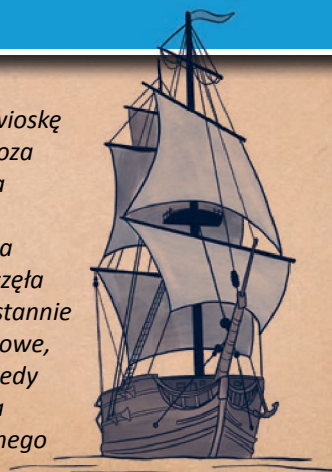


Pojedynek Miastr

Altona kontra Hamburg

0 grze

W XVI wieku w północnych Niemczech założono niewielką wioskę rybacką. Na pozór nie wyróżniała się niczym szczególnym poza bardzo bliskim sąsiedztwem starego hanzeatyckiego miasta **Hamburg**. Ludzie zaczęli więc mówić o niej „zbyt bliska” (niem. „allzu nah”) i według legendy tak narodziła się nazwa Altona. Gdy **Altona** zaczęła się gwałtownie rozwijać, rozpoczęła się jej zaciekła rywalizacja z Hamburgiem: oba miasta nieustannie próbowały się prześcignąć, rozbudowując swoje floty handlowe, produkując towary i tocząc strategiczne procesy sądowe. Kiedy w 1937 roku Altona została wchłonięta przez Hamburg, oba miasta łączyła już długa i burzliwa historia, w której los jednego nierzadko wpływał na przyszłość drugiego.



W grze *Pojedynek Miast* każdy z graczy przejmuje kontrolę nad jednym z tych sąsiadujących ze sobą miast, próbując zdobyć ostateczną przewagę w jednym z czterech aspektów: prestiżu, procesów sądowych, floty lub sojuszy. Gracz, któremu się to uda, natychmiast zwycięża. Dzięki temu gra staje się intensywną i pełną napięcia rywalizacją, w której klucz do wygranej leży zarówno w opanowaniu sztuki odwracania uwagi, jak i w umiejętności odczytywania zamiarów przeciwnika oraz dostrzegania na planszy własnych szans.

Elementy gry

1 plansza



15 kart akcji podstawowych



Przód

Tył

24 karty akcji specjalnych



Przód



Tył

8 kart sojuszy



Przód



Tył

10 kart procesów sądowych



Przód



Tył

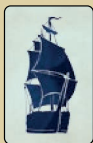
1 planszeczka pomocy gracza



21 kart statków



Przód



Tył

1 planszeczka martwego sezonu



48 towarów

12 x piwo



12 x mebel



12 x skóra



12 x tkanina



12 listów



Przód



Tył

12 fabryk

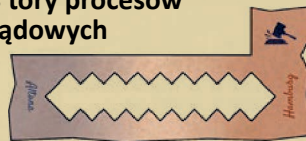


Przód



Tył

3 tory procesów sądowych



12 żetonów gwiazdek



1 kałamarz



1 znacznik prestiżu



3 znaczniki procesów sądowych



1 żeton dzwonka



4 pudełka



Przygotowanie do gry

- 1 Ustalcie, kto z was będzie reprezentował Hamburg (czerwony), a kto Altonę (niebieski). Następnie umieśćcie **planszę** pomiędzy sobą, tak aby nazwy miast na torze prestiżu były skierowane w stronę odpowiednich graczy. Czerwona strona toru prestiżu należy do Hamburga, a niebieska do Altony.



- 2 Umieśćcie **planszетkę martwego sezonu** przy krawędzi planszy, przy której znajduje się symbol dzwonka. Następnie połóżcie żeton dzwonka na miejscu oznaczonym tym symbolem.



- 3 Weźcie 15 **kart podstawowych akcji**.

Jeśli gracze po raz pierwszy,

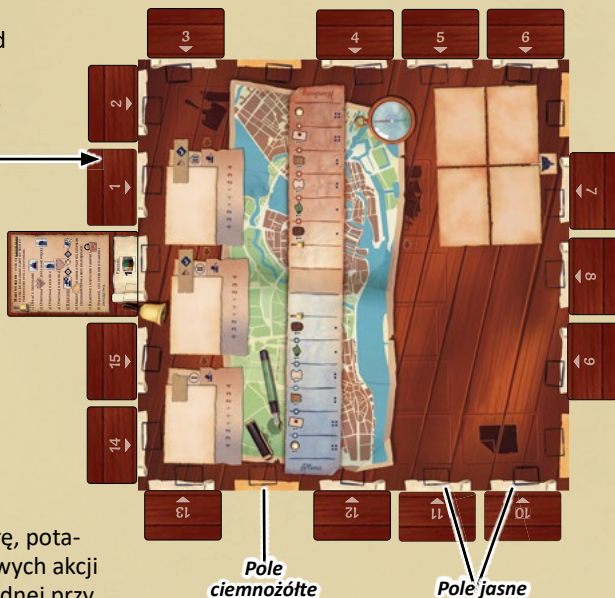
odwróćcie je rewersem do góry i posegregujcie rosnąco od 1 do 15.



