

The background is a detailed medieval manuscript illustration. At the top, a row of animal heads (lion, stag, dragon, eagle, ram) is depicted. Below them, a large stone castle with multiple towers and battlements stands prominently. In the foreground, a scene of battle or conflict is shown, with soldiers in armor engaged in combat. To the right, a group of people, including women and children, are seen in a state of distress or flight. The entire scene is framed by a decorative border with a repeating 'X' pattern and small circular motifs at the corners.

KINGSBURG

INSTRUKCJA

Panujący w królestwie Kingsburg król Tritus powołał was, swych najbardziej zaufanych i utalentowanych podwładnych, na gubernatorów, tym samym powierzając wam nadzór nad nowo pozyskanymi terytoriami na pograniczach królestwa. By odnieść sukces, będziecie musieli pozyskać pomoc zaufanych członków królewskiej rady. Do waszych zadań należeć będzie wznoszenie zabudowań, umacnianie fortyfikacji i wyszkolenie wojska! Uważajcie jednak: wrogie siły zbierają się na granicy, gotowe najechać wasze prowincje w każdej chwili.

Po upływie pięciu lat król nagrodzi najsukuteczniejszego z gubernatorów miejscem w swojej zaufanej radzie!

Z biegiem czasu królestwo zacznie się rozrastać, podbijając nowe ziemie. Jednak różne niebezpieczeństwa, stare jak i nowe, ciągle będą zagrażać jego granicom. Dlatego król Tritus musi wyznaczyć nowych gubernatorów, którzy zajmą się obroną i rozwojem tych ościennych rejonów królestwa. Postęp i wykształcenie oferują dodatkowe możliwości zarządzania prowincją, a nowe, bezpieczniejsze drogi pozwalają skuteczniej przewidywać szanse na wsparcie posiłkami podczas nadchodzących bitew (jednak z uwagi na rozmiar królestwa, oddziały są coraz bardziej rozproszone). Gubernatorów czekają nowe wyzwania, a w królewskiej radzie jest tylko jedno miejsce przeznaczone dla najlepszego z nich!

Elementy gry

1 PLANSZA



5 ARKUSZY PROWINCJI



awers 5, rewers 7 rzędów

20 ŻETONÓW +2

1 ZNACZNIK KRÓLEWSKIEGO
WYŚLANNIKA

1 ZNACZNIK PORY ROKU



1 ZNACZNIK ROKU



1 INSTRUKCJA



6 BIAŁYCH KOŚCI



15 KOLOROWYCH KOŚCI



po 3 dla każdego gracza

15 PIECZĘCI



po 3 dla każdego gracza

60 ZNACZNIKÓW ZASOBÓW



25x złoto 20x drewno 15x kamień

120 ŻETONÓW BUDOWY



po 24 dla każdego gracza

25 KART WROGÓW



5 KART POMOCY



14 ALTERNATYWNYCH RZĘDÓW BUDYNKÓW



7 różnych rzędów po 2 kopie

25 KARTY GUBERNATORÓW

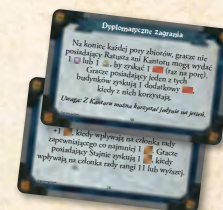


16 KAFELKÓW KAPRYSU



dla członków rady rangi 1-16

30 KART PRZEZNACZENIA



4 ARKUSZE SCENARIUSZY



30 ŻETONÓW WOJSK



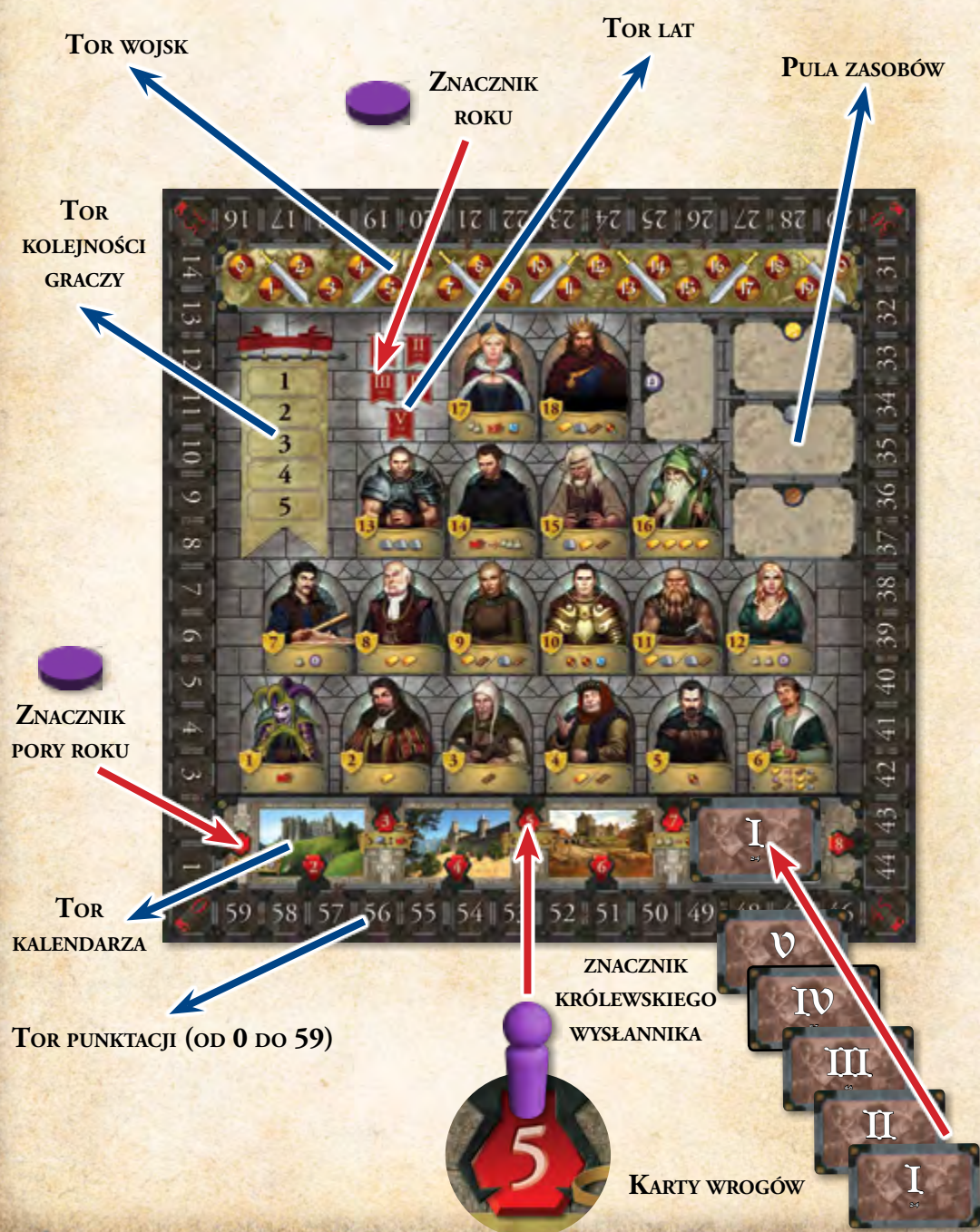
po 6 dla każdego gracza



Doceniam Wasz zapał moi gubernatorzy, acz najrozważniej byłoby stopniowo poznawać rozmaite niuanse związane z czekającym Was zadaniem.

Zalecam Wam zatem NIE korzystać z żadnych modułów dodatkowych podczas Waszej pierwszej kadencji. (Posłuchajcie swego monarchy i odłóżcie do pudełka następujące elementy z rozszerzenia: alternatywne rzędy budynków, karty przeznaczenia, karty gubernatorów, żetony wojsk oraz kafelki kaprysów; dodatkowo, użyjcie arkuszy prowincji z 5 rzędami budynków).

Przygotowanie do gry



Umieść planszę na środku obszaru gry w zasięgu wszystkich graczy. Ustaw znacznik pory roku na polu 1 (królewska pomoc) toru kalendarza, a znacznik roku na pierwszym polu toru lat (oznaczonym „I”). Ustaw znacznik królewskiego wysłannika na polu 5 toru kalendarza.

Umieść zasoby oraz żetony +2 na odpowiednich polach planszy, tworząc z nich pulę, a białe kości odstaw obok.

Kiedy w trakcie rozgrywki gracze zyskują lub wydają zasoby, pobierają lub zwracają je do puli. Podczas rozgrywki zasoby są jawne i gracze powinni przechowywać je w miejscu widocznym dla wszystkich.

Każdy z graczy bierze 1 arkusz prowincji oraz wszystkie elementy w wybranym kolorze (trzy kości, trzy pieczęcie oraz żetony budowy). W przypadku rozgrywki na mniej niż pięciu graczy odłóż do pudełka wszystkie niewykorzystane elementy.

Gracze układają przed sobą swoje kości, żetony budowy oraz arkusz prowincji, awerssem (stroną z 5 rzędami) do góry. Każdy z graczy ustawia jedną ze swoich pieczęci na polu 0 toru wojsk, a drugą na polu 0 toru punktacji. Pozostałe pieczęcie układają w losowej kolejności na torze kolejności graczy.

Podziel karty wrogów na pięć stosów według oznaczeń na ich rewersach i potasuj każdy z nich osobno. Z każdego stosu dobierz jedną losową kartę. Zgodnie z kolejnością oznaczeń (karta z numerem „I” na wierzchu i karta z numerem „V” na spodzie) uformuj z nich zakrytą talię wrogów i umieść ją na polu 8 toru kalendarza (zima).

Pozostałe karty wrogów odłóż bez podglądania do pudełka.

Cel gry

Celem gry jest zdobycie jak największej liczby punktów zwycięstwa (PZ) do końca piątego roku. Gracze zyskują punkty zwycięstwa poprzez wpływanie na członków królewskiej rady, stawianie budynków i wygrywanie bitew z wrogimi najęźdźcami.

Przebieg gry

Rozgrywka toczy się na przestrzeni pięciu lat. Każdy rok jest podzielony na osiem faz, za każdym razem rozpatrywanych w tej samej kolejności. Wszystkie fazy są przedstawione na torze kalendarza.

Na końcu każdej fazy należy przesunąć znacznik pory roku na kolejne pole toru dla oznaczenia kolejnej rozgrywanej fazy.

