

Vladimír Suchý

KLUB UTRACJUSZY

Oto rola prawdziwego dżentelmena – umiejętne zarządzanie swoim majątkiem, piastowanie publicznego urzędu oraz sztuka gładkiej przemowy podczas uroczystych kolacji. Innymi słowy prawdziwy dżentelmen jest straszliwie nudny... Może więc pora trochę poswawolić?

„Klub utracjuszy” to tajemne stowarzyszenie majątnych młodzieńców, którzy starają się w możliwie najbardziej spektakularny sposób zadać kłam powyższej definicji.

W tym celu konkurują ze sobą w kwestii wyzbycia się wszelakiego majątku, sprzeniewierzenia zaufania wyborców oraz całkowitej utraty sympatii ze strony wpływowych person.

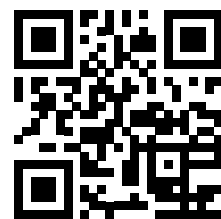
Wprowadzenie

W trakcie rozgrywki gracze rywalizują w dwóch albo trzech sferach. Każda z nich podlega innym zasadom punktacji i w każdej z nich gracze starają się... stracić jak najwięcej punktów. Rozgrywka toczy się przez 5 rund lub do momentu, gdy któryś z graczy osiągnie „0” punktów w jednej ze sfer.

Wbrew pozorom nie jest to wyścig o jak najszybsze uzyskanie zerowego wyniku. Klub utracjuszy to gra bazująca na równowadze w dążeniu do różnych celów. Końcowy wynik gracza to punkty, jakie pozostały mu na koniec gry w sferze, w której pozostało mu ich najwięcej.

Zwycięzcą zostanie zaś gracz o najniższym końcowym wyniku.

Wideo prezentacja zasad



cge.as/pcv

Przygotowanie gry

Plansze

Poniżej przedstawiono przygotowanie elementów do wszystkich trzech sfer. **Rozgrywka standardowa polega jednak na wyborze tylko dwóch spośród trzech sfer.** Każda sfera ma własną planszę i komponenty. **Wybierzcie dwie sfery, a wszystkie elementy należące do trzeciej sfery pozostawcie w pudełku.** Możecie także rozegrać wszystkie trzy naraz, pod warunkiem że wszyscy gracze dobrze znają grę. Do pierwszej rozgrywki zalecamy sfery: *Kariera polityczna* i *Pozycja społeczna*.

Przygotujcie plansze według poniższego schematu. Każda plansza jest dwustronna. Wybierzcie odpowiednie strony plansz w zależności od liczby grających.

2-3 Użyjcie tych stron w rozgrywce 2- i 3-osobowej.

4-5 Użyjcie tych stron w rozgrywce 4- i 5-osobowej.

Przygotowanie planszy głównej



Użyjcie strony z tym symbolem w grze standardowej (2 sfery). Strona planszy widniejąca na rysunku poniżej jest używana w grze z 3 sferami.

Położcie *znacznik rundy*, płytkę człowieka renesansu oraz żetony akcji bonusowych na planszy tak, jak pokazano. **W grze standardowej użyjcie 4 żetonów akcji bonusowych, po 2 dla każdej ze sfer.** Wszystkie 6 żetonów jest wykorzystywanych tylko w grze obejmującej 3 sfery.

Karty główne



Ze wszystkich kart głównych wybierzcie 5 kart odpowiadających wybranemu zestawieniu sfer. Dla każdej kombinacji sfer przeznaczony jest inny zestaw kart.

Przykład



Karty opatrzone tymi symbolami biorą udział w rozgrywce ze sferami *Kariera polityczna* i *Pozycja społeczna* (z wyłączeniem sfery *Majątek*).

Potasujcie 2 białe karty główne (tj. z białą obwódką) i połączcie je na planszy głównej rewersem do góry. Potasujcie 3 czarne karty główne (tj. z czarną obwódką) i połączcie je na białych kartach również rewersem do góry. Jest to jedyny stos leżący na planszy. Na początku każdej rundy odkryjcie wierzchnią kartę ze stosu. Pierwszą z nich możecie odwrócić już teraz.

PLANSZA POZYCJI SPOŁECZNEJ

PLANSZA KARIERY POLITYCZNEJ

PLANSZA MAJĄTKU

plansza głosów wyborczych

karty główne

żetony akcji bonusowych

płytkę człowieka renesansu

znacznik rundy

płytki kół w politycznych

Wskaźnik tańszego hrabstwa

Na początku gry wskaźnik wskazuje losowe hrabstwo.

płytki własności

Płytki

Płytki dla sfer *Kariera polityczna* i *Majątek* są przygotowywane w taki sam sposób. Na każdy stos płytek składają się dwa zestawy. Potasujcie zestaw opatrzone dwoma symbolami na rewersie i ułóżcie w zakryty stos obok odpowiadającej mu planszy. Potasujcie zestaw z jednym symbolem na rewersie i połączcie na wierzchu poprzedniego zestawu. Na początku każdej rundy na planszy pojawią się nowe płytki. Płytki z jednym symbolem pojawią się w grze przed płytkami z dwoma symbolami.

Płytki Lady Beatrycze
Potasujcie płytki Lady Beatrycze i umieśćcie w zakrytym stosie na planszy Pozycji społecznej. Na początku każdej rundy odkrywacie nową płytkę.

Znaczniki kolejności graczy
Na początku gry ułóżcie je w sposób losowy na torze kolejności.

Karty

Każda sfera wprowadza do gry dwie talie kart. Każda talia składa się z dwóch zestawów. Potasujcie zestaw kart opatrzone dwoma symbolami na rewersie i umieśćcie w zakrytym stosie obok odpowiadającej mu planszy. Potasujcie zestaw z jednym symbolem na rewersie i połączcie na wierzchu poprzedniego zestawu. Na początku każdej rundy na planszy pojawią się nowe karty. Karty z jednym symbolem wejdą do gry przed kartami z dwoma symbolami.

Przygotowanie elementów gry dla każdego gracza

Przygotowanie elementów dla każdego gracza zależy od liczby osób biorących udział w rozgrywce. Tabela na dole strony pomoże Wam szybko przygotować się do zabawy.

Plansze graczy i pionki chłopców na posyłki



Każdy gracz otrzymuje planszę w wybranym przez siebie kolorze oraz pionki w kształcie cylindrów (*chłopców na posyłki*). Liczba pionków zależy od liczby grających, tak jak pokazano to w tabeli. Uwaga! W rozgrywce obejmującej trzy sfery gracze otrzymują jednego dodatkowego chłopca na posyłki. Niewykorzystane pionki należy odłożyć do pudełka.

Ustalenie kolejności graczy

Gracze określają początkową kolejność w sposób losowy. *Znaczniki kolejności* należy położyć na ponumerowanych polach toru kolejności pośrodku planszy głównej.



Przygotowanie gracza w sferze Majątek



Gracz otrzymuje wskazaną w tabeli liczbę funtów. **Pieniądze są używane jedynie w sferze Majątek.** Jeśli rozgrywka nie obejmuje tej sfery, w grze nie używa się monet.



Losowo przydzielcie graczom po jednym zestawie płytek własności oznaczonych literami A, B, C, D albo E. W grze 5-osobowej każdy gracz losowo odrzuca jedną z dwóch płytek własności o wartości 5 funtów. W przypadku mniejszej liczby graczy, wszyscy rozpoczynają grę z 6 płytkami.

Przygotowanie elementów gracza w sferze Kariera polityczna



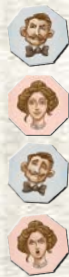
Każdy gracz kładzie swój *znacznik wyborczy* na planszy głosów wyborczych. Początkowy przydział głosów należy odczytać z poniższej tabeli.



Każdy gracz rozpoczyna grę z jedną płytką kręgów politycznych (bez symbolu na rewersie). **Gracze powinni wybrać płytkę losowo** i położyć ją awerssem do góry obok swojej planszy.

Przygotowanie gracza w sferze Pozycja społeczna

Każdy gracz posiada własną planszę wpływów oraz *znaczniki wpływów*. Gracz rozmieszcza swoje cztery *znaczniki wpływów* w sposób przedstawiony w tabeli znajdującej się po prawej stronie. Dwustronność znacznika nie ma znaczenia. Gracz ma po prostu możliwość wyboru nastroju danej postaci. Jednakże płeć osób na znacznikach jest istotna – toż to wiktoriańska Anglia!



