



Wprowadzenie

W XV wieku, na włoskich dworach panował przepych, ale nie brakowało też zawitych intryg. Burzliwe warunki polityczne stworzyły podwaliny pod nową formę rządów (zwaną Signoria), polegającą na przejmowaniu władzy przez przedstawicieli wypychanych rodów. Szlacheckie rodziny, działające do tej pory w cieniu, zaczęły przejmować kontrolę w miastach i decydować o przyszłości Włoch. Możliwe było także tworzyć historię.

W grze "Signorie" przyjmujesz rolę Signore - głowy renesansowej rodziny. Będziesz wchodził w strategiczne alianse z sześcioma najbardziej znaczącymi rodami tamtych czasów, aby zwiększać swoje wpływy i zbudować lokalną dynastię.

Zaplanuj mądrze przyszłość dla swego potomstwa, wybierz ścieżkę kariery (wojskowej, kościelnej lub politycznej) i wybieraj misje dyplomatyczne dla mężczyzn oraz aranżuj strategiczne małżeństwa dla kobiet.

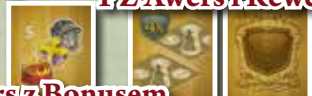
Na początku każdej rundy, jeden z graczy rzuca 20 kośćmi. Gracze kolejno wybierają jedną z kości i umieszczają ją na swojej planszy, na polu odpowiedniej akcji. Kolor wybranej kości determinuje możliwe akcje, a liczba wyrzucona na kości obniża koszt akcji. Zatrudnieni pomocnicy zwiększą siłę oddziaływania Twoich akcji.

Mechanizm wyboru kości jest prosty, innowacyjny i stawia graczy przed trudnymi wyborami. Podczas każdej rundy, gracz może wykonać do czterech akcji. Pieniądzy zawsze brakuje, więc kuszące jest branie kości z wysokimi liczbami, jednakże na koniec rundy specjalny bonus otrzymają tylko Ci gracze, którzy wzięli kości o sumie nie większej niż 13.

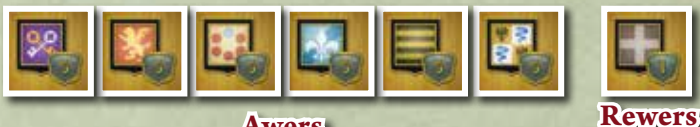
Gracz, który osiągnie mistrzostwo w pociąganiu za właściwe sznurki w celu zdobycia największego wpływu, zostanie zwycięzcą!

Komponenty

Zanim zaczniesz grę, wyjmij wszystkie żetony z ramek.

- 1) 1 Plansza Główna
- 2) 4 Plansze Graczy
- 3) 48 pionków Mężczyzn - członków rodziny (po 12 w 4 kolorach graczy) 
- 4) 44 pionki Kobiety - członków rodziny (po 11 w 4 kolorach graczy) 
- 5) 12 Dysków (po 3 w 4 kolorach graczy) 
- 6) 16 Panien Młodych (białe figurki) 
- 7) 48 Pomocników (białe dyski)  **PZ, Awers i Rewers**
- 8) 14 żetonów Nagrody (9 z bonusem i 5 z PZ)  **Awers z Bonusem**

- 9) 54 żetony Sojuszu (po 9 w 6 kolorach Domów)



- 10) 5 kości Potomstwa (białych) 

- 11) 20 kości Akcji (po 4 w 5 kolorach)



- 12) 10 żetonów Zadania



- 13) żetonów Florenów (o wartości 1 i 5)



Awers **Rewers**



Aby uzyskać więcej informacji na temat tej gry, zeskanuj ten kod QR lub odwiedź naszą stronę www.whatsyourgame.eu/games/signorie

WSTĘPNE PRZYGOTOWANIE

Wszystkie reguły podane są dla gry 4-osobowej. Wyjątki dla gry 2 lub 3-osobowej pojawiają się w niebieskich ramkach. Jeśli w grze uczestniczy mniej niż 4 graczy, nieużywane elementy należy odłożyć do pudełka.

1. PLANSZA

- Planszę należy rozłożyć na stole. Jest ona podzielona na kilka Obszarów (zobacz rysunek niżej).

2. ZASOBY GRACZY

Każdy gracz wybiera kolor (żółty, czerwony, fioletowy lub niebieski) i umieszcza przed sobą odpowiednie elementy:

- 5 Florenów.



- 7 członków rodziny w swoim kolorze (4 pionki Męskie i 3 Żeńskie).

Od teraz są oni dostępni dla Gracza i będziemy ich nazywać Mężczyznami/ Kobietami lub pionkami Mężczyzn i Kobiet.



- 1 Planszę Gracza w swoim kolorze.



3. TOR PUNKTÓW ZWYCIĘSTWA

- Każdy Gracz umieszcza 1 Dysk w swoim kolorze, na polu "0" (zero) - na Torze Punktów Zwycięstwa (PZ).



Jeśli podczas gry, któryś z Graczy otrzyma PZ, należy przesunąć odpowiednio jego Dysk.



4. KOŚCI

- 5 kości Potomstwa i 20 kości Akcji, należy umieścić obok Planszy Głównej.

UWAGA: kolory kości Akcji nie są powiązane z kolorami Graczy.

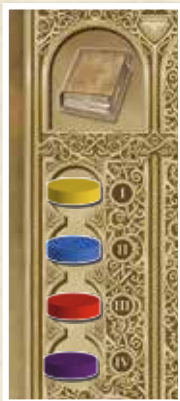
gra 3-osobowa: używamy po 3 kości Akcji, w każdym kolorze
gra 2-osobowa: używamy po 2 kości Akcji, w każdym kolorze



5. KOLEJNOŚĆ GRACZY I TOR INICJATYWY

- **Kolejność Graczy:** Losowo ustal początkową kolejność. Każdy Gracz umieszcza swój Dysk, na odpowiednim polu Toru Kolejności Graczy.

PRZYKŁAD: Żółty jest Pierwszym Graczem, Niebieski jest drugim graczem, Czerwony trzecim, a Fioletowy czwartym.



- **Dodatkowe Floreny:** każdy Gracz otrzymuje dodatkowe Floreny, zgodnie ze swoją pozycją startową:
 1. Gracz otrzymuje 1 dodatkowy Floren.
 2. i 3. Gracz otrzymują po 2 dodatkowe Floreny.
 4. Gracz otrzymuje 3 dodatkowe Floreny.



- **Tor Inicjatywy:** Gracze układają swoje ostatnie Dyski na najniższym polu Toru Inicjatywy w następujący sposób:

4. Gracz na spodzie, a na nim 3., 2. i 1. na wierzchu.

UWAGA: kolejność ułożenia Dysków jest ważna, ponieważ Gracz, którego Dysk jest wyżej, będzie się poruszał jako pierwszy w przypadku remisu w kolejności Graczy.

