

KEN FOLLETT

SŁUP OGNIA

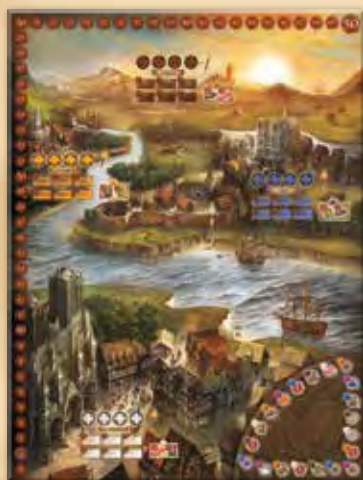
Dla 2-4 graczy od 12 lat

Anglia, rok 1558. Katedra w Kingsbridge wciąż jeszcze dumnie wznosi się nad miastem. Konflikt między katolikami i protestantami dogłębnie dzieli Europę. Anglia, Francja, Hiszpania oraz Niderlandy spierają się zarówno o władzę, jak i wpływy. Niestabilna sytuacja polityczna zmusza członków wielkich rodów do poszerzania swoich wpływów poprzez nawiązywanie kontaktów z ważnymi osobistościami oraz wnoszenie licznych składow na terenie całej Europy, aby sprzedawać jak najwięcej towarów. W poszczególnych krajach nieustannie dochodzi do próby sił, w wyniku której wierzący przegrywającego wyznania zostają z nich wygnani. Z tego powodu coraz większe znaczenie ma wpływanie na panujące w krajach nastroje lub zmiana wyznania w odpowiednim momencie.

CEL GRY

Celem gry jest zdobycie jak największej liczby punktów zwycięstwa. Gra dobiega końca, gdy któryś z graczy osiągnie 50 punktów zwycięstwa na torze punktacji. Zwycięzcą zostaje gracz, którego znacznik punktacji na końcu gry znajduje się najdalej na torze punktacji. Punkty zwycięstwa można zdobyć poprzez sprzedaż towarów oraz za każdym razem, gdy w momencie wybuchu konfliktu religijnego przynależy się do odpowiedniego wyznania.

ELEMENTY GRY

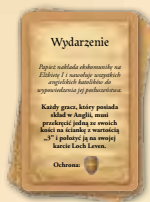


1 plansza

80 kart:



52 karty postaci



16 kart wydarzeń



rewersy kart



4 karty pomocy



4 karty wyznania



4 karty Loch Leven

56 żetonów towarów:



14 x książka



14 x żelazo



14 x sukno



14 x wino



28 żetonów korzyści



16 żetonów tarczy



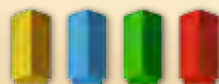
2 pochodnie
(należy je złożyć
z 2 części)



4 znaczniki akcji w kolorach graczy
(żółty, niebieski, zielony i czerwony)



4 znaczniki punktacji w kolorach graczy
(żółty, niebieski, zielony i czerwony)



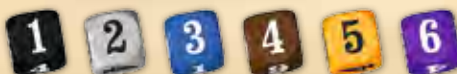
16 składów w kolorach graczy
(4 żółte, 4 niebieskie, 4 zielone i 4 czerwone)



4 znaczniki
zamknięcia



30 znaczników wyznania
(10 fioletowych, 10 szarych,
10 neutralnych)



24 kości (4 czarne, 4 białe, 4 niebieskie, 4 brązowe, 4 pomarańczowe, 4 fioletowe)



1 znacznik pierwszego
gracza

PRZYGOTOWANIE GRY

- *Przed pierwszą rozgrywką należy ostrożnie wypchnąć wszystkie żetony. Pochodnie składają się z dwóch części, które należy ze sobą połączyć.*
- Na początku instrukcji zostały wyjaśnione zasady gry dla 4 osób. Niewielkie zmiany podczas gry dla 2 lub 3 graczy zostały opisane na stronie 10 i nie trzeba ich na razie czytać.
- **Planszę** należy położyć na środku stołu. Pokazuje ona tereny Anglii, Francji, Niderlandów oraz Hiszpanii, symbolizowane poprzez najważniejsze miasta powieści. **Towary** należy podzielić na książki, żelazo, sukno oraz wino i umieścić obok planszy.
- **Znaczniki wyznania** należy podzielić według kolorów:



fioletowy =
katolicki



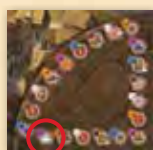
szary =
protestancki



brązowy =
neutralny

- Każdy gracz wybiera kolor i bierze 4 składy, 1 znacznik punktacji oraz 1 znacznik akcji w danym kolorze, a także 1 kartę wyznania i 1 kartę pomocy.
- Każdy gracz kładzie przed sobą kartę pomocy stroną „I połowa roku” ku górze.
- Każdy gracz losuje jedną z czterech kart Loch Leven. Na odwrocie każdej karty oznaczono, z jakim wyznaniem rozpoczyna grę dany gracz. Następnie każdy z graczy kładzie przed sobą (po prawej stronie karty pomocy) swoją kartę wyznania odpowiednią stroną ku górze. Ponadto każdy gracz otrzymuje 1 żeton tarczy i 1 wskazany towar. Dodatkowo na każdej karcie Loch Leven wskazane jest początkowe pole na torze akcji, na którym gracz powinien umieścić swój znacznik akcji.

Przykład: niebieski gracz rozpoczyna grę jako protestant. Otrzymuje 1 żeton tarczy i 1 żelazo. Swoją znacznik akcji umieszcza na torze akcji na polu z białym statkiem.



