

TERAKOTOWA ARMIA

Przygotowanie:

- na planszy losowo obróć oba **koła warsztatu**, na 4 polach dookoła umieść **suchą glinę**
- na torach przy mauzoleum umieść 2 czerwone pionki **inspektorów**, żetony **kolejności** na torze kolejności w stosie pośrodku (od góry: 1/1-2/1-2-3 dla 2/3/4 graczy), na torze rund na dole 5 odkrytych losowych kwadratowych żetonów punktowania (trójkąt w lewym dolnym rogu), półkolisty **znacznik rund** (na 1), okrągły znacznik punktacji w kolorze graczy na torze punktacji (na 1)
- na polach pod mauzoleum umieść 4x: **muzyków**, **sługi**, **kłęczących kuszników** i **konie** (specjaliści)
- obok na torze kolejności żetony kolejności (od góry 1/1-2/1-2-3 dla 2/3/4 graczy)
- obok planszy umieść żetony gliny, monety, 100/200PZ oraz pudełko z **figurkami wojowników** (11x oficer, 11x strażnik, 11x kusznik, 11x żołnierz)
- każdy z graczy otrzymuje:
 - 3 monety i 4 **żetony broni** (miecz, halabarda, kusza, włócznia), umieszcza stroną **nieaktywną**
 - w swoim **kolorze**: 6 żetonów **mistrzów**, 15 podstawek, znaczniki **kolejności** (okrągłe) na torze kolejności (pierwszy gracz na górze), znaczniki **robotników: rzemieślników** 5/4/3 (małe), **artystów** 5/4/3 (duże) dla 2/3/4 graczy
 - znaczniki artystów są odkładane (można je kupić akcją)
 - kolejno mokra glina/monety od pierwszego gracza: 1/0 (2 gracz), 2/1 (3 gracz), 3/2 (4 gracz)

Dążymy do tego, żeby:

- umieszczać figurki wojowników w mauzoleum, tworząc grupy w których się ma dominację swoich
- wzmacniać swoich wojowników specjalistami i dostawać bonusy za żetony mistrzów

W każdej z 5 rund są kolejno 3 fazy:

A) Faza akcji:

- gracze umieszczają wszystkich swoich robotników na planszy (po jednym u gracza: A>B>C>D>A>B...):
- kolejność zawsze według toru kolejności:
 - 1) **obróć** koła warsztatu (opcjonalnie):
 - obróć raz 1 z 2 kół zgodnie ze strzałkami o 1 pole (koszt: 2 monety)
 - 2) umieszczenie **robotnika** (obowiązkowo):
 - umieść 1 dowolnego robotnika na wolnym polu w sekcji wokół koła warsztatu
 - jeżeli jest już **rzemieślnik** (mały), na drugim można dostawić artystę
 - jeżeli jest już **artysta** (duży), na drugim nie można nikogo dostawić
 - 3) wykonanie **akcji** (opcjonalnie) wskazanych na pierścieniach (w każdym rozpatrywane osobno):
 - kolejno od wewnętrznego do zewnętrznego pierścienia
 - pierścień wewnętrzny i środkowy = zamiast akcji > 1 mokra glina lub 1 moneta
 - **akcje**:
 - A) **moneta** = otrzymaj 2/3/4 monety
 - B) czerwona **głina** = otrzymaj 2/4 mokre gliny
 - C) glina > **wojownik** = zużyj mokrą glinę (2/3/4) na dodanie figurki w mauzoleum i oznacz **podstawką**
 - 1 mokra glina z kosztu zamienia się w suchą i **trafia do magazynu tej ćwiartki** warsztatu (koła)
 - otrzymaj **punkty z rzędu** zabranego wojownika (bierzesz pierwszą dowolną od dołu)
 - możesz zużyć **aktywny żeton broni** tego wojownika, jeżeli chcesz otrzymać dodatkową **nagrode**:
 - a) **oficer** (miecz) = 1 pkt + możesz przesunąć 1 inspektora o 1 pole do przodu lub do tyłu
 - b) **strażnik** (halabarda) = 3 pkt + możesz przesunąć 1 swojego wojownika w linii (przez puste pola)
 - c) **kusznik** (kusza) = 1 pkt za każde puste pole między nim i pierwszą figurką z dowolnej strony (kolumna lub rząd)
 - d) **żołnierz** (włócznia) = 1 pkt + 2 monety
 - D) **waza** = odwróć całą suchą glinę na stronę mokrą
 - E) **+robotnik** = zamień użytego rzemieślnika na artystę (na stałe z puli zasobów)
 - akcja wykonana artystą = otrzymaj 1 żeton mokrej gliny lub 1 monetę
 - F) **mistrz**:
 - na polu tego mistrza musi być żeton mistrza w kolorze gracza (jeżeli nie ma, opłać koszt z żetonu i dodaj żeton), następnie otrzymaj **bonus mistrza**:
 - 1) z **figurką** = dodaj najmniej licznego wojownika, koszt w monetach = numer rundy
 - nie otrzymujesz punktów zwycięstwa z wiersza ani nagrody
 - 2) z **kołem** = możesz wykonać drugi raz swoją akcję wewnętrznego koła (za pełny koszt)
 - 3) z **inspektorem** = możesz przesunąć 1 inspektora o 1-2 pola do przodu
 - 4) z **gliną** = otrzymaj +3 żetony mokrej gliny
 - 5) z **pergaminem** = otrzymaj wszystkie żetony suchej gliny z 2 wybranych magazynów
 - 6) z **kowadłem** = obróć wszystkie swoje żetony broni na stronę aktywną
 - G) żeton **kolejności** = max. 1, weź górny żeton kolejności (+ mokrą glinę, według ikony z żetonu)
 - H) żeton **broni** = obróć wskazaną broń na stronę aktywną