Wyrównywanie szans

Bycie pierwszym graczem to znacząca korzyść. Dlatego gracze, którzy będą rozgrywać swe tury wcześniej od innych, muszą liczyć się na początku rozgrywki z pewnymi **utrudnieniami** (w co najmniej jednej sferze):

1. **Majątek:** otrzymujesz dodatkową monetę o wartości 1 funta.
2. **Kariera polityczna:** otrzymujesz 1 głos.
3. **Pozycja społeczna:** przesun *znacznik wpływu* znajdujący się najbardziej z prawej strony o 1 pole w górę.

Ostatni gracz nie zmagają się z żadnymi utrudnieniami. Przedostatni gracz cierpi z powodu jednego utrudnienia. Gracz przed nimi napotyka na swojej drodze dwa utrudnienia itd. **Utrudnienia są przydzielane w kolejności przedstawionej powyżej (wpierw moneta, potem głos, następnie przesunięcie znacznika w górę).**

Przykład

W grze 4-osobowej wybrano sfery *Kariera polityczna* i *Pozycja społeczna*. Pierwszy gracz otrzymuje 3 utrudnienia. Jako że w grze nie ma sfery *Majątek*, ignoruje pierwszą linię powyższego zestawienia. Gracz otrzymuje więc utrudnienie w ramach *Karier politycznej*, *Posycji społecznej* i jeszcze raz *Karier politycznej*. W sumie otrzymuje 2 głosy oraz przesun swój znajdujący się najbardziej z prawej strony *znacznik wpływu* o 1 pole w górę. Drugi gracz w kolejności otrzymuje 1 głos i przesun swój *znacznik wpływu* w górę. Trzeci gracz po prostu otrzymuje 1 dodatkowy głos, a czwarty gracz nie dostaje żadnego utrudnienia.

Gdy wszystkim graczom przydzielono utrudnienia, można rozpocząć pierwszą rundę gry.

2	3-4	5

Przebieg rundy

Rozgrywka trwa 5 rund. Może jednak skończyć się wcześniej, jeśli któryś z graczy osiągnie wynik „0” w którejkolwiek ze sfer.

Wprowadzenie

Każda runda składa się z kilku faz. Dwie z nich występują tylko w rozgrywce z konkretną sferą:

1. Przygotowanie
2. Sprawy do załatwienia
3. Akcje
4. Hyde Park (tylko w sferze *Kariera polityczna*)
5. Lady Beatrycze (tylko w sferze *Pozycja społeczna*)
6. Zakończenie rundy

Przygotowanie

Na początku każdej rundy należy odpowiednio przygotować wszystkie plansze. Ilustracja na str. 2 przedstawia przygotowanie plansz do pierwszej rundy z pominięciem następujących kroków:

Wyłożenie kart



Na każdej planszy znajdują się 3 albo 4 miejsca na karty. Widnieją na nich podpowiedzi, jakie i ile kart należy wyłożyć. Na przykład: na tym polu należy wyłożyć 2 białe i 1 czarną kartę. **Karty należy wykładać odkryte.** Jeśli położycie czarną kartę na górze, karty będzie można ułożyć tak, aby widoczne były wszystkie symbole.



W rundach 1, 2 i 3 położcie na tym polu czarną kartę, a w rundach 4 i 5 białą kartę.



W rundzie 5 na tym polu nie należy kłaść karty. Można tu wtedy zdobyć dwie przedstawione korzyści.

Odkrycie wierzchnią kartę na planszy głównej. W każdej rundzie będzie dostępna nowa karta główna.



Wyłożenie płytek

Dla każdej sfery przewidziany jest osobny zestaw płytek.



W sferze *Majątek* wyłóżcie 4 płytki własności na 4 polach wzdłuż boku planszy.



W sferze *Kariera polityczna* wyłóżcie 4 płytki kręgów politycznych na 4 polach o tym kształcie.



W sferze *Pozycja społeczna* odkryjcie wierzchnią płytkę Lady Beatrycze i umieśćcie ją na tym polu.

Sprawy do załatwienia

Każdy gracz dysponuje określoną liczbą pionków – *chłopców na posyłki*. Liczba pionków jest zależna od liczby grających oraz od tego, czy rozgrywane są dwie czy trzy sfery. (Tak, jak wyjaśniono to na poprzedniej stronie).



W kolejności wskazanej na torze kolejności gracze umieszczają po jednym pionku chłopca na posyłki na wybranym wolnym polu sprawy do załatwienia na wybranej planszy. Po umieszczeniu pionka

gracz natychmiast realizuje działanie przypisane do tego pola.

Czasem *chłopiec na posyłki* może zapewnić karty, które gracz będzie mógł wykorzystać w fazie *Akcji*. Innym razem *chłopiec* może mieć bezpośredni wpływ na wynik punktowy gracza w jednej ze sfer. Efekty działania konkretnych pól sprawy do załatwienia zostały wyjaśnione szczegółowo na następujących stronach instrukcji.

W danej rundzie każde pole może zostać zajęte przez jednego chłopca na posyłki. Dlatego bycie pierwszym w kolejności jest takie korzystne.

W swojej turze gracz musi zagrać jednego *chłopca na posyłki*. Może jednak wybrać sprawę, której nie będzie chciał załatwić. Wyjątkiem jest plansza *Majątku*: jeśli gracz wybierze sprawę umożliwiającą sprzedaż albo wymianę, to **musi** sprzedać albo wymienić co najmniej jedną własność (patrz str. 6).

Pozyskiwanie kart w grze 2- i 3-osobowej

Na każdej planszy znajdują się zestawy kart, które gracz może pozyskać. W grze na 4 i 5 osób do każdego zestawu zostało przypisane jedno pole dla *chłopca na posyłki*. W grze dla 2 i 3 osób jest o jedno pole mniej. Gracz posyła *chłopca* na dowolne wolne pole i bierze dowolny z dostępnych jeszcze zestawów kart. W tej samej rundzie gracz może pozyskać więcej niż jeden zestaw. Gdy wszystkie pola zostaną zajęte, żaden z graczy nie może wziąć ostatniego zestawu kart.

Gdy wszyscy gracze wykorzystają wszystkich swoich *chłopców na posyłki* i załatwią związane z nimi sprawy, rozpoczyna się faza *Akcji*.

Akcje

W kolejności wskazanej na torze kolejności każdy gracz rozgrywa jedną turę, podczas której wykonuje swoje akcje. Akcje reprezentowane są przez karty. Gracz może zagrać dowolną ich liczbę i może to zrobić w dowolnej kolejności. Jednakże liczba kart, które gracz może zachować na przyszłe rundy, jest ograniczona. **Na koniec rundy gracz musi zredukować pulę w rękę do 4 kart, może też zachować ich mniej.**

Białe karty

Karty z białą obwódką to karty jednorazowych wydarzeń. Gracz zagrywa taką kartę i wykonuje związaną z nią akcję. Wszystkie zagrane białe karty należy odrzucić na koniec rundy. (Gracz po zagraniu białej karty może położyć ją przed sobą. Niektóre efekty kart odnoszą się bowiem do kart zagranych wcześniej w bieżącej rundzie).

Czarne karty

Karty z czarną obwódką mogą być wykorzystane wielokrotnie w trakcie gry. Gdy gracz zagrywa czarną kartę, kładzie ją na swojej planszy. **Na planszy znajduje się 6 miejsc przeznaczonych na czarne karty.** Jeśli wszystkie miejsca są zajęte, gracz musi odrzucić jedną z wcześniej zagranych kart, aby zrobić miejsce dla nowej karty. Może odrzucić nawet kartę, z której już skorzystał w bieżącej rundzie.

Czarna karta nie działa w chwili zagrania na planszę. Gracz może aktywować ją w dowolnym dogodnym dla siebie momencie. Czarne karty oferują graczowi dwa rodzaje efektów.



Raz na rundę, w fazie *Akcji* gracz może **aktywować** efekt widniejący w prawym górnym rogu karty.

Efekt dodatkowy widniejący w dolnej części karty jest działaniem stałym i **uruchamia się** za każdym razem, gdy wystąpią określone okoliczności.