- Następnie każdy z graczy odkłada swoją kartę na bok, po lewej stronie swojej karty pomocy, stroną Loch Leven ku górze.
- Każdy gracz umieszcza swój znacznik punktacji na polu 2 toru punktacji.
- Każdy gracz otrzymuje zestaw kości w 6 różnych kolorach. Cztery z tych kolorów reprezentują cztery kraje wraz ze znajdującymi się w nich miastami:

biały = Anglia, Kingsbridge

niebieski = Francja, Paryż

pomarańczowy = Niderlandy, Antwerpia

brązowy = Hiszpania, Sewilla

Fioletowa kość to kość uniwersalna i może być wykorzystana jako jeden z czterech kolorów krajów. Dopóki pięć tych kości nie znajduje się na kartach postaci, nazywa się je „wolnymi kośćmi”, które każdy gracz ma przed sobą. Czarna kość to kość wyznania. W przeciwieństwie do pozostałych kości posiada ona ścianki z wartościami od 1 do 5 – na miejscu ścianki z „6” znajduje się druga ścianka „3”.

- Każdy gracz rzuca swoją kością wyznania i kładzie ją na swojej karcie wyznania. Cyfra na kości wskazuje, przez ile rund będzie on członkiem danego wyznania.

Przykład: obszar gry niebieskiego gracza



- Karty postaci i karty wydarzeń posiadają rewersy w czterech kolorach, z których każdy odpowiada jednemu z czterech krajów. Wszystkie karty należy podzielić według rewersów na cztery stosy i dobrze potasować każdy z nich. Następnie należy umieścić te stosy zakryte wokół planszy tak, aby każdy stos znajdował się przy odpowiadającym mu kraju.
- Należy odkryć wierzchnią kartę każdego stosu i położyć ją na wierzchu stosu. Jeśli na początku gry zostanie odkryta karta wydarzenia, usuwa się ją z gry bez rozpatrywania jej efektu. W takim przypadku należy odkryć kolejną kartę z wierzchu stosu – do momentu, gdy na wierzchu wszystkich czterech stosów będzie się znajdować odkryta karta postaci.
- Na każdej z tych kart postaci należy położyć odpowiedni znacznik wyznania. Obok imienia każdej postaci zaznaczono, z jakim znacznikiem wyznania (katolickim, protestanckim, neutralnym) wchodzi do gry.
- Żetony korzyści należy pomieszać i ułożyć w dwóch zakrytych stosach nad planszą po lewej stronie.
- Żetony tarczy należy położyć w 2 stosach na Katedrze w Kingsbridge.
- Pochodnie należy umieścić obok planszy.
- Gracz, który jako ostatni był w kościele, otrzymuje znacznik pierwszego gracza i rozpoczyna grę.
- Do końca gry pierwszy gracz nie zmienia się. Aby każdy z graczy wykonał taką samą liczbę tur, gra kończy się po wykonaniu ostatniej tury przez gracza, który siedzi po prawej stronie pierwszego gracza.

PLANSZA

- Plansza ukazuje fragment Europy w XVI wieku (z perspektywy Anglii): Anglię, Francję, Hiszpanię i Niderlandy. W każdym kraju zaznaczono po jednym ważnym mieście: Kingsbridge (miasto fikcyjne), Paryż, Sewillę oraz Antwerpię.
- W każdym kraju mogą być sprzedawane dwa konkretne towary. Pole sprzedaży danego kraju wskazuje, jakie są to towary oraz ile punktów zwycięstwa mogą zdobyć gracze.
- Aby móc sprzedawać towary w danym kraju, trzeba mieć w nim wybudowany skład na jednym z 6 pól budowy.
- W ciągu gry na polach wyznania w każdym kraju będą umieszczane znaczniki wyznania, dopóki wszystkie pola w danym kraju nie będą zajęte – dochodzi wtedy do konfliktu religijnego.
- W prawym dolnym rogu planszy znajduje się tor akcji, na którym gracze umieszczają swoje znaczniki akcji.
- Po lewej stronie planszy oraz na jej górze znajduje się tor punktacji, na którym gracze umieszczają swoje znaczniki punktacji.



OGÓLNE ZASADY

- Każdy gracz dysponuje 6 kośćmi. Czarna kość określa, ile jeszcze rund pozostanie on wyznawcą danego wyznania. Pozostałe kości pozwalają graczowi w każdej rundzie otrzymać kartę postaci. Każda karta postaci umożliwia graczowi wykonanie raz na rundę określonej akcji. Cyfra na kości, której gracz użył do zdobycia tej karty, określa, przez ile rund gracz będzie mógł korzystać z danej karty postaci. Dopóki kość znajduje się na karcie postaci, nie można jej wykorzystać do innych celów.
- Kiedy gracz otrzymuje kartę postaci, buduje w odpowiednim kraju skład. Gracz może otrzymać punkty zwycięstwa poprzez handel towarami tylko w kraju, w którym posiada skład. Cyfra na polu budowy nie ma w tym przypadku żadnego znaczenia.
- Razem z wybraną kartą postaci do kraju danej postaci wchodzi odpowiedni znacznik wyznania. Kiedy w jednym kraju znajdują się 4 znaczniki wyznania, dochodzi do konfliktu religijnego. Należy wtedy sprawdzić, znaczników którego wyznania znajduje się więcej w danym kraju. Każdy gracz, który posiada tam skład i należy do wyznania, które ma tam większość, otrzymuje punkty zwycięstwa w liczbie równej cyfrze na polu budowy z jego składem. Jeśli jednak należy do wyznania, które przegrało w tym konflikcie, traci swój skład, przez co nie może na razie sprzedawać żadnych towarów tym kraju.
- W każdej rundzie gracz może wpłynąć na wydarzenia w grze nie tylko poprzez swoje wybrane karty postaci, ale również poprzez akcje z toru akcji. Potrzebuje do tego wolnych kości, które nie zostały wykorzystane na karty postaci. Im więcej wolnych kości gracz ma jeszcze do wykorzystania, tym większy będzie miał wybór spośród akcji na torze akcji.