Fazy są pogrupowane w cztery pory roku, z których każda składa się ze specjalnego wydarzenia, po którym następuje pora zbiorów.

Poniżej znajduje się opis każdej z faz:

faza 1: Królewska pomoc

Dla króla ważnym jest, by wszystkie podległe mu terytoria były rozwijane, dlatego wspiera gubernatora, który radzi sobie z tym zadaniem najlepiej. Gracz posiadający najmniej budynków otrzymuje jedną białą kość do wykorzystania w rzucie podczas następnej pory zbiorów (najbliższa wiosna). Jeżeli kilku graczy posiada najmniejszą liczbę budynków, kość otrzymuje ten z nich, który posiada najmniej zasobów. W przypadku remisu zarówno w zakresie najmniejszej liczby budynków, jak i zasobów, król pomaga wszystkim remisującym graczom. Każdy z tych graczy zyskuje 1 wybrany znacznik zasobów, ale nikt nie otrzymuje dodatkowej białej kości.

Uwaga: Grając bez modułów dodatkowych na początku rozgrywki wszyscy gracze remisują, dlatego każdy z nich zyskuje 1 wybrany znacznik zasobów. Nikt nie otrzymuje dodatkowej kości.

Po ustaleniu który (lub którzy) z graczy uzyskał królewską pomoc należy przejść do kolejnej fazy.

Przykład: Na początku pierwszego roku każdy wybiera 1 znacznik zasobów. Aga wybiera drewno, Filip kamień, a Sandra i Kuba złoto.

Przykład: Aga postawiła 6 budynków i nie posiada żadnych zasobów. Filip ma 5 budynków i 2 znaczniki zasobów, Sandra postawiła 5 budynków i nie ma zasobów a Kuba posiada 6 budynków i 1 znacznik zasobów. Sandra posiada najmniej budynków i zasobów,

więc bierze z puli białą kość, którą doda do swoich przy wykonywaniu rzutu podczas najbliższej wiosny. Na koniec wiosny odkłada dodatkową kość z powrotem do puli.

faza 2: Wiosna - pierwsza pora zbiorów

Wszystkie pory zbiorów (wiosna, lato i jesień) przebiegają w ten sam sposób i są podzielone na następujące po sobie, rozgrywane przez każdego z graczy etapy:

- Rzut kośćmi i przestawienie pieczęci na torze kolejności graczy
- Wpływanie na członków królewskiej rady
- Otrzymanie wsparcia od członków rady
- Rozbudowa prowincji

Uwaga: Na końcu tego rozdziału opisano dodatkowe zasady dotyczące rozgrywki na dwóch graczy (patrz str. 9).

a) Rzut kośćmi i przestawienie pieczęci na torze kolejności graczy

Gracze równocześnie wykonują rzut wszystkimi swoimi kośćmi (razem z wszelkimi dodatkowymi białymi kośćmi).

Na podstawie całkowitego wyniku rzutu każdego z graczy, będącego sumą wartości na wszystkich jego kościach, należy określić nową kolejność graczy: **gracz z najniższym całkowitym wynikiem rzutu** będzie pierwszy, następny będzie gracz z drugim najniższym wynikiem itd.

Jeżeli całkowity wynik rzutu kilku graczy jest taki sam, gracz, który podczas poprzedniej pory był wcześniej w kolejności, zachowuje wyższą względem pozostałych remisujących pozycję na torze.

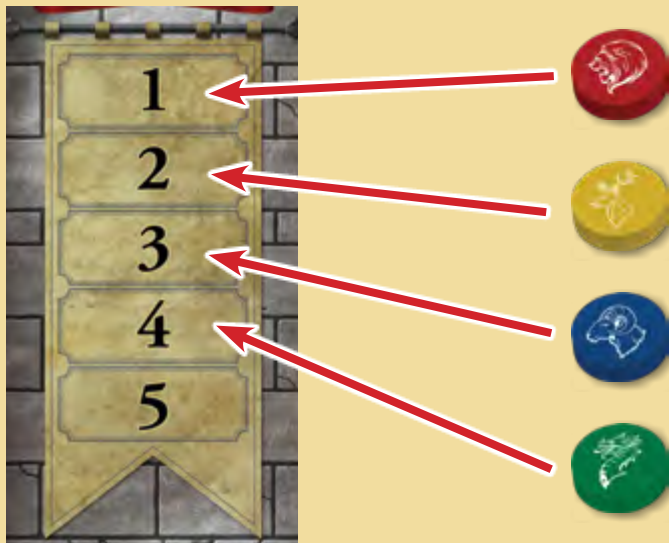
Należy odpowiednio przestawić pieczęcie na torze kolejności graczy.

Przykład:

Aga wyrzuciła 1, 3 i 5				(wynik = 9)
Filip wyrzucił 4, 4 i 5				(wynik = 13)
Sandra wyrzuciła 2, 2 i 6				(wynik = 10)
Kuba wyrzucił 2, 3 i 5				(wynik = 10)

Kolejność graczy zmienia się następująco: Aga (najniższy całkowity wynik), Sandra (taki sam wynik jak Kuba, ale przedtem była wcześniej w kolejce), Kuba i Filip.

Ich pieczęcie zostają odpowiednio przedstawione na torze kolejności graczy.



b) Wpływanie na członków królewskiej rady

Zgodnie z kolejnością na torze, każdy z graczy może wpłynąć na jednego z członków rady lub spasować. Po tym, jak ostatni w kolejności gracz wpłynął na któregoś członka rady lub spasował, pierwszy gracz może ponownie wpłynąć na jeszcze jednego członka rady itd.

By wpłynąć na jakiegoś członka rady, gracz musi przypisać do niego jedną lub więcej swoich kości. Łączna wartość kości przypisanych do danego członka rady musi być równa jego randze (oznaczonej na planszy). Wpływając na danego członka rady, gracz ustawia swoją kość lub kości na jego polu na planszy, oznaczając tym samym, że w następnym etapie otrzyma oferowane przez niego wsparcie.

Uwaga: Podczas przypisywania kości gracz może użyć **jednego** żetonu +2, by zwiększyć ich łączną wartość o dokładnie dwa punkty. Tym samym może wpłynąć na członka rady, którego ranga jest większa o dwa niż wartość na kości lub kościach. Nie ma limitu ilości żetonów +2, jakie gracze mogą posiadać.

Na każdego z członków rady można wpłynąć tylko raz na daną porę roku. Oznacza to, że na danym polu mogą znajdować się kości tylko jednego gracza (przypisane tylko raz). Jedynym wyjątkiem od tej reguły jest pomoc królewskiego wysłannika (patrz str. 7).

Uwaga: Nie można wpłynąć na członka rady, używając tylko białych kości i/lub żetonów +2. Innymi słowy, gracz zawsze musi użyć **co najmniej jednej ze swoich kolorowych kości**. Przypisując kości, gracz może użyć więcej niż jednej białej kości, ale tylko w połączeniu z co najmniej jedną kolorową kością. Gracz może również przypisać więcej niż jedną kolorową kość.

Jeżeli gracz nie dysponuje już żadnymi kośćmi, zostały mu już tylko białe lub nie może zgodnie z zasadami przypisać kości do żadnego z członków rady, musi spasować. Po spasowaniu gracz nie może już wpływać na członków rady podczas obecnej pory.

Po tym, jak każdy z graczy spasował, członkowie rady, na których ktoś wpłynął, udzielą swojego wsparcia odpowiednim gubernatorom prowincji (patrz: kolejny etap).

Przykład:

Aga widzi, że żaden z pozostałych graczy nie wyrzucił 1, więc ustawia swoje dwie pozostałe kości (5 i 3) na polu z numerem 8.



W swojej kolejce Sandra nie może już zrealizować swojego planu ustawienia 2 oraz 6 na polu oznaczonym 8. Ustawia więc dwie kości (2 i 2) na polu 4, licząc, że przyblokuje w ten sposób Filipa.



Kuba widzi, że Aga zużyła już swoją kość o wartości 3, więc ustawia 2 i 5 na polu oznaczonym 7.



Kolej na Filipa. Mógłby ustawić wszystkie swoje kości na polu numer 13, jednak ten członek rady oferuje 3 niepotrzebne mu znaczniki kamienia. Nie może ustawić dwóch czwórek na polu z numerem 8, więc wybiera dwie kości (4 i 5) i ustawia je na polu oznaczonym 9.



Znowu kolej Agi. Ponieważ została jej już tylko kość o wartości 1, ustawia ją na członku rady o randze 1.

Sandrze także została już tylko jedna kość (6), którą ustawia na odpowiednim polu.

Następny jest Kuba ze swoją ostatnią kością (3), którą także przypisuje do odpowiedniego członka rady.

Ostatnią kością Filipa jest 4. Ponieważ Sandra zajęła już pole z numerem 4, nie może jej niestety do nikogo przypisać, więc pasuje. Ponieważ żaden z graczy nie może już wykorzystać żadnych kości, ten etap dobiega końca. Pora na wsparcie od członków rady.



c) Otrzymanie wsparcia od członków rady

W porządku rosnącym (od 1 do 18), każdy z członków rady udziela swojego wsparcia graczowi, który na niego wpłynął (tzn. umieścił swoje kości na odpowiednim polu). Jeżeli na polu danego członka rady nie ma żadnych kości, należy go pominąć. Wsparcie, jakiego udziela każdy z członków rady, opisano poniżej:



1

BŁAZEN: Zyskaj 1 PZ (przesuń swoją pieczęć o jedno pole na torze punktacji).



2

GIERMEK: Weź z puli 1 znacznik złota.



3

ARCHITEKT: Weź z puli 1 znacznik drewna.



4

KUPIEC: Weź z puli 1 znacznik drewna **lub** złota.



5

SIERŻANT: Zrekrutuj 1 oddział (przesuń swoją pieczęć o jedno pole na torze wojsk).



6

ALCHEMIK: Możesz wymienić 1 wybrany znacznik zasobów na 2 pozostałe (np. odłóż do puli 1 znacznik kamienia, by wziąć po 1 znaczniku złota i drewna).



7

ASTRONOM: Weź z puli 1 wybrany znacznik zasobów **oraz** 1 żeton +2.



