

The illustration features a central hand with a white lace cuff, rendered in a soft, painterly style. The hand is positioned over a background of musical staves with notes, all in shades of green and blue. The overall composition is artistic and evocative, suggesting a connection between music and emotion.

# Lacrimosa

Instrukcja



Drogi przyjacielu,  
Mam nadzieję, że ten list zastanie Cię w jak najlepszym zdrowiu. Wciąż próbuję dojść do siebie po odejściu mojego ukochanego Wolfganga. Świeć Panie nad jego duszą.

Ponieważ tak często towarzyszyłeś mojemu mężowi i wspierałeś go przez całe życie, najlepiej znasz jego dzieła. Dlatego śmielam się prosić Cię o pomoc i współpracę. Jak wiesz, mój mąż pozostawił niedokończoną wersję swojego Requiem i uważam, że należy dokończyć jego dzieło, tworzone na chwałę naszego Pana. Znam uczniów mojego Wolfganga, jednak muszę przyznać ze wstydem, że moja obecna sytuacja finansowa jest niepewna. Tylko pomoc mecenasów takich jak Ty, którzy tak hojnie pomagali nam przez wiele lat radości i trudów, daje mi nadzieję na dokończenie ostatniej wspaniałej kompozycji Wolfganga Amadeusza Mozarta.

Ponadto chciałabym zostawić po sobie dokument opisujący życie mojego zmarłego męża. Być może zechciałbyś spotkać się ze mną w Café Herzog w Wiedniu i opowiedzieć mi swoje wspomnienia związane z Wolfgangiem, aby przetrwały dla potomności? Organizuję spotkania ze wszystkimi najważniejszymi mecenasami mojego męża i byłoby dla mnie niewybaczalne, gdybym nie spisała opowieści tak istotnej dla niego osoby jak Ty.

Dlatego postanowiłam Cię odnaleźć i mam nadzieję, że wybaczysz mi moją bezpośredniość. Niech intencje mojego listu nie zostaną błędnie zinterpretowane – moim jedynym pragnieniem jest to, aby twórczość mojego ukochanego męża i wkład, jaki Wy wszyscy w nią wnieśliście, zostały należycie zakończone i rozstawione. Z niecierpliwością czekam na Twoją odpowiedź.

Z poważaniem  
Constanze Mozart



W grudniu 1791 roku, w wieku 34 lat Wolfgang Amadeusz Mozart na łożu śmierci napisał osiem ostatnich taktów swojego życia: partię *Lacrimosa*, będącą częścią *Requiem d-moll*. Wdowa po nim, Constanze, postanowiła skontaktować się z czterema najhojniejszymi mecenasami zmarłego kompozytora, aby pomogli jej zatrudnić odpowiednich artystów, którzy dokończą dzieło dla potomności.

Ta gra opowiada o tych spotkaniach, które Constanze (być może) odbyła z mecenasami Mozarta po jego śmierci. Gracze wcielają się w patronów kompozytora, którzy wspominają swoje podróże po Europie i ufundowane przez siebie utwory, jednocześnie wspierając finansowo muzyków pracujących nad ukończeniem *Requiem*. Opowiadane przeżycia są oczywiście subiektywne, a im więcej części *Requiem* uda się sfinansować, tym ważniejsza w biografii Mozarta stanie się osoba jego mecenasa. Pomóżcie Constanze ufundować zakończenie ostatniego dzieła jej męża, aby zapisać się w pamięci potomnych.

*Lacrimosa* rozgrywana jest na przestrzeni 5 rund odpowiadających kolejnym okresom życia kompozytora. W każdej rundzie wykonasz 4 tury, w których zdecydujesz, jakie karty z ręki zagrasz dla wykonania akcji, a jakie dla punktów opowieści na następną rundę. Jednocześnie musisz aktywnie uczestniczyć w sponsorowaniu kompozytorów dokończających *Requiem*, co da ci ważniejsze miejsce w historii życia Mozarta.

Jako mecenas będziecie zdobywać uznanie w postaci punktów zwycięstwa (PZ) na kilka różnych sposobów:

- ◆ Zlecenie kompozytorom utworów, które będziecie mogli wykonać lub sprzedać;
- ◆ Przywoływanie wspomnień na temat Mozarta i dodawanie ich do swojej talii kart;
- ◆ Odtwarzanie podróży do miast i dworów Europy, w których towarzyszyliście Mozartowi;
- ◆ Pomaganie Constanze w dokończeniu *Requiem*.

Po pięciu rundach gra dobiega końca i wygrywa mecenas z największą liczbą punktów zwycięstwa!





1 plansza główna



4 plansze graczy



Monety

(10 o wartości 5 dukatów i 20 o wartości 1 dukata)



1 żeton pierwszego gracza



4 znaczniki punktacji



45 dysków opowieści  
(15 dysków talentu Mozarta,  
15 dysków podróży  
i 15 dysków kompozycji)



1 znacznik podróży Mozarta



4 neutralne znaczniki Requiem



5 kart Constanze  
i 10 znaczników Constanze



40 kart początkowych  
(po 10 na gracza)

Każdy gracz otrzymuje 10 kart początkowych: 1 kartę dzieła i 9 kart wspomnień.



4 kafelki portretów kompozytorów



48 elementów graczy (po 12 na gracza)  
(7 znaczników Requiem, 3 znaczniki opowieści, 1 znacznik funduszy i 1 herb)



11 kart solisty do trybu solo (patrz strona 19)



60 kafelków kompozytorów

(Eybler x16, Stadler x15, Süßmayr x16, Freystädler x13)

Reprezentują kompozytorów, którzy pomogą ukończyć Requiem.



15 kafelków miast

Mozart odwiedza wiele miast Europy, aby wykonywać swoje dzieła lub odwiedzać innych twórców i dzielić się doświadczeniami.



34 karty wspomnień

Reprezentują twoje wspomnienia związane z Mozartem. Pozwolą ci wykonywać akcje i zdobywać punkty zwycięstwa oraz punkty opowieści.



46 kart dzieł

Reprezentują utwory mistrza, które możesz ufundować za jego życia.



15 kafelków premii okresów  
(po 3 na każdy z 5 okresów)

Wyznaczają zakończenie jednego okresu życia Mozarta i rozpoczęcie kolejnego. Wskazują premię, która jest aktywna podczas obecnej rundy.



16 kafelków dworów

Nie jest łatwo zwrócić na siebie uwagę najważniejszych dworów Europy, ale warto się postarać.



## II

## Przygotowanie gry

- 1 Umieść planszę główną na środku stołu.
- 2 Umieść znacznik podróży Mozarta na mapie, w Salzburgu.
- 3 Oddziel karty początkowe od reszty kart i odłóż je na bok. Następnie podziel pozostałe karty dzieł i wspomnień na 5 okresów (rund) zgodnie z oznaczeniem. W grze dla 2 graczy usuń losowo po 2 karty dzieł i 2 karty wspomnień z każdego okresu. W grze dla 3 graczy usuń losowo po 1 karcie dzieła i 1 karcie wspomnień z każdego okresu. Następnie potasuj osobno karty każdego okresu i połóż je w formie 5 zakrytych talii obok planszy.
- 4 Weź 1 losowy kafelek premii okresu dla każdego okresu i połóż każdy z nich na odpowiadającej danemu okresowi talii kart, stroną z nagrodą do dołu. Odłóż pozostałe kafelki premii okresów do pudełka.
- 5 Połóż na sobie wszystkie 5 talii po kolei w taki sposób, aby okres 5 był na spodzie, a okres 1 na wierzchu.
- 6 Umieść pierwszy kafelek premii okresu odkryty na polu premii okresu na planszy. Następnie odkryj 7 pierwszych kart z talii i uzupełnij nimi pusty rząd przy górnej krawędzi planszy. Połóż karty dzieł tak, aby zasłaniały dolną część pola, a karty wspomnień tak, aby zasłaniały górną część pola.
- 7 Wybierz 2 z 4 kompozytorów, których wykorzystasz podczas rozgrywki, i odłóż 2 pozostałych do pudełka. Podczas pierwszej rozgrywki sugerujemy użyć Eyblera i Stadlera. Możesz również wybrać ich losowo – w tym celu zakryj wszystkie 4 portrety i weź 2 z nich bez podglądania. Umieść 2 wybrane portrety kompozytorów na polach po lewej stronie obszaru *Requiem* na planszy. Następnie weź wszystkie odpowiadające im kafelki kompozytorów.

- 8 Potasuj karty Constanze i wylosuj 1 z nich. Umieść pokazane na niej znaczniki Constanze na częściach kompozycji na planszy w taki sposób, aby zasłonić wskazane pola *Requiem*, biorąc pod uwagę liczbę graczy. Niewykorzystane karty i znaczniki Constanze odłóż do pudełka.
- 9 Pomieszaj kafelki dworów i umieść losowo 3 z nich na odpowiednich polach na mapie, stroną z pozłacaną ramką do dołu. Resztę kafelków połóż na wyznaczonym polu na planszy.



Jeśli w grze bierze udział tylko 2 graczy, usuń wszystkie kafelki kompozytorów, na których widać 3 lub 4 kropki. Jeśli w grze bierze udział 3 graczy, usuń tylko te pokazujące 4 kropki. Podczas gry dla 4 graczy nie musisz usuwać żadnych kafelków kompozytorów.