OGÓLNY PRZEBIEG GRY

- Rozgrywka dzieli się na rundy (= lata). Każdy rok dzieli się na dwie części (= połowy roku).
- Na początku pierwszy gracz wykonuje wszystkie swoje akcje I połowy roku. Następnie swoje akcje I połowy roku wykonują kolejni gracze (w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara).
- Następnie pierwszy gracz wykonuje wszystkie swoje akcje II połowy roku. Po nim swoje akcje II połowy roku wykonują kolejni gracze (w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara).
- Kiedy każdy gracz wykonał już swoje akcje II połowy roku, pierwszy gracz rozpoczyna kolejny rok i wykonuje swoje akcje I połowy roku.
- Gra kończy się po zakończeniu roku, w którym jeden z graczy posiada przynajmniej 50 punktów zwycięstwa. Należy rozegrać do końca II połowę ostatniego roku.

PRZEBIEG ROKU

I połowa roku: przekraczanie kości i używanie kart postaci

Na początku roku gracze używają akcji postaci, które posiadają na swoim obszarze gry. Gracze mogą być zmuszeni odrzucić niektóre z tych postaci. Następnie może nastąpić zmiana wyznania.

- W I połowie roku każdy gracz przekręca swoje kości, które znajdują się na jego kartach postaci, na ściankę z wartością o 1 niższą niż obecnie widoczna. Zaznacza w ten sposób, że minął 1 rok. Na początku gry – w roku 1 – gracze kładą jedynie swoją czarną kość wyznania na swojej karcie wyznania. W ciągu gry gracze kładą jedną ze swoich kości na każdej karcie postaci, którą umieszczają na swoim obszarze gry. Po tym, jak gracz przekręci o 1 swoją kość wyznania, od kolejnego roku przekręca o 1 także kości znajdujące się na wszystkich jego kartach postaci (w kolejności od lewej do prawej). Następnie może jednokrotnie użyć akcji znajdujących się na jego postaciach.
- Jeśli przed przekręceniem kość **pokazuje „1”**, gracz **nie** przekręca jej już dalej. W takim wypadku:
 - W przypadku **kości wyznania** należy **ponownie nią rzucić**. Gracz wybiera, czy w kolejnych latach będzie katolikiem, czy protestantem. Jeśli **decyduje się zmienić wyznanie**, rzuconą przed chwilą kość należy umieścić na odpowiedniej stronie karty.
 - W przypadku kości na **kartach postaci** należy **usunąć** taką kartę z gry. Gracz **nie może** już używać akcji danej postaci. Kość należy odłożyć do swojej puli wolnych kości. Gracz będzie mógł ją wykorzystać w II połowie roku.

Przykład I połowy roku:

1. Czerwony gracz posiada na swoim obszarze gry następujące karty:



Najpierw przekręca swoją kość wyznania z 3 na 2, co oznacza, że jeszcze przez 2 lata będzie katolikiem. Następnie przekręca swoją niebieską kość z 4 na 3 i używa akcji swojego Handlarza suknami, aby otrzymać 1 sukno. Następnie przekręca swoją brązową kość z 2 na 1 i otrzymuje 1 żeton tarczy dzięki akcji Hrabiego Ferii.

2. Żółty gracz posiada na swoim obszarze gry następujące karty:



Jego kość wyznania pokazuje 1. Z tego powodu rzuca na nowo tą kością – wypada 4. Decyduje się zmienić swoje wyznanie i obraca swoją kartę wyznania z katolicyzmu na protestantyzm. Na koniec przekręca swoją pomarańczową kość z 5 na 4 i otrzymuje 1 żeton korzyści dzięki akcji Ojca Huusa.

3. Zielony gracz posiada na swoim obszarze gry następujące karty:



Przekręca swoją kość wyznania z 2 na 1. Na początku kolejnego roku rzuci ponownie swoją kością wyznania i odłoży ją na kartę wyznania. Swoją białą kość przekręca z 5 na 4 i otrzymuje 2 punkty zwycięstwa dzięki akcji Elżbiety I. Jego brązowa kość pokazuje „1”, dlatego zamiast ją przekręcać gracz zabiera ją ze swojego Handlarza suknami i odkłada ją do puli wolnych kości. Kartę postaci usuwa z gry i nie może więcej używać jej akcji. Na koniec gracz przekręca niebieską kość z 4 na 3 i otrzymuje 1 wino dzięki akcji Handlarza winem.

II połowa roku: rzut wolnymi kośćmi, wybór kart postaci, budowa składów i wykonanie akcji z toru akcji

W drugiej połowie roku gracze nawiązują w różnych krajach kontakty z nowymi postaciami, które mogą wyświadczyć im różne przysługi. Wznoszą również swoje składy, aby rozwinąć swój transport towarów, oraz wpływają swoimi akcjami na przebieg rozgrywki.

