

Gildie

ALMANACH

W niniejszym Almanachu gracze znajdą dokładne wyjaśnienie zasad, opisów kart postaci i celów, razem z ilustrowanymi przykładami.

Pozyskiwanie postaci

Licytacja

Przykład A. Licytowanie postaci

W swojej turze Eryk składa ofertę w dwóch różnych strefach, ponieważ chce pozyskać Stolarza i Księcia. Eryk kładzie po jednym florenie na swoich namiotach w wybranych strefach.

Rozpoczyna się tura Jana. Ponieważ on również chce zdobyć Stolarza, musi złożyć w danej strefie najwyższą ofertę. Kładzie więc na swoim namiocie dwa floreny. Swoją drugą ofertę w wysokości jednego florena składa w strefie, w której nie ma jeszcze żadnych monet, aby pozyskać Paladynkę.



Rozpoczyna się tura Anny, która chce pozyskać Generała. Składa ofertę z jednego florena w strefie, w której znajduje się Generał i Hazardzista (ten, kto złoży najwyższą ofertę, decyduje, którą postać pozyska). Następnie, zgodnie z zasadą, według której gracz musi zawsze złożyć dwie najwyższe oferty w dwóch strefach, Anna składa ofertę z 2 florenów na strefie, przy której znajduje się Paladynka.



Wracamy teraz do Eryka, który w dalszym ciągu posiada najwyższą ofertę w strefie z kartą Księcia. Decyduje się on pozyskać Księcia – w tym celu odrzuca floreny z tej strefy, zabiera kartę Księcia i kładzie ją przed sobą.

Oferta Jana w strefie z kartą Stolarza jest ciągle najwyższa, jednak decyduje się on na przebicie ofert w innych strefach. Składa więc ofertę z 2 florenów w strefie z kartą Paladynki i ofertę z trzech florenów w strefie z kartami Generała i Hazardzisty.

Ponieważ w swojej turze Anna nie posiada nigdzie najwyższej oferty, byłaby zmuszona do złożenia 2 wysokich ofert. Decyduje się na spasowanie, aby oszczędzić floreny na później.

Eryk pasuje z tego samego powodu, co Anna.

Oferty Jana są najwyższe we wszystkich trzech strefach. Decyduje się na pozyskanie Hazardzisty, odrzucając wszystkie swoje floreny w danej strefie.

Anna, po spasowaniu poprzedniej tury, jest teraz właścicielką najwyższej oferty w strefie z kartą Generała. W swojej turze decyduje się pozyskać tę postać – odrzuca swoje floreny z odpowiedniej strefy i kładzie Generała przed sobą.



Eryk wykonuje swoją turę, kładąc dwa floreny na strefie z kartą Stolarza. Nie musi składać drugiej oferty, ponieważ na rynku zostały już tylko dwie postaci.

Jan, ponieważ jego oferta w strefie z Paladynką jest najwyższa, decyduje się pozyskać tę kartę, odrzucając swoje floreny z tej strefy.

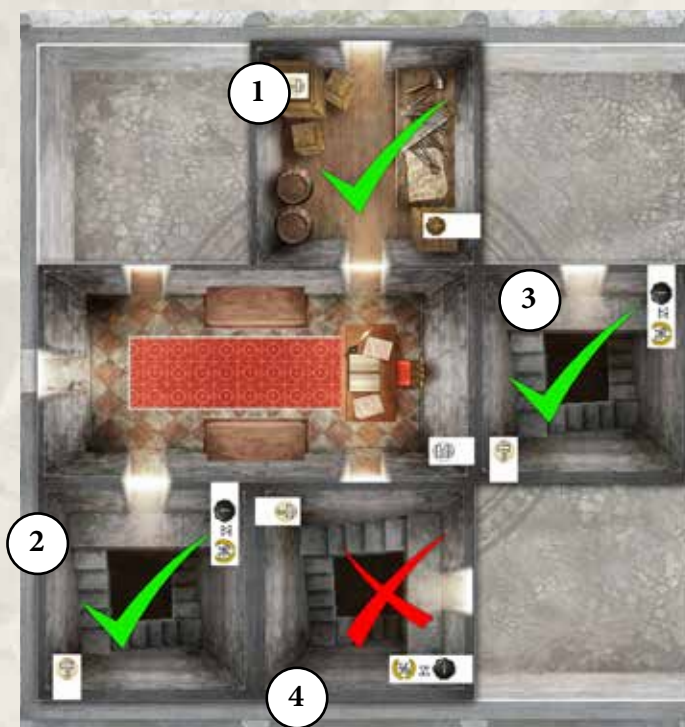
Anna pasuje, a Eryk pozyskuje Stolarza, odrzucając floreny ze swojej oferty. Ponieważ wszystkie strefy są puste, niezużyte monety wracają do ich właścicieli.