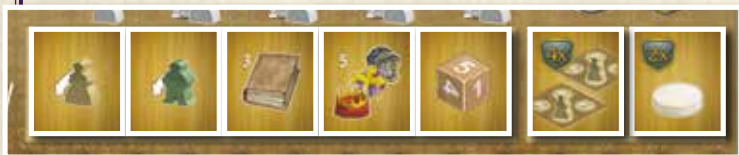


6. ŻETONY NAGRÓD

- Podziel żetony Nagród zgodnie z rysunkiem na rewersie w dwa stosy i potasuj osobno obydwie stosy.
- Umieść 5 żetonów Bonusu (bez symbolu na rewersie) odsłonięte na 5 polach, licząc od lewej, w rzędzie Nagród.
- Umieść 2 żetony PZ (z symbolem na rewersie) odsłonięte na 2 pozostałych polach, w rzędzie Nagród.



Pozostałe żetony Nagród nie będą używane i należy odłożyć je do pudełka.



7. ŻETONY ZADANIA

- Umieść 10 żetonów Zadania obok Planszy Głównej.



Awers



Rewers

8. ŻETONY SOJUSZU

Na awersie każdego żetonu Sojuszu znajduje się tarcza reprezentująca jeden z 6 najbardziej wpływowych Domów epoki Renesansu i od 2 do 5 PZ.

Na rewersie każdy żeton ma neutralną tarczę i 1 PZ.



Awers

Rewers

gra 3-osobowa: usuń losowo po 1 żetonie każdej rodziny

gra 2-osobowa: usuń losowo po 2 żetony każdej rodziny

- Pomieszaj wszystkie żetony Sojuszu razem (bez sortowania wg Domów) i umieść je rewersem do góry, obok Planszy Głównej.

UWAGA: najwygodniej jest podzielić żetony Sojuszu na kilka zakrytych stosów.

9. PULA OGÓLNA

- Umieść Pomocników (białe Dyski), pozostałe Floreny i Panny Młode (białe pionki Kobiet), obok Planszy Głównej, tworząc Pulę Ogólną.



Jeśli reguły stanowią, że Gracz musi zapłacić, to zawsze oznacza, że płaci Florenami z Własnych Zasobów i umieszcza je w Puli Ogólnej. Jeśli Gracz otrzymuje Floreny, to oznacza, że bierze je z Puli Ogólnej i umieszcza we Własnych Zasobach.

Floreny nie są limitowane. W bardzo rzadkich przypadkach wyczerpania Florenów w Puli Ogólnej, należy zaznaczać ich liczbę w inny sposób.

10. OGÓLNE ZASOBY GRACZY

- Każdy Gracz umieszcza pozostałych członków rodziny (8 Mężczyzn i 8 Kobiet) na odpowiednim polu w lewym, górnym rogu Planszy Głównej tworząc Ogólne Zasoby Graczy.



Rundy Gry

Gra trwa 7 rund. Po 7. rundzie gra się kończy i Gracz z największą liczbą PZ wygrywa.

Podczas każdej rundy, Gracze rozgrywają 3 Fazy (w następującej kolejności):

Faza 1: Przygotowanie

Faza 2: Wykonywanie Akcji

Faza 3: Nagrody

Faza 1: Przygotowanie

ŻETONY SOJUSZU

Na Planszy Głównej znajduje się 5 włoskich Miast. Każde z Miast posiada:

- ♦ 1 pole Małżeństwa i
- ♦ 1 pole Misji Dyplomatycznej.

Wylosuj żetony Sojuszu i umieść je, awersem do góry na każdym pustym polu (Małżeństwa i Misji Dyplomatycznej), jeśli takie są.

UWAGA: na koniec Fazy 1. na każdym polu Małżeństwa i Misji Dyplomatycznej musi znajdować się 1 żeton Sojuszu.

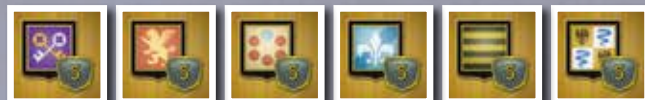
gra 3-osobowa: używane są tylko 4 Miasta (na początku gry, losowo wybierz miasto, które nie będzie używane), w związku z tym dostępne są tylko po 4 pola Małżeństwa i Misji Dyplomatycznej.

gra 2-osobowa: używane są tylko 3 Miasta (na początku gry, losowo wybierz miasto, które nie będzie używane), w związku z tym dostępne są tylko po 3 pola Małżeństwa i Misji Dyplomatycznej.



MIASTA I ŻETONY SOJUSZU:

Awers żetonu Sojuszu reprezentuje członka jednego z 6 najbardziej wpływowych Domów czasu Renesansu.



Aby zwiększyć wpływy swojej Rodziny, Gracz musi zawierać z nimi sojusze, aranżując strategiczne małżeństwa lub rozwiązując dyplomatyczne kryzysy.

Żetony na polach Małżeństwa wskazują, z którym Domem można zaaranżować małżeństwo w danym mieście. Żetony na polach Misji Dyplomatycznej wskazują, który Dom potrzebuje pomocy w rozwiązaniu dyplomatycznego kryzysu w danym mieście.

Każdy żeton Sojuszu przedstawia PZ (od 2 do 5), które wskazują jak wpływowa i ważna jest osoba, z którą Gracz aranżuje małżeństwo lub pomaga wypłatać się z kryzysu dyplomatycznego.

Te PZ będą naliczane na koniec gry, jeśli Gracz zgromadzi właściwe żetony, zgodne ze swoim Planem (zobacz str. 8, żetony Sojuszu i Plan Gracza).



KOŚCI AKCJI

Na Planszy Głównej znajduje się 5 Obszarów Żetony (po jednym na każdy kolor kości Akcji).



Zbierz wszystkie kości Akcji, rzuć nimi i połóż je zgodnie z kolorami na odpowiednich Obszarach Kości. Uważaj, aby nie zmienić wyrzuconych na nich wartości.



ŻETONY ZADANIA

Na Planszy Głównej znajduje się 5 Obszarów Zadania (powyżej pięciu 5 Obszarów Kości).

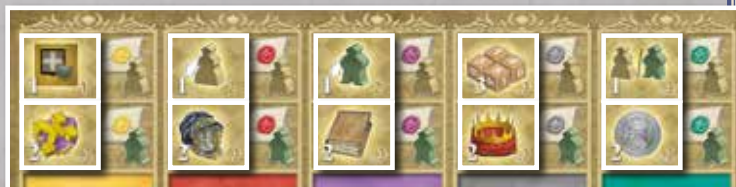


Awers

Rewers

Każdy Obszar Zadania ma 2 pola Zadania.

Potasuj żetony Zadania i losowo rozłóż awersem do góry na 10 polach Zadania na Planszy Głównej.



Faza 2: Wykonywanie Akcji

Każdy Gracz może wykonać do 4 Akcji w rundzie. Aby wykonać Akcję, Gracz musi wziąć jedną z kości z Planszy Głównej i umieścić ją na swojej Planszy Gracza.

