę postaci. Każda postać oceni wszystkie rodziny sprawdzając ich starania według misji postaci. Za każdą postać w grze nagrodź każdego gracza PZ zgodnie z kryteriami postaci.

Ponieważ każda postać wynagradza wszystkich graczy, ważnej jest wywnioskowanie jakie postaci posiadają inni gracze. Jednocześnie ważne jest blefowanie w celu zmylenia pozostałych graczy. Jeśli nie domyślą się jaką masz postać ciężko im będzie zdobyć PZ za spełnienie jej misji!

Wygrywa gracz z największą ilością PZ.

Uwaga: w trakcie gry PZ są ukryte. W celu trzymania w napięciu w trakcie końcowego punktowania gracze powinni tworzyć przed sobą stosy punktowe po 10 PZ. Ułatwia to również porównanie wyników graczy.

Skład i tłumaczenie na zlecenie REBEL.pl Remigiusz Bajor

Designers: **Sébastien Dujardin, Xavier Georges, Alain Orban** ♦ Illustrations and Graphics: **alexandre-roche.com**
 Editing of the Rules : **Sébastien Dujardin** ♦ English Translation: **Nathan Morse**

Thanks

The designers thank the numerous playtesters and proofreaders who have contributed to the realization of this game, whom we hope will take no offense: It is unfortunately impossible to list them all!
The publisher would like to thank Xavier and Alain for their confidence and for the good times during the creation of this game, and also his wife for her indispensable support.



www.pearlgames.be