Budowa

Przykład B. Budowa

Jan kupuje kwadratowy kafel za jedną złotą monetę. Poniżej znajduje się kilka przykładów prawidłowego i nieprawidłowego umieszczenia tego kafła.



Przykład 1 (poprawny): kafel umieszczony nad prawym górnym rogiem holu wejściowego, połączony z nim wspólnymi drzwiami.

Przykład 2 (poprawny): obrócony o 90° kafel umieszczony pod holm wejściowym, połączony z nim wspólnymi drzwiami.

Przykład 3 (poprawny): kafel umieszczony po prawej stronie holu wejściowego, połączony z nim wspólną ścianą. Kafel pozostaje nieaktywny do czasu połączenia go później drzwiami z holm wejściowym poprzez inne, poprawnie umieszczone kafle.

Przykład 4 (niepoprawny): kafel umieszczony pod prawym dolnym rogiem holu wejściowego, połączony ścianami ze ścianą innego kafła schodów i z drzwiami holu wejściowego. Połączenie jest nieprawidłowe, ponieważ niedozwolone jest łączenie drzwi komnat ze ścianami innych komnat.

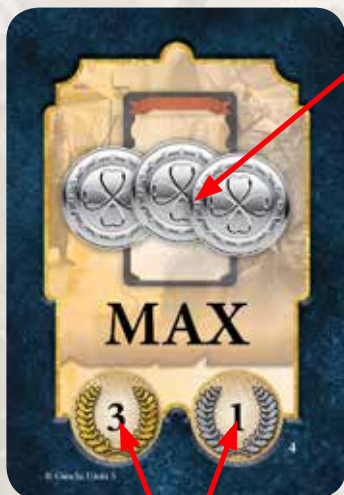
Zdolności specjalne

Zdolności specjalnych można użyć w każdym momencie, chyba że na karcie zaznaczono inaczej (na początku tury, na końcu gry, gdy pozyskujesz postać z rynku itd.). Każda zdolność specjalna poprzedzona symbolem ↗ może być aktywowana tylko raz na turę i odnawia się na początku rundy. Zdolności specjalnych można używać w odpowiedzi na zdolność specjalną użytą przez innego gracza. W takim przypadku zdolności rozpatruje się w odwrotnej kolejności (np. jeśli gracz wyznaczy zdolnością Zabójczyni Alchemika, aby go zabić, właściciel Alchemika może użyć jego zdolności lub wykorzystać zdolność Psa strażniczego, który poświęca się zamiast mającej zginąć postaci).

Zabij/poświęć

Jeśli efekt karty nakazuje *zabić* inną postać, oznacza to, że wskazaną postać należy odrzucić. Postać zostaje również odrzucona w wyniku efektów, które nakazują ją *poświęcić*. Jeśli inna zdolność ma miejsce po tym, jak postać zostanie zabita, oznacza to, że efekt zadziała dopiero, kiedy dana postać zostanie odrzucona.

OPIS KARTY CELU



Cel

Gracz, który na koniec gry wypełni warunek zawarty na karcie celu, otrzymuje dodatkowe punkty prestiżu. W tym przypadku celem jest uzyskanie jak najwyższego przychodu z kart we florenach.

Punkty prestiżu

Ilość punktów prestiżu, które zdobywa się po spełnieniu warunku. Niższa wartość to punkty przyznawane graczowi na drugim miejscu, ale tylko w rozgrywkach na więcej niż 3 osoby.

Wyjaśnienie celów

Spełnienie warunków na kartach celów zapewnia określoną ilość dodatkowych punktów prestiżu na koniec gry. Karta celu zawsze odnosi się do gildii (jej siedziby i członków) w odniesieniu do innych gildii. W grach, w których udział bierze więcej niż 3 graczy punkty przyznawane są też za drugie miejsce. W przypadku remisu **każdy** z remisujących graczy otrzymuje wskazaną liczbę punktów.



Najwięcej
ogrodów



Najwięcej
postaci w gildii



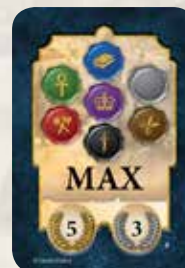
Najwięcej postaci
z cechą KRASNOLUD



Najwięcej postaci
kobiecych z cechą
CZŁOWIEK



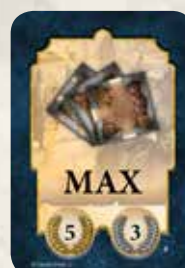
Najmniej
postaci w gildii



Najwięcej
różnych frakcji



Najwięcej
zabudowanej
przestrzeni



Najwięcej
małych komnat



Najniższy przychód
we florenach
(z kart)



Najwyższy przychód
we florenach
(z kart)



Najwięcej
pozostałych
złotych monet



Najwięcej kart
z symbolem
danej frakcji

PODSUMOWANIE RUNDY GRY

Początek rundy Każdy gracz otrzymuje wartość swojego przychodu we florenach. Duże komnaty, małe komnaty i postaci są umieszczane w grze (zgodnie z tabelą na stronie 2 instrukcji).

Pozyskanie postaci W swojej turze gracz może wykonać jedną z akcji: złożyć/podbić ofertę na dwóch strefach, spasować lub zabrać kartę.

Wymiana Floreny pozostałe w namiotach wraca do swoich właścicieli. Floreny można teraz wymienić na złoto po kursie 5 florenów za 1 złotą monetę.

Budowa Każdy gracz może kupić po jednej komnacie na raz, płacąc wartość w złocie wyszczególnioną na kaflu tej komnaty.

Koniec rundy Każdy z graczy może położyć po jednym florenie na jednej lub większej liczbie komnat. Komnaty bez monet i postaci niepozyskane przez żadnego z graczy zostają odrzucone. Znacznik pierwszego gracza zostaje przekazany graczowi z największą liczbą pozostałych florenów. Znacznik tury zostaje przesunięty o jedną pozycję zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

OPIS KAFLA KOMNATY

Koszt w złocie

-1

Efekt kafla

Oznaczenie rodzaju komnaty na potrzeby innych efektów i zasad gry



Oznaczenia na kaflach



wlicza się w poczet członków danej frakcji



wartość w PP



wartość w PP jest równa liczbie członków danej frakcji w gildii



wartość w PP jest równa liczbie różnych frakcji w gildii

RODZAJE KOMNAT



pusta komnata



ogród



jadalnia



sypialnia



kuchnia



luksusowa komnata



dziedziniec

OPIS KARTY POSTACI

Nazwa

Przychód

Wartość może być wyrażona w złocie lub florenach.

Zdolności specjalne

Niektóre zdolności mają stały efekt, podczas gdy za inne trzeba uiścić koszt w złocie lub florenach.



Punkty prestiżu

Dodatnie lub ujemne. Podliczane na koniec gry.

Przynależność do frakcji

W grze występuje siedem frakcji:



wojownicy



czarodzieje



łotrzy



szlachcice



kapłani



rzemieślnicy



zwierzęta