



KRAKÓW 1325AD

Wprowadzenie

Jest rok Pański 1325; Kraków, dumna stolica Królestwa Polskiego. Z pozoru miasto kontrolowane jest przez silne przymierze pomiędzy Królewskim Dworem, zamożnymi rodzinami oraz gildiami kupieckimi. Po obydwu brzegach Wisły w cieniu wielkiego zamku Wawel toczy się życie mieszczan.

Ale pozory pokoju i spokoju są zwodnicze. Tajne siły działają w obrębie miasta spiskując przeciwko rządzącej elicie ora przeciw sobie nawzajem. Niektórzy mówią na nich Dobrzy i Zli ale życie nie jest takie proste. Grupy te prowadzą skomplikowane plany by zadziwić mieszkańców, wcielić w swe szeregi nowych członków, zwiększyć bogactwa i uzyskać dostęp do przedsionka władzy. Żadna część miasta nie pozostała nietknięta.

Przywódcy tych grup działają w konspiracji i są zdeterminowani by pozostać w ukryciu. Opierają się na tymczasowych porozumieniach by tylko realizować swoje własne cele i pognębić przeciwników. Po tylu latach knowań i totalnych porażek opadnie kurtyna. Tylko wtedy poznamy, który łośrzyk zdobył władzę nad miastem.

1. Podsumowanie i cel gry

Kraków 1325 AD jest grą strategii i podstępów dla czterech graczy. Dokładnie to jest to gra karciana pomiędzy dwoma zespołami po 2 graczy (czarni i biali). Sukces w grze karcianej przyniesie zespołowi żetony wpływów w różnych obszarach miasta na planszy. Po każdym roku rozegranym w grze gracze otrzymują Punkty Zwycięstwa za obszary miasta gdzie ich zespół uzyskał większość wpływów.

Jednakże jest drugi, ukryty poziom gry. Na początku gracze otrzymują kartę Tożsamości. Dzięki tej Tożsamości gracz zdobywa także swoje własne Punkty Zwycięstwa w zależności od koloru wszystkich wygrywających kart. W tym tajnym pojedynku każdy z graczy staje naprzeciwko pozostałym. W wyniku czego będzie musiał dokonywać wyborów pomiędzy interesami swojego zespołu a swoimi (tajnymi) planami.

Na koniec gry wszyscy gracze ujawniają swoją Tożsamość i ustalają ostateczny wynik. W Krakowie jest miejsce tylko dla jednego zwycięzcy!





KRAKÓW 1325 AD

2. Zawartość

Kraków 1325 AD składa się z następujących elementów:

- * plansza
- * talia kart (56 Intryg, 4 karty tożsamości, 4 sezonowe inicjatywy)
- * 55 białych i 55 czarnych znaczników wpływów
- * 2 małe złote znaczniki do oznaczania w grze lat oraz tur
- * 8 znaczników Punktów Zwycięstwa (4 dla grup i 4 dla graczy)
- * 4 pudełka skarbów (2x2) i 4 karty złotych udziałów
- * Naklejki na 8 znaczników Punktów Zwycięstwa
- * instrukcja

Po zakupie należy przykleić naklejki na znaczniki PZ (8 dużych dysków)

3. Plansza

Plansza przedstawia wspaniałe polskie miasto około 1325 roku. Jest ono podzielone na siedem obszarów wyróżnionych kolorem oraz symbolem: Slumsy (brązowy, szczur); Koszary (niebieski, miecz); Sklepy (pomarańczowy, stragan); Kościoły (żółty, krzyż); Port (purpurowy, statek); Zamek (czerwony, zamek) oraz Prowincja (zielony, widły).

Każdy obszar zawiera jeden lub więcej pól na których obydwie zespoły będą umieszczać podczas gry swoje znaczniki wpływów. W grze występują cztery typy wpływów:



SŁAWA: legendarne i mityczne zdolności.



POPARCIE: rekruci i zwolennicy.



WŁADZA: dostęp do Królewskiego Dworu, wojska i arystokracji.



ZŁOTO: pieniądze, posiadłości i inne bogactwa.

