Craftsmen

Krzysztof Matusik

Dawno, dawno temu w pewnym królestwie, było małe miasteczko – tak małe, że królewscy kartografowie nawet nie zawracali sobie głowy, by umieścić je na jakiejkolwiek mapie. Burmistrz owego miasta postanowił zmienić ten stan. Rozesłał po całym królestwie posłańców. Mieli ogłosić, iż poszukiwany jest zdolny, bystry i doświadczony zarządca, który dźwignie z kolan gospodarkę miasta. W nagrodę otrzyma pomnik na głównym placu miasteczka i wieczną chwałę oraz satysfakcję z dobrze wykonanego zadania.

Mijały lata, aż pewnego dnia do miasteczka zawitało kilku kandydatów. Burmistrz nie posiadał się z radości. Nie wiedząc jednak, który z nich będzie najodpowiedniejszy, postanowił każdemu dać szansę, aby udowodnił, że to on jest tym jedynym, właściwym i z dawna oczekiwanym Zarządcą. Każdemu oddano do dyspozycji 5 pomocników, niekoniecznie bystrych, ale za to posłusznych i lojalnych. Czas na wykazanie swego kunsztu to dokładnie 3 lata. Po tym terminie burmistrz oceni, który z kandydatów najlepiej nadaje się do pełnienia tej zaszczytnej funkcji.

Szanowny Graczu, wciel się w jednego z pretendentów do tytułu Zarządcy Zarządców i pomóż burmistrzowi odbudować upadłą gospodarkę miasta. Zmuś królewskich kartografów do umieszczenia dodatkowej kropki na mapie królestwa. A może nawet będziesz mógł nadać nazwę bardzo małemu miasteczku, które potrzebuje Twojej pomocy?

CEL GRY

Celem gry jest zgromadzenie jak największej liczby punktów uznania. Można je zdobywać poprzez budowanie obiektów produkcyjnych, tworzenie powiązań pomiędzy nimi, produkcję surowców oraz dóbr konsumpcyjnych. Dodatkowe punkty można również kupić lub uzyskać poprzez wysyłanie wyprodukowanych towarów do odległych zakątków świata. To od gracza zależy, którą z dróg wybierze, by zwyciężyć.

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

- plansza
- instrukcja

48 kart kapitału

6 kart tartaków

24 karty budynków podstawowych

24 karty budynków rozszerzonych

16 kart budynków zaawansowanych

10 żetonów przywilejów

10 żetonów pracy

8 żetonów bonusowych

znacznik rund

znacznik tur

14 naturalnych drewnianych znaczników

5 zestawów drewnianych znaczników w kolorach graczy
(8 drewnianych dysków, 20 drewnianych kostek)

x 8 x 8 x 8 x 8 x 8

x 20 x 20 x 20 x 20 x 20

PRZYGOTOWANIE

1. Planszę rozłóż na środku stołu, tak by wszyscy mieli do niej swobodny dostęp.

2. Każdy z graczy otrzymuje 8 drewnianych dysków i 20 kostek w wybranym przez siebie kolorze. 5 drewnianych dysków reprezentuje 5 pomocników gracza. Szóstym dyskiem oznacza się kolejność gracza w rundzie [1]. Pozostałe dwa służą do zliczania punktów uznania. Jeden z nich kładzie się na odpowiednich polach toru punktów 0 – 50 [2], drugi – na polu „0” toru wskazującego każde kolejne zdobyte 50 punktów [3]. Drewnianymi kostkami zaznacza się surowce, półprodukty oraz produkty końcowe.

3. Znacznik tur [4] (znacznik lat) połóż na torze lat na pierwszej pozycji, znacznik rund [5] (znacznik pór roku) – na pierwszym polu pór roku (wiosna).

4. Potasuj karty kapitału i rozdaj wszystkim grającym po 5 kart (gracze nie pokazują ich sobie nawzajem). Pozostałe karty kapitału połóż zakryte (rewersem do góry) obok planszy [6]. Następnie dobierz z tego stosu 2 karty kapitału. Połóż je odkryte (awersem do góry) na planszy w wyznaczonym miejscu [7].

5. Potasuj karty budynków podstawowych. Każdemu z graczy rozdaj po dwie. Pozostałe karty połóż zakryte obok planszy [8]. Dobierz jeszcze dwie karty z tego stosu i połóż odkryte na wyznaczonych polach dna planszy [9].

6. Z talii budynków rozszerzonych odłóż 8 kart z symbolem domku w lewym dolnym rogu. Pozostałe karty budynków rozszerzonych przetasuj i połóż zakryte obok planszy [10]. Przetasuj również odłożone wcześniej 8 kart i każdemu z graczy daj jedną. Pozostałe połóż za-

kryte na stosie kart budynków rozszerzonych. Dobierz jeszcze dwie karty z tego stosu i połóż je odkryte na wyznaczonych polach na planszy [11].

7. Z talii budynków zaawansowanych odłóż 8 kart z symbolem domku w lewym dolnym rogu. Pozostałe karty budynków zaawansowanych przetasuj i połóż je zakryte obok planszy [12]. Przetasuj odłożone wcześniej 8 kart i połóż zakryte na stosie kart budynków rozszerzonych. Dobierz dwie karty z tego stosu i połóż je odkryte na wyznaczonych polach na planszy [13].

