

KEN FOLLETT FILARY ZIEMI

ROZSZERZENIE

Dla 2-6 graczy w wieku od 12 lat.

Opowieść o budowie najwspanialszej katedry w dwunastowiecznej Anglii powraca. Gracze mają do dyspozycji nowe możliwości a co więcej, w rozgrywce może wziąć teraz udział 5 lub 6 graczy.

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

4 drewniane znaczniki (po 2 pomarańczowe i białe)



14 małych robotników (po 7 pomarańczowych i białych)



7 budowniczych (po 3 w kolorach pomarańczowym i białym oraz 1 czarny)



10 surowców (drewnianych żetonów)

Kamień 3 x
Drewno 3 x
Piasek 3 x
Metal 1 x



2 dużych robotników (po 1 pomarańczowym i białym)



1 karta „Inspiracja Saint-Denis”



1 karta surowca



2 x 3 Początkowych rzemieślników



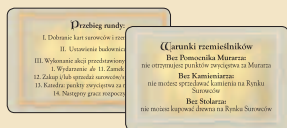
12 kart rzemieślników



10 kart przywilejów



2 karty pomocnicze



4 karty wydarzeń



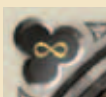
UWAGA

Cel oraz przebieg gry są identyczne jak w wersji podstawowej. W niniejszej instrukcji zostały opisane jedynie zmiany podstawowych zasad. Przy pięciu lub sześciu graczach zawsze wykorzystuje się nową planszę. Przy mniejszej liczbie graczy jej wykorzystanie jest kwestią opcjonalną.

PRZYGOTOWANIE GRY

Grę należy przygotować tak jak w przypadku podstawowej wersji. Zmiany są następujące:

- Nową **planszę** należy położyć po lewej stronie planszy podstawowej.
- Obok **Francji** należy umieścić odkrytą kartę „Inspiracja Saint-Denis”.
- **Karty przywilejów** (stare i nowe) należy podzielić na dwie talie:
 - 1) 14 trwałych przywilejów (postaci z powieści): w każdej rundzie dwie z nich są układane na polach kart przywilejów w **Kingsbridge**. Tak jak w podstawowej wersji gry, dwie karty ze złotymi medalionami są wprowadzane do gry w szóstej rundzie.
 - 2) 9 przywilejów o działaniu **jednorazowym lub natychmiastowym**: w każdej rundzie odkrywa się jedną z tych kart i umieszcza na nowej planszy obok Shiring. Nową kartę przywileju „Po zamordowaniu Tomasza Becketa wyrusza procesja!” wyklada się obok Shiring w szóstej rundzie.



- Nowe karty rzemieślników oraz nowe karty wydarzeń należy wymieszać z kartami z wersji podstawowej. **Uwaga:** Podczas rozgrywki, w której udział bierze 2-4 graczy, w każdej rundzie losowo usuwa się 2 karty (bez podglądania) spośród 6 rzemieślników z identycznym numerem.
- Na polu surowców **Królewskie kopalnie** należy umieścić wszystkie żetony metalu.
- Obok planszy należy postawić **czarnego budowniczego**.

Dalsze przygotowania przed każdą rundą rozgrywki, w której udział bierze 5-6 osób:

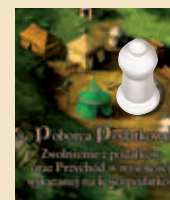
- Na początku każdej rundy, z puli 6 rzemieślników usuwa się losowo 1 kartę. Usuniętą kartę bez oglądania należy odłożyć do pudełka. W ten sposób w każdej rundzie dostępnych jest 5 **rzemieślników**: 2 z nich umieszcza się na polach rzemieślników obok Shiring, a 3 w puli pod planszą.
- **Nową kartę surowca** „Zwirownia” (1 piasek za 1 robotnika) należy w każdej rundzie wtasować pomiędzy karty z wersji podstawowej.
- **Podczas rozgrywki dla pięciu osób** do puli odkrywa się **8 kart surowców**. W każdej rundzie 2 karty nie wchodzi do gry.
- **Podczas rozgrywki dla sześciu osób** odkrywa się wszystkie **10 kart surowców**.

