

# ostatnia Wola

Vladimir Suchý



Wuj Stefan zmarł... Hura!

Oto pojawiła się szansa na łatwe wzbogacenie. Co prawda nigdy wuja nie znałeś, ale słyszałeś różne opowieści na jego temat. Był jednym z tych milionerów, którzy dorobili się majątku w czasach rozkwitu wiktoriańskiej Anglii. Był także samotnikiem, zbyt zaabsorbowanym robieniem interesów, aby zawiązywać jakiegokolwiek bliższe relacje. Na łożu śmierci zlustrował swój ogromny majątek i doszedł do wniosku, iż tak naprawdę nigdy nie miał czasu się nim nacieszyć. Postanowił zatem pozostawić go temu ze swoich krewnych, który z wydawania jego pieniędzy będzie potrafił cieszyć się najbardziej. W swym testamencie wuj zostawił każdemu z potencjalnych spadkobierców pewną sumkę. Ten, który wyda ją nasybciej otrzyma całą resztę majątku. Lecz nie myślcie sobie, że wydawanie pieniędzy jest łatwą sprawą...

# Komponenty

## ▶ Plansza składająca się z:

### ▷ dwustronnej planszy Planu Dnia



strona dla 2-3 graczy

strona dla 4-5 graczy

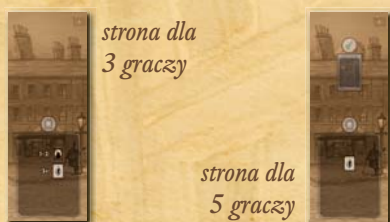
### ▷ dwustronnej planszy Spraw do Załatwienia



strona dla 2-3 graczy

strona dla 4-5 graczy

### ▷ dwustronnego uzupełnienia do planszy Spraw do Załatwienia



strona dla 3 graczy

strona dla 5 graczy

## ▶ 5 plansz graczy i 12 rozszerzeń plansz graczy



## ▶ 140 kart



Wydarzenia

Pomocnicy i Wydatki

Nieruchomości

Towarzysze



Karty specjalne



Towarzysze na Każdą Okazję



Testament Wuja

▶ 4 żetony zmian wartości na Rynku Nieruchomości



▶ drewniane kapelusze - chłopcy na posyłki (po 2 na gracza)



▶ drewniane znaczniki akcji (po 1 na gracza)



▶ drewniane znaczniki planowania (po 1 na gracza)



▶ drewniane znaczniki towarzyszy w 4 kolorach



Psy



Konie



Goście



Kucharze

▶ drewniane znaczniki wartości nieruchomości w kształcie budynków



▶ drewniany znacznik pierwszego gracza



▶ drewniany znacznik rundy



▶ żetony pieniędzy o różnych nominałach



## Przygotowanie rozgrywki

Połącz planszę Planu Dnia oraz planszę Spraw do Załatwienia na środku stołu. Liczby w zwojach po prawej podpowiadają, której strony użyć w zależności od liczby graczy. W rozgrywce 3- i 5-osobowej będzie także potrzebne uzupełnienie planszy Spraw do Załatwienia, ułożone odpowiednią stroną ku górze.

Połącz znacznik rundy na polu „Runda 1” na planszy Planu Dnia. Na tej samej planszy, na Rynku Nieruchomości, rozłóż losowo 4 żetony zmian wartości.

Potasuj każdą talię kart z osobna i połącz w zakrytych stosach obok planszy. W grze występują 4 **talie właściwe** różniące się rewersem:

- ▶ *Wydarzenia* – w kolorze kremowym z rysunkiem rowe-rzysty.
- ▶ *Pomocnicy i Wydatki* – w kolorze czerwonym z rysun-kiem dżentelmena.
- ▶ *Nieruchomości* – w kolorze sepii z rysunkiem budynku.
- ▶ *Towarzysze* – w kolorze popielatym z rysunkiem damy z pieszkiem.

Pozostałe karty nie są dostępne bezpośrednio, a jedynie po-przez planszę Spraw do Załatwienia:

- ▶ *Karty specjalne* – w kolorze czerwonym z rysunkiem koron(y). Te karty należy wpi-erw podzielić na 3 stosy za-leżnie od liczby koron. Każdy ze stosów należy następnie przetasować i uformować z nich jeden wspólny stos za-czynający się od góry kartami z 1 koroną, poprzez karty z 2 koronami, kończąc na kartach z 3 koronami (na dole stosu). Połącz stos obok planszy Spraw do Załatwienia.

- *Towarzysze na Każdą Okazję* – są to szczególne karty Towarzyszy. Obie karty należy położyć obok planszy Spraw do Załatwienia.

Jedna z talii kart jest używana tylko na początku rozgrywki:

- *Karty Testamentu Wuja* – Podczas pierwszej rozgrywki pozostaw je w pudełku. W kolejnych rozgrywkach możesz wylosować jedną kartę, aby określić początkowy kapitał wszystkich graczy.

Utwórz bank składający się ze znaczników towarzyszy, znaczników wartości nieruchomości, żetonów pieniędzy oraz rozszerzeń plansz graczy.

Przygotuj także miejsce na odrzucone karty z każdej talii.