Podziel pozostałe kafelki każdego z kompozytorów według części kompozycji, odwracając je portretami do dołu i układając je według kosztu tak, aby najdroższy kafelek był na spodzie każdego stosu. Umieść każdy stos na polu na planszy głównej odpowiadającym danej części kompozycji w taki sposób, aby wszystkie kafelki jednego kompozytora znajdowały się w tej samej linii (górnej lub dolnej). W ten sposób każdy z dwóch kompozytorów zostanie przypisany do jednego symbolu: ósemki ♫ lub szesnastki ♫.






**10** Pomieszaj kafelki miast i umieść losowo po 1 z nich na odpowiednich polach na mapie, stroną z połączoną ramką do dołu. Resztę kafelków połóż na wyznaczonym polu na planszy.

**11** Połóż monety i dyski opowieści obok planszy, w miejscu dostępnym dla wszystkich graczy.

**12** Każdy gracz otrzymuje planszę gracza i kładzie ją przed sobą.

**13** Każdy gracz umieszcza swój herb na polu w lewym górnym rogu swojej planszy gracza (stroną „+50” do dołu) oraz bierze 10 kart początkowych (1 dzieło i 9 wspomnień) oznaczonych jego herbem, które kładzie obok swojej planszy gracza. Następnie umieszcza 7 znaczników *Requiem* w swoim kolorze na polach instrumentów na swojej planszy gracza oraz 1 neutralny znacznik *Requiem* na polu instrumentów dętych (górny rząd).

**14** Każdy gracz kładzie odpowiedni znacznik opowieści na polu „2” każdego toru opowieści na swojej planszy gracza, a swój znacznik funduszy na polu z 2 dukatami  2 swojego toru funduszy.

**15** Wybierz w losowy sposób pierwszego gracza i daj mu żeton pierwszego gracza. Gracze wykonują swoje tury w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara.

**16** Gracze otrzymują dukaty i umieszczają swoje znaczniki punktacji na torze punktacji na planszy zgodnie z poniższą rozpiską:

- 1. gracz: 10 dukatów + 0 PZ**  
(połóż jego znacznik punktacji obok pola 1 PZ)
- 2. gracz: 11 dukatów + 0 PZ**  
(połóż jego znacznik punktacji obok pola 1 PZ)
- 3. gracz: 10 dukatów + 1 PZ**
- 4. gracz: 11 dukatów + 1 PZ**

**17** Każdy gracz tasuje swoje początkowe karty wspomnień i kładzie je w formie zakrytej talii obok swojej planszy gracza. Następnie gracze dobierają po 4 karty ze swoich talii jako swoją początkową rękę.





### III

## Przebieg gry

Constanze zajmuje miejsce przy kominku w popularnej wiedeńskiej kawiarni. Sącząc kolejne filiżanki herbaty, czeka na tych, którzy przez wiele lat pomagali Mozartowi, wspierając finansowo jego twórczość. Stara się udokumentować każdą chwilę jego życia i każdą anegdotę o swoim mężu, które chętnie opowiadają jej stali klienci lokalu.

Rozgrywka w *Lacrimosę* trwa 5 rund, symbolizujących różne okresy twórczości Mozarta. Gracze na zmianę rozpatrują swoje tury, wykonując akcje przy pomocy planszy głównej, kart oraz swoich plansz graczy, aby utkać opowieść, dzięki której zapiszą się dla potomności jako główni sponsorzy kompozytora i wygrają grę. Każda runda gry dzieli się na fazę główną, w której gracze rozgrywają swoje tury (po 4 tury w każdej rundzie) oraz fazę utrzymania.

### 1 FAZA GŁÓWNA

Na początku każdej rundy wszyscy gracze jednocześnie dobierają karty wspomnień ze swoich talii, tak aby mieć na ręce łącznie 4 karty. Oprócz pierwszej tury gry, gracze rozpoczynają każdą rundę z 1 kartą na ręce, która została im z poprzedniej rundy.

Podczas gry będziesz zagrywać karty z twojej talii, składającej się z 9 kart wspomnień. Za każdym razem, kiedy gra każe ci dobrać kartę, dobierz ją z własnej talii. Jeśli podczas gry odrzucisz kartę, nie będzie ona już używana podczas gry, więc możesz odłożyć ją z powrotem do pudełka, na wspólny stos kart odrzuconych. Pamiętaj, że podczas gry zawsze będziesz posiadał łącznie dokładnie 9 kart wspomnień. Możesz odrzucać słabsze karty wspomnień z talii i zastępować je silniejszymi, ale łączna liczba twoich kart nigdy się nie zmieni.

Zaczynając od pierwszego gracza, gracze wykonują po kolei swoje tury do momentu, aż każdy gracz wykona łącznie 4 tury. Należy wtedy przejść do fazy utrzymania, a następnie rozpocząć kolejną rundę gry.

### 2 TURY GRACZY

W swojej turze musisz zagrać 2 karty z ręki i wsunąć je w swoją planszę gracza (strona 14):

**A** Jedną kartę należy umieścić w sekcji doświadczeń na górze twojej planszy gracza.

Ta karta określa, jakie akcje będziesz mógł wykonać w tej turze (patrz „Akcje”, strony 8 i 9). Jeśli karta pokazuje więcej niż jedną akcję, możesz wykonać je w dowolnej kolejności. Jeśli w górnej sekcji karty znajduje się nagroda, otrzymujesz ją teraz (patrz „Karty wspomnień”, strona 15).

**B** Drugą kartę należy umieścić w sekcji opowieści na dole twojej planszy, dokładnie poniżej zagranej przed chwilą karty w sekcji doświadczeń. Ta karta zapewni punkty opowieści na następną rundę (patrz „Faza utrzymania”, strona 10).



Kiedy obie karty zostaną już umieszczone w planszy gracza, wykonaj akcję (lub akcje) z karty wsuniętej w sekcję doświadczeń.



Następnie, jeśli wykonałeś akcję „Spisanie wspomnień” lub „Zlecenie dzieła”, przesun kartę pozostałe na górze planszy głównej maksymalnie w prawo (tak aby wypełniły puste miejsca) i uzupełnij nowo powstałe puste miejsca kartami z talii. Jeśli na wierzchu talii pojawi się kafelek premii dla następnego okresu, nie uzupełniaj pozostałych pustych miejsc do początku następnej rundy (patrz „Faza utrzymania”, strona 10).

Następnie dobieraj karty z twojej talii, aż będziesz miał ich na ręce 4. **Wyjątek:** Na końcu twojej trzeciej tury w każdej rundzie dobierzesz tylko 1 kartę (ponieważ będziesz miał tylko 1 kartę w talii). Swoją ostatnią turę rozegrasz więc, posiadając jedynie 3 karty, i zakończysz rundę z 1 kartą na ręce.



## PUNKTY OPowieŚCI

Podczas gry będziesz zdobywał punkty opowieści 3 rodzajów: punkty talentu Mozarta, podróży oraz kompozycji. Punkty opowieści pomogą ci podzielić się swoimi wspomnieniami z Constanze, a pod względem mechanicznym – wykonywać akcje w grze.

Punkty opowieści można zdobywać na dwa sposoby: jako dyski opowieści lub poprzez przesuwanie odpowiednich znaczników opowieści na twojej planszy gracza. Kiedy wydajesz punkty opowieści, możesz użyć w tym celu dowolnej kombinacji dysków danego rodzaju i/lub wartości na twoim torze opowieści tego samego rodzaju. Pamiętaj jednak, że podczas fazy utrzymania wszystkie znaczniki na twoich torach opowieści powrócą na pole „0”, podczas gdy zdobyte dyski opowieści pozostają z tobą na kolejną rundę.



2 Wydaj 2 punkty talentu Mozarta poprzez odłożenie do wspólnej puli 2 dysków lub cofnięcie znacznika na torze o 2 pola (lub odłożenie 1 dysku i cofnięcie znacznika o 1 pole).



2 Przesuń swój znacznik podróży o 2 pola na torze podróży.



1 Zyskaj 1 dysk kompozycji.

## DARMOWE AKCJE

W **dowolnym** momencie swojej tury możesz wymienić:



3 dukaty na 1 wybrany przez siebie dysk opowieści.



1 dysk opowieści na 1 dukata.

Po wsunięciu w planszę gracza swoich kart, ale przed wykonaniem jakiegokolwiek akcji:



Możesz zrezygnować z otrzymania nagród i wykonania akcji wskazanych na zagranej przez siebie karcie wspomnienia, aby zamiast tego wziąć tyle dukatów z banku, ile wynosi

numer rozgrywanej obecnie rundy (numer można znaleźć na aktualnym kafelku premii okresu).

Wybierz tę opcję, jeśli nie możesz lub nie chcesz wykonać akcji z właśnie zagranej karty.

## MONETY

Obok planszy głównej znajduje się bank. Podczas gry będziesz otrzymywać monety z banku oraz je do niego odkładać. Podczas gry gracze nigdy nie wymieniają monet między sobą. W dowolnym momencie możesz wymienić 5 monet o wartości 1 dukata na 1 monetę o wartości 5 dukatów i na odwrót.



1 dukat



5 dukatów



## AKCJE

Poniżej znajduje się szczegółowy opis pięciu akcji, które można znaleźć na kartach wspomnień.

### SPISANIE WSPOMNIEŃ

Opisz w swoim pamiętniku jedno z doświadczeń, które przeżyłeś u boku geniusza.



