

KEN FOLLETT

FILARY ZIEMI

I N S T R U K C J A

Dla 2-4 graczy od 12 lat

Anglia, początek XII wieku. Przeor Kingsbridge - Philip marzy o wybudowaniu najwspanialszej katedry w kraju. W tym celu zatrudnia najbardziej doświadczonych budowniczych z całego królestwa, którzy mają wzniesić monumentalny budynek. Wszystkim budowniczym przyświeca ten sam cel: każdy z nich, z pomocą swoich robotników, chce zbudować możliwie największą część katedry. Budowniczym mają w swoich ekipach także niezwykle ambitnych rzemieślników. Pracownicy robotnicy potrzebują surowców - kamienia, drewna i piasku. Brakujące surowce ekipy mogą kupić na Rynku Surowców. Robotnicy mają jednak na głowie więcej niż tylko pracę nad katedrą. Nieprzewidywalne wydarzenia utrudniają wznoszenie katedry, a do tego król żąda od budowniczym płacenia podatków, które ustala na zasadzie czystego przypadku. Z powodu humorów króla niektóre plany legną w gruzach, bo budowniczym po prostu zabraknie złota. Właśnie dlatego czasem oplać się zaciągnąć do królewskiej armii - dzięki temu można zdobyć przychylność monarchy, a co za tym idzie, zwolnienie z opłat. Niektórzy otrzymają od króla niezwykle potrzebną rudę metalu. Audiencja u biskupa również może okazać się pomocna, bowiem zapewnia nieograniczoną ochronę przed nieprzewidywalnymi wydarzeniami. Los budowniczym jest w dużej części uzależniony od czasu. Ponadto, wpływowość osobistości mogą wspomóc plany każdej z ekip. Pod koniec gry, zapierająca dech katedra, "Filary Ziemi", sięgnie niebios. Który z graczy będzie miał największy udział w jej budowie i okryje się dzięki temu nieśmiertelną chwałą? Zwycięzcą może zostać tylko gracz, który umiejętnie wykorzysta złoto, robotników oraz odpowiednio przygotuje się na to, co przyniesie los.

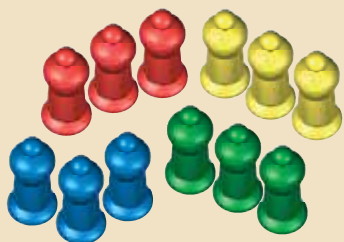


ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

1 plansza



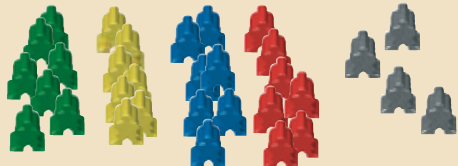
12 budowniczych (po trzech w każdym z czterech kolorów)



4 dużych robotników (po 1 w każdym z czterech kolorów)



28 małych robotników (po 7 w każdym z czterech kolorów)



4 małych szarych robotników



1 mały czarny robotnik



82 surowce (drewniane żetony)

Kamień x 23 Drewno x 23 Piasek x 23 Metal x 13



8 drewnianych znaczników (po dwa w każdym z czterech kolorów)



1 czarny znacznik kosztu



36 kart rzemieślników



9 kart surowców



16 kart przywilejów

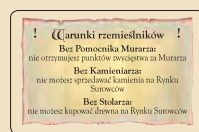
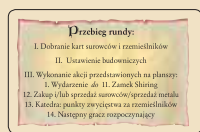


10 kart wydarzeń



4 karty pomocnicze

(z jednej strony "Przebieg rundy", a z drugiej "Warunki rzemieślników")



1 kostka (z wartościami: 2, 3, 3, 4, 4, 5)

1 katedra (składająca się z 6 części):



1. nawa główna



4 i 5. wieże



2. portal



6. sklepienie



3. apsyda

1 płócienny woreczek (brak rysunku)

PRZYGOTOWANIE GRY

- Rozłożoną **planszę** należy położyć na środku stołu.
- Każdy gracz wybiera sobie **kolor** (niebieski, czerwony, zielony lub żółty) i bierze **3 budowniczych** oraz **12 robotników** w tym kolorze. Robotników reprezentuje **7 małych pionków robotników** oraz **1 duży pionek robotnika** (liczący się jak 5 małych pionków robotników). Każdy gracz ustawia swoich robotników przed sobą. Budowniczych należy wrzucić do **woreczka**, który należy położyć obok planszy.
- Następnie każdy gracz otrzymuje 3 karty **początkowych rzemieślników** (zgodnie z kolorem znajdującym się na ich odwrocie): **1 Pomocnika Murarza**, **1 Stolarza** i **1 Kamieniarza**. Gracz układa tych rzemieślników przed sobą w odkrytym rzędzie.



- Każdy gracz bierze jedną kartę pomocniczą: „Przebieg rundy”/„Warunki rzemieślników” w swoim kolorze.

- Osoba, która jako ostatnia zwiedzała jakąś katedrę zostaje **graczem rozpoczynającym** w pierwszej rundzie, bierze pierwszą część katedry (nawę główną) i kładzie ją przed sobą. Będzie ona przypominała kto jest **graczem rozpoczynającym** w tej rundzie.



- Każdy gracz bierze jeden ze swoich drewnianych znaczników i kładzie go na polu „2” **toru punktów zwycięstwa**. Znacznik ten będzie jego **znacznikiem punktów zwycięstwa**.



- Drugi drewniany znacznik będzie **znacznikiem majątku** danego gracza i należy go położyć na **torze złotych monet** znajdującym się w dolnej części planszy. W celu zmniejszenia **przewagi** otrzymywanej przez **pierwszego** gracza, w **pierwszej** rundzie gry, jego znacznik majątku należy umieścić na polu 20. Pozostali gracze otrzymują o 1 złotą monetę więcej od poprzedzającego ich gracza - kładą swoje znaczniki majątku kolejno na polach 21, 22 i 23.