Kolor wybranej kości determinuje typ Akcji, którą może wykonać Gracz, a liczba na kości oznacza o ile obniża się koszt danej Akcji.

Postępując wg kolejności zaznaczonej na Torze Kolejności na Planszy Głównej, każdy Gracz może:

► **WZIĄĆ KOŚĆ** z Planszy Głównej, umieścić ją na swojej Planszy Gracza i wykonać 1 Akcję

LUB

► **SPASOWAĆ**

Trwa to do momentu, aż wszyscy Gracze spasują. Gracz, który spasował, nie może ponownie uczestniczyć w tej Fazie.

WAŻNE: Podczas każdej rundy, każdy Gracz może wykonać do 4 Akcji (to znaczy, że nie może zabrać więcej niż 4 kości na rundę). Jeśli Gracz wykonał już 4 Akcje, to musi spasować, gdy przyjdzie jego kolej na wybór kości.

Kiedy wszyscy Gracze spasują, Faza 2 się kończy.

WYBÓR I ZABRANIE KOŚCI

Gracz **musi**:

- **Wziąć** dowolną kość z Planszy Głównej.
- **Umieścić ją na swojej Planszy Gracza**, na polu Akcji o **pasującym** kolorze. Każda Plansza Gracza ma 5 pól Akcji, po 1 w każdym z kolorów kości. Tylko jedna kość może leżeć na danym polu Akcji; jeśli na polu Akcji jest już umieszczona kość, to Gracz nie może wziąć kości o takim samym kolorze w tej rundzie.
- Jeśli **wartość na kości** jest **niższa** niż **wartość danego pola Akcji**, Gracz **dopłaca we Florenach różnicę** pomiędzy wartością pola Akcji, a wartością na wybranej kości.
- Natychmiast **wykonać 1 z 3 Akcji przedstawionych na wybranym polu Akcji**: Zarządzanie, Zadanie lub Zatrudnienie Pomocnika.

UWAGA: Po wykonaniu Akcji, Gracz może aktywować 1 lub więcej Pomocników umieszczonych w tej samej kolumnie (zobacz: Pomoc Gracza).

WAŻNE: Gracz może tylko wtedy wziąć kość, jeśli jest w stanie umieścić ją na swojej Planszy Gracza (tzn. odpowiednie pole Akcji jest puste i Gracz może pokryć koszt swojego wyboru, jeśli jakiś jest). Następnie Gracz musi wybrać taką Akcję, którą jest w stanie całkowicie wykonać. **Po wybraniu Gracz musi wykonać daną Akcję.**

PRZYPOMNIENIE: Gracz może wziąć maksymalnie 4 kości na rundę. Potem musi spasować.

PRZYKŁAD: Czerwony wybrał turkusową kość o wartości 1. Umieszcza ją na turkusowym polu Akcji, na swojej Planszy Gracza. Płaci 4 Floreny ($5-1=4$) odejmując wartość kości od wartości pola Akcji. Następnie decyduje się wykonać Akcję Zarządzania, dostępną na turkusowym polu Akcji.



PASOWANIE

W swojej turze, jeśli gracz nie może lub nie chce wziąć żadnej kości, musi spasować.

Gracz pasując, przesuwa swój Dysk na obszar obok Toru Kolejności Graczy. Po spasowaniu Gracz nie może podejmować żadnych akcji w tej fazie. **UWAGA:** Pozycja dysku na obszarze Pasowania nie jest istotna; umieszczony tam dysk pokazuje, że dany gracz po prostu spasował. **PRZYKŁAD:** Niebieski pasuje.



DOSTĘPNE AKCJE

Każde pole Akcji umożliwia wykonanie jednej z 3 dostępnych Akcji:

- ▶ Zatrudnienie Pomocnika (ikona w prawym, dolnym rogu pola Akcji).
- ▶ Wykonanie Akcji Zadania (ikona w prawym, górnym rogu pola Akcji).
- ▶ Wykonanie Akcji Zarządzania (ikona w lewym, dolnym rogu pola Akcji).



ZATRUDNIENIE POMOCNIKA

"Pierwszą metodą oceny inteligencji rządzącego, jest spojrzenie na ludzi, którymi się otacza." — Machiavelli

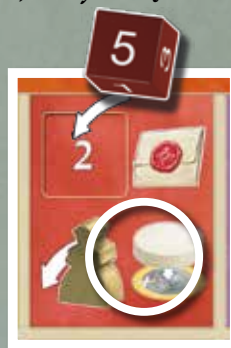
Gracz zatrudnia jednego Pomocnika. W tym celu musi:

- ▶ wziąć jeden dysk Pomocnika z Puli Ogólnej.
- ▶ Umieścić go na pustym polu Pomocnika, na swojej Planszy Gracza wg wskazania pola Akcji, które wybrał. **Kolor pierścienia wskazuje na kolor Pola**, na którym należy umieścić Pomocnika.
- ▶ Zapłacić wskazaną ilość Florenów.

Ta Akcja nie ma natychmiastowego efektu, ale wpłynie na przyszłe Akcje (zobacz: Pomoc Gracza - aktywacja Pomocników).

PRZYKŁAD: Czerwony umieszcza czerwoną kość i wybiera Akcję: zatrudnienie Pomocnika.

Musi wziąć dysk Pomocnika z Puli Ogólnej i umieścić go na żółtym polu Pomocnika (tak jak wskazano na czerwonym polu Akcji). Umieszcza go na środkowym polu Pomocnika i płaci 3 Floreny.



WYKONANIE AKCJI ZADANIA

Mądry Signore często wysyła członków swojej rodziny, aby wypełnili ważne zadania.

Gracz wykonuje jedną akcję Zadania. W tym celu musi:

- ▶ Wybrać jedno z dwóch Zadań pokazanych na żetonach obszaru Zadania, w tym samym kolorze, co właśnie umieszczona kość.
- ▶ Użyć 1 lub więcej Pionków zgodnie z wytycznymi Zadania.
- ▶ Wykonać dodatkową Akcję, pokazaną na wybranym Zadaniu (zobacz Pomoc Gracza).

UWAGA: Pionki muszą być męskie lub żeńskie zgodnie z rysunkiem na polu Zadania na Planszy Głównej, obok wybranego żetonu Zadania.

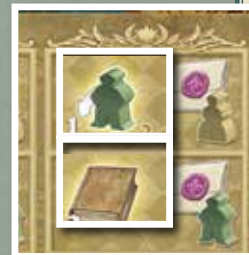
Liczba Pionków potrzebnych do wykonania Zadania przedstawiona jest w prawym, dolnym rogu żetonu Zadania. Przykładowo napis "...3" oznacza, że do wykonania Zadania, Gracz może użyć od 1 do 3 Pionków i wykonać wskazaną na żetonie Zadania dodatkową Akcję tyle razy, ilu użył Pionków. W przeciwnym razie, Gracz wykona tę Akcję tylko raz

WAŻNE: wykorzystane Pionki umieszczane są na Planszy Głównej w Ogólnych Zasobach Gracza (lub na Obszarze Progu na Planszy Głównej, jeśli Gracz wykonał Akcję progu +3, zobacz Pomoc Gracza).

