SÉBASTIEN DUJARDIN - XAVIER GEORGES - ALAIN ORBAN

Troyes

Ilustracje: Alexandre Roche

W roku 1200 położono fundamenty pod budowę katedry w Troyes, która wskutek wielu niesprzyjających okoliczności została ukończona dopiero 400 lat później. Gra „Troyes" to podróż przez cztery wieki historii jednego z najwspanialszych miast średniowiecza, które przyczyniło się do rozwoju zachodniej cywilizacji. Społeczeństwo tamtych czasów podzielone było na trzy warstwy: szlachtę, duchowieństwo i chłopów. Bogata szlachta utrzymywała wojsko oddane walce o sprawiedliwość i obronie ziem. Kler wskazywał duchową drogę lokalnej społeczności, dbając równocześnie o rozwój wiedzy i kultury. Chłopi oraz rzemieślnicy żyli natomiast na marginesie społeczeństwa, choć to ich codzienny wysiłek pozwalał pozostałym wieść dostatnie życie.

Wprowadzenie

„Troyes" jest grą strategiczną, w której gracz reprezentuje bogatą francuską rodzinę z regionu Szampanii. Rodzina korzysta ze swoich wpływów, aby zatrudniać i nadzorować przedstawicieli trzech ważnych dziedzin życia: wojskowości (w grze powiązanej z kolorem czerwonym), religii (powiązanej z kolorem białym) i służby publicznej (powiązanej z kolorem żółtym).

Każda z tych dziedzin zapewnia inne korzyści. Wojsko pozwala skuteczniej zwalczać zagrożenia czyhające za bramami miasta. Duchowieństwo koncentruje się na dokończeniu budowy Katedry oraz edukacji chłopstwa i żołnierzy. Chłopi pracują zaś w znoju, aby zapełniać skarbce szlachty. Mieszkańcy miasta zapewniają możnym rodzinom siłę roboczą reprezentowaną w grze przez kości. Gracz korzysta z nich na różne sposoby – aby wykonywać prace nadzorowane przez lojalnych rzemieślników, budować Katedrę, przeciwdziałać negatywnym wydarzeniom, a nawet aby pozyskiwać nowych obywateli. Każda z tych akcji wymaga użycia zestawu od 1 do 3 kości. W swoich działaniach gracz musi się również kierować oczekiwaniami znamienitego patrona swojej rodziny. Jest nim jedna z najbardziej wpływowych osób w królestwie, której poczynania doprowadziły do tego, że Francja stała się państwem, jakie znamy dzisiaj. Jeśli ponadto graczom uda się odgadnąć, jakich patronów mają inne rodziny, będą mogli zyskać jeszcze większą sławę, ponieważ każdy patron oceni wszystkie rodziny uczestniczące w grze.

Wygra gracz, który okryje się największą sławą i zgromadzi najwięcej punktów zwycięstwa!

Zawartość

- **plansza**

- **denary** o nominałach: 1 (×24), 5 (×12) i 10 (×4)

- **żetony punktów zwycięstwa** o nominałach: 1 (×24), 3 (×10), 5 (×10) i 10 (×10)

- **24 kości** w 4 kolorach: 6 czerwonych (militarne), 6 białych (religijne), 6 żółtych (cywilne) i 6 czarnych (zagrożenia)

- **56 obywateli** (po 12 w kolorze każdego gracza: beżowym, niebieskim, zielonym i pomarańczowym oraz 8 szarych obywateli neutralnych)

- **90 kostek** (po 20 w kolorze każdego gracza: beżowym, niebieskim, zielonym i pomarańczowym oraz 10 szarych kostek neutralnych)

- **8 drewnianych dysków** (po 2 w kolorze każdego gracza: beżowym, niebieskim, zielonym i pomarańczowym, w tym po 1 znaczniku wpływu i 1 znaczniku dzielnicy)
- **załącznik** opisujący karty Akcji, Wydarzeń i Postaci

- **27 kart Akcji** po 9 każdego rodzaju (militarne – czerwone, religijne – białe, cywilne – żółte). Karty mają na rewersach cyfry od „I" do „III" dla oznaczenia rundy, w której wchodzą do gry.

- **16 kart Wydarzeń**: 8 czerwonych, 4 białe, 4 żółte

- **6 kart Postaci**

- **karta pierwszego gracza**

- **4 karty pomocy gracza**

Przygotowanie

Obok planszy należy położyć obywateli neutralnych, kości, denary i żetony punktów zwycięstwa (PZ). Stanowią bank zasobów. Każdy gracz wybiera kolor i otrzymuje:

A

1 znacznik dzielnicy, który umieszcza na 1 z 5 szarych symboli dysków widniejących pośrodku planszy. Gracze wybierają dzielnice leżące blisko ich miejsca przy stole.

