

Sardynia



**Dice &
Bones**

XIV wiek.

Twym oczom ukazuje się piękna, śródziemnomorska wyspa.

Gdy tylko twa stopa dotyka ziemi, wiesz, że twoim nowym domem zostanie Sardynia.

Zasiedlaj prowincje, zakładaj osady, dbaj o agrokulturę i zawijaj swoimi statkami do portów. Umacniaj wpływy wznosząc potężne forty i bądź gotów do walki o swoje!

Zawartość gry:

1 plansza do gry, 26 kart fortów, 28 kart postaci, 4 znaczniki punktacji, 4 kapłanów, 8 statków, 12 fortów, 16 osad, 20 osadników, 16 żetonów agrokultury, 4 karty pomocnicze.

Przygotowanie gry

- Rozłóż pudełko na płasko przygotowując w ten sposób planszę.
- W 16 prowincjach na planszy rozłóż 16 żetonów agrokultury: 2 żetony pszenicy na 2 żółtych prowincjach, 8 żetonów oliwek i wina losowo na 8 zielonych prowincjach, 6 żetonów tymianku i sera losowo na 6 brązowych prowincjach.
- Każdy gracz wybiera kolor i odpowiadające mu: kartę pomocniczą, 7 kart postaci, 1 znacznik punktacji, 15 mepli (1 kapłan, 2 statki, 3 forty, 4 osady, 5 osadników).
- Każdy gracz umieszcza swój znacznik punktacji przy torze punktacji i bierze na rękę swoje 7 kart postaci.
- Przetasuj 26 kart fortów. Zakrytą talię połóż obok planszy, po czym ułóż w rzędzie 11 zakrytych kart. Odkryj 2 pierwsze karty od lewej.
- Jesteście gotowi do gry!

Plansza

Wyspa podzielona jest na 16 prowincji (z żetonem agrokultury na każdej z nich), które oddzielają od siebie beżowe granice.

W każdej prowincji w tym samym momencie znajdować może się łącznie maksymalnie 7 mepli - kapłanów, osad lub osadników. Po osiągnięciu limitu do danej lokacji nie można dołożyć żadnego elementu.

Przekroczenie granicy prowincji kosztuje 1 punkt ruchu. Kapłani oraz osadnicy mogą przemieszczać się między pełnymi prowincjami, ale nie mogą zakończyć w nich ruchu.

Forty: Na planszy znajduje się 26 kwadratowych pól przeznaczonych do budowy fortów. Na danym polu stać może tylko 1 fort.

Porty: Wyspa dysponuje 6 portami (wskazanymi ikonami steru), z których każdy przynależy do pojedynczej prowincji. W każdym porcie znajdować mogą się maksymalnie 2 statki (tylko 1 statek podczas gry dwuosobowej). Nie można umieścić dwóch swoich statków w jednym porcie.

Tura Gracza

Tury rozgrywajcie w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, zaczynając od gracza, który był na Sardyni, albo najbliższej tej wyspy. W swojej turze wybierz kartę postaci z ręki, zagraj ją odkrytą przed siebie i wykonaj wskazaną na niej akcję. Następnie swoją turę rozgrywa kolejna osoba. Zagrane karty pozostają na stole do momentu pojawienia się karty Strażnika (patrz: str. 6).

Karty Postaci

Admirał

Gdy zagrywasz kartę Admirała, możesz:

- Umieścić 1 statek z rezerwy w porcie; **albo**
- Przenieść jeden lub oba ze swoich statków na planszy do dowolnych portów.



Dowódca

Gdy zagrywasz kartę Dowódcy, możesz:

- Umieścić 1 osadnika z rezerwy w dowolnej prowincji; **albo**
- Wykonać ruch swoimi osadnikami do 4 razy. Może być to wielokrotny ruch jednym z nich, albo dowolne rozdzielenie ruchu między nimi.



Kapłan

Gdy zagrywasz kartę Kapłana, możesz:

- Umieścić kapłana z rezerwy w dowolnej prowincji; **albo**
- Wykonać ruch swoim kapłanem do 3 razy.

Gdy w danej prowincji znajduje się kapłan, przeciwnicy nie mogą poruszać do niej ani umieszczać w niej swoich osadników czy wznosić w niej osad, chyba że ich kapłan również tam przebywa. Jeśli twój kapłan znajduje się w tej prowincji, możesz umieścić w niej swoich osadników oraz osady zgodnie ze standardowymi zasadami.