Aby aktywować efekt w prawym górnym rogu, należy lekko przesunąć kartę w dół i wykonać wskazaną akcję. Aktywowana karta nie może być ponownie wykorzystana w bieżącej rundzie. Gracz może (ale nie musi) aktywować czarną kartę natychmiast po jej wyłożeniu na planszę.

Jeśli w dolnej części karty widnieje efekt dodatkowy, działa on bez względu na to, czy karta została w danej rundzie aktywowana, czy nie. Ten efekt może być wykorzystany wielokrotnie w trakcie jednej rundy.

Opis działania kart znajduje się na ostatniej stronie instrukcji.

Żetony akcji bonusowych



Gracz ma możliwość pozyskania żetonu akcji bonusowej z planszy głównej i może z niego skorzystać w fazie *Akcji*. Po wykonaniu akcji widniejącej na żetonie gracz odkłada go z powrotem na planszę główną. Nawet jeśli gracz nie wykorzystał żetonu, musi na koniec rundy odłożyć go na planszę.

Po fazie Akcji

W zależności od rozpatrywanych w danej rozgrywce sfer po fazie *Akcji* może nastąpić różna liczba faz. Faza *Hyde Parku* została objaśniona na str. 8, a faza *Lady Beatrycze* na str. 9. Na str. 10 znajdziecie natomiast opis końca rundy.

Sprawy do załatwienia na planszy głównej

Pozyskanie karty głównej

W każdej rundzie na planszy głównej dostępna jest inna karta główna. Jest to karta specjalna, gdyż wiąże swym działaniem różne sfery.

Jeśli rozgrywka obejmuje wszystkie trzy sfery, pole z kartą główną działa jak każde inne pole sprawy. Gdy gracz umieści na nim swojego *chłopca na posyłki*, zdobywa kartę. Nową kartę należy odkryć dopiero w kolejnej rundzie.



Jeśli rozgrywka obejmuje tylko dwie sfery, zdobycie karty głównej wymaga poświęcenia dwóch *chłopców na posyłki*.

W konsekwencji, gdy wszyscy pozostali gracze będą zagrywać swój ostatni pionek, gracz, który wziął kartę główną, zostanie pominięty. Gdy pozostali gracze rozegrają wszystkie swoje tury, gracz ten bierze

z powrotem jednego z dwóch *chłopców* poświęconych na wzięcie karty głównej i zagrywa go na inne pole.

Rezerwowanie miejsca na torze kolejności



Gracz może posłać *chłopca*, aby **zarezerwował mu określone miejsce na torze kolejności** na przyszłą rundę. Kolejność

rozgrywania w bieżącej rundzie nie ulegnie zmianie aż do jej zakończenia (patrz str. 10). Na początku gry korzystnie jest być pierwszym graczem. W późniejszych rundach może się okazać, że korzystniej być ostatnim, jeśli gracz rozważa zakończenie gry przed czasem. Ostatnia pozycja na torze kolejności może być także korzystna w fazie *Hyde Parku*.

Gdy gracz posyła tu swojego *chłopca*, **wybiera także jeden z dostępnych żetonów akcji bonusowej.** Większość żetonów oferuje akcję, z której gracz może skorzystać w fazie *Akcji*.

Do każdej sfery przypisane są dwa żetony akcji bonusowej. Ich działanie zostało wyjaśnione na ostatniej stronie instrukcji. Na koniec rundy wszystkie żetony akcji bonusowej wracają na planszę.

Gracz może zarezerwować miejsce na torze kolejności nawet wtedy, gdy wolne pozostało tylko jedno miejsce. Co więcej, może to zrobić nawet w 5. rundzie tylko po to, aby zdobyć żeton akcji bonusowej. Jednakże gracz nie może zarezerwować miejsca, które jest nieaktywne w danej rozgrywce (np. w grze 3-osobowej nie może rezerwować miejsc o numerach 4–5). Gracz nie może także posłać tu więcej niż jednego swojego *chłopca* w trakcie tej samej rundy.

Płytką człowieka renesansu



Gracz może posłać tu *chłopca*, aby zdobyć płytkę człowieka renesansu. **Zapewnia ona dwa symbole na bieżącą rundę.** Gracz może z nich korzystać w połączeniu z działaniem kart, które zagrywa w fazie *Akcji* (patrz niżej).

Wybrane dwa symbole mogą być takie same albo różne. Gracz określa symbol dopiero w momencie

jego wykorzystania. Po wyborze dany symbol nie może już ulec zmianie. Gracz może z niego korzystać do końca rundy za każdym razem, gdy będzie mu on potrzebny.

Na koniec rundy gracz zwraca płytkę człowieka renesansu na planszę główną niezależnie od tego, czy z niej skorzystał, czy nie.

Symbole



Te symbole są wspólne dla wszystkich trzech sfer. Wiele kart zapewnia akcje, których efekt zależy od liczby określonych symboli posiadanych przez gracza. Celem gracza jest zmaksymalizowanie korzyści płynących z takich kart.

Gracz może pozyskać 2 symbole dzięki płytce człowieka renesansu. Każda sfera zapewnia także symbole na swój sposób. Wyjaśnienia znajdziecie na kolejnych stronach instrukcji. Symbole pozyskane w jednej sferze mają zastosowanie także w innych sferach.

Sfera Majątek

Prawdziwy utracjusz wyzbywa się rzeczy materialnych. I byłoby to o wiele łatwiejsze, gdyby miał ich stosunkowo niedużo. Ale bez obaw, dzięki sprytnym manewrom nawet taki wymuskany dżentelmen jak Ty może któregoś dnia zamienić się zebraikiem.

Cel

Celem działań w tej sferze jest pozbycie się wszystkich pieniędzy i wszystkich własności. Wynik gracza stanowi suma pozostałych mu pieniędzy i wartości własności. Dodatkowo za każdą płytkę własności, jaka pozostanie graczowi na koniec gry, otrzyma on karę pieniężną w wysokości 3 funtów.

Pieniądze

Gracz rozpoczyna rozgrywkę z liczbą pieniędzy wskazaną w tabeli na str. 3. Jednak gdy gracz sprzedaje własność, otrzyma dodatkowe pieniądze. Na szczęście istnieje wiele akcji umożliwiających ich wydawanie. Gdy gracz wydaje pieniądze, nie otrzymuje niczego w zamian oprócz satysfakcji z obniżenia swojego wyniku w tej sferze.

Płytki własności



Na początku gry gracz otrzymuje jeden z zestawów płytek własności oznaczony literą A, B, C, D albo E. Każda płytka własności zapewnia jeden symbol widniejący w lewym górnym rogu płytki. Moneta pośrodku określa bazową wartość płytki własności. Tarcza w prawym górnym rogu określa, w jakim hrabstwie znajduje się dana płytka własności.

Wskaźnik tańszego hrabstwa



Na początku gry wskaźnik należy ustawić na losowo wybranym hrabstwie. Na koniec każdej rundy wskaźnik należy przekręcić o jedno pole w kierunku zgodnym z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

Gdy gracz **sprzedaje** płytkę własności znajdującą się w hrabstwie wskazywanym przez wskaźnik, otrzymuje **1 funta mniej**. Wskaźnik nie ma żadnego wpływu na akcję zamiany płytki własności.

Zamiana



Ten symbol oznacza zamianę płytki własności. Gracz zamienia jedną ze swoich płytek własności z jedną z czterech płytek własności leżących na planszy. Zazwyczaj będzie chciał wymienić płytkę własności na płytkę o niższej wartości.

Jeśli akcja zamiany określa limit, gracz musi wziąć monety wyrównujące różnicę, o jaką przekroczył limit.

Przykład. Akcja powyżej określa limit -3. Gracz wymienia płytkę własności o wartości „6” na płytkę o wartości „1”. To oznacza utratę 5 funtów i przekroczenia narzucony limit. Gracz musi wziąć z banku 2 funty, aby pokryć różnicę.

Wskaźnik tańszego hrabstwa nie ma wpływu na akcję zamiany.

Na planszy zawsze znajdują się cztery płytki własności. Jeśli gracz decyduje się na zamianę w późniejszym okresie rundy, niektóre płytki własności na planszy mogą pochodzić od innych graczy. Na koniec rundy wszystkie płytki własności należy usunąć z planszy.