UWAGA! Żetony Zadania nie są usuwane z obszaru Zadania, aż do Fazy 1 następnej rundy, kiedy są tasowane i układane na nowo. To oznacza, że wielu Graczy może wybrać ten sam żeton Zadania w tej samej rundzie.

PRZYKŁAD: Czerwony umieszcza fioletową kość i decyduje się wykonać akcję Zadania.

Musi wybrać jeden z dwóch żetonów Zadania leżących na fioletowym obszarze Zadań. Wybiera żeton Zadania umieszczony obok Mężczyzny, używa 3 Pionków mężczyzn i wykonuje daną Akcję 3 razy, otrzymując 6 punktów awansu na Torze Inicjatywy.



WYKONANIE AKCJI ZARZĄDZANIA

Gracz wykonuje akcję Zarządzania przedstawioną na polu Akcji, na którym właśnie umieścił kość.

Każde pole Akcji przedstawia inną Akcję.

Na przykład, aby wykonać akcję Małżeństwa, Gracz musi umieścić czerwoną kość.

Floreny Małżeństwo Potomstwo **Misja Dyplomatyczna** Tory



TORY

Gracz **musi** wydać od 1 do 4 punktów na Torze Kariery i/lub Torze Inicjatywy (zobacz poniżej).

Może podzielić te punkty pomiędzy różne Tory i różnych członków rodziny.

TORY KARIERY I INICJATYWY - OGÓLNE ZASADY

Są 4 Tory: 3 Tory Kariery i 1 Tor Inicjatywy.

TORY KARIERY:

Jako głowa rodu decydujesz o karierze mężczyzn w Twojej rodzinie.

Istnieją 3 typy Kariery: polityczna, kościelna i wojskowa.

Są one reprezentowane przez 3 Tory, umieszczone z prawej strony Planszy Głównej.

Każdy punkt awansu pozwala Graczowi:

- ▶ Wziąć pionek Mężczyzny z Własnej Puli i umieścić go na dole Toru Kariery.

LUB

- ▶ Poruszyć pionek Mężczyzny znajdujący się na Torze Kariery o jedno pole w górę. Na 1 polu może znajdować się wiele pionków.

Nie ma limitu liczby pionków (tego samego Gracza lub różnych) na 1 polu. Jeśli pionek dotrze do najwyższego pola na torze, nie można go już wyżej przesunąć.

Im wyższe osiągnięte pole na torze Kariery, tym wyższy osiągnięty poziom danej Kariery.

UWAGA! Gracz zawsze może podzielić punkty awansu pomiędzy wielu członków rodziny.

BONUSOWE POLA:

Za każdym razem, gdy pionek dotrze na 4. pole na torze Kariery, gracz otrzymuje 2 Floreny.

Za każdym razem, gdy pionek dotrze na 6. pole na torze Kariery, gracz awansuje o 1 pole na torze Inicjatywy.



TOR INICJATYWY:

Musisz skorzystać z każdej nadarzającej się okazji.

1 punkt awansu pozwala graczowi przesunąć swój dysk o 1 pole do góry na torze Inicjatywy.

Dyski wielu graczy mogą być na tym samym polu. Jeśli gracz przesuwa swój dysk na pole, na którym znajdują się dyski innych graczy, umieszcza swój dysk na górze stosu dysków.

Dyski nie mogą przekroczyć ostatniego, górnego pola na torze Inicjatywy.

UWAGA: Pozycja dysków na torze Inicjatywy określa nową kolejność graczy na początku Fazy 3 (zobacz strona 11).



PRZYKŁAD:

Czerwony wybiera akcję Zarządzania i dostaje 4 punkty awansu na torze. Używa je w następujący sposób:

- ▶ 1 punkt awansu, aby przesunąć swój dysk o 1 pole w górę na torze Inicjatywy,
- ▶ 2 punkty awansu, aby przesunąć jeden ze swoich pionków o 2 pola w górę na torze Polityki i
- ▶ 1 punkt awansu, aby położyć jeden ze swoich pionków z Własnej Puli na dolnym polu toru Wojskowego.



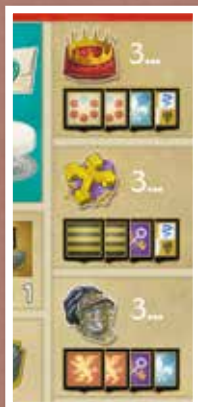
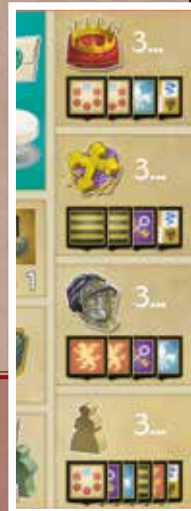
ŻETONY SOJUSZU I PLAN GRACZY - ZASADY OGÓLNE

“Zrób wszystko, aby zostali Twymi przyjaciółmi, bo taki sojusz przyniesie Ci korzyści i zapewni bezpieczeństwo.” — Machiavelli

Tutaj znajdziecie wyjaśnienie żetonów Sojuszu i sposób ich dobierania. Jest to potrzebne, aby lepiej zrozumieć następne akcje.

Jako głowa rodu chcesz uczynić swoją rodzinę najbardziej wpływową, poprzez zawieranie aliansów z 6 najpotężniejszymi w tamtym okresie - Domami. Możesz to uczynić, wysyłając Mężczyzn ze swego rodu do wypełniania Misji Dyplomatycznych lub aranżując małżeństwa dla Kobiet ze swego rodu.

Twój plan znajduje się z prawej strony Twojej Planszy Gracza. **UWAGA:** każda Plansza Gracza jest inna.



RZĘDY KARIERY:

3 górne rzędy przedstawiają plan dla mężczyzn z Twojego rodu, którzy mogą robić karierę polityczną, kościelną lub wojskową.

Przy każdym rządzie Kariery znajdują się 4 Tarcze reprezentujące 3 Domy (2 takie same i 2 różne).

Twoim celem jest umieścić 4 odkryte żetony Sojuszu obok odpowiednich rzędów Kariery (żetony muszą dokładnie pasować do Tarcz).

Otrzymujesz odkryte żetony Sojuszu, wysyłając mężczyzn ze swojego rodu z Toru Kariery do Miast na

Misje Dyplomatyczne (zobacz str. 9 - Misje Dyplomatyczne).



RZĄD MAŁŻEŃSTWA:

Dolny rząd przedstawia małżeńskie plany dla kobiet z Twojego rodu.

W każdym rządzie Małżeństwa znajduje się 6 różnych Tarcz reprezentujących Domy.