4. Cztery grupy w Krakowie 1325 AD

Ukryta Tożsamość przydziela los gracza do jednej z czterech grup (i ich specyficznego koloru kart Intryg), które walczą o dominację w Krakowie. Te grupy to:

Grupa 1: DOBRZY I PRYZWOICI MIESZCZANIE (zielony)

Dobrzy i Przyzwoici Mieszczanie to powiązane ze sobą organizacje, które głoszą się obrońcami interesów obywatelskich wszystkich mieszczan co zazwyczaj oznacza ich samych. Do tej grupy zalicza się niezliczoną liczbę gild, stowarzyszenia kupieckie, kluby gentelmana, obronę cywilną, ośrodki badań publicznych oraz instytucje dobroczynne, które stanowią o publicznym życiu w Krakowie. Dobrzy i Przyzwoici Mieszczanie są przysięgłymi wrogami Podziemia.





KRAKÓW 1325AD

Grupa 2: MNISI I MISTYCY (niebieski)

Członkowie tej grupy to obrońcy, sędziowie oraz sprzedawcy świata duchowego. Ta grupa zawiera czołowe postacie wpływowego Kościoła Katolickiego oraz innowatorów, którzy parają się mistyczną sztuką magii, medycyny i wróżbiarstwa. Wpływają na dwór oraz codzienne życie mieszkańców oferując nadzieję, pocieszenie i rozgrzeszenie. Mnisi i Mistycy nienawidzą zdradzieckich Tajnych Stowarzyszeń.

Grupa 3: TAJNE STOWARZYSZENIA (żółty)

Tajne Stowarzyszenia to szeroko pojęciowa grupa obejmująca kultury, braterstwa oraz spiski które mają ze sobą dwie wspólne rzeczy: głęboką urazę do władzy oraz bardzo sekretną naturę. Najsilniejsze stowarzyszenia zajmują się utarczkami słownymi, podważaniem systemów wartości oraz przeszkadzaniem bogatym. Tajne Stowarzyszenia są przysięgłymi wrogami Mnichów i Mistyków.

Grupa 4: PODZIEMIE (czerwony)

Podziemie w Krakowie jest domem dla gangsterów, zbirów, przemytników, morderców i złodziei. Sami siebie postrzegają jako zdolnych przedsiębiorców i siłę napędową nowoczesnej ekonomii. Ci bezwzględni ludzie zaopatrują rynek we wszelakie dobra i usługi które są cenne ze względu na trudne do przewidzenia wzajemne oddziaływanie natury ludzkiej, moralności i prawości. Podziemie gardzi Dobrymi i Przyzwoitymi Mieszczanami.

5. Przygotowanie

1) Gracze najpierw ustalają długość gry. Krótka rozgrywka (zalecana by poznać grę) trwa tylko jeden rok (1325). Gra normalna trwa dwa lata (1325-1326). Zaawansowani grają przez trzy lata.

2) Gracze dzielą się na dwuosobowe zespoły białych i czarnych i siadają po przeciwnych stronach planszy. W zespołach każdy z graczy identyfikowany jest przez symboliczną zakapturzoną postać (trzymającą sztylet lub sakiewkę): tak więc gracze w białym zespole są znani jako Biały Sztylet oraz Biała Sakiewka. Każdy z graczy otrzymuje swoje własne pudełko skarbcza oraz grafik rozmieszczenia złota. Zakryj grafik rozmieszczenia złota swoim pudełkiem skarbcza.

3) Umieść 8 znaczników Punktów Zwycięstwa na polu „0” na Torze Punktów Zwycięstwa, umieść znacznik tury na 1325 (znacznik roku) a drugi na polu „Wiosna” (znacznik tury). Znaczniki wpływów umieść w pobliżu planszy.

4) Potasuj i rozdaj każdemu graczowi Sekretną Tożsamość oraz jedną kartę Sezonu. Potasuj wszystkie karty Intryg i rozdaj każdemu graczowi po 9 tych kart a pozostałe karty odłóż na bok na stos kart odrzuconych obok planszy.

5) Gracz, który ma kartę Sezonowej Inicjatywy - Wiosnę, odstawia ją. Może on zagrać pierwszą kartę Intrygi w Sezonie Wiosennym.





KRAKÓW 1325AD

6. Karty Intryg

Głównym mechanizmem gry jest talia 56 kart Intryg, których używają obydwie zespoły w swojej walce o wpływy. Każda karta jest ponadto przypisana do jednej z czterech sekretnych grup, jak to zostało oznaczone odpowiednim kolorem. Na każdą grupę przypada 14 kart Intryg. Każda karta ma swój tytuł, rysunek oraz krótką historię.