Sprzedaż



Płytki własności zapewniają graczom potrzebne symbole, ale wcześniej czy później każdy będzie chciał się ich pozbyć. Gdy gracz przeprowadza akcję sprzedaży, odkłada jedną ze swoich płytek własności na stos płytek odrzuconych i bierze z banku liczbę monet równą jej wartości (nadrudkowanej na płytce) pomniejszonej o ewentualne zniżki. Nie zapominajcie, że płytka własności z hrabstwa wskazanego przez wskaźnik tańszego hrabstwa jest tańsza podczas sprzedaży o 1 funta.



Niektóre akcje i efekty pozwalają graczowi na sprzedaż za niższą sumę. W takim wypadku należy odjąć wartość zniżki od ceny sprzedaży. Wszystkie zniżki się kumulują.

Jeśli zniżki zredukują wartość płytki własności do zera albo poniżej zera, to wartość danej płytki wynosi „0”. Sprzedając taką płytkę, gracz nie pobiera żadnych monet z banku.



Niektóre akcje i sprawy pozwalają graczowi na jednoczesną sprzedaż dwóch płytek własności. Jeśli dostępna jest zniżka, to stosuje się ją do obu płytek. Jednakże nie ma obowiązku sprzedawać dwóch płytek. **Druga sprzedaż jest opcjonalna.**

Wydawanie pieniędzy




Ta akcja pozwala na wydanie wskazanej liczby pieniędzy. Gracz odkłada monety do banku. Jeśli wskazana liczba przewyższa stan posiadania gracza, to gracz przekazuje do banku tyle pieniędzy, ile posiada. Nie może zejść poniżej zera, dopóki nie pozbedzie się całego majątku.

Karty Odrobiny więcej czasu



Te karty same z siebie nie zapewniają żadnych korzyści. Jednakże pewne akcje pozwalają graczowi wydać więcej pieniędzy, jeśli poświęci się na nie... odrobiny więcej czasu. Gracz może dołożyć jedną lub więcej kart *Odrobiny więcej czasu* do takiej akcji dla zwiększenia jej efektu.

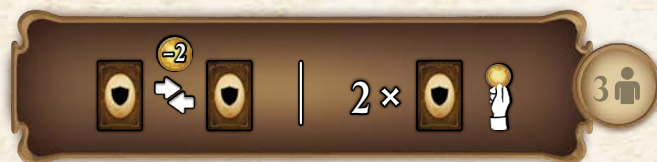
W przeciwieństwie do innych symboli gracz odrzuca symbole  natychmiast po ich użyciu. **Ta karta odnosi się tylko do akcji, w której została wykorzystana.**

Sprawy do załatwienia w sferze Majątek

Sprawy „zamiana płytek własności” oraz „sprzedaż dwóch płytek własności” zostały wyjaśnione powyżej.

Jeśli gracz wybierze sprawę, która pozwala na zamianę albo sprzedaż płytki własności, to musi zamienić albo sprzedać co najmniej jedną płytkę własności. Jeśli gracz pozbedzie się wszystkich własności, nie może wybrać tych spraw.

Pozostałe pola spraw do załatwienia oferują następujące efekty:



To pole pozwala graczowi na **zamianę płytek własności z limitem -2 albo na sprzedaż dwóch płytek własności** (bez dodatkowych zniżek). Gracz decyduje się na jedną z tych opcji. **W grze 2-osobowej ta sprawa jest niedostępna.**



To pole pozwala na **wydanie 1 funta plus 1 funta** za każdą kartę *Odrobiny więcej czasu*, którą gracz zdecyduje się zagrać. Gdy gracz posyła tu swojego *chłopca*, kładzie pionek na polu swojego koloru i nie może ponownie zagrać *chłopca* na to pole w tej samej rundzie. Każdy gracz może wysłać swojego *chłopca* do załatwienia tej sprawy.



Na tym polu gracz może **zdobyć zestaw kart**. W grze 2- i 3-osobowej każde pole pozwala na wybór dowolnego z dostępnych zestawów (patrz str. 4).

Sfera Kariera polityczna

Wyborcy w Twoim okręgu są niezwykle honorowi. Gdy ktoś kupi ich głos, to ma ich głos... zazwyczaj. Twój ojciec wydał już na najbliższe wybory sporą sumkę, więc aby je przegrać, będziesz musiał być nadzwyczaj politycznie niepoprawny!

Punktacja



Plansza głosów wyborczych pokazuje aktualną liczbę popierających Cię wyborców. Początkowa ich liczba jest wskazana w tabeli na str. 3. Celem działań w tej sferze jest utrata wszystkich głosów.

Płytki kręgów politycznych

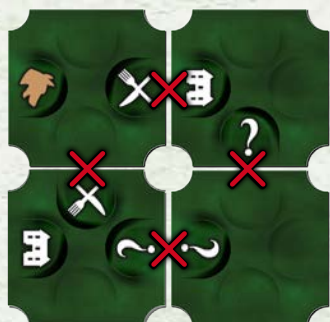
W tej sferze gracz może zdobywać symbole poprzez wkupianie się w łaski określonych kręgów politycznych reprezentowanych przez odpowiednie zestawienia płytek kręgów politycznych. **Zestawienia powstają wskutek układania płytek obok siebie. Ich układ może przyjąć dowolny kształt.**

Na początku gry siatka powiązań politycznych gracza składa się tylko z jednej płytki. Taka **pojedyncza płytką nie zapewnia jeszcze żadnych symboli**. Gracz zyskuje dostęp do danego symbolu dopiero po utworzeniu kręgu.

Gracz może pozyskać więcej symboli politycznych, wysyłając *chłopców* do załatwienia określonych spraw. Nowo pozyskaną płytkę należy położyć w taki sposób, aby stykała się z co najmniej jedną posiadaną przez gracza płytką. **Stykające się krawędzie muszą mieć:**

- dwa identyczne symbole;
- symbol ? po jednej stronie i jakiegokolwiek inny symbol po drugiej stronie za wyjątkiem ?;
- przestrzeń pozbawione symboli po obu stronach.

Niedozwolone



Trzy dostępne symbole



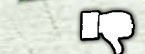
Jeśli gracz pozyska płytkę, której nie może w dozwolony sposób dołączyć do istniejącego układu, to musi ją odrzucić. Gracz może odrzucić nowo pozyskaną płytkę nawet wtedy, gdy pasuje ona do układu. Gracz nie może jednak odrzucić płytki, która została już dołączona do układu.

Gdy gracz **połączy na krawędziach** dwa takie same symbole lub dowolny symbol z symbolem pytajnika, to dołączył do określonego kręgu politycznego i **pozyskał 1 taki symbol**. (Zetknięcie krawędzi bez symboli jest dozwolone, ale nie przynosi graczowi żadnych symboli).



Jeśli gracz utworzy kwadrat 2 x 2 płytki, to dołączy także do tzw. wewnętrznego kręgu. Te nowe znajomości polityczne dają mu natychmiastowe korzyści.

Gracz wybiera dwie korzyści z następujących:



Utrata 1 głosu.



Wydanie 1 funta.



Przesunięcie jednego ze *znaków wpływu* o 1 pole w dół.

Gracz może wybrać dwukrotnie tę samą korzyść albo może wybrać dwie różne korzyści. Za każdym razem, gdy gracz zetknie ze sobą rogi czterech płytek, powstaje nowy krąg wewnętrzny. Na przykład układ 3 x 2 płytki utworzy dwa wewnętrzne kręgi.

Utrata 1 głosu



Ten symbol oznacza, że gracz traci 1 głos. Jeśli akcja wykonywana przez gracza zawiera ten symbol, gracz przesuwa odpowiednio swój znacznik na planszy głosów wyborczych.

Megafony



Megafony są wykorzystywane tylko w fazie *Hyde Parku*, która rozgrywana jest raz na rundę. W tej fazie gracz zlicza wszystkie symbole megafonów, jakie pozyskał w bieżącej rundzie.

Megafony mogą pochodzić od *chłopców na posyłki* wysłanych na plansze, z żetonu akcji bonusowej Megafon oraz z określonych kart. Jeśli gracz zagra białą kartę z symbolami megafonu, pozostawia ją przed sobą odwróconą awerssem do góry na stole aż do końca fazy *Hyde Parku*. W ten sposób nie zapomni podliczyć widniejących na niej symboli.