Twoim celem jest umieścić 6 odkrytych żetonów Sojuszu obok rzędu Małżeństwa (po 1 dla każdego Domu).

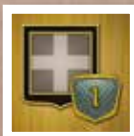
Odkryte żetony Sojuszu otrzymujesz, aranżując małżeństwa dla żeńskich członków Twojego rodu.

WAŻNE: Możesz mieć tylko dokładnie taką liczbę i typ odsłoniętych żetonów Sojuszu, jak przedstawiono na Twojej Planszy Gracza.

Gracz może mieć:

- ▶ do 4 odkrytych żetonów Sojuszu obok każdego rzędu Kariery (muszą pasować do rysunków Tarcz Domów) oraz
- ▶ do 6 odkrytych żetonów Sojuszu obok rzędu Małżeństwa (dokładnie po 1 dla każdego Domu).

UWAGA! Raz umieszczone żetony Sojuszu nie mogą być przenoszone, usuwane i podmieniane do końca gry.



ZAKRYTE ŻETONY

Jest 3 Pomocników, 1 żeton Nagrody i 1 akcja Zarządzania, które pozwalają Graczowi wziąć żeton Sojuszu ze stosu obok Planszy i bez sprawdzania awersu, umieścić go obok rzędu na jego Planszy Gracza (zobacz: Pomoc Gracza).

Nie ma limitu liczby zakrytych żetonów Sojuszu, leżących obok rzędów.

Na końcu gry, jeśli gracz ma co najmniej 3 żetony Sojuszu (zakryte lub odkryte) obok rzędu, zdobywa tyle PZ, ile jest przedstawione na wszystkich żetonach, przy danym rządzie.

PRZYKŁAD:

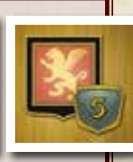
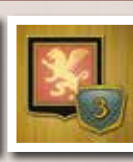
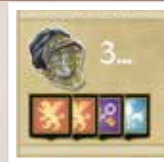
Czerwony ma 3 żetony Sojuszu obok rzędu Kariery Wojskowej: 2 odkryte i 1 zakryty.



Nie może umieszczać więcej żetonów Sojuszu przedstawionego Domu obok rzędu Kariery Wojskowej, ponieważ na swoim planie



ma tylko 2 takie żetony. Może umieścić 2 inne odkryte żetony, po 1 z brakujących Domów lub dowolną liczbę zakrytych żetonów Sojuszu, wartych 1 PZ obok rzędu Kariery Wojskowej.





MISJE DYPLMATYCZNE

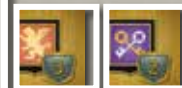
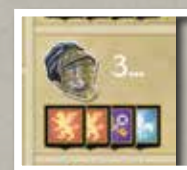
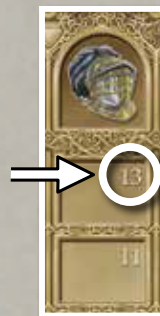
Wyślij jednego z Mężczyzn z Twojej rodziny z Toru Kariery do miasta na Misję Dyplomatyczną, która pomoże rozwiązać kryzys znanej rodziny. Tor Kariery, którego użyjesz wskazuje, jaką misję Mężczyzna może wykonać, wykorzystując swe polityczne, kościelne lub wojskowe umiejętności..

Gracz:

- **Musi wziąć 1** ze swoich pionków **Mężczyzn** z **dowolnego Toru Kariery** i **umieścić go** w dowolnym Mieście, na pustym polu o najniższej wartości. Jeśli dwa pola mają najniższą wartość, to Gracz wybiera, na którym z nich umieści pionek.

RANGA: Aby wykonać powyższą czynność, pionek którego chce użyć Gracz musi mieć wystarczającą Rangę na Torze Kariery. Jeśli Gracz zamierza umieścić swój pionek na polu o wartości 3, to ten pionek musi mieć na Torze Kariery Rangę co najmniej 3. Pionek może mieć wyższą Rangę, niż jest to wymagane.

- Zdobywa PZ zaznaczone na polu Toru Kariery, z którego wziąć pionka (1-13).
- **Bierze żeton** znajdujący się na **polu Misji Dyplomatycznej danego Miasta**, jeśli jest i tylko jeśli jest zgodny z Planem na Planszy Gracza (zobacz str. 8 Żetony Sojuszu i Plan Gracza).
- Jeśli wziął żeton, to umieszcza go obok odpowiedniego rzędu Kariery (zgodnej z Torem Kariery, z którego pochodził użyty pionek) na swojej Planszy Gracza.



PRZYPOMNIENIE: Gracz umieszczając odkryte żetony Sojuszu, nie może przekroczyć ich liczby i typu, podanych w Planie na jego Planszy Gracza.

Jeśli Gracz nie może wziąć żetonu Sojuszu, należy go pozostawić na polu Misji Dyplomatycznej.

UWAGA! Gracz zawsze może umieścić pionka w wybranym przez siebie Mieście (pamiętając o regule Rangi) i zdobyć PZ zaznaczone na polu Toru Kariery, z którego wziął pionka, nawet jeśli nie może wziąć żetonu Sojuszu (ponieważ go nie ma w Mieście lub jest on niezgodny z Planem Gracza, zobacz str. 8 Żetony Sojuszu i Plany Graczy).

Gracz może mieć wiele pionków w tym samym Mieście.

PRZYKŁAD: W Milano jest jedno wolne pole o wartości 3 i dwa wolne pola o wartości 4.

W celu wypełnienia Misji Dyplomatycznej, Czerwony musi wziąć jeden ze swoich pionków z Toru Kariery i umieścić go w Mieście, na polu o wartości 3 (najniższa dostępna wartość).

Aby to zrobić, pionek którego chce użyć musi posiadać co najmniej Rangę 3 na Torze Kariery.

Gracz bierze pionka z Toru Kariery Wojskowej, z pola 13. Zdobywa 13 PZ.



Na polu Misji Dyplomatycznej znajduje się żeton Sojuszu pasujący do jego Planu. Gracz bierze ten żeton i umieszcza go obok rzędu Kariery Wojskowej, na swojej Planszy Gracza.

PRZYKŁAD: W Milano są dwa wolne pola o wartości 4.

W celu wypełnienia Misji Dyplomatycznej, Niebieski musi wziąć jeden ze swoich pionków z Toru Kariery i umieścić go w Mieście, na polu o wartości 4 (najniższa dostępna wartość).

Aby to zrobić, pionek którego chce użyć musi posiadać co najmniej Rangę 4 na Torze Kariery.

Gracz bierze pionka z Toru Kariery Politycznej, z pola 9. Zdobywa 9 PZ. Na polu Misji Dyplomatycznej nie ma żadnego żetonu Sojuszu, więc Gracz zdobywa tylko PZ i nie otrzymuje żadnego żetonu.





MAŁŻEŃSTWO

Zaaranżuj małżeństwo dla jednej kobiety z Twojego rodu..