Rolnik

Gdy zagrywasz kartę Rolnika, możesz zebrać 1 żeton agrokultury i zdobyć punkty według następujących zasad:

Wybierz port, w którym znajduje się twój statek. Możesz zabrać żeton z prowincji z przynajmniej jednym twoim osadnikiem i żetonem agrokultury, pod warunkiem, że:

- wybrany port przynależy do tej prowincji; **albo**
- na planszy znajduje się nieprzerwane połączenie prowincji z twoimi osadnikami między wybranym portem i wskazaną prowincją.

Zebrany żeton dołóż do swojej rezerwy i podlicz punkty. Pierwszy żeton danego rodzaju daje 1 punkt, a drugi, trzeci i czwarty tego samego typu dają kolejno 2, 3 i 4 punkty.



Architekt

Gdy zagrywasz kartę Architekta, możesz:

- Umieścić fort z rezerwy na wolnym kwadratowym polu fortu na planszy; **albo**
- Umieścić osadę z rezerwy w dowolnej prowincji. Żetony agrokultury w twojej rezerwie wyznaczają maksymalną liczbę twoich osad, które mogą znajdować się w grze (jeśli w rezerwie masz np. 2 żetony agrokultury, na planszy mogą znajdować się twoje 2 osady).



Królowa

Gdy zagrywasz kartę Królowej, możesz skopiować akcję z dowolnej z twoich kart zagranych od ostatniego pojawienia się Strażnika (czyli z dowolnej z twoich kart postaci znajdujących się przed tobą).



Strażnik

Gdy zagrywasz kartę Strażnika aktywujesz punktację z prowincji. Jeśli gracz zagra Strażnika jako swoją pierwszą kartę postaci, wszyscy pozostali w rundzie gracze, zgodnie z kolejnością, mogą zagrać kartę postaci (poza Strażnikiem). Następnie rozpatrz punktację prowincji według następujących zasad:

1. Pierwsza od lewej z odkrytych kart fortu wyznacza, za które pole fortu i sąsiadujące z nim prowincje będziecie podliczać punkty (*patrz: Punktowanie za Prowincje, str. 7*).
2. Podliczcie punkty kolejno za każdą prowincję sąsiadującą z polem fortu, przemieszczając swoje znaczniki na torze punktacji.
3. Po podliczeniu punktów odłóżcie rozpatrzoną kartę fortu na spód talii i odwróćcie kolejną z zakrytych kart w rządzie. Zdecyduj, czy zostawiasz odkrytą właśnie kartę, czy odkładasz ją na spód talii fortów i zastępujesz nową kartą dociągniętą z wierzchu talii. W ten sposób wyznaczasz dwa następne punktujące fortu.

Po podliczeniu punktów wszyscy gracze zabierają zagrane przez siebie karty z powrotem na ręce. Swoją turę wykonuje następny gracz.



Punktowanie za Prowincje

Gracze zdobywają punkty z prowincji na podstawie zdobytych wpływów. Każdy gracz zdobywa wpływy za swoje meple w prowincji lub z nią sąsiadujące, zgodnie z poniższymi zasadami:

- 1 wpływ za każdego kapłana lub osadnika w prowincji;
- 2 wpływy za każdą osadę w prowincji;
- 1 wpływ za statek w porcie przynależącym do prowincji;
- 1 wpływ za każdy fort przy granicy prowincji.

Najbardziej wpływowy gracz zdobywa punkty zwycięstwa z danej prowincji (liczba widoczna w wieńcu laurowym na planszy). Drugi w kolejności gracz zdobywa połowę punktów, zaokrąglając w dół.

Remisy: W przypadku remisu o największą liczbę wpływów każdy z remisujących graczy zdobywa pełną wartość punktów zwycięstwa z danej prowincji, ale nie przyznaje się punktów za drugie miejsce.

W przypadku remisu na drugim miejscu (i braku remisu na pierwszym miejscu) każdy z remisujących graczy zdobywa połowę punktów zwycięstwa z danej prowincji.

Punktowanie w grze dwuosobowej: W przypadku remisu żaden z graczy nie zdobywa punktów.



Punktowanie za Prowincje – 4 graczy



Przykład – Punktowanie za Prowincje przy 4 graczach

Żółty gracz zagrywa kartę Strażnika, rozpoczynając punktowanie. Na pierwszej odkrytej karcie fortu od lewej strony widnieje nr 6.

Rozpatrywane będą prowincje oznaczone literami A, B oraz C, ponieważ B i C sąsiadują z polem fortu nr 6 (A).