8. Przetasuj 6 kart tartaków i każdemu z graczy daj jedną. Pozostałe odłóż do pudełka. Każdy gracz umieszcza przed sobą odkrytą kartę tartaku.

9. Zanim gra się rozpocznie, każdy gracz ma prawo do wymiany jednej karty posiadanego budynku. Gracz może również wymienić swoją kartę tartaku na kartę tartaku w innym kolorze. Kartę, której gracz nie chce, należy odłożyć na spód odpowiedniego stosu (lub do pudełka – w przypadku tartaku).

10. Żetony bonusowe połóż obok planszy [14].

11. Naturalne kostki ułóż na 14 polach spichlerza [15].

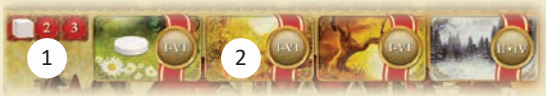
12. Dobierz odpowiednią liczbę żetonów przywilejów; przy 2 graczach 4 żetony, przy 3 graczach 6, przy 4 graczach 8, przy 5 graczach wszystkie żetony. Umieść je obok planszy [16]. Pozostałe odłóż do pudełka.

13. Dobierz odpowiednią liczbę żetonów pracy; przy 2 graczach 4 żetony, przy 3 graczach 6, przy 4 graczach 8, przy 5 graczach wszystkie żetony. Umieść je obok planszy [17]. Pozostałe odłóż do pudełka.

PRZEBIEG GRY DLA 3-5 GRACZY

Gra trwa 12 rund. Podzielona jest na 3 tury (lata), a każda tura podzielona jest na 4 rundy (pory roku). Znaczniki czasu znajdujące się na kalendarzu pokazują, który rok oraz jaka pora roku są właśnie rozgrywane. Po zakończeniu danej pory znacznik pór roku należy przesunąć na następne pole. Jeżeli zakończyła się zima, znacznik pór roku ustawia się na pierwszym polu toru, natomiast znacznik lat przesuwa się o jedno pole. Jeżeli znacznik lat znajduje się na ostatnim polu i zakończyła się właśnie zima, gra dobiega końca.

PRZYKŁAD: Działanie kalendarza



[1] tor lat, [2] tor pór roku.

Na każdym z pól toru pór roku znajduje się pole przedstawiające, które budynki w danej porze roku będą rozpatrywane podczas fazy budynków.

Każda runda podzielona jest na fazy. Trzy pierwsze rundy (wiosna, lato, jesień) w każdej turze mają po 3 fazy, runda czwarta (zima) – po 2.

Ustalenie kolejności

O kolejności wykonywania akcji podczas pierwszej rundy decyduje wartość posiadanych kart kapitału, wskazana przez cyfry na kartach (nie ma możliwości podniesienia wartości zestawami kolorystycznymi – patrz: „karty kapitału") – od najniższej do najwyższej. Gracz, który posiada najniższą wartość kart kapitału, umieszcza jeden ze swoich dysków na pierwszym polu toru kolejności. Kolejne pola zajmują następni gracze. W przypadku równej wartości kart kapitału pierwszeństwo ma gracz młodszy. Gdy zostanie ustalona kolejność graczy, umieszczają oni po jednym swoim dysku na torze punktów uznania. Gracz, który rozpoczyna grę, umieszcza swój dysk na polu „0", gracze drugi i trzeci na polu „1", czwarty i piąty – na polu „2".

PRZYKŁAD: Kolejność oraz początkowe punkty uznania.

Tor uznania

Tor kolejności

Szczegółowy opis rundy (wiosna, lato, jesień):

1. Faza pomocników

Akcje w tej fazie są wykonywane zgodnie z kolejnością w rundzie. Gdy ostatni gracz wyśle swojego pomocnika, robi to pierwszy gracz, a po nim kolejni. Faza trwa do momentu, w którym wszyscy gracze spasują lub skończą im się pomocnicy.

W mieście znajduje się 6 budynków. Każdy z nich umożliwia wykonanie akcji. Gracz może z tych akcji korzystać, pod warunkiem że w danym budynku będzie miał przynajmniej jednego swojego pomocnika. Pomocnicy są wysyłani do budynków na początku każdej rundy i przebywają tam do jej zakończenia. W czasie fazy pomocników można wykonać jedną z dwóch dostępnych akcji:

• Wysłanie pomocnika do budynku

Aby wykonać tę akcję, trzeba mieć przed sobą przynajmniej jeden dysk pomocnika. Gracz decyduje, do którego budynku chce wysłać pomocnika. Następnie umieszcza tam swój dysk na pierwszym wolnym polu kolejki. W każdym budynku znajdują się trzy pola kolejki.

- Pole ze złotą obwódką daje graczowi dodatkowy przywilej.
- Pole ze srebrną obwódką i zieloną wstążką znosi opłatę za położenie dysku na pole zajęte już przez innego gracza.
- Pole ze srebrną obwódką nie daje żadnych dodatkowych profitów.

Jeżeli wszystkie pola kolejki są zajęte, gracz może położyć swój dysk na innym (swoim lub innego gracza). Jeżeli jest to dysk innego gracza, musi temu graczowi zapłacić. Opłata zależy od tury: w I roku – jedna karta kapitału lub 1 punkt uznania, w II roku – jedna karta kapitału lub 2 punkty uznania, w III roku – jedna karta kapitału lub 3 punkty uznania. Gracz wybiera, czy chce zapłacić kartą kapitału, czy punktami uznania (**musi** posiadać tę kartę lub punkty).

