

SKRÓT ZASAD

WYBIERZ JEDNĄ Z PONIŻSZYCH AKCJI:

1. Zagraj dowolną kartę do swojego Portfolio



- Jeśli to karta **Szlachty**, dołącz ją do górnego pola i rozpatrz nagrodę/karę;



- Jeśli to karta **Skarbu**, dołącz ją do **dolnego** pola, pobierz pieniądze ze Skarbcza i przesuń znacznik Skarbu o jedno pole w dół.

Następnie:



- a. SPRZEDAŻ TOWAR** (Akcja 1) lub **WYMIANA ZE SZLACHTĄ** (Akcja 2);
- b. Weź nową kartę.**

Rozmiar Portfolio: Zaczynasz z 2 miejscami na karty i 2 miejscami dla każdego towaru. Za każdy zestaw gruzu, który zbierzesz możesz powiększyć oba miejsca o jedno dodatkowe.

2. Zagraj kartę Szlachty na Dwór Królewski

Następnie: **a.** Przesuń dworzanina na tą kartę;

b. Wydaj punkty wpływu;

c. ODWIEDŹ SZLACHCICA (Akcja 3) - inni mogą śledzić twoją wizytę;

d. Usuń dworzanina z karty;

e. Weź nową kartę.



3. Zagraj kartę Skarbu na Dwór Królewski

Następnie: **a.** Zapłać wartość skarbu;

b. SPONSORÓJ WYDARZENIE (Akcja 4);

c. Weź nową kartę.



4. Odrzuć dowolną kartę

Następnie: **a.** Pobierz złoto;

b. Weź nową kartę.



KONIEC TURU

- Odkryj Nową kartę Polityki:
Odsłoń pierwszą z wierzchu kartę, aby uzupełnić miejsce po tej karcie, którą dobrałeś.
- Uzupełnij Prezentację Żetonów Miasta:
Uzupełnij wszystkie puste pola w prezentacji żetonów Miasta.
- Uzupełnij Tor Żetonów Duchowieństwa:
Uzupełnij puste pola Duchowieństwa na torze Kościoła, dobierz żetony z woreczka Duchowieństwa.
- Uzupełnij Prezentację Dekretów:
Uzupełnij wszystkie puste pola w prezentacji kart Dekretów, dobierając nowe karty z talii. (8 odsłoniętych)
- Usuń Towary z Akcji Państwowych: Zabierz wszystkie towary z pól Akcji Państwowych i odłóż je do ogólnych zasobów. Powinny być towary na 1-2 akcjach Państwowych, jeśli wykonałeś akcje Wymiana ze Szlachtą w tej turze.

KONIEC OKRESU

Gdy jeden z graczy zgromadzi **2gi zestaw gruzu** lub **skończą się karty w 3 taliach Polityki**, należy skończyć bieżącą turę **aktywnego gracza**, odrzucić pozostałe karty Polityki, które znajdują się na planszy głównej i:

- Każdy gracz otrzymuje po 3 peruki za każdy zestaw kostek gruzu, który ma na swojej planszy gracza.
- Zaczynając od gracza, który spowodował koniec Okresu, każdy gracz może odrzucić dowolną ilość kart z ręki wówczas otrzymuje **jedną** nagrodę (przedstawioną w dolnej części karty) **z jednej z kart z każdego rodzaju kart Szlachty**, jakie odrzucił, bez względu na ich ilość. Kary są ignorowane.
- Każdy gracz dobiera do ręki z **fioletowej talii** kart Polityki tyle kart, aby znowu mieć ich po 5 każdy.

KONIEC GRY

Jak tylko jeden z graczy zgromadzi 4ty zestaw gruzu lub znowu skończą się karty w 3 taliach Polityki, należy skończyć bieżącą rundę, tak aby wszyscy gracze wykonali taką samą ilość tur w grze.

Następnie należy rozegrać finałową rundę i przeprowadzić po niej liczenie punktów kończące grę.



LISBOA