



The Castles of
Burgundy
Special Edition

Instrukcja

ELEMENTY GRY

GRA PODSTAWOWA:

164 heksy:

- 1 7 x 8 budynków (40 beżowych, 16 czarnych)
- 2 7 x 4 zwierząt (20 zielonych, 8 czarnych)
- 3 12 kopalni (10 szarych, 2 czarne)
- 4 26 statków (20 niebieskich, 6 czarnych)
- 5 26 klasztorów (20 żółtych, 6 czarnych)
- 6 16 zamków (14 bordowych, 2 czarnych)



1 instrukcja



4 karty pomocy



1 plansza gry (dwustronna)



- 20 dwustronnych plansz księstwa (5 plansz w 4 egzemplarzach, #1-10)
- 4 plansze graczy
- 4 nakładki na plansze graczy



26 żetonów robotników



42 kafelki dóbr handlowych (kwadratowe, po 7 w każdym kolorze)



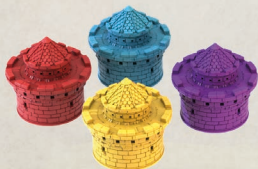
12 kafelków premiovych (po 2 w 6 kolorach)



24 srebrne monety



4 płócienne woreczki



4 znaczniki kolejności w rundzie (po 1 w każdym z 4 kolorów graczy)



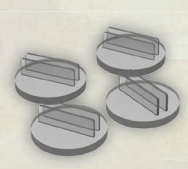
9 kości (po 2 w każdym z 4 kolorów graczy i 1 biała)



4 żetony punktów zwycięstwa (100/200 punktów w każdym z 4 kolorów graczy)



4 znaczniki punktów zwycięstwa (po 1 w każdym z 4 kolorów graczy)



4 plastikowe podstawki na znaczniki punktów zwycięstwa

Żetony robotników i srebrnych monet nie są ograniczone ich liczbą w zestawie gry. Jeżeli ulegną wyczerpaniu w trakcie rozgrywki, możesz swobodnie zastosować ich zamienniki.

ROZSZERZENIA:

- 1 16 dwustronnych plansz księstwa (4 plansze w 4 egzemplarzach, #11-18) (1. Rozszerzenie)
- 2 4 dwustronne plansze księstwa (1 plansza w 4 egzemplarzach, #19-20): „Plansza Mistrzostw Niemiec (2013)”, „Plansza Mistrzostw Niemiec (2016)” (3. i 7. Rozszerzenie)
- 3 16 dwustronnych plansz księstwa (4 plansze w 4 egzemplarzach, #23-30): „Posterunki graniczne” (4. Rozszerzenie)
- 4 4 dwustronne plansze księstwa (1 plansza w 4 egzemplarzach, #21-22) (Edycja specjalna)



1 dwustronna plansza księstwa „Gra solo” (#33-34) (10. Rozszerzenie)



4 dwustronne plansze: „Gra drużynowa” (#31a, 31b, 32a, 32b) (9. Rozszerzenie)



12 dodatkowych kafelków: „Szlaki handlowe” (8. Rozszerzenie)



4 dodatkowe heksy (2. Rozszerzenie)



9 dodatkowych heksów: „Białe zamki” (5. Rozszerzenie)



5 dodatkowych heksów: „Karczmy” (6. Rozszerzenie)



18 kafelków tarcz („Rozszerzenie: Tarcze”)



2 kafelki premiowe posterunków granicznych

Elementy „Châteaумы” zostały opisane na stronie 22 niniejszej instrukcji.

ROZSZERZENIE „WINNICE”:



1 sklep winnicy



51 podwójnych heksów



4 plansze winnic



1 magazyn winnicy



24 premiowe kafelki winorośli (6 rodzajów)



1 płócienny woreczek

WYDANIE SPECJALNE



16 figurek zamków



4 figurki punktów zwycięstwa

WPROWADZENIE

Bracze wcielają się we wpływowych książąt władających XV-wieczną Burgundią w środkowej Francji. Ich celem jest doprowadzenie własnych posiadłości do rozkwitu na drodze handlu i strategicznej ekspansji.

Rzut kośćmi pozwoli odkryć dostępne opcje i znaleźć strategię, która doprowadzi cię do zwycięstwa. Niezależnie, od tego, czy zdecydujesz się na handel, rolnictwo, budowę, czy badania, każda z tych dróg może doprowadzić do bogactwa i sławy.

Istnieje wiele sposobów na zwycięstwo w tej grze, ale zawsze będzie ono wymagać mądrego wyboru strategii! Dzięki dużej liczbie dostępnych księstw, „Zamki Burgundii” oferują nieskończoną liczbę wariantów i stanowią wyzwanie nawet dla doświadczonych graczy.

Zwycięzcą jest gracz, który pod koniec gry uzyska największą liczbę punktów zwycięstwa.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

(Przed pierwszą rozgrywką należy ostrożnie wyjąć wszystkie żetony z arkuszy.)

Położ planszę gry na środku obszaru rozgrywki.

Strona przeznaczona do gry dla 3 lub 4 graczy przedstawia:

- A. Centralny czarny magazyn
- B. Tor kolejności w rundzie
- C. Tor punktów zwycięstwa (0-100)
- D. 5 pól rundy

E. 5 pól fazy


F. Tabelę punktów zwycięstwa

G. 6 pól kafelków premiowych

H. 6 numerowanych magazynów (1-6), każdy zawierający 4 kolorowe sześciokątne pola i 1 duże pole na kafelki dóbr handlowych

I. Pole Karczmy (używane w rozszerzeniu „Karczmy”)

J. Miejsce na premiowy kafelek posterunku granicznego (używane w rozszerzeniu „Posterunki graniczne”)

Strona przeznaczona do gry dla 2 graczy oznaczona jest symbolem .

Różni się ona wyłącznie liczbą pól w każdym magazynie, także w czarnym.

Więcej informacji znajdziesz na stronie 10.

WPROWADZENIE

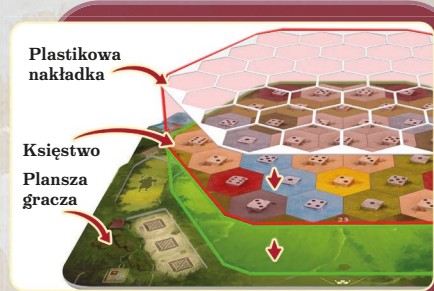
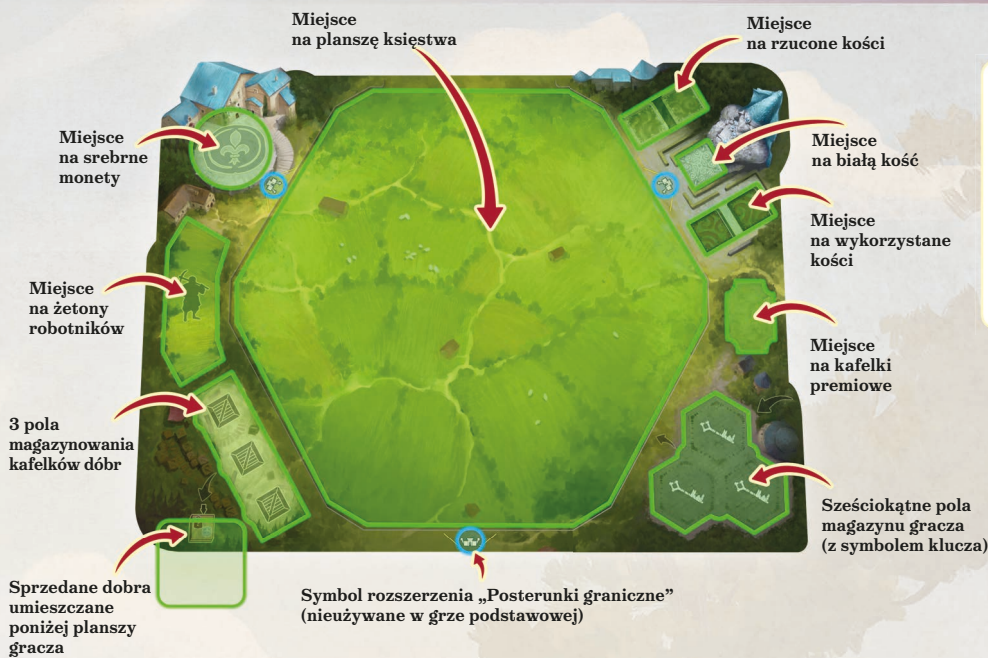
Gracze wcielają się w rolę XV-wiecznych książąt Burgundii.

W ciągu 5 faz gry, gracze zdobywają punkty zwycięstwa poprzez handel, rolnictwo, budowę lub badania naukowe.

Zwycięzca gracz, który pod koniec gry otrzyma największą liczbę punktów.



Jeżeli czytasz niniejszą instrukcję po raz pierwszy, możesz pominąć tekst w ramkach znajdujących na marginesach stron. Stanowią one szybkie przypomnienie dla graczy, którzy znają już zasady, ale od dłuższego czasu nie grali w tę grę.



Umieść 24 srebrne monety, 26 żetonów robotników, białą kostkę i 164 heksy awerssem do dołu w pobliżu planszy.

Umieść 5 stosów po 5 kafelków dóbr, awerssem do dołu, na polach oznaczonych literami A-E.

Umieść 6 stosów po 2 kafelki premiowe na odpowiednich polach planszy.

Każdy z graczy otrzymuje:


- 1 planszę gracza
- 1 planszę księstwa
- 1 początkowy zamek
- 3 losowe kafelki dóbr
- 1 kartę pomocy
- 2 kości w wybranym kolorze
- 1 znacznik punktów zwycięstwa
- 1 znacznik kolejności tury
- 1 żeton punktów zwycięstwa
- 1 srebrną monetę

Wybierz gracza rozpoczynającego grę i przydziel graczom od 1 do 4 robotników, w kolejności zgodnej ze wskazówkami zegara.

Umieść znaczniki kolejności w rundzie na torze kolejności w rundzie.

Gracz rozpoczynający grę otrzymuje białą kostkę.



1. Połóż planszę gry stosowną stroną do góry. Strona dla 2 graczy jest oznaczona symbolem .
2. Połóż 24 żetony srebrnych monet, 26 żetonów robotników oraz białą kość obok planszy.
3. Posortuj 164 heksy zgodnie z kolorami na ich rewersach. Następnie umieść heksy zwierząt (zielone), budynków (beżowe), klasztorów (żółte) i czarnego magazynu (czarne) w odpowiadających im kolorami woreczkach płóciennych.
4. Umieść heksy zamków (bordowe), statków (niebieskie) oraz kopalni (szare) posortowane w stosach, awerssem do góry, obok planszy.

Uwaga: Wszystkie podzielone na rodzaje heksy tworzą zapas.

5. Potasuj 42 kafelki dóbr handlowych i połóż je rewerssem do góry. Następnie wybierz z nich 25 i ułóż z nich 5 stosów po 5 (również rewerssem do góry). Umieść każdy z 5 stosów na polach oznaczonych literami od A do E. Pozostałe kafelki, wciąż zakryte, odłóż na bok.
6. Umieść 12 kafelków premiowych na odpowiednich polach planszy. Na każdym polu ułóż na sobie 2 kafelki w odpowiadającym kolorze, przy czym na wierzchu powinien znaleźć się kafelek „5/6/7”.
7. Każdy z graczy wybiera swój kolor i pobiera:
 - Planszę gracza, kości, znacznik kolejności w rundzie i znacznik punktów zwycięstwa w tym kolorze.
 - Losowo wybraną planszę księstwa. Należy ją ułożyć na planszy gracza wybraną stroną do góry i przykryć nakładką na planszę gracza.

Uwaga: Przy pierwszej rozgrywce zalecamy wybór planszy księstwa oznaczonej liczbą 1 lub 2 (każdy gracz wybiera przy tym tę samą liczbę).

- 3 kafelki dóbr handlowych wybrane losowo spośród 17 odłożonych wcześniej na bok; należy umieścić je odkryte (awerssem do góry) na polach magazynu dóbr w lewym dolnym polu swojej planszy gracza. Kafelki oznaczone tą samą liczbą należy położyć na sobie. Pozostałe kafelki dóbr należy odłożyć do pudełka. Nie będą one już wykorzystywane podczas tej rozgrywki.
 - 1 kartę pomocy, którą należy położyć obok planszy gracza. Karta pomocy wyjaśnia akcje, które można podejmować w turze oraz korzyści z umieszczania poszczególnych kafelków.
 - 1 srebrną monetę; należy położyć ją w odpowiednim miejscu znajdującym się w lewym górnym rogu planszy gracza.
8. Każdy z graczy umieszcza swój znacznik punktów zwycięstwa na startowym polu toru punktów zwycięstwa (na polu pomiędzy wartościami 1 a 100).
 9. Każdy z graczy rzuca kością, aby ustalić osobę rozpoczynającą grę (najwyższy wynik wygrywa). Pierwszy gracz otrzymuje 1 robotnika i umieszcza go na stosownym polu po lewej stronie swojej planszy gracza. Kolejny gracz (zgodnie z ruchem wskazówek zegara) otrzymuje 2 robotników, trzeci gracz otrzymuje 3, zaś czwarty gracz otrzymuje 4. Następnie, gracz rozpoczynający grę umieszcza swój znacznik kolejności w rundzie na pierwszym polu toru w dolnej części planszy. Pozostali gracze umieszczają swoje znaczniki pod nim, w kolejności działania (tj. ostatni gracz na samym spodzie).

Uwaga: Kolejność w rundzie może się zmienić w czasie gry, kiedy gracz zbuduje statek. Tury nie zawsze przebiegają w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara.

10. Weź 1 zamek (bordowy heks) i umieść go awerssem do góry na wybranym bordowym polu na swojej planszy księstwa (wszyscy gracze mogą to zrobić jednocześnie). Jeżeli podczas pierwszej rozgrywki gracze zdecydowali się wybrać planszę księstwa oznaczoną numerem 1 lub 2, zalecamy umieścić zamek na polu z numerem 6 znajdującym się w centralnej części księstwa.
11. Gracz rozpoczynający grę bierze białą kostkę.