UWAGA: *Do jednego budynku gracz może wysłać maksymalnie dwóch swoich pomocników.*

Liczba wszystkich pomocników, jaka może równocześnie przebywać w jednym budynku, jest uzależniona od liczby graczy; przy 3 graczach jest to 4, przy 4 graczach 5, przy 5 graczach 6.

PRZYKŁAD: Wysyłanie pomocników do budynków.

Gracz żółty jako pierwszy umieścił tu swojego pomocnika. Będzie mógł skorzystać z przywileju. Następni byli gracze czarny i czerwony. Gracz czerwony dołożył jeszcze jednego pomocnika na pole z przywilejem, ale musiał za to zapłacić graczowi żółtemu. Następnie gracz niebieski zapłacił czarnemu. Gracz zielony nie płaci czerwonemu za ustawienie pomocnika na ostatnim polu kolejki.

• Spasowanie

Gracz może spasować, czyli nie podejmować żadnej akcji. Jeśli gracz zdecyduje się na spasowanie, nie wolno mu umieszczać już żadnych pomocników w pozostałych budynkach. Jeżeli na końcu tej fazy ma przed sobą niewykorzystane dyski pomocników, otrzymuje 1 punkt uznania, bez względu na to, ile dysków mu pozostało.

2. Faza budynków

Faza ta jest podzielona na etapy. Każdy etap odpowiada innemu budynkowi. Podczas trzech pierwszych rund (wiosna, lato, jesień) każdej tury faza ta składa się z 6 etapów, w każdej czwartej rundzie (zima) – z 2 etapów.

Na każdym etapie gracze mogą wykonać po jednej akcji za każdego swojego pomocnika znajdującego się w danym budynku. Kolejność, w jakiej gracze będą wykonywać ak-

cje, wynika z toru kolejki danego budynku. Przyjmuje się kolejność od lewej do prawej. Jeżeli na którymś polu leżą dwa dyski, są one rozpatrywane według kolejności, w jakiej były dokładane, to znaczy najpierw dysk leżący na dole, następnie – na górze. Jeżeli dysk gracza znajduje się na polu ze złotą obwódką, gracz, oprócz wykonania standardowej akcji, ma prawo do skorzystania z przywileju.

PRZYKŁAD: Rozpatrywanie kolejności w budynku.

Jako pierwszy w tym budynku wykona akcję gracz żółty, który może skorzystać z przywileju, następnie, czerwony – również z prawem do przywileju. Potem akcję wykonują gracze czarny, niebieski, znowu czerwony i na końcu zielony.

Etap I: Gildia bankierów

Dostępna akcja: pozyskanie kapitału.

Gracz otrzymuje 4 karty kapitału. Musi zdecydować, czy chce wziąć jedną, czy dwie już odkryte. Następnie dobiera z zakrytego stosu pozostałe karty i dokłada je do swoich. Teraz musi zdecydować, które dwie karty kapitału chce odłożyć na stos kart zużytych. Gracz może odrzucić posiadane wcześniej karty kapitału. Następnie, jeżeli są puste miejsca na planszy, zapełnia je kartami ze stosu.

Przywilej: gracz odrzuca tylko jedną kartę kapitału.

Karty kapitału są środkiem płatniczym. Na każdej znajduje się cyfra określająca jej wartość (1,2,3) oraz kolor (fioletowy, zielony, niebieski, czerwony).

Dzięki odpowiedniemu ustawieniu kart można podnosić wartość posiadanego kapitału. Jeżeli gracz ma na ręku dwie lub więcej kart w tym samym kolorze, to ich wartość rośnie. Dwie karty tego samego koloru są warte łącznie 5, trzy karty 10, cztery – 15 itd. Gracz nie ma obowiązku korzystać z tej możliwości. Płacąc kartami kapitału, **nie otrzymuje** reszty, jeżeli płaci więcej, niż powinien.

PRZYKŁAD: Przykładowe zestawy kart kapitału.

Ten zestaw kart wart jest 13.

Ten zestaw kart wart jest 16.

UWAGA: *W żadnym momencie, gracz nie może mieć więcej niż 10, a na zakończenie każdej rundy – więcej niż 8 kart kapitału na ręce. Jeżeli w wyniku jakiejś akcji lub na zakończenie rundy przekroczy wskazany limit, nadwyżkę musi odrzucić na stos kart odrzuconych.*

Etap II: Gildia budowniczych

Dostępna akcja: wybudowanie dwóch obiektów.

Gracz może wybudować **do dwóch** obiektów. Koszt ich wybudowania jest łączony. Gracz wykłada z ręki karty budynków, które chce wznieść zgodnie z zasadą budowania (patrz: poniżej) i odrzuca karty kapitału o odpowiedniej wartości. Koszt wybudowania obiektu podstawowego to 2, rozszerzonego – 3, budynku zaawansowanego – 6.

PRZYKŁAD: Budowanie.

Gracz buduje papiernię (koszt 3) oraz zakłada plantację lnu (koszt.2). Łącznie płaci za tę akcję 5.

UWAGA: *Kolor kart w tej akcji nie musi być zgodny z kolorem wznoszonego budynku.*

Zasada budowania: Każdy gracz rozpoczyna grę z wybudowanym tartakiem. Każdy budynek (w tym tartak) podzielony jest na dwie części kolorystyczne: górną i dolną. Gracze rozbudowują swoje posiadłości poprzez dokładanie kart do lewej lub prawej strony już wzniesionych obiektów. Dokładany właśnie budynek **musi** pasować kolorystycznie górną lub dolną połówką do budynku leżącego obok.

Przywilej: Jeden z właśnie budowanych obiektów można wznieść, pomijając zasadę budowania.

Rodzaje budynków:

- Podstawowe – wytwarzają niezbędne do dalszej produkcji surowce, które mogą być również wymieniane na jarmarku. W grze występuje 7 rodzajów surowców: drewno, ruda żelaza, len, pszenica, krowa, wosk, winogrona.
- Rozszerzone – wytwarzają półprodukty z surowców. W grze występuje 8 różnych półproduktów: beczka, lina, skóra, papier, żelazo, tkanina, mięso, mąka.

UWAGA: *Mięso jest wyjątkowym półproduktem. Nie przetwarza się go dalej, po wyprodukowaniu jest dostarczane na statek, tak jak produkty końcowe.*

- Zaawansowane – wytwarzają produkty końcowe z surowców oraz półproduktów. W grze występuje 8 różnych produktów końcowych: broń, narzędzia, ubrania, książki, świece, wino, piwo, chleb.

Podczas tego etapu gracze mogą zdobyć żetony bonusowe, które na koniec gry są wymieniane na punkty uznania. Żetonów bonusowych jest 8. Każdy z nich odpowiada innemu towarowi końcowemu. Gracz otrzymuje żeton, jeżeli w trakcie tego etapu **jako pierwszy** posiada pełną linię produkcyjną danego towaru końcowego (patrz: str. 12).

Etap III: Notariusz

Dostępne akcje (gracz wybiera jedną z nich):

• Gracz wybiera jedną z kart budynków znajdującą się na planszy. Bierze ją na rękę i uiszcza opłatę w wysokości podanej na planszy. Następnie uzupełnia puste miejsce z odpowiedniego stosu budynków. Koszt karty budynku podstawowego to 3, rozszerzonego 5, zaawansowanego 10. Gracz, płacąc za budynek, **musi** użyć kart kapitału w kolorze nabywanej karty. Przykładowo: za zieloną winnicę musi zapłacić wyłącznie zielonymi kartami kapitału, za czerwono-niebieski młyn może zapłacić czerwonymi i/lub niebieskimi kartami kapitału. Karty, których gracz użył do zapłacenia, należy odłożyć na stos kart zużytych.

• Gracz może rozpocząć licytację o dowolną kartę budynku znajdującą się na planszy. Wskazuje ją i proponuje cenę (nie mniej niż 1). Każda następna osoba (począwszy od siedzącej po lewej stronie gracza rozpoczynającego licytację) może podać wyższą kwotę lub spasować. Gracz, który spasuje, nie może dalej brać udziału w licytacji. Gracz, który podał najwyższą kwotę, nabywa prawo do budowy. Wylicytowaną sumę odkłada na stos kart odrzuconych, a kartę budynku dobiera na rękę. Następnie wykłada na powstałe właśnie puste miejsce kartę z odpowiedniego stosu budynków. Gracz, który wygrał licytację, **nie musi** płacić kartami kapitału w kolorze nabywanego pozwolenia. W trakcie licytacji nie można podawać wyższej kwoty, niż jest się w stanie zapłacić. Jeżeli żaden z graczy nie podbije stawki początkowej, do licytacji włącza się burmistrz. Należy dobrać ze stosu kart kapitału odpowiednio 1, 2, 3 karty kapitału dla budynku podstawowego, rozszerzonego lub zaawansowanego. Wartość wylosowanych kart kapitału stanowi ofertę burmistrza. Gracz licytujący może ją przebić lub spasować. W pierwszym przypadku postępuje się tak, jak podczas wygrywania licytacji. Jeżeli spasuje, licytowana właśnie karta trafia na spód odpowiedniego stosu budynków. W obydwu przypadkach karty, które stanowiły propozycję burmistrza, są odkładane na stos kart odrzuconych.

Przywilej: Gracz przed wykonaniem akcji lub po niej może podejrzeć 5 kart budynków. Wówczas z jednego (wybranego przez siebie) stosu budynków dobiera 3 karty i dokłada do nich 2 karty tego samego typu z planszy. Z powstałego zestawu wybiera 2 karty, które położy odkryte na planszy, a pozostałe 3 odkłada w dowolnej kolejności na wierzch lub spód odpowiedniego stosu budynków.

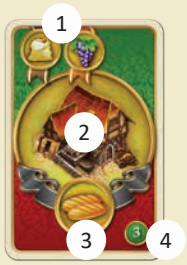
PRZYKŁAD: Korzystanie z przywileju notariusza.

Gracz dobiera obydwie karty odkryte oraz trzy pierwsze z zakrytego stosu. Następnie dwie dowolne z nich odkłada na planszę, a pozostałe w dowolnej kolejności na stos kart zakrytych.