B

5 denarów (pieniądze graczy są jawne).
1 znacznik wpływu, który umieszcza na 4. polu toru wpływu.

4 obywateli w rozgrywce 4-osobowej (5 obywateli w 3-osobowej i 6 w 2-osobowej). Stanowią prywatne zasoby gracza (pozostałych obywateli należy umieścić w banku zasobów). Każdy gracz w ciągu gry ma do dyspozycji maksymalnie 12 obywateli.

1 losowo dobraną kartę Postaci, której treści nie ujawnia innym graczom (2 karty w grze 2-osobowej).

20 kostek (ich liczba jest nielimitowana; jeśli kostek zabraknie, gracz może użyć dowolnego zamiennika).

C

Karty Akcji należy posortować ze względu na ich kolor i numer rundy widniejący na rewersie. W ramach każdego koloru należy wylosować 1 kartę z każdym z 3 numerów i położyć rewersem do góry na polu w odpowiadającym jej kolorze: kartę z numerem „I" na pierwszym polu od lewej, kartę z numerem „II" na drugim polu i kartę z numerem „III" na trzecim polu. Pozostałe karty należy odłożyć do pudełka, nie patrząc na ich treść.

D

Należy utworzyć 3 stosy kart Wydarzeń: czerwony, biały i żółty. Liczba kart w czerwonym stosie jest równa liczbie rund przewidzianej dla danej liczby graczy (6 kart w rozgrywce 4-osobowej, 5 w 3-osobowej i 4 w 2-osobowej). Pozostałe karty odłóżcie do pudełka.

Ułożenie początkowe

Gracze układają obywateli w ten sposób tylko raz – na początku gry.

Każdy gracz ustawia obywateli ze swoich prywatnych zasobów w 3 głównych budynkach na planszy (w Pałacu, Rezydencji biskupa i Ratuszu). Aby umieścić obywatela w budynku, należy położyć go na jednym z pustych pól. Podczas ułożenia początkowego umieszczeni na planszy obywatele nie zmieniają swojego położenia.
Pierwszą rundę układania rozpoczyna pierwszy gracz i dalej toczy się ona zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Drugą rundę rozpoczyna ostatni gracz i toczy się ona przeciwnie do kierunku wskazówek zegara. Kolejne rundy toczą się w analogiczny naprzemienny sposób, aż do momentu, gdy gracze rozstawią wszystkich swoich obywateli z zasobów prywatnych. Na koniec należy umieścić obywateli neutralnych (szarych) na wszystkich polach w budynkach, które pozostały puste (z wyjątkiem rozgrywki 2-osobowej, w której obywateli neutralnych rozmieszcza się w budynkach na początku, zob. ilustracja na dole strony).

Przykład. *Ania jest pierwszym graczem. Umieszcza swojego obywatela na 6. polu w Pałacu. Drugi w kolejności Fabian umieszcza swojego obywatela w Rezydencji biskupa, a Grzegorz, który gra jako trzeci, w Ratuszu. Następnie Emilia stawia swojego obywatela w Pałacu. Drugą rundę rozpoczyna Emilia i runda toczy się teraz przeciwnie do kierunku ruchu wskazówek zegara. Możecie prześledzić przykładowe ułożenie na ilustracji, podążając za kolejnymi numerami obywateli. Gdy wszyscy gracze rozmieszczą swoich 4 obywateli, pozostałe 2 puste miejsca w Pałacu należy zapełnić obywatelami neutralnymi.*

Specjalne rozstawienie dla 2 graczy
W rozgrywce 2-osobowej należy ułożyć obywateli neutralnych, zanim gracze ułożą swoich obywateli. Obywateli neutralnych należy umieścić w następujący sposób:

Tor wpływu

Katedra

Rezydencja biskupa

Miasto podzielone na 5 dzielnic

Akcja Rolnictwa

Pałac

Ratusz

Rabusie

Tor Wydarzeń

Stosy kart Wydarzeń

Bank zasobów

Przebieg gry

Rozgrywka trwa 6 rund dla 4 graczy, 5 rund dla 3 graczy i 4 rundy dla 2 graczy. Pierwsze 3 rundy składają się z 6 faz, kolejne rundy składają się z 5 faz.

Faza 0. Odkrycie kart Akcji

W pierwszych 3 rundach gracze odkrywają po 1 karcie w każdym kolorze z pola o numerze odpowiadającym aktualnej rundzie. W ten sposób w każdej z 3 pierwszych rund zostanie odkryta 1 nowa karta w każdym kolorze.

