



Reiner Stockhausen

Orléans



Przygotowanie do gry 02-03

Zasady gry 04-11

Opis budynków 12-13

Lista komponentów, materiały dodatkowe 14

dip games

Przygotowanie do gry

1

Każdy z graczy otrzymuje: Oraz następujące elementy w wybranym przez siebie kolorze:

1 worek na poddanych



5 monet



7 znaczników
(drewniane kostki)



Planszę gracza



Pionek kupca



10 budynków faktorii

2

Rozłóżcie na stole **dużą planszę** (z mapą i torami profesji) i **planszę osiągnięć**.

3

Żetony mechanizacji ułóżcie w stos na przeznaczonym dla nich polu na planszy głównej oznaczonym zębatką.

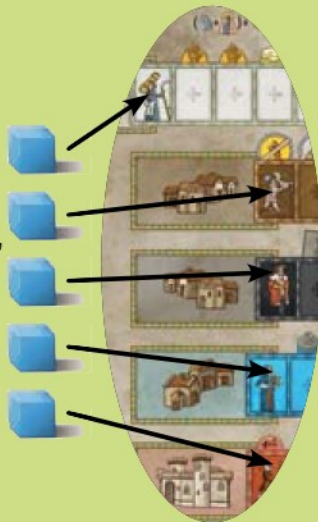


4

Spośród **płytek wydarzeń** (oznaczonych na odwrocie klepsydrą) odłóżcie na bok 1 Pielgrzymkę (płytką ta ma jaśniejszy spód).

5

Położcie po jednym znaczniku każdego z graczy na pierwszym polu każdego z 6 torów profesji (Chłopstwa, Rzemieśników, Kupiectwa, Flisaków, Rycerstwa i Uczonych). Siódmy znacznik każdego z graczy umieśćcie na pierwszym polu toru technologii na dole planszy.



Pola na stosy znaczników towarów

6

Neutralne żetony poddanych (nieoznaczone kolorami graczy) posortujcie wg typów i umieśćcie każdy stos na budynku na lewo od odpowiedniego toru profesji.



8

13 **żetonów mieszczan** umieśćcie na oznaczonych ich kształtem polach torów profesji, toru rozwoju oraz na planszy osiągnięć. Czternasty żeton połóżcie na stole w pobliżu planszy. Żetony mieszczan są dwustronne. Nie ma znaczenia która z postaci jest widoczna.



7

Położcie monety na stole w zasięgu ręki wszystkich graczy.





Zestaw 4 początkowych poddanych:
Chłop, Flisak, Rzemieślnik, Kupiec



Rozłóżcie przed sobą swoje **faktorie** oraz **monety**. Żetony swoich **4 początkowych poddanych** umieśćcie na pustych polach rynku (*Markt*) na swoich planszach gracza.

Połączcie potasowany stos pozostałych płytek wydarzeń na ich miejscu na planszy głównej z odłożoną Pielgrzymką na szczycie (płytką tą zawsze rozpoczyna grę).



11

Umieśćcie pionki swoich **wędrownych kupców** w Orleanie.

10



Potasujcie zakryte **znaczniki towarów** i rozłóżcie na przeznaczonych na nie miejscach na mapie. W grze 4-osobowej wykorzystywane są wszystkie pola towarów na mapie. Przy mniejszej liczbie graczy część pól pozostaje pusta (punkt 12). Posortujcie pozostałe znaczniki towarów i połączcie powstałe w ten sposób stosy na odpowiednich polach po lewej stronie planszy głównej.



Plansza osiągnięć

9



Posortujcie **płytki budynków** wg rzymskich cyfr na odwrocie (I i II). Potasujcie każdy stos osobno i połączcie je na stole obok siebie.

12a

Gra 3-osobowa:

Usuńcie z gry początkowych poddanych w nieużywanym kolorze. Odłóżcie do pudełka po 2 neutralne żetony Chłopów, Rzemieślników, Flisaków i Kupców. Odłóżcie do pudełka po 3 żetony Rycerzy, Mnichów oraz Uczonych. Usuńcie z gry 6 przypadkowych znaczników towarów. Nie umieszczajcie znaczników towarów na polach oznaczonych „4”. Pozostawcie je puste.

12b

Gra 2-osobowa:

Usuńcie z gry początkowych poddanych w nieużywanym kolorze. Odłóżcie do pudełka po 4 neutralne żetony Chłopów, Rzemieślników, Flisaków i Kupców. Odłóżcie do pudełka po 6 żetonów Rycerzy, Mnichów oraz Uczonych. Usuńcie z gry 6 przypadkowych znaczników towarów. Nie umieszczajcie towarów na polach oznaczonych „3” lub „4”. Pozostawcie je puste.

13

Możecie rozpocząć grę!