Gracz nie pozyskuje nowych megafonów w fazie *Hyde Parku*. Przystępuje do tej fazy z megafonami, które zebrał dzięki *chłopców na posyłki*, kartom i żetonowi akcji bonusowej. Jest to sytuacja komfortowa dla gracza ostatniego w kolejności, który może zliczyć liczbę megafonów zebranych przez przeciwników i podjąć odpowiednie decyzje w fazie *Akcji* co do zagrania swoich kart z symbolami megafonu.

Sprawy do załatwienia w sferze Kariera polityczna



Poślij *chłopca* tutaj, aby **utracić 1 głos**. Gdy posyłasz tu swojego *chłopca*, kładziesz pionek na polu swojego koloru i nie możesz ponownie zagrać *chłopca* na to pole w tej samej rundzie. Każdy gracz może wysłać swojego *chłopca* do załatwienia tej sprawy.



Poślij *chłopca* tutaj, aby zyskać wskazaną liczbę megafonów. Ich liczba zależy od tego, która runda jest aktualnie rozgrywana.



Poślij *chłopca* tutaj, aby **utracić 1 głos i wybrać jedną z dwóch płytek**. Natychmiast dołącz wybraną płytkę do swojego układu, a drugą płytkę odrzuć. (Możesz odrzucić obie płytki).



Poślij *chłopca* tutaj, aby **otrzymać zestaw kart**. W rozgrywce 2- i 3-osobowej każde pole pozwala Ci wziąć dowolny z dostępnych zestawów (patrz str. 4).

Dwa z zestawów kart oferują także płytkę kręgu politycznego. Jeśli weźmiesz taki zestaw, zabierasz także płytkę kręgu. Natychmiast umieść ją w swoim układzie albo odrzuć.



W rundzie 5. to pole zapewnia utratę 1 głosu oraz symbol 1 megafonu zamiast jednej czarnej karty (którą zapewniało w rundach 1-4). Zawsze jednak zapewnia płytkę kręgu politycznego.

Liberalowie i konserwatyści



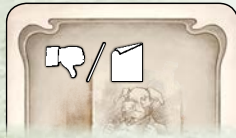
Niektóre akcje widniejące na kartach obrażają jedną z wiodących partii: liberałów albo konserwatystów.



Inne akcje są ogólnie obraźliwe.



Czarna karta z takim symbolem zapewni graczowi bonus za każdym razem, gdy zagra on kartę z symbolem **C** w lewym górnym rogu. Nie zapewni natomiast bonusu przy zagranu kart z **L** lub **C**. Analogiczne zasady dotyczą liberałów.



Inne karty nie mają związku z żadną partią. Ta karta pozwala graczowi na utratę 1 głosu za każdą kartę zagrąną w bieżącej fazie *Akcji* z symbolem **C**, **L**, lub **C** w lewym górnym rogu.

Kuracja w pubie



Pomimo niedawnych reform dotyczących kampanii wyborczych, które zdelegalizowały praktyki kupowania głosów, w wielu regionach kraju nadal obowiązuje niepisana tradycja wspólnej kuracji w pubach, podczas której można podreperować swój wynik. Gracz może zagrać do 4 takich kart naraz. Każda karta oznacza więcej darmowego piwa dla popleczników kandydata. Aby pomóc im przemyśleć kwestię lojalności, do piwa dodałeś jednak małe co nieco.

Gracz traci liczbę głosów określoną na karcie w zależności od liczby zagranych kart. Na przykład trzy zagrane naraz karty *Kuracji w pubie* pozwolą na utratę 6 głosów.



Jeśli gracz posiada na swojej planszy tę kartę, to jej efekt uruchamia się wraz z każdą kartą *Kuracji w pubie*. Na przykład trzy karty *Kuracji w pubie* pozwolą w sumie na utratę aż 12 głosów (6 z samych kart plus dodatkowo po 2 głosy za każdą zagrąną kartę).

Faza Hyde Parku

Jeśli rozpatruje się sferę *Kariera polityczna*, rundę wieńczy przemowa gracza w słynnym Hyde Parku. Celem owej przemowy jest oczywiście utrata jak największej liczby głosów. Lecz pozostali członkowie klubu także starają się osiągnąć ten cel, więc faza przebiega w formie swobodnego plebiscytu na najgłośniejszego mówcę.



Pewne podjęte sprawy oraz przeprowadzone akcje pozwoliły graczowi na zebranie określonej liczby megafonów. **Gracz podlicza liczbę megafonów, jaką zdobył w bieżącej rundzie.**



Dodatkowe megafony dla gracza, który wysłał tu swojego chłopca na posyłki.

Kara za posiadanie najmniejszej liczby megafonów.

Nagroda za posiadanie największej, drugiej największej i trzeciej największej liczby megafonów.

Wartości zależą od tego, która runda jest aktualnie rozgrywana.

Wszyscy gracze remisujący pod względem najmniejszej liczby megafonów otrzymują 1 głos. Nie otrzymują równocześnie żadnych nagród za pierwsze, drugie czy trzecie miejsce pod względem liczby megafonów.

Pozostali gracze mogą zostać nagrodzeni. Nagrody zależą od tego, która runda jest aktualnie rozgrywana. Jeśli przygotowaliście planszę *Kariera polityczna* prawidłowo, *znacznik rundy* na planszy głównej wskazuje kolumnę, która odpowiada wartościom w bieżącej rundzie.

Ustalcie głośność przemów pozostałych graczy. **Gracz z największą liczbą megafonów traci najwięcej głosów.** Pozostali gracze tracą ich coraz mniej, zgodnie z malejącymi wartościami w kolumnie. Jeśli występują remisy, wszyscy remisujący otrzymują wskazaną nagrodę. Remisy nie wpływają na kolejność dalszych graczy.

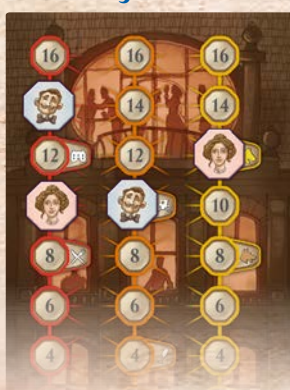
Przykład 1. Czerwony, Żółty, Niebieski i Zielony zdobyli w tej rundzie po 2 megafony. Wszyscy remisują pod względem najmniejszej liczby megafonów, więc wszyscy otrzymują 1 głos. Nikt nie traci głosów.

Przykład 2. Czerwony i Żółty zebraли po 4 megafony, Niebieski zebrał 3, a Zielony 1. Zgodnie z rysunkiem powyżej jest to runda 4. Zielony jako zdobywca najmniejszej liczby megafonów zyskuje 1 głos. Czerwony i Żółty remisują pod względem największej liczby megafonów, więc obaj tracą po 4 głosy. Niebieski jako trzeci traci 1 głos.

Sfera Pozycja społeczna

Jesteś bardzo lubiany przez czwórkę najbardziej wpływowych członków lokalnej społeczności. Ale nic straconego, odrobina nieodpowiedniego zachowania i możesz to zmienić!

Punktacja



W tej sferze gracze przesuwają 4 znaczniki na swojej osobistej planszy wpływów. Suma liczb pod znacznikami to ogólna wartość wpływów gracza. Celem działań w tej sferze jest maksymalne obniżenie wpływów, jakie gracz posiada w społeczeństwie.

Przesuwanie znaczników wpływów

Akcje oraz sprawy do załatwienia pozwalają graczowi przesuwać znaczniki na planszy. Niektóre symbole odnoszą się do konkretnego koloru znaczników. Jeśli kolor nie został określony, gracz może przesunąć dowolny ze swoich znaczników. **Znacznik można przesunąć tylko na puste pole.**



Przesuń jeden ze znaczników o 1 pole w dół.



Przesuń jeden ze znaczników po skosie w dół do sąsiedniego rzędu. Wybierasz kierunek w lewo albo w prawo.

Jeśli w wyniku przesunięcia znacznik miałby opuścić planszę, to gracz w ogóle go nie przesuwa.

Te symbole oznaczają przesunięcie jednego znacznika na sąsiednie puste pole w jednym ze wskazanych kierunków.