Faza 1. Dochód i opłacenie obywateli

Na początku każdej rundy wszyscy gracze otrzymują stały dochód w wysokości 10 denarów. Następnie wypłacają wynagrodzenie swoim obywatelom w budynkach – 1 denara za każdego obywatela w Rezydencji biskupa i 2 denary za każdego obywatela w Pałacu. Obywatelom w Ratuszu się nie płaci. Jeśli gracz nie może zapłacić całej sumy wynagrodzeń, to płaci tyle, ile może, a następnie traci 2 PZ (gracz nieposiadający PZ nie traci punktów).

Przykład. *Gracze otrzymują stały dochód w wysokości 10 denarów. Po początkowym ułożeniu Ania musi zapłacić 1 denara za swojego obywatela w Rezydencji biskupa i 2 denary za obywatela w Pałacu. Fabian płaci 3 denary za 3 obywateli w Rezydencji, a Grzegorz 1 denara za 1 obywatela w Rezydencji. Emilia płaci 1 denara za obywatela w Rezydencji i 6 denarów za obywateli w Pałacu. Gracze nie opłacają swoich obywateli znajdujących się w Ratuszu.*

Faza 2. Zebranie siły roboczej

Każdy gracz rzuca zestawem kości, który mu przysługuje – 1 żółtą kością za każdego swojego obywatela w Ratuszu, 1 białą kością za każdego swojego obywatela w Rezydencji biskupa i 1 czerwoną kością za każdego swojego obywatela w Pałacu. Następnie gracze umieszczają kości w swojej dzielnicy na planszy, uważając przy tym, aby nie zmienić ich wyników. Następnie pierwszy gracz rzuca kośćmi odpowiadającymi położeniu obywateli neutralnych we wszystkich 3 budynkach i umieszcza je w dzielnicy nienależącej do żadnego z graczy (dzielnica z szarym dyskiem). Kości reprezentują siłę roboczą, dzięki której gracze będą wykonywali swoje akcje.

Przykład

1 Ania posiada 2 obywateli w Ratuszu, 1 obywatela w Rezydencji biskupa i 1 obywatela w Pałacu. Rzuca więc 2 żółtymi, 1 białą i 1 czerwoną kością, które umieszcza w swojej dzielnicy.

2 Gdy wszyscy gracze ułożyli kości w swoich dzielnicach, Ania rzuca jeszcze 2 czerwonymi kośćmi reprezentującymi obywateli neutralnych i umieszcza je w szarej dzielnicy.

Faza 3. Wydarzenia

W każdej rundzie do gry wchodzą 2 nowe Wydarzenia. Na początku należy odkryć wierzchnią kartę z czerwonego stosu kart Wydarzeń i położyć ją w kolejce na torze Wydarzeń na prawo od leżących już tam kart. Na karcie znajduje się oznaczenie drugiej karty, jaką należy odkryć: żółtej albo białej. Drugą kartę należy położyć na końcu kolejki.

Karty Wydarzeń tworzące kolejkę są rozpatrywane od lewej do prawej, począwszy od karty „Rabusie". Istnieją 2 rodzaje Wydarzeń:

Karty Wydarzeń militarnych z symbolami czarnych kości – pierwszy gracz bierze do ręki 1 czarną kość za każdy symbol czarnej kości widniejący na kartach. Kości reprezentują wrogów zagrażających miastu.

Inne Wydarzenia z efektem widniejącym na karcie (szczegóły działania znajdują się w załączniku) – jeśli gracz nie może całkowicie wypełnić warunków takiego Wydarzenia, wypełnia je w takim stopniu, w jakim może, a następnie traci 2 PZ (gracz nieposiadający PZ nie traci punktów).

Po rozpatrzeniu wszystkich Wydarzeń pierwszy gracz rzuca zebranymi czarnymi kośćmi. Następnie musi zwalczyć czarną kość o najwyższej wartości za pomocą 1 albo kilku kości ze swojej dzielnicy – suma wartości wybranych kości musi być równa albo wyższa od wartości czarnej kości. Gracz odrzuca wykorzystane kości i zwalczoną czarną kość. Następny gracz w kolejności (po lewej) musi zwalczyć kolejną czarną kość o najwyższej wartości i tak dalej, aż wszystkie czarne kości zostaną zwalczone (pierwszy gracz musi czasem zwalczyć nawet kilka czarnych kości). Jeśli gracz nie potrafi zwalczyć czarnej kości, odrzuca tę kość i traci 2 PZ.

Ważne!