- ◆ Wybierz 1 kartę wspomnień z planszy głównej.
- ◆ Opłać koszt w dukatach i punktach opowieści (wskazany na polu na planszy głównej, na którym znajduje się dana karta).
- ◆ Odrzuć z gry kartę, którą właśnie umieściłeś w swojej sekcji opowieści, i wsuń na jej miejsce właśnie zakupioną kartę.
- ◆ Przesuń pozostałe na planszy głównej karty maksymalnie w prawo i uzupełnij puste miejsca kartami z talii.

### ZLECENIE DZIEŁA

Mozart był wyjątkowo płodnym kompozytorem, który w ciągu swojego krótkiego życia napisał ponad 620 różnych utworów. Zlec mu skomponowanie dla ciebie nowego dzieła i zapłać mu honorarium. Twój prestiż jako mecenasa jego geniuszu wzrośnie jak nigdy dotąd.



- ◆ Wybierz 1 kartę dzieła z planszy głównej.
- ◆ Opłać koszt w dukatach i punktach talentu Mozarta wskazany na górze karty oraz każdy dodatkowy koszt wskazany na polu na planszy głównej, na którym znajduje się dana karta. Zakupioną kartę dzieła połóż przed sobą.
- ◆ Otrzymujesz wskazane na karcie PZ.
- ◆ Otrzymujesz dodatkowe PZ, jeśli jakiś z kafelków kompozytorów na twojej planszy gracza odpowiada rodzajowi dzieła, które właśnie zleciłeś.
- ◆ Przesuń pozostałe na planszy głównej karty maksymalnie w prawo i uzupełnij puste miejsca kartami z talii.

### WYKONANIE LUB SPRZEDAŻ UTWORU

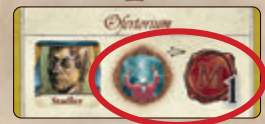
Po otrzymaniu zamówionego utworu masz pełne prawo go użyć, dzieląc się talentem Mozarta z każdym, kto jest gotów za to zapłacić.



- ◆ Wybierz kartę dzieła, którą masz przed sobą i której jeszcze nie użyłeś w tej rundzie (nie jest przekręcona na bok), i zdecyduj, czy chcesz wykonać utwór, czy go sprzedać.
- ◆ Opłać koszt w punktach talentu Mozarta dla wybranej opcji:



Jeśli postanowiłeś **wykonać** utwór, otrzymujesz monety wskazane na karcie i musisz przekręcić kartę na bok, aby zaznaczyć, że podczas tej rundy nie możesz już sprzedać ani ponownie wykonać tej karty.



Jeśli postanowiłeś **sprzedać** utwór, przesuń swoje znaczniki funduszy i punktacji na torach zgodnie z wartościami na karcie dzieła. Następnie odrzuć z gry daną kartę dzieła (nie możesz już wykonać ani ponownie sprzedać tej karty).

- ◆ Otrzymujesz dodatkowe PZ, jeśli jakiś z kafelków kompozytorów na twojej planszy gracza odpowiada rodzajowi dzieła, które właśnie wykonałeś lub sprzedałeś.



## PODRÓŻ

*Mozart odwiedza najważniejsze dwory Europy, by występować przed arystokracją i elitą. Odwiedza także teatry, klasztory oraz innych kompozytorów w różnych miastach Starego Kontynentu – czasem zarobkowo, innym zaś razem, by uczyć się od prawdziwych mistrzów.*



◆ Zdecyduj, do którego miasta lub dworu chcesz poruszyć znacznik podróży Mozarta. Możesz wybrać dowolną lokalizację i poruszyć się przez dowolną liczbę miast i/lub dworów, ale musisz być w stanie zapłacić łączny koszt wskazany na wszystkich drogach, którymi poruszył się znacznik. Możesz wykonać akcje tylko z lokalizacji, na której znacznik zakończy swój ruch (ignorujesz akcje lokalizacji, przez które przechodzisz).

Pamiętaj, że Mozart może chcieć „podróżować” do lokalizacji, w której już znajduje się jego znacznik. W takiej sytuacji nie płacisz żadnego kosztu za drogi.

◆ Kiedy znacznik podróży Mozarta zakończy swój ruch na jakiejś lokalizacji, musisz zapłacić również koszt w punktach podróży pokazany na danym kafelku miasta/dworu. Od razu otrzymujesz pokazane na nim nagrody i możesz wykonać wskazane akcje. Następnie usuń kafelek z planszy:



**Dwory:** Po otrzymaniu nagrody połóż kafelek dworu przed sobą. Te kafełki reprezentują cele (dworskie przysługi), które zapewnią ci PZ na koniec gry, jeśli uda ci się je zrealizować.



**Miasta:** Po otrzymaniu nagrody połóż kafelek miasta obok planszy, poza grą.

## REQUIEM

*Uznaje się, że to hrabia Franz von Walsegg zlecił Mozartowi napisanie mszy żałobnej. Wdowa po kompozytorze, Constanze, dożyła wszelkich starań, aby po śmierci męża dzieło zostało ukończone, aby pobrać honorarium za wykonaną przez niego pracę.*



- ◆ Wybierz puste pole instrumentu, które chciałbyś zlecić, w jednej z części kompozycji *Requiem* na planszy głównej.
- ◆ Weź ze swojej planszy gracza odpowiadający danemu polu instrumentu znacznik *Requiem* i otrzymaj pokazaną tam nagrodę. Umieść znacznik w wybranej części *Requiem*, na pustym polu instrumentu w taki sposób, aby pokazywał symbol (ósemkę lub szesnastkę) odpowiadający kompozytorowi, którego chcesz zatrudnić.
- ◆ Musisz zapłacić koszt pokazany na wierzchnim kafelku wybranego kompozytora w danej części kompozycji. Koszt może być wyrażony w dukatach, punktach kompozycji, a czasem także wymagać poruszenia swojego znacznika na torze funduszy.

◆ Następnie otrzymaj pokazaną na kafelku kompozytora nagrodę, zakryj kafelek i połóż go na swojej planszy gracza, na polu, z którego zabrałeś przed chwilą znacznik *Requiem*. Pamiętaj, że jeśli na odwrocie kafełka kompozytora jest pokazana jakaś nagroda, będziesz ją otrzymywać we wskazanym momencie do końca gry.

Na końcu gry należy sprawdzić, który z kompozytorów miał większy wkład w ukończenie każdej części *Requiem*, a gracze otrzymają punkty w oparciu o to, kto zlecił skomponowane przez nich partie instrumentalne (patrz „Koniec gry” na stronie 11).





Przykład Spisania wspomnień: Niebieski gracz posiada takie karty na ręce i rozgrywa swoją trzecią turę w tej rundzie. Umieszcza jedną kartę (która umożliwia mu wykonanie akcji „Spisanie wspomnień”) w sekcji doświadczeń swojej planszy gracza, a drugą (zapewniającą punkty talentu Mozarta) w sekcji opowieści poniżej. Aby wykonać akcję, gracz kupuje kartę wspomnień z planszy (płacąc wskazany koszt), po czym usuwa kartę umieszczoną przed chwilą w swojej sekcji opowieści i odrzuca ją z gry. Natychmiast wsuwa na jej miejsce nowo kupioną kartę. Po wykonaniu akcji musi uzupełnić swoją rękę, ale ponieważ w talii znajduje się już jedynie 1 karta, dobiera tylko ją.

## PUNKTY ZWYCIĘSTWA

Punkty zwycięstwa (PZ) reprezentują stopień zaangażowania gracza w historię opisywaną przez Constanze. Im więcej PZ zdobędziesz, tym mocniej zabłyśniesz w pierwszej biografii Mozarta, jaką kiedykolwiek napisano.

Kiedy otrzymujesz PZ, porusz swój znacznik punktacji o odpowiednią liczbę pól na torze na planszy. Jeśli w dowolnym momencie twój wynik przekroczy 50 PZ, odwróć żeton herbu znajdujący się na twojej planszy gracza na stronę pokazującą „+50”. Jeśli przekroczysz 100 PZ, usuń żeton z gry.



Otrzymujesz 2 PZ



Żeton herbu

## FAZA UTRZYMANIA

Kiedy wszyscy gracze wykonają już po 4 tury (wszystkie miejsca na karty w ich planszach graczy są zajęte), faza główna danej rundy dobiega końca. Należy teraz przygotować planszę główną oraz plansze graczy na następną rundę lub, jeśli to ostatnia runda, przejść do zakończenia gry (patrz strona 11).



## PLANSZE GRACZY

### Tory opowieści

Najpierw **cofnij znaczniki na torach opowieści** (talentu Mozarta, podróży i kompozycji) **na twojej planszy gracza na pola „0”**. Następnie otrzymujesz punkty opowieści (oznaczone na torach) zgodnie z symbolami widocznymi na kartach w twojej sekcji opowieści. Jeśli karta zapewnia ci PZ, przesunij również swój znacznik punktacji na torze punktacji.

### Nagrody z kompozytorów

Jeśli któryś z kafelków kompozytorów umieszczonych już na polach instrumentów na twojej planszy gracza pokazuje nagrodę w postaci punktów opowieści, otrzymujesz ją w tym momencie i przesuwasz znaczniki na torach o odpowiednią liczbę pól.



## Fundusze

W zależności od pozycji twojego znacznika na torze funduszy otrzymujesz również:



**Monety:** wskazana liczba dukatów.



**Dżoker:** przesun 1 ze swoich znaczników na dowolnym torze opowieści (ty wybierasz) na twojej planszy gracza do przodu o 1 pole.