PLANSZA

Na nowej planszy znajdują się **cztery pola budowniczych**, na których można ustawiać budowniczych. Poza nimi na planszy znajdują się cztery pola „Wyprawy krzyżowe”, na których gracze mogą ustawiać swoich **robotników** w **Fazie I**, aby otrzymać za nich punkty zwycięstwa. Nowe pola budowniczych oraz pola wypraw krzyżowych są ponumerowane **9a-9e**. Podczas rozgrywania pól budowniczych są one rozpatrywane pomiędzy Królewskim Dworem (9.), a Rzemieślnikami z Shiring (10.).

9a. Poborca podatkowy

- Gracz, który ustawi swojego budowniczego na polu poborcy podatkowego, zostaje **zwolniony z płacenia podatków**. Ponadto otrzymuje **zysk w złotych monetach** zgodnie z wynikiem na **kości podatków** (wyrzuconym w 9.)



9b. Wyprawy krzyżowe

- W **Fazie I** każdej rundy (Wybór kart surowców i rzemieślników) gracz podczas swojej kolejki może, zamiast wybierać rzemieślnika lub ustawiać robotników na polach surowców i/lub w Przędzalni, ustawić kilku swoich robotników na polu Wypraw krzyżowych. W zamian za to gracz otrzymuje 1 lub 2 punkty zwycięstwa.
- Ustawienie **3 lub 4** robotników zapewnia **1 punkt zwycięstwa**.
- Ustawienie **6 lub 7** robotników zapewnia **2 punkty zwycięstwa**.
- Każda z tych czterech możliwości może zostać wykorzystana w danej rundzie tylko jeden raz.
- **Po przyznaniu punktów zwycięstwa** robotnicy wracają do graczy, którzy mogą z nich normalnie korzystać w kolejnej rundzie.

Uwaga: Jeżeli gracz nie ma odpowiedniej liczby rzemieślników, może „nadpłacić” ustawiając na wybranym polu swojego dużego robotnika. Jednakże „reszta” nie jest wydawana.



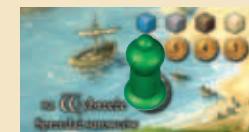
9c. Francja

- Gracz, który ustawi swojego budowniczego we Francji otrzymuje kartę **Inspiracja Saint-Denis**.
- Podczas rozgrywania akcji „Katedra” (13.) gracz ten może wykorzystać jednego dowolnego rzemieślnika **będącego w grze** (leżącego odkrytego na stole). Może to być jego własny (także ten, który został już wykorzystany w danej rundzie) lub może to być rzemieślnik należący do jednego z przeciwników. Wydajność pracy wybranego rzemieślnika zostaje zmniejszona o 1. Gracz nie może wybrać rzemieślnika bez określonej wydajności lub o wydajności równej 1. Na koniec każdej rundy kartę Inspiracji Saint-Denis należy odłożyć z powrotem do Francji.



9d. Wyrzeże

- Gracz, który ustawił swojego budowniczego na Wyrzeżu może **sprzedać** tam dowolną liczbę surowców. Ceny, które się tam uzyskuje są wyższe od tych na Rynku Surowców w Kingsbridge.



- Na Wybrzeżu **nie można kupować** surowców.
- W celu sprzedaży kamienia na Wybrzeżu gracz musi posiadać **Kamieniarza** (patrz Warunki rzemieślników w podstawowej instrukcji).



9e. Shiring

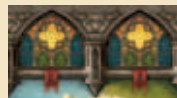
- Gracz, który ustawi swojego budowniczego w Shiring otrzymuje znajdującą się tam kartę przywileju.

TOR BUDOWNICZYCH (DLA 5 I 6 GRACZY)

Jeżeli w rozgrywce bierze udział 5 lub 6 graczy, w woreczku umieszcza się jedynie 2 budowniczych każdego gracza. Trzeciego budowniczego każdego gracza ustawia się obok toru budowniczych, który znajduje się w górnej części nowej planszy.