- *Podczas zwalczania czarnych kości wartość czerwonych kości użytych przeciwko czarnym kościom jest podwojona.*
- *Gracz może użyć kości różnych kolorów do zwalczenia czarnej kości.*
- *Gracz może zwalczyć kilka czarnych kości naraz – kość o najwyższej wartości oraz inne wybrane kości.*
- *Gracz otrzymuje 1 punkt wpływu za każdą czarną kość, którą zwalczył.*
- *Gracz może wykorzystać swoje punkty wpływu przed zwalczeniem czarnych kości (zob. „Punkty wpływu").*
- *Gracz nie może kupować kości od innych graczy w celu zwalczenia nimi czarnych kości.*

Uwaga! *Wydarzenie „Rabusie" jest zawsze obecne na planszy i nigdy nie opuszcza gry. Pozostałe karty pozostają w grze do momentu, gdy zostaną zwalczone. Liczba kart zagrażających miastu jest nieograniczona – jeśli trzeba, kontynuujcie kolejkę poza planszą.*

Przykład. *Gracz odkrył czerwoną kartę „Wojna” 1. Na karcie znajduje się symbol białej karty, którą po odkryciu okazuje się być „Konflikt teologiczny” 2. Teraz gracze rozpatrują 3 Wydarzenia. Ania bierze 3 czarne kości do ręki (1 z karty „Rabusie” i 2 z karty „Wojna”), a następnie rozpatruje „Konflikt teologiczny” zgodnie z zapisami w załączniku.*

3 Następnie rzuca 3 czarnymi kośćmi i uzyskuje wyniki „4”, „6” i „1”. Musi zwalczyć „6”, używając kości ze swojej dzielnicy. Decyduje się wykorzystać czerwoną „4”. Czerwone kości liczą się podwójnie, więc Ania może także zwalczyć czarną „1”, co da jej 2 punkty wpływu.

4 Zostawia czarną „4” Fabianowi, który siedzi po jej lewej stronie. Fabian używa do zwalczenia kości białej „1” i żółtej „3” ze swojej dzielnicy, za co otrzymuje 1 punkt wpływu.

Faza 4. Akcje

Począwszy od pierwszego gracza i dalej zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, każdy gracz przeprowadza 1 akcję albo pasuje. Runda dobiega końca, gdy na planszy nie ma już więcej dostępnych kości albo gdy wszyscy gracze spasują (zob. „Koniec rundy”). Każda akcja wymaga użycia od 1 do 3 kości jednego koloru. Kości mogą pochodzić z 1 albo kilku dzielnic miasta. Za kości pochodzące z dzielnicy innego gracza należy zapłacić (właściciel kości nie może odmówić transakcji). Za kości pochodzące z dzielnicy neutralnej gracz płaci stosowną opłatę do banku. Za kości z własnej dzielnicy gracz nie płaci. Po użyciu kości gracz odkłada je do banku zasobów. **Koszt 1 kości zależy od liczby kości, jakiej gracz używa do wykonania Akcji:**

- jeśli używa 1 kości i kupuje ją od innego gracza, to kosztuje go 2 denary,
- jeśli używa 2 kości, każda kupiona od innego gracza kość kosztuje go 4 denary,
- jeśli używa 3 kości, każda kupiona od innego gracza kość kosztuje go 6 denarów.

Koszt zakupu kości zależy od liczby kości przeznaczonych do wykonania akcji, więc gracz musi zebrać potrzebne kości przed zapłaceniem za ich zakup.

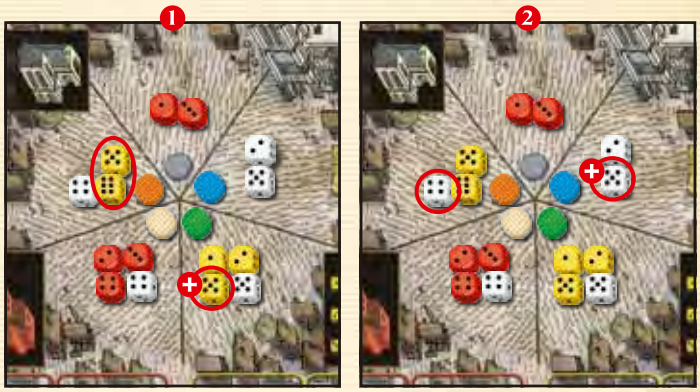
Gracz musi wykonać 1 z 5 akcji albo spasować:

1. aktywować kartę Akcji,
2. budować Katedrę,
3. walczyć z Wydarzeniem,
4. umieścić obywatela w budynku,
5. użyć Akcji Rolnictwa,
6. spasować.

Przykład

1 W celu wykonania zaplanowanej akcji, Ania chce zebrać zestaw kości o łącznej wartości „16”. W swojej dzielnicy ma 2 żółte kości. Razem z żółtą „5” Grzegorza, uzbiera 16 oczek. Przeznaczony do akcji zestaw liczy 3 kości, więc Ania musi zapłacić Grzegorzowi za jego 1 kość 6 denarów.

2 Zamiast wykonywania żółtej akcji Ania mogła zdecydować się na wykonanie akcji za pomocą swojej 1 białej kości i 1 białej kości Fabiana. W tym przypadku musiałaby zapłacić Fabianowi 4 denary za jego 1 kość.

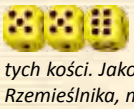


1 *Aktywacja karty Akcji*

Gracz może użyć 1–3 kości do aktywacji jednej z kart Akcji w mieście. Żółte kości pozwalają na aktywację kart cywilnych, białe na aktywację kart religijnych, a czerwone – militarnych. Aby aktywować kartę, gracz musi posiadać na niej swojego Rzemieślnika. Mogą wystąpić 2 sytuacje:

- **Gracz nie posiada jeszcze swojego Rzemieślnika na karcie.**

W takim wypadku gracz musi wpierw zatrudnić Rzemieślnika, płacąc liczbę denarów widniejącą w lewej górnej części tabeli na karcie Akcji. Następnie umieszcza na wolnym polu na karcie swojego obywatela, który musi pochodzić albo z prywatnych zasobów gracza (jeśli gracz nie ma żadnego obywatela w zasobach, musi pozyskać nowego za 2 punkty wpływu, zob. „Punkty wpływu”), albo z dowolnego miejsca na planszy (z kart Akcji, budynków albo nawet obywatela wypchniętego z budynku). Po zatrudnieniu Rzemieślnika gracz musi zebrać zestaw 1–3 kości do wykonania akcji z tej karty.



Przykład. *Ania chce wykonać akcję z karty „Kupiec” zestawem 3 żółtych kości. Jako że na karcie nie ma jeszcze swojego Rzemieślnika, musi go zatrudnić.*

*1 **Koszt.** Ania płaci 4 denary za zatrudnienie Rzemieślnika.*

*2 **Zatrudnienie.** Ania umieszcza Rzemieślnika na pierwszym wolnym polu, które w tym wypadku jest warte 2 PZ na koniec gry.*

*3 **Koszt aktywacji.** Zestaw żółtych kości daje razem 16 oczek, co pozwala Ani wykonać akcję z karty 8 razy (16 : 2 = 8).*

*4 **Efekt.** Efekt karty jest natychmiastowy, więc Ania, aktywując kartę 8 razy, natychmiast otrzymuje 16 denarów.*

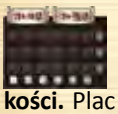
• **Gracz posiada już swojego Rzemieślnika na karcie.**
W takim wypadku gracz ani nie płaci, ani nie umieszcza nowego Rzemieślnika na karcie. Po prostu aktywuje efekt karty zebranym zestawem kości.

Karty Akcji występują w 2 rodzajach:

Karty o natychmiastowym działaniu. Efekt karty jest natychmiastowy. Koszt aktywacji widniejący w lewej dolnej części karty określa kolor kości wymaganych do aktywacji karty i liczbę aktywacji (jest ona równa sumie oczek na kościach podzielonej przez liczbę pod kreską i zaokrąglonej w dół).

Karty o opóźnionym działaniu. Oznaczono je symbolem klepsydry w prawym dolnym rogu. Gdy gracz aktywuje ten rodzaj karty, umieszcza kostki swojego koloru na ilustracji na karcie. Liczba kostek zależy od kosztu aktywacji. Każda kostka może być wykorzystana w późniejszym czasie podczas wykonywania innej akcji przez gracza. 1 akcja może być modyfikowana tylko 1 kostką (gracz nigdy nie może modyfikować 1 akcji więcej niż 1 kostką). Kostki nie można też użyć do zwalczania czarnych kości w fazie Wydarzeń.

2 *Budowa Katedry*



Gracz może użyć 1–3 białych kości do pracy przy budowie Katedry. Każda kość pozwala na umieszczenie 1 kostki w kolumnie odpowiadającej wartości kości. Plac budowy Katedry jest podzielony na 3 poziomy: dolny (poziom 1), środkowy (poziom 2) i górny (poziom 3). Gracz musi przestrzegać zasady, która mówi, że aby umieścić kostkę na jakimś poziomie, na polu bezpośrednio pod docelowym musi leżeć kostka. Uwaga! na każdym polu może znajdować się tylko 1 kostka. Gracz natychmiast otrzymuje 1 PZ oraz 1 punkt wpływu za każdą kostkę umieszczoną na polach od „1" do „3" oraz 1 PZ i 2 punkty wpływu za każdą kostkę umieszczoną na polach od „4" do „6". Jeśli wszystkie pola w danej kolumnie są zajęte, to nie można użyć danej kości do budowy Katedry.

3 *Walka z Wydarzeniami*

Gracz może użyć 1–3 kości do walki z Wydarzeniami zagrażającymi miastu. Koszt aktywacji widniejący po lewej stronie karty Wydarzeń określa:

- kolor kości, jakie muszą zostać użyte do zwalczenia Wydarzenia,
- liczbę kostek, jaką gracz może umieścić na karcie (jest ona równa sumie oczek na kościach podzielonej przez liczbę pod kreską i zaokrąglonej w dół).

Gracz umieszcza swoje kostki na symbolach sztandaru na karcie, począwszy od symbolu znajdującego się w lewym górnym rogu. Za każdą kostkę umieszczoną na karcie gracz natychmiast otrzymuje 1 punkt wpływu. Gracz nie może w 1 akcji umieszczać kostek na więcej niż 1 karcie (chyba że w wyniku aktywacji określonych militarnych kart Akcji).

Liczba symboli sztandaru określa, ile kostek potrzeba do zwalczenia Wydarzenia (nie można umieścić na karcie więcej kostek, niż jest na niej symboli). Gdy Wydarzenie zostanie zwalczone:

- Gracz, który umieścił na karcie najwięcej kostek, otrzymuje wyższą nagrodę punktową (górna liczba). Jeśli na pierwszym miejscu występuje remis, remisujący gracze dzielą pomiędzy siebie sumę punktów za pierwsze i drugie miejsce (zaokrąglając w dół), a drugie miejsce nie jest przyznawane. Jeśli tylko 1 gracz umieścił kostki na karcie, otrzymuje sumę punktów za pierwsze i drugie miejsce. Podczas określania większości uwzględnia się kostki neutralne, które mogą w konsekwencji pozbawić gracza punktów.
- Gracz, który umieścił drugą najwyższą liczbę kostek na karcie, otrzymuje niższą nagrodę punktową (dolna liczba). W przypadku remisu remisujący gracze dzielą pomiędzy siebie punkty za drugie miejsce (zaokrąglając w dół).

Przykład. *Fabian chce aktywować kartę „Kapłan" 2 białymi kośćmi. Używa białej „5" ze swojej dzielnicy i kupuje białą „4" od Ani za cenę 4 denarów (ponieważ zestaw składa się z 2 kości).*

1 2 ***Koszt.*** *Fabian płaci 6 denarów za zatrudnienie na karcie Rzemieślnika. Od tej chwili nie będzie już musiał ponosić kosztu 6 denarów podczas kolejnych aktywacji karty.*

3 ***Koszt aktywacji.*** *Białe kości o sumie 9 oczek pozwalają Fabianowi na trzykrotną aktywację karty (9 : 3 = 3).*

4 ***Efekt.*** *Fabian kładzie na karcie 3 swoje kostki, gdyż jest to karta o opóźnionym działaniu. Później podczas wykonywania jakiejkolwiek wykorzystującej żółte kości akcji Fabian może odrzucić 1 kostkę z karty, aby skorzystać z jej efektu (+3 do każdej żółtej kości w zestawie).*

Uwaga!

- *Jeśli gracz nie posiada Rzemieślnika na karcie i nie może żadnego pozyskać, nie może aktywować karty.*
- *Na koniec gry Rzemieślnik przynosi punkty nadrukowane na polu, które zajmuje.*
- *1 gracz nie może umieścić 2 swoich Rzemieślników na 1 karcie Akcji.*
- *Jeśli wszystkie miejsca punktowane dla Rzemieślników są zajęte, kolejny gracz nadal może umieścić na karcie swojego Rzemieślnika (na ilustracji na karcie), ale nie otrzyma za niego żadnych punktów na koniec gry.*
- *Gdy gracz umieszcza na karcie Rzemieślnika, musi aktywować kartę co najmniej raz.*
- *Jeśli gracz przeniesie Rzemieślnika na inną kartę Akcji, jego miejsce się zwalnia i może być zajęte przez innego Rzemieślnika. Rzemieślnicy znajdujący się na tej karcie nie mogą zostać przesunięci na zwolnione pole.*

Przykład. *Grzegorz chce wziąć udział w budowie Katedry, używając swojej białej „5", białej „2" Fabiana i białej „4" Emilii. Grzegorz płaci im po 6 denarów.*
Następnie umieszcza swoje kostki na polach „2" i „5" pierwszego poziomu oraz na polu „4" drugiego poziomu. Otrzymuje 5 punktów wpływu i 3 PZ.

Przykład. *Emilia chce zwalczać Wydarzenie „Konflikt o sukcesję" swoimi 3 czerwonymi kośćmi („2", „3" i „4").*
Kładzie 2 swoje kostki na sztandarach na karcie (9 : 4 = 2), za co natychmiast otrzymuje 2 punkty wpływu.
Wydarzenie zostało zwalczone, gdyż wszystkie 5 sztandarów na karcie zostało zakrytych. Zarówno Emilia, jak i Grzegorz zdobywają po 3 PZ, gdyż remisują na pierwszym miejscu pod względem liczby kostek na karcie. Ania nie zdobywa punktów, gdyż jest trzecia. Grzegorz zatrzymuje kartę dla siebie, ponieważ umieścił kostki wcześniej od Emilii.