Cel gry

Staracie się osiągnąć sukces w różnych dziedzinach gospodarki w średniowiecznej Francji. Podczas gry zdobywać będziecie płytki towarów, monety oraz punkty zwycięstwa korzystając z handlu i technologii, produkując dobra i rozwijając miasto Orlean.

Przebieg gry

Najmłodszy gracz otrzymuje znacznik pierwszego gracza.
Gra trwa 18 rund, a każda runda dzieli się na 7 faz.



Znacznik pierwszego gracza

Faza 1

Klepsydra: oznaczone klepsydrą płytki wydarzeń odliczają czas gry. Na początku nowej rundy odwróćcie wierzchnią płytkę ze stosu zakrytych płytek wydarzeń. Gra kończy się wraz z końcem rundy, na początku której odwrócono ostatnią, 18-tą płytkę. Odkryta płytkę informuje, jakie **wydarzenie** będzie miało miejsce **w fazie 6** bieżącej rundy (wyjątkiem jest Pielgrzymka, działająca całą rundę). W grze występuje 6 różnych wydarzeń, opisanych szczegółowo na str. 10.



Faza 2

Cenzus: ustalcie, którzy gracze posiadają najwięcej i najmniej chłopów. Gracz, którego znacznik znajduje się najbardziej na prawo na Torze Chłopstwa, otrzymuje z banku 1 monetę. Gracz, który ma najmniej chłopów, płaci jedną monetę do banku. Jeśli więcej niż jeden gracz ma najwięcej/najmniej chłopów, nikt nie otrzymuje/nie traci monet.



Przykład: niebieski otrzymuje 1 monetę, a czerwony płaci 1 monetę do banku.

2 GRACZY

Podczas gry 2-osobowej, gracz mający najmniej chłopów nie ponosi żadnych konsekwencji (nie traci pieniędzy). Gracz mający najwięcej chłopów wciąż otrzymuje nagrodę.

Faza 3

Mobilizacja podanych: każdy gracz losuje ze swojego worka żetony poddanych i umieszcza je na rynku na swojej planszy gracza. Gracz może wylosować maksymalnie tyle żetonów poddanych na ile pozwala mu pozycja jego znacznika na Torze Rycerstwa. Wylosowanych poddanych należy umieścić na pustych polach rynku na swojej planszy graczy. Nie można wylosować więcej poddanych niż liczba wolnych miejsc na rynku. **Uwaga:** jeśli w poprzedniej rundzie gracz nie wykorzystał wszystkich poddanych, zostają oni na rynku i blokują wolne miejsca dla żetonów losowanych w bieżącej rundzie.



Przykład: w fazie 3 zielony może wylosować ze swojego worka 4 żetony poddanych, żółty i niebieski, po 6 poddanych, czerwony 8 poddanych. Jeśli jednak na rynku czerwonego leży 1 poddany niewykorzystany w poprzedniej rundzie, czerwony losuje tylko 7 żetonów.

Faza 4

Planowanie: każdy z graczy rozmieszcza żetony poddanych z rynku na (okrągłych) polach akcji w budynkach na swoich planszach gracza (i/lub na zbudowanych przez siebie budynkach - por. str. 6 i 7). Jeśli gracz nie chce wykorzystać poddanego w bieżącej rundzie, może pozostawić go na rynku i użyć w fazie 4 kolejnych rund.

Każdy budynek pozwala na wykonanie określonej akcji, do której aktywacji wymagany jest określony zestaw poddanych, przedstawiony za pomocą rysunków na polach na żetony poddanych. **Zwróćcie uwagę, że niektóre budynki wymagają do aktywacji tylko jednego żetonu poddanego. Są też takie, które nie wymagają aktywacji.**



Przykład: aby aktywować Gospodarstwo, niebieski musi wysłać do tego budynku 1 flisaka i 1 rzemieślnika. Jeśli w fazie 5 niebieski zdecyduje się wykonać akcję, otrzyma dodatkowego chłopca.

Każdy z graczy umieszcza odpowiedni zestaw poddanych na polach akcji budynku, który chce aktywować. Budynek uważany jest za aktywny, jeśli wszystkie pola z rysunkami poddanych są zakryte. Aktywowanie budynku nie pociąga za sobą natychmiastowego wykonania akcji, jaką daje ta budowla. Akcję można wykonać w bieżącej lub w przyszłych rundach (faza 5). Gracz nie jest zobowiązany, aby w fazie 4 danej rundy wyłożyć wszystkich poddanych niezbędnych do aktywacji budynku. Dozwolone jest wyłożenie części poddanych i dokończenie aktywacji w kolejnych rundach. Poddani, którzy „utkwili” w takim nie do końca aktywowanym budynku, nie blokują jednak miejsca na rynku.

Faza 5

Akcje: każdy z graczy może wykonać akcje w budynkach aktywowanych w poprzedniej fazie przy użyciu żetonów poddanych (i/lub żetonów mechanizacji - por. str. 6).