8

SKARBNIK: Weź z puli 2 znaczniki złota.



9

ŁOWCZY: Weź z puli po 1 znaczniku drewna i złota **lub** po 1 znaczniku drewna i kamienia.



10

GENERAŁ: Zrekrutuj 2 oddziały (przesuń pieczęć na torze wojsk) **oraz** podejrzij w tajemnicy wierzchnią kartę talii wrogów (następnie odłóż ją zakrytą na wierzch talii, nie pokazując jej pozostałym graczom).



11

MIECZNIK: Weź z puli po 1 znaczniku kamienia i złota **lub** po 1 znaczniku drewna i kamienia.



12

KSIEŻNA: Weź z puli 2 wybrane znaczniki zasobów **oraz** 1 żeton +2.



13

CZEMPION: Weź z puli 3 znaczniki kamienia.



14

PRZEMYTNIK: Wydaj 1 PZ (cofnij swoją pieczęć o jedno pole na torze punktacji) by wziąć z puli 3 wybrane znaczniki zasobów.



15

WYNALAZCA: Weź z puli po 1 znaczniku złota, drewna i kamienia.



16

CZARODZIEJ: Weź z puli 4 znaczniki złota.



17

KRÓLOWA: Weź z puli 2 wybrane znaczniki zasobów (w dowolnej kombinacji), zyskaj 3 PZ (przesuń pieczęć na torze punktacji) i podejrzuj w tajemnicy wierzchnią kartę talii wrogów (następnie odłóż ją zakrytą na wierzch talii, nie pokazując jej pozostałym graczom).



18

KRÓL: Weź z puli po 1 znaczniku złota, drewna i kamienia **oraz** zrekrutuj 1 oddział (przesuń pieczęć na torze wojsk).

Po tym, jak każdy z członków rady udzielił swojego wsparcia, gracze zbierają z planszy swoje kości. Potem następuje etap rozbudowy prowincji.

Uwaga: Nie ma limitu zasobów, jakie gracze mogą posiadać. Liczbę elementów dostępnych w puli należy traktować jako nieskończoną. Jeżeli z jakiegokolwiek powodu w puli miałyby zabraknąć znaczników lub żetonów, należy w dowolny sposób zastąpić brakujące elementy.

Przykład: Aga zyskuje 1 punkt zwycięstwa dzięki Błaznowi, przesuwa więc swoją pieczęć o jedno pole na torze punktacji. Na polu Giermka nie ma żadnych kości, więc jest pomijany. Architekt zapewnia Kubie 1 znacznik drewna, który ten bierze z puli. Kupiec daje Sandrze do wyboru jeden znacznik złota lub drewna. Złoto już ma, więc decyduje się na drewno. Następnie Alchemik daje Sandrze możliwość wymiany jednego znacznika na dwa inne. Sandra oddaje do puli dopiero co zdobyte drewno, a w zamian bierze po 1 znaczniku złota i kamienia. Astronom oferuje Kubie 1 żeton +2 (bierze go z puli) oraz 1 dowolny znacznik zasobów. Kuba znowu wybiera drewno. Skarbnik umożliwia Sandrze zabranie z puli 2 znaczników złota. Następnie Filip decyduje się wykorzystać Łowczego do pobrania po 1 znaczniku drewna i złota (zamiast tego mógł także wybrać po 1 znaczniku drewna i kamienia). Ponieważ nikt nie wpływał na żadnego z pozostałych członków rady, wszyscy gracze zabierają swoje kości z powrotem i bieżący etap dobiega końca.

d) Rozbudowa prowincji

Zgodnie z kolejnością na torze, każdy z graczy może postawić w swojej prowincji **jeden (i tylko jeden)** budynek. Koszt budowy jest oznaczony na każdym budynku na arkuszu prowincji w postaci zasobów wymaganych do jego postawienia. By postawić dany budynek, gracz musi wydać odpowiednie zasoby, odkładając znaczniki z powrotem do puli. Następnie zaznacza to na swoim arkuszu prowincji, kładąc żeton budowy na odpowiednim polu. Gracz zyskuje także PZ zgodnie z oznaczeniem na polu właśnie postawionego budynku.

Uwaga: Budynki w każdym rzędzie stawia się w kolejności od lewej do prawej. Innymi słowy, dany budynek można postawić dopiero wtedy, kiedy gracz posiada już wszystkie pozostałe budynki w tym rzędzie znajdujące się na lewo od niego. Oczywiście zawsze można rozpocząć stawianie budynków w pozostałych rzędach, zaczynając od znajdującego się w pierwszej kolumnie od lewej.

Przykład: Kościół można postawić dopiero wtedy, kiedy posiada się już Posąg oraz Kaplicę.



Od tej pory gracz może również korzystać z efektów danego budynku, niezależnie od efektów pozostałych posiadanych budynków (postawienie bardziej „zaawansowanego” budynku nie powoduje utraty korzyści zapewnianych przez poprzednie budynki znajdujące w tym samym rzędzie).

Przykład: Aga ma 2 znaczniki złota i 1 drewna. Wydaje 2 znaczniki złota (odkłada je z powrotem do puli), by postawić Posąg. Następnie bierze jeden ze swoich żetonów budowy i kładzie go na odpowiednim polu swojego arkusza prowincji. Posąg zapewnia 3 PZ, więc przesuwa swoją pieczęć o trzy pola na torze punktacji, z pozycji 2 na 5.



Filip chce postawić Tawernę: wydaje po 1 znaczniku złota i drewna. Kładzie na swoim arkuszu prowincji żeton budowy, ale nie zyskuje PZ (Tawerna nie zapewnia żadnych PZ). Sandra posiada 2 znaczniki złota i 1 kamienia. Decyduje się na Kordegardę, odkłada więc odpowiednie znaczniki do puli i również nie zyskuje PZ. Kuba wydaje 2 znaczniki drewna za postawienie Palisady, nie zyskuje jednak PZ.

Możliwe, że jakieś budynki zostaną zniszczone w zimie (patrz Faza 8 - Zima). Kiedy do tego dochodzi, należy usunąć odpowiedni żeton budowy z arkusza prowincji i przesunąć pieczęć na torze punktacji, ponieważ wiąże się to z natychmiastową utratą PZ za dany budynek. Traci się również korzyści zapewniane przez zburzony budynek.

Dokładny opis znajduje się w sekcji Faza 8 - Zima.

Po rozpatrzeniu rozbudowy prowincji przez każdego z graczy, ta faza dobiega końca.

faza 3: Przychylność króla

Król jest zadowolony z postępów najefektywniejszego gubernatora. Gracz posiadający najwięcej budynków zyskuje jeden PZ. W przypadku remisu (przy określaniu największej ilości budynków), każdy z remisujących graczy zyskuje jeden PZ.

Po przesunięciu pieczęci graczy na torze punktacji w następstwie przychylności króla, następuje kolejna faza.

faza 4: Lato - druga pora zbiorów

Rozgrywana jest tak samo jak Faza 2: Wiosna (rzut kośćmi i przestawienie pieczęci na torze kolejności graczy, wpływanie na członków królewskiej rady, otrzymanie wsparcia od członków rady, rozbudowa prowincji).

faza 5: Królewski wysłannik

Każdego lata król deleguje swojego zaufanego wysłannika, by pomógł gubernatorowi mającemu największe problemy. Gracz posiadający najmniej budynków otrzymuje znacznik królewskiego wysłannika. Jeżeli kilku graczy posiada najmniejszą liczbę budynków, znacznik otrzymuje ten z nich, który posiada najmniej zasobów.

W przypadku remisu zarówno w zakresie najmniejszej ilości budynków jak i zasobów, nikt nie otrzymuje znacznika. Z pomocy królewskiego wysłannika można skorzystać podczas kolejnych pór zbiorów na jeden z dwóch sposobów.

- Po pierwsze, pozwala on wpłynąć na członka rady, na którego ktoś już wpłynął podczas danej pory roku (niezależnie czy był to właściciel znacznika czy inny gracz). Gracz korzystający z tej formy pomocy w dalszym ciągu musi przypisać swoje kości, by wpłynąć na członka rady, z zachowaniem wszystkich pozostałych zasad. Tylko podczas tej pory roku, dany członek rady udzieli swojego wsparcia dwukrotnie (raz za każdy komplet przypisanych do niego kości).
- Po drugie, królewski wysłannik pozwala dwukrotnie rozbudować prowincję na końcu pory zbiorów. Gracz korzystający z tej formy pomocy w dalszym ciągu musi pokryć koszt obu budynków i zastosować się do wszystkich pozostałych zasad stawiania budynków. W tym przypadku korzyścią jest możliwość przeprowadzenia podwójnej rozbudowy w obrębie jednego etapu, zamiast tylko jednej.

Z pomocy królewskiego wysłannika (w dowolnej formie) można skorzystać tylko raz, następnie należy odłożyć jego znacznik z powrotem na planszę. Jeżeli do początku fazy 5 kolejnego roku królewski wysłannik nie został wykorzystany, znacznik należy odłożyć z powrotem na planszę, by można go było ponownie przydzielić (nawet temu samemu graczowi, który otrzymał go poprzednio, pamiętając, że w dalszym ciągu można go użyć tylko raz).

Po przydzieleniu (lub nie) znacznika królewskiego wysłannika, następuje kolejna faza.

Przykład: Rozpoczyna się piąta faza drugiego roku. Aga posiada 5 budynków i nie ma żadnych zasobów, Filip ma 4 budynki i 2 znaczniki zasobów, Sandra ma 4 budynki i 1 znacznik, a Kuba posiada 4 budynki i nie ma zasobów. Kuba otrzymuje znacznik królewskiego wysłannika.

Przykład: Rozpatrywany jest etap rozbudowy pory zbiorów. Kuba posiada znacznik królewskiego wysłannika, 1 znacznik złota i 3 drewna. Zgodnie z zasadami, może raz przeprowadzić rozbudowę, jednak decyduje się skorzystać z pomocy królewskiego wysłannika, by postawić w obrębie jednej pory zarówno Ostrokół, jak i Kuźnię. Następnie odstawia znacznik z powrotem na pole 5 toru kalendarza.