- Po tym, jak gracz, który siedzi po prawej stronie pierwszego gracza, wykona swoje akcje w I połowie roku, każdy gracz odwraca swoją kartę pomocy na stronę „II połowa roku”.
- II połowa każdego roku składa się z dwóch części: W pierwszej części gracz bierze przy pomocy swoich kości **kartę postaci** z planszy i kładzie ją **na swoim obszarze gry**. Na koniec przeprowadza wszystkie związane z tym działania. W drugiej części gracz **porusza swój znacznik akcji na torze akcji** i może wykonać wybraną akcję.
- Gdy tylko pierwszy gracz zakończy obie części II połowy roku, pozostali gracze wykonują swoje akcje (w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara).

Rzut wolnymi kośćmi, wybór kart postaci i budowa składu

- Gracz w swojej turze rzuca wszystkimi swoimi **wolnymi kośćmi**. Są to wszystkie kości, które nie leżą na kartach na jego obszarze gry.
- Następnie **wybiera 1 z tych kości** i bierze kartę postaci, której tło odpowiada kolorowi danej kości.

Przykład: zielony gracz ma w swojej puli wolne kości w kolorach białym, niebieskim i fioletowym. Wybiera swoją białą kość z cyfrą 4, aby wziąć Francisca Walsinghama z Anglii.

Ważne: jeśli gracz wybierze swoją **fioletową kość uniwersalną**, może wziąć wierzchnią postać z dowolnego kraju.



- W pierwszej kolejności gracz musi umieścić leżący na karcie **znacznik wyznania** na wolnym polu wyznania w odpowiednim kraju.

Przykład: szary znacznik wyznania (protestancki) należy umieścić na wolnym polu wyznania w Anglii.



Ważne: jeśli wszystkie pola wyznania w kraju są zajęte, na końcu II połowy roku tego gracza rozpoczyna się **konflikt religijny** (patrz strona 8). Aby gracze o tym nie zapomnieli, obok danych pól wyznania należy umieścić pochodnię.

- Następnie gracz buduje w tym kraju jeden ze swoich **składów** na polu budowy, na którym widać wartość wyrzuconą na kości. Jeśli dane pole jest już zajęte, należy przesunąć stojący na nim skład na najbliższe pole z niższą cyfrą.

Przykład: zielony gracz może wybudować swój skład w Anglii na polu 4. Na tym polu stoi już jednak skład czerwonego gracza. Z tego powodu czerwony skład zostaje przesunięty na pole 3, aby zielony gracz mógł wybudować swój skład na polu 4.



Gdyby na polu 3 stał skład żółtego gracza, zostałby on zepchnięty na pole 2 przez czerwony skład.



Wskazówka: jeśli skład miałby zostać zepchnięty z pola 1, zamiast tego zostaje usunięty z planszy. Jego właściciel otrzymuje go z powrotem i będzie mógł go później ponownie wybudować.

Ważne: gracz może sprzedawać towary za punkty zwycięstwa tylko w krajach, w których posiada **skład**. W każdym kraju gracz może posiadać tylko **1 skład**.

- Kiedy gracz może wybudować swój skład w kraju, w którym na polu z niższą cyfrą stoi już jego skład, może podwyższyć jego wartość. Z tego powodu buduje go ponownie na polu budowy z nową, wyższą cyfrą. Jeśli wyrzucona na kości cyfra jest taka sama lub niższa, nic się nie dzieje.



Przykład: zielony gracz może wybudować swój skład w Anglii na polu 4. Ma już jednak swój skład na polu 2. Nie buduje więc nowego składu, a zamiast tego przemieszcza swój już istniejący skład na pole z wyższą cyfrą, czyli w tym wypadku 4.

- Zaraz po wybudowaniu składu gracz bierze **kartę postaci** ze stosu kart i kładzie ją **na swoim obszarze gry** – na prawo od swoich pozostałych kart.
- **Kość**, za pomocą której gracz wybrał kartę postaci, kładzie **na karcie**, aby oznaczyć, przez ile lat dana postać pozostanie na jego obszarze gry.

Przykład: zielony gracz kładzie nową kartę postaci po prawej stronie na swoim obszarze gry, a na niej umieszcza białą kość z wynikiem 4. Oznacza to, że będzie mógł użyć Francisza Walsinghama łącznie 4 razy.



- Gracz może **natychmiast** użyć akcji swojej nowej postaci.



Przykład: zielony gracz może za pomocą Francisza Walsinghama umieścić lub usunąć 1 katolicki lub protestancki znacznik wyznania.

Wszystkie symbole akcji z kart postaci zostały wyjaśnione na stronie 11. Gracze powinni zapoznać się z nimi przed grą, ponieważ znajdują się one zarówno na kartach postaci, jak i na polach na torze akcji oraz żetonach korzyści.

Odkrycie nowej karty postaci, rozpatrywanie karty wydarzenia

- Po tym, jak gracz użyje swojej nowej karty postaci, odkrywa **wierzchnią kartę** odpowiedniego stosu kart i kładzie ją odkrytą na wierzchu. Na odkrytej karcie postaci należy natychmiast umieścić zaznaczony na niej znacznik wyznania.
- Jeśli zostanie odkryta **karta wydarzenia**, należy odczytać na głos jej tekst i wykonać zawarte na niej polecenia. Następnie należy usunąć tę kartę z gry i odkryć nową kartę ze stosu. Jeśli zdarzy się, że kolejna odkryta karta również będzie kartą wydarzenia, nie rozpatruje się jej i należy ją usunąć z gry. W każdej turze może zostać rozpatrzone **maksymalnie 1 wydarzenie**. Należy więc tak długo odkrywać nowe karty, dopóki nie zostanie odkryta karta postaci. Na odkrytej karcie postaci należy umieścić zaznaczony na niej znacznik wyznania.