Następnie, poczynawszy od pola na prawo od planszетки martwego sezonu, rozmieście je dookoła planszy - rosnąco, w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara. Upewnijcie się, że przy każdym z 15 **jasnych pól na krawędzi planszy** położyliście jedną kartę.

Pola ciemnożółte na razie pozostawcie puste. Na koniec odkryjcie wszystkie 15 kart.

Jeśli znacie już dobrze grę, potasujcie 15 kart podstawowych akcji i umieśćcie losowo po jednej przy każdym jasnym polu na krawędzi planszy.



4



Potasujcie 24 **karty akcji specjalnych**, stwórzcie z nich zakrytą **talię akcji** i umieśćcie na wyznaczonym miejscu na planszy (**a**).

Następnie dobierzcie z niej 4 karty i umieśćcie po jednej (odkrytej) przy każdym z 4 ciemnożółtych pól na krawędzi planszy (**b**).



Obok planszетки martwego sezonu zostawcie nieco miejsca na stos odrzuconych **kart akcji specjalnych** (**c**), który powstanie w trakcie gry.



5



Potasujcie 21 **kart statków**. Umieśćcie 10 z nich jako zakrytą **talię statków** na wyznaczonym miejscu na planszy (**d**). Pozostałe 11 kart odłóżcie z powrotem do pudełka bez ich podglądania - nie będą one używane w tej rozgrywce. Następnie dobierzcie 4 karty z talii statków i rozłóżcie je odkryte, po jednej na każdym z 4 **pól statków** (**e**).

6



Potasujcie 8 **kart sojuszy**, następnie dobierzcie 4 i umieśćcie po jednej odkrytej karcie na każdym z 4 **pól sojuszy** (**f**). Pozostałe 4 karty odłóżcie zakryte do pudełka - nie będą używane w tej rozgrywce.

7



Potasujcie 10 **kart procesów sądowych**. Umieśćcie 7 z nich jako zakrytą talię na wyznaczonym miejscu na planszy (**g**). Pozostałe 3 karty odłóżcie zakryte do pudełka - nie będą używane w tej rozgrywce. Następnie dobierzcie 3 karty z talii procesów i rozłóżcie je odkryte, po jednej na każdym z 3 **pól procesów sądowych** (**h**).

8

Umieście po jednym **torze procesów sądowych** pod każdą z 3 odkrytych kart procesów, tak, aby numery nadrukowane na planszy były widoczne przez otwory w torach.

Na polu 0 pośrodku każdego toru procesu połóżcie **znacznik procesu**.



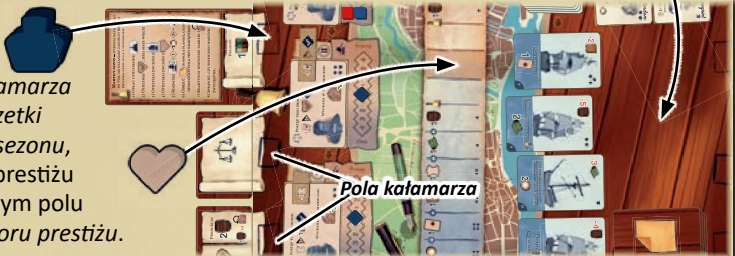
9

Połóżcie planszетkę pomocy gracza na pustym „drewnianym” polu na planszy. Planszетка ta przedstawia kolejność działań w turze oraz sposoby zakończenia gry.



10

Umieście **kałamarz** na *polu kałamarza* obok *planszетки martwego sezonu*, a znacznik prestiżu na neutralnym polu na *środku toru prestiżu*.



11

Obok planszy utwórzcie wspólną pulę, zawierającą: 48 **towarów**, 12 **listów**, 12 **fabryk** i 12 **żetonów gwiazdek**.



12

Każde z was dobiera z puli po 1 fabryce i umieszcza ją przed sobą, stroną z obcęgami do góry.



13

Losowo wybierzcie rozpoczynającego gracza. Osoba ta otrzymuje 1 piwo i 1 dowolny, wybrany przez siebie towar. Oba umieszcza jako swoje **zasoby** przed sobą.