Gracz:

- **Musi wziąć 1** ze swoich pionków **Kobiet z Własnej Puli** i **umieścić go** w dowolnym Mieście **na pustym polu o najniższej wartości**. Jeśli dwa pola mają najniższą wartość, to Gracz może wybrać, na którym z nich umieści pionek.

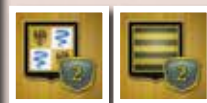
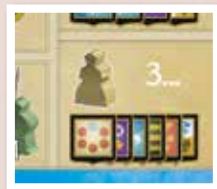
POSAG: Gracz musi zapłacić **co najmniej tyle, ile jest zaznaczone** na polu, na którym umieszcza pionek. Gracz może zapłacić więcej, ale **maksymalnie 4 Floreny**.



- Zdobywa **2 PZ** za każdy Floren z Posagu.
- **Bierze żeton Sojuszu** leżący na **polu Małżeństwa** danego Miasta, jeśli jakiś jest i **jeśli jest zgodny z Planem na Planszy Gracza** (zobacz str. 8, Żetony Sojuszu i Plany Graczy).
- Jeśli wziął żeton, to **umieszcza go obok odpowiedniego rzędu Małżeństwa** obok swojej Planszy Gracza.
PRZYPOMNIENIE: Gracz umieszczając odkryte żetony Sojuszu nie może przekroczyć ich liczby i typu, podanych w Planie na jego Planszy Gracza.
Jeśli Gracz nie może wziąć żetonu Sojuszu, należy go pozostawić na polu Małżeństwa.

UWAGA! Gracz zawsze może umieścić pionka w wybranym przez siebie Mieście (pod warunkiem, że zapłacił minimalny wymagany posag) **i zdobyć PZ zgodnie z zapłaconym posagiem, nawet jeśli nie może wziąć żetonu Sojuszu** (ponieważ go nie ma w Mieście lub jest on niezgodny z Planem Gracza, zobacz str. 8 Żetony Sojuszu i Plany Graczy). Gracz może mieć wiele pionków w tym samym Mieście.

PRZYKŁAD: W Firenze puste pole o najniższej wartości to pole z 1. Aby zaaranżować małżeństwo, gracz musi położyć pionka na polu o wartości 1. Oznacza to, że musi zapłacić przynajmniej 1 Florena. Decyduje się zapłacić 4 Floreny i otrzymuje za to 8 PZ. Ponieważ ma już żeton Sojuszu Domu, którego żeton znajduje się w polu Małżeństwa, więc go nie bierze.



POTOMSTWO

Wszyscy żonaci mężczyźni z Twojego rodu zostają ojcami dzieci.

Jako głowa rodziny jesteś już żonaty. Jest to przedstawione za pomocą rysunku pionka, kobiety po lewej stronie Twojej Planszy Gracza, na pierwszym portrecie od góry.

Czterech kolejnych mężczyzn z Twojej rodziny może zawrzeć małżeństwo podczas gry (4 pozostałe pola poniżej Twojego portretu na Planszy Gracza). Dzieje się to na końcu Fazy 3: Nagrody (zobacz strona 11). Jeśli podczas Fazy 3, mężczyzna z Twojej rodziny ożeni się, należy położyć biały pionek kobiety na jego portrecie.



Aby wykonać akcję Potomstwo, **gracz rzuca tyłoma białymi kośćmi, ilu ma żonatych mężczyzn** (tzn. 1 białą kość za każdy pionek kobiety zaznaczony i/lub położony na swojej Planszy Gracza).

Za każdą kostkę, jeśli wynik jest:

1, 2, lub 3: bierze 1 pionek kobiety ze swoich Ogólnych Zasobów i umieszcza go przed sobą.

4, 5, lub 6: bierze 1 pionek mężczyzny ze swoich Ogólnych Zasobów i umieszcza go przed sobą.

Jeśli Gracz nie ma wystarczająco dużo pionków w Ogólnych Zasobach, bierze tyle ile może.



FLORENY

Pieniądze dają władzę, władza pozwala zatrzymać pieniądze.

Gracz otrzymuje 3 Floreny.



Faza 3: Nagrody

Po tym jak wszyscy gracze spasuują, rozpoczyna się Faza 3. Należy wykonać kolejno następujące czynności:

1. PODLICZENIE PZ ZA INICJATYWĘ

Każdy gracz otrzymuje tyle PZ, ile jest pokazane obok pola, na którym znajduje się jego dysk na torze Inicjatywy.

PRZYKŁAD: Czerwony zdobywa 9 PZ, Niebieski i Fioletowy po 4 PZ, Żółty nie dostaje żadnych PZ.

2. NOWA KOLEJNOŚĆ TURY

- Zmień kolejność Dysków Tury na Torze Kolejności zgodnie z aktualną kolejnością na torze Inicjatywy.

Gracz, którego dysk jest najwyżej na torze Inicjatywy zostaje 1. graczem, gracz, którego dysk jest następny zostaje 2. graczem itd. Remisy są rozstrzygane na korzyść gracza, którego dysk jest na górze stosu dysków.

Pozycja Dysków Tury na torze Kolejności Tury będzie obowiązywała na resztę aktualnej tury, aż do momentu gdy dotrzecie do tego etapu w następnej rundzie.

- Dyski wszystkich graczy należy ponownie ustawić na najniższym polu na torze Inicjatywy: 4. gracz na spodzie, następnie 3. gracz, 2. gracz i na górze dysk 1. gracza.

3. ŻETONY NAGRÓD

Każdy gracz sprawdza czy **suma oczek na kościach**, które znajdują się na jego Planszy Gracza **jest równa lub niższa od wartości wymaganego progu**.

Podstawowy próg wynosi 13, ale można go podnieść do 22 używając odpowiedniego żetonu Zadania (zobacz Pomoc Gracza).

Jeśli suma jest równa lub niższa od wymaganego progu, **gracze, którym się to udało otrzymują nagrodę za bieżącą rundę**.

Na obszarze nagród znajduje się 7 żetonów; po jednym na każdą rundę gry, poczynając od lewej do prawej.

RUNDY OD 1 DO 5

BONUS

Wg kolejności tury gracz, dostając Nagrodę może wziąć:

- **bonus** pokazany na **żetonie Nagrody** zgodny z **bieżącą rundą** (zobacz Pomoc Gracza).

LUB

- **3 Floreny**.

PRZYKŁAD: Jest 1. runda. Aktualny bonus to "1 Misja". Suma oczek na kościach Czerwonego i Fioletowego jest wyższa niż próg, więc nie otrzymują nagrody. Niebieski decyduje się wykonać akcję Misji Dyplomatycznej, Żółty bierze 3 Floreny. Obaj aranżują małżeństwa dla 1 ze swoich członków rodziny.

ŚLUB

Dodatkowo, może przygotować ślub dla jednego ze swoich niezonatych mężczyzn.