**PZ:** przesun swój znacznik punktacji na torze na planszy głównej do przodu o liczbę pól równą wartości otrzymanych PZ.

## Premia okresu

Sprawdź, która akcja jest widoczna na kafelku premii na planszy głównej. Otrzymujesz wskazaną nagrodę za **każdy** symbol tej akcji, widniejący na kartach zagranych przez ciebie do twojej sekcji doświadczeń.

## Porządkowanie

Ustaw wszystkie przekreśnione podczas tej rundy karty dzieł z powrotem w ich oryginalnej pozycji. Usuń wszystkie karty wspomnień z sekcji doświadczeń i opowieści twojej planszy gracza i potasuj je, tworząc w ten sposób swoją talię na następną rundę.

**Uwaga!** Kiedy to robisz, **NIE** wtasowuj do talii karty, która pozostała ci na ręce na koniec rundy.



## 4 PLANSZA GŁÓWNA

### Mapa

Upewnij się, że wszystkie znajdujące się obecnie na planszy głównej kafelki miast i dworów leżą stroną z połączoną ramką do góry (jeśli nie, odwróć je).

Następnie, w kolejności zgodnej z widocznymi numerami, uzupełnij wszystkie puste pola miast i dworów odpowiednimi kafelkami, kładąc je stroną z połączoną ramką do dołu. Jeśli stos kafelków miast się wyczerpie, potasuj te, które zostały już zużyte, i stwórz z nich nowy stos.

### Rząd kart i kafelek premii

Usuń z gry:

- ♦ kafelek premii okresu, który właśnie dobiegł końca;
- ♦ 4 karty ze znajdujących się najdalej po prawej stronie pół rzędu kart na planszy;
- ♦ wszystkie karty z talii leżące na kafelku premii następnego okresu (jeśli jakieś są).

Umieść kafelek premii, który znajduje się teraz na wierzchu talii, na polu premii okresu na planszy, stroną z widoczną nagrodą do góry (nagroda zostanie przyznana na końcu następnej rundy).

Przesun karty pozostałe w rządzie w prawo i uzupełnij wszystkie puste miejsca kartami należącymi do nowego okresu.

Pierwszy gracz przekazuje graczowi po swojej lewej zeton pierwszego gracza.



*Ostatnich prac nad Requiem d-moll KV 626 Mozart dokonał już na łożu śmierci, w ostatnich chwilach swojego życia. Część Lacrimosa była ostatnią rzeczą, jaką geniusz był w stanie przelać na papier, zanim odszedł na tamten świat.*

Po zakończeniu piątej rundy gry, po rozpatrzeniu kroku planszy gracza w fazie utrzymania, przeprowadź finałową punktację, wykonując poniższe kroki:

## ZDOBYTE KAFELKI DWORÓW

Sprawdź warunki na kafełkach dworów, które zdobyłeś. Każde dzieło i każda partia instrumentalna *Requiem* może zostać wykorzystana do zrealizowania tylko jednego kafełka dworu. Dlatego jeśli posiadasz kilka kafełków dworów, które wymagają tego samego przedmiotu, musisz posiadać osobną „kopię” danego przedmiotu dla każdego kafełka dworu, który chcesz zrealizować. Jeśli nie masz ich wystarczająco, możesz wybrać, które kafełki dworów zrealizujesz. Za każdy zrealizowany kafelek dworu otrzymujesz wskazane na nim PZ.



Otrzymasz wskazane PZ, jeśli posiadasz przed sobą przynajmniej 1 kartę dzieła każdego pokazanego rodzaju. Sprzedane utwory się nie liczą, ponieważ nie leżą już przed tobą. Każde dzieło może zostać użyte tylko raz do zdobycia PZ.



*Niebieski gracz posiada 2 kafełki dworów: jeden z nich zapewnia PZ za opery i utwory religijne, a drugi za dzieła skomponowane w pierwszej i drugiej rundzie. Pośród swoich kart dzieł gracz posiada dzieło „Bastien und Bastienne”, operę z pierwszego okresu. Musi zdecydować, do którego kafełka dworu przypisze tę kartę, aby zdobyć PZ.*





Otrzymasz wskazane PZ, jeśli posiadasz przynajmniej 1 znacznik *Requiem* na każdej wskazanej partii instrumentalnej lub części kompozycji na planszy głównej.

Każdy znacznik *Requiem* może zostać użyty tylko raz do zdobycia PZ.



Żółty gracz posiada 2 kafelki dworów: jeden z nich zapewnia PZ za partie smyczkowe i wokalne, a drugi za wzięcie udziału w częściach *Sequentia* i *Sanctus* kompozycji *Requiem*. Gracz umieścił jeden ze swoich znaczników na polu partii wokalne w części *Sanctus*. Musi teraz zdecydować, do którego kafelka dworu przypisze ten znacznik, aby zdobyć PZ.

## PUNKTY ZA REQUIEM

Każda część *Requiem* ma przypisane dwie wartości PZ. Każdy znacznik *Requiem*, który posiadasz na części kompozycji, zapewni jedną z tych wartości. Najpierw należy ustalić, który kompozytor skomponował więcej partii instrumentalnych w danej części, poprzez zsumowanie wszystkich znaczników (w tym neutralnych). Pamiętaj, że neutralne znaczniki liczą się do obliczania większości, ale nie zapewniają nikomu punktów zwycięstwa. Każdy z twoich znaczników *Requiem* odpowiadający kompozytorowi, który skomponował więcej partii, zapewnia wyższą z dwóch wartości PZ. Każdy twój znacznik *Requiem* odpowiadający drugiemu z kompozytorów zapewnia niższą wartość PZ. Jeśli pomiędzy dwoma kompozytorami jest remis, obaj zapewniają **niższą wartość PZ**.



Trwa rozpatrywanie punktacji za część *Sequentia*. W tym przypadku *Eybler* skomponował 4 partie (znaczniki *Requiem*), a więc o 2 więcej niż *Stadler*. Każdy znacznik odpowiadający *Eyblerowi* zapewnia 4 PZ (wartość wyższej nagrody), a każdy znacznik *Stadlera* 2 PZ (wartość niższej nagrody).

*Niebieski* gracz otrzymuje łącznie 8 PZ za 2 znaczniki *Eyblera*. Z kolei żółty gracz otrzymuje 4 PZ za swój 1 znacznik *Eyblera* oraz 4 PZ za 2 znaczniki *Stadlera*. Nikt nie otrzymuje punktów za neutralny znacznik *Eyblera*.

## ZAKOŃCZENIE OPOWIEŚCI

Otrzymujesz 1 PZ za każde 2 punkty opowieści, które ci pozostały, wliczając w to sumę punktów na twoich torach opowieści oraz dyski opowieści.

## MONETY

Otrzymujesz 1 PZ za każde 3 dukaty, które ci pozostały.



Gracz, który zdobył najwięcej punktów zwycięstwa, wygrywa grę! Jeśli jest remis, wygrywa ten z remisujących graczy, który pomógł skomponować więcej partii *Requiem*. Jeśli nadal jest remis, wygrywa ten, który posiada więcej kart dzieł. Jeśli wtedy również jest remis, remisujący gracze dzielą się zwycięstwem!



Poniżej znajduje się szczegółowy opis elementów gry *Lacrimosa*.

## PLANSZA GŁÓWNA

Wszyscy, od królów po prosty lud, są poruszeni muzyką Mozarta, gdy tylko zostaje ona przelana z umysłu kompozytora na papier. Jego mecenasi starają się uczcić jego pamięć poprzez sfinansowanie dokończenia mszy żałobnej austriackiego mistrza i wspomnianie przeżytych z nim chwil.

Plansza główna to serce gry. Składa się ona z następujących części:



### 1 Rząd kart dzieł i wspomnień

Karty dzieł należy umieszczać tak, aby zakrywały dolną część pola, zaś karty wspomnień muszą zakrywać górną część pola. Na niektórych polach wydrukowany jest koszt (lub nagroda) w punktach talentu Mozarta, innych rodzajach punktów opowieści i/lub dukatach – ten koszt należy dodać do kosztu karty przed jej zakupem (patrz akcje „Spisanie wspomnień” i „Zlecenie dzieła” na stronie 8).

### 2 Talia

Talia kart jest podzielona przez kafelki premii okresów na 5 okresów.

### 3 Pole kafelka premii okresu

Należy tu umieścić kafelek premii obecnego okresu, tak aby gracze widzieli, jaką nagrodę mogą otrzymać na koniec rundy.

### 4 Tor punktów zwycięstwa (PZ)

Każdy gracz przesuw swój znacznik punktacji, kiedy zdobywa PZ. Jeśli gracz przekroczy 50 PZ, odwraca żeton herbu na swojej planszy gracza na stronę „+50” i kontynuuje liczenie PZ od początku toru. Jeśli po raz kolejny minie ostatnie pole toru punktacji, po prostu usuwa żeton herbu ze swojej planszy gracza.

### 5 Mapa Europy Środkowej przedstawiająca podróże Mozarta

Gracze mogą inwestować dukaty i punkty opowieści, aby przemieszczać Mozarta po Europie i występować na najważniejszych dworach i deskach teatrów jego epoki. Przynosi to sławę i pieniądze samemu kompozytorowi, ale także jego mecenasom, czyli graczom (patrz akcja „Podróż”

na stronie 9). Na początku gry pola dworów i miast są losowo zapełniane odpowiednio kafelkami dworów i miast.