Pozostałe symbole dotyczące przesuwania znaczników zostały objaśnione na ostatniej stronie instrukcji.

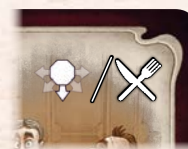
Jeśli symbole pozwalają na kilka przesunięć znacznika, to gracz realizuje je jeden po drugim, zawsze na pustym polu. **Gracz może poruszyć jeden albo kilka znaczników**, w kolejności według własnego uznania. Gracz nie ma obowiązku wykorzystać wszystkich dostępnych przesunięć. Może nawet nie wykorzystać żadnego.

Symbole na planszy wpływów



Przy niektórych polach na planszy wpływów widnieje symbol. Gracz dysponuje tym symbolem, dopóki jego znacznik zajmuje dane pole. Wiele strategicznych decyzji w sferze *Pozycja społeczna* dotyczy wyboru odpowiedniego pola i okresu czasu, w którym znacznik powinien na nim pozostać.

Jeśli akcja pozwala graczowi wykonać kilka przesunięć, to gracz nie może wykonać pomiędzy nimi innej akcji. Na przykład, jeśli karta pozwala na dwa przesunięcia w dół, to gracz nie może przesunąć się na pole z symbolem psa, rozegrać akcji wykorzystującej ten symbol i ponownie poruszyć znacznikiem w dół. Jednakże może za pomocą jednej karty przesunąć znacznik na pole z symbolem psa, zagrać nawet kilka kart wykorzystujących ten symbol, a następnie kolejną kartą ściągnąć znacznik z symbolu.



Gdy gracz używa takiej karty, w pierw musi policzyć, ile sztuk danego symbolu posiada. Następnie wykonać taką samą liczbę przesunięć. Po podliczeniu symboli liczba przesunięć nie podlega już zmianie bez względu na sposób ich wykonania. Jeśli karta pozwala graczowi na przesunięcia oraz na działanie zależące od symboli, to gracz zlicza symbole przed wykonaniem przesunięć.

Przykład. Czerwony dysponuje 1 symbolem pochodzącym z płytki własności. Wykorzystuje powyższą kartę, aby przesunąć znacznik na planszy wpływów na pole z . To nie zapewni mu dodatkowego ruchu, mimo że zyskał drugi symbol . W kolejnej rundzie, gdy będzie używał tej karty, będzie dysponował już 2 symbolami . I nawet jeśli podczas pierwszego ruchu opuści pole z symbolem , nie straci drugiego przesunięcia.

Sprawy do załatwienia w sferze *Pozycja społeczna*



Niektóre sprawy pozwalają graczowi na przesunięcie znaczników w sposób opisany powyżej.



To pole zapewni 1 przesunięcie znacznika w dół. Gdy posyłasz tu swojego *chłopca*, kładziesz pionek na polu swojego koloru i nie możesz ponownie zagrać *chłopca* na to pole w tej samej rundzie. Każdy gracz może wysłać swojego *chłopca* do załatwienia tej sprawy.



Poślij *chłopca* tutaj, aby otrzymać zestaw kart. W grze 2- i 3-osobowej każde pole pozwala na wybór dowolnego z dostępnych zestawów (patrz str. 4).



Korzyść z tego pola odnosi się do fazy *Lady Beatrycze*. Ogólnie rzecz biorąc, na chwilę zapominasz o swoim napiętym grafiku zajęć i koncentrujesz się na irytowaniu starszej pani. **Jeśli wybierzesz tę sprawę, będziesz chroniony przed działaniem płytki Lady Beatrycze w fazie *Lady Beatrycze*.**

Lady Beatrycze

Lady Beatrycze to słodka staruszka, która wszystkim wokoło opowiada, jaki to z Ciebie miły młodzieniec. A to przyczynia się do wzrostu sympatii, jaką darzy Cię lokalna społeczność, co jest dokładnie tym, czego nie chcesz!

Po fazie *Akcji* (oraz po fazie *Hyde Parku*, jeśli rozgrywka obejmuje także sferę *Kariera polityczna*) nadchodzi czas na porównanie pozycji *znaczników wpływów* graczy z działaniem płytki Lady Beatrycze. **Wyłożona w bieżącej rundzie płytka Lady określa, które znaczniki muszą zostać przesunięte w tej fazie o 1 pole w górę.** Każda z płytek została szczegółowo objaśniona poniżej.

Wszystkie znaczniki objęte działaniem płytki są przesuwane równocześnie. Niektóre znaczniki mogą zostać zablokowane przez nieprzesuwane znaczniki stojące nad nimi albo przez fakt, że znajdują się one w najwyższym rzędzie (16). **Za każdy taki zablokowany znacznik gracz musi przesunąć o 1 pole w górę inny znacznik.** Gracz może wybrać dowolny znacznik: taki, który został już wskutek działania płytki przesunięty, albo taki, który nie jest objęty działaniem płytki.

Jeśli żadne znaczniki gracza nie mogą zostać przesunięte w górę, oznacza to, że renoma gracza w społeczności jest już tak wielka, że nawet pochwały starszej damy nie są w stanie niczego zmienić.

Gracze mogą jednak uniknąć działania płytki albo bezpośrednio, albo posyłając *chłopca* na pole Lady Beatrycze w fazie *Sprawy do załatwienia*.

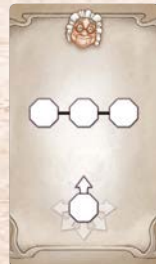
Płytki Lady Beatrycze



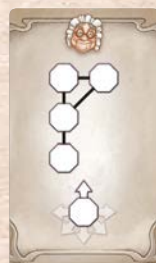
Przesuń wszystkie znaczniki znajdujące się we wskazanych kolumnach o 1 pole w górę. **Jeśli wszystkie Twoje znaczniki znajdują się w wykreślonej kolumnie, ignorujesz działanie płytki.**



Przesuń wszystkie znaczniki znajdujące się we wskazanych rzędach (od rzędu wartego 6 pkt. do rzędu wartego 12 pkt.) o 1 pole w górę. **Jeśli wszystkie Twoje znaczniki znajdują się poza tymi rzędami, ignorujesz działanie płytki.**



Jeśli 2 lub więcej znaczników znajduje się w tym samym rzędzie, przesuń wszystkie te znaczniki o 1 pole w górę. Znaczniki nie muszą ze sobą sąsiadować. Jeśli znaczniki znajdują się w dwóch rzędach (po 2 znaczniki w każdym), to przesuń wszystkie 4 znaczniki. **Jeśli jednak w żadnym rzędzie nie posiadasz więcej niż 1 znacznika, ignorujesz działanie płytki.**



Przesuń każdy znacznik, który sąsiaduje z innym znacznikiem, o 1 pole w górę. Innymi słowy, przesuń każdą grupę sąsiadujących ze sobą znaczników o 1 pole w górę jako grupę. **Jeśli żaden Twój znacznik nie sąsiaduje z innym znacznikiem, ignorujesz działanie płytki.**

Koniec rundy

Na końcu każdej rundy wykonajcie w podanej kolejności następujące działania:

Sprawdzenie warunku końca gry

Gra zakończy się w momencie, gdy którykolwiek z graczy osiągnie wynik „0” lub niższy w którejkolwiek ze sfer. W trakcie rundy może się zdarzyć, że gracz osiągnie „0”, ale potem jego wynik wzrośnie (w fazach *Hyde Parku* lub *Lady Beatrycze*). W takim przypadku gra się nie kończy. Liczy się wynik gracza po fazach *Hyde Parku* i *Lady Beatrycze*. Gra dobiegnie końca również wtedy, gdy rozegranych zostało 5 rund. Poniżej znajdziecie szczegóły dotyczące wyłaniania zwycięzcy.

Jeśli gra się nie zakończyła, przygotujcie się do następnej rundy.

Ustalenie nowej kolejności graczy

Gracze, którzy posłali *chłopca* na pole kolejności, zarezerwowali już sobie określoną pozycję. Należy przesunąć ich znaczniki kolejności na odpowiednie miejsca na torze. Gracze zwracają także na planszę (jeśli dotąd tego nie czynili) żetony akcji bonusowych.