- 24 karty rzemieślników** należy podzielić zgodnie z kolejnością z jaką są wprowadzane w poszczególnych rundach (od 1 do 6, zgodnie z liczbami znajdującymi się na tylnej stronie kart). W jednej rundzie do gry wprowadzanych jest **czterech** rzemieślników.



- Rzemieślników przypisanych do każdej rundy należy potasować osobno, a następnie ułożyć w oddzielnych, zakrytych stosach.

- 9 kart surowców** należy potasować.



- Spośród **16 kart przywilejów** należy oddzielić dwie karty, które będą wykorzystane w ostatniej rundzie gry (karty te są oznaczone okrągłymi medalionami znajdującymi się w górnych rogach). Oddzielone karty należy położyć obok planszy.



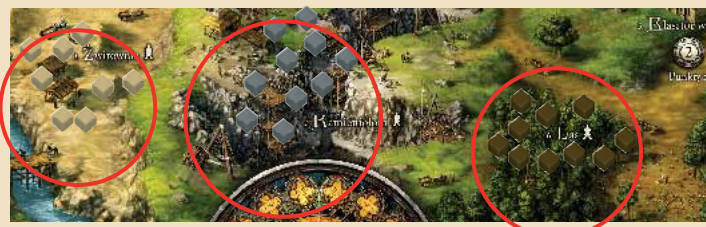
Pozostałe 14 kart przywilejów należy dokładnie potasować. Następnie z talii należy usunąć losowo **4 zakryte karty**, które nie będą wykorzystywane w grze. Pozostałe 10 kart należy ułożyć w formie **zakrytej** talii obok planszy, która będzie wykorzystywana podczas rozgrywki.



- **10 kart wydarzeń** należy potasować. Następnie należy usunąć losowo **4 zakryte karty**, które są odkładane do pudełka. Pozostałe 6 kart należy umieścić w formie **zakrytej** talii na polu znajdującym się w prawym górnym rogu planszy.



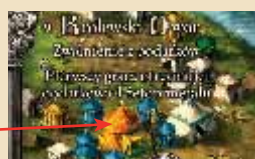
- Żetony **Surowców** (drewniane sześciany) należy rozmieścić na **polach surowców** znajdujących się na planszy. **Drewno** (brązowy) należy umieścić w **Lesie**, **kamień** (szary) w **Kamieniołomie**, a **piasek** (beżowy) w **Żwirowni**.



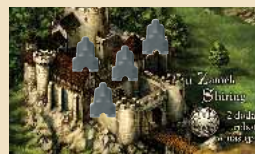
- Z pól surowców należy wziąć **4 żetony kamienia**, **4 żetony drewna** i **4 żetony piasku** i umieścić je na Rynku Surowców. Piasek należy ułożyć na polach oznaczonych 2, drewno na polach oznaczonych 3, a kamień, na polach oznaczonych 4.



- Na **Królewskim Dworze**, na specjalnie oznaczonym polu (dużym żółtym namiocie, otoczonym mniejszymi, niebieskimi namiotami), należy położyć **1 żeton metalu** (niebieski). Pozostałe żetony metalu należy umieścić w pobliżu planszy.



- **4 szarych robotników** należy ustawić w Zamku Shiring.



- **1 czarnego robotnika** należy ustawić obok planszy. Jest on wprowadzany do gry w wyniku działania jednej z kart przywilejów.



- Czarny **znacznik kosztu** należy umieścić na polu **7 toru kosztów**.



- Pięć pozostałych **części katedry** należy wraz z **kością podatków** położyć obok planszy.



CEL GRY

- Celem gry jest zdobycie możliwie największej liczby **punktów zwycięstwa**. Zwycięzcą zostaje gracz, którego znacznik punktów zwycięstwa na końcu rozgrywki będzie znajdował się **najdalej** na torze punktów zwycięstwa.
- Gracze otrzymują punkty zwycięstwa przede wszystkim na końcu każdej rundy za **surowce** wykorzystywane przez ich **rzemieślników** do **budowy** katedry.

PRZEBIEG GRY

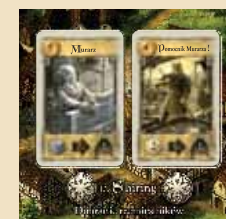
- Rozgrywka składa się z **6 rund**, a pojedyncza runda oznacza pewien odcinek czasu składający się z kilku lat. Na końcu rozgrywki katedra zostaje ukończona.
- Każda runda przebiega **tak samo** i jest podzielona na **trzy fazy**. Na pierwszy rzut oka może się to wydawać bardzo długie i skomplikowane, ale w trakcie rozgrywki gracze przekonają się, że tak naprawdę rozgrywka składa się głównie z faz I i II, a faza III zajmuje bardzo mało czasu. Fazy pozwalają spojrzeć na grę jako całość i dzięki temu w jasny sposób ustalić kolejność akcji. W związku z tym, że akcje I-14 przebiegają wokół planszy w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara, gracze nie muszą zapamiętywać ich kolejności.