Przykład: Rozpatrywany jest etap wpływania na członków królewskiej rady podczas pory zbiorów. Kuba posiada znacznik królewskiego wysłannika. Została mu tylko jedna kość (3), ale na polu Architekta znajduje się już jedna z kości Filipa. Kuba decyduje się skorzystać z pomocy królewskiego wysłannika i umieszcza swoją kość obok kości Filipa, na polu Architekta.



faza 6: Jesień - trzecia pora zbiorów

Rozgrywana jest tak samo jak Faza 2: Wiosna (Rzut kośćmi i przestawienie pieczęci na torze kolejności graczy, wpływanie na członków królewskiej rady, otrzymanie wsparcia od członków rady, rozbudowa prowincji).

faza 7: Rekrutacja oddziałów

Zgodnie z kolejnością na torze, każdy z graczy może zrekrutować oddziały. Gracz może zrekrutować dowolną liczbę oddziałów, wydając za każdy z nich 2 dowolne znaczniki zasobów. Następnie przesuwa swoją pieczęć na torze wojsk o jedno pole za każdy zrekrutowany oddział. Gracze mogą wykonać tą akcję dowolną ilość razy (np. wydać 4 znaczniki zasobów, by zrekrutować dwa oddziały itd.).

Po rozpatrzeniu rekrutacji oddziałów przez każdego z graczy, ta faza dobiega końca.

faza 8: Zima - bitwa

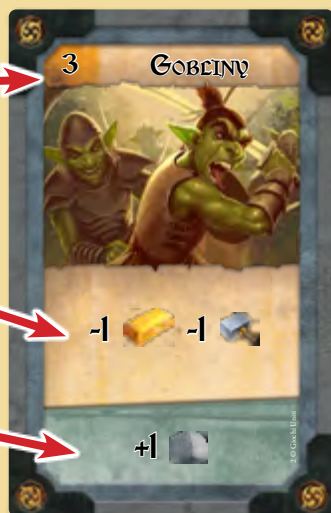
W przeciwieństwie do pozostałych pór roku, zima **nie jest** porą zbiorów.

W trakcie zimy gracze muszą zmierzyć się z najeżdżającymi wrogami.

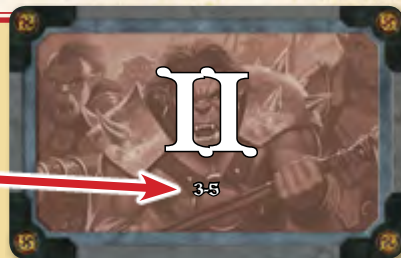
Wartość siły oraz rodzaj atakujących przeciwników są oznaczone w górnej części karty wroga.

W żółtej sekcji oznaczone są straty, ponoszone w przypadku przegranej.

W szarozielonej sekcji oznaczone są nagrody, otrzymywane przypadku wygranej.

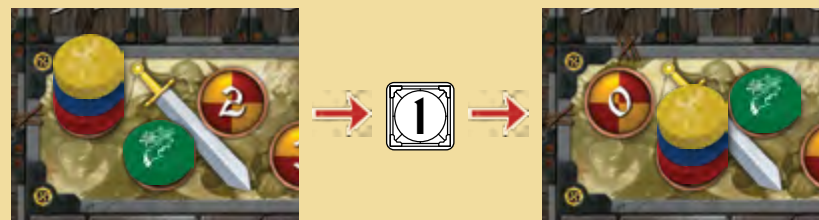


Na rewersie kart wrogów oznaczono zakres wartości siły przeciwników najeżdżających w danym roku, dzięki czemu gracze mogą się odpowiednio przygotować i uzbroić.



Każdego roku król Tritus wysyła posiłki, mające wspomóc gubernatorów w obronie swoich prowincji. Na początku zimy pierwszy gracz (zgodnie z kolejnością na torze) wykonuje rzut **jedną** białą kością. Wynik tego rzutu określa liczbę oddziałów wysłanych przez króla do każdego z gubernatorów. **Każdy z graczy** przesuwa swoją pieczęć na torze wojsk o liczbę pól równą wartości na kości. Następnie należy odkryć wierzchnią kartę talii wrogów, znajdującej się na polu 8 toru kalendarza.

Przykład: Sytuacja wygląda następująco: Aga postawiła Posąg, Palisadę oraz Ostrokół. Jej pieczęć na torze wojsk znajduje się na pozycji 0. Nie posiada żadnych zasobów. Filip postawił Tawernę oraz Kordegardę. Jego pieczęć na torze wojsk znajduje się na pozycji 1. Ma po 1 znaczniku drewna i kamienia. Sandra postawiła Kordegardę, Kuźnię oraz Ostrokół. Jej pieczęć na torze wojsk znajduje się na pozycji 0. Nie posiada żadnych zasobów. Kuba postawił Tawernę, Ostrokół oraz Żuraw. Jego pieczęć na torze wojsk znajduje się na pozycji 0. Ma 1 znacznik drewna. Pierwszy gracz wykonuje rzut jedną białą kością, by określić ilość oddziałów wysłanych przez króla. Wynik rzutu to 1, zatem nadsięgające z odsieczą posiłki są dość marne. Każdy z graczy przesuwa swoją pieczęć o jedno pole na torze wojsk.



Wierzchnia karta talii wrogów zostaje odkryta. Nadsięga armia Goblina o wartości siły równej 3.

Każdy z graczy rozstrzyga wynik swojej bitwy (gracze walczą niezależnie od siebie, a wyniki bitew poszczególnych graczy nie mają na siebie wpływu). Dla wygody, bitwy rozpatruje się pojedynczo, po kolei.

W celu rozstrzygnięcia wyniku bitwy gracz przesuwa swoją pieczęć na torze wojsk w oparciu o wszelkie premie i/lub kary wynikające z posiadanych budynków i innych efektów, a następnie porównuje swoją ostateczną pozycję na torze z wartością siły wroga:

- Jeśli jest **wyższa** niż wartość siły wroga, gracz wygrywa bitwę i otrzymuje oznaczone na karcie wroga nagrody (zasoby i/lub PZ);
- Jeśli jest **równa** wartości siły wroga, cudem udaje się odeprzeć atak, i gracz nie otrzymuje nagród, ale nie ponosi też strat;
- Jeśli jest **niższa** niż wartość siły wroga, gracz przegrywa bitwę i ponosi straty oznaczone na karcie wroga znaczniki złota, drewna, kamienia, wybranych zasobów, zburzenie budynków i/lub PZ.

Gracz (lub gracze) zajmujący najwyższą pozycję na torze wojsk **zyskuje jeden dodatkowy PZ**, ale tylko jeżeli wygrał bitwę.

Gracz, który przegrał bitwę, ponosi straty oznaczone w żółtej sekcji na karcie wroga:

a) Strata zasobów

Wszelkie zasoby stracone w wyniku przegranej bitwy należy odłożyć z powrotem do puli. Jeżeli gracz nie posiada wystarczającej liczby zasobów danego typu, odkłada je wszystkie, ale nie traci zasobów innego typu. Jeżeli gracz traci „wybrane znaczniki zasobów”, może odłożyć odpowiednią liczbę zasobów dowolnego typu, w różnej konfiguracji.

b) Zburzenie budynków

Kiedy wróg niszczy budynek gracza, zawsze zostaje zburzony budynek znajdujący się w najdalej wysuniętej na prawo kolumnie. Jeżeli w najdalej wysuniętej na prawo kolumnie znajduje się kilka budynków, zburzony zostaje ten z nich, który znajduje się w najwyższym rzędzie. Gracz usuwa ze zburzonego budynku swój żeton budowy i cofa swoją pieczęć na torze punktacji. Od tej pory gracz nie może również korzystać z efektów zburzonego budynku, chyba że postawi go ponownie. Zburzone budynki mogą być postawione ponownie w kolejnych porach zbiorów z zachowaniem normalnych zasad.

c) Strata punktów zwycięstwa

Kiedy w wyniku przegranej bitwy gracz traci punkty zwycięstwa, musi cofnąć swoją pieczęć na torze punktacji o wskazaną liczbę pól.

Po rozstrzygnięciu wyniku bitwy przez każdego z graczy kartę wroga należy odłożyć do pudełka.

Na koniec tej fazy wszystkie oddziały zostają rozwiązane – wszystkie pieczęcie graczy należy cofnąć na pole 0 toru wojsk.

Wróćmy teraz to poprzedniego przykładu, by rozstrzygnąć wyniki bitew każdego z graczy.

Pieczęć Agi znajduje się na polu 3 (1 oddział + 1 za Palisadę + 1 za Ostrokół, ponieważ wrogiem są Gobliny), więc bitwa kończy się remisem. Nie otrzymuje nagród ani nie ponosi strat.

Pieczęć Filipa również znajduje się na polu 3 (2 oddziały + 1 za Kordegardę). Nie otrzymuje nagród ani nie ponosi strat.

Pieczęć Sandry znajduje się na polu 4 (1 oddział + 1 za każdy z budynków: Kordegardę, Kuźnię oraz Ostrokół, ponieważ wrogiem są Gobliny). Wygrywa bitwę i otrzymuje nagrodę wymienioną w szarzielonej sekcji na karcie wroga: znacznik kamienia.

Z kolei pieczęć Kuby znajduje się na polu 2 (1 oddział + 1 za Ostrokół). Przegrywa bitwę i ponosi straty wymienione w żółtej sekcji na karcie wroga. Kuba powinien stracić 1 znacznik złota – ponieważ jednak żadnego nie posiada (ma tylko znacznik drewna), nie traci żadnych zasobów. Gobliny burzą także jeden z jego budynków. Posiada jeden budynek w drugiej kolumnie (Żuraw) i dwa budynki w pierwszej kolumnie, więc zburzony zostaje Żuraw. Jeżeli Kuba miałby budynki tylko w pierwszej kolumnie, zburzony zostałby ten znajdujący się w najwyższym rzędzie. Kuba usuwa swój żeton budowy z pola Żurawia na swoim arkuszu prowincji oraz cofa swoją pieczęć na torze punktacji o jedno pole.



Graczem, który wygrał bitwę i zajmuje najwyższą pozycję na torze wojsk, jest Sandra (która z resztą jako jedyna wygrała bitwę). Zyskuje zatem jeden dodatkowy PZ.



Wszystkie pieczęcie na torze wojsk zostają z powrotem ustawione na początkowej pozycji (pole 0).