Bierze w tym celu **pionek Panny Młodej** (białą figurkę kobiety), umieszcza go na **pierwszym pustym od góry polu** (tzn. tym, które nie ma rysunku Panny Młodej lub pionka) po lewej stronie swojej Planszy Gracza i od razu **otrzymuje** pokazaną na tym polu liczbę **PZ** (jeśli są).

W 2., 3., 4. i 5. rundzie otrzymuje także 2 Floreny.

RUNDY 6 I 7

Każdy gracz, który otrzymuje Nagrodę, dostaje także tyle **PZ, ile jest pokazane na żetonie Nagrody** odpowiadającemu **aktualnej rundzie** (zobacz Pomoc Gracza).

Dodatkowo, może zapłacić dokładnie 5 Florenów, aby dostać dodatkowe 5 PZ.

Na końcu tej Fazy należy usunąć aktualny żeton Nagrody z Planszy Głównej. To pomoże w sprawdzeniu, która runda jest aktualnie i który żeton Nagrody będzie jako kolejny. Również należy przenieść do Ogólnych Zasobów wszystkie pionki aktualnie znajdujące się na obszarze Progu na Planszy Głównej, jeśli jakieś są (zobacz Pomoc Gracza).

Koniec gry

Po 7. rundzie gra się kończy. Każdy gracz otrzymuje PZ za:

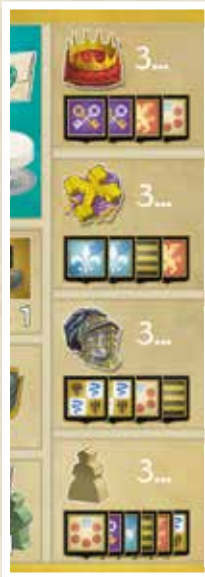
► WYSZKOŁONYCH MĘŻCZYZN ZE SWOJEJ RODZINY

Za każdego pionka nadal znajdującego się na Torze Kariery, gracz otrzymuje połowę PZ (zaokrągloną w dół) przedstawionych na polu, na którym znajduje się ten pionek.

► ŻETONY SOJUSZU

Jeśli gracz ma przynajmniej 3 żetony Sojuszu (bez znaczenia czy są zasłonięte czy odsłonięte) obok rzędu na swojej Planszy Gracza dostaje tyle PZ, ile jest pokazane na wszystkich żetonach Sojuszu znajdujących się obok tego rzędu.

Gracz, który ma najwięcej PZ, zwycięża. Remisy należy rozstrzygnąć sprawdzając aktualną kolejność tury (wygrywa ten gracz spośród remisujących, którego dysk jest wyżej).



PRZYKŁAD:

Żółty otrzymuje:

- 9 PZ za żetony znajdujące się obok rzędu Polityki.
- 9 PZ za żetony znajdujące się obok rzędu Kościoła.
- Nie otrzymuje żadnych punktów za żetony obok rzędów Wojskowego i Małżeństwa, ponieważ ma ich mniej niż 3 w każdym.
- 4 PZ za swojego pionka na torze Polityki.
- 4 PZ za swojego pionka na torze Kościoła (3 + 1).
- 6 PZ za swojego pionka na torze Wojskowym.



ZESTAWIENIE PUNKTÓW ZWYCIĘSTWA

Poniższe zestawienie przedstawia różne sposoby zdobywania Punktów Zwycięstwa podczas gry.

Podczas gry, gracz może zdobyć PZ przez:

- Wykonywanie Akcji **Misji Dyplomatycznych** (od 1 do 13 PZ, odpowiednio do miejsca na torze Kariery, które zajmował zabrany stamtąd pionek).
- Wykonywanie Akcji **Małżeństwa** (od 2 do 8 PZ odpowiednio do zapłaconego posagu).
- Zdobywając **PZ Inicjatywy** w Fazie 3.
- Otrzymując **nagrody** w Fazie 3, w **rundzie 6 i 7** (PZ zależą od tego jak dobrze wypełnione są kryteria przedstawione na żetonie Nagrody aktualnej rundy).

- Aktywując pewnych **Pomocników** (zobacz **Pomoc Gracza**).

Na końcu gry, gracz może otrzymać PZ:

- Za swoje **pionki nadal znajdujące się torach Kariery** (połowa PZ pokazanych na polu, na którym znajduje się pionek).
- Za **żetony Sojuszu położone obok rzędów Kariery i Małżeństwa obok swojej Planszy Graczy** (pod warunkiem, że przynajmniej 3 żetony znajdują się obok rzędu).

Autorzy: Andrea Chiarvesio & Pierluca Zizzi - Ilustracje: Mariano Iannelli

Wstępna korekta: Paul Grogan - Korekta: Ori Avtalion, Dave Halliday, Travis D. Hill, Efka Bładukas

Autorzy dziękują wszystkim testerom za ich wsparcie i uwagi.

Pytania, komentarze i sugestie proszę przysyłać na adres:
games@whatsyourgame.eu lub info@hobbity.eu

Strona www: www.whatsyourgame.eu i www.hobbity.eu
facebook.com/whatsyourgame.eu i facebook.pl/hobbitypl
twitter.com/WhatsYourGameEU i twitter.com/Hobbityeu

© 2015 All rights reserved by What's Your Game GmbH i Hobbity.eu



Sigmorie

POMOC GRACZA

POMOCNICY

AKTYWACJA POMOCNIKÓW - ZASADY OGÓLNE:

Po tym jak Gracz umieści kość i wykona główną Akcję (Zatrudnianie, Zadanie, Zarządzanie), może aktywować jednego lub więcej Pomocników umieszczonych w tej samej kolumnie (zobacz poniżej spis bonusów).

Gracz decyduje, którego Pomocnika aktywować, lecz kolejność aktywacji następuje od góry kolumny do dołu.

UWAGA: Pomocnicy umieszczeni na Planszach Graczy pozostają tam, aż do skończenia gry.

WAŻNE: Gracz musi zawsze wykonać jedną z trzech głównych Akcji, przedstawionych na polu Akcji, czyli nie może tylko umieścić kości i aktywować Pomocników.

Przykład: Czerwony bierze z Planszy Głównej turkusową kość o wartości 3 i umieszcza ją na turkusowym polu Akcji, na swojej Planszy Gracza. To kosztuje go 2 Floreny.

Decyduje się wykonać Akcję Zadania.

Ma 3 Pomocników w turkusowej kolumnie. Może aktywować ich wszystkich, ale decyduje się aktywować tylko 2 z nich: Pomocnika z najwyższego i środkowego pola.



Gracz wykonuje przedstawioną Akcję (Misja Dyplomatyczna lub Małżeństwo), ale nie bierze żetonu Sojuszu z Miasta (nawet jeśli może).



W zamian bierze jeden żeton Sojuszu leżący obok Planszy i bez sprawdzania co wylosował, umieszcza go zakrytego, przy właściwym rządzie (Kariera lub Małżeństwo) na swojej Planszy Gracza.