Umieszczanie znaczników na torze akcji i wykonywanie akcji

- Na końcu swojej tury gracz musi przy pomocy jednej ze swoich **wolnych kości** przesunąć swój znacznik akcji na torze akcji i w wyniku tego wykonać 1 akcję.
- Inaczej niż w przypadku wyboru kart postaci, cyfra na kości umieszczanej na torze akcji **nie ma znaczenia**. Jedynie kolor kości ma znaczenie.
- Gracz wybiera **jedną** ze swoich **wolnych kości** i przesuwa swój znacznik akcji na kolejne (w kierunku ruchu wskazówek zegara) **niezajęte** pole toru akcji, które oznaczono **tym samym kolorem**, co używana kość.
- Na każdym polu toru akcji może znajdować się tylko 1 znacznik akcji.
- Akcja na polu, na które gracz przesuwa swój znacznik akcji, może być wykonana natychmiast. Gracz może również zrezygnować z wykonywania akcji, jeśli chce.
- Kość, której gracz użył do przesunięcia znacznika akcji, nie zostaje „zużyta” przez akcję. Kość nadal należy do puli wolnych kości gracza i zostanie ponownie przerzucona w kolejnym roku.
- *Wskazówka: dla przejrzystości warto przed wyborem akcji położyć swoje wolne kości przy dostępnych dla gracza polach z akcjami.*

Przykład:

Żółty gracz ma do wykorzystania te wolne kości:



Wybiera fioletową kość i przesuwa swój znacznik na następne pole, oznaczone fioletową kością. Może teraz sprzedawać towary w Hiszpanii.



- Gracz może wydać 1 punkt zwycięstwa (cofnąć o 1 pole swój znacznik na torze punktacji), aby pominąć 1 niezajęte pole w kolorze wybranej kości. Jeśli gracz cofnie swój znacznik o 2 lub 3 pola, może pominąć odpowiednio 2 lub 3 takie pola na torze akcji.
- Gracz nie może jednak przesunąć swojego znacznika na to samo pole, z którego go poruszał.



Zamiast fioletowej kości żółty gracz mógł wybrać inną swoją wolną kość, np. białą. Nie musi jednak przesuwać swojego znacznika na pierwsze pole oznaczone białą kością (1), może również przesunąć go na drugie niezajęte białe pole (2). Na tym polu mógłby otrzymać 1 sukno lub sprzedać sukno. Pominięcie jednego białego pola kosztuje 1 punkt zwycięstwa. Gracz musiałby wydać tylko 1 punkt zwycięstwa, ponieważ drugie białe pole (X) jest zajęte przez znacznik zielonego gracza, dlatego nie mógłby przesunąć na nie swojego znacznika. Gracz nie mógłby przesunąć swojego znacznika na to samo pole, z którego go poruszał – nawet gdyby zapłacił 2 punkty zwycięstwa.

- Jeśli gracz nie ma **żadnych wolnych kości** do wykorzystania, nie może poruszyć w tej turze swojego znacznika akcji. Nie może jednak wykonać ponownie akcji z pola, na którym znajduje się jego znacznik. Jeśli jednak gracz posiada jakąkolwiek wolną kość do wykorzystania, musi poruszyć swój znacznik akcji. **Nie można dobrowolnie zrezygnować z poruszenia znacznika.**

KONIEC ROKU

Po tym, jak gracz siedzący po prawej stronie pierwszego gracza zakończy swoją turę w II połowie roku, pierwszy gracz rozpoczyna I połowę kolejnego roku. W tym celu wszyscy gracze przekręcają swoje karty pomocy na stronę „I połowa roku”.

KONIEC GRY I WYŁONIEŃ ZWYCIĘZCY

- Gra kończy się po zakończeniu roku, w którym jeden z graczy posiada **50 punktów zwycięstwa (lub więcej)**. Kolejne punkty będą doliczane do punktów zdobytych przez graczy w ciągu gry.
- Każdy gracz rozgrywa swoją **II połowę roku do końca**. Jako ostatni wykonuje ją gracz siedzący po prawej stronie pierwszego gracza.
- Jeśli w ciągu ostatniego roku gracz, który zainicjował zakończenie gry, będzie znowu posiadał mniej niż 50 punktów zwycięstwa, gra mimo to kończy się po zakończeniu aktualnego roku.
- Na koniec gry każdy gracz otrzymuje dodatkowe punkty zwycięstwa, które zaznacza na torze punktacji:
 - a) 2 punkty zwycięstwa za każdy skład na planszy
 - b) 1 punkt zwycięstwa za każdy niewykorzystany żeton tarczy
 - c) 1 punkt zwycięstwa za każde 2 niesprzedane towary (zaokrąglając w dół)
 - d) punkty zwycięstwa zaznaczone na żetonach korzyści. Znajdują się na nich wartości 5x „1”, 5x „2”, 2x „3”.

Wskazówka: punkty zwycięstwa z żetonów korzyści zostają odkryte dopiero na końcu gry. Nie można ich użyć, aby osiągnąć 50 punktów zwycięstwa wymaganych do zakończenia gry.

Zwycięzcą zostaje gracz, który po zsumowaniu wszystkich punktów posiada ich najwięcej na torze punktacji.