ROZGRYWKA

FAZY GRY

Gra rozgrywana jest w 5 fazach oznaczonych literami od A do E, rozpoczynając od A. Każda faza składa się z 5 rund.

Na początku każdej fazy należy wykonać poniższe czynności:

1. Zdejmij wszystkie heksy znajdujące się na planszy i odłóż je do pudełka (czynności tej nie wykonuje się na początku fazy A).

Uwaga: Nie usuwaj żadnych dóbr z magazynów!

2. Kolejno uzupełnij sześciokątne pola sześciu numerowanych magazynów heksami w odpowiadającym kolorze wybranymi losowo z zapasu. Odwróć heksy awerssem do góry.

Uwaga: Niektóre pola na planszy dla 3-4 graczy oznaczone są liczbą 4. Należy je uzupełnić wyłącznie podczas gry w 4 osoby. Na planszy znajduje się też specjalne pole oznaczone jako „3BD”. Jest ono uzupełniane normalnie w grze dla 4 graczy, ale w rozgrywce dla 3 graczy, podczas faz B i D należy na nim położyć heks kopalni zamiast heksa zamku.

3. Uzupełnij pola centralnego czarnego magazynu losowo wybranymi heksami o czarnych rewersach. Obróć je awerssem do góry.
4. Weź stos 5 dóbr z pola odpowiadającego bieżącej fazie gry i umieść je, odkryte, na 5 polach rundy.

PIĘĆ RUND ROZGRYWKI

Po zakończeniu przygotowań do nowej fazy, rozgrywanych jest 5 rund.

Zasady każdej z rund są identyczne:

Na początku wszyscy gracze rzucają dwiema kośćmi. Gracz rozpoczynający (ten, który znajduje się najbardziej z przodu toru kolejności w rundzie, bądź najwyższej, jeśli więcej graczy zajmuje najdalsze pole) rzuca także białą kością.

Każdy z graczy umieszcza swoje kości na stosownych polach swojej planszy gracza. Wszystkie kości muszą być widoczne dla wszystkich graczy.

Uwaga: Rzucenie wszystkich kości wspólnie pozwala graczom na planowanie swoich działań podczas oczekiwania na swoją kolej.

Rozpoczynający gracz zaczyna rundę. Na początku bierze pierwszy (zaczynając od dołu) odkryty kafelek dóbr z pół rundy i umieszcza go w magazynie wskazanym przez wynik rzutu białą kością. Jest ona używana wyłącznie w tym celu i gracz rozpoczynający nie może jej wykorzystać do wykonania akcji w swojej turze (a przez to jej wynik nie może być modyfikowany za pomocą żetonów robotników).

Następnie gracz rozpoczynający rozgrywa swoją turę. Po nim to samo robią kolejni gracze, zgodnie z torem kolejności w rundzie (tzn. gracze znajdujący się najbliżej wieży na końcu toru, bądź na górze, jeśli więcej niż jeden gracz zajmuje najdalsze pole).

Kiedy wszyscy gracze zakończą swoją turę, rozpoczyna się kolejna runda i tak dalej.

Jako że na początku każdej fazy 5 kafelków dóbr znajduje się na polach rundy, a w każdej rundzie jeden z kafelków umieszczany jest w magazynie, możesz łatwo zorientować się, która runda jest właśnie rozgrywana i ile rund pozostało do końca fazy.

TURA GRACZA

W czasie każdej z tur gracz może wykonać dwie akcje, po jednej na posiadaną kość w swoim kolorze. Wykorzystane w ten sposób kości umieszczane są na polach wykorzystanych kości na planszy gracza.

Żetony robotników mogą zostać wykorzystane w dowolnej chwili do zmiany wyniku na własnej kości. Aby użyć żetonu robotnika, zwróć go do puli znajdującej się przy planszy. Każdy wykorzystany w ten sposób robotnik zmniejsza lub zwiększa wynik o 1. Możesz użyć robotnika, aby zmienić wynik 1 na 6 lub odwrotnie.

Do zmiany jednego wyniku można użyć kilku robotników.

Używanie robotników nie jest traktowane jako akcja.

Przykład: Anna odrzuca do puli 2 żetony robotników, zmieniając wartość 2 na 6, a następnie bierze heks z magazynu oznaczonego liczbą 6.

ROZGRYWKA

Na początku każdej fazy:

- Usuń wszystkie heksy z planszy.
- Uzupełnij heksy z zapasu.
- Uzupełnij kafelki dóbr na 5 polach rundy.

RUNDA GRY

Wszyscy gracze rzucają kośćmi jednocześnie.

Gracz rozpoczynający grę umieszcza kafelek dóbr na polu magazynu wskazanym przez białą kość.



TURA GRACZA

Każdy gracz kolejno wykonuje dwie akcje, używając wyników rzutu swoimi kośćmi.

Robotnicy pozwalają na zmianę wyniku rzutu na swojej kości o 1 za każdego użytego robotnika (można zmienić wartość 1 na 6 i odwrotnie).



AKCJE

Każdy gracz może wykonać jedną akcję za każdą kość. Każda z nich może być wykonana w dowolnym połączeniu i kolejności (można też wykonać jedną akcję dwukrotnie).

Istnieją 4 rodzaje akcji, które można wykonać za pomocą kości:

- Dobranie heksa z planszy.
- Umieszczenie heksa na własnej planszy księstwa.
- Sprzedaż dóbr (patrz strona 10).
- Dobranie 2 robotników (patrz strona 10).

AKCJA „DOBIERZ HEKS Z PLANSZY”

Wybierz heks z magazynu, którego numer odpowiada liczbie wyrzuconej na jednej z twoich kości. Wybrany heks umieszczany jest na pustym polu magazynu oznaczonym symbolem klucza znajdującym się w prawym dolnym rogu planszy gracza (dobre z planszy heksy nigdy nie są umieszczane bezpośrednio na planszy księstwa).

Uwaga: Jeżeli nie masz wolnego miejsca na heks, musisz najpierw je zwolnić, odrzucając heks ze swojej planszy gracza (odłóż go do pudełka).

Wskazówka: Na ogół nie jest to dobry pomysł i należy go unikać.

AKCJA „UMIEŚĆ HEKS NA SWOJEJ PLANSZY KSIĘSTWA”

Wybierz jeden ze swoich heksów znajdujących się w magazynie na planszy gracza (prawy dolny róg) i umieść go w swoim księstwie, na pustym sześciokątnym polu odpowiadającym wynikowi rzutu kością i kolorowi wybranego heksa. Musisz położyć heks na polu bezpośrednio sąsiadującym z co najmniej jednym już położonym kafelkiem. Kolor heksa zawsze musi odpowiadać kolorowi sześciokątnego pola.

Uwaga: Kiedy wykonujesz tę akcję po raz pierwszy w danej rozgrywce, musisz położyć heks na polach sąsiadujących z twoim startowym zamkiem.

Należy natychmiast rozpatrzyć jeden z poniższych efektów uzależnionych od pola, na którym umieszczony został heks:

Klasztor (żółty)

W grze występuje 26 różnych heksów klasztorów. Wiele z nich posiada stałe efekty, modyfikujące zasady gry po umieszczeniu ich na terenie księstwa. Inne nie mają wpływu na grę do chwili zliczania punktów. Ich działanie jest opisane szczegółowo na stronach 11 i 12.

Statek (niebieski)

Kiedy statek zostanie umieszczony w twoim księstwie, natychmiast rozpatrz dwa efekty:

1. Wybierz dowolny magazyn na planszy i weź z niego wszystkie kafelki dóbr, a następnie umieść je na swoich polach magazynowania dóbr w lewym dolnym rogu swojej planszy gracza.

Ważne: Możesz wybrać dowolny magazyn! Nie musi on odpowiadać wynikowi rzutu na kości użytej do wystawienia statku.

Gracze mogą magazynować do trzech różnych typów (kolorów) dóbr na swojej planszy gracza. Kafelki w tym samym kolorze umieszczane są w stosach. Kafelki o różnych kolorach muszą być umieszczone na różnych polach magazynowania. Jeżeli w wyniku powyższych ograniczeń gracz nie może umieścić kafelka dóbr na swoim polu magazynowania, kafelek pozostaje w magazynie.

Przykład: Karolina wystawiła statek. Może też wziąć kafelki dóbr z magazynu: turkusowy (kładąc go na innym turkusowym kafelku dóbr) i jeden dodatkowy (różowy lub brązowy), które może położyć na jednym z jej pustych pól magazynowania.

2. Przesuń swój znacznik kolejności w rundzie o jedno pole naprzód. Jeżeli pole to jest już zajęte, umieść swój znacznik na znajdujących się tam już znacznikach. Jeżeli sprawi to, że zostaniesz graczem rozpoczynającym, weź białą kość.

DOBIERZ HEKS Z PLANSZY

Wynik rzutu kością wskazuje magazyn, z którego można wziąć heks. Pobrany heks należy położyć na pustym polu oznaczonym symbolem klucza znajdującym się w prawej dolnej części planszy gracza.

UMIEŚĆ HEKS W SWOIM KSIĘSTWIE

Wynik rzutu kością wskazuje puste pole, na który należy położyć heks. Połóż heks na polu odpowiadającym mu kolorem i sąsiadującym z heksem wyłożonym wcześniej.



Klasztor (żółty):
Patrz strony 11 i 12.



Statek (niebieski):
1. Weź **wszystkie** kafelki dóbr z **wybranego** magazynu i umieść je w swoim magazynie dóbr.
2. Przesuń swój znacznik kolejności w rundzie o jedno pole do przodu.



Zamek (bordowy)

Za każdym razem, gdy umieścisz w swoim księstwie heks zamku, możesz natychmiast wykonać dodatkową akcję, tak, jakby akcja ta dawała dodatkową kość o wybranej wartości.

Przykładowo, możesz natychmiast umieścić dodatkowy heks w swoim księstwie, wziąć 2 robotników itp.

Kopalnia (szara)

Kopalnie nie wywołują żadnych natychmiastowych efektów, kiedy są umieszczane na planszy, ale pod koniec każdej fazy otrzymujesz 1 srebrną monetę z puli za każdą kopalnię w swoim księstwie.

Zwierzęta (zielone)

Kiedy umieszczasz zwierzęta w swoim księstwie, natychmiast otrzymujesz punkty zwycięstwa w liczbie równej liczbie zwierząt przedstawionych na heksie (od 2 do 4).

Dodatkowo, jeżeli na tym samym pastwisku (tj. ciągłym obszarze zielonych sześciokątnych pól) posiadasz już co najmniej jeden inny heks przedstawiający te same zwierzęta, otrzymujesz też punkty za wszystkie takie hekсы (patrz przykład poniżej).

Uwaga: Umieszczone przez ciebie wcześniej hekсы zwierząt nie muszą sąsiadować z nowo wyłożonym heksem, wystarczy, że będą się znajdować na tym samym pastwisku. Za hekсы zwierząt znajdujące się na innych pastwiskach nie otrzymujesz punktów zwycięstwa.

Przykład: Bartek umieszcza heks z 4 krowami na pastwisku, na którym posiada już 3 krowy i 3 owce. Otrzymuje zatem 7 punktów zwycięstwa za 4 wyłożone krowy i 3 krowy znajdujące się już na tym pastwisku. Jeżeli później umieści na tym pastwisku kolejny heks z 4 krowami, otrzyma dodatkowe 11 punktów zwycięstwa (4 + 4 + 3). Jeżeli położy zaś na tym pastwisku heks z 2 owcami, otrzyma 5 punktów zwycięstwa (2 za wykładany heks z owcami i 3 za owce znajdujące się już na pastwisku).



Budynki (beżowe)

Za każdym razem, gdy wykładasz budynek w swoim księstwie, możesz natychmiast (tylko raz) wykorzystać efekt tego budynku, zgodnie z opisem na karcie pomocy.

Ważne: Każdy z ośmiu typów budynków może być wybudowany tylko raz w jednym mieście (ciągłym obszarze beżowych pól). Zależnie od księstwa, może się w nim znajdować od 2 do 6 miast różnej wielkości (od 1 do 8 pól).

Uwaga: Jeżeli przyjrzyj się uważnie, zobaczysz odniesienia do efektów danego heksa. Przykładowo, kościół pokazuje kolory kopalni, klasztoru i zamku; bank posiada dwie wieże o srebrnych dachach, zaś zamek pokazuje kość.

BUDYNKI:

Targ

Kiedy umieścisz targ w swoim księstwie, możesz natychmiast wziąć heks statku (niebieski) bądź zwierząt (zielony) z dowolnego z sześciu magazynów (z wyjątkiem centralnego, czarnego magazynu) i umieścić go na pustym polu z symbolem klucza, w prawym dolnym rogu swojej planszy gracza.

Warsztat ciesielski

Kiedy umieszczasz w swoim księstwie warsztat ciesielski, możesz natychmiast wziąć heks budynku (beżowy) z dowolnego z sześciu magazynów na planszy (za wyjątkiem centralnego, czarnego magazynu) i umieścić go na pustym polu z symbolem klucza, w prawym dolnym rogu swojej planszy gracza.

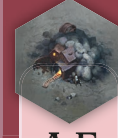
Kościół

Kiedy umieszczasz kościół w swoim księstwie, możesz natychmiast wziąć heks kopalni (szary), klasztoru (żółty) bądź zamku (bordowy) z dowolnego z sześciu magazynów na planszy (za wyjątkiem centralnego, czarnego magazynu) i umieścić go na pustym polu z symbolem klucza, w prawym dolnym rogu swojej planszy gracza.



Zamek (bordowy):

Natychmiast wykonaj dodatkową akcję tak, jakby zamek dawał ci dodatkową kostkę wskazującą wybrany przez ciebie wynik.



Kopalnia (szary):

Pod koniec każdej fazy weź 1 srebrną monetę za każdą posiadaną kopalnię.



Zwierzęta (zielone):

Zdobądź liczbę punktów zwycięstwa zależną od liczby zwierząt na heksie.