Obecny rok dobiega końca, więc znacznik roku zostaje przesunięty na kolejne pole na torze lat, a znacznik pory roku wraca na pierwsze pole swojego toru (królewska pomoc). Rozpoczyna się kolejny rok!

Koniec roku

Po rozpatrzeniu fazy 8 (zimy) bieżący rok dobiega końca. Należy przesunąć znacznik o jedno pole na torze lat, zgodnie z oznaczeniem cyframi rzymskimi. Jeżeli jest to koniec piątego roku, rozgrywka dobiega końca. W przeciwnym wypadku rozpoczyna się kolejny rok, ponownie od fazy 1.

Zwycięstwo

Zwycięzcą zostaje gracz, który po upływie pięciu lat posiada najwięcej PZ. W przypadku remisu wygrywa ten z graczy, który posiada najwięcej zasobów. W przypadku remisu zarówno w zakresie liczby PZ, jak i zasobów wygrywa gracz posiadający najwięcej budynków. Jeżeli liczba budynków również nie rozstrzyga remisu, wszyscy remisujący gracze dzielą się zwycięstwem!

Jeżeli w trakcie gry pieczęć któregoś z graczy zostanie cofnięta poniżej poziomu 0 (punkty ujemne) lub przekroczy poziom 59, należy to zanotować i dalej kontynuować rozgrywkę.

Rozgrywka na dwóch graczy

Na samym początku każdej pory zbiorów (Fazy 2, 4 i 6) należy wykonać rzut trzema kośćmi (w jakimkolwiek nieużywanym kolorze). Używając tych trzech kości, należy „wpłynąć” na członka rady o randze odpowiadającej całkowitemu wynikowi rzutu. Następnie, należy wykonać rzut dwiema kośćmi (w innym nieużywanym kolorze) i w ten sam sposób umieścić je na odpowiednim polu. Jeżeli całkowite wyniki obydwóch rzutów są takie same (i pierwsze trzy kości są już przypisane do któregoś członka rady), pozostałe kości należy ustawić osobno, na polach członków rady o rangach odpowiadających wartościom każdej z kości. Jeżeli obie z tych kości mają taką samą wartość, jedną z nich należy odłożyć (nie zostanie użyta podczas tej pory roku).

Dwóch (lub trzech) członków rady z przypisanymi w ten sposób kośćmi należy traktować tak, jakby podczas tej pory zbiorów ktoś już na nich „wplynął” – gracze mogą na nich wpływać jedynie z pomocą królewskiego wysłannika.

Na koniec danej pory zbiorów należy odłożyć te kości na bok i powtórzyć ten proces podczas kolejnej pory roku.

Objaśnienia dotyczące budynków

Wskazówka: By zaznaczyć, że efekt jakiegoś budynku został już wykorzystany podczas danej pory roku można odwrócić na drugą stronę leżący na jego polu żeton budynku.

Posąg oraz Kaplica – W obrębie jednej pory roku gracz może skorzystać zarówno z Posągu, jak i z Kaplicy, ale tylko raz z każdego z tych budynków. Przykładowo: używając trzech kolorowych i jednej białej kości, gracz uzyskał wyniki 2, 2, 2 i 2, może zatem skorzystać z Posągu i przerzucić jedną kość. Załóżmy, że wynik przerzutu to 1. Nowy całkowity wynik wynosi 7, więc dzięki Kaplicy gracz może przerzucić wszystkie swoje kości (łącznie z tą przerzuconą z efektu Posągu). Nawet jeśli nowy całkowity wynik będzie równy lub mniejszy niż 7 lub jeżeli wyniki wszystkich kości będą znowu takie same, nie można już kolejny raz skorzystać z powyższych budynków.

Kościół – Zapewnia premię +1 podczas bitwy z Demonami, w przeciwnym wypadku nie zapewnia żadnej premii.

Tawerna – Na koniec każdego lata każdy gracz posiadający Tawernę otrzymuje żeton +2 (przed przejściem do Fazy 5: Królewski wysłannik). Żetony zyskane za sprawą Tawerny mogą od razu zostać wykorzystane do skorzystania z Ratusza, jeżeli gracz posiada również ten budynek.

Rynek – Przykładowo, gracz może przypisać kości o łącznej wartości 9 do członka rady rangi 8 lub 10, zamiast 9. W takim przypadku najlepiej ustawić kości na polu członka rady bez zmieniania ich wartości dla przypomnienia, że podczas tej pory gracz skorzystał już z Rynku.

Farma – Podczas wpływania na członków rady białą kość można przypisać tylko w połączeniu z co najmniej jedną kolorową kością. Należy również pamiętać o uwzględnieniu kary -1 podczas bitwy.

Baraki – Można z nich skorzystać kilkukrotnie podczas rozpatrywania fazy 7. Przykładowo: gracz posiadający Baraki może wydać trzy dowolne zasoby, by zrekrutować trzy oddziały.

Palisada – Zapewnia premię +2 podczas bitwy z Zombie, w przeciwnym wypadku zapewnia premię +1.

Stajnie – Za każdym razem, kiedy gracz wpływa na członka rady pozwalającego zrekrutować co najmniej jeden oddział (np. Sierżant, Generał lub Król), zyskuje jeden dodatkowy oddział.

Forteca – Gracz zyskuje 1 dodatkowy PZ za każdą wygraną bitwę, w dodatku do wszelkich PZ, jakie uzyskałby w ramach nagrody z karty wroga i/lub za najwyższą pozycję na torze wojsk.

Ostrokół – Zapewnia premię +1 podczas bitwy z Goblinami, w przeciwnym wypadku nie zapewnia żadnej premii.

Żuraw – Przykładowo, gracz posiadający Żuraw musi wydać tylko jeden znacznik złota (zamiast dwóch), trzy znaczniki drewna i jeden znacznik kamienia, by postawić Farmę.

Ratusz – Korzystając z Ratusza, gracz może zyskać tylko 1 PZ na daną porę roku. Nie może wydać jednego żetonu +2 oraz jednego wybranego znacznika zasobów, by zyskać dwa PZ, tak samo jak nie może wydać dwóch (lub więcej) żetonów ani znaczników.



Poniżej znajdują się dodatkowe wyzwania, jakich mogą się podjąć doświadczeni gubernatorzy. Nim zapuścicie się dalej, upewnijcie się, że wystarczająco dobrze zapoznaliście się z podstawowym trybem gry.

Moduły dodatkowe

Podstawową grę można zmodyfikować z użyciem każdego z modułów indywidualnie lub korzystając z kilku na raz. Wykorzystując w grze kilka modułów na raz, należy je przygotować zgodnie z kolejnością opisaną w tym rozdziale.

Korzystanie z dowolnego modułu wydłuża czas rozgrywki średnio o 5-15 minut w stosunku do trybu podstawowego. Korzystanie z kilku modułów jednocześnie wpływa na czas rozgrywki proporcjonalnie.

Moduł 1: Dodatkowe rzędy budynków

Podczas rozgrywki używana jest druga strona (rewers) arkusza prowincji, składająca się z 7 rzędów budynków.

Zasady dotyczące stawiania i burzenia budynków pozostają bez zmian w stosunku do podstawowego trybu gry – by postawić dany budynek, gracz musi posiadać pozostałe budynki poprzedzające go w rzędzie, a jako pierwszy burzony jest budynek znajdujący się w najdalej wysuniętej na prawo kolumnie; jeżeli w tej kolumnie gracz posiada kilka budynków, zburzony zostaje ten z nich, który znajduje się w najwyższym rzędzie.

UWAGI - Moduł 1**Akademia wojskowa a określone posiłki**

W rozgrywce z wykorzystaniem Modułu 5: Żetony wojsk i/lub rozpatrując kartę „Śnieżycy” z Modułu 4: Karty przeznaczenia, gracz dzieli wynik rzutu z efektu Akademii wojskowej przez 2 (zaokrąglając w górę). Gracz wykonuje ten rzut po wybraniu żetonu wojsk zgodnie z zasadami Modułu 5.

Tartak, Kamieniołom, Warsztat złotnika

Z każdego z tych budynków można skorzystać tylko raz na daną porę roku – dla przykładu, gracz może za sprawą Kamieniołomu wymienić 1 znacznik kamienia na 3 złota, ale nie może wymienić 2 znaczników kamienia na 6 złota.

Obóz szkoleniowy

Efekt tego budynku rozpatruje się przed rozpoczęciem Fazy 7: Rekrutacji oddziałów.

Prowizoryczne mury

Prowizoryczne mury zapewniają swoją premię podczas bitwy z wrogami, których wartość siły (wydrukowana na karcie) wynosi 5 lub mniej, niezależnie od jakichkolwiek modyfikatorów wynikających z kart przeznaczenia lub innych efektów.

Moduł 2: Alternatywne rzędy budynków

Alternatywne rzędy budynków należy potasować i losowo rozdać każdemu z graczy po dwa. Jeżeli gracz otrzymał dwa jednakowe rzędy, może odrzucić jeden z nich, by w jego miejsce otrzymać inny. Następnie każdy z graczy decyduje, czy podczas rozgrywki chce użyć obydwóch, jednego czy żadnego z otrzymanych rzędów.

Gracze umieszczają używane przez siebie alternatywne rzędy budynków na swoich arkuszach prowincji, tak by zakrywały odpowiednie rzędy (zgodnie z literami po lewej stronie).



Uwaga: W przypadku rozgrywki z wykorzystaniem Modułu 2: Alternatywne rzędy budynków ale **bez** Modułu 1: Dodatkowe rzędy budynków, przed losowaniem należy odłożyć z powrotem do pudełka rzędy oznaczone A oraz G.

Zasada opcjonalna: Wybór rzędów

Zamiast losowego rozdawania alternatywnych rzędów budynków, można skorzystać z opisanej poniżej metody wyboru. Alternatywne rzędy budynków należy rozłożyć odkryte na stole. Pierwszy gracz (zgodnie z kolejnością na torze) wybiera jeden z dostępnych rzędów. Zgodnie z ruchem wskazówek zegara pozostali gracze kolejno dobierają swoje, aż każdy z graczy będzie miał po jednym. Następnie, rozpoczynając od gracza, który wybierał ostatni, i kontynuując w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara, gracze dobierają po drugim rzędzie.