- I. Wybór kart surowców i rzemieślników
- II. Rozmieszczenie budowniczych
- III. Akcje znajdujące się na planszy (w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara):
 1. Wydarzenie
 2. Siedziba Biskupa: Ochrona przed wydarzeniem
 3. Zyski z Przędzalni
 4. Kingsbridge: Dobranie karty przywileju
 5. Klasztor w Kingsbridge: Punkty zwycięstwa
 - 6.-8. Dobranie surowców z Lasu, Kamieniołomu i Żwirowni
 9. Królewski Dwór: Zwolnienie z podatków (Ponadto pierwszy gracz otrzymuje 1 żeton metalu)
 10. Shiring: Dobranie rzemieślników
 11. Zamek Shiring: 2 robotników na kolejną rundę
 12. Rynek Surowców w Kingsbridge: Zakup/sprzedaż surowców/sprzedaż metalu
 13. Katedra: Punkty zwycięstwa za rzemieślników
 14. Następny gracz rozpoczynający

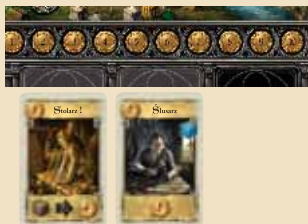
Wskazówka: Przed pierwszą rozgrywką nie ma potrzeby czytania całej instrukcji. Wystarczy przeczytać zasady obecnej fazy, następnie rozegrać ją, a dopiero potem zapoznać się z zasadami kolejnej fazy.

PRZEBIEG RUNDY

- Gracz rozpoczynający odkrywa z talii kart przywilejów **dwie górne** karty i umieszcza je **odkryte** na odpowiednich polach znajdujących się w **Kingsbridge**.
- Gracz rozpoczynający odkrywa z talii kart rzemieślników **dwie górne** karty i umieszcza je **odkryte** na odpowiednich polach znajdujących się w **Shiring**.



- Pozostałe dwie karty rzemieślników należy położyć **odkryte** w rzędzie pod planszą – poniżej dwóch jaśniejszych pól.



- Obok tych dwóch kart rzemieślników należy ułożyć **siedem kart surowców** odkrytych z wierzchu talii surowców (karty należy podzielić zgodnie z ich rodzajem). W talii powinny pozostać dwie karty surowców – nie będą one wykorzystywane podczas tej rundy i należy je odłożyć na bok. Dziewięć odkrytych kart tworzy **pulę** dostępną podczas pierwszej rundy.

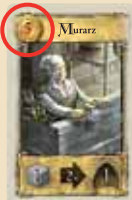


Faza I: Wybór kart surowców i rzemieślników

- Gracz **rozpoczynający** jako **pierwszy** wybiera dowolną kartę z puli, a następnie zabiera ją. Następni gracze, w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, także biorą po jednej karcie. Kiedy wszyscy grający wezmą po jednej karcie kolejka **ponownie** przechodzi na gracza rozpoczynającego itd.
- Gracz w swojej kolejce **może** zrezygnować z dobierania karty. Jeżeli grający pasuje, kolejka przechodzi na następnego gracza. Gracz, który spasuje nie może już dobierać w tej rundzie żadnych kart z puli.
- Faza I kończy się, kiedy z puli zostaną zabrane wszystkie karty **lub** kiedy **wszyscy** gracze spasują.
- Pozostałe karty surowców należy odłożyć **na bok**, ponieważ będą one potrzebne w kolejnej rundzie. Niewybrane karty rzemieślników należy usunąć z gry.

Wybór karty

- **Las** zapewnia **drewno**, **Kamieniołom** - **kamienie**, a **Żwirownia** - **piasek**. Dla każdego rodzaju surowców występują trzy karty, które zapewniają **2, 3 lub 4** żetony danego surowca. Spośród 9 kart surowców w puli znajduje się zawsze jedynie 7. Ponadto w puli dostępne są **2 karty rzemieślników**.
- Jeżeli gracz wybierze z puli kartę surowca, bierze i kładzie ją odkrytą przed sobą (poniżej swoich kart rzemieślników). Następnie gracz musi ustawić w Lesie, Kamieniołomie lub Żwirowni **wymaganą przez daną kartę liczbę swoich robotników**. Liczba **wymaganych robotników** jest przedstawiona na każdej karcie w lewym górnym rogu w **figurce robotnika**. Wartości wahają się od 2 (mała Żwirownia) do 10 (największy Kamieniołom). Gracz **nie może** wybrać karty surowca, jeżeli **nie posiada** wymaganej przez nią liczby robotników.
- Jeżeli gracz wybierze z puli **kartę rzemieślnika**, bierze i kładzie ją odkrytą w swoim rzędzie kart rzemieślników. Za wybraną kartę rzemieślnika należy zapłacić złotymi monetami. Koszt zatrudnienia wybranego robotnika jest przedstawiony w **złotej monecie** znajdującej się w lewym górnym rogu karty.



- W celu zapłaty za wybranego rzemieślnika gracz musi cofnąć swój znacznik majątku o liczbę pól przedstawioną w symbolu złotej monety. Gracz **nie** może wziąć karty rzemieślnika jeżeli **nie** posiada wystarczającej liczby złotych monet.

Uwaga: W każdej kolejnej rundzie czterech dostępni rzemieślnicy są coraz drożsi. Jednak ich umiejętności i zdolności do zdobywania punktów zwycięstwa także są większe.

- **Uwaga:** Każdy gracz ma tylko **pięć miejsc** w swoim rzędzie **rzemieślników**. Trzy z nich zajęte są już na początku rozgrywki. Jeżeli gracz weźmie kartę rzemieślnika, ale **nie ma na nią** u siebie miejsca, musi **odrzuć** jedną z posiadanych kart, która jest **usuwana** z gry. Gracz może także odrzucić właśnie dobraną (i opłaconą) kartę rzemieślnika. *(Takie działanie ma sens w sytuacji kiedy gracz chce uniemożliwić przeciwnikowi zabranie karty rzemieślnika.)*

- Każdy gracz, któremu na końcu **Fazy I** pozostali **niewykorzystani** robotnicy stawia ich w **Przędzalni**. W **późniejszej części rundy** gracz otrzyma za nich **zysk**.