Prowincja A: 1 osadnik Niebieskiego gracza i 1 fort Fioletowego gracza dają im po 1 wpływie. Obaj zdobywają pełne 5 punktów.

Prowincja B: 1 osada, 1 statek w porcie i 1 fort na granicy dają Żółtemu graczowi 4 wpływy. Fioletowy i Zielony gracz mają po 3 wpływy. Żółty zdobywa 5 punktów, a Fioletowy i Zielony po 2.

Prowincja C: 1 osada i 1 fort dają Niebieskiemu graczowi 3 wpływy, a 1 osada i 1 fort Żółtemu 2 wpływy. Fioletowy zdobywa 1 wpływ z 1 fortu. Niebieski gracz zdobywa 2 punkty, Żółty 1 punkt, a Fioletowy nie zdobywa żadnych punktów.

Karty Fortów



Przykład – Karty Fortów

Na początku gry odkryte zostają karty fortów nr 6 i 17. Pierwsza punktacja będzie miała miejsce przy polu fortu nr 6, a druga przy forcie nr 17.

Żółty gracz korzysta z karty Strażnika, rozpoczynając punktowanie. Po rozpatrzeniu właściwych prowincji Żółty odkłada kartę fortu 6 i odkrywa kolejną kartę w rzędzie – fort 8. Ma teraz wybór: może zostawić kartę fortu 8, albo odłożyć ją na spód talii fortów i dobrać w jej miejsce nową kartę z wierzchu talii.

Koniec Gry

Gra kończy się po rozpatrzeniu punktacji z 11 kart fortów. Zwycięża gracz z największą liczbą punktów!

W przypadku remisu zwycięża osoba z większą liczbą mepli w zasobach, jeśli remis się utrzymuje, zwycięży osoba, która prędzej pochwali się wygraną w social mediach. :)

Wariant gry: Alternatywne Zasady Działania Strażnika

To zaawansowany wariant gry dla doświadczonych graczy, który daje im więcej kontroli nad zdobywaniem punktów w prowincjach. Pozostałe zasady gry pozostają bez zmian.

Przygotowanie

Po przygotowaniu kart fortów każdy gracz dobiera 1 wierzchnią kartę z talii i zachowuje ją zakrytą w swoim obszarze gry. Podczas rozgrywki każdy gracz może swobodnie podejrzeć własną kartę.

Zmiana Działania Karty Strażnika

Gracz może zagrać kartę Strażnika tylko pod warunkiem, że zagrał już przynajmniej 3 inne karty postaci.

Po rozpatrzeniu akcji Strażnika i odkryciu pierwszej od lewej z zakrytych kart fortów, wybiera jedną z opcji:

- Pozostawia odkrytą kartę na miejscu. Dobiera wierzchnią kartę z talii fortów do swojej rezerwy, porównuje z tą, która już tam się znajduje i odkłada jedną z nich na spód talii fortów; **albo**
- Odkłada odkrytą kartę fortu na spód talii fortów i zastępuje ją wierzchnią kartą z talii (odkrytą); **albo**
- Odkłada odkrytą kartę fortu na spód talii fortów i zastępuje ją kartą ze swojej rezerwy (odkrytą). W swoim obszarze gry umieszcza zakrytą kartę z wierzchu talii fortów.

Projekt gry: Stefan Dorra.

Ilustracje: Wanjin Gill.

Instrukcja / Korekta: Alex Flagg, Patrick Kapera

Wydane przez Gameology Inc. www.playte.com

© Stefan Dorra, Gameology Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone.

- Gra "Sardynia" objęta jest umową licencyjną pomiędzy Stefanem Dorra oraz Gameology Inc. Zasady gry oraz ilustracje nie mogą podlegać kopiowaniu.
- Twórcy pragną zaznaczyć, że we wczesnych etapach projektowania gry korzystano z ilustracji wygenerowanych przez AI, ale zostały one w pełni zastąpione dziełami artystów. W końcowej wersji produktu nie ma żadnych elementów pochodzących od AI.
- Funkcje planszy i pudełka do gry Sardynia są objęte zgłoszeniem patentowym.

Dice and Bones:

ul. 3 maja 27

62-040 Puszczykowo

Polska

Ekipa:

Barbara Skoracka, Michał Cyranek, Monika Skoracka i Tomek Skoracki

Tłumaczenie:

Marta Knapińska

Korekta:

Wiktoria i Wojtek Miloch

Odwiedź nas na:

www.diceandbones.pl

fb.me/diceandbones

youtube.com/c/smgpkosci