Przykład punktowania na koniec gry:

Gracz ma na planszy 3 składy (= 6 punktów zwycięstwa). Poza tym posiada 1 żeton tarczy (= 1 punkt zwycięstwa), 3 towary (= 1,5, czyli po zaokrągleniu 1 punkt zwycięstwa) i 2 żetony korzyści – jeden o wartości 1 i jeden o wartości 2 (= 3 punkty zwycięstwa). Może więc doliczyć sobie 11 punktów zwycięstwa na torze punktacji.

W przypadku remisu wygrywa gracz, który posiada **więcej niesprzedanych towarów**. Jeśli nadal jest remis, wygrywa gracz, którego kość wyznania pokazuje aktualnie wyższą cyfrę. Jeśli nadal nie da się wyłonić jednego zwycięzcy, gracze dzielą się zwycięstwem.

DODATKOWE ZASADY

Składy i sprzedaż towarów

Ważna zasada podstawowa (nie ma od niej wyjątków): gracz może sprzedawać towary w kraju tylko wtedy, jeśli posiada w nim **skład**.

- Gracz zachowuje skład w kraju również wtedy, gdy musi usunąć kartę postaci, dzięki której mógł wcześniej wybudować dany skład.
- To, jakie towary w danym kraju może sprzedawać gracz, jest zaznaczone na polu sprzedaży znajdującym się obok pól budowy dla składów. W każdym kraju mogą być sprzedawane tylko 2 określone rodzaje towarów. Towary jednego rodzaju warte są 4 punkty zwycięstwa, a drugiego – 2 punkty zwycięstwa.
- W jednym kraju gracz może w swojej turze sprzedać tylko 1 towar każdego rodzaju.
- Sprzedaż towarów odbywa się przede wszystkim poprzez wykonywanie akcji z toru akcji:
 - ♦ Kiedy gracz przesunął swój znacznik na pole z symbolem statku, może w państwie odpowiadającym kolorowi statku sprzedać 1 żeton towaru każdego rodzaju, który można w danym kraju sprzedawać – pod warunkiem, że posiada tam swój skład.



Przykład: w Anglii gracz może sprzedać 1 sukno za 4 punkty zwycięstwa i 1 wino za 2 punkty zwycięstwa. Może tu również sprzedać tylko sukno lub tylko wino, ale nadal może to być maksymalnie 1 żeton danego rodzaju.

Ważne: tylko przy pomocy **fioletowej** kości można przesunąć swój znacznik na pole oznaczone fioletowym kolorem. Kiedy gracz używa swojej fioletowej kości uniwersalnej, aby otrzymać kartę postaci, nie ma możliwości przesunięcia swojego znacznika na fioletowe pole, dopóki jego fioletowa kość leży na danej karcie postaci.

- ♦ Na polach, na których znajdują się ilustracje konkretnych towarów, gracz może otrzymać 1 żeton towaru tego rodzaju albo sprzedać taki towar. Może sprzedać maksymalnie 2 żetony towarów danego rodzaju, po jednym w każdym kraju, w którym można sprzedawać dany towar – pod warunkiem, że ma się w nim swój skład.



Przykład: gracz może sprzedać 1 wino za 4 punkty zwycięstwa w Niderlandach i 1 wino za 2 punkty zwycięstwa w Anglii. Może również sprzedać wino tylko w Niderlandach lub tylko w Anglii, ale maksymalnie 1 żeton na kraj.

- Sprzedaż towarów jest możliwa również poprzez użycie karty postaci „Kapitan”. W każdej talii, należącej do konkretnego państwa, znajduje się 1 kopia tej karty. Gracz, który używa akcji Kapitana, może sprzedać 1 żeton towaru wybranego przez siebie rodzaju za 3 punkty zwycięstwa – pod warunkiem, że posiada skład w kraju, w którym można sprzedawać dany rodzaj towarów. Taką samą akcją można również wykonać poprzez użycie odpowiedniego żetonu korzyści.



Konflikty religijne

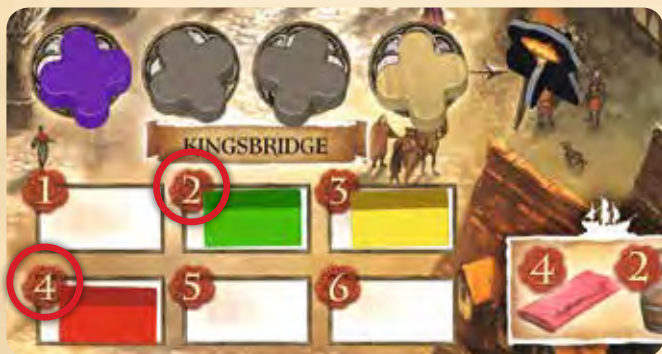
- Kiedy w jakimś kraju **wszystkie pola wyznania są zajęte przez znaczniki wyznania, na końcu tury aktualnego gracza** dochodzi do **konfliktu religijnego**. Nie ma znaczenia, czy do takiej sytuacji dojdzie podczas I czy II połowy roku.
W I połowie roku konflikt zostanie rozpatrzony po tym, jak gracz, którego tura trwa, przekreśli o 1 wszystkie swoje kości i użyje swoich kart postaci.
W II połowie roku konflikt zostanie rozpatrzony po tym, jak aktualny gracz wykona swoją akcję z toru akcji.
- Ponieważ konflikt jest rozpatrywany na końcu tury, należy **dla przypomnienia** umieścić obok pól wyznania **znacznik pochodni** na polu pochodni.
- Jeśli w jakimś kraju nie ma już żadnych wolnych pól wyznania, nie można umieścić w nim kolejnego znacznika wyznania.
- Kiedy **konflikt zostanie rozpatrzony**, należy sprawdzić, czy w danym kraju znajduje się więcej znaczników katolickich (= fioletowych), czy protestanckich (= szary). Znaczniki neutralne należy zignorować. Konflikt wygrywa wyznanie, które ma **większość znaczników** w danym kraju. *Wskazówka: nie ma znaczenia, na którym polu leży znacznik wyznania.*