Druga osoba otrzymuje 2 piwa i 1 dowolny, wybrany przez siebie towar. Umieszcza je przed sobą jako swoje zasoby (jeśli początkowo nie jesteście pewni, jaki towar wybrać, zalecamy wziąć mebel - to najbardziej wartościowy towar).

Jesteście gotowi - czas na pierwszą turę.



Przebieg rozgrywki

W grze *Pojedynek Miast* wykonujecie swoje tury naprzemiennie. W swojej turze przesuwasz kałamarz (zgodnie z ruchem wskazówek zegara) po polach kałamarza na planszy. W zależności od tego, na jakim polu zatrzymasz kałamarz, możesz wykonać przypisane mu akcje. Za każdym razem, gdy ktoś z was przesunie kałamarz poza pole z dzwonkiem, następuje przerwa w grze i rozpatrywany jest tzw. *martwy sezon*. Po jego zakończeniu osoba, której tura została przerwana, kontynuuje swoje działania. Gra kończy się po martwym sezonie, podczas którego zostanie spełniony co najmniej jeden z warunków zakończenia gry (najpóźniej po siódmym martwym sezonie). Wówczas zwycięża osoba z największą liczbą gwiazdek.

Jednak w większości przypadków gra kończy się wcześniej - przez **natychmiastowe zwycięstwo** jednego z graczy. Może ono nastąpić na cztery sposoby:

- Gracz posiada o 3 **karty statków** więcej niż przeciwnik.
- Gracz wygrał swój 3. **proces sądowy**.
- Gracz zdobył wszystkie 4 **karty sojuszy**.
- Znacznik prestiżu dotarł do nazwy miasta gracza na jego końcu **toru prestiżu**.

Przebieg tury

Podczas swojej tury **musisz** najpierw przesunąć kałamarz w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara o co najmniej jedno *pole kałamarza*, możesz jednak przesunąć go jeszcze dalej, jeśli jesteś w stanie zapłacić wymagany koszt.

Ruch o jedno lub dwa pola jest bezpłatny. Poruszając kałamarz o trzy lub więcej pól należy jednak za to zapłacić: ruch na trzecie i czwarte pole kosztuje 1 towar, a ruch na każde jeszcze dalsze pole kosztuje 2 towary. Możesz wybrać dowolne posiadane towary, aby uiścić opłatę, ale nie możesz przesunąć kałamarza na pole, jeśli nie stać cię na to, by za ten ruch zapłacić.

„Płacenie” i „otrzymywanie”

Zawsze, gdy zasady gry mówią, że **musisz** za coś zapłacić towarami lub listami, oznacza to, że **musisz** oddać je ze swoich zasobów do wspólnej puli. Gdy zasady mówią, że **otrzymujesz** towary lub listy, należy **dobrać** je ze wspólnej puli i umieścić w swoich zasobach.



Przykład: Jeśli przesuniesz kałamarz (a) na pole kałamarza ① lub ②, nie musisz za to płacić. Jeśli jednak chcesz przesunąć go aż na pole ⑥, musisz zapłacić łącznie 6 towarów (dowolnych): 1 towar za pole ③ + 1 towar za pole ④ + 2 towary za pole ⑤ + 2 towary za pole ⑥.



Po przesunięciu kałamarza (i opłaceniu kosztu tego ruchu), wybierz jedną z 4 opcji działania, którą na tym polu wykonasz:

Opcja A: Wykonaj akcje z karty akcji znajdującej się przy tym polu kałamarza (*szczegóły wykonywania akcji znajdziesz w dalszej części instrukcji*). Nie ma znaczenia, czy jest to karta akcji podstawowej, czy specjalnej - po wykonaniu akcji karta pozostaje na swoim miejscu.



albo

Option B: Zagraj 1 kartę akcji specjalnej ze swojej ręki, rozpatrz jej działanie, a następnie odrzuć ją odkrytą na stos odrzuconych kart akcji specjalnych.



albo

Option C: Zapłać 1 list, aby wykonać zarówno opcję A, jak i B, w dowolnej kolejności (musisz najpierw zakończyć wykonywanie jednej zanim rozpoczniesz drugą, nie wolno mieszać tych akcji ze sobą). Musisz też zapłacić list zanim użyjesz którejkolwiek z kart (stąd nie możesz np. zagrać karty, aby otrzymać list, a potem użyć go do zapłacenia za akcję).



albo

Option D: Jeśli karta akcji obok kałamarza to karta akcji specjalnej, możesz wziąć ją na swoją rękę (zamiast używać jej teraz, możesz zachować ją na później - patrz: opcja B). Pole na karcie przy kałamarzu staje się wtedy puste. Nie można w ten sposób dobierać kart akcji podstawowych.