I) **pozłacana** figurka = kup **specjalistów** (za X monet i aktywny żeton broni, ustaw bez podstawki w mauzoleum)

- koszt = liczba użytych specjalistów tego rodzaju + 1
- pierwsza dowolna figurka od dołu
- a) **koń** (miecz) = umieść na polu pod swoim wojownikiem (zajmują 3 miejsca do tworzenia grup i określania sąsiedztwa, ale liczone jako 1 wojownik, do którego został dołączony)
- b) **sługa** (halabarda) = punktowane na koniec gry za otoczenie wojownikami
- c) **kłęczący kusznik** (kusza) = stawiając ustaw w odpowiednim kierunku; ma taki rodzaj, jak wojownik w którego stronę jest zwrócony; rozstrzyga remisy w dominacji; dodatkowe punkty na koniec gry
- d) **muzyk** (włócznia) = punktowane na koniec rundy, obecność w rzędzie lub kolumnie

B) Faza punktowania:

- 1) punktowanie **inspektorów**:
 - +7 pkt/+3 pkt za dominację/obecność **w rzędzie** z inspektorem, przesuń inspektora o 1 pole do przodu
 - +7 pkt/+3 pkt za dominację/obecność **w kolumnie** z inspektorem, przesuń inspektora o 1 pole do przodu
- 2) punktowanie **muzyków**:
 - +1 pkt za każdego swojego wojownika w rzędzie lub kolumnie z muzykiem, każdy muzyk osobno
- 3) punktowanie **rundy**:
 - +5/7/9/11/13 pkt za dominację oraz +2/3/4/5/6 pkt za obecność według kafelka punktowania:
 - **rodzaje kafelków**:
 - a) w jaśniejszej kolumnie lub jaśniejszym wierszu w mauzoleum
 - b) według wskazanego rodzaju wojowników w całym mauzoleum
 - c) we wskazanym sektorze mauzoleum
 - d) według liczby monet lub żetonów gliny (oboje lub tylko jednej z mokrej)

C) Faza porządkowania:

- ustal nową kolejność (z posiadanych żetonów kolejności, od góry 1>3, potem dotychczasowa), odłóż żetony
- obróć całą posiadaną glinę na suchą stronę (obecność u każdego **mistrza z ikoną czerwonej gliny** = -1 obrót)
- obecność u każdego **mistrza z ikoną monety** = +1 moneta
- zbiierz robotników, obróć oba koła o 1 pole, przesuń znacznik rundy +1 pole

Koniec gry:

- kiedy zakończy się 5 runda

Punktacja:

- + N pkt z toru punktacji
- + 8/2 pkt za dominację/obecność wokół każdego **sługi** (wszyscy swoi wojownicy, 8 pól wokół)
- + 1 pkt za każde 2 **żetony**: gliny suchej, mokrej i monety
- usuń z mauzoleum pojedynczych wojowników (nie sąsiadują bokiem z figurką tego samego rodzaju dowolnego gracza lub z zwróconym do niego kłęczącym kusznikiem), w każdej grupie ze swoim wojownikiem otrzymaj punkty za:
 - + N pkt za **liczbę** własnych wojowników x liczba kolorów
 - + 5 pkt za **dominację** własnych wojowników w grupie (w grupie jest > 2 graczy)
 - + 2 pkt za **obecność** własnych wojowników w grupie (w grupie jest > 2 graczy)
 - + 2 pkt za każdego własnego wojownika, w którego stronę skierowany jest **kłęczący kusznik**
- gdy remis, decyduje wyższa pozycja w kolejności rozgrywania tur

Pamiętaj:

- **grupa** wojowników to min. 2 figurki tego samego rodzaju sąsiadujące krawędzią (bez względu na gracza)
- **dominacja** = posiadanie największej liczby swoich figurek (nie ma remisów; koń nie wpływa na liczebność), **obecność** = jest min. 1 swoją figurką/zasób oraz nie uzyskano punktów za dominację w tej kategorii
- po przesunięciu **inspektora** za ostatnie pole wraca on na początek toru
- po użyciu **żetonu broni**, obróć ją na stronę nieaktywną (przekreślona)