Etap IV: Cech rzemiosł

Na początku tego etapu wszyscy gracze, którzy wysłali swoich pomocników do cechu rzemiosł, umieszczają po jednym swoim znaczniku (drewniana kostka) w górnym lewym rogu każdego budynku podstawowego.

PRZYKŁAD: Opis karty budynku



[1] surowce i/lub półprodukty potrzebne do uruchomienia produkcji; [2] ilustracja; [3] dobro produkowane w budynku; [4] punkty uznania zdobywane za wyprodukowanie danego dobra.

Dostępna akcja: wymiana punktów pracy.
Gracz otrzymuje punkty pracy, dzięki, którym może wytwarzać surowce, półprodukty lub wyroby końcowe. Ilość punktów pracy jest uzależniona od tury. W pierwszej turze gracze otrzymują 3, w drugiej 4, a w trzeciej 5 punktów pracy za każdego pomocnika w tym budynku.

UWAGA: Punktów pracy nie można magazynować. Niewykorzystane – przepadają.

Każdy otrzymany punkt pracy może być wykorzystany na 4 sposoby:

• **produkcja surowców**

Należy przesunąć znacznik z górnej ikony na dolną, kosztem jednego punktu pracy. Wolne miejsce w górnej części karty jest automatycznie uzupełniane kolejnym znacznikiem. Produkowanie surowców jest ograniczone wyłącznie ilością posiadanych punktów pracy.

PRZYKŁAD: Produkcja surowców.

Gracz poświęca jeden punkt pracy, by wyprodukować winogrona.

Przesuwa znacznik z górnej części karty na dolną.

Wyprodukowane surowce gracz musi przekazać w jedno z dwóch dostępnych miejsc.

1. Wysłać na **jarmark**. Przenosi wtedy znacznik z dolnej ikony na pole jarmarku znajdujące się na planszy. Znaczniki znajdujące się na jarmarku mogą być użyte później podczas gry.

2. Przekazać do **budynku rozszerzonego lub zaawansowanego**. Znacznik z dolnej ikony należy wtedy przesunąć na taką samą ikonę w górnej części innego budynku.

• **handel na jarmarku**

Gracz może umieścić znacznik wyprodukowanego surowca na jarmarku, a potem wykupić go za 1 punkt pracy i położyć na dowolnej ikonie surowca w jednym ze swoich budynków rozszerzonych lub zaawansowanych. Gracz może posiadać maksymalnie 3 swoje znaczniki na jarmarku.

PRZYKŁAD: Handel na jarmarku

Gracz poświęca jeden punkt pracy, by wyprodukować winogrona [1]. Wysyła je na jarmark [2]. Tam za jeden punkt pracy wymienia winogrona na pszenicę, którą umieszcza w młynie [3].

• wytworzenie półproduktu

Potrzebne są surowce produkowane w budynkach podstawowych. Na górnej ikonie karty budynku **musi** się znajdować znacznik, który został wcześniej wyprodukowany w budynku podstawowym lub zakupiony na jarmarku. Gracz musi wydać punkt pracy oraz przesunąć znacznik z górnej części karty na dolną.

PRZYKŁAD: Wytworzenie półproduktu.

Gracz poświęca jeden punkt pracy, by wyprodukować mąkę. Przesuwa znacznik z górnej części karty na dolną [1]. Dodatkowo otrzymuje jeden punkt uznania za wyprodukowanie mąki [2].

Półprodukt gracz musi przekazać w jedno z dwóch dostępnych miejsc:

1. Do budynku zaawansowanego – należy przesunąć znacznik z dołu karty budynku rozszerzonego na odpowiednią ikonę w górnej części budynku zaawansowanego (bez zużycia punktu pracy).

2. Do miejskiego spichlerza – znacznik przesuwa się z dolnej ikony karty na odpowiednie pole spichlerza. Spichlerz zawsze jest uzupełniany od góry. Równocześnie mogą w nim być **tylko dwa** znaczniki danego półproduktu. Jeżeli obydwa pola są zajęte, gracz chcący sprzedać swój towar zdejmuje z planszy znacznik leżący niżej, a na jego miejsce przesuwa ten, który znajduje się wyżej i umieszcza swój znacznik na zwolnionym właśnie polu. Dostaje jedną z odkrytych kart kapitału lub pierwszą kartę ze stosu kart kapitału. Jeżeli gracz weźmie odkrytą kartę, należy puste miejsce uzupełnić kartą z wierzchu stosu kart kapitału.

PRZYKŁAD: Wysłanie półproduktu do spichlerza.

Gracz żółty chce umieścić wyprodukowaną właśnie mąkę w spichlerzu. Niestety obydwa pola są zajęte. By zrobić miejsce dla świeżej mąki, ze spichlerza usuwa się zielony znacznik, a na jego miejsce kładzie się znacznik czerwony. W pustym miejscu po czerwonym znaczniku umieszczany jest żółty. Dodatkowo za wykonanie tej akcji gracz żółty otrzymuje jedną kartę kapitału.

• produkowanie wyrobów końcowych

Wszystkie ikony w górnej części karty budynku zaawansowanego muszą zawierać znaczniki, które zostały wyprodukowane w budynku podstawowym/rozszerzonym lub zostały zakupione na jarmarku/w Gildii kupców. Produkcja, czyli wydanie punktu pracy, polega na przesunięciu wszystkich znaczników znajdujących się na górze karty na dolną jej część, przy czym na dolnej ikonie zostaje tylko jeden znacznik.

PRZYKŁAD: Produkcja wyrobów końcowych

Gracz żółty produkuje ubrania u krawca. Poświęcając jeden punkt pracy zdejmuje znaczniki z górnej części karty [1] i umieszcza znacznik na dole [2]. Za wyprodukowanie ubrań gracz otrzymuje 4 punkty uznania [3].

Produkt końcowy (lub mięso) **musi** zostać załadowany na jeden z czterech statków. Ładownia jest uzupełniana od prawej strony. Znacznik produktu należy przesunąć z dolnej ikony karty na odpowiednie pole ładowni statku. Równocześnie w ładowni mogą być **tylko dwa** znaczniki danego wyrobu. Jeżeli obydwa pola w ładowni są zajęte, gracz może przekupić kapitana statku, by załadował jego towar, a pozbył się towaru konkurencji. W tym celu gracz musi zapłacić jedną dowolną kartę kapitału. Odkłada ją na stos kart odrzuconych. Następnie zdejmuje z planszy znacznik leżący po lewej stronie, a znacznik z prawej przesuwa się na jego miejsce. Gracz umieszcza swój znacznik po prawej stronie. Nie może usuwać swoich znaczników z ładowni statku, ani przekupić kapitana, jeżeli nie posiada karty kapitału.

Gdy gracz nie może umieścić wyrobu końcowego na statku, znacznik tego wyrobu jest odrzucany, a gracz nie otrzymuje punktów uznania za jego wyprodukowanie.

PRZYKŁAD: Wysyłanie wyrobów końcowych na statek.

Gracz żółty wysyła ubrania do ładowni statku. Przekupuje kapitana, by zabrał jego towary. Zielony znacznik jest usuwany, czerwony zajmuje jego miejsce, dzięki czemu żółty gracz może umieścić swoje towary w ładowni.

Na tym etapie gracze otrzymują punkty uznania za wytworzone półprodukty i/lub wyroby końcowe. Ilość punktów uznania, jakie gracze otrzymują za wyprodukowanie danego towaru, znajduje się w prawym dolnym rogu karty budynku.

Przywilej: Gracz może, poświęcając jeden punkt pracy, wyprodukować dwa surowce. Przywilej można wykorzystać raz na pomocnika.

Etap V: Gildia kupców

Dostępna akcja: kupno półproduktu.

Gracz może kupić jeden dowolny półprodukt znajdujący się w miejskim spichlerzu. Płaci jedną dowolną kartę kapitału i zdejmuje odpowiedni znacznik ze spichlerza, następnie umieszcza go w jednym ze swoich budynków produkcyjnych na ikonie zakupionego półproduktu (naturalny znacznik nigdy nie może znaleźć się na ikonie produktu końcowego). Jeżeli gracz zdjął ze spichlerza naturalny znacznik, karta kapitału jest odkładana na stos kart zużytych. Jeżeli zdejmowany znacznik był w kolorze innego gracza, karta kapitału jest przekazywana właścicielowi tego znacznika. Gracz nie może kupić półproduktu oznaczonego własnym znacznikiem. Jeżeli obydwa pola w spichlerzu są zajęte przez znaczniki, gracz musi kupić ten, który leży niżej. Po zakupie, pozostały znacznik jest przesuwany w dół.

Przywilej: Gracz, zamiast płacić kartą kapitału, może odrzucić jeden ze swoich znaczników z jarmarku. Gdy korzystając z przywileju gracz zakupi znacznik innej osoby, wówczas zamiast karty kapitału otrzymuje ona zapłatę w postaci możliwości umieszczenia swojego znacznika na jarmarku.

PRZYKŁAD: Kupno półproduktu

[1] Gracz kupuje skóry. Zdejmuje dolny znacznik. Górny znacznik przesuwa się w dół. Za wykonanie tej akcji gracz odrzuca jedną kartę kapitału. [2] Gracz kupuje skóry. Zdejmuje dolny zielony znacznik. Górny czerwony znacznik przesuwa się w dół. Za wykonanie tej akcji gracz płaci jedną kartę kapitału graczowi zielonemu. [3] Gracz kupuje skóry, korzystając z przywileju. Zdejmuje dolny znacznik. Górny znacznik przesuwa się w dół. Za wykonanie tej akcji odrzuca swój znacznik z jarmarku. [4] Gracz kupuje skóry, korzystając z przywileju. Zdejmuje dolny zielony znacznik. Górny czerwony znacznik przesuwa się w dół. Za wykonanie tej akcji odrzuca swój znacznik z jarmarku, natomiast gracz zielony dokłada swój znacznik na jarmark.

Etap VI: Ratusz

Dostępne akcje *(jedna do wyboru)*:

• przywilej

Gracz może otrzymać od burmistrza przywilej. Bierze z puli żeton przywileju i kładzie go przed sobą. Jeżeli w puli nie ma już takiego żetonu, gracz nie może wykonać akcji.

UWAGA: *W żadnym momencie gry gracz nie może posiadać więcej niż 3 żetony przywilejów.*

Żetony przywilejów mogą być zużywane podczas fazy budynków w etapach od I do V. Żeton przywileju pozwala pomocnikowi, znajdującemu się w danym budynku, skorzystać z przywileju, tak jakby jego dysk leżał na polu kolejki ze złotą obwódką. Każdy pomocnik może tylko raz w rundzie skorzystać z przywileju. Odrzucony żeton przywileju odkłada się do puli.

PRZYKŁAD: Zagrywanie żetonu przywileju.

Gracze żółty i czerwony mogą skorzystać z przywileju, bo ich pomocnicy stoją na pierwszym polu kolejki. Gracz zielony również może skorzystać z przywileju, odrzucając posiadany żeton przywileju.

• punkt pracy

Gracz może otrzymać dodatkowy punkt pracy. Bierze z planszy żeton punktu pracy i kładzie go przed sobą. Jeżeli na planszy nie ma już takich żetonów, gracz nie może wykonać tej akcji.

UWAGA: *W żadnym momencie gracz nie może posiadać więcej niż 3 żetony punktów pracy.*

Żetony punktów pracy mogą być zużywane podczas fazy budynków pomiędzy etapami od I do VI. By wykorzystać żeton punktu pracy, gracz odkłada go do ratusza i w tym momencie otrzymuje jeden punkt pracy, który musi zostać natychmiast użyty. Punkt ten można poświęcić na jedną z akcji: produkcję surowców, handel na jarmarku, produkcję półproduktu, produkcję wyrobu końcowego. Akcje te przeprowadza się w sposób zgodny z akcjami w Cechu rzemiosł (patrz: etap IV).

• zmiana kolejności

Gracz może wpływać na kolejność graczy w najbliższej rundzie. Przesuwa swój dysk pomocnika z toru kolejki w ratuszu na pierwsze (od lewej) wolne pole toru zmiany kolejności.

Po VI etapie gracze zdejmują z planszy dyski swoich pomocników. Pomocnicy, którzy na danym etapie korzystali z przywilejów, nie są zdejmowani z planszy, lecz dyski ich reprezentujące przesuwa się na ilustrację budynku.

PRZYKŁAD: Pomocnicy wracają do graczy.

Żółty skorzystał dwa razy z przywileju w Gildii bankierów, zielony również – odrzucając żeton przywileju. W Gildii budowniczych gracz czerwony oraz czarny skorzystali z przywileju, natomiast gracz niebieski odrzucił żeton przywileju, by również z niego skorzystać.

3. Faza końcowa

Na początku tej fazy gracze liczą, ilu ich pomocników znajduje się jeszcze na planszy. Ten gracz, który ma ich najmniej otrzymuje z puli jeden żeton przywileju. Jeśli kilku graczy ma taką samą liczbę pomocników, wszyscy oni dostają żetony przywileju. Jeżeli w ratuszu nie ma już żetonów przywilejów, nie są one dobierane. Jeśli jest ich mniej niż graczy, którzy powinni je otrzymać, pierwszeństwo ma gracz znajdujący się bardziej na lewo na torze kolejności.

Następnie, jeżeli na torze zmiany kolejności są dyski graczy, należy zmienić kolejność dysków na torze kolejności, co za tym idzie, zmieni się kolejność graczy w nadchodzącej rundzie. Trzy dyski znajdujące się na torze zmiany kolejności przesuwane są na odpowiednie trzy pierwsze pola. Pozostałe dyski trzeba przesunąć na dalsze miejsca.

PRZYKŁAD: Przesuwanie znaczników na torze kolejności.

Kolejność w bieżącej rundzie.

Kolejność w następnej rundzie.

Szczegółowy opis rundy (zima):

Runda zimowa jest krótsza od pozostałych rund. Podczas tej rundy pomija się fazę pomocników. Faza budynków składa się z etapu II *(Gildia budowniczych)* oraz etapu IV (*Cech rzemiosł)*.

Etap II: Gildia budowniczych

Każdy gracz zgodnie z ustaloną kolejnością może wykonać jedną akcję budowania, tak jakby posiadał w Gildii budowniczych swojego pomocnika, czyli może wybudować do dwóch obiektów.

Etap IV: Cech rzemiosł

Każdy gracz zgodnie z porządkiem na torze kolejności może wykonać jedną akcję produkcji, tak jakby posiadał w Cechu rzemiosł swojego pomocnika, czyli może wykorzystać przysługujące mu w danym roku punkty pracy.

UWAGA: *Podczas tych etapów gracze mogą wykorzystywać żetony przywilejów.*

Zmiana roku

Po zakończeniu rundy zimowej następuje podliczenie punktów uznania. Punkty uznania są zdobywane w czterech etapach:

1. Statki odpływają z portu

Gracze mający swoje znaczniki w ładowniach statków otrzymują punkty uznania, które są przyznawane po kolei za każdy statek (od lewej strony). Gracze liczą, ile swoich znaczników posiadają na danym statku. Gracze z największą liczbą znaczników otrzymują dodatkowe punkty uznania. Jeżeli kilku graczy posiada tę samą ilość znaczników na danym statku, pierwszeństwo ma gracz mający znacznik na najwyższym polu ładowni i znajdujący się najbardziej na lewo. Na pierwszym statku dodatkowe punkty otrzymuje tylko jeden gracz, na drugim dwóch, na trzecim trzech, a na czwartym czterech. Następnie gracze po kolei zdejmują swoje znaczniki z ładowni i zdobywają punkty uznania. Obok ikony ładowni podana jest wartość punktów uznania, jakie gracz otrzymuje w momencie zdejmowania znacznika.

2. Burmistrz ocenia rozbudowę miasta

Gracze zdobywają punkty uznania za wybudowane obiekty. Każdy budynek ma dwa kolory tła (górny i dolny). Za każdy **zestaw 4 różnych kolorów** gracz otrzymuje 3 punkty uznania.

PRZYKŁAD: Punkty uznania za rozbudowę miasta.

Gracz otrzymuje 6 punktów za dwa zestawy kolorystyczne [1] [2].

Gracz otrzymuje 3 punkty za jeden zestaw kolorystyczny [3].

PRZYKŁAD: Punkty uznania za towary na statkach.

Statek 1*: żółty: 9 + 4, czarny: 4, czerwony: 4.* ***Statek 2****: zielony: 16 + 5, niebieski: 14 + 3, czarny: 8.*

Statek 3*: żółty: 17 + 4, czerwony: 11 + 6.* ***Statek 4:*** *czarny: 16 + 7, zielony: 10 + 5, niebieski: 8 + 3, żółty: 4 + 1.* **Łącznie:** *żółty: 39, zielony: 36, czarny: 35, niebieski: 28, czerwony: 21.*

3. Burmistrz sprawdza zapasy w spichlerzu.

Gracze zdobywają punkty uznania za swoje półprodukty umieszczone w spichlerzu. Każdy znacznik daje graczowi jeden punkt uznania. Po podliczeniu gracze zdejmują ze spichlerza swoje znaczniki.

PRZYKŁAD: Punkty uznania za zapasy w spichlerzu.

Punkty zdobyte przez graczy: żółty – 3, czerwony – 2, niebieski – 2, zielony – 1, czarny – 1.

4. Gracze inwestują w rozwój miasta.

Każdy gracz może nabyć punkty uznania za posiadane karty kapitału. By tego dokonać gracz musi odrzucić dokładnie cztery karty kapitału – każdą w innym kolorze. Gracz otrzymuje tyle punktów uznania, ile wynosi wartość odrzucanych kart.

PRZYKŁAD: Punkty uznania za inwestycję w rozwój miasta.

Gracz otrzyma 7 punktów. *Gracz otrzyma 9 punktów.*

Po podliczeniu punktów uznania należy usunąć wszystkie znaczniki z ładowni statków. Następnie, jeżeli w spichlerzu brakuje jakiegoś towaru, trzeba umieścić tam biały znacznik.

Na zakończenie rundy zimowej znacznik pór roku ustawia się na pierwszym polu toru pór roku (wiosna). Znacznik lat przesuwa się o jedno pole w prawo. Jeżeli był to trzeci rok, gra kończy się. Gracze do posiadanych punktów uznania dodają jeszcze punkty z żetonów bonusowych. Zwycięża osoba mająca najwięcej punktów uznania. Jeżeli jest remis, zwycięzcą zostaje gracz z największą liczbą kart kapitału na ręce. Jeżeli nadal jest remis, zwycięstwo przypada graczowi na dalszej pozycji na torze kolejności.

PRZEBIEG GRY DLA 2 GRACZY

Gra 2-osobowa przebiega tak, jak rozgrywka dla 3-5 graczy z następującymi zmianami:

1. Faza pomocników

• Wysłanie pomocnika do budynku

Tor kolejki w każdym budynku jest krótszy o jedno pole. Dokładanie pomocnika na trzecie pole kolejki jest **zabronione**. Każdy gracz może mieć **do dwóch** swoich pomocników w jednym budynku.

Jeżeli gracz jest zmuszony do położenia swojego dysku pomocnika na już leżącym dysku przeciwnika, nic mu za to nie płaci. W takim przypadku przeciwnik otrzymuje jedną wierzchnią kartę kapitału z talii.

2. Faza budynków

Etap VI: Ratusz

W Ratuszu dostępne są tylko dwie akcje do wyboru:

• przywilej,

• punkt pracy.

3. Faza końcowa

Jeżeli gracz ma na planszy tę samą liczbę pomocników w budynkach, żaden nie dostaje dodatkowego żetonu przywileju. Innymi słowy: jeżeli obydwaj gracze w tej porze roku wykorzystali tę samą liczbę przywilejów, żaden z nich nie otrzyma dodatkowego przywileju.

Ponadto gracze zamieniają miejscami swoje dyski na torze kolejności. Dzięki temu każdy będzie 6 razy pierwszym graczem.

Wydawca:
© ST Games Spółka z o.o.
62-510 Konin
ul. Spółdzielców 3

Dystrybutor:
G3 Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością Sp. k.
62-510 Konin, ul. Spółdzielców 3
www.g3poland.com
Masz jakieś pytania?
Napisz do nas, a my chętnie Ci pomożemy!

Wyprodukowano w Niemczech. Wydanie 1. Rok 2013. Wersja 1.1

IKONY WYSTĘPUJĄCE W GRZE

drewno

ruda żelaza

len

krowa

pszenica

winogrona

wosk/miód

papier

skóra

mięso

beczka

lina

mąka

żelazo

płótno

piwo

świece

ubrania

pieczywo

wino

książki

broń

narzędzia

ŁAŃCUCHY PRODUKCYJNE