Gracze, którzy nie posłali *chłopców*, aby zarezerwowali im miejsca na torze, zajmują pozostałe wolne miejsca, nie zmieniając przy tym kolejności względem siebie.

Przykład

Na koniec rundy pozycja *snaczników kolejności* oraz *chłopców na posyłki* przedstawia się następująco:



Czerwony i Niebieski otrzymują miejsca, które sobie zarezerwowali. Żółty i Zielony zajmują pozostałe miejsca. Tak, jak w poprzedniej rundzie, Żółty zajmuje miejsce przed Zielonym.



Jeśli żaden z graczy nie posłał *chłopca* na pole kolejności, kolejność graczy pozostaje bez zmian.

Czyszczenie plansz

Gracze odrzucają wszystkie białe karty, które zegrali w bieżącej rundzie. Jeśli posiadają jakieś karty na ręce, mogą zachować tylko 4. Muszą także „dezaktywować” czarne karty, z których skorzystali w tej rundzie.

Z plansz należy usunąć wszystkie karty, które na nich pozostały (nie zapomnijcie o karcie głównej). Z planszy *Kariery politycznej* należy usunąć wszystkie pozostałe na niej płytki kręgów politycznych, z planszy *Majątku* należy usunąć wszystkie pozostałe na niej płytki własności, a także tę płytkę *Lady Beatrycze*, która była aktywna w tej rundzie.

Wszyscy gracze zabierają z powrotem pionki *chłopców na posyłki*.

Płytkę człowieka renesansu należy odłożyć na planszę główną, podobnie jak wszystkie żetony akcji bonusowych.

Przesunięcie znacznika rundy

Przesuńcie *znacznik rundy* na kolejne pole. Na planszy *Majątku* obróćcie wskaźnik tańszego hrabstwa o jedno pole zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

Punktacja

W sferze *Majątek* wynik gracza stanowią pieniądze, jakie posiada. Jeśli na koniec gry posiada on również jakiś majątek, musi go spieniężyć. W tym celu pobiera pieniądze równe wartości nadrukowanej na płytce własności powiększonej o 3 funty. Dopóki więc gracz posiada jakieś płytki własności, jego wynik będzie zawsze wyższy od „0”. Położenie wskaźnika tańszego hrabstwa nie ma wpływu na wynik gracza.

Jeśli gracz posiada jakiś majątek, to nie może osiągnąć debetu. Na przykład jeśli akcja pozwoliłaby graczowi wydać więcej pieniędzy, niż faktycznie posiada, to wydaje tylko tyle, ile posiada. Jeśli gracz nie posiada już żadnego majątku, jego wynik może spaść poniżej zera.

W sferze *Kariera polityczna* wynik gracza to liczba posiadanych głosów wyborczych. Maksymalna wartość na planszy głosów wyborczych wynosi 44. Jeśli gracz osiągnął maksimum, nie może uzyskać więcej punktów. Jednakże wynik poniżej zera jest jak najbardziej możliwy. Punkty ujemne należy odnotowywać w standardowy sposób.



W sferze *Pozycja społeczna* wynik gracza ustala się na jego planszy wpływów. Poszczególne *znaczniki wpływów* nie mogą wyjść ponad górny rząd ani zejść poniżej dolnego rzędu na planszy. Wynik gracza stanowi suma wartości pól znajdujących się pod wszystkimi znacznikami. Wynik ten może być liczbą ujemną.

Działanie w każdej ze sfer gracz zakończy z określonym wynikiem punktowym. Jako rezultat starań utracjusza wybiera się najwyższy spośród z tych wyników. Gracz o najniższym rezultacie zostaje zwycięzcą.

Ewentualne remisy rozstrzyga się poprzez odniesienie do drugiego najwyższego wyniku (spośród wyników w sferach) remisujących graczy. Jeśli to konieczne, to trzecia sfera (jeśli występuje) jest trzecim stopniem rozstrzygania remisu. Jeśli jednak i to nie wyłoni jednego zwycięzcy... to jest to sytuacja doprawdy wyjątkowa.

Autor: Vladimír Suchý

Główny ilustrator: Tomáš Kučerovský

Ilustracje: Václav Šlajch

Ján Lastomírsky

Opracowanie graficzne: František Horálek

Dodatkowe grafiki: Michael Petrus

Dita Lazárková

Tłumaczenie: Monika Žabicka

Testerzy: Vodka, Miloš Procházka, Jirka Bauma, Petr

Holub, dilli, Vojta Suchý, Petr Murmak, Fanda Horálek,

Vítek Vodička, Vlada Chvátíl, Lucka, Michal, Kačka, Paul,

Jason, David Nedvidek, Radka Řeháková, Zuzka, Yuyka,

Stáňa i wielu innych.

Specjalne podziękowania dla: Paula Grogana, Jasona

Holta, Vlaady Chvátíla, Vítka Vodički oraz Fandy Horálek.

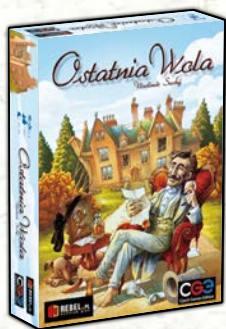


© Czech Games Edition

grudzień 2015

www.CzechGames.com

Rozgrywka łączona: Klub utracjuszy i Ostatnia wola



Ostatnia wola to kolejna gra autorstwa Vladimira Suchego. W grze gracze starają się jak najszybciej wyzbyć wszystkich majątności. Ogólnie rzecz biorąc, *Ostatnia wola* to bardziej rozbudowana wersja sfery *Majątek z Klubu utracjuszy*.

Możecie zamienić sferę *Majątek* na grę *Ostatnia wola*.

Przygotowanie gry

Zdecydujcie, z którymi sferami połączycie grę *Ostatnia wola*: z *Karierą polityczną*, z *Polityką społeczną* czy z obiema. Przygotujcie grę *Klub utracjuszy* według standardowych zasad. Rozłóżcie grę *Ostatnia wola* poniżej planszy głównej.

Plansza główna



Użycie tej strony planszy. Pozyskanie karty głównej będzie teraz wymagało posłania tylko 1 chłopca. W grze łączonej będziecie korzystać jedynie z górnego trójkąta planszy. Część planszy z torem kolejności, żetonami akcji bonusowych oraz płytką człowieka renesansu pozostawiecie w pudełku. Kolejność graczy będzie ustalana zgodnie z zasadami gry *Ostatnia wola*.

Plansze do gry *Ostatnia wola* możecie ułożyć tak, jak przedstawiono na ilustracji powyżej.

Karty główne

Wybierzcie karty odpowiadające wybranym sferom.



Białe karty główne są oznaczone w ten sposób.



Użycie czarnych kart głównych odpowiadających sferze *Majątek*.

Przygotowanie elementów gracza

- Pozostałe dwie sfery należy przygotować zgodnie z wytycznymi w tabeli na str. 3.
- Gracz rozpoczyna sferę *Ostatnia wola* z sumą 70 funtów.
- Liczba dostępnych *chłopców na posyłki* określana jest w każdej rundzie podczas fazy *Planu dnia* z gry *Ostatnia wola*.
- Użycie planszy gracza z gry *Klub utracjuszy* dla kart z tej gry i planszy gracza z gry *Ostatnia wola* dla kart z tej gry.

Pierwszy gracz

Znacznik *pierwszego gracza* z gry *Ostatnia wola* otrzymuje gracz, który jako ostatni wydał pieniądze. Znacznik będzie zmieniał właściciela zgodnie z zasadami gry *Ostatnia wola*. **Na początku rozgrywki gracze nie otrzymują utrudnień rekompensujących kolejność rozgrywki.**

Przebieg rundy

Przebieg rundy w obu grach jest taki sam, więc ich połączenie nie rodzi żadnych problemów.

Fazy Przygotowanie i Plan dnia

Każdą planszę należy przygotować według reguł dla niej obowiązujących.

Po fazie *Przygotowania* należy rozegrać fazę *Planu dnia* z gry *Ostatnia wola*.

Sprawy do załatwienia

W fazie *Spraw do załatwienia* gracz dysponuje 1 dodatkowym *chłopcem na posyłki*, jeśli gra obejmuje jedną sferę z gry *Klub utracjuszy* albo 2 dodatkowymi *chłopcami*, jeśli gra obejmuje dwie sfery. Są to dodatkowe pionki, które przysługują graczowi oprócz pionków wynikających z planszy *Planu dnia*.