- **Podczas rozgrywki na 6 osób:** Pierwszy gracz, który umieści na polu budowniczego swojego budowniczego wylosowanego z woreczka musi natychmiast ustawić swojego **trzeciego** budowniczego (tego, znajdującego się obok toru budowniczych) na polu „6” na **torze budowniczych**. Podczas rozgrywki **na 5 osób** gracz stawia swojego budowniczego na polu „5”



- Jeżeli gracz pasuje, jego trzeciego budowniczego nie ustawia się na torze budowniczych.
- Pozostałych graczy obowiązuje ta sama zasada. Gracz, który ustawi swojego **pierwszego** budowniczego na polu budowniczego umieszcza swojego **trzeciego** budowniczego na kolejnym **wolnym** polu na torze budowniczych. Na przykład, podczas rozgrywki na 6 osób, kolejnego budowniczego ustawia się na polu 5, następnego na polu 4 itd..
- **Po tym** jak woreczek zostanie opróżniony, na planszy ustawia się budowniczych graczy, którzy spasowali, zgodnie z kolejnością na torze kosztów.
- **Na koniec** na planszy ustawia się budowniczych znajdujących się na torze budowniczych. Na torze znajduje się po jednym pionku każdego gracza. Jako **pierwszy** swojego budowniczego ustawia gracz, którego pionek stoi najbliższej **lewej** krawędzi toru. Oznacza to, że gracz, który ustawił na planszy swojego budowniczego jako **pierwszy**, ustawi swojego trzeciego budowniczego na planszy jako **ostatni**.



Uwaga: Jeżeli zostanie odkryta karta wydarzenia z podstawowej wersji gry, w wyniku której każdy gracz ma w następnej rundzie do dyspozycji jedynie 2 budowniczych, to obok planszy stawia się drugiego (a nie trzeciego) budowniczego danego gracza (w woreczku umieszcza się tylko po 1 pionku każdego gracza).

POZOSTAŁE ZASADY

SPECJALNA ZASADA OBOWIĄZUJĄCA W 6 RUNDZIE ROZGRYWKI DLA 6 OSÓB

W ostatniej rundzie dostępnych jest kilka pól budowniczych, na których ustawianie budowniczych jest nieoptymalne („Następny gracz rozpoczynający” czy „Zamek Shiring”). Dlatego podczas rozgrywki dla sześciu graczy (i tylko w tym wypadku) obowiązuje **wyjątkowa zasada**:

W **ostatniej** (szóstej) rundzie gracz, który nie może wykonać akcji jednym lub kilkoma swoimi budowniczymi, otrzymuje za każdego z nich 1 punkt zwycięstwa. Dzięki temu ustawienie w ostatniej rundzie budowniczego na Zamku może okazać się niezwykle optymalne.

DODATKOWE WYJAŚNIENIA NIEKTÓRYCH KART

Działanie większości nowych kart rzemieślników, przywilejów i wydarzeń jest wyjaśnione na samych kartach. W tej części znajduje się dodatkowy opis niektórych kart.

Rzemieślnicy

- **Ceglarz** zamienia 1 piasek w 1 kamień, a jego wydajność pracy wynosi 2.
- **Czeladnik** zwiększa wydajność pracy jednego rzemieślnika o 1. W każdej rundzie może pomagać innemu rzemieślnikowi. Czeladnik nie może pomagać rzemieślnikom wykorzystującym metal.
- Na koniec każdej rundy gracz posiadający **Żebraka** może wziąć jeden dowolny żeton surowca z Rynku Surowców w Kingsbridge. Wybrany surowiec musi być dostępny na planszy (po wykonaniu wszystkich akcji na Rynku). Jeżeli na Rynku nie ma żadnych surowców gracz niczego nie otrzymuje.
- **Wędrownym rzemieślnik** może zamienić jeden dowolny żeton surowca (kamień, drewno lub piasek) na jeden punkt zwycięstwa.