Przy rozbudowie stada: dodaj punkty zwycięstwa za uprzednio położone na tym samym pastwisku hekсы zwierząt tego samego rodzaju.



W każdym mieście możesz mieć tylko jeden budynek tego samego typu.



Targ

Weź heks zwierząt lub statku z planszy.



Warsztat ciesielski

Weź wybrany heks budynku z planszy.



Kościół

Weź heks kopalni, klasztoru lub zamku z planszy.



Skład

Kiedy umieszczasz skład w swoim księstwie, możesz natychmiast (bez potrzeby korzystania z kości) wybrać dowolny typ kafeleków, które już posiadasz i sprzedać cały ich stos, tak jak przy wykonywaniu akcji „Sprzedaj dobra” (patrz strona 10).

Kwatery

Kiedy umieszczasz kwatery w swoim księstwie, możesz natychmiast wziąć 4 żetony robotników z zapasu.

Bank

Kiedy umieszczasz bank w swoim księstwie, możesz natychmiast wziąć 2 srebrne monety z zapasu.

Ratusz

Kiedy umieszczasz ratusz w swoim księstwie, możesz natychmiast wybrać drugi heks ze swojego magazynu i umieścić go w swoim księstwie. Umieszczenie heksa wywołuje jego normalny efekt.

Strażnica

Kiedy umieścisz strażnicę w swoim księstwie natychmiast otrzymujesz 4 punkty zwycięstwa.

Poniższe zasady odnoszą się do każdego budynku, który umieszczasz na planszy:

- Dodatkowy efekt wywołany przez budynek rozpatrywany jest natychmiast po jego umieszczeniu. Aby go zastosować, nie trzeba wykorzystywać kości, ani podejmować akcji!
- Jeżeli nie możesz rozpatrzeć efektu budynku natychmiast (np. kiedy umieszczasz na planszy targ, ale w żadnym z magazynów nie ma zielonych ani niebieskich heksów), wciąż możesz wyłożyć dany budynek, chociaż jego efekt nie zostanie rozpatrzony.

DODATKOWE ZASADY POBIERANIA I UMIESZCZANIA HEKSÓW:

- Za każdym razem, gdy bierzesz heks z planszy, musisz zawsze położyć go na polu z symbolem klucza, znajdującym się w prawym dolnym rogu twojej planszy gracza. Dzieje się tak również wtedy, gdy w swojej drugiej akcji chcesz umieścić ten sam heks na planszy księstwa.
- Wszystkie heksy umieszczone na planszy księstwa zostają na niej do końca gry. Nie można ich przemieszczać, usuwać ani zamieniać.

PUNKTACJA HEKSÓW:

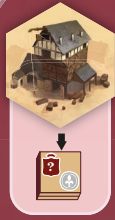
- Kiedy obszar oznaczony jednym kolorem, niezależnie od jego rozmiaru, zostanie w całości zapełniony heksami, jest uznawany za ukończony i gracz otrzymuje punkty na dwa możliwe sposoby:
 - Zależnie od wielkości obszaru (od 1 do 8 pól), ukończony obszar daje od 1 do 36 punktów zwycięstwa, o którą to wartość należy natychmiast przesunąć swój znacznik na torze punktów zwycięstwa.
 - Ponadto, ukończony obszar daje od 10 do 2 dodatkowych punktów zwycięstwa, zależnie od bieżącej fazy: puste pole fazy gry znajdujące się w lewym górnym rogu planszy pokazuje, ile dodatkowych punktów przyznawanych jest za każdy ukończony obszar (niezależnie od jego wielkości), od 10 punktów w fazie A do 2 punktów w fazie E.

Uwaga: Punktów nigdy nie przyznaje się za umieszczanie zamków startowych, nawet jeśli zostaną umieszczone na obszarze o wielkości jednego pola.


Kafelki premiowe: Pierwszy gracz, który zapełni wszystkie pola jednego koloru w swoim księstwie (np. umieszczając trzecią kopalnię lub szósty klasztor) natychmiast otrzymuje duży kafelek premiowy z planszy oraz odpowiadającą mu liczbę punktów zwycięstwa: (5 punktów w grze dla 2 graczy, 6 punktów w grze dla 3 graczy lub 7 punktów w grze dla 4 graczy).

Drugi gracz, który zapełni obszar w tym samym kolorze otrzymuje mały kafelek premiowy i uzyskuje od 2 do 4 punktów.

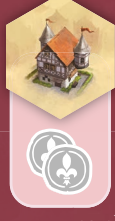
Uwaga: Kiedy gracz przekroczy pole z liczbą 100 na torze punktów zwycięstwa, musi położyć na tym polu swój żeton stroną z liczbą 100 do góry. Kiedy ten gracz zdobędzie 200 punktów, musi odwrócić swój żeton na drugą stronę.




Skład
Sprzedaj posiadane dobra wybranego rodzaju.




Kwatery
Weź
4 robotników.



Bank
Weź
2 srebrne monety.



Ratusz
Umieść
na planszy księstwa
dodatkowy heks.



Strażnica
Zdobądź
4 punkty
zwycięstwa.


Dodatkowe efekty wywołane przez budynki nie wymagają wykorzystania kości.

Heksów pobranych z planszy nigdy nie należy kłaść bezpośrednio na swojej planszy księstwa.

Heksy położone na planszy księstwa nie mogą być usuwane.


Punktacja za heksy:

1. Zależnie od wielkości obszaru (1-8 pól): 1-36 punktów zwycięstwa
2. Zależnie od bieżącej fazy (A-E): 10-2 punktów zwycięstwa



Pierwszy gracz, który zakryje heksami wszystkie pola jednego koloru na swojej planszy księstwa otrzymuje pierwszy premiowy kafelek i 5/6/7 PZ.

Gracz, który dokona tego jako drugi, otrzymuje drugi premiowy kafelek i 2/3/4 PZ.





AKCJA „SPRZEDAJ DOBRA”

Sprzedaj stos towarów tego samego typu znajdujących się w twoim magazynie. Wynik na kości wskazuje typ (kolor) dóbr, które mogą zostać sprzedane. Aby sprzedać dobra, umieść wszystkie kafelki dóbr w danym kolorze rewersem do góry poniżej swojej planszy gracza. Otrzymujesz wtedy:

- 1 srebrną monetę z zapasu niezależnie od tego, ile kafelków towarów sprzedajesz w tej akcji.
- 2/3/4 punkty zwycięstwa za każdy sprzedany kafelek dóbr, zależnie od liczby graczy (2/3/4).

Uwaga: Wykonując akcję „Sprzedaj dobra”, zawsze musisz sprzedać cały stos dóbr danego typu.



AKCJA „WEŹ 2 ŻETONY ROBOTNIKÓW”

Możesz wykorzystać dowolny wynik rzutu kością, aby dobrać 2 żetony robotników z zapasu.



CENTRALNY „CZARNY MAGAZYN”

W czasie swojej tury, poza dwoma akcjami, na które pozwala rzut kośćmi, możesz kupić jeden wybrany heks z czarnego magazynu znajdującego się w środkowej części planszy. Możesz tego dokonać w dowolnym momencie swojej tury (tj. przed, w trakcie, pomiędzy lub po dwóch akcjach).

Aby kupić heks z czarnego magazynu, zapłać 2 srebrne monety i przesunij wybrany heks z czarnego magazynu na puste pole z symbolem klucza znajdujące się w prawym dolnym rogu twojej planszy gracza.

KONIEC FAZY

Faza kończy się po pięciu rundach. Każdy gracz otrzymuje wtedy 1 srebrną monetę za każdą kopalnię znajdującą się w jego księstwie. Można również zastosować wtedy efekty żółtych heksów klasztorów. Następnie rozpoczyna się kolejna faza (patrz strona 6).

KONIEC GRY

Gra kończy się wraz z zakończeniem piątej fazy (E). Następuje wtedy podliczenie punktów, zaś każdy z graczy otrzymuje punkty za:

- Każdy niesprzedany kafelek dóbr: 1 punkt zwycięstwa
- Każdą srebrną monetę: 1 punkt zwycięstwa
- Każde 2 żetony robotników: 1 punkt zwycięstwa
- Każdy umieszczony żółty heks klasztoru przynajmniej punkty zwycięstwa (patrz strony 11 i 12)

Ważne: Pod uwagę brane są wyłącznie heksy umieszczone w księstwie danego gracza - heksy na polach oznaczonych symbolem klucza nie dają żadnych punktów zwycięstwa.

Gracz, który zdobył najwięcej punktów zwycięstwa zostaje zwycięzcą rozgrywki. W razie remisu, wygrywa gracz, który posiada również najmniej niewykorzystanych sześciokątnych pól w swoim księstwie. Jeśli to nie wyłoni zwycięzcy, zostaje nim ten remisujący z graczy, który znajduje się najdalej na torze kolejności w rundzie.

GRA DLA 2 I 3 GRACZY

W grze dla 3 graczy nie używa się pól na planszy oznaczonych cyfrą 4. Bordowe pole magazynu #6 ma charakter specjalny: w fazach A, C i E, na pole to kładzie się heks zamku (bordowy). W fazach B i D kładzie się zaś na nim heks kopalni (szary).

W grze dla 2 graczy wystarczy odwrócić planszę na drugą stronę.

SPRZEDAJ DOBRA

Wynik rzutu kością określa typ dóbr. Wszystkie dobra tego typu należy sprzedać (odwrócić rewersem do góry):

- + 1 srebrna moneta (łącznie)
- + 2/3/4 PZ za kafelek (2/3/4 graczy)

WEŹ 2 ŻETONY ROBOTNIKÓW

Niezależnie od wyniku rzutu, dobierz 2 robotników z zapasu.

Raz w turze, gracz może wydać 2 srebrne monety, aby kupić jeden wybrany heks z czarnego magazynu w centrum planszy.

Każda faza kończy się po 5 rundach: wszyscy gracze posiadający kopalnię, otrzymują srebrne monety.

KONIEC GRY

Gra kończy się po zakończeniu fazy E. (25 rund / 50 akcji z wykorzystaniem kości)

Końcowa punktacja:

- niesprzedane dobra: 1 PZ za każdy kafelek
- każda posiadana srebrna moneta: 1 PZ
- każde 2 żetony robotników: 1 PZ
- żółte heksy: patrz strony 11 i 12

Gracz, który uzyska najwięcej punktów zwycięstwa, wygrywa!



KLASZTOR (ŻÓŁTY)

W grze występuje 26 różnych żółtych heksów. Wiele z nich posiada efekty stałe, które zmieniają zasady gry po umieszczeniu ich na planszy księstwa. Inne zaś nie mają wpływu na grę do chwili ostatecznego zliczania punktów.

1. Przystaje cię obowiązywać limit jednego budynku (beżowego) tego samego typu w jednym mieście. Innymi słowy, możesz w jednym mieście stawiać kilka budynków tego samego rodzaju.
2. Za każdą umieszczoną na planszy księstwa kopalnię, pod koniec fazy, oprócz 1 srebrnej monety, otrzymujesz także 1 żeton robotnika.
3. Otrzymujesz 2 srebrne monety zamiast 1 za każdym razem, gdy sprzedajesz dobra (wykonując akcję lub umieszczając w księstwie skład).
4. Kiedy sprzedajesz dany typ dóbr (wykonując akcję lub umieszczając w księstwie skład), poza 1 srebrną monetą otrzymujesz też 1 żeton robotnika.
5. Za każdym razem, gdy umieszczasz statek na planszy księstwa, poza pobraniem wszystkich kafelków dóbr z wybranego magazynu, możesz też wziąć wszystkie kafelki dóbr z sąsiedniego magazynu.
6. Raz na turę możesz wykorzystać 2 żetony robotników, aby natychmiast wziąć heks budynku (beżowy) z dowolnego magazynu na planszy (poza centralnym czarnym magazynem) i umieścić go na polu oznaczonym symbolem klucza, w prawym dolnym rogu swojej planszy gracza.
7. Za każdym razem, gdy umieszczasz heks zwierząt, poza zwykłą premią za zwierzęta tego samego typu znajdujące się już na tym samym pastwisku, otrzymujesz dodatkowy 1 punkt zwycięstwa za każdy heks dający w tym momencie punkty zwycięstwa.

Przykład: Bartek umieszcza heks z 3 owcami na pastwisku, na którym znajduje się już heks z 4 owcami. Daje mu to $(3 + 1) + (4 + 1) = 9$ punktów zwycięstwa.

Gdyby wyłożył heks z 2 świniami, otrzymałby 3 punkty zwycięstwa.

8. Za każdym razem, gdy korzystasz z żetonu robotnika, by zmienić wynik rzutu kością, możesz zmienić wartość o 2, zamiast o 1.
9. Za każdym razem, gdy chcesz umieścić heks budynku (beżowy) w swoim księstwie, możesz zmienić wynik rzutu kością o 1 (jak przy użyciu żetonu robotnika).
10. Za każdym razem, gdy chcesz umieścić heks statku (niebieski) bądź zwierząt (zielony) w swoim księstwie, możesz zmienić wynik rzutu kością o 1 (jak przy użyciu żetonu robotnika).
11. Za każdym razem, gdy chcesz umieścić w swoim księstwie heks zamku (bordowy), kopalni (szary) bądź klasztoru (żółty), możesz zmienić wynik rzutu kością o 1 (jak przy użyciu żetonu robotnika).
12. Za każdym razem, gdy chcesz wziąć heks z planszy, możesz zmienić wynik rzutu kością o 1 (jak przy użyciu żetonu robotnika).
13. Za każdym razem, gdy wykonujesz akcję „Weź 2 żetony robotników”, poza 2 żetonami robotników, otrzymujesz również 1 srebrną monetę z zapasu.
14. Za każdym razem, gdy wykonujesz akcję „Weź 2 żetony robotników”, otrzymujesz 4 żetony robotników zamiast 2.

Uwaga: Efekt tego i kolejnego heksa nie zachodzi przy umieszczeniu na planszy heksa budynku kwatery.