Po tym, jak wykonasz jedną z powyższych opcji, swoją turę rozpoczyna druga osoba.

Akcje na kartach

Każda karta akcji przedstawia jedną lub więcej akcji.

Jeśli karta akcji jest *rozdzielona* (rozpoznasz to po „rozdarcie” na karcie), wybierz jedną z jej połówek i wykonaj tylko akcje z wybranej części.

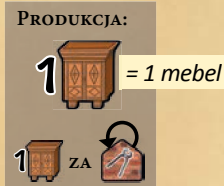
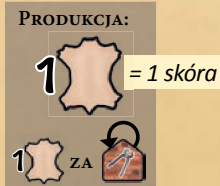
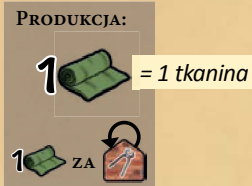
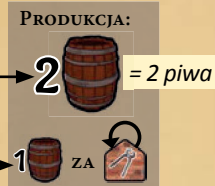


W przypadku karty bez rozdarcia możesz wykonać wszystkie widoczne akcje w dowolnej kolejności. Akcje, których nie możesz lub nie chcesz wykonać, przepadają.



Akcja: Produkcja

Otrzymujesz przedstawione towary.



Dodatkowo możesz wykorzystać dowolną liczbę swoich **aktywnych** fabryk, aby wyprodukować więcej towarów danego typu. Za każdą aktywną fabrykę, którą obrócisz na stronę nieaktywną, otrzymujesz 1 dodatkowy towar tego samego typu.

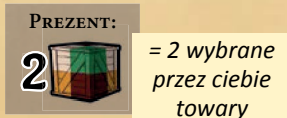
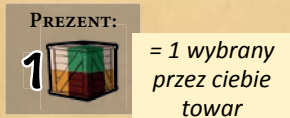
Uwaga: Fabryki pozostają twoją własnością przez całą grę. Fabryka jest jednak aktywna tylko wtedy, gdy żeton skierowany jest stroną z obcęgami do góry. Gdy widoczna jest strona z krzyżykiem, fabryka jest nieaktywna. Aby ponownie użyć nieaktywnej fabryki, musisz ją najpierw reaktywować. Dzieje się to automatycznie podczas martwego sezonu, ale może się także odbyć w wyniku działania niektórych kart akcji specjalnych lub kart procesów sądowych.



Akcja: Prezent

Otrzymujesz przedstawione towary.

Przykłady:



Akcja: Darowizna

Zapłać koszt we wskazanych towarach, aby otrzymać określoną liczbę żetonów gwiazdek ze wspólnej puli. Możesz zrobić to wielokrotnie w ramach jednej akcji - tyle razy, ile wskazuje strzałka na środku karty.

Przykłady:



Zapłać 2 dowolne towary, aby otrzymać 1 żeton gwiazdki.



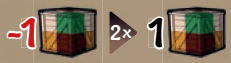
Zapłać 1 skórę, aby otrzymać 1 żeton gwiazdki (maksymalnie 2 razy).



Zapłać 2 meble, aby otrzymać 3 żetony gwiazdek.

Trzymaj swoje żetony gwiazdek przed sobą. Ich wartość będzie brana pod uwagę w końcowej punktacji, ale tylko jeśli gra nie zakończy się wcześniej natychmiastowym zwycięstwem któregoś z was.

Akcja: Wymiana towarów



Wykonaj tę akcję maksymalnie dwukrotnie. Wymień jeden dowolny towar ze swoich zasobów na jeden dowolny towar ze wspólnej puli.

Akcja: Zdobyć listy



Zdobądź tyle listów, ile wskazuje symbol na karcie (listy nie są towarami, ale czasem są wymagane, by opłacić koszt wykonania niektórych akcji).

Dodatkowo, listy można wykorzystywać w jeszcze jeden sposób: W dowolnym momencie możesz zapłacić jeden list, aby wymienić jeden dowolny towar ze swoich zasobów na jeden dowolny towar ze wspólnej puli (*dla przypomnienia, informacja o tym znajduje się na odwrocie każdego listu*).



Akcja: Dobranie karty akcji specjalnej



Dobierz jedną kartę specjalną z talii kart akcji i dodaj ją zakrytą do swojej ręki.

Akcja: Budowa fabryki



Zapłać 2 dowolne towary, aby wziąć 1 fabrykę ze wspólnej puli i umieścić ją przed sobą stroną z obcęgami do góry.



