

ZAMKI BURGUNDII

Przygotowanie:

- każdy z graczy otrzymuje:
 - **planszę** gracza z numerem 1 lub 2, w wariantcie zaawansowanym losową 1-10 lub 11
 - 1 zamek, ustaw ciemnozielony kafelek na środku **posiadłości (mapy)**
 - 3 losowe żetony towarów, rozłóż widoczną stroną w **składzie grupując według rodzaju**
 - 2 kości w swoim kolorze, 1 srebrną **monetę**, żeton 100/200, pomoc, 2 znaczniki gracza
 - **kolejno** od pierwszego gracza gracze dostają: 1, 2, 3 i 4 robotników, pierwszy gracz otrzymuje białą kość
- rozdziel **kafelki** terenu (164 **Włości**) według koloru, potasuj i umieść w **zakrytych** stosach
- umieść na stole wspólną **planszę gry** (osobno: 2-3 oraz 4-osobowa)
 - potasuj żetony towarów, wylosuj 25 i umieść je zakryte po 5 w 5 stosach **faz** (A-E)
 - rozłóż towary ze stosu A jako odkryte na polach **rund** pod tym stołem
 - umieść w prawym dolnym rogu żetony **bonusu** według koloru (2x6, mniejszy pod spodem)
 - umieść znaczniki gracza na „0” na torze punktacji oraz na początku toru kolejności (ostatni gracz na dole)
 - rozmieść odkryte kafelki terenu w każdym **magazynie** według koloru, w tym na **czarnym rynku** pośrodku
- umieść obok planszy: monety (24), żetony robotników (26)

Dążymy do tego, żeby:

- rozbudowywać swoją mapę kafelkami, uzyskując jednocześnie jak najwięcej bonusów za kombinację

W kolejnych rundach:

- 1) gracze jednocześnie rzucają kośćmi, wyrzucone wyniki są widoczne
 - 2) pierwszy gracz rzuca białą kością i przekłada górny **towar do magazynu** o tym numerze (nie działają robotnicy)
 - 3) gracz wykonuje **dwie akcje** z 4 poniższych:
 - a) **zabiera do swojego schowka** (trzy pola z kluczem) kafelek terenu z magazynu o numerze wyrzuconej kości
 - jeżeli schowek jest pełny, musi odrzucić jeden z umieszczonych tam kafeleków
 - b) **umieszcza na swojej mapie** kafelek terenu ze schowka:
 - kafelek **musi dotykać** krawędzią istniejącego, być docelowego **koloru**, a **miejsce** równe wyrzuconej kości
 - w zależności od **koloru dodanego kafełka**:
 - **żółty** (klasztór) – daje jeden z 26 stałych unikalnych efektów:
 - 1) pozwala na budynki tego samego rodzaju na jednym obszarze; 2) kopalnia oprócz monety daje robotnika; 3) dwie monety zamiast jednej podczas sprzedaży towarów; 4) dodatkowy robotnik za sprzedaż towarów; 5) statek zabiera towary z dwóch sąsiadujących magazynów zamiast z jednego; 6) kafelek z czarnego rynku (i dodatkowo z magazynów) można kupić też za 2 robotników; 7) podczas punktowania pastwiska +1 punkt za każdy **żeton** zwierząt; 8) robotnik daje modyfikację +/-2 a nie +/-1; 9-12) automatyczna modyfikacja +/-1 przy umieszczaniu kafeleków w określonych na klasztorze kolorach; 13) zakup robotników (oprócz pensjonatu) daje +1 monetę; 14) zakup robotników daje ich 4 zamiast 2; 15) podczas sprzedaży towaru +2 punkty za każdy jego **rodzaj**; 16-23) na koniec gry +4 punkty za każdy kafelek na mapie wskazanego rodzaju; 24) na koniec +4 punkty za każdy **rodzaj** zwierząt; 25) na koniec +1 punkt za każdy **sprzedany żeton** towaru; 26) na koniec +3 punkty za każdy posiadany bonus; 27) znacznik na torze kolejności jest zawsze na wierzchu; 28) nielimitowana możliwość zakupu 2 robotników za monetę; 29) na koniec gry +4 punkty za każdy rodzaj kafełka na mapie.
 - **niebieski** (statek):
 - gracz pobiera do siebie wszystkie towary z **dowolnego** magazynu
 - gracz przesuwa się na torze kolejności +1 i ustawia na górze
 - **ciemnozielony** (zamek)
 - gracz wykonuje natychmiast darmową akcję o **dowolnym** wyniku kości
 - **jasnozielony** (pastwisko, zwierzęta)
 - +1 punkt za każde zwierzę na kafełku
 - +1 punkt za każde zwierzę na wcześniejszych kafełkach z tego obszaru (nie muszą sąsiadować)
 - **szary** (kopalnia) = +1 moneta na koniec fazy (A-E)
 - **beżowy** (budynki)
 - na obszarze może być tylko **1 budynek z tego samego rodzaju**
 - każdy **rodzaj budynku** daje inną natychmiastową korzyść:
 - 1) targowisko = statek lub pastwisko z magazynu do schowka; 2) stolarnia = budynek z magazynu do schowka; 3) kościół = kopalnia, klasztor lub zamek z magazynu do schowka; 4) skład = sprzedaj towary dowolnego rodzaju; 5) pensjonat = +4 robotników; 6) bank = +2 monety; 7) ratusz = prawo dodania do mapy kolejnego kafełka ze schowka; 8) strażnica = +4 punkty;
 - po **zapełnieniu obszaru** gracz otrzymuje sumę punktów za wielkość obszaru (nad fazą) + za fazę
 - po zapełnieniu **koloru** gracz otrzymuje górny żeton bonusowy
- c) **sprzedaje towary** ze swojego składu mające numer wyrzuconej kości