15. Pod koniec gry, otrzymujesz 2 punkty zwycięstwa za każdy rodzaj dóbr w swoim stosie sprzedanych dóbr. Niesprzedane dobra nie są brane pod uwagę.

Uwaga: W czasie gry możesz w dowolnej chwili sprawdzać, jakie żetony znajdują się w twoim stosie sprzedanych dóbr.

Przykład: Darek sprzedał następujące dobra: 4 czerwone, 3 fioletowe, 3 różowe i 1 pomarańczowe. Otrzymuje zatem $4 \times 2 = 8$ punktów zwycięstwa.

16-23, 29. Pod koniec gry otrzymujesz 4 punkty zwycięstwa za każdy umieszczony w Twoim księstwie budynek wskazanego typu.

Przykład: Bartek umieścił w swoim księstwie żółty heks nr 17 (strażnica) i 22 (bank), posiada także 2 strażnice i 4 banki. Otrzymuje zatem $(2 \times 4) + (4 \times 4) = 24$ punkty zwycięstwa.

24. Pod koniec gry otrzymujesz 4 punkty zwycięstwa za każdy umieszczony w Twoim księstwie rodzaj zwierząt.

Przykład: Anna umieściła w swoim księstwie heksy 3 owiec, 1 krowy i 1 świni. Pod koniec gry otrzymuje $3 \times 4 = 12$ punktów zwycięstwa.

25. Pod koniec gry otrzymujesz 1 punkt zwycięstwa za każdy sprzedany przez siebie kafelek dóbr. Niesprzedane dobra nie są brane pod uwagę.

Przykład: Gdyby Darek umieścił również ten żeton w swoim księstwie, otrzymałby dodatkowe 11 punktów zwycięstwa (patrz przykład dla heksa 15).

26. Pod koniec gry otrzymujesz 3 punkty zwycięstwa za każdy posiadany przez siebie kafelek premiowy (mały lub duży).



ROZSZERZENIA

4 PLANSZE (11-18) (1. ROZSZERZENIE)

Jeżeli chcesz zagrać, używając tego rozszerzenia, każdy z graczy otrzymuje wybraną losowo planszę księstwa oznaczoną numerem od 11 do 18.

Zasady opcjonalne: W grze podstawowej umieszczanie heksów na planszy księstwa wymaga wykładania ich na polach sąsiadujących z już wyłożonymi kafelkami.

W tym przypadku wykładane heksy nie tylko muszą sąsiadować z innymi heksami, ale muszą również sąsiadować z zamkiem, lub być połączone z nim nieprzerwaną linią pól jednego koloru (pole na którym znajduje się heks i wszystkie pola łączące je z zamkiem muszą mieć ten sam kolor).

Zasada ta nie odnosi się do nowych zamków, które można wykładać tak jak w grze podstawowej.

W dowolnej chwili gracz może wykorzystać obie kości i stracić 5 punktów zwycięstwa aby odzyskać wcześniej odłożony (niepobrany/niekupiony z planszy w poprzednich turach) heks zamku (bordowy bądź z czarnym rewersem) i umieścić go w swoim magazynie.

Uwaga: Powyższe zasady opcjonalne stosuje się wyłącznie przy rozgrywce na planszach księstwa oznaczonych numerami od 11 do 18.

4 DODATKOWE HEKSY (2. ROZSZERZENIE)

Heksy te są dodawane do zapasu odpowiednich heksów (żółtych i czarnych).

27. Tor kolejności w rundzie (klasztor/żółty)

Jeżeli twój znacznik kolejności w rundzie znajduje się na tym samym polu co znaczniki innych graczy, zostaje on umieszczony na samej górze stosu. Jeżeli znacznik innego gracza zostanie przesunięty na pole, na którym znajduje się twój znacznik, ten ostatni również zostaje natychmiast przesunięty na szczyt stosu.

28. Robotnicy (klasztor/żółty)

Jeżeli ten heks znajduje się w twoim księstwie, możesz kupować robotników z zapasu w dowolnej chwili, płacąc 1 srebrną monetę za 2 żetony robotników.

Dźwig (budynek/czarny)

Kiedy umieszczasz dźwig w swoim księstwie, możesz natychmiast zastosować efekt działania dowolnego heksa budynku (beżowego), nawet jeśli nie znajduje się on w twoim księstwie.

Przykładowo, możesz sprzedać dobra (magazyn), uzyskać 2 srebrne monety (bank), wziąć heks zamku z planszy (kościół) etc.

Ponadto, w czasie zliczania punktów zwycięstwa pod koniec gry, dźwig liczy się jako dowolny budynek na potrzeby odpowiednich heksów klasztorów (16-23 + 29).

Może być to inny budynek niż ten, który został aktywowany podczas wykładania dźwigu.

Gęsi (zwierzęta/czarny)

Kiedy umieszczasz 2 gęsi w swoim księstwie, otrzymujesz standardowe 2 punkty zwycięstwa, plus punkty zwycięstwa za inny rodzaj zwierząt, które znajdują się na tym samym pastwisku. Umieszczając później inne heksy zwierząt na tym pastwisku, otrzymasz 2 punkty zwycięstwa za każdy z nich. Ponadto, gęsi liczą się jako osobny rodzaj zwierząt na potrzeby efektów heksów klasztorów nr 7 i 24.

Przykład: Cecylia umieszcza heks gęsi na pastwisku, na którym znajdują się już heksy 2 krów i 3 krów. Otrzymuje zatem $2 + 2 + 3 = 7$ punktów zwycięstwa. Kiedy później dokłada na tym samym pastwisku heks 4 świń, otrzymuje $4 + 2 = 6$ punktów zwycięstwa.



Dźwig
Zastosuj efekt dowolnego budynku.



Gęsi
Gęsi należy traktować jak każdy inny rodzaj zwierząt.

PLANSZE KSIĘSTWA Z POSTERUNKAMI GRANICZNYMI (23-30)

(4. ROZSZERZENIE)

Aby zagrać w grę z tym rozszerzeniem, umieść dodatkowe kafelki posterunku granicznego na odpowiadającym im miejscu planszy. Następnie każdy z graczy otrzymuje losowo wybraną planszę księstwa oznaczoną numerem od 23 do 30. Te księstwa dysponują następującymi cechami specjalnymi:

Kiedy gracz połączy dwa posterunki graniczne swojego księstwa nieprzerwaną linią heksów, otrzymuje liczbę punktów zwycięstwa odpowiednią dla bieżącej fazy (tzn. 10, 8, 6, 4 lub 2). Pierwszy i drugi gracz, którzy połączą wszystkie trzy posterunki graniczne mogą wziąć stosowny kafelek posterunku granicznego z planszy i otrzymać punkty zwycięstwa (pierwszy gracz otrzymuje 5/6/7 punktów w grze na, odpowiednio, 2/3/4 graczy, drugi otrzymuje 2/3/4 punkty).

Uwaga: Jako że posterunki graniczne znajdują się na planszy gracza, nie zaś na planszy księstwa, rozszerzenie to można stosować w grze wykorzystującej dowolne inne plansze księstwa.

BIAŁE ZAMKI (5. ROZSZERZENIE)

Na początku gry, wszystkie takie heksy są mieszane z pozostałymi heksami tego samego rodzaju (budynki, klasztory lub czarny magazyn).

Kiedy umieszczasz biały zamek w swoim księstwie, natychmiast wykonaj akcję, korzystając z wyniku na białej kości. Możesz przy tym użyć robotników, aby zmienić wynik wyłącznie na potrzeby swojej akcji (nie obracaj jednak samej kości).

KARCZMY (6. ROZSZERZENIE)

Na początku każdej fazy umieść jedną karczmę na wskazanym polu obok czarnego magazynu znajdującego się w centralnej części planszy. W odróżnieniu od innych heksów, karczmy nie są zdejmowane z planszy na początku każdej fazy.

Jeżeli na polu znajdującym się obok czarnego magazynu znajduje się już karczma, połóż na niej kolejny heks karczmy.

Podobnie jak wszystkie pozostałe heksy z czarnego magazynu, karczma może zostać kupiona za 2 srebrne monety i umieszczona na polu oznaczonym symbolem klucza na planszy gracza. Karczma może być umieszczona na dowolnym pustym polu na planszy księstwa (zgodnie z pozostałymi zasadami wykładania heksów), ale na obszarze w danym kolorze może znajdować się tylko jedna karczma!

Sama karczma nie daje żadnych efektów, a jedynie pomaga zapełnić dany obszar heksami.

Ważne: Umieszczenie karczmy na danym obszarze zwiększa jego wielkość o 1. Obszar liczący 9 pól daje 45 punktów zwycięstwa.

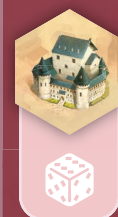
SZLAKI HANDLOWE (8. ROZSZERZENIE)

Każdy z graczy otrzymuje losowo wybrane kafelki szlaków handlowych (4 graczy: po 3 kafelki szlaków dla każdego; 3 graczy: po 4 kafelki; 2 graczy: po 5 kafelków). Każdy szlak handlowy składa się z 3 pól. Umieść swoje kafelki w losowej kolejności poniżej swojej planszy gracza, aby stworzyć szlak handlowy.

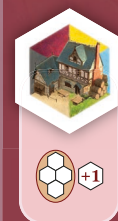
Zasady opcjonalne: Jeżeli chcesz, aby gra była bardziej urozmaicona, możesz umieścić swoje kafelki szlaków handlowych w wybranej przez siebie kolejności.

Za każdym razem, gdy sprzedasz stos dóbr jednego typu, zamiast odkładać je na swój stos dóbr sprzedanych, umieść je, pojedynczo, na polach szlaku handlowego, od lewej do prawej. Jeżeli numer kafelka dóbr odpowiada numerowi pola szlaku handlowego, natychmiast otrzymujesz wskazaną premię.

(Kiedy zapełnisz swój szlak handlowy, odkładaj wszystkie kolejne sprzedane kafelki na stos dóbr sprzedanych).



Biały zamek
Wykonaj akcję, używając wyniku rzutu białą kością.



Karczma
Zwiększa o 1 wielkość obszaru, na którym stoi.

Przykład: Kiedy wykładasz karczmę na obszarze o wielkości 4 pól, traktowany jest on tak, jakby miał 5 pól, a więc jego zakrycie, da on 15 PZ, nie 10.



GRA DRUŻYNOWA (9. ROZSZERZENIE)

Stwórz dwa zespoły po 2 graczy (Drużyna A i Drużyna B), którzy będą siedzieć obok siebie, jeśli to możliwe. Zastosowanie mają wszystkie podstawowe zasady gry z następującymi wyjątkami:



PRZYGOTOWANIE DO GRY

Każde wyrażenie rozpoczynające się od słów „Każdy gracz otrzymuje” zmienia się na „Każda drużyna otrzymuje”:

- Planszę drużyny składającą się z dwóch połówek (31a i 32a). Kiedy zdobędziesz więcej doświadczenia, możesz spróbować zagrać, wykorzystując zaawansowaną planszę drużyny na odwrocie (31b i 32b).
 - Zamki, które umieszczane są na środkowym polu w kolorze bordowym. Przy grze z zastosowaniem planszy zaawansowanej, każdy zespół wybiera bordowe pole oznaczone numerem 1 lub 6.
 - Trzy losowo wybrane kafelki dóbr, które umieszczane są na polach magazynów obu drużyn. Jak zwykle, kafelki dóbr jednego koloru należy ułożyć w stosy.
- 3 żetony robotników (dla drużyny A), 5 żetonów robotników (dla drużyny B) i po 2 srebrne monety dla każdej drużyny, które należy umieścić na planszach. Ponadto, upewnij się, że każdy z graczy otrzymał 2 kości, znacznik kolejności w rundzie, znacznik punktów zwycięstwa oraz żeton punktów zwycięstwa w swoim kolorze. Będą one używane przez poszczególnych graczy w sposób opisany w zasadach podstawowych. W rundzie 1 ustaw znaczniki kolejności tury w następującym porządku: A1, B1, A2, B2. Wszystkie późniejsze rundy rozgrywane są zgodnie z torem kolejności w rundzie.

PRZEBIEG GRY

Zastosowanie mają wszystkie podstawowe zasady, z wyjątkiem tej, że każda drużyna posiada 2 wspólne pola magazynowania heksów (w środkowej dolnej części planszy), a dodatkowo każdy z graczy ma 2 prywatne pola magazynowania heksów.

Wszystkie zasoby, poza kafelkami w prywatnych magazynach graczy (robotnicy, srebrne monety, dobra, wspólne heksy), są współdzielone przez obu graczy z danej drużyny i mogą być wykorzystywane przed dowolnego z nich. Nie możesz używać kości drugiego gracza ze swojej drużyny ani jego prywatnych heksów. Heksów nie można przenosić pomiędzy magazynami.

Uwaga: Za wyjątkiem prywatnych magazynów, członkowie drużyny mogą korzystać z obydwu połówek planszy drużyny.

Możliwe jest, by pojedynczy gracz wyłożył więcej niż 6 statków. Jeśli twój znacznik kolejności w rundzie znajduje się na końcowym polu toru, a ty wyłożysz kolejny statek, przesunij swój znacznik na szczyt stosu, jeśli się tam nie znajduje.

PUNKTACJA KOŃCOWA

Zsumuj punkty zwycięstwa obu członków drużyny. Drużyna posiadająca większą ich liczbę, wygrywa. W przypadku remisu, wygrywa drużyna posiadająca mniej pustych pól w swoim księstwie.

(Specjalne podziękowania dla Matthiasa Nagy'ego z Frosted Games za projekt i opracowanie tego pomysłu).

GRA SOLO (10. ROZSZERZENIE)




PRZYGOTOWANIE DO GRY

Rozpoczynasz grę z 1 srebrną monetą, 2 żetonami robotników i 3 losowo wybranymi kafelkami dóbr (umieść je obok swojej planszy gracza).

Weź heks zamku i umieść go na dowolnym bordowym polu w swoim księstwie (strona 33 jest przeznaczona dla początkujących graczy, strona 34 dla zaawansowanych). W grze solo nie ma ograniczenia liczby różnych typów (kolorów) dóbr, jakie możesz zebrać.