Weź za darmo 1 fabrykę ze wspólnej puli i umieść ją przed sobą stroną z obcęgami do góry.

Akcja: Zdobyć prestiżu



Przesuń znacznik prestiżu o **1 pole w stronę nazwy swojego miasta na torze prestiżu**.

Zauważ, że symbole nadrukowane wzdłuż krawędzi toru działają tylko w **martwym sezonie**, przynosząc dochód tej osobie, po której stronie znajduje się wówczas znacznik prestiżu (*patrz: strona 13*).

Ciemne gwiazdki nadrukowane na polach toru nie mają znaczenia do momentu zakończenia gry i są liczone tylko wtedy, gdy gra nie zakończy się natychmiastowym zwycięstwem.

Natychmiastowe zwycięstwo: Jeśli znacznik prestiżu dotrze do pola z nazwą twojego miasta, natychmiast wygrywasz grę.



Akcja: Zawiązanie sojuszu



(ABY ZABRAĆ JĄ
PRZECIWNIKOWI,
ZAPŁAĆ -1 ♠)

Weź jedną kartę sojuszu z planszy albo od swojego przeciwnika i umieść ją przed sobą.

Jeśli bierzesz kartę z planszy, nic za to nie płacisz.

← Jeśli zabierasz kartę przeciwnikowi, musisz odłożyć 1 posiadany list do wspólnej puli.



Każda karta sojuszu daje trwałą premię (szczegóły znajdziesz w podsumowaniu na stronie 16).

Uwaga: Podczas każdego martwego sezonu musisz opłacić utrzymanie każdej karty sojuszu, którą chcesz zatrzymać. W przeciwnym razie musisz ją odłożyć z powrotem na planszę (patrz: strona 13).

Natychmiastowe zwycięstwo: Jeśli posiadasz wszystkie 4 karty sojuszy, natychmiast wygrywasz grę.

Akcja: Zakup statku



Wybierz jedną z odkrytych kart statków na planszy i zapłać koszt widoczny w jej lewym górnym rogu.

Następnie umieść tę kartę statku (odkrytą) przed sobą.

Jeśli zakupiony statek posiada efekt natychmiastowy, rozpatrz go od razu.

Jeśli statek posiada inny typ efektu, pamiętaj, by użyć go w odpowiedniej sytuacji.

Po zakupie statku odkryj górną kartę z *talii statków* i umieść ją na właśnie zwolnionym *polu statku* na planszy. Jeśli talia statków się wyczerpie, puste pola statków nie będą już uzupełniane.

Zakupione statki pozostają przed tobą do końca gry.

Ciemne gwiazdki w prawym górnym rogu kart statków nie mają znaczenia do końca gry i liczą się tylko wtedy, gdy gra nie zakończy się natychmiastowym zwycięstwem.

Efekty kart statków możesz sprawdzić w podsumowaniu na stronie 16, rozpoznając je po numerach widocznych w prawym dolnym rogu każdej karty.

Natychmiastowe zwycięstwo: Jeśli masz o 3 karty statków więcej niż twój przeciwnik, natychmiast wygrywasz grę.



Akcja: Postęp procesu sądowego



Wybierz jedną z 3 odkrytych kart procesów sądowych na planszy i opłać *koszty prawne* wskazane w jej lewym górnym rogu.

Po opłaceniu kosztów prawnych otrzymujesz premię wskazaną po ich prawej stronie. Może ona obejmować otrzymanie zasobów ze wspólnej puli lub wykonanie konkretnych akcji. Jednym z elementów tej premii jest też zawsze poniższa akcja:



Postęp procesu sądowego na twoją korzyść przez przesunięcie odpowiedniego **znacznika procesu o 1 pole w stronę nazwy twojego miasta**. Jeśli znacznik znajduje się już na polu 4 po twojej stronie, nie przesuwaj go dalej.

Następnie spójrz na ciemne pole znajdujące się na prawo od premii. Wskazano tam, ile razy możesz zapłacić koszty prawne, aby powtórzyć tę (i tylko tę)  akcję (dla procesu na polu  – możesz zrobić to jeszcze raz, dla procesu na polu  – do dwóch dodatkowych razy).

Uwaga: Możesz zignorować dolną część karty procesu sądowego. Będzie ona istotna dopiero w momencie rozstrzygnięcia procesu później w trakcie rozgrywki.

Przykład: W ramach swojej akcji  Altona decyduje się posunąć proces sądowy na polu . Płaci wymagane koszty prawne - 1 skórę  – aby otrzymać 1 mebel oraz możliwość wykonania jednej akcji . Następnie przesuwają znacznik procesu z czerwonego pola 1 na pole 0 . Dodatkowo, mogłaby jeszcze do dwóch razy zapłacić po 1 skórę, aby przesunąć znacznik o 1 dodatkowe pole w swoją stronę . Rezygnuje jednak z tej możliwości.