Przykład: w każdym z poniższych przypadków wygrywają protestanci:



- Każdy gracz, który posiada w danym kraju **skład** i należy do **wyznania**, które podczas konfliktu miało **większość**, otrzymuje punkty zwycięstwa w liczbie równej **cyfrze na polu budowy**, na którym stoi jego skład.
- Każdy gracz, który posiada w danym kraju **skład** i należy do **przegrywającego w tym konflikcie wyznania**, nie otrzymuje żadnych punktów zwycięstwa. Zamiast tego **zabiera swój skład** z tego kraju. *Wskazówka: gracz nie może sprzedawać towarów w kraju, w którym nie ma składu. Później gracz może ponownie wybudować swój skład w tym kraju poprzez wybór karty postaci.*
- Jeśli gracz nie posiada w danym państwie składu, nie jest brany pod uwagę podczas rozpatrywania konfliktu religijnego.

Przykład rozpatrywania konfliktu religijnego: konflikt w Anglii wygrali protestanci. Czerwony i zielony gracz są protestantami. Otrzymują punkty zwycięstwa w liczbie odpowiadającej pozycji ich składów: czerwony gracz 4 punkty, a zielony 2 punkty. Żółty gracz jest katolikiem. Nie otrzymuje żadnych punktów, a dodatkowo musi usunąć swój skład. Niebieski gracz również jest protestantem, jednak nie posiada w Anglii składu, dlatego nie otrzymuje żadnych punktów.



- Jeśli w danym kraju żadne z wyznań **nie ma większości**, udaje się **uniknąć konfliktu**. Żaden gracz nie otrzymuje punktów zwycięstwa ani nie traci składu.

W poniższych przypadkach udało się uniknąć konfliktu:



- Po rozpatrzeniu konfliktu – również jeśli udało się go uniknąć – należy **usunąć wszystkie znaczniki wyznania z danego kraju** i odłożyć je do puli. Należy usunąć z planszy także znacznik pochodni.
- Jeśli na końcu tury gracza **dochodzi do konfliktów religijnych w większej liczbie krajów**, gracz decyduje, w jakiej kolejności zostaną one rozpatrzone.
- Istnieje możliwość, że przed końcem tury znacznik wyznania zostanie usunięty z danego kraju. W takim wypadku nie dochodzi do konfliktu. Należy usunąć z planszy znacznik pochodni.

Karty wydarzeń i żetony tarczy

- W każdym stosie znajdują się **4 karty wydarzeń**: 3 z nich mogą wywrzeć negatywny efekt na graczach. Każdy gracz, którego dotyczy efekt na karcie, może się przed nim ochronić poprzez oddanie do puli swojego **żetonu tarczy**.
- W każdym stosie znajduje się również 1 karta wydarzenia, która przynosi każdemu graczowi punkty zwycięstwa w liczbie równej aktualnej wartości na jego kości wyznania – pod warunkiem, że wyda na to 1 żeton tarczy.
- Gracz może **wydać żeton tarczy** również wtedy, gdy bierze kartę postaci z danego kraju. Może wtedy odłożyć leżący na danej karcie znacznik wyznania do puli zamiast umieszczać go w odpowiednim kraju. Może to jednak zrobić jedynie gracz, którego tura aktualnie trwa.
- Jeśli karta wydarzenia nie wskazuje inaczej, jej efekt dotyczy wszystkich graczy, bez względu na kraj.

Przykład: karta wydarzenia ze stosu w Anglii mówi: „Każdy katolik traci 2 punkty zwycięstwa”. Ten efekt dotyczy każdego gracza, który należy do wyznania katolickiego, bez względu na to, czy posiada w Anglii skład.

- Jeśli w wyniku efektu karty wydarzenia gracz straci tyle punktów zwycięstwa, że jego łączna liczba punktów zwycięstwa wynosi **mniej niż 1**, zdejmuje swój **znacznik punktacji z planszy**. Później, gdy otrzyma punkty zwycięstwa, ponownie kładzie go na planszy. Gracz nie może jednak dobrowolnie przenieść się poniżej 0.
- **Loch Leven:** w każdym stosie pośród kart wydarzeń z negatywnym efektem znajduje się karta, w wyniku której gracz musi odłożyć jedną ze swoich kości na swoją kartę Loch Leven.

Może być to wolna kość lub kość, która znajduje się na jednej z jego kart postaci. Jeśli gracz zdecyduje się odłożyć kość znajdującą się na karcie postaci, należy usunąć z gry daną kartę.



Kość znajdującą się na karcie Loch Leven zostanie w I połowie roku przekreślona tak jak pozostałe kości (jeszcze przed kością wyznania) – dopóki znowu nie zostanie „wolna”. Dopóki kość leży na karcie Loch Leven, nie można jej wykorzystać do wzięcia karty postaci ani wykonania akcji z toru akcji.

Rekompensata za bycie mniejszością religijną

Za każdym razem, gdy gracz przekreśla o 1 swoją kość wyznania lub na nowo nią rzuca i po wykonaniu tej czynności należy jako jedyny do danego wyznania, otrzymuje 1 punkt zwycięstwa.