Sprawy do załatwienia na wszystkich planszach pozostają takie same za wyjątkiem planszy głównej, na której nie można już pozyskać płytki człowieka renesansu oraz zarezerwować miejsca na torze kolejności. (Kolejność graczy jest określana w fazie *Planu dnia*).

Akcje

Każda z gier posiada własne zasady dotyczące przeprowadzania akcji. **Akcje gracza z gry *Klub utracjuszy* są nielimitowane. Akcje gracza z gry *Ostatnia wola* są odliczane na planszy gracza.** Białe karty główne mają symbole **A** albo **2A** określające ich koszt w akcjach.

Czarne karty należy zagrywać na odpowiednie plansze graczy. Karty z jednej gry nie mogą leżeć na planszy z drugiej gry.

Symbole



Gracz może pozyskiwać symbole z czarnych kart z gry *Ostatnia wola*. Gdy efekt karty jest zależny od liczby symboli, gracz uwzględni także symbole w lewym górnym rogu czarnych kart z gry *Ostatnia wola* na swojej planszy. **Białe karty z gry *Ostatnia wola* nie zapewniają żadnych symboli, które mogłyby być wykorzystane w pozostałych sferach.**



Te trzy rodzaje nieruchomości zapewniają graczowi symbol **FF**. Domy na wsi nie zapewniają tego symbolu.



Symbole gracza na jego płytkach kręgów politycznych i na planszy wpływów **nie mają zastosowania** do kart z gry *Ostatnia wola*.

Hyde Park i Lady Beatrycze

Te fazy przebiegają bez zmian.

Koniec rundy

Na koniec rundy należy przeprowadzić standardowe działania. Limit liczby kart w ręku jest w grze łączonej powiększony, gracz **może zachować do 5 kart**. Nie zapomnijcie zwrócić kart *Towarzyszy na każdą okazję*, jeśli zostały wzięte.

Koniec gry

Gra dobiega końca, gdy zakończy się 5. runda bądź któryś z graczy osiągnie wynik „0” lub niższy w którejkolwiek ze sfer.

Wynik gracza ze sfery *Ostatnia wola* to suma pozostałych mu pieniędzy powiększona o aktualną wartość rynkową wszystkich jego nieruchomości. Najwyższy rezultat ze wszystkich sfer jest wynikiem końcowym gracza. **Zwycięcą zostaje gracz z najniższym wynikiem końcowym.**

Objaśnienia symboli

Podstawowe akcje punktujące

W każdej sferze występują działania wpływające bezpośrednio na wynik gracza:

Tracisz 1 głos.

Wydaj 2 funty.

Przesuń jeden ze *znaczników wpływu* w jednym ze wskazanych kierunków.

Inne podstawowe efekty

Megafony nie wpływają natychmiastowo na wynik gracza. Wszystkie megafony zdobyte przez gracza w bieżącej rundzie są podliczane w fazie *Hyde Parku*.

Sprzedaj płytkę własności.

Sprzedaj płytkę własności ze zniżką -1.

Zamień jedną ze swoich płytek własności na jedną z płytek własności na planszy. Jeśli utrata wartości wynosi więcej niż dopuszczalny limit, weź monety, aby pokryć różnicę.

Dodatkowe efekty czarnych kart

Symbole tych efektów widnieją u dołu niektórych czarnych kart.

Ten symbol w dolnej części karty oznacza utratę 1 głosu za każdym razem, gdy zagrasz białą kartę z symbolem , lub .

Za każdym razem, gdy zagrasz białą kartę z symbolem , tracisz 1 głos. Symbole oraz nie uruchamiają tego efektu. (Analogicznie działa efekt partii *Konserwatywnej*).

Za każdą zagraną przez siebie białą kartę z symbolem tracisz 2 głosy.

Gdy sprzedajesz własność we wskazanym hrabstwie, cena sprzedaży zostaje pomniejszona o 2 funty.

Za każdym razem, gdy zagrywasz białą kartę z co najmniej jednym symbolem megafonu, możesz przesunąć jeden ze *znaczników wpływu* w dół o 1 pole za każdy taki symbol.

Kombinacje

Działanie niektórych kart zależy od symboli, jakie gracz posiada.

Tracisz 2 głosy za każdy posiadany symbol tego typu.

Wydaj 1 funta za każdy posiadany symbol tego typu.

Przesuń znacznik o 1 pole w dół za każdy posiadany symbol tego typu. Każdy ruch musi zostać wykonany we wskazanym kierunku i kończyć się na pustym polu. Możesz przesunąć ten sam znacznik kilkakrotnie. Przesunięcie znacznika na symbol lub z symbolu nie zmienia liczby dostępnych przesunięć.

Inne kombinacje

Przesuń znacznik o 1 pole w dół za każdy *znacznik wpływu* na polu wartym 6 pkt.

Ten symbol w rogu karty oznacza utratę 1 głosu za każdą białą kartę z symbolem , lub , którą zagrałeś w bieżącej rundzie.

Tracisz 1 głos, jeśli Twój *chłopiec na posyłki* znajduje się na polu sprawy *Hyde Park*.

Tracisz 2 głosy za każdy *znacznik wpływu* tego koloru we wskazanej kolumnie na swojej planszy wpływów.

Wydaj 1 funta za każdą płytkę własności znajdującą się we wskazanym hrabstwie.

Wydaj dodatkowo 2 funty za każdą kartę *Odrobinę więcej czasu*, jaką zagrywasz. (Następnie odrzuć karty *Odrobinę więcej czasu*. Nie możesz użyć ich ponownie).

Wydaj 2 funty. Wydaj dodatkowe funty w zależności od tego, ile kart *Odrobinę więcej czasu* zagrywasz. Na przykład jeśli połączysz działanie tej karty z jedną kartą *Odrobinę więcej czasu*, wydasz 2 + 1 = 3 funty. Jeśli połączysz jej działanie z trzema kartami, wydasz 2 + 1 + 2 + 3 = 8 funtów. (Następnie odrzuć karty *Odrobinę więcej czasu*. Nie możesz użyć ich ponownie).

Pozostałe efekty kart

Jeśli 2 akcje punktujące są oddzielone pionową kreską, wybierz jedną z nich. Jeśli przy symbolu widnieje mnożnik, podejmij wybór tyle razy, ile wynosi jego wartość. W pokazanym przykładzie możesz wybrać: utratę 4 głosów albo 4 przesunięcia, albo utratę 1 głosu i 3 przesunięcia itp.

Możesz posłać swojego *chłopca na posyłki* na wolne pole sprawy i przeprowadzić związane z nim działanie.

Zamień jedną z akcji punktujących na inną akcję punktującą. Na przykład, możesz zamienić na , przesuując jeden ze *znaczników wpływu* w górę na wolne pole i wydając w zamian 1 funta.

Weź z banku 1 funta, aby przesunąć *znacznik(i) wpływu* o 2 pola w dół, albo przesunąć 1 *znacznik wpływu* w górę na wolne pole, aby wydać 2 funty.

Otrzymujesz 5 korzyści zamiast 2, gdy tworzysz wewnętrzny krąg (patrz str. 7).

Przeprowadź każdą z tych akcji punktujących.

Wybierz dowolny rząd. Możesz przesunąć każdy ze *znaczników wpływu* znajdujących się w tym rzędzie o 1 pole w dół. Nie musisz przesuwać wszystkich znaczników w tym rzędzie.

Możesz przesunąć wszystkie znaczniki tego koloru we wskazanej kolumnie o 1 lub 2 pola w dół. (Nie możesz przeskakiwać zajętych pól).

Wybierz dowolny rząd. Możesz przesunąć każdy ze znaczników tego koloru o 1 lub 2 pola w dół. (Nie możesz przeskakiwać zajętych pól).

Jednym ze znaczników tego koloru możesz wykonać 1, 2 albo 3 przeskoki nad innymi znacznikami. (Przeskok jest możliwy wtedy, gdy pole bezpośrednio pod znacznikiem jest zajęte, a kolejne pole pod nim – wolne).

Możesz wykonać do 3 ruchów znacznikami tego koloru we wskazanym kierunku.