Uwaga: Gracz, który zdobędzie niewiele kart surowców, będzie mógł **ustawić** wielu robotników w Przędzalni, dzięki czemu zdobędzie **więcej złotych monet** niż przeciwnicy. **Możliwość wysyłania robotników do Przędzalni** zawsze powinna być brana pod uwagę, ponieważ złote monety są w grze **niezwykle istotnym czynnikiem**.

Faza II: Rozmieszczenie budowniczych

- Po zakończeniu dobierania kart surowców i rzemieślników obecny **gracz rozpoczynający** bierze woreczek, w którym znajduje się po trzech budowniczych każdego z graczy.
- Gracz rozpoczynający **bez podglądania** losuje z woreczka **jednego** budowniczego i stawia go na czarnym znaczniku kosztu. **Właściciel** wylosowanego budowniczego może umieścić go na planszy lub może spasować.



Uwaga: Raz w trakcie rundy gracz rozpoczynający może **wrzucić z powrotem do woreczka** wylosowanego budowniczego i na jego miejsce może **wylosować nowego**.

- Na planszy znajduje się kilka miejsc, na których **budowniczy** może zostać **ustawiony** :
 - Siedziba Biskupa (ochrona przed wydarzeniem)
 - Kingsbridge (dobranie karty przywileju)
 - Klasztor w Kingsbridge (punkty zwycięstwa)
 - Królewski Dwór (zwolnienie z podatków/pierwszy gracz otrzymuje 1 żeton metalu)
 - Shiring (dobranie rzemieślników)
 - Zamek Shiring (2 robotników na kolejną rundę)
 - Rynek Surowców w Kingsbridge (zakup/sprzedaż surowców/sprzedaż metalu)
 - Następny gracz rozpoczynający

- Budowniczych należy stawiać na planszy na okrągłych **polach budowniczych** znajdujących się przy odpowiednim miejscu. Na każdym polu budowniczego może stać tylko jeden budowniczy.



- W **niektórych** miejscach może znajdować się tylko jeden budowniczy (np. Zamek Shiring). W **pozostałych** może stać kilku budowniczych (np. Rynek Surowców w Kingsbridge)
- Ustawienie na planszy **pierwszego** budowniczego kosztuje **7 złotych monet**. Koszt ten jest wyznaczany przez **znacznik kosztu** znajdujący się na **torze kosztu**.

- Gracz, którego budowniczy został wylosowany jako pierwszy z woreczka, ma do wyboru **dwie opcje**: może ustawić swojego budowniczego na **dowolnym polu** płacąc za to 7 złotych monet lub może **spasować**, jeżeli **nie chce** wydawać 7 złotych monet (nie ustawia wtedy budowniczego).
- Jeżeli gracz decyduje się na ustawienie swojego budowniczego, stawia go na dowolnym polu budowniczego i cofa swój znacznik majątku o 7 pól na **torze złotych monet**. Następnie przestawia znacznik kosztu na **kolejne pole toru kosztu**. Ustawienie kolejnego budowniczego będzie kosztowało już tylko **6 złotych monet**. Następnie gracz rozpoczynający losuje z woreczka **kolejnego** budowniczego (możliwe jest wyciągnięcie kolejnego budowniczego należącego do tego samego gracza). Właściciel wylosowanego budowniczego również stoi przed wyborem: może ustawić budowniczego na planszy za cenę przedstawioną na torze kosztów lub może spasować.



- Niezależnie od tego czy gracz stawia budowniczego czy pasuje, zawsze musi przesunąć znacznik kosztu o 1 pole. Oznacza to, że: ustawienie pierwszego wylosowanego budowniczego kosztuje 7 złotych monet, drugiego 6, trzeciego 5, czwartego 4, piątego 3, szóstego 2 i siódmego 1.

- Począwszy od **ósmego** budowniczego, ustawienie pionków na planszy jest **darmowe**.

Ważne: Jeżeli w rozgrywce biorą udział dwie osoby znacznik kosztu należy przestawić na pole „0” po tym jak wszystkich sześciu budowniczych zostanie wylosowanych z woreczka.



- Jeżeli gracz, którego budowniczy został wylosowany z woreczka, zdecyduje się **spasować**, budowniczy jest ustawiany na **torze kosztu**, na polu, które oznacza cenę jaką gracz zapłaciłby za ustawienie pionka.

Przykład: Czerwony gracz spasował przy 7 złotych monetach. Znacznik kosztu jest przestawiany na pole „6”, a czerwony budowniczy zostaje ustawiony na polu „7”.

- Jeśli po wyjęciu z woreczka **wszystkich** budowniczych, na polach toru kosztów pozostały pionki budowniczych (należące do graczy, którzy spasowali) ich właściciele ustawiają je na planszy za darmo. Ustawianie budowniczych zaczyna gracz, którego pionek znajduje się najbliższej lewej strony toru kosztów. Następnie swojego budowniczego ustawia gracz, którego budowniczy stoi drugi od lewej strony itd.

Przykład: Jako pierwszy spasował gracz czerwony, po nim gracz niebieski i znowu gracz czerwony. Kiedy gracze zaczęli przestawiać swoich budowniczych z toru kosztów na planszę, rozpocznie gracz czerwony, po nim swojego budowniczego ustawi na planszy gracz niebieski i na końcu znowu gracz czerwony.



Uwaga: Działanie karty wydarzenia może sprawić, że każdy gracz będzie miał do dyspozycji jedynie dwóch budowniczych. Jeżeli zostanie wylosowany trzeci budowniczy tego samego koloru, należy ustawić go obok planszy.