Akcja: Wyrok sądu



Spójrz na pierwszy proces (czyli ten na polu ①). Jeśli jego znacznik znajduje się na polu 2, 3 lub 4 (po twojej stronie), możesz **rozstrzygnąć** ten proces (szczegóły znajdziesz w kroku 5: „Rozstrzygnięcie pierwszego procesu” na stronach 13 i 14).

Alternatywnie, możesz zamienić miejscami dwie odkryte *sąsiednie* karty procesów na planszy, wraz z odpowiednimi torami i znacznikami (nie można zamienić kart z pól ① i ③). Podczas dokonywania zamiany upewnij się, że znaczniki procesów pozostają w tych samych pozycjach.

Akcja: Reaktywacja fabryki



Odwróć jedną ze swoich nieaktywnych fabryk, tak aby strona z obcęgami znów była skierowana do góry.

Akcja: Piractwo

PIRACTWO:
ZABIERZ
PRZECIWNIKOWI:



Zabierz jeden dowolny towar z zasobów przeciwnika i przenieś go do swoich zasobów.

PIRACTWO:
Twój
PRZECIWNIK
OTRZYMUJE:
NASTĘPNIE ZABIERZ MU:
1-3



Zabierz do 3 dowolnych towarów z zasobów przeciwnika i przenieś je do swoich zasobów. W zamian twój przeciwnik może natychmiast wykonać akcję „Zdobycie prestiżu” (patrz: strona 9).

Martwy sezon

Jeśli przesuńiesz kałamarz poza pole z **dzwonkiem**, najpierw dokończ ruch, przesuając go na wybrane docelowe pole oraz, jak zwykle, płacąc wymagany koszt tego ruchu. Jednak zanim wybierzesz opcję działania, gra zostaje wstrzymana i należy rozpatrzyć martwy sezon. Aby to zaznaczyć, weź **żeton dzwonka** i połóż go przed sobą.

Uwaga: U dołu planszeczki martwego sezonu znajduje się zwykła karta akcji. Możesz przesunąć kałamarz na jej pole tak samo, jak na każdą inną kartę. Ponieważ jednak zawsze wymaga to przekroczenia pola z dzwonkiem, akcję z tej karty możesz wykonać dopiero po zakończeniu martwego sezonu.



Rozegraj martwy sezon, wykonując po kolei 8 kroków (które są również przedstawione na planszecie martwego sezonu):

- 1) Dla każdej **karty sojuszu**, którą masz przed sobą, zdecyduj, czy zapłacisz jej koszt utrzymania (widoczny w lewym górnym rogu karty obok symbolu dzwonka), czy też odłożysz kartę na dowolne wolne *pole sojuszu* na planszy.



- 2) Osoba, która ma **więcej kart statków** niż przeciwnik, może wykonać akcję „Zdobycie prestiżu” (patrz: strona 9). W przypadku remisu w posiadanych kartach statków nic się nie dzieje.

- 3) Jeśli posiadasz jakiegokolwiek karty statków oznaczone numerami od 6 do 10 otrzymujesz wskazany na nich dochód.

- 4) Osoba, po której stronie toru prestiżu znajduje się **znacznik prestiżu**, otrzymuje:

- dochód wskazany na polu, na którym znajduje się znacznik ORAZ
- dochód ze wszystkich pól znajdujących się między znacznikiem a **symbolem dzwonka**.



Przykład:

Ponieważ znacznik prestiżu znajduje się na czwartym polu po stronie Altony, Altona otrzymuje: 1 skórę, 1 tkaninę oraz 1 piwo.

- 5) **Rozpatrz pierwszy proces:**

Spójrz na tor i znacznik procesu sądowego znajdujące się na polu procesu ①:

- Jeśli znacznik znajduje się na polu 0, usuń kartę z pola procesu ① i odłóż ją do pudełka.
- Jeśli znacznik znajduje się na polu 1 po którejkolwiek stronie – osoba po tej stronie otrzymuje **jeden żeton gwiazdki** z puli wspólnej. Następnie odłóż kartę z pola procesu ① do pudełka.
- Jeśli znacznik znajduje się na polu 2, 3 lub 4 po którejkolwiek stronie, osoba po tej stronie **wygrywa** proces a następnie zabiera kartę z pola procesu ①, kładzie ją odkrytą przed sobą i otrzymuje premię opisaną na dole karty.