Po wybraniu dwóch rzędów każdy z graczy decyduje, których z nich (i czy w ogóle) chce użyć podczas rozgrywki.

UWAGI - Moduł 2**Ołtarz, Wieża gryfów, Uniwersytet**

Do całkowitego wyniku rzutu wliczają się także wszelkie białe kości.

Cech architektów

Gracz zyskuje dodatkowe PZ tylko za budynki stawiane później niż Cech architektów i nie za sam Cech architektów. W przypadku zburzenia danego budynku lub Cechu architektów, gracz nie traci tych dodatkowych PZ. Jeżeli Cech architektów został zburzony i nie został odbudowany, gracz nie zyskuje PZ na koniec gry.

Browar

Efekt tego budynku jest obowiązkowy. Jeżeli gracz posiada jakieś oddziały, musi rozwiązać jeden z nich, a w zamian zyskuje 1 PZ i 1 żeton +2. Jeżeli gracz nie posiada żadnych oddziałów, nic nie traci ani nic nie zyskuje.

Klasztor

Żetony +2 nie są traktowane jako zasoby na potrzeby rozpatrywania efektu tego budynku.



Częstokół

Efekt tego budynku jest rozpatrywany na początku Fazy 8: Zima, przed rozpatrzeniem królewskich posiłków. Oddziały zrekrutowane podczas Fazy 7: Rekrutacja oddziałów liczą się na potrzeby rozpatrzenia efektu.



Ukryty azyl

Nie chroni przed utratą PZ, wynikającą ze zburzenia budynków.



Szkoła

Efekt tego budynku jest rozpatrywany na końcu Fazy 7: Rekrutacja oddziałów, więc oddziały zrekrutowane podczas tej fazy liczą się na potrzeby warunku otrzymania PZ.

Moduł 3: Karty gubernatorów

Karty gubernatorów należy potasować, a następnie rozdać każdemu z graczy po trzy zakryte karty. Pozostałe karty należy odłożyć z powrotem do pudełka.



Każdy z graczy wybiera jedną spośród otrzymanych kart gubernatorów i kładzie ją zakrytą przed sobą. Pozostałe karty należy odłożyć do pudełka. Po tym, jak wszyscy dokonali wyboru, gracze jednocześnie odkrywają swoje karty gubernatorów, tym samym zyskując unikatową zdolność do wykorzystania podczas rozgrywki.

Zasada opcjonalna: Licytacja kart gubernatorów

Zamiast losowego rozdawania kart gubernatorów, należy potasować je wszystkie i wyłożyć odkrytych na stole tyle z nich, ile wynosi liczba graczy plus jeden. Pozostałe karty należy odłożyć do pudełka.

Pierwszy gracz (zgodnie z kolejnością na torze) wybiera jedną z dostępnych kart gubernatorów i rozpoczyna o nią licytację z użyciem PZ (może rozpocząć od oferty 0 PZ).

Następnie kolejny gracz po lewej decyduje, czy przebija, czy pasuje.

Licytację należy kontynuować w ten sposób do momentu, aż wszyscy gracze poza jednym spasowali. Zwycięzca licytacji wydaje zaliczowane PZ (cofając swoją pieczęć na torze punktacji) i bierze daną kartę gubernatora. Gracz ten nie bierze już udziału w kolejnych licytacjach.

Następnie kolejny gracz po lewej wybiera kartę gubernatora spośród tych, które zostały, i rozpoczyna licytację. Proces ten należy powtórzyć do momentu, aż każdy z graczy otrzyma jedną kartę gubernatora. Ostatnią, niewylicytowaną kartę należy odłożyć z powrotem do pudełka.

UWAGI - Moduł 3

Złodziej



W przypadku korzystania z trybu licytacji do wyboru kart gubernatorów, gracz który wylicytował Złodzieja w dalszym ciągu musi ponieść oznaczoną na karcie Złodzieja karę -3 PZ. Przykładowo, jeżeli gracz wylicytował Złodzieja za 2 PZ, rozpoczyna grę posiadając łącznie -5 PZ.



Górnika, Cieśla, Rzeźbiarz

Dzięki zdolnościom tych kart gubernatorów, gracz zyskuje zasoby także na koniec piątego roku – ma to znaczenie np. przy rozpatrywaniu efektu Katedry.



Minstrel

Zdolność Minstrela rozpatruje się jako ostatnią na samym końcu roku, po otrzymaniu wszelkich nagród za bitwy. Dodatkowo, na koniec piątego roku, rozpatruje się ją na samym końcu, po rozpatrzeniu wszelkich innych zdolności i efektów wpływających na PZ (m.in. nagrody za bitwy, karty Architekta i Paladyna, Katedra, Cech architektów czy żetony wojsk z Modułu 5: Żetony wojsk).



Polityk

Gracz wcielający się w Polityka może przypisywać swoje kości do jednego lub obu pól członków rady znajdujących się na tej karcie. Wsparcie polityków jest udzielane w tym samym momencie, w którym rozpatrywane jest wsparcie odpowiadającego im rangą członka rady z planszy.



Architekt

Porównanie liczby budynków na potrzeby skorzystania z pierwszej zdolności Architekta odbywa się w momencie, w którym następuje jego kolej na przeprowadzenie rozbudowy (zgodnie z torem kolejności graczy).



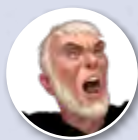
Księżę

Na potrzeby skorzystania ze zdolności Księcia całkowity wynik rzutu zlicza się z uwzględnieniem wszystkich kości (w tym białych), natomiast sama zdolność pozwala zmodyfikować tylko wartości na kolorowych kościach (zmiana wyników na 3, 4 oraz 6).



Filozof

Gracz może skorzystać ze zdolności Filozofa przed lub po skorzystaniu z Posągu, Kaplicy lub Ołtarza (zakładając, że warunki skorzystania z ich efektu są spełnione). PZ zyskiwane w wyniku użycia zdolności Filozofa otrzymuje się na podstawie porównania całkowitych wyników rzutów przed i bezpośrednio po skorzystaniu z jego przerzutu i tylko wtedy, kiedy gracz nie korzysta już więcej z żadnego innego efektu umożliwiającego przerzut kości.



Kaznodzieja

Gracz zyskuje 1 PZ nawet wtedy, kiedy sam nie postawił żadnego budynku podczas tej pory.



Poborca podatkowy

Gracz zyskuje zasoby od razu po postawieniu budynku przez innego gracza, może je więc wykorzystać w trakcie rozgrywanej właśnie fazy (o ile nie rozpatrywał jeszcze swojej kolejki).

Moduł 4: Karty przeznaczenia

Przed rozpoczęciem gry, należy potasować karty przeznaczenia i odłożyć je jako zakrytą talię przeznaczenia obok planszy.

Każdego roku, na początku Fazy 1 należy odkryć wierzchnią kartę talii przeznaczenia.

Efekt karty zaczyna działać od razu i utrzymuje się do zakończenia Fazy 8. Na koniec roku należy odrzucić kartę.



Moduł 5: Żetony wojsk

Podczas przygotowania do rozgrywki każdy z graczy bierze zestaw sześciu żetonów wojsk w swoim wybranym kolorze. Każdy zestaw składa się z żetonów o wartości 0, 1, 1, 2, 3, 4.



W zimie gracze nie wykonują rzutu kością do określenia liczby królewskich posiłków. Zamiast tego, przed odkryciem karty wroga, jednocześnie wybierają w tajemnicy po jednym ze swoich żetonów.

Po tym jak wszyscy dokonali wyboru, gracze odkrywają swoje żetony i każdy z nich w ramach królewskich posiłków przesuwą swoją pieczęć na torze wojsk o liczbę pól wskazaną na wybranym przez siebie żetonie. Użyte żetony należy odłożyć z powrotem do pudełka, gracze nie mają już do nich dostępu podczas tej rozgrywki.

Na koniec piątego roku, każdy gracz zyskuje PZ w ilości określonej przez ostatni żeton wojsk jakim dysponuje.



Żetony wojsk

Każdego z żetonów wojsk można użyć tylko raz na grę. Gracze muszą wybrać po jednym ze swoich żetonów do każdej bitwy, więc na koniec gry każdemu z graczy powinien zostać dokładnie jeden żeton wojsk.

Moduł 6: Nowi członkowie rady (Kaprysy dworzan)

Podczas przygotowania do gry należy potasować kafelki kaprysów i odłożyć je zakryte obok planszy.

Na początku każdej pory zbiorów (wiosna, lato, jesień) pierwszy gracz (zgodnie z kolejnością na torze) dobiera jeden losowy kafelek i układa go na odpowiadającym mu polu członka rady (pole z tym samym numerem). W ten sposób do końca rozgrywki zmienia się wsparcie, jakiego udziela dany członek rady (kafelki kaprysów nie są usuwane z planszy).

Poniżej opisano działanie każdego z kafelków kaprysu (na kafelkach oznaczone symbolami):

- 1) Zyskujesz takie samo wsparcie, jakiego udziela najniższy rangą członek rady, na którego nikt nie wpłynął podczas tej pory. zbiorów.
- 2) Weź z puli dwa żetony +2 **lub** wydaj jeden żeton +2, by wziąć z puli 1 znacznik złota i zrekrutować 1 oddział.
- 3) Weź z puli jeden znacznik zasobów (złoto, drewno, kamień) wybrany przez gracza po twojej lewej.