### Przykład przygotowania rozgrywki dla 3 graczy



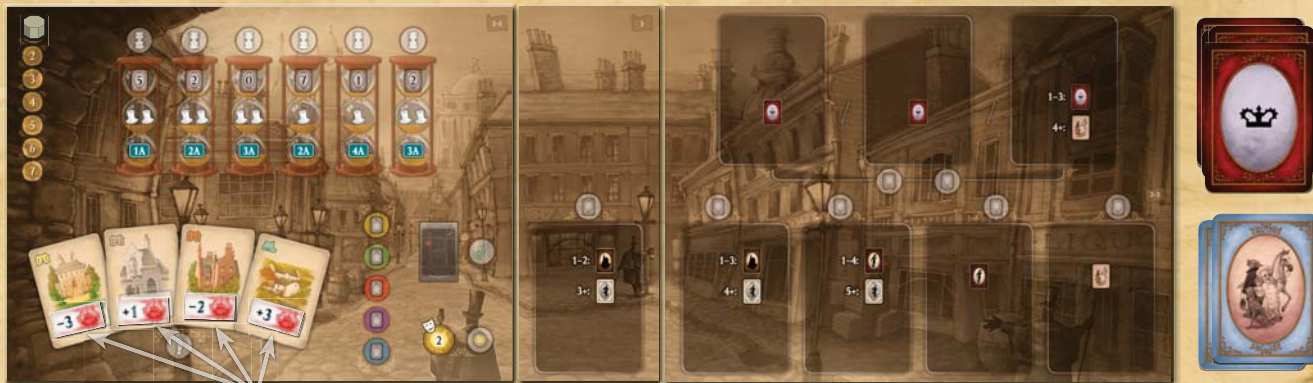
Każdy gracz wybiera kolor i bierze odpowiadającą mu planszę gracza, 2 drewniane kapelusze (chłopców na posyłki) i 1 znacznik planowania. Każdy gracz bierze ponadto 1 szary znacznik akcji i umieszcza go na swojej planszy, na polu „zero”. W grze 2-osobowej gracz będzie także potrzebował dodatkowego znacznika planowania, dobranego z kolorów nieuczestniczących bezpośrednio w rozgrywce.

Wszyscy gracze rozpoczynają grę z taką samą sumą pieniędzy. Podczas pierwszej rozgrywki gracze posiadają na starcie 70 funtów. W późniejszych grach można wylosować sumę startową spośród kart Testamentu Wuja.

Każdy gracz dobiera 3 karty z talii Pomocników i Wydatków oraz 3 karty z talii Nieruchomości. Spośród tych 6 kart zatrzymuje 2 (niekoniecznie po jednej z talii), a pozostałe odrzuca na koniec fazy Przygotowania pierwszej rundy. Karty należy odkładać zakryte, na odpowiadający im stos kart odrzuconych.

Znacznik pierwszego gracza wędruje do osoby, która ostatnio zakupiła najkosztowniejszy przedmiot.

Miejsca na odrzucone (zakryte) karty poszczególnych talii.



Losowo rozmieszczone żetony zmian na Rynku Nieruchomości



## Cel gry

Celem gry jest wydanie przyznanej w testamencie sumy pieniędzy najszybciej spośród wszystkich graczy.

## Przebieg rundy

Rozgrywka toczy się przez kilka rund, ale nie więcej niż 7. Każda runda składa się z 5 faz:

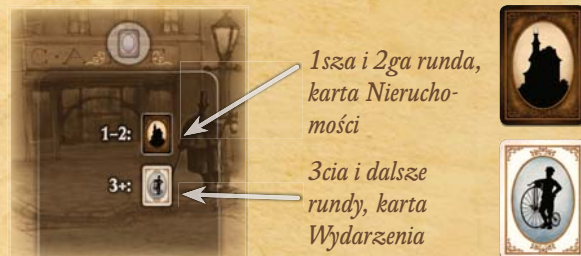
1. Przygotowanie
2. Plan dnia
3. Sprawy do załatwienia
4. Akcje
5. Zakończenie rundy

Gdy któryś z graczy wyzbędzie się wszystkich pieniędzy, runda, w której to nastąpi jest dogrywana do końca, po czym następuje koniec gry.

## 1. Przygotowanie

Wpierw zobacz, na co kosztownego możesz sobie w tej rundzie pozwolić.

Na każdym polu planszy Spraw do Załatwienia połów jedną kartę. Symbole na polach wskazują, z jakiej talii należy wziąć kartę. Na niektórych polach co rundę pojawi się karta z tej samej talii. Na innych zaś, karty będą się zmieniać.



Na koniec fazy Przygotowania pierwszej rundy każdy z graczy odrzuca na odpowiedni stos 4 spośród 6 kart otrzymanych na początku rozgrywki.

Przykład przygotowania pierwszej rundy w rozgrywce dla 3 graczy



## 2. Plan dnia

*Najwyższy czas zdecydować, ile spraw tego dnia załatwisz i z jak wielu możliwości skorzystasz. No i oczywiście, jaką część dnia spędzisz na kontemplowaniu swojej fortuny.*

Począwszy od pierwszego gracza i postępując w kierunku zgodnym ze wskazówkami zegara każdy z graczy planuje dzień stawiając swój znacznik planowania na jednym z wolnych pól nad klepsydrami na planszy Planu Dnia. Podjęty wybór określa:

- ▶ Liczbę kart, jakie dobierasz (dobierasz je od razu).
- ▶ Liczbę chłopców na posyłki, jakich będziesz miał do dyspozycji w fazie Spraw do Załatwienia.
- ▶ Liczbę akcji, jakie będziesz mógł wykonać w fazie Akcji.
- ▶ Kolejność, w jakiej gracze będą rozgrywali resztę rundy.



Jak tylko zadeklarujesz swój wybór, dobierz wskazaną na klepsydrze liczbę kart. Możesz dobrać karty w dowolnej kombinacji ze wszystkich 4 stosów właściwych. Nie możesz dobrać kart ze stosu kart specjalnych (z koronami na rewersie). Nie możesz dobrać kart z planszy Spraw do Załatwienia (pozyskuje się je w fazie Spraw do Załatwienia). Musisz dobrać wpierrw wszystkie przysługujące ci karty, a dopiero potem możesz obejrzeć ich treść. Jeśli któryś ze stosów właściwych wyczerpie się, potasuj karty odrzucone z tej talii i uformuj nowy stos. (Talia kart specjalnych nie wyczerpie się do końca gry).



Kolejne fazy rundy będą rozgrywane w kolejności, jaką zajmują znaczniki graczy na planszy Planu Dnia. Jako pierwszy będzie rozgrywał kolejne fazy gracz, którego znacznik znajduje się najbardziej na lewo. Jako ostatni natomiast zagra gracz ze znacznikiem najbardziej na prawo.