Premię stanowią najczęściej towary z puli wspólnej lub możliwość wykonania pewnych akcji.

Ciemne gwiazdki w prawym dolnym rogu karty procesu są istotne tylko wtedy, gdy gra nie zakończy się natychmiastowym zwycięstwem.



Natychmiastowe zwycięstwo: Jeśli udało ci się wygrać twój trzeci proces, natychmiast wygrywasz grę.

Po rozpatrzeniu procesu na polu ① uzupełnij puste pole procesu w następujący sposób:

a Tymczasowo odłóż tor i znacznik procesu z pola ① na bok.

b Przenieś kartę z pola procesu ② (wraz z torem i znacznikiem procesu) na pole ①.

c Przenieś kartę z pola procesu ③ (wraz z torem i znacznikiem procesu) na pole ②. Uważaj, żeby przypadkowo nie przesunąć znaczników podczas przenoszenia - powinny zostać na swoich miejscach.

d Odśłoń górną kartę z talii procesów i połóż ją awerssem do góry na polu ③.

e Pod nową kartą umieść tor procesu odłożony wcześniej w kroku (a) i umieść znacznik procesu na polu 0.



Jeśli talia procesów się skończy, nie uzupełniasz już pustych pól. Odłóż nieużywane tory i znaczniki procesów do pudełka.

6) Odrzuć wszystkie **karty akcji specjalnych** z 4 ciemnożółtych pól wokół krawędzi planszy, odkładając je odkryte na *stos odrzuconych kart akcji specjalnych*. Następnie dobrać 4 nowe karty z *talii akcji* i połóż po jednej odkrytej karcie na każdym pustym ciemnożółtym polu.

7) Reaktywuj wszystkie swoje fabryki poprzez odwrócenie ich stroną z obcęgami ku górze.

8) Na koniec sprawdź, czy przynajmniej jeden z poniższych warunków zakończenia gry został spełniony:

- Na planszy nie ma **żadnych kart statków**.
- Na planszy nie ma **żadnych kart procesów sądowych**.
- W puli wspólnej nie ma **żadnych fabryk**.
- W puli wspólnej nie ma **żadnych żetonów gwiazdek**.

Jeżeli którykolwiek z tych warunków został spełniony, gra się kończy i należy wytonić zwycięzcę poprzez podliczenie punktów za gwiazdki (*patrz: następna strona*).

W przeciwnym wypadku osoba, która miała **żeton dzwonka**, odkłada go z powrotem na planszę, a następnie kontynuuje swoją turę, wybierając jak zawsze jedną z czterech opcji działania na polu kałamarza, na którym zakończyła ruch przed rozpoczęciem martwego sezonu.

Zakończenie gry

Jeśli gra nie zakończyła się wcześniej wskutek **natychmiastowego zwycięstwa** jednego z graczy, kończy się w kroku 8 martwego sezonu, w którym został spełniony przynajmniej jeden z wymienionych wcześniej warunków.

W takim przypadku zwycięzca jest wyłaniany na podstawie punktacji za gwiazdki, zgodnie z poniższymi zasadami:

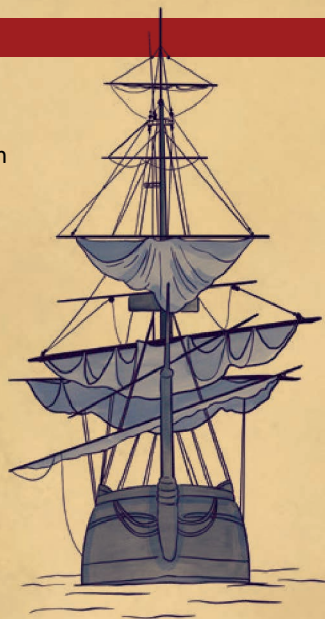
- Policz wszystkie **ciemne gwiazdki** znajdujące się na leżących przed tobą kartach.
- Jeśli znacznik prestiżu jest po **twojej stronie** toru prestiżu, dodaj także ciemne gwiazdki z pola, na którym się znajduje.
- Na koniec dodaj do swojego wyniku również wszystkie posiadane przez ciebie **żetony gwiazdek**.

Osoba z wyższą sumą gwiazdek wygrywa grę. W przypadku remisu wygrywa ten gracz, który posiada żeton dzwonka.