- towary odkłada zakryte obok składu = +1 moneta oraz tyle punktów ilu jest graczy

d) **kupuje dwóch robotników** niezależne od wyniku rzutu kością

4) za 2 monety gracz raz może w rundzie **kupić kafelek z czarnego rynku** w dowolnej chwili i umieścić w schowku

5) przed rozpoczęciem **nowej fazy**:

- usuń kafełki terenu z planszy wspólnej (nie zawartość magazynów), rozłóż nowe kafelki ze stosów
- rozłóż żetony towarów z nowej fazy
- rozdaj monety graczom posiadającym kopalnię

Koniec gry:

- gdy faza E dobiegnie końca

Punktacja:

+ w czasie gry (pastwisko, strażnica, sprzedaż towaru, zapełnienie obszaru/koloru, szlaki, posterunki)

+1 za każdy niesprzedany żeton towaru, każdą monetę oraz za każdych 2 robotników

+N za: żółty kafelek (według kafełka), zdobyty bonus (wartość z kafełka według liczby graczy: 2/3/4). tarcze

Pamiętaj:

- **obszar** to wszystkie sąsiadujące ze sobą na mapie miejsca na kafełki w tym samym kolorze
- gracz może zmienić wyrzucony wynik na kości o +/-1 za oddanie jednego **robotnika** (również 6>1, 1>6)
- kolejność wyznacza **tor kolejności**, a nie ruch wskazówek zegara, pierwszy gracz otrzymuje **białą kość**
- żetony robotników i monet są nielimitowane
- w momencie **przejścia przez start** gracz wyklada odpowiednio żeton 100/200 punktów
- gry **solo** (plansza 13) oraz **drużynowo** (dwie dwuosobowe drużyny, plansza 12) mają osobne zasady
- w grze 2-osobowej nieaktywne pola z „3”
- w grze 3-osobowej jedno z pól w magazynie 6 jest raz zamkiem (fazy ACE), a raz kopalnią (fazy BD).