Poza kośćmi i elementami gry w swoim kolorze, otrzymujesz białą kość. Umieść swój znacznik punktów zwycięstwa na początku toru punktów zwycięstwa, zaś swój znacznik kolejności w rundzie jako „znacznik docelowej liczby punktów zwycięstwa” na polu z liczbą 50 na torze punktów zwycięstwa. Pozostałe czynności związane z przygotowaniem do gry wyglądają tak, jak w przypadku gry dla 2 graczy.

Pamiętaj, aby używać wyłącznie planszy oznaczonej symbolem .

PRZEBIEG GRY

Gra trwa 25 rund. Na początku każdej rundy rzucasz wszystkimi trzema kośćmi.

Najpierw, pobierz leżący na polu rundy kafelek dóbr i umieść go w magazynie wskazanym przez białą kość.

Następnie usuń kafelek z tego samego magazynu, zaczynając od góry. Jeżeli magazyn jest pusty, usuń kafelek z kolejnego magazynu w kolejności wskazówek zegara. Następnie wykonaj swoje 2 akcje. Punktacja wygląda tak, jak w grze podstawowej, z następującymi wyjątkami:

- Przechodzić na inne obszary można wyłącznie korzystając z rzeki.
- Kiedy wykładasz statek, weź wszystkie kafelki dóbr z wybranego przez siebie magazynu, a następnie natychmiast usuń wszystkie dobra ze wszystkich magazynów w grze. Ponadto, zaraz po usunięciu kafelków (i tylko wtedy) możesz wymienić 5 swoich kafelków dóbr na 1 heks z czarnego magazynu znajdującego się w centralnej części planszy (te 5 kafelków dóbr jest usuwanych z gry). Umieść wybrany heks rewersem (czarną stroną) do góry na jednym z trzech pól oznaczonych symbolem klucza. Czarny heks może być położony na polu księstwa dowolnego koloru, o ile jest umieszczany zgodnie z pozostałymi zasadami gry. Umieszczenie czarnego heksa pomaga w zapelnieniu obszaru (zdobyciu punktów zwycięstwa, premii za kolor i ostatecznym zwycięstwie), ale nie ma żadnego innego efektu (zignoruj opis na heksie).

Przykład: Czarna kopalnia nie generuje srebrnych monet pod koniec fazy. Umieszczenie czarnego statku nie pozwala wziąć kafelków dóbr ani zapłacić 5 takich kafelków aby wziąć czarny heks.

- Punkty zwycięstwa z heksa klasztoru są zliczane natychmiast po jego wyłożeniu (nie pod koniec gry).

Przykład: Kiedy wykładasz klasztor numer 26, natychmiast przesun swój znacznik punktów zwycięstwa o 3 punkty za każdy zakryty w całości kolor terenu.

- Zakrycie wszystkich pól w danym kolorze nie daje premii do punktów zwycięstwa. Zamiast tego, wybierz jeden heks z czarnego magazynu i umieść go w swoim księstwie, zgodnie z ogólnymi zasadami umieszczania heksów. Natychmiast rozpatrz efekty wykładanego heksa. Jeżeli jego wyłożenie zakryje kolejny kolor, możesz wziąć kolejny heks z czarnego magazynu (jeśli jest dostępny) i umieścić go w swoim księstwie i tak dalej.
- Za każdym razem, gdy zdobywasz punkty zwycięstwa, przesun swój znacznik punktów zwycięstwa o odpowiednią liczbę pól (jak w grze podstawowej). Przy każdym takim działaniu możesz kupić dodatkowe punkty zwycięstwa, płacąc 1 srebrną monetą za każdy z nich. Kiedy dotrzesz do docelowego znacznika punktów zwycięstwa, umieść swój znacznik punktów zwycięstwa na początku toru (wszystkie nadmiarowe punkty są tracone) i przesun znacznik docelowy o 5 punktów w dół (tj. z 50 na 45, następnie na 40 itd.). Natychmiast po przesunięciu znacznika docelowego możesz też wykonać wybraną akcję za pomocą kości (jak przy wykładaniu zamku na planszy księstwa). Jeżeli znacznik docelowy znajduje się na polu z cyfrą 5, nie zostaje on przesunięty dalej (gracz może jednak wykonać wybraną akcję wymagającą kości po dotarciu do niego).

Uwaga: Możesz wybrać kolejność, w której wykonujesz (częstkowe) akcje.

KONIEC GRY

Wygrasz grę, kiedy uda ci się zapelnąć wszystkie 37 pól swojego księstwa w ciągu 25 rund.

Jeżeli wygrana wydaje się zbyt trudna, zacznij grę z docelowym znacznikiem punktów zwycięstwa leżącym na polu z liczbą niższą od 50 (im niższa wartość, tym łatwiejsza gra). Jeżeli gra jest zbyt łatwa, możesz zwiększyć wartość docelową (im wyższa wartość, tym gra będzie trudniejsza). Niezależnie od wartości początkowej, znacznik jest przesuwany o 5 pól w dół za każdym razem, gdy wskazywana przezeń wartość zostanie osiągnięta.

TARCZE

W tym wariantcie obowiązują wszystkie zasady gry podstawowej z następującymi wyjątkami:

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Potasuj 18 zakrytych tarcz i umieść je losowo na polach dóbr w sześciu magazynach na planszy, zgodnie z liczbą graczy (patrz niżej). Po ich wyłożeniu, obróć je awerssem do góry.

2 graczy:

1 tarcza na magazyn

3 graczy:

1 tarcza w magazynach 1, 3 i 5;

2 tarcze w magazynach 2, 4 i 6

4 graczy:

2 tarcze na magazyn

Pozostałe tarcze należy odłożyć do pudełka. Nie będą wykorzystywane w tej rozgrywce. Oznacza to, że żadne tarcze pobrane z magazynu nie zostaną zastąpione nowymi!

PRZEBIEG ROZGRYWKI

Przy każdym wyrzuconym dublecie, zamiast wykonywać 2 akcje, możesz wziąć tarczę z magazynu oznaczonego liczbą wyrzuconą na kościach. Tarcza musi być następnie położona na jednym z heksów zamku w twoim księstwie. Możesz położyć ją na heksie bez tarczy lub zastąpić jedną z tarcz leżących już na heksie zamku (w takiej sytuacji poprzednia tarcza zostaje usunięta z gry). Od tej chwili, tarcza jest aktywna i możesz korzystać z jej efektów (patrz niżej).

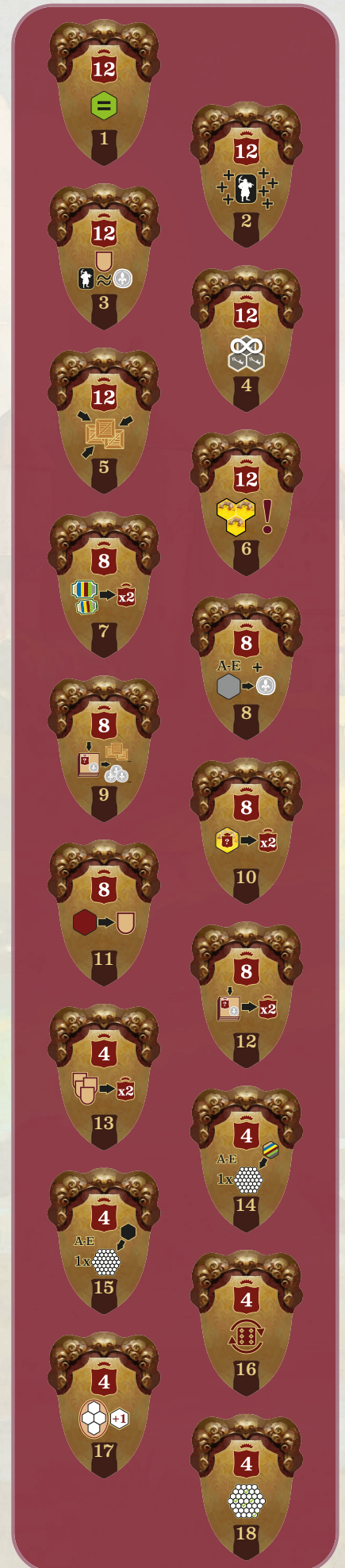
Uwaga: Jak zawsze, możesz korzystać z robotników do zmiany wyniku rzutu, aby uzyskać dublet. Przykładowo, jeżeli wyrzucisz 3 i 5, możesz użyć 2 robotników aby zmienić 3 w drugą 5.

Ważne: Pod koniec każdej fazy, przed wzięciem srebrnych monet dzięki efektowi kopalni, musisz zapłacić daninę za swoje tarcze! Każda tarcza kosztuje 1 srebrną monetę. Jeżeli nie możesz, lub nie chcesz zapłacić, usuń nieopłacone tarcze z gry.



LISTA ZDOLNOŚCI TARCZ:

1. Dopóki tarcza ta znajduje się w twoim księstwie, wszystkie pola pastwisk liczą się jako połączone (traktuje się je jako jedno pastwisko). Oznacza to, że wykładane heksy zwierząt będą dawać więcej punktów zwycięstwa. Pod koniec gry tarcza ta jest warta 12 punktów zwycięstwa.
2. Dopóki tarcza ta znajduje się w twoim księstwie, kiedy inny gracz zdobywa robotników, ty również możesz wziąć 1 robotnika z zapasu. Pod koniec gry tarcza ta jest warta 12 punktów zwycięstwa.
3. Dopóki tarcza ta znajduje się w twoim księstwie, możesz płacić daninę na koniec fazy za pomocą robotników lub srebrnych monet. 1 robotnik wart jest 1 srebrną monetę. Pod koniec gry tarcza ta jest warta 12 punktów zwycięstwa.
4. Dopóki tarcza ta znajduje się w twoim księstwie, masz nieograniczoną liczbę pól ze znakiem klucza (zamiast trzech). Pod koniec gry tarcza ta jest warta 12 punktów zwycięstwa.
5. Dopóki tarcza ta znajduje się w twoim księstwie, za każdym razem, gdy wystawiasz statek, możesz wybrać typ dóbr. Weź wszystkie kafelki dóbr tego typu ze wszystkich magazynów na planszy. Pod koniec gry tarcza ta jest warta 12 punktów zwycięstwa.
6. Po wzięciu tej tarczy, w dowolnym momencie gry możesz wybrać jednego gracza. Każdy klasztor w księstwie tego gracza jest traktowany tak, jakby należał do ciebie (z wyjątkiem klasztoru numer 27). Kiedy wybrany gracz umieszcza nowy klasztor, Ty również korzystasz z jego efektów. Jeżeli posiadasz tę tarczę pod koniec gry, otrzymujesz punkty zwycięstwa generowane przez klasztory wybranego gracza (oczywiście w odniesieniu do twoich budynków). Pod koniec gry tarcza ta jest warta 12 punktów zwycięstwa.
7. Dopóki tarcza ta znajduje się w twoim księstwie, nowe kafelki premiowe liczą się podwójnie. Pod koniec gry tarcza ta jest warta 8 punktów zwycięstwa.
8. Dopóki tarcza ta znajduje się w twoim księstwie, liczba monet generowanych przez kopalnie w twoim księstwie jest podwajana. Pod koniec gry tarcza ta jest warta 8 punktów zwycięstwa.
9. Dopóki tarcza ta znajduje się w twoim księstwie, otrzymujesz 1 srebrną monetę za każdy sprzedany kafelek dóbr (zamiast 1 srebrnej monety za każdy typ sprzedawanych dóbr). Pod koniec gry tarcza ta jest warta 8 punktów zwycięstwa.
10. Jeżeli tarcza ta znajduje się w twoim księstwie podczas zliczania punktów pod koniec gry, twoje klasztory dające punkty zwycięstwa podwajają swoje premie. Pod koniec gry tarcza ta jest warta 8 punktów zwycięstwa.
11. Dopóki tarcza ta znajduje się w twoim księstwie, po każdym wyłożeniu zamku możesz wziąć tarczę, zużywając na to dodatkową akcję. Pod koniec gry tarcza ta jest warta 8 punktów zwycięstwa.
12. Dopóki tarcza ta znajduje się w twoim księstwie, podwajasz liczbę punktów zwycięstwa zyskiwaną za każdy sprzedawany kafelek dóbr. Pod koniec gry tarcza ta jest warta 8 punktów zwycięstwa.
13. Jeżeli tarcza ta znajduje się w twoim księstwie podczas końcowej punktacji, liczba punktów zwycięstwa uzyskiwanych za posiadane przez ciebie tarcze (także tę) jest podwajana. Pod koniec gry tarcza ta jest warta 4 punkty zwycięstwa.
14. Dopóki tarcza ta znajduje się w twoim księstwie, pod koniec każdej fazy, kiedy wszyscy gracze wykonali swoje dwie akcje, weź heks z dowolnego numerowanego magazynu (jeżeli jakies zostały). Umieść go bezpośrednio w swoim księstwie i rozpatrz jego efekty. Pod koniec gry tarcza ta jest warta 4 punkty zwycięstwa.
15. Dopóki tarcza ta znajduje się w twoim księstwie, pod koniec każdej fazy, kiedy wszyscy gracze wykonali swoje dwie akcje, weź heks z czarnego magazynu (jeżeli jakies zostały). Umieść go bezpośrednio w swoim księstwie i rozpatrz jego efekty. Pod koniec gry tarcza ta jest warta 4 punkty zwycięstwa.
16. Dopóki tarcza ta znajduje się w twoim księstwie, możesz w każdej swojej turze zmienić wynik rzutu jedną kością na dowolny inny (i odpowiednio go wykorzystać). Pod koniec gry tarcza ta jest warta 4 punkty zwycięstwa.
17. Dopóki tarcza ta znajduje się w twoim księstwie, za każdym razem, gdy skompletujesz obszar, otrzymujesz liczbę punktów zwycięstwa odpowiadającą obszarowi o 1 większemu. Przykładowo, obszar o wielkości 3 pól (6 punktów zwycięstwa) traktowany jest jak obszar o wielkości 4 pól (10 punktów zwycięstwa).
Uwaga: Obszar o wielkości 9 pól daje 45 punktów zwycięstwa.
18. Dopóki tarcza ta znajduje się w twoim księstwie, możesz umieszczać heksy na dowolnym polu swojego księstwa, nie tylko na polach sąsiadujących z uprzednio wyłożonymi heksami. Pod koniec gry tarcza ta jest warta 4 punkty zwycięstwa.