Najważniejszymi elementami na karcie Intryg są dwie kolumny obrazujące Punkty Wsparcia dla Intrygi oraz Punkty Przeciwnie do niej w każdym z kolorów. Na dole każdej karty Intrygi można odczytać obszar miasta na który wpływa, liczbę oraz typ znaczników wpływów dla tej Intrygi, jeśli się powiedzie.

7. Rok gry w Krakowie

Znaczniki tury oraz roku

Każdy rok w grze składa się z siedmiu części: czterech sezonów (gry karciane) po których następują 3 akcje końca roku. Po ukończeniu sezonu lub akcji przesunąć znacznik tury o jedno pole na prawo. Po akcjach końca roku znacznik roku przesuwany jest na następny rok a znacznik tury powraca na Sezon Wiosenny (chyba, że gra dobiegła końca). Karty Sezonowej Przewagi są tasowane i rozdawane na początku każdego nowego roku ale swoje Tożsamości gracze utrzymują w ukryciu aż do końca gry.

Cztery sezony

Potasuj wszystkie dostępne Intrygi i **rozdaj każdemu graczowi 9 kart na rękę**. Pozostałe karty Intryg należy odłożyć obok planszy jako talie kart odrzuconych. Pierwszą kartę Intrygi w Sezonie zawsze zagrywa gracz, który odstąpił kartę Sezonowej Inicjatywy. **W każdym sezonie rozgrywanych jest tylko SIEDEM rund karcianych**. Każdy z graczy musi zagrać jedną kartę w każdej rundzie. Po siedmiu rundach każdy z graczy odkłada swoje niewykorzystane karty do talii kart odrzuconych

8 Zagrywanie kart Intryg

Rozpoczęcie Intrygi

Każda runda zagranych czterech kart obrazuje próbę uzyskania przez jeden zespół wpływów w Krakowie. Pierwsza zagrana karta Intrygi jest „tematem” a pozostałe karty zagrane w danej rundzie określają czy Intryga się powiodła czy jednak nie.

Gracz rozpoczynający Intrygę umieszcza ją przed sobą widoczną dla pozostałych. Ogłasza kolor grupy tej karty oraz Siłę (wartość własnych Punktów Wsparcia, które można znaleźć na medalionie w lewym górnym rogu każdej karty).





KRAKÓW 1325AD

Promowanie i przeciwstawianie się Intrygom

Po tym jak rozpoczęto Intrygę pozostali trzej gracze, w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara, zagrywają jedną kartę Intrygi. Gracze w zespole przeciwnym do Intrygi wykorzystują Punkty Przeciwne na swych kartach w oparciu o kolor Intrygi. Partner gracza rozpoczynającego wykorzystuje Punkty Wsparcia na swojej karcie w oparciu o kolor danej Intrygi.

Po tym jak zostaną zagrane cztery karty gracze porównują sumę Punktów Wsparcia pierwszego zespołu z sumą Punktów Przeciwnych swoich przeciwników. Jeśli Punktów Wsparcia jest więcej wtedy Intryga się powiodła. Jeśli Punktów Przeciwnych jest więcej wtedy Intrygę pokrzyżowano.

Jeśli liczba Punktów Przeciwnych oraz Wsparcia jest identyczna wtedy wynik ustala Sezonowa Przewaga. Jeśli gracz w zespole wsparcia ma Przewagę w danym sezonie wtedy Intryga się powiodła. Jeśli to gracz z przeciwniej drużyny ma bieżącą Przewagę wtedy Intryga się nie udała.

Udana Intryga

Kiedy uda się wykonać pomyślnie Intrygę wtedy umieść trzy pozostałe karty na stosie kart odrzuconych. Następnie gracz, który rozpoczął Intrygę zakończoną sukcesem otrzymuje znaczniki wpływów (drewniane kostki) w kolorze swojego zespołu jak to zostało oznaczone na danej karcie. Zdobyte znaczniki wpływów są rozmieszczane w następujący sposób:

- * Znaczniki Sławy, Poparcia i Władzy są umieszczane na odpowiednich polach wpływów w obszarze miasta którego dotyczy się Intryga;
- * Znaczniki Złota są umieszczane pod pudełkiem skarbcza (niewidoczne dla innych graczy). Znaczniki Złota będą mogły być umieszczane w obszarach miasta tylko podczas akcji końca roku.