Uwaga! *Gdy zostanie zwalczone Wydarzenie „Rabusie", punkty przyznaje się w sposób opisany powyżej, ale żaden z graczy nie zabiera karty. Kostki należy usunąć, umożliwiając tym samym ponowne zwalczanie tego Wydarzenia.*

- Gracze zdejmują kostki z karty i umieszczają w swoich prywatnych zasobach.
- Gracz, który umieścił na karcie najwięcej kostek, zatrzymuje kartę Wydarzenia dla siebie (jeśli jest nim gracz neutralny, kartę należy odrzucić). W przypadku remisu kartę zatrzymuje gracz, który umieścił kostki na karcie najwcześniej z remisujących. Zdobyte w ten sposób karty Wydarzeń mogą przynieść graczom punkty na koniec gry podczas podliczania punktów za patronów.

__Uwaga!__ Jeśli poprzez zwalczenie Wydarzenia na torze Wydarzeń powstanie luka, karty na prawo od luki należy przesunąć w lewo, aby ją zapełnić.

4 *Umieszczenie obywatela w budynku (w Pałacu, Rezydencji biskupa albo Ratuszu)*

W przeciwieństwie do innych akcji na wykonanie tej akcji gracz może przeznaczyć tylko 1 kość. Następnie bierze obywatela ze swoich prywatnych zasobów (jeśli gracz nie ma żadnego obywatela w zasobach, musi pozyskać nowego za 2 punkty wpływu, zob. „Punkty wpływu") albo z dowolnego miejsca na planszy i umieszcza go w budynku w kolorze odpowiadającym wybranej kości. Czerwona kość zapewnia obywatelowi wejście do Pałacu, biała do Rezydencji biskupa, a żółta do Ratusza.

Wartość kości określa pole wewnątrz budynku, na którym gracz umieszcza obywatela (mały symbol kości z odpowiednią liczbą oczek). Obywatel gracza zajmie miejsce w budynku według poniższych zasad.

W Ratuszu i Rezydencji biskupa nowy obywatel ląduje na pierwszym polu wskazanego przez kość rzędu. Jeśli cały rząd jest zapełniony innymi obywatelami, należy ich przesunąć o 1 miejsce w prawo. Jeśli w wyniku przesunięcia jakiś obywatel zostanie wypchnięty poza rząd, należy go położyć na ilustracji przedstawiającej budynek (mogą na niej leżeć obywatele różnych graczy). Jeśli w rzędzie jest wolne miejsce, przesuwani obywatele zapełniają to miejsce i nikt nie zostaje wypchnięty.

W Pałacu nowy obywatel zostaje umieszczony bezpośrednio na wskazanym przez kość miejscu. Jeśli znajdował się na nim inny obywatel, zostaje wypchnięty i umieszczony na ilustracji budynku.

Ważne! Jeśli obywatel gracza leży już na ilustracji budynku, żaden z graczy nie może wypchnąć kolejnego obywatela tego gracza z tego budynku. Na koniec rundy wszyscy wypchnięci obywatele powrócą do prywatnych zasobów graczy, więc ta ochrona działa tylko na czas 1 rundy. To również oznacza, że jeśli umieszczenie nowego obywatela w budynku miałoby skutkować wypchnięciem obywatela w kolorze, jaki już jest obecny na ilustracji, to żaden z graczy nie może umieścić w tym budynku nowego obywatela.

__Przykład.__ Fabian kupuje żółtą „1" od Grzegorza za cenę 2 denarów. Używa kości, aby umieścić obywatela w pierwszym rzędzie Ratusza, wypychając własnego obywatela z budynku. Akcja zapewniła Fabianowi lepszą pozycję i ochronę przed wypchnięciem przez innego gracza.

Ania kupuje czerwoną „3" od neutralnego gracza za 2 denary i umieszcza obywatela na polu „3" w Pałacu, wypychając obywatela Emilii, którego kładzie na ilustracji budynku.

5 *Użycie Akcji Rolnictwa*

Akcja Rolnictwa pozwala graczowi zdobyć pieniądze dzięki ciężkiej pracy chłopów (zestawy 1–3 żółtych kości). Ta akcja nie wymaga Rzemieślnika. Gracz otrzymuje liczbę denarów równą sumie oczek na kościach podzielonej przez 2 (zaokrąglonej w dół).

6 *Spasowanie*

Jeśli gracz nie chce wykonywać już żadnych akcji w rundzie, a na planszy (w jakichkolwiek dzielnicach) znajdują się jeszcze kości, to gracz pasuje i otrzymuje 2 denary, które kładzie w swojej dzielnicy. Do końca rundy gracz nie może wykonywać już żadnych akcji, ale za każdym razem, gdy nadchodzi jego tura, otrzymuje 1 denara, którego kładzie w swojej dzielnicy.