Poczynając od pierwszego gracza i podążając dalej zgodnie ze wskazówkami zegara, każdy może wykonać jedną spośród dostępnych dlań akcji lub spasować. Jednakże jeśli gracz spasuje, nie może wykonywać więcej akcji w bieżącej rundzie.

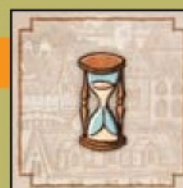
Po wykonaniu akcji gracz musi zebrać żetony poddanych z budynku, którego właśnie użył i wrzucić je do swojego worka na poddanych.

Uwaga: Jeśli na jednym z pól akcji budynku znajduje się żeton mechanizacji, zostaje on tam do końca gry!

Gracz może wykonać dostępne akcje w dowolnej kolejności. Natomiast spasować może nawet zanim wykona wszystkie dostępne akcje. Faza akcji kończy się, kiedy wszyscy gracze spasują. Akcje niewykorzystane w obecnej rundzie nie przepadają i mogą zostać wykorzystane w kolejnych rundach. Żetony poddanych pozostają na polach akcji budynku do momentu użycia tejże akcji, niezależnie od tego, czy zostanie ona użyta w obecnej, czy w przyszłych rundach.

Faza 6

Wydarzenie: rozpatrzcie wydarzenie przedstawione na płytce, którą odwróciliście podczas fazy 1. Wydarzenie dotyka wszystkich graczy (efekty poszczególnych wydarzeń opisano na stronie 10).



Faza 7

Zmiana pierwszego gracza: osoba będąca pierwszym graczem przekazuje znacznik pierwszego gracza osobie siedzącej na lewo (zgodnie z ruchem wskazówek zegara).



Akcje/Budynki na planszy gracza

Każdy budynek reprezentuje pojedynczą akcję (budynek = akcja). Plansza gracza przedstawia budynki, do których wszyscy mają dostęp (każdy wyłącznie poprzez swoją planszę gracza). Gracze mogą rozbudować miasto, dodając nowe budynki, jednak akcje związane z nimi dostępne są tylko dla gracza, który postawił budynek (por. str. 7).

Akcji można użyć tylko wówczas, kiedy wszystkie pola akcji są zakryte przez odpowiednie żetony poddanych (i/lub żetony technologii). Po wykonaniu akcji gracz zbiera żetony poddanych z pól akcji pod budynkiem i wrzuca do swojego worka.

Poniżej opisano budynki przedstawione na planszy gracza i związane z nimi akcje:

Gospodarstwo (Bauernhaus)

Weź **1 żeton chłopca** i wrzuć do swojego worka na poddanych a następnie przesunij się o 1 pole w prawo na Torze Chłoptwa i weź z odpowiedniego stosu na planszy głównej **1 znacznik towaru**, przedstawioną nad polem, na którym znajduje się Twój drewniany znacznik. Pozycja znacznika na Torze Chłoptwa ma znaczenie w fazie 2 (Cenzus).



Wioska (Dorf)

Wybierz 1 żeton spośród następujących profesji: flisak, rzemieślnik, kupiec. Możesz wybrać tylko jedną postać. W zależności od wyboru, wykonaj akcję na odpowiednim torze z planszy głównej:



Flisak

Weź **1 żeton flisaka** i wrzuć do swojego worka na poddanych a następnie przesunij się o 1 pole w prawo na Torze Flisaków, pobierając z banku liczbę **monet** przedstawioną nad polem, na którym znajdzie się Twój znacznik. Na ostatnim polu Toru Flisaków otrzymujesz zamiast pieniędzy żeton mieszkańca.



Rzemieślnik

Weź **1 żeton rzemieślnika** i wrzuć do swojego worka na poddanych a następnie przesunij się o 1 pole w prawo na Torze Rzemieślników i weź z planszy głównej **1 żeton mechanizacji**. Żeton ten możesz wykorzystać dopiero, gdy zakończysz fazę 5 bieżącej rundy.



Żetony mechanizacji: żeton mechanizacji służy do zakrycia jednego pola akcji na jednym z budynków gracza (z planszy gracza lub na budynku zbudowanym przez gracza). Żeton mechanizacji zastępuje jednego z poddanych niezbędnych do aktywacji budynku. Raz położonego żetonu mechanizacji nie można zdjąć z pola akcji do końca gry.