Zauważ, że te same znaczniki są wykorzystywane przez wszystkie typy wpływów zdobytych przez zespół: drewniana kostka umieszczona na polu Sławy staje się znacznikiem Sławy; znaczniki umieszczone w skarbcu stają się znacznikami Złota.

Po rozmieszczeniu wszystkich znaczników wpływów umieść zastoniętą kartę Intrygi na polu na planszy z zakończonymi sukcesem Intrygami. Zakończone sukcesem Intrygi nie mogą być później przeglądane.

Następna Intryga jest rozpoczynana przez gracza, który zagrał najwięcej Punktów Wsparcia. Jeśli zagrano jednakową ilość Punktów Wsparcia wtedy pierwszy gracz (w ostatniej rundzie kart) ponownie rozpocznie następną Intrygę.

Zauważ że każde z pole Sławy, Poparcia i Władzy może pomieścić maksymalnie 8 znaczników wpływów. Dodatkowe znaczniki wpływów, które zespół spróbuje tam umieścić są stracone. W rzadkiej sytuacji gdy zespół wykorzystał wszystkie swoje 55 znaczników wpływów każdy gracz w tym zespole otrzyma jeden Punkt Zwycięstwa za każdą dodatkową Intrygę zakończoną sukcesem.





Zakryta karta „Arms Deal” jest umieszczana na planszy na polu z Intrygami, które się powiodły (gdzie przyniesie Punkt Zwycięstwa dla Podziemia ale dopiero do czasu akcji końca roku). Biała Sakiewka rozpoczyna nową Intrygę ponieważ obydwaj gracze w Białym zespole zagrali tą samą liczbę Punktów Wsparcia a on rozpoczynał pierwszą kartę.





KRAKÓW 1325AD

Nieudana Intryga

Kiedy Intryga zostanie powstrzymana wtedy nikt nie zyskuje wpływów a zespół który blokował przejmuje inicjatywę. Sprawdź który gracz z przeciwnego zespołu zagrał najwięcej Punktów Przeciwnych. Gracz ten rozpoczyna nową Intrygę dla swojego zespołu. Jeśli została zagrana ta sama liczba Punktów Przeciwnych wtedy kolejną Intrygę może rozpocząć gracz, który zagrywał kartę pierwszy. Wszystkie cztery karty z rundy zablokowanej Intrygi są odrzucane z wyjątkiem gdy została zagrana karta Blokady (patrz następna strona).

Przykład: Biała Sakiewka rozpoczyna „True Blue Magic”: niebieska karta (Mnisi i Mistycy) o sile 4. Czarny Sztylet (zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara) odpowiada „Peasant Revolt”, zieloną kartą o 2 Punktach Przeciwnych w stosunku do Intrygi. Obecny wynik to 4 - 2. Biały Sztylet jest następny i zagrywa „Fast Foods”, niebieską kartę z 3 Punktami Wsparcia dla niebieskiej Intrygi. Biali prowadzą teraz 7 - 2. Czarna Sakiewka zagrywa ostatnią kartę: „Campaign Finance”, czerwoną kartę z 6 Punktami Przeciwnymi w stosunku do Intrygi.

Wynik końcowy to 7 - 8. Czarny zespół zablokował „True Blue Magic” - Intryga białego zespołu nie powiodła się. Wszystkie cztery karty są odkładane na stos kart odrzuconych. Czarna Sakiewka rozpoczyna nową Intrygę ponieważ gracz ten wniósł więcej Punktów Przeciwnych niż Czarny Sztylet.





KRAKÓW 1325AD

Koniec sezonu

Sezon kończy się po zagranie siedmiu rund kart. Siedem Intryg zostało rozpoczętych przez różnych graczy. Niektóre Intrygi się powiodły, przynosząc swojemu zespołowi znaczники wpływów w obszarach miasta lub znaczniki Złota które znalazły się po pudełkami skarbców graczy. Wszystkie niewykorzystane karty Intryg są umieszczane bez oglądania na stosie kart odrzuconych.

Przesuń znacznik tury o jedno pole na torze tury. Jeśli następną turą jest kolejny sezon wtedy przetasuj wszystkie karty Intryg (z wyjątkiem tych znajdujących się na planszy na polu z pomyślnie zakończonymi Intrygami) i rozdaj każdemu z graczy 9 nowych kart na rękę. Jeden z graczy odśladania teraz odpowiednią kartę Sezonowej Inicjatywy i rozpoczyna pierwszą Intrygę. Po sezonie Zimowym gra kartami w tym roku jest skończona i rozpoczynają się akcje końca roku.

9. Intrygi Specjalne

Mocne Intrygi oraz karty Blokady

Wszystkie mocne Intrygi (o sile 6 lub 7) mają specyficzną słabość oznaczoną na karcie. Każda mocna Intryga jest powiązana z jej własną, specyficzną kartą Blokady. Kiedy gracz rozpoczyna mocną Intrygę to gracz z przeciwnego zespołu może zagrać jej kartę Blokady. To zagranie blokuje mocną Intrygę i ma specyficzne skutki wywołane w następującej kolejności:

- 1) Wszystkie pozostałe karty w tej rundzie są wciąż zagrywane ale nie wpływają na rezultat;
- 2) Gracz blokujący otrzymuje jeden Punkt Zwycięstwa (przesuwa swój znacznik o jedno pole do przodu na Torze Punktów Zwycięstwa);
- 3) Karta Blokady jest zakończona sukcesem. Gracz blokujący otrzymuje za nią znaczniki wpływów. Dodaj kartę blokady do pomyślnie ukończonych Intryg.
- 4) Gracz Blokujący rozpoczyna następną intrygę.

Nigdy nie możesz zagrywać specyficznej karty Blokady w stosunku do mocnej Intrygi rozpoczętej przez twojego partnera. Oprócz tego specjalnego wykorzystania karty Blokady mogą być użyte w dowolny sposób jak inne Intrygi (rozpoczęcie, wsparcie lub powstrzymanie innych kart).

Intrygi Specjalne

Każda grupa ma dwie karty Specjalnych Intryg. Jeśli taka Intryga się powiedzie wtedy ma ona dodatkowy efekt specjalny w grze. Ten efekt specjalny jest pokrótce opisany na karcie a bardziej szczegółowo na stronie 13 tej instrukcji. Zawsze jako pierwsze wprowadź w życie efekty specjalne przed otrzymaniem zwykłych znaczników wpływów za daną Intrygę. Efekty specjalne nie występują kiedy Intryga zostanie powstrzymana lub kiedy karta jest zagrywana by wesprzeć lub powstrzymać inną Intrygę.





KRAKÓW 1325AD

10. Akcje Końca Roku

Po ukończeniu czterech sezonów gracze będą musieli wydać swoje Złoto. Następnie graczom (w oparciu o sukces zespołu na planszy) oraz grupom (w oparciu o wszystkie zakończone sukcesem Intrygi w danym roku gry) przyznawane są Punkty Zwycięstwa. Po tym kończy się rok gry i zaczyna nowy (lub gra kończy się i ustalany jest zwycięzca)

Wydawanie Złota

Podczas pierwszej akcji końca roku musi być wydane Złoto zdobyte w poszczególnych sezonach. Każdy z graczy musi rozmieścić znaczniki Złota ze swojego skarbca do pięciu obszarów w mieście na swoim grafiku rozmieszczenia złota. To rozmieszczenie należy przeprowadzić w ukryciu a gracze nie mogą dyskutować między sobą o możliwych wyborach rozmieszczeń. Decyzji w sprawie rozmieszczenia Złota nie można już zmieniać po tym jak wszyscy ogłoszą, że skończyli.

Po kolei gracze następnie odsłaniają grafiki i rozmieszczają swoje Złoto w wybranych przez siebie polach ze Złotem na planszy w kolejności posiadanych przez siebie kart Sezonów (od Wiosny do Zimy). Nadmiarowe znaczniki (po tym jak w jednym polu zostanie rozmieszczonych 12 znaczników Złota) tak jak zwykle przepadają.

Obliczanie Punktów Zwycięstwa dla zespołu

Drugą akcją końca roku jest przyznawanie zespołom Punktów Zwycięstwa. Każdy z graczy otrzymuje Punkty Zwycięstwa jeśli jego zespół ma najwięcej znaczników wpływów w obszarze miasta.

Każdy członek zespołu otrzymuje

Trzy Punkty Zwycięstwa jeśli mają większość wpływów na **Zamku**

oraz

Dwa Punkty Zwycięstwa za każdy inny obszar miasta w którym mają większość.

Tak więc maksymalnie w ciągu jednego roku gracz może zdobyć 15 Punktów Zwycięstwa przydzielonych zespołowi.

Gracze z jednego zespołu często zdobędą różną ilość Punktów Zwycięstwa. Niektórzy gracze mogli zdobyć własne Punkty Zwycięstwa podczas tur sezonowych za Blokadę mocnych Intryg swoich przeciwników.

Rozpocznij w jednym obszarze miasta i kontynuuj poprzez wszystkie siedem obszarów. Wszystkie znaczniki (Złoto, Władza, Sława oraz Poparcie) dla danego zespołu w obszarze miasta są dodawane i porównywane. Jeśli zsumowane wpływy są takie same wtedy dla danego obszaru miasta nie przydziela się Punktów Zwycięstwa. Jeśli jeden zespół ma większość wtedy przydzieli Punkty Zwycięstwa obydwu graczom przesuwając ich znaczniki do przodu na Torze Punktów Zwycięstwa.

Następnie usuń z planszy wszystkie znaczniki wpływów.





KRAKÓW 1325AD

Przykład: Po rozmieszczeniu Złota w roku 1325 oblicza się Punkty Zwycięstwa (PZ). Slumsy są puste (żadnemu zespołowi nie udało się pomyślnie skończyć Intrygi w Slumsach) więc żaden zespół nie zdobywa PZ. Obydwa zespoły mają taką samą liczbę znaczników wpływów na Prowincji więc także tam nie przydziela się żadnych PZ. Czarny Zespół ma większość wpływów w trzech obszarach miasta: Koszarach, Sklepach oraz w Porcie co w przynosi im w sumie sześć (6) Punktów Zwycięstwa. Zespół Białych ma większość wpływów w Kościołach oraz na Zamku co przynosi im pięć (5) Punktów Zwycięstwa. Znaczniki PZ dla obydwu graczy z białego zespołu są przesuwane o pięć pól na Torze Punktów Zwycięstwa. Czarny Sztylet wyprzedza swojego partnera ponieważ zdobył dwa personalne Punkty Zwycięstwa podczas Jesiennej tury kiedy to Zablokował mocne Intrygi rozpoczęte przez gracza z białego zespołu.

Przydzielanie Punktów Zwycięstwa grupom

W ostatniej akcji końca roku każda grupa otrzymuje własne Punkty Zwycięstwa w oparciu o swoje udane Intrygi w tym roku. Umieść wszystkie udane karty Intryg na planszy aby wszyscy gracze je widzieli i posortuj je po grupie(kolorze). Liczba Punktów Zwycięstwa grupy dla danej karty Intrygi jest równa liczbie (jeden lub dwa) okręgów Sekretnej Tożsamości w prawym górnym rogu.

Najpierw sprawdź czy jakaś pojedyncza grupa ma więcej udanych Intryg niż pozostałe (co skutkuje dodatkowymi i karnymi PZ). Następnie przydziel każdej grupie przynależne im Punkty Zwycięstwa przesuwając ich znacznik na Torze Punktów Zwycięstwa:

Osiągnięcie	wynik
Każda udana (zwykła) Intryga tej grupy	= 1 Punkt Zwycięstwa
Każda udana specjalna lub mocna Intryga tej grupy	= 2 Punkty Zwycięstwa
Grupa jako jedyna ma największą liczbę udanych Intryg*	= +2 Punkty Zwycięstwa
Wrogowie grupy jako jedyni mają największą liczbę udanych Intryg* (zielony przeciw czerwonemu; niebieski przeciw żółtemu)	= -2 Punkty Zwycięstwa

*Te Punkty Zwycięstwa są przyznawane i potrącane tylko gdy JEDNA grupa ma największą liczbę udanych Intryg. Jeśli kilka grup ma tą największą sumę wtedy żadne Punkty Zwycięstwa nie są ani przyznawane ani potrącane.





KRAKÓW 1325AD

11. Wyłanianie zwycięzcy na koniec gry

Po zakończeniu akcji końca roku w ostatnim roku gry znane są Punkty Zwycięstwa poszczególnych graczy oraz grup. Czas na finał!

Gracze odstawiają swoją Tożsamość i obliczają Sumę Punktów Zwycięstwa. Suma Punktów Zwycięstwa dla każdego gracza to dodane własne Punkty Zwycięstwa gracza oraz Punkty Zwycięstwa dla grupy o jego Tożsamości.

Po tym jak gracz odstawi swoją Tożsamość dodaj Punkty Zwycięstwa jego grupy do jego własnych Punktów Zwycięstwa i przesunź znacznik PZ gracza by zaznaczyć ostateczny wynik. Nie przesuwaj ani nie usuwaj znaczników grup gdyż mogą być one decydujące w przypadku takiej samej Sumy Punktów Zwycięstwa. Następnie wyłóż zwycięzcę zgodnie z poniższym:

- 1) Zwycięzcą zostaje gracz z największą Sumą Punktów Zwycięstwa
- 2) Jeśli kilku graczy ma tą samą największą Sumę Punktów Zwycięstwa wtedy wygrywa gracz, który zdobył więcej Punktów Zwycięstwa dzięki swojej Sekretnej Tożsamości (grupie).
- 3) Jeśli wciąż jest remis wtedy spośród remisujących zwycięzcę wyłania Sekretna Tożsamość zgodnie z następującą kolejnością:

- 1 - Tajne Stowarzyszenia
- 2 - Dobrzy i Przyzwoiaci Mieszczanie
- 3 - Mnisi i Mistycy
- 4 - Podziemie

Przykład: Krótka rozgrywka zakończyła się po akcjach końca roku w 1325. Tor Punktów Zwycięstwa przedstawia: Biały Sztylet oraz Biała Sakiewka mają oboje 5 Punktów Zwycięstwa. Czarna Sakiewka ma 6 Punktów Zwycięstwa a Czarny Sztylet ma 8 Punktów Zwycięstwa. Znaczniki Punktów Zwycięstwa Grupy przedstawiają: czerwona ma 7 PZ, niebieska 6 PZ, zielona 3 PZ oraz żółta 1 PZ.

Następnie gracze odstawiają swoje Sekretne Tożsamości i obliczają swoją Sumę Punktów Zwycięstwa:

Tomek (Biały Sztylet) zielona grupa, zdobywa	$5 + 3 = 8$ Punktów Zwycięstwa
Beata (Biała Sakiewka) czerwona grupa, zdobywa	$5 + 7 = 12$ Punktów Zwycięstwa
Grzesiek (Czarny Sztylet) żółta grupa, zdobywa	$8 + 1 = 9$ Punktów Zwycięstwa
Alicja (Czarna Sakiewka) niebieska grupa, zdobywa	$6 + 6 = 12$ Punktów Zwycięstwa

Beata i Alicja mają tą samą największą Sumę Punktów Zwycięstwa, która wynosi 12. Zwycięzcą zostaje jednak Beata ponieważ zdobyła więcej Punktów Zwycięstwa dzięki swojej Sekretnej Tożsamości niż Alicja (czerwona grupa ma więcej PZ niż niebieska). Beata zwycięża a Podziemie zdominowało Kraków!





KRAKÓW 1325AD

12. Opis specjalnych kart Intryg

Dobrzy i Przyzwoci Mieszczanie (zielony)

Czarna Śmierć (Black Death): Usuń Kartę

Każdy przeciwnik natychmiast odrzuca jedną kartę Intrygi (bez odstawiania) ze swojej ręki. W każdym kolejnym sezonie danego roku gry, wszyscy przeciwnicy otrzymują o jedną kartę Intryg mniej.

Wciąż rozgrywa się w każdym sezonie siedem rund karcianych.*

Bunt Chłopów (Peasant Revolt): Usuń 1 znacznik Władzy oraz 1 Poparcia

Możesz usunąć znaczniki z dowolnego obszaru (-ów) miasta.

Mnisi i Mistycy (niebieski)

Ocalenie Dusz (Saving Souls): Wymień 3 znaczniki Poparcia

Możesz usunąć do 3 znaczników przeciwników z jednego lub więcej pól Poparcia na planszy i wymienić je na swoje własne znaczniki na tym samym polu(polach).

Przepowiednia Wojny (Prophecy of War): Usuń 1 znacznik Sławy oraz 1 znacznik Władzy

Możesz usunąć znaczniki z dowolnego obszaru(-ów) miasta.

Tajne Stowarzyszenia (żółty)

Rozgłaszanie (Advertising): Wymień 3 znaczniki Sławy

Możesz usunąć do 3 znaczników przeciwników z jednego lub więcej pól Sławy na planszy i wymienić je na swoje własne znaczniki na tym samym polu(polach).

Zastój Gospodarczy (A Depression): Usuń 2 znaczniki Złota

Wybierz jednego przeciwnika, który będzie musiał usunąć ze swego skarbcza 2 znaczniki Złota. Jeśli nie ma Złota wtedy brak jakiegokolwiek skutku. Jeśli ma 1 znacznik Złota wtedy go usuwa.

Podziemie (czerwony)

Grabież Grobów (Grave Robbery): Dodatkowa Karta

Wszyscy gracze w twoim zespole natychmiast dobierają jedną dodatkową kartę Intryg (ze spodu stosu kart odrzuconych). Będą otrzymywali jedną dodatkową kartę Intryg w kolejnych sezonach danego roku gry. Wciąż rozgrywa się w każdym sezonie siedem rund karcianych.*

Prawo Ulicznych Zbirów (Street Thugs Rule): Usuń 1 znacznik Władzy oraz 1 znacznik Złota

Możesz usunąć znacznik Władzy z dowolnego obszaru miasta. Następnie wybierz jednego przeciwnika, który będzie musiał usunąć ze swego skarbcza 1 znacznik Złota. Jeśli nie ma Złota wtedy brak jakiegokolwiek skutku.

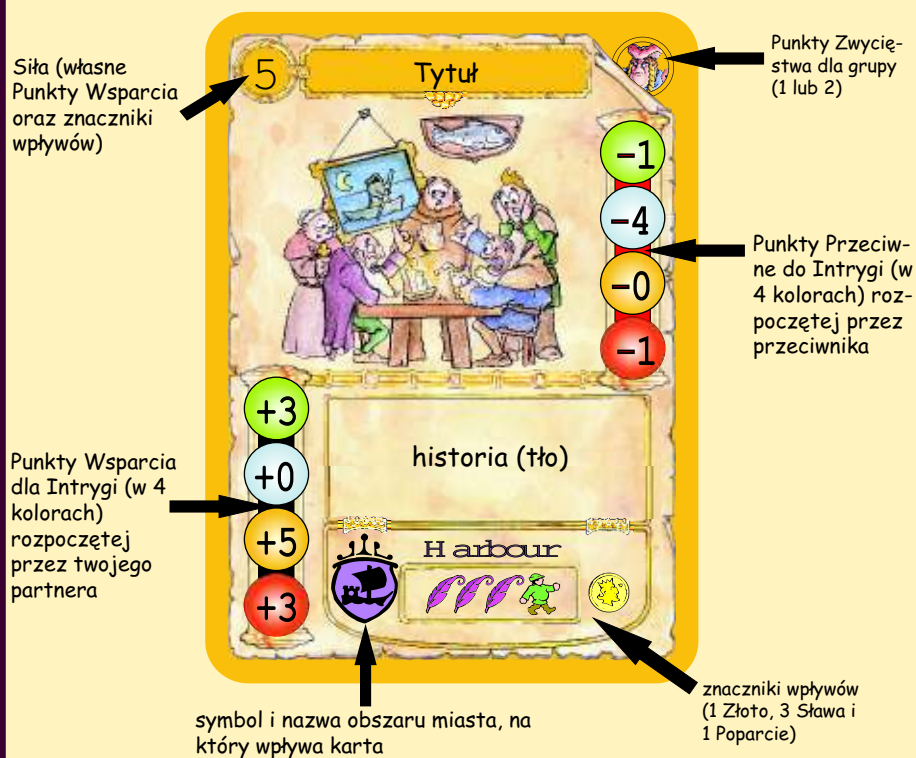
*W rzadkiej sytuacji gdy jeden zespół podlega działaniu zarówno „Czarnej Śmierci” jak i „Prawu Ulicznych Zbirów” wtedy gracze ci ponownie otrzymują 9 kart jak zwykle.





KRAKÓW 1325AD

Przykładowa karta Intryg



Kraków 1325 AD został stworzony przez:

Game design: Peter Struijf

Artwork: Melchior van Rijn

Published by: Geode Games

More information: www.krakowgame.com