Faza 5. Koniec rundy

Runda dobiega końca po akcji gracza, jeśli:
- wszyscy gracze spasowali (w dzielnicy każdego gracza leżą denary) ALBO
- w żadnej dzielnicy nie ma już kości.

Gracze zabierają denary leżące w ich dzielnicach, przenoszą swoich obywateli leżących na ilustracjach budynków do swoich prywatnych zasobów, niewykorzystane kości wracają do banku zasobów, a pierwszy gracz przekazuje kartę pierwszego gracza sąsiadowi po lewej stronie. Rozpoczyna się następna runda.

Punkty wpływu

Przed zwalczeniem czarnej kości albo wykonaniem akcji gracz może wydać punkty wpływu.

- 1 punkt – gracz może rzucić ponownie 1 kością ze swojej dzielnicy (nie można przerzucać kości innych graczy, w tym neutralnych);
- 2 punkty – gracz pozyskuje obywatela z banku zasobów do swoich prywatnych zasobów;
- 4 punkty – gracz może obrócić na przeciwległą ściankę od 1 do 3 kości ze swojej dzielnicy (nie może obracać kości innych graczy, w tym neutralnych). Podczas obracania należy pamiętać, że suma oczek na przeciwległych ściankach zawsze wynosi 7. Gracz może obrócić kości różnych kolorów.

Gracz może wykonać kilka z powyższych działań w dowolnej kolejności.

Uwaga! *Gracz nigdy nie może posiadać więcej niż 20 punktów wpływu. Jakakolwiek nadwyżka przepada.*

Przykład. *Na planszy leżą 2 kości: czerwona „1" w dzielnicy neutralnego gracza i żółta „2" w dzielnicy Grzegorza. Jest tura Grzegorza, który decyduje się przerzucić swoją kość za 1 punkt wpływu. Wyrzuca „1". Grzegorz mógłby zapłacić kolejny punkt wpływu i rzucić kością jeszcze raz, ale decyduje się obrócić ją na przeciwległą ściankę za 4 punkty. W ten sposób „1" staje się „6". Teraz Grzegorz używa kości, aby umieścić 2 swoje kostki na karcie Wydarzenia „Rabusie", za co otrzymuje 2 punkty wpływu.*

Koniec gry

Gra kończy się wraz z zakończeniem rundy, podczas której ostatnia czerwona karta Wydarzenia znalazła się na torze Wydarzeń.

Do sumy żetonów PZ zdobytych w trakcie rozgrywki każdy gracz:

- dodaje 1 PZ za każdą niezwalczoną kartę Wydarzenia, na której ma co najmniej 1 swoją kostkę (włączając kartę „Rabusie");
- dodaje PZ z pól na kartach Akcji zajmowanych przez swoich Rzemieślników;
- traci 2 PZ za każdy z 3 poziomów Katedry, na którym nie ma swoich kostek;
- ujawnia kartę swojego patrona. Każdy patron oceni wszystkie rodziny uczestniczące w grze według określonego kryterium. Gracze otrzymują punkty za każdą kartę patrona według podanych warunków. Jako że patron wpływa na wszystkich graczy, ważne jest, aby w trakcie gry domyślić się, jakiego patrona posiadają inne rodziny. Z drugiej strony, dobrze jest blefować co do tożsamości swojego patrona, aby zmylić przeciwników. Jeśli nie zgadną, kto patronuje rodzinie danego gracza, trudniej będzie im spełnić jego wymagania!

Zwycięzcą zostaje gracz, który zdobył najwięcej punktów zwycięstwa. Jeśli dochodzi do remisu, gracze współdzielą zwycięstwo.

Uwaga! *Gracze trzymają zdobywane żetony PZ zakryte przed innymi graczami. By końcowemu podliczaniu towarzyszyły większe emocje, zalecamy, aby podczas podliczania kolejnych elementów gracze układali zdobywane żetony w stosy po 10 PZ. To także ułatwi porównywanie ich wyników.*

Autorzy gry: Sébastien Dujardin, Xavier Georges, Alain Orban • Ilustracje i oprawa graficzna: alexandre-roche.com
Redakcja polskich zasad: Zespół Rebel • Tłumaczenie: Monika Żabicka

Podziękowania

Autorzy pragną podziękować testerom zasad i instrukcji, którzy przyczynili się do realizacji tego projektu. Niemożliwym jest wymienienie ich wszystkich z nazwiska, ale mamy nadzieję, że nie wezmą nam tego za złe. Wydawca pragnie podziękować Xavierowi i Alainowi za ich niezłomną wiarę i dobrą atmosferę podczas prac nad grą oraz swojej żonie za nieustające wsparcie.

PEARL GAMES

www.pearlgames.be

REBEL

www.wydawnictwo.rebel.pl

© 2010—2016 Pearl Games