Stosy kafelków dworów i kafelków miast, które nie znajdują się w grze, pozostają na odpowiadających im polach 5a.

### 6 Requiem

Ta niedokończona partytura przenosi nas do czasu po śmierci Mozarta. Na tej części planszy gracze muszą pomóc Constanze i zainwestować w pracę innych kompozytorów, którzy pomogą napisać te partie *Requiem*, których Mozart nie zdążył ukończyć (patrz akcja „Requiem” na stronie 9). *Requiem* Mozarta jest podzielone na 5 sekcji zwanych częściami kompozycji. Każda część kompozycji składa się z przynajmniej 2 różnych partii instrumentalnych. W grze wyróżnione zostały następujące części *Requiem*: ♠ *Kyrie*, ♠ *Sequentia*, ♠ *Offertorium*, ♠ *Sanctus* oraz ♠ *Agnus Dei*. Każda część pokazuje partie instrumentalne, które muszą jeszcze zostać skomponowane, chociaż niektóre z nich mogą zostać zakryte przez znaczniki Constanze (w zależności od liczby graczy). Część kompozycji jest ukończona, kiedy zostaną skomponowane wszystkie jej partie instrumentalne.



Kiedy sponsorujesz kompozytora w ramach akcji *Requiem*, wybierz partię instrumentalną w ramach jednej z części kompozycji i umieść na niej pasujący znacznik *Requiem* z twojej planszy gracza. Możesz wybrać tylko puste pole partii. Jeśli nie masz pasującego znacznika *Requiem*, musisz wybrać inny znacznik lub inną część kompozycji.

W dolnej części tej sekcji znajdują się pola na kafelki kompozytorów dla każdej części *Requiem*, symbole ósemki  i szesnastki  (przypisane podczas rozgrywki do danego kompozytora) oraz nagrody (o wyższej i niższej wartości) za ich wkład w ukończenie dzieła.

## PLANSZE GRACZY

Twoja plansza gracza reprezentuje twoją opowieść na temat wielu lat twojego mecenatu, czasu spędzonego z Mozartem oraz twojego zaangażowania w ufundowanie zakończenia *Requiem*. Zawiera twoje wspomnienia, dzieła, które zleciłeś, inwestycje w podróże, a także występy w teatrach i na dworach w całej Europie. Z pewnością ci się przyda, gdy będziesz opowiadał Constanze o swoich doświadczeniach z jej mężem.

W czasie każdej rundy gracze będą wsuwać swoje karty we własną planszę gracza, a także będą na niej zaznaczać swoje punkty opowieści i fundusze:



**1 Sekcja doświadczeń**  
Miejsca na zagrywanie kart, aby wykonać akcje. Na polach tych nadrukowano przypomnienie, ile kart powinieneś dobrać na końcu danej tury.

**2 Sekcja opowieści**  
Miejsca na zagrywanie kart, aby otrzymać punkty opowieści.

**3 Tory opowieści**  
Tu zaznaczasz swoje punkty opowieści. Jeśli w dowolnym momencie gry musiałbyś poruszyć znacznik opowieści poza tor (powyżej wartości 4), zamiast tego otrzymujesz 1 dukata z banku za każde pole, które wykraczałoby poza limit.

**4 Pula osobista**  
Umieść tu swoje monety i dyski opowieści.

**5 Skrót zasad** i przypomnienie o darmowych akcjach (strona 7).

**6 Tor funduszy**  
Jeśli w dowolnym momencie gry musiałbyś poruszyć znacznik funduszy poza tor (powyżej maksymalnej wartości), zamiast tego otrzymujesz 2 PZ za każde pole, które wykraczałoby poza limit.

**7 Pola instrumentów**  
Kiedy usuwasz znaczniki *Requiem* z tego obszaru, aby umieścić je na planszy głównej, otrzymujesz nagrodę wskazaną na polu, z którego zabrałeś znacznik. Następnie musisz uzupełnić puste pole kafelkiem kompozytora, którego wybrałeś. Niektóre z tych kafelków mogą zapewniać nagrody podczas różnych momentów gry.

**8 Talia kart wspomnień i karty dzieł**  
Połóż je obok twojej planszy gracza.



## KARTY

Możesz zdobyć karty wspomnień i karty dzieł w wyniku akcji „Spisanie wspomnień” i „Zlecenie dzieła”, co opisano na stronie 8.

### KARTY WSPOMNIENI

Gdy nieustannie towarzyszyłeś Mozartowi, jego doświadczenia stały się również twoimi. Przebywałeś w obecności arystokracji, spotykałeś ludzi z różnych środowisk i poznałeś życie z każdej strony: od czysto rozrywkowych wydarzeń towarzyskich po prawdziwą ucztę dla ducha.

Karty te reprezentują notatki zapisane przez mecenasów w swoich pamiętnikach dotyczące zleceń, podróży oraz ogólnych przeżyć, których doświadczyli wraz z kompozytorem. Z czasem stały się one dokumentami historycznymi, które pozwalają lepiej poznać przebieg życia Mozarta. Karty te składają się na twoją talię, której będziesz używał podczas gry. Możesz ulepszać swoją talię przy pomocy akcji „Spisanie wspomnień”.

Karty wspomnień wyglądają następująco:

#### 1 Nagroda

Kiedy zagrywasz kartę wspomnień do sekcji doświadczeń twojej planszy gracza, otrzymujesz nagrodę wskazaną na karcie. Nagrodą mogą być monety i/lub przesunięcie znacznika na którymś z twoich torów opowieści. Nie wszystkie karty wspomnień posiadają nagrodę.

#### 2 Akcje

Te symbole pokazują, które akcje możesz wykonać, kiedy zagrasz tę kartę do sekcji doświadczeń twojej planszy gracza (patrz akcje, strona 8).

#### 3 Okres

Ten symbol pokazuje, do którego okresu należy dana karta, aby można było łatwo posegregować podczas przygotowania gry. Karty początkowe mają zamiast tego wydrukowany herb gracza, do którego należą.

#### 4 Punkty opowieści

Te symbole pokazują punkty opowieści i/lub punkty zwycięstwa, które otrzymasz podczas fazy utrzymania (strona 10), jeśli zagrałeś tę kartę do sekcji opowieści twojej planszy gracza.



### KARTY DZIEŁ

Muzyczna spuścizna Mozarta, obejmująca ponad 620 podpisanych dzieł, czyni go jednym z najbardziej płodnych kompozytorów w historii. Stale otrzymywał nowe zamówienia, a zarządzanie jego dziedzictwem jest kluczowym elementem twojego sukcesu jako mecenasa.

Zlecenie tych utworów Mozartowi kosztuje, ale da ci w zamian prestiż oraz, jeśli je wykonasz lub sprzedasz, zapewni inne dodatkowe bonusy (patrz akcja „Wykonanie lub sprzedaż utworu” na stronie 8).

Karty dzieł wyglądają następująco:

#### 1 Koszt

Te karty mogą zostać zdobyte jedynie w wyniku akcji „Zlecenie dzieła” (strona 8). Oprócz kosztu pokazanego na polu planszy głównej, na którym znajduje się dana karta, musisz zapłacić także koszt w dukatach i/lub punktach talentu Mozarta wydrukowany na samej karcie.

#### 2 Natychmiastowa nagroda

Karty dzieł zapewniają ci natychmiastowe dodatkowe PZ, które otrzymujesz w momencie kupienia danej karty.





**3 Tytuł**  
Tytuł dzieła, jego rodzaj oraz rok, w którym zostało napisane.

**4 Rodzaj**  
Karty dzieł należą do jednego z 4 rodzajów:



Opera



Utwór religijny



Symfonia



Utwór kameralny



Na 4 początkowych kartach dzieł znajduje się portret Marii Anny Mozart, siostry Wolfganga Amadeusza, która również komponowała muzykę, jednak jako kobieta nie była traktowana jak prawdziwy kompozytor. Jednak wpływ, jaki wywarła na swoim młodszym bracie w czasie jego edukacji, jest niezaprzeczalny.

**5 Okres**  
Ten symbol pokazuje, do którego okresu należy dana karta, aby można je było łatwo posegregować podczas przygotowania gry i prościej policzyć nagrody z kafelków dworów na końcu gry. Cztery początkowe dzieła mają zamiast tego wydrukowany herb gracza, do którego należą.

**6 Wykonanie utworu**  
Koszt, który należy opłacić, oraz nagroda otrzymywana za każdym razem, kiedy to dzieło zostanie użyte w ramach akcji „Wykonanie utworu” (strona 8).

**7 Sprzedaż utworu**  
Koszt, który należy opłacić, oraz nagroda otrzymywana, kiedy to dzieło zostanie sprzedane w ramach akcji „Sprzedaż utworu” (strona 8).

**Uwaga:** Kiedy sprzedajesz utwór, usuń jego kartę z gry i nie bierz jej pod uwagę podczas przyznawania PZ za kafelki dworów.