- **Konwisarz** może zamienić jeden żeton metalu na dwa punkty zwycięstwa.
- **Złotnik** może zamienić trzy złote monety na jeden punkt zwycięstwa.
- **Rządca rynku** zapewnia jeden punkt zwycięstwa za każdy pionek budowniczego (każdego gracza) ustawiony w trakcie rundy na Rynku Surowców w Kingsbridge. Premia działa także w przypadku budowniczych należących do gracza. Podczas rozgrywania Rynku Surowców, ustawione tam pionki budowniczych muszą pozostać na zajętych polach do końca rundy, aby można było przyznać odpowiednią liczbę punktów. Po rozegraniu Katedry, budowniczych należy wrzucić do woreczka.
- **Ogrodnik** może zamienić zestaw złożony z jednego żetonu kamienia, jednego żetonu drewna oraz jednego żetonu piasku na pięć punktów zwycięstwa.

Uwaga: Rzemieślnicy, którzy nie mają określonej wydajności pracy (Żebrak oraz Rządca rynku) nie podlegają działaniu kart „Czeladnik” ani „Inspiracja Saint-Denis”

Karty przywilejów

William Hamleigh

- Gracz, który zdobędzie tę kartę przywileju otrzymuje **czarnego budowniczego**. Na początku każdej rundy wrzuca się go do woreczka.
 - Kiedy z woreczka zostanie wylosowany czarny budowniczy, gracz ustawia go za darmo na wolnym polu budowniczego, w ten sposób rezerwując **je dla siebie**. Po tej czynności nie przesuwają się znaczniki kosztu.
 - Kiedy z woreczka zostanie wyciągnięty **następny** budowniczy należący do danego gracza, może ustawić go na zarezerwowanym polu budowniczego. Za tę czynność ponosi koszt, zgodnie z **aktualnym kosztem** pokazanym na torze kosztów. Czarnego budowniczego gracz z powrotem umieszcza przed sobą na stole. Jeżeli gracz **pasuje**, musi zdjąć z planszy czarnego budowniczego, a pole znowu staje się dostępne. Ta sama zasada obowiązuje, jeżeli gracz chce ustawić swojego budowniczego na innym polu.
 - **Podstawowa zasada:** czarny budowniczy zawsze musi zostać zastąpiony **następnym** budowniczym, którym gracz może zająć dane pole budowniczego. W zależności od sytuacji może to być budowniczy wylosowany z woreczka, ustawiony, po wcześniejszym spasowaniu, na torze kosztów lub budowniczy pochodzący z toru budowniczych.
 - Pierwszy gracz może w normalny sposób wrzucić czarnego budowniczego z powrotem do woreczka.
- Uwaga:** Siła czarnego budowniczego jest różna w zależności od tego kiedy zostanie on wylosowany z woreczka. Podczas rozgrywki dla 2-4 osób może się nawet zdarzyć, że okaże się bezużyteczny.



Królowa Matylda nadaje Kingsbridge prawa do jarmarku!

Gracz może kupić lub sprzedać dowolną liczbę surowców z pół surowców zgodnie z cenami obowiązującymi na Rynku Surowców. Przy pomocy tej karty nie można kupować metalu.



Karty wydarzeń

Shiring werbuje budowniczych do budowy własnej katedry!

Gracz, który ustawił swojego budowniczego w Siedzibie Biskupa może normalnie zrezygnować z protekcji i wziąć z Rynku jeden surowiec. Jednakże musi także natychmiast usunąć z planszy jednego ze swoich **pozostałych** budowniczych.

ROZGRYWKA DLA 2-4 GRACZY BEZ UŻYCIA NOWEJ PLANSZY

Podczas rozgrywki dla 2-4 osób gracze mogą nie wykorzystywać nowej planszy. W takim wypadku nowe karty przywilejów, wydarzeń oraz rzemieślników są wykorzystywane zgodnie z zasadami z podstawowej wersji gry. Na początku rozgrywki nadmiarowe karty są oddzielane od odpowiednich talii i odkładane do pudełka bez podglądania.



Autorzy: Michael Rieneck i Stefan Stadler

Opracowanie: TM-Spiele

Ilustracje: Michael Menzel

Grafika: Pohl & Rick
© 2007 KOSMOS Verlag, Stuttgart
Original title:

KEN FOLLET: DIE SÄULEN DER ERDE - Die Erweiterung



GALAKTA
ul. Trawniki 4
30-147 Kraków
tel. 012 4255787
www.galakta.pl