- Ograniczenia:**
- pierwszy uzyskany żeton mechanizacji może być położony jedynie na polu akcji przedstawiającym chłopca
 - kolejne żetony mechanizacji mogą zastąpić dowolną postać, za wyjątkiem mnicha
 - nie można zakryć żetonem mechanizacji pola akcji przedstawiającego mnicha
 - przy pomocy żetonów mechanizacji nie można zakryć więcej niż 1 pola akcji pojedynczego budynku
 - jeśli budynek posiada tylko jedno pole akcji, nie można go zakryć żetonem mechanizacji
 - raz położonego żetonu mechanizacji nie można przesunąć na inne pole akcji



Kupiec

Weź **1 żeton kupca** i wrzuć do swojego worka na poddanych a następnie przesunij się o 1 pole w prawo na Torze Kupiectwa i rozbuduj Orlean dodając nowy **budynek** do swojej planszy.

Rozbudowa miasta: w grze występują 2 rodzaje budynków oznaczone rzymskimi cyframi (I i II). Przesuwając się na Torze Kupiectwa po raz pierwszy, możesz wybrać wyłącznie budynek oznaczony I. Przy każdym następnym przesunięciu znacznika na Torze Kupiectwa możesz wybrać budynek z dowolnego stosu. Gracz, który zdobył nowy budynek dodaje go do swojej planszy gracza (kładąc obok). Od tej pory gracz ten może wysyłać poddanych nie tylko na pola akcji na planszy gracza, ale również do nowego budynku, aby wykonać związaną z nim akcję.

Uwaga: wybierając budynek, gracze wybierają dowolną płytkę z danego stosu. Płytki budynków można przeglądać w dowolnym momencie gry.



Uniwersytet (Universität)

Weź **1 żeton uczonego** i wrzuć do swojego worka na poddanych a następnie przesunij się o 1 pole w prawo na Torze Uczonych, zyskując wskazaną nad polem liczbę **punktów technologii**. Każdy uzyskany punkt technologii pozwala przesunąć się o 1 pole na torze technologii na dole planszy głównej.



Zamek (Burg)

Weź **1 żeton rycerza** i wrzuć do swojego worka na poddanych a następnie przesunij się o 1 pole w prawo na Torze Rycerstwa, zwiększając **maksymalną liczbę poddanych** jakich możesz wylosować w fazie 3 (Mobilizacja poddanych) do wartości widniejącej nad polem. Na początku gry każdy może wylosować do 4 poddanych. Liczba ta wzrasta, ilekroć gracz przesunie się w prawo na Torze Rycerstwa.

Uwaga: zauważcie, że po zdobyciu czwartego rycerza, liczba losowanych poddanych nie zwiększa się. Zamiast tego, gracz, który osiągnie to pole jako pierwszy, otrzymuje żeton mieszczanina.



Ważne: jeśli znacznik jednego z graczy dotrze na ostatnie pole danego toru profesji, gracz ten nie może więcej wykonywać akcji związanej z tym torem.

Przykład: żółty dociera do końca Toru Uczonych. Od tej pory nie może już aktywować Uniwersytetu, nie otrzyma nowego uczonego (nawet jeśli żetony Uczonych są wciąż dostępne) i nie będzie mógł awansować na torze technologii za pośrednictwem Uniwersytetu. Budynek ten staje się bezużyteczny dla żółtego gracza.

Klasztor (Kloster)

Weź **1 żeton mnicha** i wrzuć do swojego worka na poddanych. Klasztor nie daje żadnych dodatkowych premii. Mnich to uniwersalny poddany, którego można używać jako **substytutu dla dowolnego typu poddanych**. Zależność ta działa tylko w jedną stronę - nikt nie może zastąpić mnicha.



Barka (Schiff)

Przenieść pionek swojego wędrownego kupca z obecnej lokalizacji do sąsiedniego miasta wzdłuż **drogi wodnej** (niebieska linia). Jeśli na drodze leży **znacznik towaru**, zdejmij ją z planszy i umieść obok swojej planszy gracza. Jeśli na drodze leży więcej znaczników towaru, możesz zabrać **tylko jeden**, wybrany przez siebie znacznik.



Wóz (Wagen)

Przenieść pionek swojego wędrownego kupca z obecnej lokalizacji do sąsiedniego miasta wzdłuż **traktu** (brązowa linia). Jeśli na drodze leży **znacznik towaru**, zdejmij ją z planszy i umieść obok swojej planszy gracza. Jeśli na drodze leży więcej znaczników towaru, możesz zabrać **tylko jeden**, wybrany przez siebie znacznik.



Dom Gildii (Gildenhaus)

Zbuduj **faktorię** w mieście, w którym aktualnie przebywa Twój wędrowny kupiec, pod warunkiem że w mieście tym nie ma jeszcze faktorii (Twojej lub należącej do innego gracza). Innymi słowy, w danym mieście może zostać zbudowana tylko **jedna** faktoria.

Wyjątkiem jest **Orlean**, gdzie **każdy z graczy** może zbudować **jedną** faktorię.



Skyptorium (Scriptorium)

Otrzymujesz **1 punkt technologii**. Przesuwasz swój znacznik na torze technologii jedno pole w prawo.