## KAFELKI

*Przybycie Mozarta do miasta było wydarzeniem, które zdarza się raz w życiu. Wszyscy chcieli się z nim spotkać, a wino płynęło strumieniami zarówno na dworach, jak i w najbliższych tawernach. Geniusz podróżował z wielu powodów, ale transport, zakwaterowanie i inne wydatki nie były tanie. Pomoc mecenasów była niezbędna, aby muzyk mógł odbywać liczne podróże.*

### KAFELKI PREMII OKRESÓW

Te kafelki wyznaczają upływ czasu i pokazują, jaka premia obowiązuje podczas obecnej rundy. Podczas przygotowania gry należy je umieścić we wspólnej talii, pomiędzy kartami należącymi do kolejnych okresów. Na początku każdej rundy (okresu) należy położyć odpowiadający mu kafelek premii okresu na planszy głównej, aby widoczna była premia, którą gracze otrzymają na koniec danej rundy w oparciu o akcje wykonane podczas fazy głównej.

Kafelki premii okresów wyglądają następująco:

**1 Okres**  
Ta część kafelka pokazuje numer i daty okresu, do którego należy dany kafelek, aby można je było łatwo posegregować podczas przygotowania.

**2 Ilustracja**

**3 Nagroda**  
Symbol akcji i nagrody, które są przyznawane podczas fazy utrzymania (strona 10). Otrzymujesz wskazaną nagrodę tyle razy, ile symboli danej akcji widnieje na zagranych przez siebie kartach w sekcji doświadczeń twojej planszy gracza.





## KAFELKI DWORÓW

Mozart spędził połowę swojego życia w otoczeniu królów, cesarzy i biskupów. Co więcej, gdy był jeszcze dzieckiem, austriacka cesarzowa Maria Teresa kazała mu usiąść sobie na kolanach, aby mogła go pocałować, ponieważ tak bardzo lubiła muzykę, którą grał jej młody Amadeusz.

Nie jest łatwo zwrócić na siebie uwagę najważniejszych dworów Europy, ale warto się postarać. Kafelki te można zdobyć w ramach akcji „Podróż” (strona 9) i należy trzymać je w swoim obszarze gry aż do końca gry, kiedy zostaną za nie przyznane PZ.

Kafelki dworów wyglądają następująco:

### 1 Koszt

Aby zdobyć kafelek dworu, musisz opłacić jego koszt w punktach podróży.

### 2 Natychmiastowa nagroda

W momencie zdobycia tego kafelka natychmiast otrzymujesz wskazaną liczbę dukatów, PZ i/lub dysków opowieści.

### 3 Pozłacana ramka

Jedna z dwóch stron każdego kafelka ma pozłacaną ramkę. Kiedy ta strona jest widoczna, natychmiastowa nagroda z danego kafelka jest większa niż po jego drugiej stronie.

### 4 Nagroda na koniec gry

Na koniec gry otrzymujesz PZ za ufundowane dzieła lub twój udział w ukończeniu *Requiem* (patrz „Zdobyte kafelki dworów” na stronie 11).



## KAFELKI MIAST

Choć Mozart był częstym bywalcem dworów, jego brak obycia i dziecinność często działały na niekorzyść tego odnoszącego sukcesy młodego kompozytora. Na szczęście zawsze potrafił znaleźć wymówkę, by odwiedzać inne miasta i zobaczyć świat: teatry słynne i nikomu nieznanne, kościoły małe i duże, wszystkie miejsca, w których mógł nasycić się muzyką lub zgłębiać swoje zainteresowanie romantyzmem.

Kafelki miast wyglądają następująco:

### 1 Koszt

Aby zdobyć kafelek miasta, musisz opłacić jego koszt w punktach podróży i/lub punktach talentu Mozarta.

### 2 Natychmiastowa nagroda

W momencie zdobycia tego kafelka natychmiast otrzymujesz wskazane dyski opowieści, dodatkowe akcje (które mogą zostać wykonane od razu w normalny sposób, płacąc niezbędne koszty), dukaty i/lub PZ. Po otrzymaniu nagrody odrzuć kafelek na stos obok planszy głównej.

### 3 Pozłacana ramka

Jedna z dwóch stron każdego kafelka ma pozłacaną ramkę. Kiedy ta strona jest widoczna, natychmiastowa nagroda z danego kafelka jest większa niż po jego drugiej stronie.





## KAFELKI KOMPOZYTORÓW

Po śmierci geniusza wdowa po nim, Constanze, z pomocą mecenasów męża zleciła zaufanym kompozytorom dopisanie części Requiem, których Mozart nie był w stanie ukończyć. Franz Jakob Freystädler, Joseph Eybler i Franz Xaver Süßmayr byli uczniami Mozarta. Dołączył do nich również Maksymilian Stadler, bliski przyjaciel Mozarta i Haydna.

Kafelki kompozytorów wyglądają następująco:

- 1 Nazwisko i portret**  
Na odwrocie kafelka znajduje się nazwisko kompozytora i jego podobizna, a na drugiej stronie jedynie nazwisko dla przypomnienia.
- 2 Część kompozycji**  
Kafelki kompozytorów przypisane są do różnych części Requiem.
- 3 Koszt**  
Aby zlecić kompozytorowi napisanie brakującej partii instrumentalnej Requiem, trzeba opłacić koszt w dukatach i punktach kompozycji, a czasem również obniżyć znacznik na swoim torze funduszy.
- 4 Natychmiastowa nagroda**  
Natychmiast otrzymujesz nagrodę wskazaną na kafelku, po czym odwracasz go i kładziesz na polu instrumentów na twojej planszy gracza, z którego właśnie zabrałeś znacznik.
- 5 Wielokrotna nagroda**  
Niektóre kafelki kompozytorów zapewniają wielokrotną nagrodę, którą można otrzymać w określonych momentach gry. Jest to zaznaczone na odwrocie kafelka, a na jego przodzie wydrukowany jest symbol ∞ jako przypomnienie.

Istnieją trzy rodzaje wielokrotnych nagród:

- 2 Nagrody z części *Sequentia*:**  
Zapewniają 1 punkt na wskazanym torze opowieści podczas fazy utrzymania.
- 3 Nagrody z części *Offertorium*:**  
Zapewniają PZ za każdym razem, kiedy zlecasz, wykonujesz lub sprzedajesz dzieło wskazanego rodzaju.
- 5 Nagrody z części *Agnus Dei*:**  
Za każdym razem, kiedy wykonujesz akcję wskazanego rodzaju, możesz wykonać tę samą akcję 1 dodatkowy raz (płacąc koszty w normalny sposób).
- 6 Liczba graczy**  
Na przodzie niektórych kafelków kompozytorów nadrukowane są kropki. Używa się ich do określenia, które kafelki usunąć z gry podczas przygotowania (krok 7) w zależności od liczby graczy.



Niebieski gracz wykonuje akcję Requiem i zleca partię perkusji z części Sequentia Eyblerowi. Przekłada swój znacznik Requiem na planszę główną, płaci koszt Eyblera i umieszcza jego kafelek kompozytora (stronę z portretem do góry) na własnej planszy gracza. Od tej pory będzie otrzymywać punkt na swoim torze podróży podczas każdej fazy utrzymania.



Emanuel Schikaneder był przyjacielem rodziny, a także znanym aktorem, producentem i dramaturgiem, który współpracował z Mozartem przy tworzeniu jednego z jego największych dzieł: *Czarodziejskiego fletu*. Muzykę napisał Mozart, a słowa i libretto napisał Schikaneder. Niestety Mozart zmarł zaledwie kilka tygodni po premierze. Wiedząc o sytuacji finansowej Constanze, Schikaneder bezinteresownie wystawił *Czarodziejski flet*, by pomóc wdowie.

Schikaneder konkuruje z tobą jako „solista”. Ma pewną przewagę, ponieważ Constanze otrzymała już zyski z wystawienia *Czarodziejskiego fletu*. Twoim celem jest jak najlepsze opowiedzenie swoich wspomnień dotyczących Mozarta i wniesienie jak największego wkładu w ukończenie kompozycji *Requiem*, aby przyćmić sukcesy Schikanedera. Kiedy gra odnosi się do „solisty”, mówi o Schikanederze, twoim wirtualnym przeciwniku.

## PRZYGOTOWANIE GRY

Kiedy przygotowujesz grę w *Lacrimosę* dla 1 gracza, postępuj według normalnych kroków przygotowania gry dla 2 graczy z kilkoma opisanymi poniżej zmianami.

**3** Oddziel karty początkowe od reszty kart i połóż je na bok. Następnie podziel pozostałe karty dzieł i wspomnień na 5 okresów. Ponieważ w grze jest 2 „graczy”, usuń losowo po 2 karty dzieł i 2 karty wspomnień z każdego okresu. Następnie potasuj osobno karty każdego okresu i połóż je w formie 5 zakrytych talii obok planszy.

**7** Wybierz 1 z 4 kompozytorów i odłóż 3 pozostałych do pudełka. Nie musisz odkładać na bok żadnych kafelków należących do wybranego kompozytora.

Podziel kafelki wybranego kompozytora według części kompozycji na stopy i ułóż je według kosztu tak, aby najdroższy kafelek był na spodzie każdego stosu. Umieść każdy stos odkryty na polu na odpowiadającej mu części kompozycji *Requiem* w taki sposób, aby wszystkie kafelki wybranego kompozytora znajdowały się w górnej linii. W ten sposób zostanie on przypisany do ósemki.

**8** Potasuj karty Constanze i wybierz losowo 1 z nich. Umieść znaczniki Constanze w taki sposób, aby zakryły zaznaczone na karcie partii *Requiem* dla gry 2-osobowej. Niewykorzystane karty i znaczniki Constanze odłóż do pudełka.