WINNICE

Rozszerzenie „Winnice” wprowadza podwójne heksy. Każdy taki heks ma 2 winorośle i zajmuje 2 pola z symbolem klucza. Łączenie winorośli tego samego typu pozwala na uzyskanie dużej liczby punktów zwycięstwa pod koniec gry. Im większy obszar przeznaczony na winorośl jednego typu, tym więcej punktów zwycięstwa można za niego uzyskać. Umieszczanie podwójnych heksów na planszach winnicy pozwala również wykonywać różne akcje premiowe.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Zastosuj podstawowe zasady przygotowania do gry, a następnie:

- Stwórz pulę premiowych kafelków winorośli, kładąc wszystkie takie kafelki obok planszy. Weź jeden zestaw sześciu różnych premiowych kafelków winorośli z puli, a następnie rozdaj losowo po jednym kafelku każdemu z graczy. Pozostałe premiowe kafelki winorośli wracają do puli.
- Daj każdemu z graczy planszę winnicy. Należy ją umieścić obok planszy gracza.
- Umieść magazyn winnicy (plastikową podstawkę) obok planszy.
- Umieść sklep winnicy (kartonowy kafelek) pod magazynem winnicy. W grze dla 2 lub 3 osób odwróć go na stronę oznaczoną symbolem .
- Umieść wszystkie podwójne heksy w płóciennym woreczku i połóż go obok magazynu winnicy.

Uwaga: Jeżeli chcesz ograniczyć element losowy w grze dla 2 lub 3 graczy, zastosuj poniższe zasady:

W grze dla 3 graczy, usuń 1 wybrany kolor winorośli z gry, tj. wszystkie podwójne heksy zawierające co najmniej jeden typ winorośli (łącznie 16 podwójnych heksów) i każdy premiowy kafelek winorośli w tym kolorze. Usunięte elementy odłóż do pudełka. Jeżeli polecenie w grze odnosić się będzie do wszystkich podwójnych heksów lub premiowych kafelków winorośli, pominięte usunięte.

W grze dla 2 graczy, usuń 2 wybrane kolory winorośli zgodnie z zasadami opisanymi wyżej (łącznie 29 podwójnych heksów).

PRZEBIEG GRY

Poza stosowaniem podstawowych zasad gry, przed każdą fazą należy:

- Odłożyć do pudełka wszystkie podwójne heksy winorośli, które wciąż znajdują się w magazynie winnicy i sklepie winnicy (tego kroku nie wykonuje się na początku gry).
- Pojedynczo zapelnij wszystkie pola w magazynie winnicy i sklepie winnicy podwójnymi heksami dobieranymi losowo z woreczka. W grze dla 4 graczy wyłóż 6 podwójnych heksów winorośli w magazynie i 3 heksy w sklepie, zaś w grze dla 2 lub 3 graczy umieść 3 heksy w magazynie i 1 lub 3 heksy w sklepie, zależnie od liczby graczy.

Ważne: Pola oznaczone liczbą 3 są uzupełniane wyłącznie podczas gry na 3 graczy.

PRZYGOTOWANIE WINNIC DO GRY

Każdy z graczy otrzymuje:

- 1 losowy kafelek premiowy winorośli (z zestawu liczącego 6)
- 1 planszę winnicy

Ustaw sklep winnicy i magazyn winnicy obok planszy.

Napełnij woreczek podwójnymi heksami.


Przed rozpoczęciem każdej fazy:

- Usuń wszystkie podwójne heksy z magazynu winnicy i sklepu winnicy.
- Uzupełnij magazyn i sklep heksami z zapasu.




AKCJE

Rozszerzenie „Winnice” wprowadza 2 nowe akcje. Gracze mogą wykonywać je oprócz lub zamiast podstawowych akcji.

 **AKCJA „DOBIERZ PODWÓJNY HEKS Z MAGAZYNU WINNICY”**
Wynik na kostce pokazuje, który podwójny heks możesz wziąć.

W czasie swojej tury możesz wykorzystać jedną kość, aby dobrać podwójny heks z magazynu winnicy i umieścić go w swoim magazynie (podwójny heks zajmuje 2 pola). Jeżeli nie posiadasz wystarczającej liczby wolnych pól z symbolem klucza, musisz najpierw je zapewnić odrzucając heksy (w tym podwójne) do pudełka. W grze na 2 lub 3 graczy, podwójne heksy w magazynie winnicy oznaczone są dwoma wynikami rzutu kością. Oznacza to, że możesz wykorzystać dowolny z tych dwóch wyników, aby wziąć podwójny heks.

 **AKCJA „UMIEŚĆ PODWÓJNY HEKS W SWOJEJ WINNICY”**
Weź podwójny heks z pól oznaczonych symbolem klucza


na swojej planszy gracza i umieść go na pustym podwójnym polu na swojej planszy winnicy (nie w swoim księstwie!) odpowiadającym wynikowi rzutu kością. Przed położeniem, heks można obrócić w dowolny sposób.

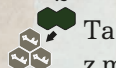
Twój pierwszy podwójny heks musi być wyłożony w dolnej warstwie planszy winnicy (na polach numerowanych 1 lub 4). Kolejne heksy muszą być zaś umieszczane na polach bezpośrednio sąsiadujących z dowolnym znajdującym się już na planszy podwójnym heksem (musi się z nim stykać przynajmniej jednym bokiem).

Po umieszczeniu na planszy, heksów nie można już przemieszczać ani obracać.

Po umieszczeniu podwójnego hekasa w swojej winnicy możesz rozegrać obie akcje premiowe prezentowane przez dany heks, w dowolnej kolejności. Większość tych akcji została przedstawiona już w opisie heksów budynków i zamków w podstawowych zasadach gry.

Rozszerzenie wprowadza jednak 2 nowe akcje dodatkowe:

 Ta akcja pozwala graczowi na wzięcie jednego hekasa z czarnego magazynu znajdującego się w środkowej części planszy (bądź ze sklepu winnicy) i umieszczenie go na pustym polu oznaczonym symbolem klucza na swojej planszy gracza. Akcja ta nie jest traktowana jako kupowanie hekasa z czarnego magazynu (ale gracz może wciąż zapłacić 2 srebrne monety, aby kupić stamtąd drugi heks).

 Ta akcja pozwala graczowi na wzięcie jednego podwójnego hekasa z magazynu winnicy i umieszczenie go na pustym polu oznaczonym symbolem klucza na swojej planszy gracza.

Po umieszczeniu podwójnego hekasa w swojej winnicy i rozegraniu obu akcji, sprawdź, czy udało ci się przykryć wszystkie pola w jednej z warstw.

Jeżeli tak jest, weź jeden wybrany premiowy kafelek winorośli z puli.

Pozwala on na uzyskanie dodatkowych punktów zwycięstwa za posiadanie określonego koloru winorośli pod koniec gry.

SKLEP WINNICY:

Kiedy płacisz 2 srebrne monety, aby kupić heks z czarnego magazynu, możesz zamiast tego wziąć jeden podwójny heks ze sklepu winnicy (pamiętaj, że kupować w ten sposób możesz wciąż tylko raz na turę i tylko jeden heks). Wszystkie zasady odnoszące się do czarnego magazynu stosują się także do sklepu winnicy.

AKCJE

- Dobierz podwójny heks z magazynu winnicy.
- Umieść podwójny heks z magazynu na planszy winnicy.

Po wyłożeniu podwójnego hekasa, rozegraj obie dodatkowe akcje przedstawione na polach zakrytych tym heksem.



Przykład umieszczania podwójnego hekasa w winnicy:

Bartek wykorzystuje kość wskazującą wynik 4, aby umieścić swój podwójny heks w winnicy, na polu wskazanym czerwoną ramką. Otrzymuje za to 4 robotników i może wziąć heks statku bądź zwierząt z planszy.

Raz na turę, gracz może wydać 2 srebrne monety, aby zakupić jeden podwójny heks wybrany ze sklepu winnicy.

Punkty zwycięstwa za połączone winorośle

Wielkość obszaru winorośli	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
PZ	1	3	6	10	15	21	28	36	45	55	66	78	91

PUNKTOWANIE WINNICY:

Punkty za winnice przyznawane są pod koniec gry. Każdy z graczy otrzymuje punkty zwycięstwa za każdy ze swoich premiowych kafelków winorośli, zależnie do połączonych ze sobą pól winorośli jednego typu. Każdy premiowy kafelek winorośli jest podliczany tylko raz. Każdy obszar też jest liczony tylko raz, nawet jeżeli gracz posiada więcej premiowych kafelków dla tego typu winorośli.

Przykład punktowania winnicy: Oliwia używa pierwszego zielonego premiowego kafelka winorośli, aby otrzymać 6 punktów zwycięstwa za 3 połączone zielone pola winorośli. Obszar nie może być liczony więcej, niż raz, więc Oliwia używa drugiego zielonego premiowego kafelka, aby uzyskać punkty z innego obszaru z zieloną winoroślą. Niestety, jedyny taki obszar ma wielkość 1 pola, co daje 1 punkt zwycięstwa. Na koniec Oliwia używa niebieskiego premiowego kafelka, aby uzyskać 3 punkty za 2 połączone pola z niebieską winoroślą. To oznacza, że jej łączna punktacja za winnicę wyniosła 10 punktów.

PUNKTACJA WINNICY

PZ przyznawane są za każdy premiowy kafelek winorośli odpowiadający połączonym winoroślom na planszy gracza. Każdy premiowy kafelek i połączone winorośle biorą udział w punktacji tylko raz.



ZAMKI BURGUNDII: CHÂTEAUMA

John Albertson, Nick Shaw, Dávid Turczi

ELEMENTY

- 1 podwójna plansza księstwa Châteauma (#35-36)
- 9 kart księstwa (numerowanych od 1 do 9)
- 8 alternatywnych kart księstwa dla rozszerzenia „Winnice” (numerowanych od 10 do 17)
- 1 dwustronna karta pomocy dla Châteauma



WPROWADZENIE


Ten tryb gry wprowadza wirtualnego przeciwnika nazywanego Châteauma, który symuluje dodatkowego gracza. Oznacza to, że można grać w „Zamki Burgundii” w pojedynkę z Châteaumą, albo dołączyć wirtualnego przeciwnika do gry na 2 lub 3 graczy, aby uczynić rozgrywkę intensywniejszą. Na potrzeby przygotowania do gry, Châteauma liczy się jak zwykły gracz.

Châteauma symuluje dodatkowego gracza i, podobnie jak wszyscy pozostali, może zbierać heksy, sprzedawać dobra, uzyskiwać kafelki premiowe i kupować heksy z czarnego magazynu. Do wykonywania takich akcji służą karty księstwa określające, które heksy Châteauma będzie zbierać i kiedy będzie sprzedawać dobra. Karty księstwa dają punkty zwycięstwa w sposób podobny do zapełnienia obszaru w jednym kolorze.

W dalszej części zasad, zwroty w drugiej osobie („ty”, „twój”) odnoszą się do ludzi, zaś zwroty w trzeciej osobie odnoszą się do przeciwnika wirtualnego.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Podczas przygotowania do gry, zastosuj następujące zmiany:

1. Wybierz planszę dla właściwej liczby graczy. Pamiętaj, że Châteauma liczy się jako gracz.
5. Odlóż 1 kafelek każdego rodzaju dóbr na bok. Będą one potrzebne w kroku 7 do przygotowania planszy Châteauma.
7. Jednego zestawu elementów w określonym kolorze będzie używać Châteauma (choć wystarczy tylko 1 kość). Châteauma nie korzysta ze zwykłej planszy gracza, używając specjalnej planszy księstwa (oznaczonej symbolem .

PRZYGOTUJ PLANSZĘ CHÂTEAUMY:

- A. Umieść planszę księstwa Châteauma (stroną z numerem 35 do góry) obok planszy głównej.
- B. Wybierz poziom punktacji i trudności (Łatwy, Średni, Trudny) oraz odpowiadającą mu liczbę modyfikatorów trudności. Pierwszą grę dobrze jest rozegrać na poziomie średnim, bez żadnych modyfikatorów. Szczegółowe informacje dotyczące trudności znajdują się na stronie 26.
- C. Potasuj 9 kart numerowanych od 1 do 9 (karty numerowane od 10 do 17 są wykorzystywane podczas gry z rozszerzeniem „Winnice”). Następnie odkrywaj po jednej karcie, dopóki nie wyciągniesz karty z polem zamku (bordowym). Umieść tę kartę pod polem 1-4.
- D. Potasuj 8 pozostałych kart księstwa, w tym te, które nie zostały użyte w poprzednim kroku, a następnie umieść zakrytą talię poniżej lewego skrajnego pola na karty znajdującego się na planszy księstwa Châteauma. Odsłoń kartę z wierzchu talii i umieść ją, odkrytą, pod polem 5-6.
- E. Umieść heks zamku na polu z zamkiem na karcie znajdującej się poniżej pola 1-4.
- F. Umieść po jednym kafelku dóbr każdego typu na polu oznaczonym odpowiednim numerem na polu księstwa Châteauma.
- G. Połóż 1 srebrną monetę na polu monet znajdującym się na planszy księstwa Châteauma.
- H. Châteauma nie pobiera robotników na początku, ani nie używa ich w trakcie gry.

Przygotuj swoją planszę zgodnie z podstawowymi zasadami gry.

9. W grze wyłącznie z wirtualnym przeciwnikiem, rozgrywkę zaczynasz ty. Przy większej liczbie graczy wyłóż rozpoczynającego za pomocą rzutu kością. Châteauma zawsze jest ostatnim graczem.

OGÓLNE ZMIANY ZASAD DLA CHÂTEAUMY

- Châteauma nie otrzymuje, ani nie używa robotników.
- Châteauma używa specjalnego obszaru nazywanego „Rezerwą” (patrz strona 23).
- Châteauma ignoruje efekty heksów klasztoru (pod koniec gry otrzymuje po 4 punkty zwycięstwa za każdy z nich).
- Châteauma może posiadać wiele takich samych budynków na swoich kartach i planszy księstwa.
- Châteauma nie zapełnia kolorowych obszarów na karcie księstwa, jak robią to inni gracze. Zamiast tego, zapełnia karty księstwa.

OPIS ELEMENTÓW CHÂTEAUMY

PLANSZA CHÂTEAUMY

REZERWA

Rezerwa to specjalny obszar na planszy Châteaumu. Wykorzystywany jest on przechowywania heksów zyskanych w charakterze premii bądź kupionych z czarnego magazynu. Kafelki takie są źródłem heksów dla Châteaumu, jeśli wymaganego heksa nie ma na planszy. W rezerwie mogą znajdować się liczne kopie heksów tego samego typu (budynki, kopalnie, zamki etc.). W takiej sytuacji należy ułożyć heksy jednego rodzaju w stos. Następnie, podczas zdejmowania heksów z takiego stosu w rezerwie, należy wziąć ten, który znajduje się na szczycie stosu.

KARTY KSIĘSTWA



PRZEBIEG GRY

Przygotowanie wygląda tak, jak w podstawowej grze.

Na początku każdej rundy:

- Rzuć swoimi kośćmi oraz białą kością (Châteauma jeszcze nie rzuca).
- Umieść swoje kości na swojej planszy gracza.
- Umieść białą kość na lewym polu znajdującym się nad kartą księstwa, zależnie od wyrzuconej wartości (1-4 = karta lewa, 5-6 = karta prawa). Kość wskazuje kartę, która będzie nazywana wybraną kartą księstwa.
- Umieść kafelków dóbr we właściwym magazynie na planszy, jak podczas zwykłej rozgrywki, zależnie od wyniku uzyskanego na kości.

Kolejność w rundzie jest zgodna z torem kolejności.

Rozegraj swoją turę normalnie.

W swojej turze Châteauma wykonuje jedną akcję polegającą na wyborze i umieszczeniu heksa (obie czynności składają się na jedną akcję). Może to uaktywnić jedną lub więcej premii.

Przed przejściem do kolejnego kroku z poniższej listy, zakończ wykonywanie poprzedniego:

1. Wybór i wyłożenie heksa.
2. Premia za wyłożenie heksa.
3. Premia za pozycję karty księstwa („Sprzedaż dóbr”).
4. Skompletowanie kart księstwa.
5. Pobranie kafelków premioowych.
6. Zakup z czarnego magazynu (jeśli to możliwe).

Pod koniec każdej fazy, Châteauma otrzymuje 1 srebrną monetę za każdą położoną awerssem do góry kopalnię w swoim księstwie i kartach księstwa (nie w rezerwie).

AKCJE CHÂTEAUMY

WYBÓR I WYŁOŻENIE HEKSA

Châteauma wybiera heks z planszy zgodnie z poniższą procedurą:

1. Rzucić kością Châteauma i umieścić ją na kolorowym polu po prawej stronie rysunku białej kości.
2. Sprawdzić, który magazyn został wskazany przez wynik kości Châteauma.
3. Zaczynając od pierwszego wolnego miejsca na karcie księstwa, licząc od lewej i od góry, sprawdzić, czy któryś z heksów we wskazanym magazynie odpowiada któremuś z heksów znajdujących się na karcie księstwa. Jeżeli tak się stanie, przejdź do kroku 4. tej procedury. Jeżeli żaden heks nie odpowiada polom na karcie, przejdź do kolejnego magazynu zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Postępuj tak do chwili znalezienia odpowiedniego heksa lub przejściu przez wszystkie magazyny.
4. Jeżeli odpowiedni **heks zostanie znaleziony**, zostaje wzięty i umieszczony na wybranej karcie księstwa. Jeżeli w wybranym magazynie znajduje się więcej niż jeden heks odpowiadający kryteriom, wybrać należy leżący wyżej. Działanie to może dać premię (patrz „Premie i korzyści” poniżej).
5. Jeżeli **nie możesz znaleźć ŻADNEGO odpowiedniego heksa**, wykonaj pierwsze dostępne z poniższych działań:
 - Jeżeli Châteauma posiada w swojej rezerwie heks odpowiadający dowolnemu pustemu polu na wybranej karcie księstwa (licząc od lewej i od góry), umieść ten heks i rozegraj związane z nim premie.
 - Jeżeli Châteauma posiada dzikie heksy (patrz niżej), umieszcza jeden z takich heksów z rezerwy na pierwszym wolnym polu (licząc od lewej i od góry).
Uwaga: To działanie nie aktywuje premii za wyłożenie heksa, ale może uaktywnić akcje „Sprzedaż dóbr” bądź „Dodatkowa akcja”.
 - Jeżeli w rezerwie nie ma żadnych dzikich heksów, Châteauma wybiera pierwszy dostępny heks z czarnego magazynu (pierwszy od lewej i od góry) i umieszcza go rewersem do góry na dzikim polu rezerwy (nie na wybranej karcie księstwa). Takie działanie nie aktywuje premii za umieszczenie heksa.
 - Jeżeli w czarnym magazynie nie ma żadnych heksów, Châteauma otrzymuje 2 srebrne monety.

PREMIE I KORZYŚCI

1. Wykładanie heksów

Jeżeli Châteauma wyłoży heks na karcie księstwa, otrzymuje korzyść zależną od typu heksa, jak opisano poniżej:

- **Zamek:** Châteauma otrzymuje dodatkową akcję „Wybór i wyłożenie heksa”, przy czym do ustalenia początkowego magazynu używana jest biała kość. Jeżeli wybrana karta księstwa została skompletowana tuż przed aktywacją tej premii, Châteauma umieszcza premiowy heks na swojej drugiej karcie księstwa, jeśli to możliwe. Jeżeli nie jest to możliwe, Châteauma wykonuje akcję „Sprzedaż dóbr” zamiast wzięcia heksa.
- **Budynek:** Châteauma może posiadać wiele egzemplarzy tego samego budynku na jednej karcie księstwa. Zależnie od typu wyłożonego budynku Châteauma otrzymuje następujące korzyści:
 - **Bank:** Otrzymuje 2 srebrne monety.
 - **Kwatery:** Otrzymuje 2 punkty zwycięstwa.
 - **Warsztat ciesielski:** Châteauma bierze heks budynku z magazynu odpowiadającemu wynikowi na białej kości (jeśli w magazynie tym nie ma budynków, przechodzi do kolejnych, zgodnie z ruchem wskazówek zegara) i umieszcza go w obszarze rezerwy na polu budynku. Jeżeli w danym magazynie jest więcej niż jeden budynek, należy wziąć ten ze szczytu stosu. Jeżeli na planszy nie ma żadnych budynków, pomini tę premię.
 - **Kościół:** Châteauma bierze heks zamku z magazynu odpowiadającego wynikowi na białej kości (jeśli w magazynie tym nie ma budynków, przechodzi do kolejnych, zgodnie z ruchem wskazówek zegara) i umieszcza go w obszarze rezerwy na polu budynku. Jeżeli na planszy nie ma żadnych zamków, wykonaj tę czynność dla kopalni. Jeżeli na planszy nie ma zamków ani kopalni, wykonaj tę czynność dla klasztoru. Jeżeli na planszy nie ma żadnych zamków, kopalni ani klasztorów, pomini tę premię.
 - **Targ:** Châteauma bierze heks statku z magazynu odpowiadającego wynikowi na białej kości (jeśli w magazynie tym nie ma budynków, przechodzi do kolejnych, zgodnie z ruchem wskazówek zegara) i umieszcza go w obszarze rezerwy na polu budynku. Jeżeli na planszy nie ma żadnych statków, wykonaj tę czynność dla heksów zwierząt. Jeżeli na planszy nie ma żadnych heksów statków lub zwierząt, pomini tę premię.
 - **Ratusz:** Jeżeli Châteauma posiada w obszarze rezerwy heksy odpowiadające dowolnym pustym polom na jednej z kart księstwa (najwyższy priorytet ma karta wybrana), wówczas przesuwaj jeden z nich na kartę księstwa (uzyskując normalną premię za umieszczenie), wybierając heks rodzaju, którego posiada najwięcej (w wypadku równej liczby heksów wielu rodzajów, należy wybrać ten położony najbliżej lewej strony). Jeżeli w rezerwie nie ma żadnych heksów, pomini tę premię.
 - **Skład:** Châteauma sprzedaje dobra - patrz „Sprzedaż dóbr” na stronie 25.
 - **Strażnica:** Châteauma natychmiast otrzymuje 4 punkty zwycięstwa.

- **Zwierzęta:** Zlicz punkty w normalny sposób, biorąc pod uwagę tylko te heksy zwierząt, które Châteauma ma na kartach księstwa i planszy księstwa, ale nie w rezerwie.

Przykład: Jeżeli Châteauma posiada już 2 heksy owiec (na kartach lub planszy księstwa) i kładzie nowy heks owiec na kartę księstwa, otrzymuje punkty za wszystkie 3 posiadane heksy z owcami.

- **Statek:** Châteauma bierze dobra z magazynu, w którym znajduje się ich najwięcej, wykładając je na polach dóbr w swoim księstwie. Jeżeli najwyższa liczba dóbr znajduje się w więcej niż jednym magazynie, należy wybrać pierwszy magazyn po tym wskazanym przez wynik białej kości, idąc zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Następnie, niezależnie od tego, czy Châteauma bierze dobra, czy nie, przesuwa swój znacznik kolejności w rundzie naprzód.

2. Premie wykładania heksów na kartach księstwa

Podstawowe zasady Châteaумы zawierają wyłącznie jeden typ premii za wykładanie, tj. „Sprzedaż dóbr”.

Dodatkowy symbol premii jest dodawany podczas gry z wykorzystaniem rozszerzenia Winnice (więcej na temat używania tego rozszerzenia patrz strona 27).

Sprawdź, czy heksy, które Châteauma kładzie na kartach księstwa w swojej turze przykryły symbole sprzedaży dóbr (🏠). Châteauma będzie starać się wykonać akcję dodatkową „Sprzedaż dóbr”, jak opisano poniżej.

3. Kompletowanie kart księstwa

Jeżeli Châteauma posiada skompletowaną jedną (a może nawet dwie) kartę księstwa, otrzymuje liczbę punktów zwycięstwa równą wartości wydrukowanej na tej karcie, odpowiedniej dla wybranego poziomu trudności, tj. Łatwego (wartość lewa), Średniego (wartość środkowa) bądź Trudnego (wartość prawa).

Następnie przesun wszystkie heksy ze skompletowanej karty lub kart na odpowiadające im kolorowe pola na planszy księstwa Châteaумы. Należy wykladać je na wolne pola od lewej do prawej i z góry na dół. Jeżeli wszystkie kolorowe pola na planszy księstwa zostały już zapełnione, dołóż dodatkowe heksy na poprzednich. Wszelkie dzikie heksy na kartach są odwracane awersem do góry i przeniesione na odpowiadający im kolorem obszar planszy księstwa. W tej czynności nie rozpatruje się żadnych premii za umieszczanie heksów.

Odrzuć skompletowaną kartę księstwa. Jeżeli była to karta lewa, przesun drugą kartę w lewo. Następnie uzupełnij puste miejsce na kartę nową kartą z wierzchu talii kart księstwa.


4. Pobieranie kafelków premiowych

Jeżeli po przesunięciu heksów ze skompletowanej karty księstwa na planszę księstwa okaże się, że obszar danego typu został zapełniony, Châteauma otrzyma premiowy kafelek odpowiedni dla tego typu (jeśli jest wciąż dostępny). Châteauma pobiera kafelek z planszy i umieszcza go obok planszy księstwa, po czym natychmiast otrzymuje premiowe punkty zwycięstwa (zależne od liczby graczy).

KUPOWANIE HEKSÓW Z CZARNEGO MAGAZYNU

Jeżeli pod koniec tury Châteauma posiada **co najmniej 2 srebrne monety**, może kupić heks z czarnego magazynu, płacąc 2 srebrne monety i umieszczając go w rezerwie. Châteauma zawsze próbuje kupić heks typu, którego rodzaju ma najmniej w rezerwie. W razie remisu, wybiera ten, który znajduje się najbardziej po lewej i u góry. Jeżeli w czarnym magazynie znajduje się więcej niż jeden heks tego samego typu, Châteauma wybiera ten położony najbardziej po lewej zaczynając od górnego rzędu.

Uwaga: Châteauma może kupić wyłącznie jeden heks z czarnego magazynu na turę.

 **SPRZEDAŻ DÓBR**
Jeżeli jakikolwiek efekt w grze sprawi, że Châteauma może „Sprzedawać dobra” (np.: premia za wykładanie kafelków na karty księstwa), będzie sprzedawać dobra, których posiada najwięcej (w przypadku remisu należy wybrać te o najniższym numerze). Châteauma otrzymuje 1 srebrną monetę (łącznie) i punkty zwycięstwa zgodnie z zasadami dla gry wieloosobowej (2/3/4 PZ za kafelek, zależnie od liczby graczy).

Jeżeli Châteauma nie ma żadnych dóbr do sprzedania, pomiń tę premię.

PUNKTACJA KOŃCOWA

Gracze zliczają swoje punkty w sposób standardowy.

Châteauma otrzymuje zaś punkty następująco:

- 4 PZ za każdy odkryty klasztor (żółty) w swoim księstwie bądź na nieskompletowanych kartach księstwa (ale nie w rezerwie).
- 1 PZ za każdy niesprzedany kafelek dóbr na swojej planszy księstwa.
- 1 PZ za każdą srebrną monetę na swojej planszy księstwa.
- 1 PZ za każdy heks pozostały w rezerwie.
- 2 PZ za każdy heks na nieskompletowanych kartach księstwa.