Ratusz (Rathaus)

Podczas fazy 4 (planowanie) możesz wysłać **1 lub 2** poddanych do Ratusza (wyjątkowo nie musisz zakryć obydwu pól akcji pod Ratuszem, aby skorzystać z jego akcji). Poddanych wysłanych do Ratusza należy umieścić na wolnych, odpowiadającym ich profesji polach akcji na **planszy osiągnięć**. Za każdego poddanego wysłanego do Ratusza otrzymujesz nagrodę przedstawioną pod nazwą osiągnięcia (1, 2, 3 monety lub - w przypadku Kanalizacji - 1 monetę lub 1 punkt technologii).

Jeśli kładąc żeton poddanego na planszy osiągnięć zakończysz pracę nad danym osiągnięciem (tzn. wszystkie pola danego osiągnięcia są zakryte), otrzymujesz żeton mieszczanina leżący obok danego osiągnięcia.

Wysyłając poddanych do Ratusza, nie możesz korzystać ze specjalnych właściwości Mnichów - jeśli osiągnięcie wymaga położenia na jedno z pól Kupca, może to być tylko żeton Kupca. Poddani wysłani do Ratusza pozostają na planszy osiągnięć do końca gry!



Ważne: nie możesz wysłać do Ratusza któregośkolwiek spośród swoich 4 początkowych poddanych (Chłop, Flisak, Rzemieślnik i Kupiec w Twoim kolorze).



Tor Technologii

Na niektórych polach na torze technologii widnieją **monety** lub leży **żeton mieszczanina**. Jeśli Twój drewniany znacznik znajdzie się na takim polu lub minie je, otrzymujesz widniejącą na nim nagrodę. O ile monety otrzymują wszyscy gracze (należy wziąć wskazaną ich liczbę z banku), o tyle żeton mieszczanina może wziąć jedynie gracz, który znajdzie się na takim polu pierwszy.

Pola poziomu technologii (złote gwiazdy z cyfrą w środku) pokazują Twój obecny poziom technologii. Na początku gry wynosi on 1, natomiast po osiągnięciu lub po przekroczeniu pola poziomu technologii rośnie do wartości przedstawionej na tym polu.



Ważne: poziom technologii ma wpływ na wynik wydarzenia Dochód oraz akcję w budynku Szpital (otrzymujesz liczbę monet równą swojemu poziomowi technologii). Podczas końcowej punktacji każdy żeton mieszczanina oraz każda faktoria są warte tyle punktów ile wynosi poziom technologii gracza.

Koniec gry i punktacja

Gra kończy się po upływie 18 rund. Zanim przejdziesz do podliczania punktów, gracz który zbudował **najwięcej faktorii** otrzymuje 14-ty żeton **mieszczanina**, który odłożyliście na bok przygotowując grę (por. str. 2). Jeśli dwóch lub więcej graczy zbudowało tyle samo faktorii, nikt nie otrzymuje nagrody. Mając tę czynność za sobą, podliczcie punkty zwycięstwa (PZ) za:



Monety - 1 PZ za każdą monetę

Znaczniki towarów: **Brokat*** - 5 PZ za każdy znacznik

Wełna - 4 PZ za każdy znacznik

Wino - 3 PZ za każdy znacznik

Ser - 2 PZ za każdy znacznik

Zboże - 1 PZ za każdy znacznik

Faktorie i żetony mieszczan: każda faktoria i każdy żeton mieszczanina przynoszą na koniec gry liczbę punktów równą poziomowi technologii gracza.

Przykład: Klementyna zbudowała 5 faktorii i zdobyła 2 żetony mieszczan. Jej poziom technologii na koniec gry wynosi 4. Ostatecznie, zdobywa ona $(5+2) \times 4 = 28$ PZ za faktorie i mieszczan.



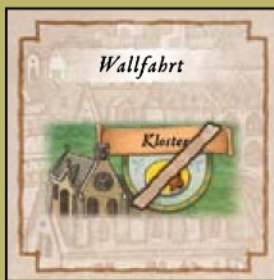
Zwycięzcą zostaje gracz, który zgromadził najwięcej punktów zwycięstwa. W przypadku remisu wygrywa gracz, który osiągnął wyższy poziom technologii. Jeśli dwaj lub więcej graczy zdobyło tyle samo PZ i osiągnęli oni ten sam poziom technologii, gra nie ma jednego zwycięzcy i gracze tacy remisują.

* Brokat to nie tylko ozdoba, ale również grubo tkana, zdobiona tkanina, przeplatana złotymi i srebrnymi niciami, z dużą zawartością jedwabiu. Obecnie rzadko spotykana, używana głównie w tapicerce lub jako materiał na zasłony i szaty liturgiczne dla duchownych chrześcijańskich.