Ważne informacje dotyczące ograniczeń w zasobach

- Nie ma ograniczenia liczby kart akcji specjalnych, które możesz trzymać w ręce.
- Jeśli talia kart akcji się wyczerpie, przetasuj stos odrzuconych kart akcji specjalnych i utwórz z nich nową zakrytą talię kart akcji.
- Nie ma ograniczenia liczby elementów, które możesz mieć w swoich **zasobach** lub położone przed sobą.
- Jeśli masz otrzymać **towar** z puli wspólnej, ale nie jest on tam już dostępny, weź ten towar z zasobów przeciwnika pod warunkiem, że posiada on więcej towarów tego typu niż ty. Jeśli ten warunek nie zostanie spełniony, w ogóle nie dobierasz danego towaru. To samo dotyczy listów.
- Jeśli w puli wspólnej zabraknie **żetonów gwiazdek**, nie można ich już więcej otrzymywać. To samo dotyczy **fabryk**.



Efekty kart sojuszy:

- OSLO, LONDYN, NOWOGRÓD:** Za każdym razem, gdy wykonujesz akcję Produkcji lub Prezentu, w ramach której zdobywasz przynajmniej jeden towar danego typu, zdobywasz dodatkowo jeden taki sam towar. Dotyczy to tylko akcji wyraźnie opisanych jako „Produkcja” lub „Prezent”
- AMSTERDAM:** Za każdym razem, gdy wykonujesz akcję Darowizny, zdobywasz dodatkowy żeton gwiazdki.
- GDĄNSK:** Za każdym razem, gdy używasz rozdzielonej karty akcji (z grafiką rozdarcia), możesz wykonać akcję z obu jej połówek, w dowolnej kolejności.
- BRUKSELA:** Za każdym razem, gdy wykonujesz akcję „Zdobycie prestiżu”, możesz zapłacić jeden mebel, aby natychmiast powtórzyć tę akcję. Nie możesz jednak skorzystać z tego efektu przy powtórzonej akcji.
- LE HAVRE:** Za każdym razem, gdy wykonujesz akcję „Postęp procesu sądowego”, możesz zapłacić jeden dowolny towar, aby natychmiast powtórzyć tę akcję. Nie możesz jednak skorzystać z tego efektu przy powtórzonej akcji.
- KOPENHAGA:** Za każdym razem, gdy wykonujesz akcję „Dobranie karty akcji specjalnej” możesz zapłacić jedno piwo, aby natychmiast powtórzyć tę akcję. Nie możesz jednak skorzystać z tego efektu przy powtórzonej akcji.

Efekty kart statków:

- 1:** Po zakupie tego statku dwukrotnie wykonaj akcję „Zdobycie prestiżu” (*patrz: strona 9*). Jeśli posiadasz też kartę sojuszu Bruksela, możesz użyć jej efektu po jednym razie przy każdej z tych akcji. Jeśli posiadasz kartę statku numer 16, możesz również użyć jej efektu raz dla każdej z tych akcji.
- 2:** Po zakupie tego statku wykonaj akcję „Postęp procesu sądowego” do dwóch razy (*patrz: strona 11*). Jeśli posiadasz też kartę sojuszu Le Havre, możesz użyć jej efektu po jednym razie przy każdej z tych akcji.
- 3:** Po zakupie tego statku dwukrotnie wykonaj akcję „Dobranie karty akcji specjalnej”. Jeśli posiadasz też kartę sojuszu Kopenhaga, możesz użyć jej efektu po jednym razie przy każdej z tych akcji.
- 4 i 5:** Po zakupie tego statku otrzymujesz wskazaną na nim liczbę listów.
- 6 do 10:** W kroku 4 każdego martwego sezonu otrzymujesz wskazany na karcie statku dochód.
- 11 do 14:** Za każdym razem, gdy wykonujesz dowolną akcję „Produkcji”, dobierz dodatkowy towar wskazany na karcie typu, niezależnie od rodzaju towarów produkowanych w ramach akcji.
- 15:** Za każdym razem, gdy wygrasz proces sądowy, dobierz 2 żetony gwiazdek.
- 16:** Za każdym razem, gdy wykonujesz akcję „Zdobycie prestiżu”, możesz zapłacić dwa piwa, aby powtórzyć tę akcję. Nie możesz jednak skorzystać z tego efektu przy powtórzonej akcji.
- 17:** Za każdym razem, gdy przesuwasz kałamarz, możesz przesunąć go o jedno pole dalej bez ponoszenia dodatkowego kosztu.
- 18:** Nie musisz płacić listu, by wykonać opcję C.
- 19:** Każda kolejna karta statku, którą zakupisz po tej karcie, kosztuje o jeden towar mniej niż normalnie.
- 20:** Ten statek daje 5 ciemnych gwiazdek.
- 21:** Ten statek daje tyle ciemnych gwiazdek, ile masz kart statków przed sobą (wliczając tę kartę).