Aby zwyciężyć, musisz uzyskać więcej punktów niż Châteauma. W przypadku remisu, wygrywa Châteauma.

MODYFIKATORY TRUDNOŚCI

Trudność może być modyfikowana przez wybór modyfikatorów dla uzyskania pożądanego poziomu trudności.

- Łatwy: brak modyfikatorów
- Średni: jeden modyfikator
- Trudny: dwa lub więcej modyfikatorów

Modyfikatory wyglądają następująco:

- Châteauma korzysta z planszy księstwa nr 36 (znajdującej się na odwrocie planszy 35). Podczas jej przygotowania do gry, umieść losowo wybrany, niewykorzystany, **zakryty** heks z czarnego magazynu w każdym z następujących kolorowych obszarów (od lewej do prawej i od góry do dołu): 2 w obszarze budynków, 1 w obszarze zwierząt, 1 w obszarze statków i 1 w obszarze klasztorów (na polach oznaczonych literą A). Zmniejsza to liczbę pól, których Châteauma potrzebuje do uzyskania kafelków premiowych.
- Châteauma korzysta z planszy księstwa nr 36 (znajdującej się na odwrocie planszy 35). Podczas jej przygotowania do gry, umieść w kolorowych obszarach budynków, kopalni i zamków po jednym **odkrytym**, losowo wybranym, niewykorzystanym heksie w kolorze odpowiadającym danemu obszarowi (na polach oznaczonych literą B). Zmniejsza to liczbę pól, które Châteauma musi zapełnić i od początku generuje 1 srebrną monetę pod koniec każdej fazy.
- Châteauma jest pierwszym graczem.
- Châteauma korzysta z planszy księstwa nr 36 (znajdującej się na odwrocie planszy 35) zawierającej pola premiovane **dodatkowymi akcjami**. Châteauma umieszcza wszystkie swoje hekсы ze skompletowanej karty księstwa na swojej planszy księstwa. Jeżeli heks jest umieszczany na polu oznaczonym symbolem , Châteauma może natychmiast wykonać dodatkową akcję „Wybór hekxa”, nie musząc jednak korzystać z białej kości do ustalenia magazynu. Heks ten jest umieszczany na pozostałej karcie księstwa. Jeżeli obie karty są skompletowane, Châteauma może zamiast tego wykonać akcję „Sprzedaż dóbr”. Wszystkie dodatkowe akcje należy wykonać przed wyciągnięciem nowych kart księstwa z talii.

Uwaga: W jednej turze Châteauma może zakryć więcej niż jedno pole z dodatkową akcją. W takim przypadku rozpatruj je jedno po drugim, bezpośrednio po zakryciu.

Liczba modyfikatorów dla danego poziomu trudności nie musi odpowiadać punktacji dla tego poziomu. Nic nie stoi na przeszkodzie, aby np. wykorzystać punktację poziomu Łatwego i modyfikatory z poziomu Średniego. Baw się i eksperymentuj, aby dopasować rozgrywkę do własnych gustów i umiejętności. Pamiętaj, że standardowa gra wykorzystuje punktację poziomu Średniego, bez żadnych modyfikatorów.


CHÂTEAUMA A ROZSZERZENIA

• Hekсы z rozszerzeń:

- **Dodatkowe hekсы klasztorów (#27 - #29):** Wykładając te hekсы, Châteauma ignoruje ich efekty.
- **Dźwig:** Wykładając heks dźwigu, Châteauma uzyskuje dodatkową akcję zamku (patrz „Premie i korzyści” na stronie 24).
- **Gęsi:** Wykładając heks gęsi, Châteauma uzyskuje za niego punkty tak, jakby odnosił się do heksov zwierząt, których Châteauma ma najwięcej (łącznie na planszy księstwa i kartach księstwa). Podczas przyszłego wykładania innych heksov zwierząt, Châteauma traktuje hekсы gęsi tak, jakby odpowiadały one wszystkim heksov zwierząt.
- **Białe zamki:** Wykładając heks białego zamku, Châteauma pobiera heks z planszy i umieszcza go w rezerwie, używając wyniku rzutu białą kością do ustalenia początkowego magazynu. Châteauma szuka heksov należących do typu, którego nie posiada w rezerwie (jeśli jest ich więcej niż jeden, będzie to ten położony najbardziej po lewej). Jeżeli w danym magazynie znajduje się więcej niż jeden taki heks, Châteauma wybiera ten leżący na samej górze. Jeżeli w danym magazynie nie ma poszukiwanego hekxa, Châteauma przechodzi do kolejnego magazynu zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Jeżeli na całej planszy nie ma takiego hekxa, Châteauma otrzymuje 1 srebrną monetę.
- **Karczmy:** Hekсы te nie są kompatybilne z grą w tym trybie i nie powinny być wykorzystywane, gdy w rozgrywce występuje Châteauma.

• Posterunki graniczne

- Część kart księstwa posiada symbol posterunków granicznych.
- Po skompletowaniu drugiej takiej karty, Châteauma uzyskuje premię odpowiadającą danej fazie (10/8/6/4/2).
- Po skompletowaniu trzeciej takiej karty, Châteauma pobiera kafelek premiowy odpowiedni dla skompletowania 3 połączeń między posterunkami (5/6/7 PZ, jeżeli wciąż jest dostępny lub 2/3/4 PZ, jeżeli jest dostępny, a duży kafelek został zdobyty przez innego gracza).


- **Szlaki handlowe:** Szlaki handlowe mogą być wykorzystywane zgodnie z zasadami gry wieloosobowej, ale Châteauma z nich nie korzysta, a jedynie otrzymuje dodatkowy 1 punkt zwycięstwa za każdym razem, gdy sprzedaje dobra. Premia ta przyznawana jest za każdą akcję sprzedaży, niezależnie od tego, ile kafelków zostało w niej sprzedanych.
- **Tarcze** :
 - Tarcza #2: Nie jest ona kompatybilna z tym trybem gry - usuń ją z puli przed rozpoczęciem gry.
 - Tarcza #6: Możesz skopiować dowolne odkryte klasztory znajdujące się w księstwie Châteauma (nie licząc rezerwy) bądź na kartach księstwa. Kopiowane są wyłącznie zdolności heksów klasztoru, nie punkty zwycięstwa, które zostałyby przyznane za te hekсы pod koniec gry.
 - Za każdym razem, gdy Châteauma skompletuje kartę księstwa oznaczoną symbolem tarczy, Châteauma pobiera tarczę z planszy, zaczynając od magazynu o numerze odpowiadającym wynikowi rzutu białą kością (przechodząc do następnych zgodnie z ruchem wskazówek zegara). Jeżeli w magazynie znajduje się więcej niż 1 tarcza, Châteauma wybiera tę o najniższym numerze. Następnie:
 - Pobiera taką tarczę i umieszcza ją, zakrytą, obok swojej planszy.
 - Châteauma nie używa zdolności tarczy, ani nie musi płacić daniny pod koniec każdej rundy.
 - Pod koniec gry Châteauma otrzymuje punkty za posiadane tarcze w następujący sposób:
 - 1 = 8 PZ
 - 2 = 15 PZ
 - 3 = 25 PZ
 - 4+ = 40 PZ
- **Plansze do gry drużynowej** - Ten tryb gry nie jest kompatybilny z Châteaumą. Nie należy zatem używać go w grze, w której Châteauma bierze udział.
- **Plansze do gry solo** - Ten tryb gry nie jest kompatybilny z Châteaumą. Nie należy zatem używać go w grze, w której Châteauma bierze udział.

WSPARCIE ROZSZERZENIA „WINNICE”


PRZYGOTOWANIE DO GRY

- Przygotowanie wygląda tak samo, jak w zwykłej grze, w której występuje Châteauma, z następującymi zmianami:
 - Przygotuj swój obszar z planszą winnicy i losowo wybranym żetonem winorośli, jak opisano w zasadach rozszerzenia.
 - Châteauma nie korzysta z planszy winnicy, zamiast tego kładzie podwójne hekсы obok swojej planszy księstwa.
 - Talia kart księstwa zawiera karty od numerze 1 i od 10 do 17 (z niektórymi polami oznaczonymi symbolem podwójnego heksa). Potasuj te karty, aby stworzyć talię księstwa używaną przez Châteaumę.
 - Użyj jednego zestawu 6 premiowych kafelków winorośli. Wybierz losowo jeden dla siebie przed utworzeniem puli kafelków winorośli. Châteauma nie korzysta z tych kafelków.

2. Premie za umieszczanie heksów na kartach księstwa

To rozszerzenie wprowadza nowe karty księstwa, z których część oznaczona jest symbolem podwójnego heksa. Za każdym razem, gdy Châteauma umieszcza heks na polu karty księstwa, które oznaczone jest symbolem podwójnego heksa () , będzie próbować wykonać wskazaną akcję dodatkową w sposób opisany poniżej:

Dobranie podwójnego heksa

Jeżeli wyłożony heks przykrywa pole oznaczone symbolem , Châteauma spróbuje wziąć podwójny heks z magazynu winnicy. Jeżeli w magazynie winnicy nie ma takich heksów, Châteauma ignoruje tę premię. W przeciwnym razie, bierze jeden podwójny heks z przegródki, której numer odpowiada wynikowi rzutu białą kością. Jeżeli w przegródce tej nie ma heksa, Châteauma przechodzi do kolejnych przegródek, idąc w prawo (ewentualnie znowu rozpoczynając od pierwszej, jeżeli zajdzie taka potrzeba). Następnie Châteauma umieszcza pobrany heks na stosie obok swojej planszy księstwa.

ZAKUP HEKSÓW Z CZARNEGO MAGAZYNU

Jeżeli pod koniec swojej tury Châteauma posiada co najmniej 2 srebrne monety, zamiast kupować heks z czarnego magazynu, może kupić podwójny heks ze sklepu winnicy, płacąc 2 srebrne monety:

- Jeżeli dostępny jest wybór (w grze dla 3-4 graczy), Châteauma używa wyniku rzutu białą kością, aby wybrać pole, z którego pobierze heks (1-2 = lewe, 3-4 = środkowe, 5-6 = prawe), przechodząc w prawo i wracając do lewego skrajnego pola, jeśli to konieczne.
- Zakupione hekсы Châteauma układa w stosie obok planszy księstwa.
- Jeżeli w sklepie winnicy nie ma dostępnych heksów, Châteauma spróbuje zakupić jeden heks z czarnego magazynu, jak w przypadku standardowej gry bez rozszerzenia „Winnice”.

PUNKTACJA KOŃCOWA

Châteauma otrzymuje dodatkowe punkty zwycięstwa za posiadane podwójne heksy.

<i>Punkty zwycięstwa za podwójne heksy Châteauma</i>													
Podwójne heksy	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13+
PZ	1	3	6	10	15	21	28	36	45	55	66	78	91

TWÓRCY - ZAMKI BURGUNDII: WYDANIE SPECJALNE

Autor gry: Stefan Feld

Koncept gry: Stefan Feld

Projekt gry: Stefan Feld

Kierownictwo rozwoju i testów: Ernest Kiedrowicz

Testy i rozwój: Krzysztof Belczyk, Wojciech Frelich, Adrian Krawczyk, Michał Lach, Paweł Samborski, Jan Truchanowicz

Testy dodatkowe: Andrzej Betkiewicz, Cathy Bock, David Bock, Ezra Bock, Anna Butler, Jakub Dzikowski, Katarzyna Litka, Natalia Makówka, Filip Tomaszewski, Katarzyna Toporowska oraz wszyscy uczestnicy zorganizowanych testów zewnętrznych

Instrukcja: Wojciech Frelich, Ernest Kiedrowicz

Opracowanie automatycznego przeciwnika Châteauma: John Albertson i Nick Shaw, w oparciu o ideę gry solo opracowaną przez Dávida Turczyego

Dodatkowe opracowanie gry solo i testy: Krzysztof Belczyk, Chuck Case, Shelley Danielle, David Digby, Wojciech Frelich, Ernest Kiedrowicz, Jan Truchanowicz oraz wszyscy uczestnicy zorganizowanych testów zewnętrznych

Redakcja: Tyler Brown

Korekta: Tyler Brown

Kierownictwo artystyczne: Patryk Jędraszek

Projekt graficzny: Michał Lechowski, Adrian Radziun, Karolina Łaski-Getka, Klaudia Wójcik

Ilustracje: Jakub Dzikowski, Ewa Labak, Piotr Orleański, Pamela Łuniewska, Piotr Foksowicz, Patryk Jędraszek

Grafiki 3D: Michał Lechowski, Klaudia Wójcik

Modele 3D: Michał Lisek, Mateusz Modzelewski, Marek Kondratowicz, Jędrzej Chomicki

DTP: Rafał Janiszewski, Patrycja Marzec, Jędrzej Cieślak

Produkcja: Adrianna Kocięcka, Anna Czajka, Witold Chudy, Zofia Jerzyńska, Michał Matłosz, Jacek Szczypiński, Olga Baraniak

Konsultacje (alea): Shane Hartley, André Maack

Testerzy podstawowej wersji gry „Zamki Burgundii”: Frieder Benzing, Willi Brodt, Susanne Feld, Jonathan Feld, Benjamin Fleck, Thomas Kosłowski, Amos Krämer, Denis Leonhard, Roland Lurk, Michael Schmitt, Aiko Schuhmann, Marius Stein, Christoph Toussaint, Roland Wilke, Andreas Zimmermann oraz grupy graczy z Bacharach, Bödefeld, Gengenbach, Grassau, Monachium, Offenburga, Reutte i Siegsdorfu.

Tłumaczenie na język polski: Cezar Matkowski

Korekta wersji polskiej: Ernest Kiedrowicz, Anna Kietzman, Łukasz Potoczny

Skład wersji polskiej: Angelika Kajmowicz, Aneta Koperkiewicz, Jędrzej Cieślak

Koordynacja tłumaczenia: Jakub Molendowicz, Łukasz Potoczny

2022 Realms Distribution, wszystkie prawa zastrzeżone.
Realms Distribution Sp. z o.o.
ul. Świętego Mikołaja 58, 50-127 Wrocław