Faza III: Akcje znajdujące się na planszy (w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara)

- W tej fazie **gracze** wykonują akcje opisane na planszy. Pola są rozpatrywane w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara oraz zgodnie z numeracją. Po zakończeniu rozpatrywania danego miejsca, budowniczy z rozpatrzonych pól są wrzucani z powrotem do woreczka, a gracze przechodzą do następnego w kolejności miejsca.

1. Wydarzenie

- Kiedy na planszy zostaną ustawieni wszyscy budowniczy gracz rozpoczynający odkrywa **górną kartę wydarzenia** i odczytuje ją na głos. Wydarzenie jest rozpatrywane natychmiast.
- W grze występują wydarzenia **pozytywne** (z pieczęcią) i **negatywne** (bez pieczęci). Wydarzenie odnosi się do **wszystkich** grających.
- **Negatywne** wydarzenie odnosi się do **wszystkich** grających, **poza** graczem, który w tej rundzie ustawił swojego budowniczego w **Siedzibie Biskupa**. Gracz ten **może obronić** się przed złym wydarzeniem (patrz niżej). W takiej sytuacji jest on pomijany podczas rozpatrywania wydarzenia.



Uwaga: Jedna z kart wydarzeń zmusza graczy do zapłacenia 4 złotych monet. Jeżeli gracz nie może zapłacić 4 złotych monet, płaci tyle, ile jest w stanie. Gracze tracą 1 punkt zwycięstwa za każde 2 złote monety których nie mogą zapłacić. Wartości nieparzyste są zaokrąglane w dół, na korzyść graczy.

2. Siedziba Biskupa: Ochrona przed wydarzeniem

Uniżony sługa, który pokornie prosi przywódcę duchownego o wsparcie nie musi lękać się losu. Może nawet liczyć na pomoc w realizacji swoich planów.

Gracz, który ustawił swojego budowniczego w **Siedzibie Biskupa** stoi przed wyborem: może obronić się przed działaniem negatywnego wydarzenia **lub** może wziąć z **Rynku Surowców**, wybrany przez siebie, **1 żeton surowca**. Jeśli wybierze to drugie, wydarzenie będzie miało na niego normalny wpływ.



3. Zyski z Przędzalni

- Każdy gracz otrzymuje **zyski z Przędzalni**.
- Gracz otrzymuje **1 złotą monetę** za każdego **robotnika**, którego ustawił w **Fazie I** w **Przędzalni**, aby to zaznaczyć przesuwając swój znacznik majątku o odpowiednią liczbę pól na torze złotych monet (duży pionek robotnika liczy się za 5 robotników). Następnie robotnicy wracają **do danego** gracza.

Uwaga: Gracz nie może posiadać więcej, jak 30 złotych monet, większe zyski przepadają.



4. Kingsbridge: Dobranie karty przywileju

Ci, którzy troszczą się o dobro mieszkańców, mogą liczyć na bożą łaskę.

- Gracz, który ustawił swojego budowniczego w **Kingsbridge** otrzymuje **kartę przywileju** znajdującą się nad zajęętym przez niego polem (dokładniejsze wyjaśnienie kart znajduje się na stronie 8). Jeżeli jedno lub oba pola w Kingsbridge pozostaną **wolne**, znajdujące się nad nimi karty przywilejów należy usunąć z gry.



5. Klasztor w Kingsbridge: Punkty zwycięstwa

Ci, którzy szanują opinię przeora, mogą liczyć na jego uznanie.

Gracz, który ustawił swojego budowniczego na pierwszym polu **Klasztoru w Kingsbridge** otrzymuje **2 punkty zwycięstwa**, a gracz, który zajął drugie pole otrzymuje **1 punkt zwycięstwa**. Znaczniki punktów zwycięstwa należące do graczy należy przesunąć do przodu o odpowiednią liczbę pól.



6. – 8. Zbieranie surowców

W zależności od tego jakie posiadają **karty surowców**, gracze otrzymują odpowiednią ilość **żetonów surowców** (za jedną kartę surowców otrzymują 2, 3 lub 4 żetony surowców). Gracze biorą żetony z pól surowców znajdujących się na planszy i kładą je przed sobą. Wykorzystane karty surowców są zwracane, ponieważ będą potrzebne w pierwszej fazie kolejnej rundy. Następnie gracze zabierają swoich robotników.

Wskazówka: Pośród kart przywilejów znajdują się karty, które zawsze zapewniają graczowi 1 żeton z któregoś z pól surowców



9. Królewski Dwór: Zwolnienie z podatku

Ci, którzy dowiodą swojej lojalności i zdobędą przychyłność króla, nie będą nękani podatkami. Jeżeli zrobią to odpowiednio wcześnie, mają szansę otrzymać w nagrodę rudę metalu pochodzącą z królewskiej kopalni.

- **Król** wymaga od graczy płacenia **podatków**. Wysokość podatków jest różna w każdej rundzie (jest uzależniona od nastroju króla).
- Gracz rozpoczynający **rzuci kością podatków**. Wynik rzutu decyduje o wysokości podatków w tej rundzie. Wartości na kostce podatków wahają się **od 2 do 5**.
- Wszyscy gracze płacą podatki obowiązujące w **danej rundzie** (2-5 złotych monet) i cofają swój znacznik majątku o określoną liczbę pól na **torze złotych monet**.
Wyjątek: podatki nie obejmują graczy, którzy ustawili swoich budowniczego na **Królewskim Dworze**, co oznacza, że **nie** płacą oni podatków w danej rundzie.
- Gracz, który **pierwszy** ustawił swojego budowniczego na Królewskim Dworze (postawił go na polu pod metalem) poza zwolnieniem z podatków otrzymuje także **żeton metalu**, który kładzie przed sobą

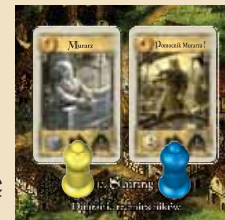


Uwaga: Jeżeli gracz nie może opłacić całego podatku, musi zapłacić tyle ile jest w stanie. Za każde 2 brakujące złote monety gracz traci 1 punkt zwycięstwa. Wartości nieparzyste są zaokrąglane w dół, na korzyść graczy.