**Uwaga:** Znacznik pierwszego gracza nie zmienia właściciela bez względu na nową kolejność!

### Przykład rozgrywki 5-osobowej

*Pierwszym graczem jest Czerwony, pozostali gracze w kolejności rozgrywania to: Fioletowy, Niebieski, Żółty i Zielony.*

*Na koniec fazy Planu Dnia sytuacja na planszy wygląda następująco:*



*Każdy z graczy dobrał odpowiednią liczbę kart natychmiast po umieszczeniu znacznika na klepsydrze.*

*Kolejność graczy na resztę rundy: Fioletowy, Żółty, Niebieski, Zielony, Czerwony.*

### Planowanie dnia w grze 2-osobowej

W grze na 2 osoby pierwszy gracz umieszcza wpierrw na planszy Planu Dnia znacznik neutralny (nienależący do żadnego z graczy), aby zablokować jedną z klepsydr. Drugi gracz robi dokładnie to samo, a następnie umieszcza swój znacznik na jednym z dostępnych pól natychmiast dobierając wskazaną liczbę kart. Teraz ponownie pierwszy gracz kładzie swój znacznik i dobiera karty. Znaczniki neutralne nie mają żadnej innej funkcji oprócz blokowania wybranych pól.

### Przykład rozgrywki 2-osobowej

*Pierwszym graczem jest Zielony. Używa czerwonego neutralnego znacznika, aby zablokować jedno z pól:*



*Teraz ruch ma Żółty. Blokuje on niebieskim neutralnym znacznikiem kolejne pole, a następnie używa swojego znacznika, aby zająć pole:*



*Żółty dobiera 2 karty. Nadchodzi ponownie kolej Zielonego, który wybiera:*



*Zielony dobiera 7 kart i na tym kończy się faza Planu Dnia. Kolejną fazę, Spraw do Załatwienia, będzie rozpoczynał Żółty, jako że to jego znacznik znajduje się bardziej na lewo.*



### 3. Sprawy do załatwienia

Mając już za sobą rozpisanie planu dnia musisz wysłać swoich chłopców na posyłki po najlepsze rezerwacje, bilety na najdroższe rozrywki oraz do niewinnego manipulowania cenami upatrzonych nieruchomości.

Gracze rozgrywają swe tury w kolejności ustalonej przez znaczniki na planszy Planu Dnia, począwszy od gracza, którego znacznik znajduje się najbardziej na lewo. Gdy nadchodzi twoja kolej, umieszczasz jednego ze swoich chłopców na posyłki przy jednej ze spraw do załatwienia (wyjaśnionych poniżej) i natychmiast korzystasz z jej dobrodziejstw. Gracz nie może wybrać sprawy, która została wcześniej zajęta przez figurkę jakiegokolwiek innego chłopca. Jak tylko wszyscy gracze rozmieszczą swojego pierwszego chłopca (i załatwią sprawę), rozmieszczają po drugim chłopcu postępując w analogiczny sposób jak wcześniej.

**UWAGA:** Niektórzy gracze mogą dysponować tylko jednym chłopcem na posyłki po fazie Planu Dnia. W takim wypadku, zostają pominięci podczas drugiej kolejki ich rozmieszczania.

#### Przykład rozmieszczania chłopców na posyłki w trzeciej rundzie.

Gracze rozsyłają swoich chłopców na posyłki w kolejności określonej przez położenie znaczników na planszy Planu Dnia. Jako pierwszy, Fioletowy posyła chłopca po kartę specjalną. Podobnie czyni zaraz za nim Żółty. Niebieski bardzo refleksywnie na kartę zabraną przez Żółtego i uznaje, że nic ciekawego nie zostało na planszy. Decyduje się zatem na kartę z jednego ze stosów właściwych. To z kolei cieszy Czerwonego, który upatrzył sobie rozszerzenie planszy i mimo iż gra ostatni, udaje mu się je pozyskać. Jako że Fioletowy obrat Plan Dnia z jednym chłopcem na posyłki zostaje pominięty w czasie drugiej kolejki rozstawiania kapeluszy. Żółty wysła swojego drugiego chłopca, aby zmanipulować ceny nieruchomości, podnosząc cenę kamienicy i zmieniając pozostałe wartości.

#### Sprawy do załatwienia:



**Karty** – Zabierz kartę odpowiadającą polu, na które posłałeś swojego chłopca na posyłki. Zauważ, że w czasie rozgrywki na 2 i 3 osoby dwa miejsca odpowiadają trzem kartom. Pierwszy gracz, który zajmie jedno z miejsc wybiera jedną z trzech kart. Gracz, który zajmie drugie miejsce wybiera jedną z pozostałych dwóch kart. Ostatnia karta nie może zostać już wybrana przez żadnego z graczy.



**Rozszerzenie planszy gracza** – Weź jedno rozszerzenie planszy gracza z banku (jeśli jakieś pozostały) i dołóż je do swojej planszy z prawej strony. Przez resztę gry możesz kłaść na rozszerzeniu dodatkową kartę. Możesz posiadać więcej rozszerzeń.



Niebieski zabiera Towarzysza na Każdą Okazję, który świetnie pasuje do pierwszej karty, jaką zagarnął w tej fazie. Czerwony nie widzi nic interesującego na planszy, więc posyła chłopca do Opery płacąc do banku 2 funty.





**Rynek Nieruchomości** – Możesz zmienić rozkład znaczników zmian wartości na Rynku Nieruchomości wedle swojego uznania. Możesz też pozostawić je bez zmian.



**Karta w ciemno** – Możesz dobrać w ciemno kartę z jednego ze stosów właściwych (czyli nie ze stosu kart specjalnych). Dla zaznaczenia, iż każdy z graczy może wybrać tę sprawę tylko raz w rundzie, jej pola odpowiadają kolorom graczy. Wybierając tę opcję kładziesz chłopca na polu swojego koloru. Nie możesz skorzystać z tej opcji dwukrotnie w czasie tej samej rundy.



**Opera** – Płacisz 2 funty do banku.

## 4. Akcje

Po fazach Planu Dnia oraz Spraw do Załatwienia posiadasz w ręku kilka kart, które pomogą ci wydać pieniądze. W tej fazie będziesz miał wreszcie okazję to zrobić.

Na początku fazy połóż swój znacznik akcji na polu odpowiadającym liczbie akcji przysługujących ci z wybranego Planu Dnia. (Uwaga: liczby na planszy mogą być wyższe od tych na klepsydrach, gdyż niektóre karty mogą zwiększyć liczbę akcji gracza).



Gracze, ponownie w kolejności określonej przez położenie znaczników na planszy Planu Dnia, zagrywają tyle kart z ręki, ile chcą i mogą.

Podczas swojej tury możesz zagrywać karty z ręki oraz aktywować karty znajdujące się na twojej planszy.

Na karcie podana jest informacja, ile akcji kosztuje jej użycie. Jeśli zagrywasz lub aktywujesz taką kartę, przesun znacznik akcji odliczając wykorzystane akcje. Jeśli nie posiadasz wystarczającej liczby akcji, nie możesz użyć danej karty.

Aktywacja niektórych kart znajdujących się na twojej planszy może nie kosztować żadnych akcji. Takich kart możesz używać w dowolnym momencie, nawet wtedy, gdy zużyłeś już wszystkie przysługujące ci akcje. Jak tylko skorzystasz ze wszystkich kart, z jakich zamierzałeś, kolejka przechodzi na następnego gracza.

Opis szczegółowego działania kart znajdziesz w rozdziale Użycie kart.

## 5. Zakończenie rundy

*Investycje wzięły w łeb. Ale jak to pięknie działa na twoją korzyść!*

Po tym jak wszyscy gracze rozegrają swoje akcje z użyciem kart następuje zakończenie rundy. Ta faza przebiega w kilku etapach, które wszyscy gracze mogą przeprowadzić równocześnie:

► **Odrzuć nadmiarowe karty** – Na zakończenie rundy możesz zatrzymać maksymalnie 2 karty w ręku. Odrzuć wybrane karty na odpowiedni stos. Nie możesz jednak zatrzymać Towarzysza na Każdą Okazję. Nawet jeśli nie przekraczasz limitu, karta ta musi wrócić na planszę Spraw do Załatwienia.

► **Obniż wartość nieruchomości** – Na kartach Nieruchomości, których wartość może ulec obniżeniu znajduje się skala określająca aktualny stan ich utrzymania. Nieruchomość, której nie aktywowano w fazie Akcji traci na wartości. Przesuń znacznik wartości o jedno pole w dół na skali. Jeśli znacznik znajduje się już na ostatnim dolnym polu, (lub gdy na karcie nie ma skali), wartość nieruchomości nie ulega obniżeniu. Nawet nieruchomości pozyskane przez gracza w bieżącej rundzie, jeśli ich nie aktywowano, tracą na wartości. Nieruchomość, którą aktywowano (karta na planszy lekko zsunięta, aby odsłonić „haczyk”) nie straci na wartości.



► **Zresetuj karty** – Na swojej planszy przesun w górę karty, które aktywowałeś w trakcie bieżącej rundy w taki sposób, aby ponownie zakrywały „haczyk”.



► **Usuń karty z planszy Spraw do Załatwienia** – Wszystkie karty pozostałe na planszy Spraw do Załatwienia należy odłożyć na odpowiadające im stosy kart odrzuconych. Karty specjalne pozostałe na planszy należy odłożyć do pudełka, nie będą już potrzebne w grze.

► **Zbierz znaczniki i figurki** – Gracze zabierają z planszy swoje znaczniki planowania oraz figurki chłopców na posyłki.

► **Przesuń znacznik rundy** – Przesuń znacznik rundy na kolejne pole.



► **Przełącz znacznik pierwszego gracza** – Pierwszy gracz przekazuje znacznik graczowi po swojej lewej stronie.

## Użycie kart

Poszczególne talie kart różnią się rewersami. W treści kart znajdują się informacje dotyczące ich działania. Białe karty (tj. z białą obwódką) mogą być użyte tylko jeden raz, a następnie należy je odrzucić. Czarne karty (z czarną obwódką) gracze zagrywają na swoje plansze. Popielate karty (z popielatą obwódką) działają w połączeniu z innymi kartami. W lewym górnym rogu karty może się znajdować symbol określający jej sposób współdziałania z innymi kartami.

Uwaga: Kolor symbolu (czarny na białym tle lub odwrotnie) nie ma wpływu na grę.



*Elegancki obiad może być zarówno białą kartą Wydarzenia (Obiad) jak i czarną kartą Wydatku (Rezerwacja). Obie karty posiadają w lewym górnym rogu symbol sztuczków.*

## Białe karty

Białe karty to Wydarzenia, w trakcie których możesz wydać pieniądze wuj. Możesz pójść na drogi obiad, zainwestować w sztukę lub pojechać na wycieczkę. Jako że chcesz wydać jak najwięcej odpłaca ci się zaprosić na obiad gości, pojechać do teatru na koniu lub wziąć na wycieczkę swojego psa. Im szybciej wydasz pieniądze tym szybciej zisi ci twoje marzenie o bankructwie.



Kiedy zagrywasz białą kartę przesun znacznik akcji o liczbę wykorzystanych akcji i zapłać do banku ilość pieniędzy wskazaną na karcie. Następnie, odłóż kartę na odpowiedni stos kart odrzuconych.

## Karty bez towarzyszy

Kiedy zagrywasz białą kartę, taką jak na przykład Obiad, Przejazdka Powozem, Wycieczka Statkiem, Teatr, lub Wieczorne Party, informacje o liczbie wymaganych akcji oraz ilości wydawanych pieniędzy znajdują się w lewym górnym rogu karty.



*Zagrywając Obiad gracz zużywa 1 akcję i wydaje 2 funty.*

*Gracz wybiera się na Wycieczkę Statkiem, zużywa 2 akcje i wydaje 5 funtów.*



## Karty z towarzyszami

Niektóre Wydarzenia stwarzają okazję, aby przyprowadzić gościa, wziąć ze sobą psa lub osobistego kucharza, bądź wybrać konia na środek transportu. Takie karty posiadają informację o dodatkowej kwocie pieniędzy, jaką można wydać, jeśli wzmocni się ich działanie kartą odpowiedniego towarzysza (popielatą).

Aby zagrać białą kartę łącznie z kartą Towarzysza, musisz zużyć wskazaną liczbę akcji i wydać liczbę funtów równą sumie wartości widniejącej na górnej monecie i na monecie odpowiadającej danemu towarzyszowi. (Symbol „plusa” na karcie przypomina o tej zasadzie). Następnie, karty Wydarzenia i Towarzysza należy odrzucić.

Jeśli karta Wydarzenia pozwala na użycie różnych rodzajów towarzyszy, możesz zagrać więcej popielatych kart, jeśli takimi dysponujesz. Kolejność towarzyszy na białej karcie nie ma znaczenia. Następnie, wszystkie zagrane karty należy odrzucić.



*Jeśli zagrywasz kartę Wycieczki Statkiem bez żadnych towarzyszy, zużywasz 2 akcje i wydajesz 2 funty. Jeśli dodatkowo zagrywasz kartę Psa, zużywasz dwie akcje i wydajesz łącznie 5 funtów. Jeśli zagrywasz dodatkowo i Psa i Gościa i Kucharza, zużywasz 2 akcje wydając 9 funtów! W każdym przypadku odrzucasz wszystkie zagrane karty.*

Białą kartę można zagrać bez kart Towarzyszy. Gracz zużywa wskazaną liczbę akcji i wydaje sumę pieniędzy widniejącą na symbolu górnej monety.

## Zasmakuj w luksusie

Niektóre białe karty pozwalają ci zużyć więcej akcji pozwalając intensywniej pławić się w luksusie, dzięki czemu stan twojego konta bankowego jeszcze bardziej się zmniejszy. Wybierz jedną z opcji, zużyj wskazaną liczbę akcji i wydaj określoną ilość pieniędzy.



*Jeśli użyjesz 2 akcji, aby skorzystać z karty Szampańska Zabawa wydasz 4 funty. Jeśli użyjesz 4 akcji wydasz 9 funtów. Użycie 6 akcji pozwala zubożeć aż o 17 funtów.*



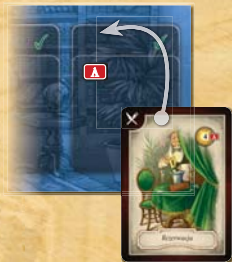


## Czarne karty



Aby zagrać czarną kartę, musisz posiadać wolne miejsce na swojej planszy gracza. Jeśli nie posiadasz takiego miejsca, możesz usunąć z planszy jedną z leżących na niej kart. Możesz odrzucić kartę, którą w bieżącej rundzie już aktywowałeś, a nawet taką, którą w tej rundzie wyłożyłeś. Odrzucenie karty nie kosztuje żadnych akcji.

Wyjątek: Nie można odrzucić karty Nieruchomości.



Wyłożenie na planszę czarnej karty kosztuje co najmniej jedną akcję. Symbole **A** na polach na planszy przypominają ci o tej zasadzie. Dodatkowo, musisz opłacić koszt karty wskazany w jej lewym górnym rogu.



Możesz aktywować kartę na swojej planszy w dowolnym momencie swojej tury w fazie Akcji, nawet jeśli jest to karta właśnie wyłożona. Każda karta może zostać aktywowana tylko raz w czasie rundy. Aby zaznaczyć, iż karta została już aktywowana w danej rundzie zsuń ją odsłaniając . Karta ułożona w ten sposób nie może być w tej rundzie ponownie aktywowana.

Gdy aktywujesz kartę, wykonaj czynności wskazane w jej prawym górnym rogu. Niektóre aktywacje wymagają zużycia dodatkowych akcji, inne nie. Jeśli karta nie wymaga zużycia akcji, możesz ją aktywować nawet po wykorzystaniu wszystkich przysługujących ci akcji.



Aby użyć tej karty, musisz zużyć dwie akcje: jedna to zwyczajowy koszt zagrania karty na swoją planszę, druga to koszt samej karty – jak wskazuje symbol **A** w jej lewym górnym rogu. Po wyłożeniu karty na planszę możesz ją aktywować zużywając do tego celu trzecią akcję. W kolejnych rundach ponosisz jedynie koszt aktywacji, wynoszący w tym wypadku 1 akcję.

## Wydatki

*Dobrze jest wydać pieniądze na obiad w wykwintej restauracji. Lepiej jednak zrobić w takiej restauracji rezerwację, zapłacić za posiłek z góry i nie martwić się, czy na ów obiad w ogóle się dojedzie...*

Wydatki działają podobnie jak Wydarzenia, za wyjątkiem faktu, że te same Wydatki można ponosić co rundę. Gdy aktywujesz kartę Wydatków, przeprowadź działania oznaczone symbolami w jej prawym górnym rogu. Niektóre Wydatki wymagają zużycia akcji, ale większość akcji nie wymaga.

Niektóre Wydatki pozwalają na dołączenie jednego lub więcej towarzyszy tak, jak wskazano na symbolu obok symbolu mo-

nety. Jeśli chcesz skorzystać z możliwości dodatkowych kosztów, musisz posiadać znacznik towarzysza wcześniej położony na tej karcie. Rozmieszczanie tych znaczników zostało opisane w rozdziale Popielate karty. Jeśli posiadasz znacznik towarzysza na karcie, możesz wydać wskazaną obok niego ilość pieniędzy. Natomiast wydanie kwoty wskazanej na monecie na samej górze (bez symbolu towarzysza) jest możliwe zawsze.



*Ta karta pozwala ci na wydanie co rundę i bez zużywania akcji 1 funta. Jeśli posiadasz na karcie znacznik kucharza, możesz wydać co rundę 2 funty. Jeśli posiadasz dwa znaczniki kucharzy, możesz już wydać 4 funty co rundę. Nigdy nie musisz wykorzystywać najdroższej opcji. Jeśli, na przykład, posiadasz dwóch kucharzy możesz wydać 4, 2 lub tylko 1 funta. Zazwyczaj chcesz wydać jak najwięcej, lecz czasem warto zaoszczędzić, aby opłacić inne zachcianki. Patrz: rozdział Wydawanie pieniędzy.*

## Pomocnicy

*Pomocnicy nie rekrutują się koniecznie spośród ludzi, z którymi w normalnych okolicznościach chciałbyś się zadawać. Niektórzy z nich to wręcz zwykle złodziejaszki. Na szczęście, ich oszustwa są tak zręczne, iż prawnicy twego wuja uznają ich niecne praktyki za uzasadnione i w pełni legalne wydatki. Tak więc, nawet ci dranie mogą okazać się przydatni.*

Karta Pomocnika składa się z dwóch niezależnych od siebie części. Górna część działa analogicznie do kart Wydatków: jeśli karta posiada symbole w prawym górnym rogu, możesz ją aktywować (zsunąć na planszy) i opróżnić nieco portfel.

Dolna część karty daje ci z kolei szczególne przywileje omijające standardowe reguły gry. Przywilej działa, gdy zostanie spełniony warunek jego zastosowania, bez względu na to, czy sama karta została aktywowana. Skorzystanie z przywileju nie jest obowiązkowe.

Działanie poszczególnych kart zostało wyjaśnione na końcu tej instrukcji.



*Możesz aktywować Kumpla ze Szkoły co rundę i wydawać na niego 1 funta. Bez względu na to, czy karta została aktywowana, czy nie, zawsze możesz skorzystać z jej specjalnej zdolności przedstawionej w dolnej części: możesz zatrzymać na koniec rundy o 2 karty więcej niż wynika to z twojego dotychczasowego limitu.*

## Nieruchomości

*Zasadniczo, bogacze starają się zachować swe włości w dobrym stanie. Stosując się jednak do zaleceń testamentu wuja zarówno utrzymanie nieruchomości jak i ich zaniedbanie może się okazać zbawienne. Odpowiednio zaplanowane zaniedbanie stwarza bowiem szansę na wydanie fortuny. A jeśli nie chce ci się nawet ruszyć palcem, po prostu pozostaw wszystko samopas, a i tak popadnie w ruinę. Im bardziej twe nieruchomości stracą na wartości, tym lepiej dla ciebie i twoich szans na zwycięstwo.*

Karty Nieruchomości działają na innych zasadach niż pozostałe czarne karty. Po pierwsze, nie można ich odrzucić z planszy

od tak, aby zrobić miejsce na nowe karty. Muszą zostać oficjalnie sprzedane na Rynku Nieruchomości. Ponadto, nie możesz ogłosić bankructwa (i tym samym spełnić ostatnią wolę wuja) dopóki posiadasz jakiegokolwiek nieruchomości.

Nieruchomości dzielą się na cztery rodzaje, oznaczone symbolem w lewym górnym rogu. Rezydencje, kamienice i wille posiadają ten sam symbol, różniący się kolorem. Zielonym symbolem oznaczono natomiast domy na wsi.

Aby zakupić nieruchomość, zużyj 1 akcję i zapłać cenę wskazaną na najwyższym banknocie w lewym górnym rogu karty; cenę zmodyfikowaną przez żeton zmian wartości na Rynku Nieruchomości. Połóż zakupioną kartę na pustym miejscu na swojej planszy. Jeśli nie jest to dom na wsi, połóż znacznik wartości obok najwyższego symbolu banknotu, aby zaznaczyć aktualną wartość nieruchomości. Od tej chwili będzie ona traciła na wartości w każdej rundzie, w której jej nie aktywujesz (opuszczone nieruchomości popadają bowiem w ruinę).



Domy na wsi nie tracą na wartości, więc nie kładzie się na nich znacznika. Na szczęście i na nich można tracić pieniądze wydając je na utrzymanie całego terenu.



Ze względu na sytuację na Rynku Nieruchomości ta karta będzie cię kosztowała 11 funtów.

Byłoby jeszcze lepiej gdybyś wysłał chłopca, aby zmienił rozkład żetonów zmian na Rynku i przydzielił temu rodzajowi nieruchomości żeton „+3”.

Wydalbyś wtedy aż 16 funtów.



Utrzymanie nieruchomości wygląda identycznie jak aktywacja karty Wydatków. Zużywasz określoną liczbę akcji i wydajesz określoną ilość pieniędzy – obie wskazane w prawym górnym rogu karty. Niektóre nieruchomości pozwalają na dołączenie towarzysza, co podwyższa oczywiście koszty jej utrzymania. Utrzymanie nieruchomości polega na zsunięciu karty tak, aby odsłonić ✓.

Takie nieruchomości nie tracą na wartości w danej rundzie. (Utrata wartości została opisana dokładnie powyżej, w dziale Zakończeniu rundy).

Zauważ, że utrzymywanie nieruchomości w dobrym stanie nie podwyższa jej wartości, a jedynie chroni przed jej utratą. Żadne działanie w grze nie powoduje wzrostu wartości nieruchomości.

Niestety, nieruchomości nie można po prostu odrzucić z planszy, musi ona zostać sprzedana na Rynku. Aby sprzedać nieruchomość musisz zużyć 1 akcję, odrzucić kartę z planszy i wziąć pieniądze z banku. Cenę sprzedaży determinuje aktualne położenie znacznika wartości na karcie (lub symbol banknotu w przypadku domów na wsi) zmodyfikowane przez znacznik zmian wartości na Rynku.



Kilka tur później... Decydujesz się sprzedać nieruchomość wartą w tym momencie 5 funtów.



Wysyłasz więc chłopca na Rynek Nieruchomości, aby dodatkowo obniżył jej wartość o 3 funty. Następnie, w fazie Akcji zużywasz 1 akcję i sprzedajesz nieruchomość otrzymując za nią 2 funty. Ale gdybyś sprzedał ją turę później mógłbyś nie otrzymać z banku już żadnych pieniędzy.

Sprzedane nieruchomości lądują na swoim stosie odrzuconych. Jeśli cena nieruchomości wynosi w momencie sprzedaży 0 lub mniej, gracz nie otrzymuje z banku żadnych pieniędzy, ani nie traci żadnych dodatkowych.

## Popielate karty

Te karty to kolejna okazja na wydanie kilku funtów. Dlaczegoż by nie zabrać psa na obiad lub pojechać do teatru na koniu? A może zaprosisz damę na przejażdżkę powozem? No i dobrych kucharzy to ze świecą szukać (i grubym portfelem), więc zapewne będziesz chciał brać jednego ze swoich mistrzów podniebienia gdziekolwiek się ruszysz.



Popielate karty Towarzyszy występują w grze w czterech rodzajach: Kucharze, Goście, Psy i Konie. Tych kart nie zagrywa się samotnie. Muszą zostać zagrane jako dodatek do działania białych lub czarnych kart.

Jak wyjaśniono wcześniej, karta Towarzysza pozwala wydać więcej pieniędzy podczas zagrania białej karty. Zaraz po zagraniu karty Towarzysza obie karty zostają odrzucone.

Towarzysze mogą także pomóc wydać kasę w połączeniu z czarnymi kartami na twojej planszy. Jeśli w prawym górnym rogu czarnej karty widnieje kilka opcji oznaczonych symbolem towarzysza (biały, fioletowy, żółty, czerwony), możesz położyć na niej odpowiadający mu znacznik. Czarna karta musi znajdować się na planszy gracza (nie ma przy tym znaczenia, czy została zagrana tam w bieżącej rundzie, czy w jednej z wcześniejszych). Możesz położyć na niej znacznik towarzysza jedynie na pierwszym wolnym miejscu od góry. (W przeciwieństwie do białych kart, gdzie kolejność symboli na karcie nie ma

znaczenia). Kolejność dołączania towarzyszy na czarnych kartach określona jest strzałką.

Aby dodać towarzysza: odrzuć popielatą kartę odpowiadającą symbolowi towarzysza na pierwszym wolnym miejscu od góry, zużyj 1 akcję i umieść znacznik towarzysza odpowiedniego koloru na tym miejscu. (Aby przypomnieć ci o obowiązku zużycia 1 akcji, miejsce zostało dodatkowo oznaczone symbolem **A**).



Jeśli posiadasz wystarczającą liczbę akcji oraz kart Towarzyszy, możesz umieścić na czarnej karcie więcej znaczników, ale musisz to robić zgodnie z kolejnością ułożenia symboli, zapełniając pola od góry do dołu. Każdy znacznik zwiększa możliwości karty podczas jej aktywowania. Znaczniki położone na czarnych kartach zostają na nich. Znaczników nie można też przesuwać. Jeśli usuniesz czarną kartę ze swojej planszy, usuń także wszystkie leżące na niej znaczniki towarzyszy.



*Gdybyś posiadał zwierzęta, utrzymanie domu na wsi byłoby o wiele droższe. Jeśli posiadasz w ręku jedynie kartę Konia, nie możesz na razie nic zrobić. Wpierw musisz postarać się o Psa. Załóżmy więc, że posiadasz i Konia i Psa. Za cenę 1 akcji odrzucasz kartę Psa i umieszczasz brązowy znacznik obok pola „4”.*

*Jeśli chcesz od razu zagrać także Konia, zużywasz kolejną akcję, odrzucasz kartę Konia i umieszczasz żółty znacznik obok pola „7”. Teraz, aktywując dom na wsi możesz wydać 2, 4 lub 7 funtów.*

## Towarzysz na Każdą Okazję



Karta Towarzysza na Każdą Okazję nie jest częścią talii Towarzyszy i zastępuje w użyciu jakąkolwiek kartę Towarzysza. Co rundę jest dostępna na planszy Spraw do Załatwienia, na którą to planszę wraca zawsze wtedy, gdy odrzucasz ją po zagranium w fazie Akcji lub, gdy w danej rundzie w ogóle jej nie wykorzystasz. Odkładasz ją wtedy na planszę w fazie Zakończenia rundy.

## Karty specjalne

Karty specjalne posiadają na rewersie symbole korony. Wśród nich znajdują się karty białe i czarne. Generalnie, karty te oznaczają się silniejszym działaniem od kart w stosach właściwych. Niektóre z nich, jak np. Zwiariowany Dzień, są niepodobne do żadnej innej karty z talii właściwych. Działanie kart specjalnych zostało opisane na końcu instrukcji. Jeśli gracz od-

rzuci kartę specjalną, najlepiej odłożyć ją do pudełka, aby nie wmixowała się przypadkowo w któryś ze stosów właściwych.

## Wydawanie pieniędzy

*W przeciwieństwie do niektórych rządów, gracze mogą wydawać jedynie pieniądze, jakie faktycznie posiadają.*

Dopóki gracz jest właścicielem nieruchomości, nie może zbankrutować. Innymi słowy, nie może użyć żadnej karty w sposób, który pozwoliłby mu wydać więcej pieniędzy niż posiada. Wpierw musi sprzedać nieruchomość, a dopiero potem wydać pieniądze. Jeśli gracz nie posiada żadnej nieruchomości, może ogłosić bankructwo: w momencie, gdy wydaje tyle pieniędzy, że zostaje mu zero lub mniej ogłasza pozostałym graczom fakt zbankrutowania. Jeśli zostały mu jeszcze karty i akcje do wykorzystania, może ich użyć, aby powiększyć swój ujemny stan posiadania.