Przypomnienie: Nie ma limitu dla liczby zakrytych żetonów Sojuszu, umieszczanych obok rządów.



Gracz wydaje do 3 punktów awansu na wskazanych Torach (Inicjatywa lub Kariera).



Gracz wydaje od 1 do 6 punktów awansu na wskazanych Torach (Inicjatywa lub Kariera), zgodnie z wartością kości, którą właśnie umieścił.



Przykład: Gracz umieścił kość o wartości 4 na szarym polu Akcji. Ma Pomocnika na pokazanym polu i decyduje się go aktywować. Może wydać do 4 punktów awansu na Torze Wojskowym.



Gracz rzuca 1 białą kością i otrzymuje 1 akcję Potomstwa (zobacz str. 10, Potomstwo).



Gracz otrzymuje 1 PZ za każdego swojego pionka Mężczyznę, będącego w Mieście.



Gracz bierze 1 żeton Sojuszu ze stosu obok Planszy Głównej i bez sprawdzania, co otrzymał, umieszcza go, zakrytego przy dowolnym rządzie (Kariera lub Małżeństwo).



Gracz bierze 1 pionka (Mężczyznę lub Kobiętę) ze swoich Zasobów Ogólnych i umieszcza w swojej dostępnej Puli.



Gracz otrzymuje 3 PZ.



Gracz otrzymuje 3 Floreny.



Gracz wykonuje 1 dowolną Akcję Zadania (w dowolnym kolorze). Może wykonać ją raz, użyć jednego pionka (Mężczyznę lub Kobiętę zgodnie z polem Zadania). Akcja Zadania, która wymaga więcej niż 1 pionka (Małżeństwo, Misja) nie może być wykonana. (Zobacz: Pomoc Gracza, str. 2).

ŻETONY SOJUSZU

PRZYPOMNIENIE: Kiedy Gracz wykonuje Akcję Zadania, musi wybrać od 1 do 2 Zadań przedstawionych na Obszarze Zadań tego samego koloru, co kość którą właśnie umieścił, odłożyć 1 lub więcej pionków, zgodnie z wytycznymi Zadania i wykonać bonusową Akcję przedstawioną na wybranym Zadaniu.

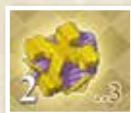
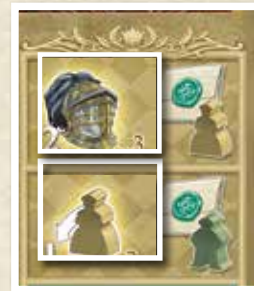
Pionek musi być Mężczyzną lub Kobieta, w zależności od rysunku na polu wybranego Zadania, obok żetonu.

Liczba wymaganych pionków przedstawiona jest w prawym, dolnym rogu żetonu.

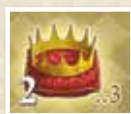
Jeśli jest to „.3”, to oznacza, że Gracz musi odłożyć od 1 do 3 pionków i może wykonać tą Akcję, tyle razy, ile pionków odłożył.

PRZYKŁAD: Żeton położony na górnym, turkusowym polu Zadania, daje Graczowi 2 punkty awansu na Torze Wojskowym. Gracz może odłożyć do 3 pionków do swoich Zasobów Ogólnych i otrzymać 2 punkty awansu za każdego odłożonego pionka. Żeton leży na żeńskim polu Zadania, więc odkładane pionki muszą być Kobietami.

PRZYKŁAD: Żeton umieszczony na dolnym, turkusowym polu Zadania pozwala Graczowi wykonać 1 (i tylko 1) Akcję Małżeństwa. Aby ją wykonać, Gracz musi odłożyć 2 pionki do swoich Zasobów Ogólnych. Żeton leży na męskim polu Zadania, więc odkładane pionki muszą być Mężczyznami.



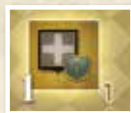
Gracz musi odłożyć 1, 2 lub 3 pionki i wydać 2, 4 lub 6 punktów awansu na przedstawionym Torze Kariery.



Gracz nie musi użyć wszystkich punktów, ale musi wydać przynajmniej 1.



Gracz musi odłożyć 1, 2 lub 3 pionki i wydać 2, 3 lub 6 punktów awansu na Torze Inicjatywy.



Gracz musi odłożyć 1 pionka, wziąć 1 żeton Sojuszu ze stosu obok Planszy i bez sprawdzania co wylosował, umieścić zakrytego obok dowolnego rzędu (Kariery lub Małżeństwa).

Gracz musi umieścić 1, 2 lub 3 pionki na



obszarze progu na Planszy Głównej (obok rzędu nagród). To zwiększy próg na koniec bieżącej rundy o 3, 4 lub 9.



Gracz musi odłożyć 2 pionki i wykonać odpowiednią akcję (Misja Dyplomatyczna lub Małżeństwo).



Gracz musi odłożyć 1, 2 lub 3 pionki, aby otrzymać 2, 4 lub 6 Florenów.



Gracz musi odłożyć 1, 2 lub 3 pionki i wziąć 1, 2 lub 3 pionki (Kobiet lub Mężczyzn) ze swoich Zasobów Ogólnych i umieścić je we Własnej Puli.

NAGRODY

UWAGA: Bonusowe Nagrody przyznawane są zgodnie z nowo ustaloną kolejnością graczy. Uprawnieni gracze mogą:



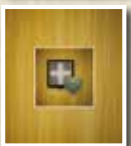
Wykonaj odpowiednią akcję (Misja Dyplomatyczna lub Małżeństwo).



Weź 2 pionki (Mężczyzn lub Kobiety zgodnie z rysunkiem na żetonie) ze swoich Ogólnych Zasobów i połącz je we Własnej Puli.



Wydać przedstawioną ilość punktów awansu na odpowiednim Torze (Kariery lub Inicjatywy).



Weź 1 żeton Sojuszu ze stosu znajdującego się obok Planszy Głównej i nie podglądając go umieść zakrytego obok wybranego przez siebie rzędu (Kariery lub Małżeństwa).



Połącz 1 dysk Pomocnika bez żadnych kosztów na dowolnym polu Pomocnika.



Wykonaj dodatkową akcję. Usuń wszystkie kości z Plansz Graczy, następnie każdy uprawniony gracz wybiera jedną kość z tych, które pozostały z bieżącej rundy i wykonuje akcję (Zatrudnienie, Zarządzanie lub Zadania).

Umieszczanie kości jest darmowe bez względu na wartość kości i pole akcji. Gracz może też aktywować Pomocników znajdujących się w tej samej kolumnie.



Dostajesz 2 PZ za każdego Pomocnika na swojej Planszy Gracza.



Dostajesz 4 PZ za każde inne Miasto, w którym znajduje się Twój pionek (Mężczyzna lub Kobieta, zgodnie z rysunkiem na żetonie).



Dostajesz 2 PZ za każdego pionka w miastach (Mężczyznę lub Kobieta, zgodnie z rysunkiem na żetonie).