Wariant: gra z niepełnym zestawem budynków (zalecany dla zaawansowanych graczy)

Przed rozpoczęciem pierwszej rundy każdy z graczy (począwszy od pierwszego gracza i kolejno, zgodnie z ruchem wskazówek zegara) wybiera jedną płytkę budynku, którą odrzuca z gry (może to być zarówno budynek I jak i II poziomu). Odrzucone budynki należy odłożyć do pudełka. W grze 2-osobowej każdy gracz odrzuca po 2 budynki.

Szczegółowy opis płytek Wydarzeń



Pielgrzymka (Wallfahrt) - 3 płytki

Jeśli na początku rundy wylosowana zostanie Pielgrzymka, gracze nie mogą rekrutować Mnichów w trakcie fazy 5 tejże rundy. Pielgrzymka to jedyne wydarzenie rozpatrywane w fazie 5 rundy (a nie w fazie 6, jak pozostałe wydarzenia).



Dochód (Einnahmen) - 3 płytki

Każdy gracz otrzymuje z banku monety w liczbie równej swojemu poziomowi technologii.



Żniwa (Ernte) - 3 płytki

Każdy gracz musi zwrócić 1 żeton towaru będącego żywnością (zboże, ser lub wino). Jeśli gracz nie posiada takiego towaru, płaci do banku 5 monet. Jeśli gracz nie posiada również 5 monet, zostaje poddany torturom (por. str. 11). Zwrócone żetony dokładane są do odpowiednich stosów na planszy głównej.



Podatki (Steuern) - 3 płytki

Każdy gracz musi zapłacić do banku 1 monetę za każde 3 żetony towarów jakie posiada. Jeśli gracz nie stać na zapłacenie podatku, zostaje poddany torturom (por. str. 11).



Dzień targowy (Handelstag) - 3 płytki

Każdy gracz otrzymuje 1 monetę za każdą wybudowaną przez siebie faktorię.



Zaraza (Pest) - 3 płytki

Każdy gracz traci 1 żeton poddanego. Gracz losuje poddanego ze swojego worka na poddanych i zwraca go na planszę główną (dokładając do odpowiedniego stosu). Utracony poddany będzie mógł być zwerbowany na nowo w przyszłej rundzie. Utrata poddanego nie powoduje cofnięcia znaczników na odpowiadającym mu torze profesji. Jeśli gracz wylosuje któregoś ze swoich 4 początkowych poddanych, może uważać się za szczęściarza i nie traci żadnej postaci, a poddany wraca do worka.

Tortury (bankructwo gracza)

Za każdym razem, kiedy gracz musi oddać jakieś dobra (wydarzenia Żniwa i Podatki), a nie posiada ich wystarczająco dużo, poddawany jest torturom. **Za każdą brakującą monetę** gracz musi oddać jeden spośród wymienionych poniżej zasobów:

- **1 faktorię** (już zbudowaną lub oddać jedną ze swojej rezerwy)
- **1 żeton poddanego** (należy wylosować go z worka na poddanych. Jeśli wylosowany zostanie jeden spośród początkowych poddanych w kolorze gracza, należy zwrócić go do worka i powtórzyć losowanie)
- **1 punkt technologii** (gracz przesuwa się o jedno pole w lewo na torze technologii, jednak nie może zakończyć ruchu lub przejść przez pole oznaczone monetami)
- **1 żeton towaru**
- **1 postawiony przez siebie budynek**
- **1 żeton mechanizacji**

Brakujące monety można zastąpić dowolną kombinacją wymienionych zasobów (np. zamiast 5 monet gracz może oddać 2 towary, 2 punkty technologii i 1 poddanego).

Wszystkie zasoby utracone na skutek tortur są usuwane na trwałe z gry. Jedynie utracone punkty technologii można zdobyć ponownie w następnych rundach.

Ogólne zasady gry

Limit zasobów:

Liczba dostępnych w grze znaczników towarów, żetonów mechanizacji i żetonów poddanych jest ograniczona. Jeśli którykolwiek z tych zasobów skończy się, niemożliwe jest zdobycie kolejnego. Jeśli wyczerpie się konkretny rodzaj żetonów/znaczników, nie można więcej wybierać akcji, które pozwalają je zdobyć. Jednak na skutek wydarzeń (Zaraza, Żniwa) określone zasoby mogą stać się na nowo dostępne, a wraz z nimi akcje pomagające je zdobyć stają się znów możliwe do wykonania. Jeśli w banku zabraknie (chwilowo) monet, gracze nie mogą (w danym momencie) otrzymywać nagród pieniężnych.

Zagładanie do worka z poddanymi:

W dowolnym momencie gry gracze mogą zaglądać do swoich worków na poddanych i obejrzeć posiadane w nich żetony (po zakończeniu takiej inspekcji należy wymieszać zawartość worka).