Wydawanie punktów zwycięstwa

- Gracz może **zrezygnować z wzięcia karty postaci**. Jeśli nie może lub nie chce wziąć karty postaci, **musi wydać 1 punkt zwycięstwa**.
- Gracz może w swojej turze **wydać 3 punkty zwycięstwa**, aby usunąć dowolną kość ze swojej karty. Usuniętą kość z karty postaci lub z karty Loch Leven należy odłożyć do puli wolnych kości. Usuniętą kość wyznania należy natychmiast przerzucić.
- Wydając punkty zwycięstwa, gracz może również **pomiąć pola na torze akcji** przy przemieszczaniu znacznika akcji (patrz strona 7).

Przedwczesne zakończenie gry

- Gra kończy się natychmiast, jeśli wyczerpie się stos kart jednego z krajów.
- Również w takiej sytuacji gra kończy się po rozegraniu do końca trwającego roku.
- Mimo że w tym kraju nie można już uzyskać żadnych kart postaci, wciąż można wybrać odpowiadającą mu kolorem kość, aby wybudować tam swój skład lub podwyższyć jego wartość.

Zmiany podczas gry dla 2 lub 3 graczy

- W grze dla 2 lub 3 graczy należy zastosować następujące zasady dotyczące toru akcji:
Gdy gracz przesunie swój znacznik na pole oznaczone kolorem fioletowym, może oprócz sprzedaży towarów dodatkowo umieścić neutralny znacznik wyznania w odpowiednim kraju. Może to zrobić również wtedy, gdy zrezygnuje ze sprzedaży towarów.



Przykład: przesuwając znacznik na to pole, gracz może umieścić 1 neutralny znacznik wyznania w Anglii.

- Tylko w grze dla 2 graczy na początku gry należy położyć **znacznik zamknięcia** na pierwszym polu wyznania w każdym kraju. Oznacza to, że podczas całej rozgrywki w każdym kraju znajdują się jedynie 3 pola wyznania do zajęcia.



- Jeśli w grze dla 2 graczy na początku rozgrywki obaj gracze wylosowali to samo wyznanie, jeden z graczy oddaje swoją kartę Loch Leven i otrzymuje nową, tak aby każdy gracz rozpoczynał grę z **innym wyznaniem**.
- Nadmiarowe karty Loch Leven należy usunąć z gry.

Informacje na temat powieści „Słup ognia”

- Znaczna część akcji powieści Kena Folletta rozgrywa się w Anglii, dlatego plansza została przedstawiona w tamtejszej, niecodziennej dla mieszkańców kontynentalnej Europy perspektywie.
- Ze względu na mechanikę gry Sewilla znajduje się na zachód od Paryża. W rzeczywistości w tej perspektywie miasto powinno znajdować się na wschodzie, za granicą planszy.
- Kingsbridge to fikcyjne miasto na południu Anglii.
- Mimo że w grze mowa jest o Niderlandach, w rzeczywistości chodzi tu o Niderlandy Hiszpańskie, które w XVI wieku należały terytorialnie do Hiszpanii.
- Antwerpia należała w XVI wieku do Niderlandów. Dziś znajduje się w powstałym w XIX wieku Królestwie Belgii.
- Zamek Loch Leven to historyczne miejsce w Szkocji, gdzie więziono królową Marię Stuart i skąd udało jej się później uciec. Prawie 20 lat później w wyniku spiskowania przeciwko królowej Elżbiecie I została skazana za zdradę stanu i stracona. Ponieważ karty wydarzeń odkrywane są losowo, może się zdarzyć, że karta postaci Marii Stuart zostanie odkryta lub będzie nadal w grze po odkryciu karty wydarzenia mówiącym o jej egzekucji.
- W XVI wieku protestanci ubierali się w stroje nierzucające się w oczy. Ponieważ musieli prowadzić się skromnie, a ponadto w wielu miejscach nie mogli obnosić się publicznie ze swoją wiarą, preferowany przez nich był kolor szary. Katolicy tymczasem chętnie nosili stroje o bogatej kolorystyce. Z tego powodu ich znaczniki wyznania w grze są koloru fioletowego.
- Wszystkie postaci w grze odpowiadają postaciom z powieści. Niektóre z tych postaci istniały naprawdę, jednak większość z nich to postaci fikcyjne. Znaczniki wyznania, które postaci wnoszą do gry, są podyktowane mechaniką gry i nie zawsze odpowiadają wyznaniu danej postaci.

Wskazówka: w grze znajduje się wystarczająca liczba poszczególnych elementów (żetony towarów, żetony tarcz, znaczników wiary, pochodni). Jeśli jednak zdarzy się, że podczas rozgrywki będzie potrzebne ich więcej, można zastąpić brakujące elementy dowolnymi przedmiotami.

OBJAŚNIENIE SYMBOLI AKCJI

Ważne: jeśli na karcie postaci znajdują się 2 symbole oddzielone pionową kreską, gracz może użyć tylko jednego z tych symboli.



Gracz otrzymuje z puli 1 żeton towaru wskazanego rodzaju.



Gracz otrzymuje z puli 1 żeton korzyści, który kładzie przed sobą zakryty. W swojej turze może użyć dowolnej liczby żetonów korzyści – także w tej samej turze, w której je otrzymał. Żetony korzyści przedstawiające punkty zwycięstwa pozostają zakryte do końca gry.



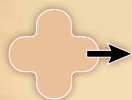
Gracz otrzymuje z puli 1 żeton tarczy. Oddając ten żeton gracz może ochronić się przed działaniem negatywnych efektów kart wydarzeń. