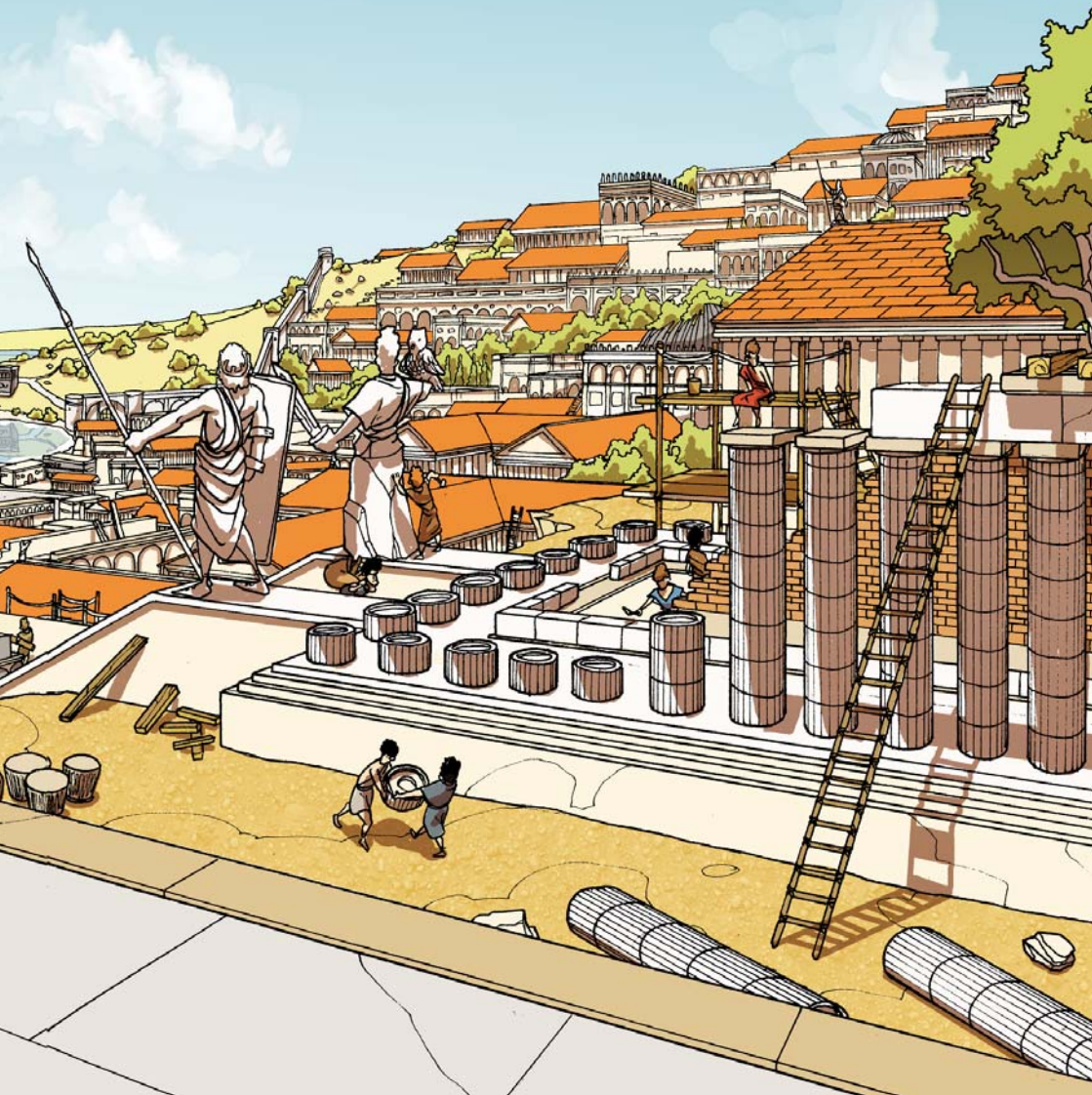


CARL CHUDYK

GLORY TO ROME

NA CHWAŁĘ RZYMU



Glory to Rome: Na chwałę Rzymu

Autor gry: Carl Chudyk

Ilustracje: Igor Wolski

Wersja polska: Krzysztof Fabjański, Maciej Paluszkiewicz i Mateusz Sztraf

Podziękowania dla Cezarego Wyszynskiego, Michała Walczaka-Ślusarczyka, Moniki Żabickiej, Michała Marcinkowskiego, Dominika Jurkowskiego, *Stowarzyszenia Miłośników ERpegów i Fantastyki* oraz wszystkich, których uwagi wpłynęły na ostateczny kształt gry.

(c) 2005 Cambridge Games Factory. (c) 2011 Boat City. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Wydanie pierwsze - czerwiec 2011.

Grę poleca:

Legio XXI Rapax

www.legioxxirapax.com

Centrum Gier REBEL

www.rebel.pl

Więcej o grze:

www.glorytorome.pl

CELE GRY

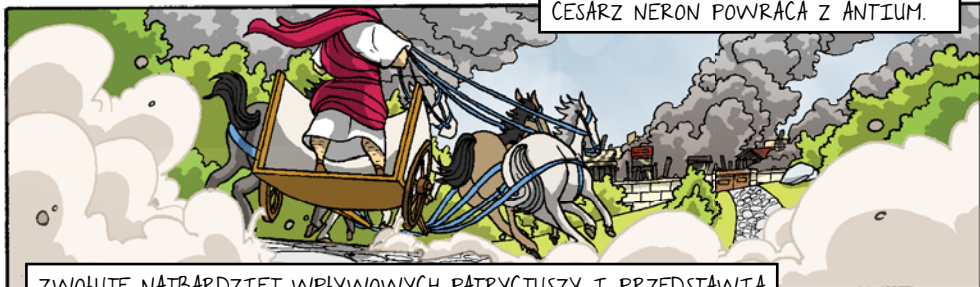
Gracze wcielają się w role patrycjuszów, którzy uczestnicząc w odbudowie Rzymu próbują zdobyć bogactwa i wpływy. Prestiż można zdobyć sumiennie wykonując cesarskie rozkazy i wznosząc budynki na chwałę Rzymu. Osobisty majątek pomnaża się sprzedając przeznaczone na rekonstrukcję materiały budowlane. Na koniec gry wyłania się zwycięzcę sumując zdobyte wpływy i zgromadzone bogactwa każdego gracza.



W ROKU 64 NASZEJ ERY WIELKI POŻAR NISZCZY RZYM.



NA WIEŚĆ O ROZMIARACH KATASTROFY
CESARZ NERON POWRACA Z ANTIUM.



ZWOŁUJE NAJBARDZIEJ WPŁYWOWYCH PATRYCJUSZY I PRZEDSTAWIA
IMPONUJĄCE PLANY REKONSTRUKCJI ZNISZCZONEGO OGNIEM MIASTA.



NAGRODĄ ZA SOLIDNE WYKONANIE ZLECONY PRACY JEST
WIECZNA SŁAWA I WDZIĘCZNOŚĆ SAMEGO CESARZA.



OBYWATELE RZYMU! CESARZ WZYWA DO DZIAŁANIA!

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

Rozkazy (144 karty)

Te karty stanowią podstawę gry *Glory to Rome: Na chwałę Rzymu*. Rozkazy trzymane na RĘCE przedstawiają cesarskie wytyczne dotyczące odbudowy Rzymu. W trakcie gry będą służyły jako klienci, budynki, materiały budowlane i pieniądze.

Kiedy zapas kart rozkazów wyczerpie się, wszystkie polecenia cesarza zostały wypełnione i gra się kończy.



Rola

Wskazuje akcję i rodzaj klienta.

Materiał budowlany

Rodzaj materiału budowlanego.

Nazwa

Nazwa OBIEKTU, którego konstrukcja rozpoczyna się, gdy karta zostanie zagrana jako FUNDAMENT.

Funkcja

Specjalna zdolność, którą zapewnia ukończony OBIEKT.

Wartość

Wskazuje ilość materiałów budowlanych wymaganych do ukończenia tego OBIEKTU oraz określa wartość danego materiału budowlanego.

PLAC MIEJSKI „wariant klasyczny” (3 karty)

Trzy dodatkowe karty używane w wariantcie klasycznym (patrz str. 10).

SENATOROWIE (6 kart)

Wpływowi mieszkańcy Rzymu. Można ich wykorzystać do wykonania dowolnej akcji.

SENATOROWIE mają takie samo tło jak karty rozkazów, ale można łatwo ich rozpoznać dzięki czarnej obwóдке.



PLACE BUDOWY (36 kart)

PLACE BUDOWY wskazują miejsca, na których wznoszone będą nowe budynki. Jedna strona karty przedstawia BLISKI PLAC BUDOWY, znajdujący się na terenie Rzymu; druga strona - ODLEGŁY PLAC BUDOWY, znajdujący się poza miastem.

Kiedy wszystkie BLISKIE PLACE BUDOWY zostaną zajęte, Rzym jest odbudowany i gra się kończy.



Przywódca (1 karta)

Wskazuje PRZYWÓDCĘ, czyli gracza wybierającego akcję wykonywaną w danej rundzie.

Premie kupieckie (6 kart)

Wykorzystuje się je przy podliczaniu punktów zwycięstwa na końcu gry.

Gracze otrzymują premie za zgromadzenie w SKARBCE największej ilości materiałów budowlanych danego rodzaju.



Plansza legionisty (1 plansza)

Wykorzystuje się ją wykonując rolę LEGIONISTY.

Plansze obozów (5 plansz)

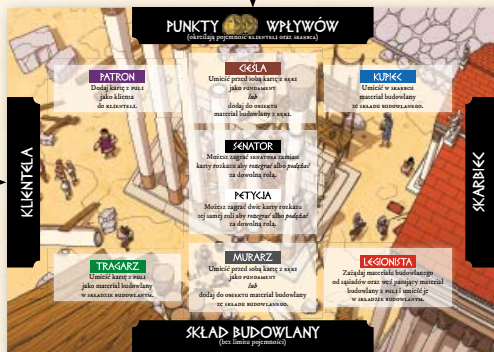
W trakcie gry gracze zatrudniają klientów i gromadzą materiały budowlane by odbudowywać Rzym lub powiększać osobiste fortuny. Plansze przedstawiające obozy pozwalają na uporządkowanie posiadanych klientów i materiałów budowlanych oraz na śledzenie rosnących wpływów w mieście.

PUNKTY WPŁYWÓW

Oznaczają status społeczny w Rzymie. Określają maksymalną wielkość KLIENTELI i SKARBCE oraz liczą się jako punkty zwycięstwa na koniec gry.
Zaczynasz z 2 PUNKTAMI WPŁYWÓW.

KLIENTELA

Tu znajdują się klienci graczy, wykonujący powierzone im zadania. Maksymalna liczba klientów równa jest posiadanym PUNKTOM WPŁYWÓW.



SKARBIEC

Schowek na ukryte zyski pochodzące ze sprzedaży zawłaszczonych materiałów budowlanych. Maksymalna liczba materiałów budowlanych w SKARBCE równa jest posiadanym PUNKTOM WPŁYWÓW.

SKŁAD BUDOWLANY

Miejsce przechowywania materiałów budowlanych do czasu ich użycia albo sprzedaży. Nie ma ograniczenia liczby materiałów budowlanych, które możesz posiadać w SKŁADZIE BUDOWLANYM.

ZANIM ZACZNIEMY...

Po prostu zacznijmy grać! nie sprawdza się w przypadku tej gry. Nauka *Glory to Rome: Na chwałę Rzymu* wymaga odrobiny cierpliwości...

Liczba dostępnych możliwości w pierwszej rundzie gry może przyprawić o zawrót głowy. Dokonanie właściwego wyboru może być trudne do czasu, aż gracze opanują podstawowe mechanizmy gry i w praktyce zobaczą, jak poszczególne OBIEKTY są w stanie te mechanizmy zmieniać.

Aby ułatwić nowym graczom oswojenie się z mechaniką gry pomocne może okazać się granie „w otwarte karty” przez kilka pierwszych rund. Jak najwcześniejsze *rozegranie* wszystkich sześciu ról pozwoli wszystkim zrozumieć jak wykonuje się poszczególne akcje i jak karty przemieszczają się pomiędzy REKAMI graczy, PUŁĄ a planszami obozów.

Uproszczona gra

Uproszczona gra: jeśli samodzielnie uczysz się zasad z tej instrukcji, to sugerujemy abyś rozegrał pierwszą partię ignorując funkcje **OBIEKTÓW**. Dopiero gdy dobrze opanujesz podstawowe mechanizmy gry, zacznij korzystać z pełnych zasad.

Zasady, które zmieniają się w uproszczonej wersji gry oznaczyliśmy w instrukcji kolorem purpurowym. Stosując pełną wersję zasad, możesz zignorować wszystkie akapity oznaczone w ten sposób.

PRZYGOTOWANIE GRY



PRZYGOTOWANIE GRY

Plansze

Przed każdym graczem kładzie się jego planszę obozu, zostawiając obok niej sporo miejsca na wznoszone w trakcie gry budynki.

Planszę legionisty należy położyć z boku, w zasięgu wszystkich graczy.

PLACE BUDOWY

PLACE BUDOWY należy podzielić zgodnie z rodzajem przedstawionych na nich materiałów budowlanych. Z każdego rodzaju odlicza się tyle kart, ilu jest graczy i układa się je w oddzielnych stosach stroną **BLISKI PLAC BUDOWY** do góry. Pozostałe **PLACE BUDOWY** układa się obok nich, stroną **ODLEGŁY PLAC BUDOWY** do góry. Wszystkie **PLACE BUDOWY** powinny zostać ułożone tak, aby było widać ile ich jeszcze pozostało do wykorzystania.



DREWNIANE PLACE BUDOWY
przygotowane dla 4 graczy

Karty na RĘCE

3 egzemplarze karty **PLAC MIEJSKI** oznaczone napisem „wariant klasyczny” należy wyszukać i odrzucić do pudełka. Używa się ich tylko w „wariacie klasycznym” gry (patrz str. 10).

Pozostałe karty rozkazów należy potasować, a następnie rozdać każdemu graczowi po 4 zakryte karty. Każdy gracz otrzymuje również po 1 karcie **SENATORA**. Te 5 kart stanowi początkową **RĘKĘ** gracza.

Pozostałe karty **SENATORÓW** układa się w odkrytym stosie w zasięgu wszystkich graczy.

Gracz rozpoczynający

Aby określić gracza rozpoczynającego grę, należy odsłonić po jednej karcie rozkazu dla każdego gracza. Gracz, którego karta jest pierwsza w kolejności alfabetycznej otrzymuje kartę przywódcy i będzie rozpoczynał grę. Ewentualne remisy rozstrzyga się odkrywając kolejne karty.

PULA

Karty rozkazów odkryte przy wybieraniu gracza rozpoczynającego kładzie się na środku stołu, obok stosu **SENATORÓW** - to jest początkowa **PULA**. W trakcie gry użyte karty rozkazów trafiają do **PULI**, gdzie stają się materiałami budowlanymi i klientami.

Karty z **PULI** nigdy nie mogą trafić na **RĘKĘ** gracza, a więc nie mogą zostać użyte jako **FUNDAMENT** - w ich przypadku liczy się tylko rodzaj materiału budowlanego lub roli jaką przedstawiają.

Pozostałe karty rozkazów kładzie się w zakrytym stosie obok **PULI** - to jest **TALIA**.

Premie kupieckie można odłożyć na bok - nie będą potrzebne aż do końca gry.

Uproszczona gra: aby przyspieszyć grę treningową, użyj maksymalnie 3 **PLACÓW BUDOWY** każdego rodzaju i usuń z gry połowę kart z **TALII**.

PRZEBIEG GRY

Gra składa się z rund, w których najpierw gracz będący PRZEWÓDCĄ wybiera rolę, którą będzie można wykonywać. Następnie pozostali gracze decydują czy chcą wybraną rolę wykonać, czy też woła dobrać karty. Wreszcie, zaczynając od PRZEWÓDCY, gracze kolejno wykonują przysługujące im akcje. W kolejnej rundzie następny gracz zostaje PRZEWÓDCĄ i cykl zaczyna się od początku.

Przebieg rundy

Na początku każdej rundy gracz będący PRZEWÓDCĄ wybiera:

- *myśli* i dobiera karty (patrz dalej), co kończy rundę; albo
- *rozgrywa* i kładzie na środek swojej planszy obozu kartę rozkazu z RĘKI jako rolę.

Jeśli PRZEWÓDCĄ wybrał *rozgrywanie*, to zgodnie z ruchem wskazówek zegara każdy z pozostałych graczy wybiera:

- *myśli* i dobiera karty (patrz dalej); albo
- *podąża* i zagrywa kartę rozkazu tej samej roli, co karta zagrana przez PRZEWÓDCĘ.

Kiedy wszyscy gracze już zdecydowali czy *myślą* czy też *podążają*, to zaczynając od PRZEWÓDCY wszyscy kolejno wykonują przysługujące im akcje:

- PRZEWÓDCĄ może wykonać jedną akcję za *rozegranie* roli oraz po jednej dodatkowej akcji za każdego posiadanego klienta odpowiadającego wybranej roli;
- pozostali gracze, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, mogą wykonać jedną akcję jeśli wybrali *podążanie* oraz po jednej dodatkowej akcji za każdego posiadanego klienta odpowiadającego wybranej roli.

Gracze wykonują akcje za klientów, nawet jeśli nie *podążali* tylko *myśleli*.

Gracze nie muszą (a czasem nawet nie mogą) wykonywać wszystkich dostępnych im akcji - niewykorzystane akcje po prostu przepadają.

Kiedy wszyscy gracze skończyli wykonywać akcje, należy przenieść wszystkie zagrane karty rozkazów z plansz obozów do PULL.

Na koniec rundy PRZEWÓDCĄ podaje kartę przywódcy graczowi siedzącemu po lewej stronie. Ten gracz staje się nowym PRZEWÓDCĄ i rozpoczyna się kolejna runda.

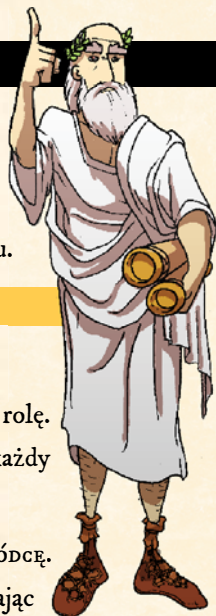
Myślenie

Jeśli gracz zrezygnuje z *rozgrywania* w swojej rundzie lub z *podążania* w rundzie innego gracza, to natychmiast może wykonać jedną z poniższych czynności (zwaną *myśleniem*):

- dobrać jednego SENATORA ze stosu (jeśli są jeszcze dostępni);
- dobrać tyle rozkazów, by wypełnić limit kart na RĘCE (normalnie jest to pięć kart);
- dobrać jedną dodatkową kartę rozkazu (jeśli osiągnął już lub przekroczył limit kart na RĘCE).

Gracz, który wybierze dobieranie kart rozkazów musi (jeśli to możliwe) wypełnić limit kart na RĘCE. Nie można uzupełnić RĘKI tylko częściowo.

Jeśli PRZEWÓDCĄ zamiast *rozgrywania* wybierze *myślenie*, to pozostali gracze nie mogą *podążać* - jak tylko PRZEWÓDCĄ skończy dobierać karty, runda natychmiast się kończy.



SENATOROWIE

SENATOROWIE to karty specjalne. Przy ich pomocy można *rozegrać* dowolną rolę zagrywając SENATORA, zamiast karty rozkazu, na środek planszy obozu i ogłaszając, jaką rolę on zastępuje. Przy pomocy SENATORA można również *podążyć* za dowolną rolą wybraną przez PRZYWÓDCĘ zagrywając SENATORA tak, jakby był on pasującą kartą rozkazu.

Na koniec rundy zagrani SENATOROWIE odkładani są do odkrytego stosu znajdującego się obok PULI.

SENATOROWIE nigdy nie mogą zostać użyci jako materiały budowlane ani jako klienci.

Składanie petycji

Rozgrywając lub *podążając* można również użyć dwóch kart rozkazów tej samej roli zagrywając je jak SENATORA.

Do złożenia petycji można użyć dwóch kart tej samej roli, którą chce się wykonać (np. można zagrać dwóch TRAGARZY aby wykonać jedną akcję TRAGARZA, pozbyć się kart z RĘKI i umieścić dodatkowe karty w PULI) - nie można jednak użyć dwóch SENATORÓW jako jednego SENATORA.

PRZYKŁADOWA RUNDA

1.



Pierwszy gracz jest PRZYWÓDCĄ i *rozgrywa* TRAGARZA.

2.



Drugi gracz *podąża* zagrywając SENATORA.

3.

Trzeci gracz *myśli*. Ma trzy karty na RĘCE, dobiera z TALII rozkazy do limitu (5 kart).



4.

Czwarty gracz również *myśli*. Ma już na RĘCE pięć kart, dobiera z TALII jedną kartę rozkazu.



4. **Pierwszy gracz** ma jednego TRAGARZA W KLIENTELI, może wykonać więc do dwóch akcji TRAGARZA (jedną za *rozegranie* roli, drugą za klienta).



5. **Drugi gracz** nie ma żadnych klientów, może wykonać więc jedną akcję TRAGARZA (za *rozegranie* roli).



6. **Trzeci gracz** ma TRAGARZA W KLIENTELI. Nie *podążył*, ale może wykonać jedną akcję TRAGARZA (za posiadanego klienta).



7. **Czwarty gracz** nie *podążył* i nie ma TRAGARZA W KLIENTELI, nie wykonuje żadnych akcji.

8. Karta rozkazu, którą **pierwszy gracz** *rozegrał* rolę, zostaje odłożona do PULI, a SENATOR **drugiego gracza** - na stos obok TALII. **Drugi gracz** zostaje PRZYWÓDCĄ i zaczyna się następna runda.

WARIANT KLASYCZNY

Gracze, znający oryginalną wersję gry, zauważą zapewne kilka zmian. Polecamy grę według nowych reguł, ale jeśli jesteś doświadczonym graczem i wolisz klasyczne zasady, postępuj według poniższych wskazówek:

1) Przygotowując karty rozkazów do gry wyszukaj 3 egzemplarze karty PLAC MIEJSKI i zastąp je kartami PLAC MIEJSKI oznaczonymi napisem „wariant klasyczny”. Nieużywane karty odrzuć do pudełka.

2) Składanie petycji (patrz str. 9): Trzeba użyć trzech (zamiast dwóch) kart tej samej roli zagrywając je jak SENATORA.



Funkcja CYRKU pozostaje bez zmian!

ROLA: PATRON

Akcja: zatrudnij klienta

Dodaj kartę z PULI jako klienta do swojej KLIENTELI

Wykonanie akcji PATRONA polega na wzięciu karty z PULI i umieszczeniu jej pod lewą krawędzią planszy obozu tak, by było widać tylko nazwę roli na karcie. Ta karta rozkazu jest teraz klientem w KLIENTELI gracza.



Maksymalna liczba klientów w KLIENTELI gracza równa jest jego PUNKTOM WPŁYWÓW. Grę rozpoczyna się z dwoma PUNKTAMI WPŁYWÓW.

PULA



Klienci

Każdy z klientów gracza może wykonać swoją akcję raz w rundzie, w której ktoś *rozgrywa* jego rolę (nawet jeśli gracz zdecyduje się *myśleć* zamiast *podążać*).

Nowi klienci nie mogą wykonywać akcji aż do końca tury, w której zostali zatrudnieni.

ROLA: TRAGARZ

Akcja: przynieś materiał budowlany

Umieść kartę z PULI jako materiał budowlany w swoim SKŁADZIE BUDOWLANYM

Wykonanie akcji TRAGARZA polega na wzięciu karty z PULI i umieszczeniu jej pod dolną krawędzią planszy obozu tak, by było widać tylko nazwę materiału budowlanego na karcie. Ta karta rozkazu jest teraz materiałem budowlanym w SKŁADZIE BUDOWLANYM gracza.



PULA



ROLĘ: CIEŚLA I MURARZA

Wznoszenie OBIEKTÓW

Role CIEŚLI i MURARZA pozwalają wznosić budynki na chwałę Rzymu.

Ukończenie OBIEKTU zajmuje zwykle kilka tur. Najpierw należy położyć FUNDAMENT, a następnie buduje się OBIEKT dodając do niego materiały budowlane. Można pracować nad kilkoma różnymi OBIEKTAMI jednocześnie - jednak dopiero po ukończeniu budowy otrzymuje się PUNKTY WPŁYWÓW i możliwość korzystania z ich specjalnych zdolności.

Akcja: połóż FUNDAMENT

Umieść przed sobą kartę z REKĄ jako FUNDAMENT (pod nią połóż odpowiedni PLAC BUDOWY)

Wykonanie akcji MURARZA lub CIEŚLI, by położyć FUNDAMENT, polega na zagraniu jednej karty rozkazu z REKI - jest to FUNDAMENT WZNO SZONEGO OBIEKTU. Pod kartą FUNDAMENTU należy umieścić kartę PLACU BUDOWY przedstawiającą ten sam rodzaj materiału budowlanego, co FUNDAMENT. PLAC BUDOWY należy umieścić pod dolną krawędzią FUNDAMENTU tak, aby było widać pas wskazujący ilość wymaganych materiałów budowlanych.

Nie można położyć karty rozkazu jako FUNDAMENTU, jeśli:

- nie ma już PLACU BUDOWY odpowiedniego rodzaju;
- gracz zagrywający FUNDAMENT posiada już rozpoczęty lub ukończony OBIEKT, o tej samej nazwie.

Gracz może położyć FUNDAMENT o nazwie takiej samej jak OBIEKT posiadany przez przeciwnika.



ODLEGŁY PLAC BUDOWY

Część dostępnych PLACÓW BUDOWY znajduje się poza granicami Rzymu. By położyć FUNDAMENT na ODLEGŁYM PLACU BUDOWY należy w tej samej turze wykonać kolejno dwie akcje CIEŚLI lub MURARZA. Zwykle jest to niemożliwe bez posiadania klienta odpowiedniego rodzaju.

Akcja: buduj OBIEKT

CIEŚLA: *Dodaj do OBIEKTU materiał budowlany z REKI*

MURARZ: *Dodaj do OBIEKTU materiał budowlany ze swojego SKŁADU BUDOWLANEGO*

Aby móc dodawać materiały budowlane do OBIEKTU, musi on mieć wcześniej FUNDAMENT położony na odpowiednim PLACU BUDOWY. Materiał budowlany dodawany do OBIEKTU musi być tego samego rodzaju, co materiał wskazany na FUNDAMENCIE.

Wykonanie akcji CIEŚLI polega na wzięciu pasującego materiału budowlanego z REKI i wsunięciu go pod spód stosu kart pod FUNDAMENTEM tak, by było widać rodzaj użytego materiału budowlanego.

Wykonanie akcji MURARZA polega na wzięciu pasującego materiału budowlanego ze swojego SKŁADU BUDOWLANEGO i wsunięciu go pod spód stosu kart pod FUNDAMENTEM tak, by było widać rodzaj użytego materiału budowlanego.



Kończenie OBIEKTÓW

Aby ukończyć budowę OBIEKTU, należy najpierw położyć FUNDAMENT na odpowiednim PLACU BUDOWY, a następnie dodać do niego tyle materiałów budowlanych, ile wynosi wartość FUNDAMENTU.

Kiedy budowa się kończy, należy wyjąć PLAC BUDOWY spod FUNDAMENTU i umieścić go pod górną krawędzią planszy obozu tak, aby widoczna była ilość PUNKTÓW WPLYWÓW. Użyte materiały budowlane pozostają pod ukończonym OBIEKTEM do końca gry.

Z kończenia OBIEKTÓW płyną następujące korzyści:

- gracz otrzymuje ilość punktów wpływów wskazaną przez PLAC BUDOWY (równą wartości FUNDAMENTU). To pozwala zatrudniać więcej klientów i przechowywać więcej materiałów budowlanych w SKARBIE;
- gracz uzyskuje możliwość korzystania z funkcji OBIEKTU, opisanej na karcie (pełna lista funkcji OBIEKTÓW znajduje się również w załączniku na końcu tej instrukcji).

Te dwie rzeczy dzieją się natychmiast po ukończeniu OBIEKTU. Oznacza to, że można skorzystać z funkcji OBIEKTU jeszcze w tej samej turze, w której zakończyła się budowa!

Uproszczona gra: zignoruj funkcje ukończonych OBIEKTÓW, uzyskujesz tylko PUNKTY WPLYWÓW.



Akcja: zażądaj materiału budowlanego

Zażądaj materiału budowlanego od siedzących obok ciebie przeciwników oraz pasującego materiału budowlanego z PULI i umieść je w swoim SKŁADZIE BUDOWLANYM

Wykonanie roli LEGIONISTY składa się z szeregu kroków:

1. Gracz wykonujący akcję LEGIONISTY wybiera z RĘKI kartę rozkazu przedstawiającą rodzaj materiału budowlanego, którego będzie żądał, i odwraca ją. Następnie kładzie całą RĘKĘ na planszy legionisty tak, by jedynie wybrana przez niego karta była widoczna.
2. Gracz ogłasza swoje żądanie mówiąc *W imieniu Senatu i ludu rzymskiego żądam...* i podaje nazwę wskazanego na karcie materiału budowlanego.
3. Gracz bierze jedną kartę pasującego materiału budowlanego z PULI, jeśli jakaś tam jest, i umieszcza ją w swoim SKŁADZIE BUDOWLANYM.
4. Przeciwnicy siedzący z prawej i lewej strony gracza wykonującego akcję oddają mu z RĘKI po jednej karcie pasującego materiału budowlanego, jeśli takie mają. Otrzymane karty również trafiają do SKŁADU BUDOWLANEGO. Przeciwnik nie posiadający pasujących kart odpowiada *Na chwałę Rzymu!* zamiast oddawać karty.
5. Na koniec gracz wykonujący akcję podnosi swoje karty z planszy legionisty i odwraca odkrytą kartę tak, by nie była już widoczna dla innych. W ten sposób karta żadanego materiału budowlanego nigdy nie opuściła RĘKI gracza.

W grze dwuosobowej gracz żąda tylko od swojego jedyne przeciwnika.



LEGIONISTA jako klient

Gracz wykonujący w turze kilka akcji LEGIONISTY musi na raz odsłonić wszystkie materiały budowlane, których żąda. Gracz może zażądać dowolnej kombinacji materiałów budowlanych, spośród tych, które posiada na RĘCE. Gracz może również zażądać duplikatów tego samego materiału, o ile jest w stanie odsłonić ich odpowiednio wiele z RĘKI.

Jeśli gracz ma na RĘCE mniej kart rozkazów, niż przysługuje mu akcji LEGIONISTY, to dodatkowe akcje przepadają.

Jeśli gracz posiada tylko część tego, czego żąda od niego sąsiad, to oddaje tyle ile może.

Ilość kart na RĘCE jest jawna.

ROLA: KUPI<<

Akcja: sprzedaj materiał budowlany

Umieść w SKARBUC material budowlany ze SKŁADU BUDOWLANEGO

Wykonanie akcji KUPCA polega na wzięciu materiału budowlanego ze SKŁADU BUDOWLANEGO i umieszczeniu go koszulką do góry (zakrytego) pod prawą krawędzią planszy obozu tak, by było widać tylko ilość włożonych tam kart.

Na koniec gry gracz otrzymuje tyle punktów zwycięstwa ile wynosi łączna wartość materiałów budowlanych umieszczonych w jego SKARBUC.

Ilość kart w SKARBUC gracza jest jawna, jak również jawny jest rodzaj materiału budowlanego w momencie przenoszenia go ze SKŁADU BUDOWLANEGO do SKARBCA - jednak później już nikt (nawet właściciel) nie może przeglądać zawartości SKARBCA.

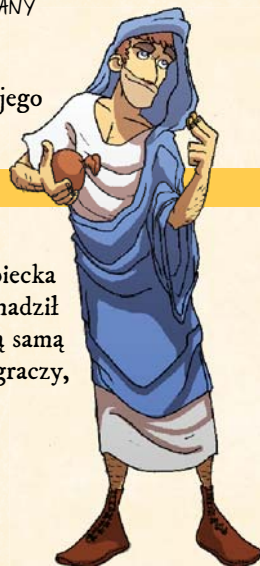
Maksymalna liczba materiałów budowlanych w SKARBUC gracza równa jest jego PUNKTOM WPŁYWÓW. Grę rozpoczyna się z dwoma PUNKTAMI WPŁYWÓW.



Premie kupieckie

Na koniec gry wszyscy gracze odsłaniają zawartość swoich SKARBÓW.

Dla każdego rodzaju materiału budowlanego przyznawana jest premia kupiecka warta dodatkowe 3 punkty zwycięstwa. Otrzymuje ją gracz, który zgromadził najwięcej materiałów budowlanych danego rodzaju. W przypadku gdy tą samą największą ilość materiałów budowlanych jednego typu posiada kilku graczy, nikt nie otrzymuje danej karty premii.



Gra może skończyć się w następujących sytuacjach:

- gdy skończą się karty rozkazów w TALII (ilość kart w TALII jest jawna - można je liczyć);
- gdy gracz kładąc FUNDAMENT zabierze ostatni BLISKI PLAC BUDOWY;
- gdy zostaną ukończone KATAKUMBY (patrz dodatek na końcu tej instrukcji);
- gdy gracz, który ma ukończone FORUM posiada każdy rodzaj klienta w swojej KLIENTELI i każdy rodzaj materiału budowlanego w swoim SKŁADZIE BUDOWLANYM (patrz dodatek);
- gdy w wyniku przekupstwa, zastraszenia, itp. wszyscy gracze zgodzą się poddać partię.

Gra przerywana jest natychmiast gdy spełniony zostanie którykolwiek z powyższych warunków - nie należy kończyć rundy, nawet jeśli pozostają niewykorzystane akcje!

Uproszczona gra: w grze treningowej rozgrywka nie kończy się wyniku ukończenia KATAKUMB ani FORUM, nie używa się bowiem funkcji OBIEKTÓW.

Podliczanie punktów i określanie zwycięzcy

W przypadku FORUM i poddania partii nie ma potrzeby liczenia punktów, gdyż zwycięzca jest znany od razu.

W pozostałych przypadkach każdy gracz podlicza uzyskane punkty zwycięstwa w następujący sposób:

- 1 punkt zwycięstwa za każdy PUNKT WPŁYWÓW,
- suma wartości materiałów budowlanych zgromadzonych w SKARBUC,
- 3 punkty zwycięstwa za każdą zdobytą premię kupiecką,
- dodatkowe punkty wynikające z funkcji niektórych ukończonych OBIEKTÓW.

Zwycięzcą zostaje gracz, który zdobył najwięcej punktów zwycięstwa. Remisy rozstrzyga się na korzyść gracza posiadającego więcej kart na RĘCE.

10 z PUNKTÓW WPŁYWÓW

7 za WARTOŚĆ MATERIAŁÓW BUDOWLANÝCH w SKARBUC

3 za najwięcej BETONU w SKARBUC (premia kupiecka)

$$10 + 7 + 3 = 20 \text{ punktów zwycięstwa}$$

DODATEK: FUNKCJE OBIEKTÓW

W tym dodatku opisane są wszystkie OBIEKTY występujące grze. Zapoznanie się z tym zestawieniem nie jest konieczne przed grą - na kartach znajdują się kompletne opisy. Poniższe przykłady mogą być jednak pomocne, jeśli w trakcie rozgrywki pojawiają się wątpliwości dotyczące interpretacji zasad.

Uproszczona gra: w przypadku gry treningowej możesz zignorować funkcje OBIEKTÓW.

Akademia (2 / CEGŁA)

Możesz *pomyśleć* raz na koniec tury, w której wykonałeś akcję CIEŚLI.

Przykład: Posiadasz ukończoną AKADEMIE i dwóch CIEŚLI w KLIENTELI. Nie masz żadnych kart na RĘCE. Gracz po twojej prawej *rozgrywa* CIEŚLĘ, ty *myślisz* i dobierasz, do pojemności RĘKI, 5 kart rozkazów. Gracz po twojej prawej wykonuje swoje akcje CIEŚLI. Następnie ty wykonujesz swoje akcje i kładziesz dwa nowe FUNDAMENTY z RĘKI. Na koniec tury wykorzystujesz funkcję AKADEMII i *myślisz*, ponownie dobierając do pojemności RĘKI, 2 karty rozkazów.

Akwedukt (2 / BETON)

Wykonując akcję PATRONA możesz dodać do KLIENTELI dodatkowego klienta z RĘKI.

Nie musisz brać klienta z PULI, aby móc wziąć dodatkowego klienta z RĘKI.

Przykład: Posiadasz ukończony AKWEDUKT i masz jednego PATRONA w KLIENTELI. W PULI jest tylko jedna karta, KUPIEC. *Rozgrywasz* PATRONA. Pozostali gracze *myślą*. Wykonując swoją pierwszą akcję bierzesz KUPCA z PULI oraz LEGIONISTĘ z RĘKI i umieszczasz ich w swojej KLIENTELI. Jako swoją drugą akcję bierzesz kolejnego LEGIONISTĘ z RĘKI i umieszczasz go w KLIENTELI.

Pojemność KLIENTELI x2.

Przykład: Posiadasz ukończoną INSULĘ (pojemność KLIENTELI +2) i AKWEDUKT. Pojemność twojej KLIENTELI wynosi czternaście (pięć z PUNKTÓW WPŁYWÓW + dwa z funkcji INSULI, podwojone przez funkcję AKWEDUKTU).

Amfiteatr (2 / BETON)

W MOMENCIE UKOŃCZENIA:

Możesz wykonać jedną akcję CIEŚLI za każdy posiadany PUNKT WPŁYWÓW.

Przykład: Kończysz budowę AMFITEATRU, nie posiadając żadnych innych OBIEKTÓW. Masz teraz

4 PUNKTY WPŁYWÓW i jednokrotną możliwość wykonania do czterech akcji CIEŚLI. Postanawiasz wykonać dwie z nich - kładziesz nowy FUNDAMENT, a następnie dodajesz do niego materiał budowlany z RĘKI.

Arena (3 / KAMIEŃ)

Wykonując akcję LEGIONISTY możesz dodatkowo zażądać pasujących klientów i umieścić ich w SKARBUCI jako materiały budowlane.

Jeżeli nie masz wystarczająco miejsca w SKARBUCI to wybierasz, których klientów zabierasz, pozostali zostają w KLIENTELACH swoich właścicieli.

Jeśli zażadasz klientów-LEGIONISTÓW, to nie dadzą oni akcji ich właścicielom w tej rundzie.

PALISADA i MUR OBRONNY chronią przed twoją ARENĄ, a MOST rozszerza jej zasięg.

Przykład: W grze trzyosobowej, jako jedyny ukończony OBIEKT posiadasz ARENĘ. Na RĘCE masz dwóch LEGIONISTÓW, KUPCA i PATRONA. W PULI są dwa MARMURY. W KLIENTELI posiadasz LEGIONISTĘ i trzech MURARZY. Gracz po prawej ma w KLIENTELI LEGIONISTĘ i KUPCA. Gracz po lewej ma w KLIENTELI LEGIONISTĘ i MURARZA. Gracz po prawej *rozgrywa* LEGIONISTĘ, ty *podążasz*, a gracz po lewej *myśli* biorąc SENATORA. Przywódca żąda dwóch MARMURÓW odsłaniając odpowiednie karty z RĘKI. Dostaje z twojej RĘKI jeden MARMUR (PATRONA) i dwa MARMURY z PULI i umieszcza je w swoim SKŁADZIE BUDOWLANYM. Następnie ty odsłaniasz z RĘKI CEGŁĘ (LEGIONISTĘ) i KAMIEŃ (KUPCA) żądając tych materiałów. Gracz po lewej oddaje ci z RĘKI KAMIEŃ, który umieszczasz w SKŁADZIE BUDOWLANYM. Bierzesz również LEGIONISTĘ oraz KUPCA z KLIENTELI gracza po prawej oraz LEGIONISTĘ od gracza po lewej i umieszczasz ich zakrytych w SKARBUCI jako KAMIEŃ i dwie CEGŁY. Gracz po lewej nie może wykonać akcji LEGIONISTY, gdyż nie posiada już LEGIONISTY w KLIENTELI, a nie *podążał* za zagranałą rolą.

Atrium (2 / CEGŁA)

Wykonując akcję KUPCA możesz umieścić w SKARB-
CU materiał budowlany wzięty (bez oglądania)
Z TALII.

Nie jest to dodatkowy materiał budowlany - wy-
konując akcję KUPCA wybierasz skąd będzie po-
chodził materiał budowlany, który umieszczasz
W SKARBKU.

Przykład: Posiadasz ukończone ATRIUM. W KLIEN-
TELI posiadasz jednego KUPCA, a w SKŁADZIE BU-
DOWLANYM jeden KAMIEŃ. Gracz po twojej prawej
rozgrywa KUPCA, ty *podążasz* SENATOREM. Gdy
przychodzi twoja kolej wykonywania akcji prze-
nosisz do SKARBKA KAMIEŃ ze SKŁADU BUDOWLANE-
GO (jako pierwszą akcję) oraz niewiadomą kartę
z wierzchu TALII (jako drugą akcję).

Brama (2 / CEGŁA)

Możesz używać funkcji swoich nie ukończonych
MARMUROWYCH OBIEKTÓW.

Przykład: Posiadasz ŚWIĄTYNIĘ bez żadnych ma-
teriałów budowlanych. W swojej kolejce kończysz
BRAMĘ. Możesz od tej chwili korzystać z funkcji
ŚWIĄTYNI (pojemność RĘKI +4), także twoja RĘKA
może pomieścić teraz dziewięć kart.

Cyrk (1 / DREWNO)

Możesz zagrać dowolną kartę rozkazu aby *roze-
grać* albo *podążać* za rolą MURARZA.

Przykład: Posiadasz ukończony CYRK, a na RĘCE
masz KUPCA i TRAGARZA. *Rozgrywasz* rolę MURARZA
zagrywając TRAGARZA na swoją planszę obozu. Po-
zostali gracze *podążają* za MURARZEM. W następnej
rundzie PRZYWÓDCA *rozgrywa* MURARZA. Ty *podą-
żasz* zagrywając KUPCA.

Dok (1 / DREWNO)

Wykonując akcję TRAGARZA możesz wziąć dodatko-
wy materiał budowlany z RĘKI.

Nie musisz brać materiału budowlanego z PULI,
aby móc umieścić dodatkowy materiał budowla-
ny z RĘKI W SKŁADZIE BUDOWLANYM.

Przykład: Posiadasz ukończony DOK i TRAGARZA
W KLIENTELI. W PULI są dwa DREWNA. Gracz po
prawej *rozgrywa* TRAGARZA, ty *podążasz*. Gracz
po prawej zabiera DREWNO z PULI. Następnie ty
umieszczasz W SKŁADZIE BUDOWLANYM DREWNO
Z PULI i CEGŁĘ Z RĘKI (jako pierwszą akcję TRAGA-
RZA) oraz kolejną CEGŁĘ Z RĘKI (jako drugą akcję).

Fontanna (3 / MARMUR)

Wykonując akcję CIEŚLI możesz wziąć kartę z TA-
LII. Weź na RĘKĘ kartę, której nie chcesz lub nie
możesz użyć.

Nie jest to dodatkowa karta - wykonując akcję
CIEŚLI wybierasz czy chcesz użyć karty z RĘKI
czy z TALII.

Możesz zagrać kartę z TALII jako FUNDAMENT na
ODLEGŁYM PŁACU BUDOWY, jeśli poświęcisz na to
drugą akcję CIEŚLI. Nie bierz kolejnej karty z TA-
LII za tą drugą akcję!

Przykład: Posiadasz ukończoną FONTANNĘ oraz
trzech CIEŚLI W KLIENTELI. *Rozgrywasz* CIEŚLĘ
i pozostali gracze *podążają*. W pierwszej akcji uży-
wasz funkcji FONTANNY i bierzesz z TALII PALISADĘ.
Zagrywasz ją jako FUNDAMENT na ODLEGŁYM PŁACU
BUDOWY używając drugiej akcji CIEŚLI. W trzeciej
akcji bierzesz z TALII kolejną PALISADĘ i używasz
jej jako DREWNA, kończąc budowę właśnie rozpo-
czętego OBIEKTU. W czwartej akcji bierzesz z TALII
jeszcze jedną PALISADĘ, przeklinasz gracza odpo-
wiedzialnego za tasowanie i zatrzymujesz dobraną
właśnie kartę na RĘCE.

Insula (1 / GRUZ)

Pojemność KLIENTELI +2

Przykład: Posiadasz ukończoną INSULĘ jako jedy-
ny swój OBIEKT. Masz teraz trzy PUNKTY WPLYWÓW,
miejsce na pięciu klientów W KLIENTELI oraz na
trzy karty W SKARBKU.

Katakumby (3 / KAMIEŃ)

W MOMENCIE UKOŃCZENIA:

Gra natychmiast się kończy. Punkty zwycięstwa
podlicza się zgodnie z normalnymi zasadami.

Przykład: Posiadasz FUNDAMENT KATAKUMB z dwo-
ma KAMIENIAMI. Masz dwóch CIEŚLI jako klientów.
Gracz po prawej *rozgrywa* CIEŚLĘ. Nie *podążasz*
i *myślisz* dobierając do limitu RĘKI. Gracz po
lewej *podąża*. PRZYWÓDCA kładzie nowy FUNDA-
MENT i teraz ty możesz użyć swoich dwóch akcji.
W pierwszej kończysz budowę KATAKUMBY KAMIE-
NIEM z RĘKI. Dostajesz trzy punkty WPLYWÓW za
ukończenie KATAKUMB i gra natychmiast się koń-
czy. Ani ty, ani gracz po lewej, nie możecie już
skorzystać z pozostałych wam akcji.

Latryna (1 / GRUZ)

Zanim *pomyślisz* możesz odrzucić do PULI jedną
kartę z RĘKI.

Przykład: Posiadasz ukończoną LATRYNĘ oraz czterech LEGIONISTÓW na RĘCE. Gracz po prawej *rozgrywa* MURARZA, ty *myślisz*. Odrzucasz jedną kartę LEGIONISTY z RĘKI do PULI i dobierasz dwie karty z TALII, do limitu pięciu kart na RĘCE.

Łaźnię (2 / CEGŁA)

Wykonując akcję PATRONA możesz wykonać akcję klientem, którego dodajesz do KLIENTELI.

Przykład: Posiadasz ukończone ŁAŹNIĘ. W PULI jest TRAGARZ, MURARZ, KUPIEC i PATRON. Gracz po prawej *rozgrywa* PATRONA, ty i gracz po lewej *podążacie*. Gracz po prawej bierze MURARZA. Ty bierzesz PATRONA i natychmiast otrzymujesz dodatkową akcję PATRONA. Wykorzystujesz ją, aby wziąć TRAGARZA i natychmiast wykonujesz jego akcję, by wziąć KAMIEŃ (KUPCA) z PULI i umieścić go w swoim SKŁADZIE BUDOWLANYM. Gracz po lewej nie bierze klienta – PULA jest pusta!

Łuk triumfalny (2 / CEGŁA)

Wykonując akcję MURARZA możesz dodać do OBIEKTU materiał budowlany wzięty z PULI.

Nie jest to dodatkowy materiał budowlany - wykonując akcję MURARZA wybierasz skąd będzie pochodził materiał budowlany, który dodajesz do budowanego OBIEKTU.

Przykład: Posiadasz ukończony ŁUK TRIUMFALNY i FUNDAMENT BRAMY. W KLIENTELI posiadasz jednego MURARZA, a w SKŁADZIE BUDOWLANYM jedną CEGŁĘ. W PULI znajduje się jedna CEGŁA. *Rozgrywasz* MURARZA. Pierwszą akcją bierzesz CEGŁĘ z PULI i dodajesz ją do BRAMY. Drugą bierzesz CEGŁĘ ze SKŁADU BUDOWLANEGO i kończysz budowę BRAMY.

Magazyn (2 / BETON)

Możesz traktować każdego klienta w swojej KLIENTELI jako TRAGARZA.

Przykład: W PULI są cztery CEGŁY i KAMIEŃ. Posiadasz ukończony MAGAZYN oraz TRAGARZA, CIEŚLĘ i PATRONA w KLIENTELI. *Rozgrywasz* TRAGARZA, a pozostali gracze *myślą*. Traktujesz CIEŚLĘ i PATRONA jako TRAGARZY, więc możesz wykonać cztery akcje TRAGARZA. Przenosisz KAMIEŃ i trzy CEGŁY z PULI do swojego SKŁADU BUDOWLANEGO.

Most (2 / BETON)

Wykonując akcję LEGIONISTY możesz dodatkowo zażądać materiałów budowlanych ze SKŁADÓW BUDOWLANÝCH.

Nie musisz brać materiału budowlanego z RĘKI przeciwnika, aby móc wziąć dodatkowy materiał budowlany ze jego SKŁADU BUDOWLANEGO.

Możesz zażądać kart od wszystkich przeciwników.

W grze cztero- i pięcioosobowej wykonując akcję LEGIONISTY żądasz kart od wszystkich graczy, a nie tylko od bezpośrednich sąsiadów.

Możesz ignorować PALISADY.

Gracz posiadający ukończony MUR OBRONNY nadal jest odporny na twoją akcję LEGIONISTY.

Przykład: W grze bierze udział czterech graczy. Posiadasz ukończony most, gracz po twojej lewej - PALISADĘ, a gracz po prawej - MUR OBRONNY. *Rozgrywasz* LEGIONISTĘ i żaden z graczy nie *podąża*. Odkrywasz FORUM z RĘKI i żądasz MARMURU. Otrzymujesz jeden MARMUR z PULI, po jednym MARMURZE z RĘKI gracza naprzeciw i gracza po lewej oraz po jednym MARMURZE z ich SKŁADÓW BUDOWLANÝCH. Otrzymane w ten sposób pięć MARMURÓW umieszczasz w swoim SKŁADZIE BUDOWLANYM.

Mur obronny (2 / BETON)

Jesteś odporny na akcję LEGIONISTY.

Jeśli chcesz, możesz oddać karty z RĘKI. Jeśli zapomnisz, że masz ukończony MUR OBRONNY i oddasz karty, nie możesz ich odzyskać.

Przykład: Posiadasz ukończony MUR OBRONNY, a gracz na prawo - MOST. Na RĘCE masz dwa KAMIEŃCE oraz CEGŁĘ, a w SKŁADZIE BUDOWLANYM - KAMIEŃ. PULA jest pusta. Gracz na prawo *rozgrywa* LEGIONISTĘ, a ty *podążasz*. Przywódca żąda KAMIENTA, ale nie dostaje go od ciebie - jesteś odporny na akcję LEGIONISTY, a MOST przeciwnika pozwala ignorować tylko PALISADY. Teraz ty żądasz KAMIENTA. Bierzesz KAMIEŃ z RĘKI przeciwnika i umieszczasz go w swoim SKŁADZIE BUDOWLANYM. +1 punkt zwycięstwa za każde dwa materiały budowlane w SKŁADZIE BUDOWLANYM.

Przykład: Na koniec gry, jedynymi OBIEKTAMI jakie udało ci się ukończyć są MUR OBRONNY oraz INSULA. Masz pięć materiałów w SKŁADZIE BUDOWLANYM, w SKARBUCIE nie posiadasz żadnych kart. Kończysz grę z pięcioma PUNKTAMI WPŁYWÓW, co razem z dwoma dodatkowymi punktami zwycięstwa z funkcji MURU OBRONNEGO daje ci siedem punktów zwycięstwa.

Odlewnia (2 / CEGŁA)

W MOMENCIE UKOŃCZENIA:

Możesz wykonać jedną akcję TRAGARZA za każdy posiadany PUNKT WPŁYWÓW.

Przykład: W PULI jest DREWNO, dwie CEGŁY i dwa MARMURY. *Rozgrywasz* CIEŚLĘ i pozostali gracze *podążają*. Kończysz ODLEWNIĘ jako swój pierwszy obiekt. Posiadasz teraz cztery PUNKTY WPŁYWÓW i możesz jednorazowo wykonać do czterech akcji TRAGARZA. Bierzesz więc z PULI dwie CEGŁY oraz dwa MARMURY do swojego SKŁADU BUDOWLANEGO.

Ogród (3 / KAMIEŃ)

W MOMENCIE UKOŃCZENIA:

Możesz wykonać jedną akcję PATRONA za każdy posiadany PUNKT WPŁYWÓW.

Przykład: Nie masz klientów. W PULI są dwaj LEGIONIŚCI, CIEŚLĘ i dwóch PATRONÓW. *Rozgrywasz* CIEŚLĘ i pozostali gracze *podążają*. Kończysz OGRÓD jako swój pierwszy obiekt. Masz teraz pięć PUNKTÓW WPŁYWÓW i pięć miejsc w KLIENTELI. Możesz teraz jednorazowo wykonać do pięciu akcji PATRONA. Decydujesz się wziąć PATRONA, CIEŚLĘ i dwóch LEGIONISTÓW oraz zrezygnować z piątej akcji, pozostawiając wolne miejsce w KLIENTELI dla innego klienta, niż dostępny PATRON.

Ołtarz (2 / CEGŁA)

Pojemność RĘKI +2

Przykład: Posiadasz ukończony OŁTARZ jako swój jedyny obiekt. Twój limit kart na RĘCE wynosi siedem.

Palisada (1 / DREWNO)

Jesteś odporny na akcję LEGIONISTY.

Jeśli chcesz, możesz oddać karty z RĘKI. Jeśli zapomnisz, że masz ukończoną PALISADĘ i oddasz karty, nie możesz ich odzyskać.

Przykład: Posiadasz ukończoną PALISADĘ, a na RĘCE LEGIONISTĘ i PATRONA. W PULI są dwa MARMURY. Gracz na prawo *rozgrywa* LEGIONISTĘ, ty *podążasz*. PRZYWÓDCA żąda MARMURU, odslaniając PATRONA z RĘKI. Bierze jeden MARMUR z PULI oraz drugi od gracza po jego prawej. Nie otrzymuje twojego MARMURU, gdyż chroni cię PALISADA. Teraz ty wykonujesz akcję LEGIONISTY i również żadasz MARMURU. Otrzymujesz trzy MARMURY - z PULI, od gracza po prawej oraz od gracza po lewej. Otrzymane materiały budowlane umieszczasz w SKŁADZIE BUDOWLANYM.

Pałac (3 / MARMUR)

Rozgrywając lub *podążając* możesz zagrać wiele kart tej samej roli by wykonać dodatkowe akcje.

Przykład: Posiadasz ukończony PAŁAC. Na RĘCE masz trzech KUPCÓW, TRAGARZA oraz SENATORA. W KLIENTELI masz jednego KUPCA. *Rozgrywasz* KUPCA zagrywając trzy karty KUPCA i kartę SENATORA, pozostali gracze *podążają*. W bieżącej rundzie możesz wykonać do pięciu akcji KUPCA.

Plac miejski (3 / MARMUR)

Jeśli posiadasz klientów oraz materiały budowlane wszystkich sześciu rodzajów, gra natychmiast kończy się Twoim zwycięstwem.

Jeśli posiadasz ukończony PLAC MIEJSKI oraz SZKOŁĘ GLADIATORÓW to każdy z twoich KUPCÓW może być potraktowany jako inny rodzaj klienta. Do zwycięstwa musisz mieć po jednym kupcu za każdy brakujący rodzaj klienta (oraz jednego jako KUPCA).

Jeśli posiadasz ukończony PLAC MIEJSKI oraz MAGAZYN to każdy z twoich klientów może być potraktowany jako TRAGARZ, ale przestaje się wtedy liczyć jako swój oryginalny rodzaj.

Jeśli użyjesz SCHODÓW by uczynić funkcję PLACU MIEJSKIEGO dostępną dla wszystkich graczy i kilkoro graczy spełnia warunki zwycięstwa jednocześnie, to zwycięzcę wyłania się spośród nich według normalnych zasad.

Przykład: Ty i gracz po lewej macie każdy rodzaj klienta w swojej KLIENTELI, każdy rodzaj materiału budowlanego oraz FUNDAMENT PLACU MIEJSKIEGO z dwoma MARMURAMI. *Rozgrywasz* CIEŚLĘ i pozostali gracze *podążają*. Dodajesz MARMUR z RĘKI do swojego PLACU MIEJSKIEGO i wygrywasz grę kończąc jego budowę. Gracz po lewej nie wykonuje już swoich akcji.

WARIANT KLASYCZNY

Jeśli posiadasz klientów wszystkich sześciu rodzajów, gra natychmiast kończy się Twoim zwycięstwem.

Posąg (3 / MARMUR)

+3 punkty zwycięstwa

Dodatkowe trzy punkty zwycięstwa otrzymujesz jedynie jeśli posiadasz ukończony POSĄG na koniec gry.

Możesz położyć FUNDAMENT POSĄGU na dowolnym PLACU BUDOWY. Do budowy POSĄGU możesz użyć materiału budowlanego pasującego do PLACU BUDOWY.

Ilość materiałów budowlanych potrzebnych do ukończenia POSĄGU jest określona rodzajem wybranego PLACU BUDOWY.

Na potrzeby funkcji innych kart POSĄG możesz traktować jako OBIEKT MARMUROWY, albo OBIEKT rodzaju zgodnego z wybranym PLACEM BUDOWY.

Przykład: Nie masz żadnych kart w SKARBUCU. Kończysz POSĄG na CEGLANYM PLACU BUDOWY jako swój pierwszy OBIEKT. Masz teraz siedem punktów zwycięstwa (cztery z punktów WPLYWÓW oraz trzy dodatkowe z funkcji POSĄGU).

Rezydencja (3 / KAMIEŃ)

Po rozpoczęciu budowy REZYDENCJI, wykonując akcję MURARZA możesz ukończyć jej budowę jednym materiałem budowlanym.

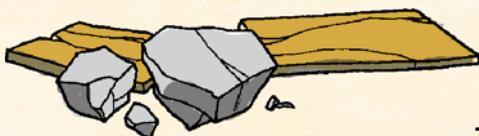
Przykład: Posiadasz FUNDAMENT REZYDENCJI bez żadnych materiałów budowlanych. Masz KAMIEŃ w SKŁADZIE BUDOWLANYM. Nie masz żadnego ukończonego OBIEKTU, ani żadnych kart w SKARBUCU. *Rozgrywasz* MURARZA i pozostali gracze *podążają*. Dodajesz do REZYDENCJI KAMIEŃ ze SKŁADU BUDOWLANEGO. REZYDENCJA jest teraz ukończona i otrzymujesz trzy punkty WPLYWÓW. Masz teraz pięć punktów WPLYWÓW, miejsce na pięciu klientach w KLIENTELI oraz na pięć kart w SKARBUCU.

Sąd (3 / MARMUR)

Wykonując akcję KUPCA możesz umieścić w SKARBUCU dodatkowy materiał budowlany z RĘKI.

Nie musisz brać materiału budowlanego ze SKŁADU BUDOWLANEGO, aby móc umieścić dodatkowy materiał budowlany z RĘKI w SKARBUCU.

Przykład: Posiadasz ukończony SĄD. W KLIENTELI posiadasz jednego KUPCA, a w SKŁADZIE BUDOWLANYM jedną CEGŁĘ. Na RĘCE masz dwie karty BETONU oraz kartę SENATORA. *Rozgrywasz* SENATORA jako KUPCA, pozostali gracze *podążają*. Jako pierwszą akcję przenosisz CEGŁĘ ze SKŁADU BUDOWLANEGO oraz BETON z RĘKI do SKARBCA. Jako drugą akcję przenosisz drugi BETON z RĘKI do SKARBCA.



Schody (3 / MARMUR)

Wykonując akcję MURARZA możesz dodać do ukończonego OBIEKTU przeciwnika dodatkowy materiał budowlany, by z jego funkcji mogli korzystać wszyscy gracze.

Dodatkowy materiał budowlany musi być pasującego rodzaju. Włóż go pod OBIEKT pod kątem, aby przypominać o dostępności funkcji tego OBIEKTU dla wszystkich graczy.

Gracze którzy już posiadają ukończony (lub później ukończą) taki sam OBIEKT, nie mogą korzystać z jego funkcji dwa razy.

Funkcje działające „w MOMENCIE UKOŃCZENIA” nie są ponownie aktywowane.

Przykład: Posiadasz FUNDAMENT SCHODÓW wraz z dwoma MARMURAMI. Przeciwnik ma ukończony ŁUK TRIUMFALNY (wykonując akcję MURARZA możesz dodać do OBIEKTU materiał budowlany wzięty z PULI) oraz OŁERTARZ (pojemność RĘKI +2). Posiadasz dwóch MURARZY w KLIENTELI oraz MARMUR i CEGŁĘ w SKŁADZIE BUDOWLANYM. *Rozgrywasz* MURARZA i pozostali gracze *podążają*. Dodajesz MARMUR ze SKŁADU BUDOWLANEGO do swoich SCHODÓW i kończysz ich budowę. Następnie wykorzystujesz funkcję SCHODÓW, aby dodać CEGŁĘ ze swojego SKŁADU BUDOWLANEGO do ŁUKU TRIUMFALNEGO przeciwnika. Ponownie wykorzystujesz funkcję SCHODÓW, tym razem w połączeniu z funkcją ŁUKU TRIUMFALNEGO i przenosisz CEGŁĘ z PULI do OŁERTARZA przeciwnika. Limit kart na RĘCE wszystkich graczy, którzy nie mieli jeszcze ukończonego OŁERTARZA zwiększa się o 2.

Senat (2 / BETON)

Na koniec rundy możesz wziąć na RĘKĘ każdego SENATORA zagranego przez innego gracza.

Możesz wybrać czy wziąć wszystkich, niektórych lub żadnego z zagranych SENATORÓW.

Jeżeli w grze znajduje się więcej niż jeden ukończony SENAT, ich właściciele korzystają z funkcji SENATU zgodnie z kolejnością wykonywania akcji, zaczynając od PRZYWÓDCY.

Przykład: Posiadasz ukończony SENAT. Gracz na lewo również. *Rozgrywasz* PATRONA SENATOREM. Gracze na lewo i na prawo również *podążają* SENATORAMI. Po wykonaniu akcji przez wszystkich graczy bierzesz na RĘKĘ obydwu SENATORÓW zagranych przez przeciwników, a gracz na lewo bierze na RĘKĘ SENATORA zagranego przez ciebie.

Skryptorium (3 / KAMIEŃ)

Wykonując akcję CIEŚLI lub MURARZA możesz dodać MARMUR do dowolnego OBIEKTU by go natychmiast ukończyć.

Przykład: Posiadasz dwóch CIEŚLI w KLIENTELI oraz DREWNO, KAMIEŃ i dwa MARMURY na RĘCE. Masz FUNDAMENT SKRYPTORIUM z dwoma KAMIENIAMI, FUNDAMENT MURU OBRONNEGO bez materiałów budowlanych oraz FUNDAMENT ŚWIĄTYNI z jednym MARMUREM. *Rozgrywasz* CIEŚLĘ, pozostali gracze *podążają*. Masz trzy akcje CIEŚLI. Pierwszą z nich kończysz SKRYPTORIUM dokładając KAMIEŃ z RĘKI. Następnie, korzystając z funkcji SKRYPTORIUM, dodajesz po MARMURZE z RĘKI do MURU OBRONNEGO i do ŚWIĄTYNI kończąc oba pozostałe OBIEKTY.

Szkoła (2 / CEGŁA)

W MOMENCIE UKOŃCZENIA:

Możesz *pomyśleć* raz za każdy PUNKT WPŁYWÓW.

Przykład: Masz na RĘCE dwie karty. Kończysz SZKOŁĘ jako swój pierwszy OBIEKT i masz teraz cztery PUNKTY WPŁYWÓW. Możesz teraz jednorazowo *pomyśleć* do czterech razy. Najpierw dobierasz do limitu pięciu kart na RĘCE. Następnie dobierasz dwóch SENATORÓW i jeszcze jedną kartę rozkazu z TALII. Na koniec tury masz osiem kart na RĘCE.

Szkoła gladiatorów (3 / MARMUR)

Możesz traktować każdego KUPCA w swojej KLIENTELI jako klienta dowolnej roli.

Przykład: Masz CIEŚLĘ i KUPCA w KLIENTELI. Posiadasz SZKOŁĘ GLADIATORÓW z dwoma MARMURAMI. *Rozgrywasz* CIEŚLĘ i pozostali gracze *podążają*. Masz dwie akcje CIEŚLI. Wykonując pierwszą z nich umieszczasz MARMUR z RĘKI pod SZKOŁĄ GLADIATORÓW, kończąc ten OBIEKT. Twój KUPIEC liczy się teraz jako klient dowolnej roli i zapewnia ci dodatkową akcję CIEŚLI. Pozostałymi dwoma akcjami CIEŚLI zagrywasz FUNDAMENT INSULI z RĘKI oraz kończysz ten OBIEKT umieszczając pod nim GRUZ z RĘKI.

Ściek (3 / KAMIEŃ)

Na koniec tury możesz włożyć do SKŁADU BUDOWLANEGO karty rozkazów, których użyłeś do *rozgrywania* lub *podążania*.

Przykład: Posiadasz ukończony ŚCIEK. Gracz na prawo *rozgrywa* KUPCA, ty *podążasz*, zagrywając KUPCA z RĘKI. Na koniec tury KUPIEC przeciwnika

trafia do PULI, a ty swojego umieszczasz w SKŁADZIE BUDOWLANYM jako KAMIEŃ.

Świątynia (3 / MARMUR)

Pojemność RĘKI +4

Przykład: Posiadasz ukończoną ŚWIĄTYNIĘ jako swój jedyny OBIEKT. Twój limit kart na RĘCE wynosi dziewięć.

Targ niewolników (3 / KAMIEŃ)

Rozgrywając lub *podążając* możesz wykonać dodatkową akcję każdym klientem pasującej roli.

Przykład: Ty i gracz na lewo posiadacie ukończony TARG NIEWOLNIKÓW. Obaj macie dwóch KUPCÓW jako klientów. *Rozgrywasz* KUPCA i gracz na lewo nie *podąża*. Wykonujesz pięć akcji KUPCA (jedna z rozegrania roli, dwie z klientów i dwie dodatkowe z funkcji TARGU NIEWOLNIKÓW). Gracz po lewej wykonuje dwie akcje KUPCÓW z klientów, ale nie przysługują mu żadne dodatkowe akcje z funkcji TARGU NIEWOLNIKÓW, gdyż nie *podążał*.

Targowisko (1 / DREWNO)

Pojemność SKARBCA +2

Przykład: Posiadasz ukończone TARGOWISKO jako jedyny OBIEKT. Masz teraz trzy PUNKTY WPŁYWÓW, miejsce na trzech klientów w KLIENTELI oraz na pięć kart w SKARBCE.

Tawerna (1 / GRUZ)

Wykonując akcję PATRONA możesz dodać do KLIENTELI dodatkowego klienta z TALII.

Nie musisz brać klienta z PULI, aby móc wziąć dodatkowego klienta z TALII.

Przykład: Posiadasz ukończoną TAWERNĘ. Gracz po twojej lewej posiada ukończoną TAWERNĘ i jednego PATRONA w KLIENTELI. W PULI jest dwóch CIEŚLI i LEGIONISTA. *Rozgrywasz* PATRONA, pozostali gracze *podążają*. Wykonując swoją akcję umieszczasz w swojej KLIENTELI LEGIONISTĘ z PULI oraz wierzchnią kartę (MURARZA) z TALII. Gracz po twojej lewej wykonując swoją pierwszą akcję rezygnuje z wzięcia klienta z PULI i bierze wierzchnią kartę (LEGIONISTĘ) z TALII. Jako swoją drugą akcję znów decyduje się wziąć tylko kartę z TALII - trafia na KUPCA, którego umieszcza w KLIENTELI.



Ulica (1 / GRUZ)

Możesz dodać dowolny materiał budowlany do KAMIENNEGO OBIEKTU.

Przykład: Posiadasz FUNDAMENT ULICY bez żadnego materiału budowlanego oraz FUNDAMENT KATAKUMB z jednym KAMIENIEM. Masz MURARZA W KLIENTELI oraz GRUZ i dwa DREWNA W SKŁADZIE BUDOWLANYM. Gracz po prawej *rozgrywa* MURARZA i ty *podążasz*. Możesz wykonać dwie akcje MURARZA. W pierwszej z nich dodajesz GRUZ ze SKŁADU BUDOWLANEGO do ULICY, kończąc ten OBIEKT. W drugiej akcji wolno ci skorzystać z funkcji ULICY i dodać DREWNO ze SKŁADU BUDOWLANEGO do KATAKUMB, które potrzebują teraz już tylko jednego materiału budowlanego dowolnego rodzaju do ukończenia.

Vomitorium (2 / BETON)

Zanim *pomyślisz* możesz odrzucić do PULI wszystkie karty z RĘKI.

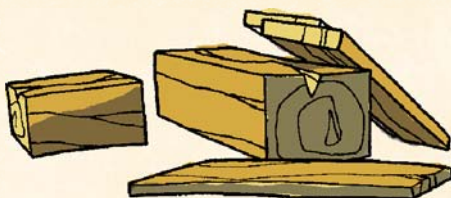
Przykład: Posiadasz ukończone VOMITORIUM oraz trzech PATRONÓW i SENATORA na RĘCE. Gracz na prawo *rozgrywa* MURARZA, ty *myślisz*. Odrucasz trzech PATRONÓW do PULI, a SENATORA do stosu SENATORÓW i dociągasz z TALII do limitu kart na RĘCE.

Wieża (2 / BETON)

Możesz dodać GRUZ do dowolnego OBIEKTU.

Możesz rozpocząć budowę na ODLEGŁYM PLACU BUDOWY wykonując jedną akcję.

Przykład: Posiadasz FUNDAMENT WIEŻY WRAZ Z BETONEM oraz dwóch MURARZY W KLIENTELI. W grze pozostały tylko ODLEGŁE KAMIENNE PLACE BUDOWY. Masz BETON oraz GRUZ W SKŁADZIE BUDOWLANYM. *Rozgrywasz* MURARZA, a pozostali gracze *myślą*. W pierwszej akcji dodajesz BETON ze SKŁADU BUDOWLANEGO do WIEŻY, aktywując jej funkcję. W drugiej akcji rozpoczynasz budowę ŚCIEKU na ODLEGŁYM KAMIENNYM PLACU BUDOWY. W trzeciej dodajesz do ŚCIEKU GRUZ ze SKŁADU BUDOWLANEGO. Aby ukończyć ŚCIEK musisz dodać do niego jeszcze dwa materiały budowlane (KAMIEŃ i/lub GRUZ w dowolnej konfiguracji).



Więzienie (3 / KAMIEŃ)

W MOMENCIE UKOŃCZENIA:

Możesz wymienić 3 PUNKTY WPLYWÓW na ukończony OBIEKT przeciwnika. Jeśli to zrobisz, to zaczniesz korzystać z jego funkcji tak, jakbyś właśnie go ukończył.

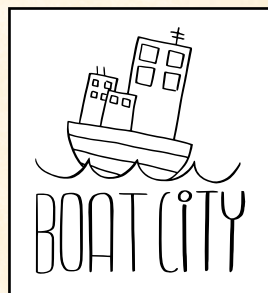
OBIEKTY, RĘKA, KLIENTELA, SKŁAD BUDOWLANY czy SKARBIEC poprzedniego właściciela nie ulegają modyfikacji, nawet jeśli po utraceniu OBIEKTU dana konfiguracja nie jest możliwa do uzyskania.

Możesz zabrać OBIEKT, który był już wcześniej zabrany innemu graczowi.

Nie możesz zabrać OBIEKTU, który już ukończyłeś, albo którego FUNDAMENT zacząłeś budować. Nie możesz również rozpocząć budowy takiego samego OBIEKTU jak ten, który posiadasz dzięki funkcji WIĘZIENIA.

Wszelkie funkcje przejmowanego OBIEKTU działające „W MOMENCIE UKOŃCZENIA” są aktywowane w momencie przenoszenia jego własności.

Przykład: Kończysz WIĘZIENIE i kradniesz WIEŻĘ od przeciwnika, dając mu w zamian PLAC BUDOWY wart trzy PUNKTY WPLYWÓW. Możesz od teraz używać funkcji WIEŻY (Możesz dodać GRUZ do dowolnego OBIEKTU). Twój przeciwnik posiada MARMUR oraz GRUZ pod FUNDAMENTEM ŚWIĄTYNI. Pozostają one na swoim miejscu i ŚWIĄTYNIA zostanie ukończona po dodaniu ostatniego brakującego MARMURU.



„Boat City” Maciej Paluszkiewicz

Tadeusza Gajcego 29

92-610 Łódź

www.boatcitygames.pl