*Graczowi pozostały 2 funty. Na swojej planszy posiada kartę Nieruchomości oraz kartę Wydatków (Rezerwacja), która pozwala na wydanie 1 funta. Wcześniej, do karty został dołączony kucharz i z tego względu może być ona aktywowana za sumę 3 funtów. Gracz może jednak wykorzystać tylko pierwszą opcję, tj. aktywacji za 1 funt, jako że nie posiada 3 funtów przy jednoczesnym fakcie bycia właścicielem nieruchomości.*

Pieniądze graczy są jawne i mają oni obowiązek informowania o stanie swych finansów, jeśli inni gracze o to poproszą.





## Koniec gry

*Twoje posiadłości popadają w ruinę, psy wyścigowe nigdy nie wychodzą z doków startowych, a ulubiona restauracja zawyża rachunki na każdym posiłku. Udało się, wreszcie na twoim koncie pojawił się debet. Gratulacje, wygrałeś!*

Kiedy gracz nie posiada żadnych pieniędzy oraz nie jest właścicielem żadnej nieruchomości, ogłasza bankructwo, co oznacza rychłe zakończenie rozgrywki. Bieżąca runda zostaje dograna do końca, po czym gra się kończy. Jeśli przez pierwsze 6 rund żaden z graczy nie ogłosi bankructwa, wtedy runda siódma jest rundą ostatnią.

Zwycięzcą zostaje gracz, który osiągnął największy debet na swoim koncie (patrz: Wydawanie pieniędzy). Jeśli żaden z graczy nie osiągnął debetu, zwycięża ten z nich, który posiada najmniej pieniędzy w gotówce i nieruchomościach. Do wyliczenia bierze się pod uwagę aktualną wartość nieruchomości powiększoną o 5 funtów. (Karty Pomocników oraz znaczniki zmian wartości na Rynku nie znajdują już w tym momencie zastosowania). Remisy rozstrzyga się na korzyść gracza, który w ostatniej rundzie wybrał klepsydrę na planszy Planu Dnia bardziej na lewo.

## Wydatki

-  Zużyj 1 akcję i wydaj 4 funty.
-  Wydaj 2 funty.
-  Wydaj 2 funty za każdy posiadany dom na wsi.
-  Wydaj 2 funty za każdego posiadanego konia przy swoich domach na wsi.
-  Wydaj 1 funta za każdy posiadany dom na wsi
-  oraz za każdego psa w nich się znajdujacego.

## Wydarzenia

-  Zużyj 1 akcję na rozmieszczenie do 2 znaczników zwierząt (2 psy, 2 konie lub 1 pies i 1 koń). Znaczniki należy rozmieszczać zgodnie z regułami.
-  Zużyj 1 akcję, aby zyskać 3 akcje.
-  Zużyj 1 akcję i wydaj 2 funty, aby zyskać 2 akcje.
-  Wybierz jedną z opcji. Zużyj wskazaną liczbę akcji i wydaj wskazaną ilość pieniędzy.
-  Zużyj 1 akcję, aby twoje nieruchomości straciły na wartość 3 razy. Możesz obniżyć wartość jednej nieruchomości więcej niż jeden raz.

## Pomocnicy

-  Raz na rundę możesz kupić/sprzedać dom na wsi nie zużywając akcji. Zakup domu może być o 2 funty tańszy.
-  Dwukrotnie podczas rundy możesz kupić/sprzedać rezydencję, willę lub kamienicę nie zużywając akcji.
-  Podczas kupna/sprzedaży rezydencji, willi lub kamienicy możesz zwiększyć lub zmniejszyć jej cenę o 2 funty.
-  Raz na rundę możesz aktywować dom na wsi nie zużywając akcji.
-  Raz na rundę możesz aktywować rezydencję, willę lub kamienicę nie zużywając akcji.
-  Kiedy aktywujesz nieruchomość jednego ze wskazanych rodzajów, możesz wydać dodatkowe 3 funty.
-  Kiedy używasz karty z symbolem sztućców, możesz wydać dodatkowo 1 funta.
-  Kiedy używasz karty z symbolem powozu, możesz wydać dodatkową wskazaną liczbę funtów.
-  Kiedy używasz karty z symbolem maski lub wysyłasz chłopca do Opery, możesz wydać dodatkowe 3 funty.
-  Kiedy używasz karty z symbolem steru lub wina, możesz wydać dodatkowe 2 funty.
-  Co rundę masz do dyspozycji jedną akcję więcej. Ta zasada obowiązuje już w rundzie, w której zatrudniłeś tego pomocnika.
-  Raz na rundę masz do dyspozycji dodatkową akcję na zagranie białej karty.
-  Co rundę, gdy dobierasz karty w fazie Planu Dnia, dobierasz o 2 karty więcej niż wynika to z liczby na klepsydrze.
-  Co rundę, w fazie Planu Dnia, dobierasz 3 dodatkowe karty Wydarzenia.
-  Co rundę, w fazie Planu Dnia, dobierasz 3 dodatkowe karty Towarzyszy.
-  Za każdego pomocnika z tym symbolem możesz zatrzymać o 2 karty więcej podczas redukcji liczby kart w ręce na koniec rundy.

Autor gry: Vladimír Suchý  
 Główny ilustrator: Tomáš Kučerovský  
 Ilustracje na kartach: Václav Šlajch  
 Ján Lastomirský  
 Projekt graficzny: František Horálek  
 Zasady: Petr Murmak  
 Filip Murmak  
 Tłumaczenie: Monika Žabicka  
 Główny tester: Petr Murmak

**Testerzy:** moja żona Katka, Petr Holub, Vodka, Roneth, Rumun, Láda Smejkal, Filip Murmak, Vláda Chvátíl, Miloš Procházka, dilli, Miloš Dubský, Radka, Vítek Vodička i wielu innych.  
**Specjalne podziękowania dla:** Paul Grogan, Phil Pettifer, David Murray i ludzi z The Gathering of Friends.



© Czech Games Edition  
 Październik 2011  
[www.CzechGames.com](http://www.CzechGames.com)