10. Shiring: Dobranie rzemieślników

W Shiring można wynająć rzemieślników, którzy pomogą w budowie katedry.

Gracz, który umieścił swojego budowniczego w **Shiring**, otrzymuje kartę rzemieślnika znajdującą się nad polem, na którym stoi jego budowniczego. Gracz bierze kartę rzemieślnika i dokłada ją do pozostałych posiadanych rzemieślników. W przeciwieństwie do początku rundy, gracz **nie** płaci za wynajęcie rzemieślnika wartości przedstawionej w złotej monecie, ale musi pamiętać o limicie rzemieślników, których może posiadać. Jeżeli pole pod kartą rzemieślnika pozostało **wolne**, odpowiednia karta jest zdejmowana z planszy i usuwana z gry.



11. Zamek Shiring: 2 dodatkowych robotników w kolejnej rundzie

W zamku można wynająć nowych robotników

Gracz, który ustawił swojego robotnika w **Zamku Shiring**, otrzymuje **2 szarych robotników**, których dodaje do swoich robotników. W kolejnej rundzie, gracz ma do dyspozycji 2 robotników więcej. **Na końcu kolejnej rundy** gracz musi **zwrócić** szarych robotników do Zamku.



12. Rynek Surowców w Kingsbridge: Sprzedaż i zakup surowców/sprzedaż metalu

Wskazówka: Jeżeli gracz nie ustawi żadnych swoich robotników na Rynku, nie będzie mógł kupować, ani, co czasami jest niezwykle ważne, sprzedawać żadnych surowców, przez co nie zdobędzie złotych monet.

- W **kolejności**, w której gracz ustawił swoich budowniczego na polach Rynku (pola 1-4), gracz wykonuje **po jednej akcji**. Czynność ta jest powtarzana do momentu, kiedy **żaden** z graczy nie będzie już chciał wykonać żadnej akcji.
- Pojedynczą akcją może być **zakup** lub **sprzedaż surowców jednego rodzaju**.
- W celu **zakup** surowca gracz bierze z **Rynku Surowców** tyle **żetonów surowca**, ile chce **kupić** i dokłada je do posiadanych przez siebie surowców. Gracz **nie może** kupić **więcej niż 4 żetony** jednego surowca. Następnie gracz cofa swój znacznik majątku o odpowiednią liczbę pól na torze złotych monet, w zależności od wartości i liczby kupionych surowców. Jeden żeton kamienia kosztuje 4, jeden żeton drewna 3 a jeden żeton piasku 2 złote monety.

Uwaga: Na Rynku nie można kupić metalu!

- W celu **sprzedaży** surowca gracz bierze ze swojej puli określoną liczbę żetonów **jednego rodzaju** i odkłada je z powrotem na odpowiednie pole surowców (Las, Kamieniołom, Zwirownia, metal obok planszy) Następnie gracz przesuwa swój znacznik majątku o odpowiednią liczbę pól do przodu na torze złotych monet, w zależności od wartości i liczby sprzedanych surowców. Ceny otrzymywane na targu za każdy jeden żeton surowca to: metal 5, kamień 4, drewno 3 i piasek 2 złote monety.

- Jeżeli gracz nie chce już wykonywać na Rynku **żadnych** akcji, zdejmuje swojego budowniczego z planszy i wrzuca go do woreczka.



Przykład: Zielony gracz chce kupić drewno. W związku z tym, że posiada 7 złotych monet, kupuje jedynie 2 żetony drewna i cofa swój znacznik majątku o 6 pól na torze złotych monet. Następnie gracz czerwony, który posiada 2 złote monety, sprzedaje jeden żeton kamienia i przesuwa swój znacznik majątku o 4 pola do przodu. Następnie gracz zielony sprzedaje 1 żeton metalu za 5 złotych monet. Teraz ponownie przychodzi kolej na gracza czerwonego, który kupuje dwa żetony drewna płacąc za nie 6 złotych monet. W tym momencie całe drewno zostało wykupione. Gracz zielony kupuje jeszcze 3 żetony piasku płacąc za nie 6 złotych monet. Gracz czerwony pasuje i zdejmuje swojego budowniczego z Rynku. Gracz zielony także pasuje.



Uwaga: Gracz nie może w jednej turze kupić i od razu sprzedać surowców tego samego rodzaju (w celu uniemożliwienia ich zakupu przeciwnikom).

13. Katedra: Punkty zwycięstwa za rzemieślników

- Pod koniec rundy wszyscy gracze budują katedrę.
- W tym momencie rzemieślnicy, wykorzystując swoje umiejętności, zamieniają surowce w punkty zwycięstwa.
- Liczba i rodzaj surowców zamienianych na punkty zwycięstwa są uzależnione od umiejętności rzemieślników posiadanych przez gracza (patrz akapit „Rzemieślnicy”). Gracz rozpoczynający jako pierwszy wybiera spośród swoich surowców te, które chce zużyć do budowy katedry.