- 4) Weź jeden wybrany znacznik zasobów z tego kafelka.
Po ułożeniu tego kafelka na planszy oraz za każdym razem, gdy nie ma na nim już żadnych znaczników, należy położyć na nim po 1 znaczniku złota, drewna i kamienia z puli. Jeżeli podczas danej pory kilku graczy wpłynie na tego członka rady (np. za sprawą królewskiego wysłannika), wybierają znacznik zgodnie ze swoją pozycją na torze kolejności graczy (należy pamiętać o uzupełnieniu zasobów natychmiast, kiedy na kafelku nie będzie już żadnych znaczników).
- 5) Weź znacznik zasobów z tego kafelka.
Po ułożeniu tego kafelka na planszy oraz za każdym razem, gdy nie ma na nim już żadnych zasobów, należy wziąć z puli po 1 znaczniku złota, drewna i kamienia, pomieszać je i położyć jeden losowy z nich na kafelku (pozostałe należy odłożyć z powrotem do puli). Natychmiast po zabraniu znacznika z kafelka, należy powtórzyć ten proces i ponownie położyć na nim jeden losowy znacznik zasobów. Jeżeli podczas danej pory roku kilku graczy wpłynie na tego członka rady (np. za sprawą królewskiego wysłannika), każdy z nich zyskuje znacznik z tego kafelka (brakujące zasoby należy wziąć z puli). Dopiero po tym losuje się nowy znacznik zasobów do położenia na kafelku.
- 6) Możesz wydać 1 wybrany znacznik zasobów, by zrekrutować 1 oddział i zyskać 1 PZ **lub** wydać 1 PZ, by zrekrutować 1 oddział i wziąć z puli 1 wybrany znacznik zasobów **lub** rozwiązać 1 oddział, by zyskać 1 PZ i wziąć z puli 1 wybrany znacznik zasobów. Nie możesz skorzystać z danej opcji, jeżeli nie posiadasz na to wymaganych środków (np. ostatnia opcja jest niedostępna, jeżeli twoja pieczęć na torze wojsk jest na polu 0).
- 7) Wskaż jednego z pozostałych graczy, który bierze z puli jeden wybrany przez siebie znacznik zasobów, a ty weź z puli dwa znaczniki tego rodzaju.
- 8) Weź z puli jeden znacznik zasobów (złoto, drewno, kamień) wybrany przez gracza po twojej lewej. Następnie weź z puli jeden znacznik (złoto, drewno, kamień) wybrany przez gracza po twojej prawej. W przypadku rozgrywki na dwóch graczy, twój przeciwnik traktowany jest zarówno jako gracz po twojej lewej jak i po twojej prawej, dokonuje więc obu tych wyborów.
- 9) Wybierz dowolne dwie różne opcje spośród następujących:
- Weź z puli 1 znacznik złota;
 - Weź z puli 1 znacznik drewna;
 - Weź z puli 1 znacznik kamienia;
 - Zrekrutuj 1 oddział i weź z puli 1 żeton +2.
- 10) Weź z puli 2 znaczniki złota **lub** weź z puli 2 znaczniki drewna **lub** weź z puli 2 znaczniki kamienia.

- 11) Weź z puli 1 znacznik kamienia **oraz** zrekrutuj 1 oddział **oraz** zyskaj 1 PZ.

- Jeżeli jesteś graczem posiadającym najmniej zasobów (także w przypadku remisu), możesz zrezygnować z rekrutacji **lub** PZ (ale nie z obu), by wziąć z puli 1 dodatkowy znacznik.
- Jeżeli jesteś graczem o najniższej pozycji na torze wojsk (także w przypadku remisu), możesz zrezygnować ze znacznika **lub** PZ (ale nie z obu), by zrekrutować 1 dodatkowy oddział.
- Jeżeli jesteś graczem posiadającym najmniej PZ (także w przypadku remisu), możesz zrezygnować ze znacznika **lub** z rekrutacji (ale nie z obu), by zyskać 1 dodatkowy PZ.

Jeżeli spełniasz warunki skorzystania z więcej niż jednej z tych opcji, możesz wybrać, z której skorzystasz (ale tylko jedną). Dla przykładu, jeżeli posiadasz najmniej PZ, nie możesz zrezygnować ze znacznika **oraz** z rekrutacji, by zyskać 3 PZ.

- 12) Możesz wziąć z puli 3 znaczniki złota, a każdy z pozostałych graczy zyskuje 1 PZ **lub** możesz zyskać 3 PZ, a każdy z pozostałych graczy bierze z puli 1 znacznik złota.
- 13) Weź z puli 1 wybrany znacznik zasobów **oraz** 1 żeton +2 **oraz** zyskaj 1 PZ **oraz** zrekrutuj 1 oddział **oraz** podejrzuj w tajemnicy wierzchnią kartę talii wrogów.

Architekt



14) Wskaż jednego z pozostałych graczy, który wybiera i korzysta z jednej z poniższych opcji:

- Weź z puli 1 znacznik złota;
- Weź z puli 1 znacznik drewna;
- Weź z puli 1 znacznik kamienia;
- Weź z puli 1 żeton +2;
- Zrekrutuj 1 oddział.

Skorzystaj z czterech pozostałych opcji.

15) Weź z puli po 2 znaczniki złota, drewna i kamienia. Zatrzymaj dla siebie 4 wybrane z tych znaczników, a pozostałe 2 rozdziel dowolnie między pozostałymi graczami (możesz dać oba jednemu graczowi lub dwóm graczom po jednym). W przypadku rozgrywki na dwóch graczy, twój przeciwnik otrzymuje oba znaczniki.

16) Zyskaj 5 PZ.

Tryb alternatywny - Powrót do tradycji

Korzystając z tego modułu po raz pierwszy, zaleca się używanie opisanych powyżej standardowych reguł, ponieważ stopniowo wprowadzają one nowe zasady działania członków rady.

Po dokładniejszym zaznajomieniu się z nimi, można spróbować rozgrywki w następującym trybie.

Podczas przygotowania do gry, wszystkie kafelki należy ułożyć na odpowiednich polach członków rady na planszy.



Dziedziczka

Na koniec każdej pory zbiorów (wiosna, lato, jesień) należy usunąć z gry kafelek kaprysu z pola członka rady o najwyższej randze, na którego ktoś wpłynął. Jeżeli podczas danej pory nie wpłynęło na żadnego członka rady z kafelkiem kaprysu, należy spośród wciąż znajdujących się na planszy kafelków usunąć ten o najniższej randze.

Uwaga: W przypadku rozgrywki na dwóch graczy „neutralne” kości są traktowane tak, jakby ktoś wpłynął na danego członka rady.

Dodatkowe objaśnienia zasad gry Kingsburg

Poniżej znajdują się dodatkowe objaśnienia niektórych zasad.

- Każdy z graczy może wykorzystać tylko jeden żeton +2 podczas danej pory zbiorów.
- Nie ma limitu ilości żetonów +2, jakie gracze mogą zyskać (lub jednocześnie posiadać) w trakcie rozgrywki.
- Żetony +2 należy odłożyć z powrotem do puli po ich użyciu.
- Gracze mogą posiadać ujemne punkty zwycięstwa. Należy to w jakiś sposób zaznaczyć (np. odwracając swoją pieczęć na torze punktacji).
- Gracze mogą wpływać na członka rady rangi 14 (Przemysłnik) nawet jeżeli nie posiadają żadnych lub posiadają ujemne PZ.
- Nie ma limitu liczby białych kości, jakie gracze mogą wykorzystać, wykonując rzut podczas danej pory zbiorów (np. jeżeli gracz posiada Farmę, a w ramach Fazy 1 otrzymał królewską pomoc, podczas najbliższej wiosny wykonuje rzut, wykorzystując dwie dodatkowe białe kości).
- Białe kości wykorzystuje się tak samo jak kolorowe (można przypisać kilka na raz do danego członka rady, rozdzielić je pomiędzy różnymi członkami rady lub w ogóle nie wykorzystywać itd.) z jednym wyjątkiem: nie można przypisać tylko białych kości. Innymi słowy, by wpłynąć na jakiegoś członka rady, gracz zawsze musi przypisać do niego co najmniej jedną kość w swoim kolorze, nie może przypisać samej białej kości i/lub żetonu +2.
- Żetonu +2 można użyć razem z jedną lub kilkoma białymi kośćmi, ale zawsze w połączeniu z co najmniej jedną kolorową kością.
- Z budynków, których efekty są rozpatrywane „na koniec pory roku” można skorzystać podczas tej samej pory, w której zostały postawione. Przykładowo, jeżeli gracz postawił Tawernę w lecie, zyskuje zapewniany przez nią żeton +2 na koniec tej pory roku.
- Niektóre z efektów (budynków lub kart gubernatorów w przypadku wykorzystania Modułu 3) mają wymogi skorzystania z nich. Jeżeli opisane warunki nie zostały spełnione, nie można skorzystać z danego efektu.

- Jeżeli kilka różnych efektów (budynków lub kart gubernatorów w przypadku wykorzystania Modułu 3) można rozpatrzyć w tym samym momencie, o ich kolejności decyduje gracz korzystający z tych efektów. Każdorazowo po rozpatrzeniu jakiegoś efektu gracz musi sprawdzić, czy nie wpłynęło to na możliwość skorzystania z kolejnych efektów. W każdym przypadku, z danego budynku lub zdolności gubernatora można skorzystać tylko raz na daną porę roku, chyba że zasady wyraźnie zaznaczają inaczej.

Wyjątek: Efekty budynków i gubernatorów, które są zależne od „całkowitego wyniku rzutu” (zazwyczaj całkowity wynik musi być mniejszy od podanej wartości), a same nie modyfikują tego wyniku (np. umożliwiając przerzut) muszą być rozpatrzone na końcu.

- Kolejność graczy podczas tury należy określić dopiero po tym, jak każdy z graczy skończył wykorzystywać zdolności pozwalające modyfikować wynik rzutu. Innymi słowy, kolejność graczy określa się na bazie „ostatecznych” wyników na kościach, jakie gracze będą mieli do dyspozycji podczas wpływania na członków rady podczas bieżącej pory roku.

Przykłady

Przykład 1: Na koniec lata gracz posiadający zarówno Tawernę, jak i Ratusz może skorzystać z Tawerny w celu zyskania żetonu +2, a następnie wydać go, by skorzystać z Ratusza i zyskać 1 PZ.

Przykład 2: Gracz posiadający zarówno Posąg, jak i Kaplicę wykonuje rzut na początku pory zbiorów. Wynik rzutu to 3, 3 i 3, nie może więc skorzystać z Kaplicy, ale może za to skorzystać z Posągu. Jeżeli by się na to zdecydował i w wyniku przerzutu jednej kości uzyskałby 1, mógłby następnie skorzystać z Kaplicy w celu przerzucenia wszystkich kości, także tej właśnie przerzuconej.