**12 13 14** Przygotuj swój obszar gracza w normalny sposób. Dodatkowo weź planszę gracza dla solisty i ułóż na niej jego znaczniki *Requiem*. Solista nie używa punktów opowieści, więc możesz zignorować tory na jego planszy gracza. Następnie stwórz 9-kartową talię solisty odpowiednio do poziomu trudności, na jakim chcesz grać:

◆ **Łatwy:** Użyj kart solisty o numerach od 1 do 9, a karty 10 i 11 odłóż do pudełka.

◆ **Średni:** Użyj kart solisty ponumerowanych od 1 do 7, 9 oraz 10, a karty 8 i 11 odłóż do pudełka.


◆ **Trudny:** Użyj kart solisty ponumerowanych od 1 do 7, 10 oraz 11, a karty 8 i 9 odłóż do pudełka.




**15** Weź żeton pierwszego gracza. Nigdy nie przekazujesz go soliście: podczas gry zawsze będziesz pierwszym graczem.

**16** Umieść swoje znaczniki opowieści na polu „2” każdego toru opowieści na swojej planszy gracza (solista ich nie potrzebuje). Umieść swój znacznik punktacji oraz znacznik punktacji solisty obok toru punktacji na planszy (oba gracze mają obecnie 0 PZ). Weź 10 dukatów.

Umieść znacznik funduszy solisty na wskazanym polu toru funduszy odpowiednio do poziomu trudności, na jakim chcesz grać:

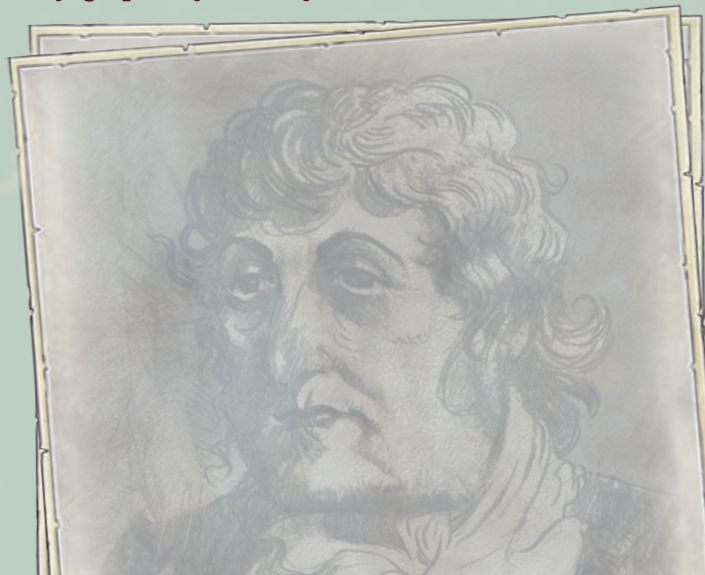
◆ **Łatwy:** pole bez dukatów.

◆ **Średni:** pole  2.

◆ **Trudny:** pole  4  1  1.

**17** Potasuj swoje początkowe karty wspomnień i połóż je w formie talii obok swojej planszy gracza. Dobierz 4 karty ze swojej talii jako swoją początkową rękę.

Potasuj karty solisty i połóż je w formie zakrytej talii obok jego planszy gracza. Nie dobieraj żadnych kart jako jego początkowa ręka.





## ROZGRYWKA W TRYBIE SOLO

Kiedy grasz w trybie solo, wykonujesz swoje tury w normalny sposób, ale musisz uwzględnić opisane poniżej zmiany dla tur solisty.

### KARTY SOLISTY

Solista posiada własną talię kart, składających się z następujących części:

#### Akcje

Te symbole pokazują, jakie akcje solista wykona, kiedy ta karta zostanie zagrana do sekcji doświadczeń jego planszy gracza (patrz „Akcje solisty”).

#### Szczegóły akcji

Dolna część karty jest podzielona na 3 kolumny. W zależności od wykonywanej akcji należy skorzystać z konkretnej z nich:

- ◆ Lewa kolumna wskazuje, którą z dostępnych na planszy kart dzieł lub wspomnień (lewą czy prawą) weźmie solista w ramach wykonywania akcji „Spisanie wspomnień”, „Zlecenie dzieła” lub „Wykonanie lub sprzedaż utworu”.
- ◆ Środkowa kolumna wskazuje, w którą stronę poruszy się znacznik podróży Mozarta oraz liczbę odwiedzanych kafelków dworów w ramach wykonywania akcji „Podróż”.
- ◆ Prawa kolumna wskazuje, które części kompozycji (◆ - ◆) i partie instrumentalne będą miały pierwszeństwo (od góry do dołu lub na odwrót) podczas wykonywania akcji „Requiem”.



## AKCJE SOLISTY

Solista nie dobiera kart, aby dodać je na swoją rękę, ale zamiast tego zagrywa wierzchnią kartę ze swojej talii do swojej sekcji doświadczeń, a drugą kartę do swojej sekcji opowieści.

Kiedy solista zagra już swoje 2 karty, przeprowadź akcję z karty, którą zagrał do sekcji doświadczeń, zgodnie z następującymi zasadami:

### Spisanie wspomnień



Sprawdź strzałkę w lewej kolumnie karty solisty, którą umieścił w swojej sekcji opowieści, aby ustalić, którą kartę wspomnień weźmie z planszy głównej: znajdującą się najdalej po prawej stronie czy najdalej po lewej.

Jeśli wybrana karta zapewnia jakies PZ w części opowieści (dolna część karty), solista otrzymuje je natychmiast.

Solista przeprowadza akcje z wybranej karty wspomnień bez płacenia ich kosztu (w dukatach i/lub punktach opowieści). Następnie należy usunąć daną kartę wspomnień z gry.

### Zlecenie dzieła



Sprawdź strzałkę w lewej kolumnie karty solisty, którą umieścił w swojej sekcji opowieści, aby ustalić, którą kartę dzieła weźmie z planszy głównej: znajdującą się najdalej po prawej stronie czy najdalej po lewej.

Solista bierze daną kartę dzieła bez płacenia kosztu (w dukatach i/lub punktach talentu Mozarta).

Solista otrzymuje PZ wskazane na karcie dzieła, przesuwając odpowiednio swój znacznik tarczy na planszy głównej. Następnie należy usunąć daną kartę dzieła z gry.

### Wykonanie lub sprzedaż utworu



Sprawdź strzałkę w lewej kolumnie karty solisty, którą umieścił w swojej sekcji opowieści, aby ustalić, którą kartę dzieła z planszy głównej sprzeda: znajdującą się najdalej po prawej stronie czy najdalej po lewej.

Solista nigdy nie „wykonuje utworu” i zawsze wybiera sprzedaż. Przesuń znacznik funduszy i znacznik punktacji solisty zgodnie z wartościami na karcie dzieła. Następnie należy usunąć daną kartę dzieła z gry.

**Pamiętaj:** Jeśli znacznik funduszy solisty miałby poruszyć się poza tor (powyżej maksymalnej wartości), zamiast tego solista otrzymuje 2 PZ za każde pole, które wykraczałoby poza limit (tak jak normalny gracz).



W przypadku powyższych 3 akcji, jeśli w danej chwili na planszy głównej nie ma żadnych kart wspomnień (dla akcji „Spisanie wspomnień”) lub kart dzieł (dla akcji „Zlecenie dzieła” i „Wykonanie lub sprzedaż utworu”), solista nic nie robi i akcja nie ma żadnych efektów.

## Podróż



Sprawdź strzałkę w środkowej kolumnie karty solisty, którą umieścił w swojej **sekcji opowieści**, aby ustalić, w którą stronę poruszy się znacznik podróży Mozarta na mapie. Liczba obok strzałki określa liczbę **dworów**, które odwiedzi solista (0, 1 lub 2) w kolejności numerycznej wskazanej przez strzałkę (rosnąco lub malejąco).

Solista towarzyszy Mozartowi w podróżach po różnych dworach, przejeżdżając przez miasta i nie płacąc żadnych kosztów. Znajdź lokalizację, w której znajduje się znacznik podróży Mozarta, i poruszaj go od dworu do dworu zgodnie z numeracją miast i dworów w kolejności rosnącej lub malejącej (zgodnie z kierunkiem strzałki), aż odwiedzi wskazaną liczbę dworów (licz jedynie te pola dworów, na których znajdują się jeszcze kafelki dworów, i ignoruj puste pola).

Jeśli znacznik podróży Mozarta dotrze do lokalizacji 11 – Monachium (München), będzie kontynuował podróż do 1 – Salzburga (i na odwrót).

Jeśli znacznik podróży Mozarta zakończy swój ruch na polu dworu z kafelkiem dworu, solista uznaje to za pierwsze „odwiedziny”, jeśli wymagane były przynajmniej 1 odwiedziny. Jeśli przejdzie przez 1 lub 2 pola dworu z kafelkami dworu, jeśli wymagane były więcej niż 1 odwiedziny, zanim dotrze do swojej końcowej lokalizacji, solista bierze wszystkie kafelki dworów, przez które przeszedł.

**Dwory:** Weź kafelek dworu i połóż go obok planszy gracza solisty (punkty za te kafelki zostaną przyznane na koniec gry).

**Miasta:** Kiedy solista porusza się przez 1 lub więcej pól miast, odrzuca wszystkie kafelki miast, które się tam znajdują, bez rozpatrywania ich efektów.