- Następnie odkłada wszystkie zużyte surowce na planszę, na pola surowców, i przesuwa swój znacznik punktów zwycięstwa o odpowiednią liczbę pól na torze punktów zwycięstwa, oznaczając w ten sposób prace budowlane wykonane przez jego rzemieślników. Następni gracze, w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, wykonują tę samą czynność.

Przykład: Gracz posiada następujące surowce: 5 x piasek, 3 x kamień, 1 x metal. Należący do niego Głaziarz zamienia 2 żetony piasku w 2 punkty zwycięstwa, Pomocnik Murarza zamienia 3 żetony piasku w 1 punkt zwycięstwa. Kamieniarz zużywa 2 żetony kamienia na 1 punkt zwycięstwa, Inżynier przynosi graczowi 1 punkt zwycięstwa, a przy pomocy Ślusarza gracz otrzymuje 2 złote monety za posiadany żeton metalu. Gracz nie zwraca do puli posiadanego metalu. W sumie gracz zdobył 5 punktów zwycięstwa. Niewykorzystany kamień i metal gracz zachowuje na kolejną rundę gry.



W sumie gracz zdobył 5 punktów zwycięstwa. Niewykorzystany kamień i metal gracz zachowuje na kolejną rundę gry.

- W wyjątkowych przypadkach, gdy tor punktów zwycięstwa okaże się za krótki, gracz przekłada swój znacznik punktów zwycięstwa na pole I, i do otrzymanego wyniku dodaje 60.

Uwaga: Po zakończeniu rundy gracz może posiadać maksymalnie pięć dowolnych żetonów surowców. Pozostałe surowce należy odłożyć z powrotem na planszę.

- Na koniec gracz rozpoczynający umieszcza na planszy część katedry, którą miał przed sobą.

Pod koniec rozgrywki, po dołożeniu szóstej części, wspaniała katedra zostanie ukończona.

14. Następny gracz rozpoczynający



Gracz, który umieścił na tym polu swojego budowniczego będzie **graczem rozpoczynającym** podczas kolejnej rundy. Jeżeli pole to pozostało **wolne**, kolejnym graczem rozpoczynającym będzie osoba siedząca **po lewej stronie** obecnego gracza rozpoczynającego. Nowy gracz rozpoczynający bierze kolejną część katedry i kładzie ją przed sobą.

Wskazówka: Gracz rozpoczynający ma przewagę podczas wybierania kart surowców i rzemieślników oraz jeden raz w trakcie rundy może wrzucić z powrotem do woreczka wylosowanego budowniczego.

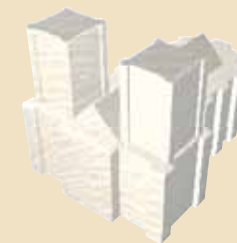
PRZED KOLEJNĄ RUNDĄ

Przed rozpoczęciem kolejnej rundy gry należy wykonać poniższe czynności:

- **Rynek Surowców** należy uzupełnić do: 4 żetonów kamienia, 4 żetonów drewna, 4 żetonów piasku.
- Na Królewskim Dworze należy umieścić **1 żeton metalu**.
- Gracz, który w poprzedniej rundzie **korzystał z dodatkowych** dwóch szarych robotników, musi ich odstawić do Zamku Shiring.
- **Znacznik kosztu** należy przestawić na **pole „7”** toru kosztów.
- Z talii **kart przywilejów** należy odkryć dwie nowe karty i umieścić je w Kingsbrigde.
- Spośród czterech kart **rzemieślników** dostępnych w kolejnej rundzie **dwie górne** karty należy umieścić odkryte w Shiring. Pozostałe dwie karty należy **odkryć** i umieścić w **puli**.
- **9 kart surowców** należy **potasować**. **7 górnych kart** należy odkryć i umieścić w **puli** obok kart rzemieślników.

KONIEC GRY

Gra kończy się po **szóstej** rundzie. Zwycięzcą zostaje gracz, który zdobył **najwięcej punktów zwycięstwa**. W przypadku **remisu** wygrywa gracz posiadający **więcej złotych monet**.



RZEMIEŚLNICY

- Pod koniec każdej rundy **rzemieślnicy** biorą udział w budowie katedry.
- W dolnej części karty rzemieślnika znajduje się **informacja** mówiąca o rodzaju lub rodzajach surowców, które rzemieślnik może **zamienić na punkty zwycięstwa**. Liczba w symbolu surowca (po lewej stronie) informuje o **wymaganej** liczbie żetonów surowca. Liczba w portalu (po prawej) informuje ile punktów zwycięstwa gracz może w zamian otrzymać.
- **Liczba** w strzałce oznacza **wydajność** rzemieślnika. Wydajność informuje ile maksymalnie razy na rundę dany rzemieślnik może brać udział w budowie katedry.

Przykład: Stolarz, którego gracz otrzymał na początku gry, zamienia 2 żetony drewna w 1 punkt zwycięstwa. Jego wydajność wynosi 4, co oznacza, że podczas jednej rundy może on przerobić maksymalnie 8 żetonów drewna w 4 punkty zwycięstwa.



- Podczas gry pojawiają się **coraz lepsi** rzemieślnicy, którzy przerabiają surowce z **większą skutecznością** i/lub **mają większą wydajność pracy**, dzięki czemu zapewniają większą liczbę punktów zwycięstwa.

Przykład: Na początku gry wszyscy gracze posiadają Kamieniarza, który potrafi przerobić 2 żetony kamienia na 1 punkt zwycięstwa, a w trakcie rozgrywki mogą zdobyć Murarza, który potrafi zamienić 1 żeton kamienia na 1 punkt



zwycięstwa, i Kamieniarza, który zapewnia 2 punkty zwycięstwa za każdy 1 żeton kamienia.