Przykład 2: Gracz posiadający zarówno Posąg, jak i Kaplicę wykonuje rzut na początku pory zbiorów i uzyskuje wynik 2, 2 i 2. Może zatem skorzystać zarówno z Posągu, jak i Kaplicy. Jeżeli skorzystałby z Kaplicy i w wyniku przerzutu nie uzyskałby na kościach trzech takich samych wartości, nie mógłby już skorzystać z Posągu. Jeżeli zamiast tego skorzystałby z Posągu, nie mógłby skorzystać potem z Kaplicy, jeżeli wynik przerzuconej kości wyniósłby 4 lub więcej.

Przykład 4: Gracz wcielający się w Filozofa oraz posiadający zarówno Posąg, jak i Kaplicę wykonuje rzut na początku pory zbiorów i uzyskuje wynik 2, 2 i 2. Może w tym momencie skorzystać z jednego z trzech efektów. Decyduje się na skorzystanie z Posągu i przerzuca jedną kość na 6. Nowy całkowity wynik rzutu nie pozwala skorzystać już z Kaplicy, ale dalej umożliwia skorzystanie ze zdolności Filozofa.

Gracz decyduje się na to i uzyskuje wynik 1, 1 i 5. Ponieważ nowy całkowity wynik rzutu jest niższy niż przed tym przerzutem, gracz może zyskać punkt zwycięstwa (rezygnując tym samym ze skorzystania z Kaplicy) lub skorzystać z Kaplicy. Gracz decyduje się na drugą opcję i uzyskuje wynik 4, 4 i 4. Nie może już skorzystać z Posągu (ponieważ już to zrobił podczas tej pory roku) ani ze zdolności Filozofa (po pierwsze już z niej skorzystał, po drugie całkowity wynik rzutu jest wyższy od 10). Na potrzeby określenia kolejności graczy podczas tej pory roku, „ostateczny” całkowity wynik rzutu tego gracza wynosi 12.

Przykład 5: Gracz posiadający zarówno Kaplicę, jak i Uniwersytet wykonuje rzut na początku pory zbiorów i uzyskuje wyniki 1, 2 i 3. Efekty Kaplicy i Uniwersytetu są zależne od całkowitego wyniku rzutu, jednak efekt Uniwersytetu nie daje możliwości modyfikowania kości, dlatego musi być rozpatrzony na końcu. Oznacza to, że gracz może zrezygnować z korzystania z Kaplicy, aby zachować obecny wynik i zyskać PZ z efektu Uniwersytetu, albo zamiast tego skorzystać z Kaplicy i zaryzykować przerzut. Jeśli zdecyduje się najpierw skorzystać z Kaplicy, będzie mógł rozpatrzyć efekt Uniwersytetu tylko, jeśli nowy całkowity wynik rzutu nadal będzie wynosił 9 lub mniej.

Przykład 6: Gracz posiadający zarówno Uniwersytet, jak i Wieżę gryfów wykonuje rzut na początku pory zbiorów i uzyskuje wynik 1, 2 i 3. Dzięki Uniwersytetowi otrzymuje PZ, zaś dzięki Wieży gryfów - oddziały.

Polityk



Objaśnienie symboli



Znaczniki zasobów: złoto, drewno i kamień



Wybrany znacznik zasobów



Oddziały



Punkty zwycięstwa



Posiadany budynek



Podejrzyj wierzchnią kartę talii wrogów



Żeton +2



Weź znacznik królewskiego wysłannika



Dodatkowa biała kość do wykorzystania podczas tej pory roku



Nagroda najniższego rangą członka rady, na którego nikt nie wpłynął



Wybrane przez gracza po twojej lewej



Wybrane przez gracza po twojej prawej



Jeden z pozostałych graczy wybrany przez ciebie



Ty



Wszyscy pozostali gracze

Spis treści

Elementy gry	1
Przygotowanie do gry	2
Cel gry	3
Przebieg gry	3
Faza 1: Królewska pomoc	3
Faza 2: Wiosna - pierwsza pora zbiorów	3
a) Rzut kośćmi i przestawienie pieczęci na torze kolejności graczy	3
b) Wpływanie na członków królewskiej rady	4
c) Otrzymanie wsparcia od członków rady	5
d) Rozbudowa prowincji	6
Faza 3: Przychylność króla	7
Faza 4: Lato - druga pora zbiorów	7
Faza 5: Królewski wysłannik	7
Faza 6: Jesień - trzecia pora zbiorów	7
Faza 7: Rekrutacja oddziałów	7
Faza 8: Zima - bitwa	7
a) Strata zasobów	8
b) Zburzenie budynków	8
c) Strata punktów zwycięstwa	9
Koniec roku	9
Zwycięstwo	9
Rozgrywka na dwóch graczy	9
Objaśnienia dotyczące budynków	10
Moduły dodatkowe	10
Moduł 1: Dodatkowe rzędy budynków	10
Moduł 2: Alternatywne rzędy budynków	11
Zasada opcjonalna: Wybór rządów	11
Moduł 3: Karty gubernatorów	12
Zasada opcjonalna: Licytacja kart gubernatorów	12
Moduł 4: Karty przeznaczenia	13
Moduł 5: Żetony wojsk	13
Moduł 6: Nowi członkowie rady (Kaprysy dworzan)	13
Tryb alternatywny - Powrót do tradycji	15
Dodatkowe objaśnienia zasad gry Kingsburg	15
Przykłady	16
Objaśnienie symboli	17
Przebieg gry	19

KINGSBURG EDYCJA DRUGA

Autorzy: Andrea Chiarvesio i Luca Iennaco

Ilustracje: Roberto Pitturru i Davide Corsi

Opracowanie graficzne: Mario Barbati

Produkcja: Giuliana Santamaria

Tłumaczenie: Łukasz Chelmecki

Skład i lokalizacja elementów graficznych: Krzysztof Bernacki

Korekta: Aleksandra Miszta, Mateusz Szupik

Wersja polska: Galakta

Dziękujemy autorom, a także wszystkim graczom, którzy bronili królestwa Kingsburg w latach minionych i tym, którzy będą to nadal robić w przyszłości.

Specjalne podziękowania dla testerów:

Alessandro Prete, Alberto Bertinetti, Antonio Borrelli, Andrea Ligabue, Andrea Vigiak, Alessandro Stanchi, Paolo Ruffo, Marco Legato, Gianfranco Buccoliero i Federico Faenza; Luke's Knights (Alberto Tonda, Filippo Pusset, Mauro Adriano, Fabio Piccione, Enrico Torazza, Davide Vietti, Chiara Steila i Andrea Senor); całemu zespołowi testerskiemu (Carola Bambi, Michele Bernardi, Valeria Bottiglieri, Kelly Stocco, Luca Tagliagambe, Silvio Negri-Clementi); grupie GiocaTorino; naszym przyjaciółom z IDG, ILSA, giochidatavolo.net, Gilda del Grifone i Terre Selvagge.

*Grając w tę grę ze swoimi dziećmi, pamiętajcie,
że została stworzona właśnie dla Was.*

Andrea.

Kingsburg Edycja Druga™ jest własnością Giochi Uniti srl, wydana we Włoszech przez Giochi Uniti srl - Via S. Anna dei Lombardi, 36 - 80134 - Neapol - Włochy - Tel 081 193.233.93
Aby uzyskać informacje na temat tego produktu, napisz na adres: info@giochiuniti.it

Stratelibri to marka należąca do Giochi Uniti.

Kingsburg jest © & TM 2008-2009-2011, 2016 Giochi Uniti srl.

Wszelkie prawa zastrzeżone. Jakakolwiek produkcja lub tłumaczenie, nawet częściowe, jeśli nie jest dozwolone, jest surowo zabronione.

W tym projekcie wykorzystano obrazy stworzone przez Davida Gurreę opublikowane na stronie <http://www.davegh.com>

Wszystkie postacie w tej grze są fikcyjne.

Ostrzeżenie! Nie nadaje się dla dzieci poniżej 3 lat: zawiera małe części, które po połknięciu mogą spowodować uduszenie.



GALAKTA
ul. Łagiewnicka 39
30-417 Kraków
www.GALAKTA.pl

KINGSBURG

Przebieg gry

1. Królewska pomoc

Gracz posiadający najmniej budynków otrzymuje jedną białą kość do wykorzystania w rzucie podczas następnej pory zbiorów (najbliższa wiosna). Jeżeli kilku graczy posiada najmniejszą liczbę budynków, kość otrzymuje ten z nich, który posiada najmniej zasobów. W przypadku remisu zarówno w zakresie najmniejszej liczby budynków, jak i zasobów, każdy z remisujących graczy zyskuje jeden wybrany znacznik zasobów, ale nikt nie otrzymuje dodatkowej białej kości.

2. Wiosna

- Rzut kośćmi i przestawienie pieczęci na torze kolejności graczy
- Wpływanie na członków królewskiej rady
- Otrzymanie wsparcia od członków rady
- Rozbudowa prowincji

3. Przychylność króla

Gracz posiadający najwięcej budynków zyskuje jeden PZ. W przypadku remisu (przy określaniu największej liczby budynków) każdy z remisujących graczy zyskuje jeden PZ.

4. Lato

- Rzut kośćmi i przestawienie pieczęci na torze kolejności graczy
- Wpływanie na członków królewskiej rady
- Otrzymanie wsparcia od członków rady
- Rozbudowa prowincji

5. Królewski wysłannik

Gracz posiadający najmniej budynków otrzymuje znacznik królewskiego wysłannika. Jeżeli kilku graczy posiada najmniejszą liczbę budynków, znacznik otrzymuje ten z nich, który posiada najmniej zasobów. W przypadku remisu zarówno w zakresie najmniejszej liczby budynków jak i zasobów, nikt nie otrzymuje znacznika.

6. Jesień

- Rzut kośćmi i przestawienie pieczęci na torze kolejności graczy
- Wpływanie na członków królewskiej rady
- Otrzymanie wsparcia od członków rady
- Rozbudowa prowincji

7. Rekrutacja

Każdy z graczy może zrekrutować dowolną liczbę oddziałów, wydając za każdy z nich dwa dowolne znaczniki zasobów.

8. Zima

- Odkrycie wierzchniej karty talii wrogów
- Rozstrzygnięcie wyników bitew
- Rozwiązanie oddziałów

Następnie wróć do punktu 1. Powyższe fazy należy rozpatrzyć łącznie 5 razy (gra trwa 5 „lat”).