Niektóre karty wskazują, że solista ma odwiedzić 0 dworów. W takiej sytuacji znacznik podróży Mozarta nie rusza się i solista nie wykonuje żadnej akcji.

Jeśli w dowolnym momencie akcji (na początku lub po odwiedzeniu pierwszego dworu, jeśli karta wskazuje 2 odwiedziny) na planszy nie ma żadnych kafelków dworu, akcja natychmiast się kończy.

## Requiem



Sprawdź strzałkę w prawej kolumnie karty solisty, którą umieścił w swojej sekcji opowieści, aby ustalić, który znacznik *Requiem* solista doda na planszę: pierwszy dostępny od góry lub od dołu w obszarze *Requiem* na planszy. Numer obok strzałki wskazuje, w której części (♠ - ♣) solista będzie komponował.

Bez płacenia kosztu (w dukatach, punktach opowieści i/lub zmianach na torze funduszy) solista umieszcza swój znacznik (lub znaczniki) na wskazanej części kompozycji i partii instrumentalnej, stroną z szesnastką do góry. Jeśli w wybranej części kompozycji nie ma pustego pola, wybierz następną część po prawej z pustymi polami (lub po lewej, jeśli w żadnej kolejnej części po prawej nie ma pustych pól).

Solista natychmiast otrzymuje PZ z niższej nagrody za część, w której umieścił swój znacznik: przesuń odpowiednio jego znacznik punktacji na planszy głównej. Pamiętaj, że na koniec gry solista również otrzyma punkty za *Requiem* w normalny sposób.

Jeśli solista nie ma już żadnych znaczników *Requiem* (zuzył już wszystkie 7), ta akcja nie ma żadnego efektu.

## FAZA UTRZYMANIA

Solista nie wykonuje żadnego porządkowania swojej planszy gracza oprócz usunięcia kart z planszy i potasowania talii. Tylko ty porządkujesz swoją planszę gracza w normalny sposób.

## KONIEC GRY

Oblicz swój końcowy wynik w normalny sposób.

Solista liczy jedynie punkty, które zdobył podczas gry, oraz:

**1. Zdobyte kafelki dworów:** solista otrzymuje punkty za wszystkie kafelki dworów, które zdobył podczas gry, niezależnie od tego, czy ich wymagania zostały spełnione.

**2. Punkty za *Requiem*** w normalny sposób.

Solista nie liczy punktów za kroki 3 i 4 finałowej punktacji („Zakończenie opowieści” i „Monety”), ponieważ podczas gry nie używał punktów opowieści ani dukatów.





### Zlecenie dzieła

Ta akcja pojawia się na kartach wspomnień. Niektóre kafelki kompozytorów również pokazują ten symbol, zapewniając tę akcję jako nagrodę.



### Spisanie wspomnień

Ta akcja pojawia się na kartach wspomnień. Niektóre kafelki miast również pokazują ten symbol, zapewniając tę akcję jako nagrodę.



### Requiem

Ta akcja pojawia się na kartach wspomnień. Niektóre kafelki kompozytorów również pokazują ten symbol, zapewniając tę akcję jako nagrodę.



Wykonanie



Sprzedaż

### Wykonanie lub sprzedaż utworu

Ta akcja pojawia się na kartach wspomnień. Niektóre kafelki kompozytorów również pokazują ten symbol, zapewniając tę akcję jako nagrodę. Na kartach dzieł oraz niektórych kafelkach miast ten symbol został rozbity na osobny symbol „Wykonania utworu” oraz symbol „Sprzedaży utworu”.

### Podróż

Ta akcja pojawia się na kartach wspomnień. Niektóre kafelki kompozytorów również pokazują ten symbol, zapewniając tę akcję jako nagrodę.



### Sekcja doświadczeń

Obszar twojej planszy gracza, na który zagrywasz swoje karty wspomnień, aby wykonać akcje i otrzymać nagrody.



### Sekcja opowieści

Obszar twojej planszy gracza, na który zagrywasz swoje karty wspomnień, aby otrzymać punkty opowieści.



### Punkty opowieści


Punkty talentu Mozarta  podróży  i kompozycji  oraz dzoker .



### Dyski opowieści

Otrzymujesz podaną liczbę dysków talentu Mozarta, podróży i kompozycji.




**Dzoker** : Możesz wybrać, jakie dyski opowieści chcesz otrzymać.



### Punkty na torach opowieści

Przesuń (odpowiednio w prawo lub w lewo) dany znacznik na torze opowieści (talentu Mozarta, podróży, kompozycji) na twojej planszy gracza.



**Dzoker** : Możesz wybrać, na którym torze opowieści chcesz przesunąć znacznik.



Jeśli w dowolnym momencie gry musiałbyś poruszyć znacznik opowieści poza tor (powyżej wartości 4), zamiast tego otrzymujesz 1 dukata z banku za każde pole, które wykraczałoby poza limit.





## Fundusze

Przesuń (odpowiednio w górę lub w dół) znacznik na torze funduszy na twojej planszy gracza.



Jeśli w dowolnym momencie gry musiałbyś poruszyć znacznik funduszy poza tor (powyżej maksymalnej wartości), zamiast tego otrzymujesz 2 PZ za każde pole, które wykraczałoby poza limit.

## Dzieło może przynależć do jednego z czterech rodzajów:



Opera



Utwór religijny



Symfonia



Utwór kameralny

## Pola instrumentów *Requiem*



Dęte



Perkusja



Smyczki



Wokal



Organy

## Początkowe karty dzieł



## Punkty zwycięstwa (PZ)

Przesuń swój znacznik punktacji do przodu o tyle pól, ile wskazuje nagroda.



## Monety

Liczba przy symbolu wskazuje, ile dukatów należy zapłacić (**czzerwona**) lub otrzymać (**czarna**).



## Liczby

Jeśli obok symbolu nie ma żadnej liczby, w domyśle oznacza to 1. Kiedy obok symbolu znajduje się **czzerwona** liczba, należy wydać taką ilość danego zasobu. Kiedy obok symbolu znajduje się **czarna** liczba, należy otrzymać taką ilość danego zasobu.



Te symbole znajdują się na znacznikach *Requiem* oraz w obszarze kompozytorów na planszy głównej. Ósemka ♪ reprezentuje kompozytora w górnym rzędzie, a szesnastka ♫ kompozytora w dolnym rzędzie obszaru kompozytorów *Requiem*.

## TWÓRCY GRY

**Autorzy gry:** Gerard Ascensi i Ferran Renalias

**Ilustracje:** Enrique Corominas, Jared Blando i David Esbrí

**Projekt graficzny:** Meeple Foundry

**Projekt drewnianych i tekturowych elementów:** BG FX

**Redakcja i rozwój projektu:** David Esbrí

**Nadzór merytoryczny:** David Sisó i Ana Puche

**Tłumaczenie i skład:** Aleksandra Miszta-Mars

**Korekta wersji polskiej:** Łukasz Chełmecki i Łukasz Tkaczyk

**Wersja polska:** Galakta

**Testerzy:** Albert Reyes, Antonio Moonoise, Carlos Romero, Dani Garcia, David Bernal, David Heras, Eloi Pujadas, Germán P. Millán, Jorge P. Barroso, Kortés Serrano, Linus Garriga, Roger Canyadell i Víctor Samitier.

*Specjalne podziękowania dla Pedra Soto!*

**In memoriam**  
Josepa Renaliasa i Angli







Ten kafelek miasta pozwala ci natychmiast **Sprzedać** kartę dzieła będącą utworem religijnym. Jeśli zdecydujesz się rozpatrzyć akcję „Sprzedaż utworu”, w normalny sposób płacisz koszt i otrzymujesz wskazane nagrody, a dodatkowo możesz przesunąć swój znacznik funduszy o 2 pola do góry na torze.



Ten kafelek miasta pozwala ci natychmiast **Wykonać** kartę dzieła będącą utworem religijnym. Jeśli zdecydujesz się rozpatrzyć akcję „Wykonanie utworu”, w normalny sposób płacisz koszt i otrzymujesz wskazane nagrody, a dodatkowo otrzymujesz 7 dukatów.



Otrzymujesz 2 PZ za każdą kartę dzieła będącą utworem kameralnym, którą posiadasz.



Otrzymujesz 3 PZ za każdą kartę dzieła będącą utworem religijnym, którą posiadasz.



Po umieszczeniu swojego znacznika *Requiem* na dowolnym polu instrumentów dętych w części *Requiem* dodaj również neutralny znacznik *Requiem* na puste pole **w tej samej części Requiem**. Na końcu gry neutralne znaczniki liczą się do obliczania większości, ale nie zapewniają nikomu punktów.



Symbol wielokrotnej nagrody. Ten kompozytor zapewnia nagrodę, która może zostać aktywowana kilka razy do końca gry.



**Nagrody z części *Sequentia*:** Zapewniają 1 punkt na wskazanym torze opowieści podczas fazy utrzymania.



**Nagrody z części *Offertorium*:** Zapewniają PZ za każdym razem, kiedy zlecasz, wykonujesz lub sprzedajesz dzieło wskazanego rodzaju.



**Nagrody z części *Agnus Dei*:** Za każdym razem, kiedy wykonujesz akcję wskazanego rodzaju, możesz wykonać tę samą akcję 1 dodatkowy raz (płacąc wszystkie koszty w normalny sposób).