Oprócz „normalnych” rzemieślników, którzy **zużywają** surowce w celu zdobycia punktów zwycięstwa, w grze występuje kilku szczególnych rzemieślników, których także można wykorzystać na koniec rundy:

- **Złotnik** zamienia 3 złote monety w 1 punkt zwycięstwa.

Przykład: Gracz cofa swój znacznik majątku o 12 pól i otrzymuje w zamian 4 punkty zwycięstwa.

- **Inżynier** zapewnia 1 punkt zwycięstwa.

Wskazówka: Inżynier nie zużywa w tym celu żadnych surowców, jednak zajmuje graczowi w rządzie rzemieślników jedno miejsce, na którym można umieścić rzemieślnika zapewniającego większą liczbę punktów zwycięstwa.

- **Ślusarz** zapewnia 2 złote monety, pod warunkiem, że gracz ma w swojej puli metal. Metal nie jest zużywany przez ślusarza (nie jest odkładany).

Wskazówka: Gracz może najpierw wykorzystać metal, aby otrzymać złote monety za Ślusarza, a następnie może zużyć go przy pomocy innego swojego rzemieślnika (musi wtedy zwrócić metal do puli).

- **Jeden ze Stolarzy** może zamienić 1 żeton drewna w 4 złote monety. Może to uczynić nawet dwa razy w jednej rundzie, co oznacza, że gracz za 2 żetony drewna otrzyma 8 złotych monet. Podczas tej akcji drewno zostaje **zużyte** (musi zostać odłożone na planszę).

- **Ludwisarz, Dmuchacz szkła i Organmistrz** wymagają metalu. Dmuchacz szkła i Organmistrz potrzebują także odpowiednio piasku lub drewna.



Warunki rzemieślników z "!"

Trzech podstawowych rzemieślników (obok ich nazw znajduje się "!"), których gracze otrzymują na początku gry, ma w porównaniu do rzemieślników dostępnych w późniejszych rundach gry o wiele gorsze umiejętności zamiany surowców w punkty zwycięstwa. Pełnią oni jednak bardzo istotne **dodatkowe funkcje**, o których należy pamiętać:

- **Bez Pomocnika Murarza** gracz nie może zdobywać żadnych punktów zwycięstwa za Murarzy.
- **Bez Kamieniarza** gracz nie może sprzedawać kamienia na Rynku Surowców.
- **Bez Stolarza** gracz nie może kupować drewna na Rynku Surowców.

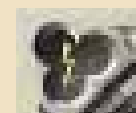
Wskazówka: W związku z tym, że gracz może posiadać maksymalnie 5 rzemieślników, są oni często zamieniani w trakcie rozgrywki na innych rzemieślników. Gracz powinien się jednak dobrze zastanowić, którego rzemieślnika odrzuci, kiedy będzie musiał zrobić miejsce na nowego, lepszego rzemieślnika.

Ponadto należy zauważyć, że w pierwszej rundzie gry znajduje się także dwóch Rzemieślników oznaczonych symbolem „!”, ale posiadających lepsze umiejętności niż Rzemieślnicy podstawowi.

KARTY PRZYWILEJÓW

Karty przywilejów gracze otrzymują w **Kingsbridge**. Na każdej karcie opisane jest jej działanie. W grze występują trzy rodzaje kart:

- Karty, które działają **do końca gry**. Karty te reprezentują osobistości, które wspierają gracza (np. „W każdej rundzie otrzymujesz 1 dodatkowy żeton drewna”) Należy je wyłożyć odkryte przed graczem, gdzie pozostają **do końca** rozgrywki i są wykorzystywane w każdej rundzie.
- Karty, które **działają jeden raz** w momencie kiedy gracz, który je posiada zdecyduje się je zagrać (np. „W wybranej przez siebie rundzie będziesz zwolniony z podatków”). Karty te należy wyłożyć odkryte przed graczem, gdzie leżą dopóki nie zostaną wykorzystane. Następnie karty te są usuwane z gry.
- Karty które działają **jeden raz, natychmiast** w momencie ich dobrania (np. „Natychmiast otrzymujesz 8 złotych monet”). Karty te są usuwane z gry zaraz po tym jak zostaną wykorzystane.



Uwaga: W ostatniej (szóstej) rundzie w Kingsbridge zawsze są dostępne te same karty przywilejów: „Natychmiast otrzymujesz 1 żeton metalu” i „Natychmiast otrzymujesz 1 żeton kamienia i 1 żeton drewna”.



Autorzy gry: Michael Rieneck, rocznik 1966, mieszka w północnych Niemczech. Z wykształcenia jest ekonomistą, a swój wolny czas chętnie poświęca na wszelkiego rodzaju gry. Po sukcesie swoich pierwszych gier opartych na literaturze – „Dracula” i „W 80 dni dookoła świata” – stworzył razem ze współautorem, Stefanem Stadlerem, nową, wspaniałą grę.

Stefan Stadler, rocznik 1973, mieszka w Karlsruhe. Z wykształcenia jest księgarzem, a w wolnym czasie studiuje socjalizacyjny wpływ gier. Szczególną uwagę przywiązuje do tego, aby pozostawiać graczom możliwie dużą swobodę w podejmowaniu decyzji – dokładnie tak jak w jego pierwszej grze – „Filarach Ziemi”.

Autor i wydawcy chcieliby podziękować wszystkim testerom i osobom, które pomogły przy tworzeniu zasad.

Opracowanie: TM-Spiele

Rysunki i projekt pionków: Michael Menzel

Edycja: Pohl & Rick

Polska wersja: Galakta

© 2006 KOSMOS Verlag, Stuttgart

Original title: **KEN FOLLET: DIE SÄULEN DER ERDE**

MADE IN GERMANY



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