Brak towarów na drogach i rzekach:

Gracze mogą podróżować po torach i rzekach pozbawionych towarów. Nie otrzymują wówczas nagrody w postaci żetonu towaru.

Początkowi poddani w kolorze gracza:

Te 4 żetony pozostają z graczem przez cały czas gry (leżąc na polach akcji lub w worku). Nie można wysłać ich do Ratusza, stracić w wyniku zarazy lub odrzucić ich podczas tortur.

Żetony poddanych na polu akcji:

Poddanego położonego na polu akcji nie można przesuwać na inne pole akcji. Niemniej jednak w fazie 3 (Mobilizacja poddanych) w zamian za każdego poddanego, z którego wylosowania gracz rezygnuje, może przenieść 1 poddanego z pola akcji na Rynek.

Przykład: Stefan może wylosować 6 poddanych. Decyduje się wylosować tylko 4, dzięki czemu może przenieść 2 poddanych z pola akcji na Rynek.

Operacje pieniężne:

Wpłaty i wypłaty pieniędzy należy dokonywać za pośrednictwem banku.

Kolejność graczy:

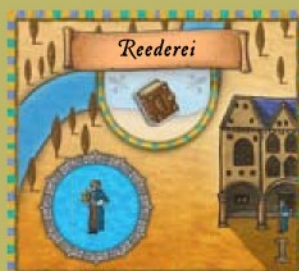
Większość faz może być wykonywana przez wszystkich graczy jednocześnie. W fazie 4 należy poinformować współgraczy o zakończeniu swojej fazy. Gracze mogą też podejmować działania według kolejności, zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Kolejność ma znaczenie jedynie przy wykonywaniu akcji i podczas rozpatrywania wydarzeń, których wynikiem jest zabieranie jakichś zasobów z banku lub z planszy głównej (jeśli jakiegoś zasobu nie starczy dla wszystkich, poszkodowani są ostatni gracze).

Szczegółowy opis płytek budynków



Stodoła (Heuschober), Serownia (Käseerei), Winiarnia (Winzerei), Przędzalnia (Wollmanufaktur), Zakład krawiecki (Schneiderei):

Aktywując te budynki otrzymujesz 1 znacznik towaru przedstawiony na płytce. Budynków tych nie można używać, jeśli wyczerpał się zapas znaczników towaru (po lewej stronie planszy głównej) produkowanego w danym budynku.



Armator (Reederei):

Otrzymujesz 1 punkt technologii.



Browar (Brauerei):

Otrzymujesz 2 monety z banku.



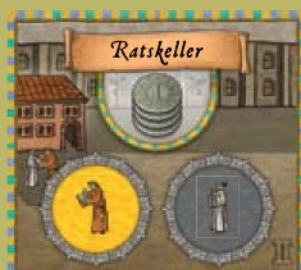
Biblioteka (Bibliothek):

Otrzymujesz 2 punkty technologii



Wiatrak (Windmühle):

Otrzymujesz 2 monety z banku oraz 1 punkt technologii.



Piwnica (Ratskeller):

Otrzymujesz z banku 4 monety.



Apteka (Apotheke):

Aptekę można aktywować przy użyciu poddanego dowolnej profesji. W ramach akcji, gracz płaci do banku 1, 2 lub 3 monety, aby otrzymać taką samą liczbę punktów technologii (przesuwa swój znacznik na torze rozwoju w prawo).



Kasa miejska (Kämmerei):

Otrzymujesz z banku 1 monetę za każdą wybudowaną przez siebie faktorię.

Łaźnia (Badehaus):



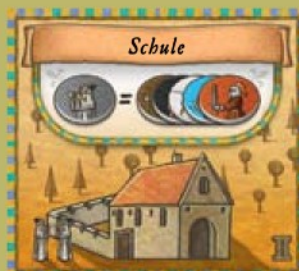
Wylosuj ze swojego worka 2 żetony poddanych i wybierz jednego z nich. Natychmiast połóż wybraną postać na odpowiednim dla niej polu akcji (jednak nie na Łażni). Drugiego z wylosowanych poddanych oraz poddanego z pola akcji Łażni wrzuć z powrotem do worka. Jeśli w worku jest tylko 1 żeton poddanego, gracz nie ma wyboru i musi umieścić tę postać na polu akcji.

Uwaga: w pierwotnej wersji Łażnia pozwalała wylosować 3 poddanych i zatrzymać 2 (taki opis widnieje na samej płytce budynku). Autor postanowił jednak osłabić nieco Łażnię, uznaną za zbyt pożyteczny budynek. Rysunek po lewej przedstawia poprawioną wersję Łażni.



Szpital (Hospital):

Otrzymujesz z banku liczbę monet równą swojemu poziomowi technologii.



Szkoła (Schule):

Możesz użyć żetonu Uczonego zamiast innego typu postaci (za wyjątkiem Mnicha).



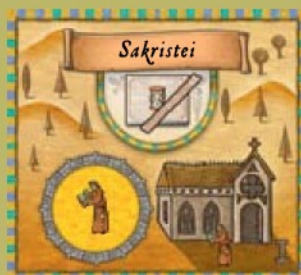
Furmanka (Pferdewagen):

Przenieść swojego wędrownego kupca (po drodze) do sąsiedniego miasta zabierając (jeśli możliwe) leżący na drodze żeton towaru.



Ogród ziołowy (Kräutergarten):

Możesz użyć żetonu Flisaka zamiast Chłopa, Kupca lub Rzemieślnika.



Zakrystia (Sakristei):

Jesteś chroniony przed negatywnymi wydarzeniami (Zaraza, Podatek, Żniwa) w momencie ich rozpatrywania. Mnich, którego użyto do aktywowania Zakrystii, zostaje na polu akcji do fazy 6. Po rozpatrzeniu wydarzenia wrzuć go do swojego worka.



Baszta Prochowa (Pulverturm):

Baszta Prochowa powiększa Twój rynek o 2 pola. W fazie 3 możesz położyć na Baszcie Prochowej do 2 poddanych. W fazie 4 poddani z Baszty Prochowej mogą być wysłani na pola akcji w innych budynkach lub umieszczeni bezpośrednio na planszy osiągnięć (bez pośrednictwa Ratusza). Pamiętaj, że na planszę osiągnięć nie możesz położyć swoich początkowych poddanych.



Laboratorium:

Otrzymujesz jeden żeton mechanizacji. Możesz go położyć na dowolnym polu akcji (poza polem akcji dla Mnicha) na jednym ze swoich budynków (włączając w to samo Laboratorium). Uzyskany w Laboratorium żeton mechanizacji obowiązuje te same ograniczenia, co żeton uzyskany w inny sposób (por. str. 6).

Lista komponentów

- 1 (duża) plansza główna
- 1 (mała) plansza osiągnięć
- 4 plansze gracza
- 4 worki na poddanych
- 4 piony wędrownych kupców
- 40 faktorii
- 28 drewnianych znaczników (kostki)
- 104 żetony poddanych
- 90 znaczników towarów
 - Zboże x 24
 - Ser x 21
 - Wino x 18
 - Wełna x 15
 - Brokat x 12
- 16 żetonów mechanizacji
- 14 żetonów mieszczan
- 47 monet
- 20 płytek budynków
- 18 płytek wydarzeń
- 2 płytki z podsumowaniem przebiegu gry
- 1 znacznik pierwszego gracza
- zasady gry

Płytki z podsumowaniem zasad

- 1) Odkrywanie wierzchniej **płytki wydarzenia**
- 2) **1 moneta** dla gracza posiadającego najwięcej chłopów
- 3) **Losowanie poddanych** i wykładanie ich na rynek
- 4) **Wysyłanie poddanych** na pola akcji w budynkach
- 5) Wykonanie **akcji** w aktywowanych budynkach
- 6) Rozpatrzenie **wydarzenia**
- 7) Przekazanie **znacznika pierwszego gracza**

Osiągnięcia

- Budowa murów miejskich (*Bau der Stadtmauer*)
- Wybór papieża (*Papstwahl*)
- Opanowanie zarazy (*Sieg über die Pest*)
- Astronomia (*Astronomie*)
- Założenie gildii flisaków (*Gründung der Schiffer Zunft*)
- Budowa katedry (*Bau der Kathedrale*)
- Traktat pokojowy (*Friedensvertrag*)
- Kanalizacja (*Kanalisation*)

Budynki promocyjne (Essen 2014)



Oberża (Taverne)

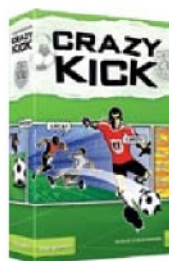
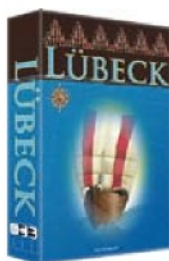
Wykonując **akcję** w **Domu gildii**, możesz **zbudować faktorię** w mieście zawierającym już faktorię **innego gracza**.



Skład (Lagerhaus)

Na koniec gry otrzymujesz 5 PZ za każdy zestaw 5 różnych znaczników towaru (niezależnie od punktów za poszczególne towary).

Więcej gier od dlp games:



dlp games

Autor: Reiner Stockhausen

Ilustracje: Klemens Franz | atelier 198

Tłumaczenie (DE - EN): Grzegorz Kobiela

Korekta: Stefan Malz

© dlp games 2014

www.dlp-games.de

E-mail: info@dlp-games.de

Tłumaczenie (DE, EN - PL): Jarosław Szczepanik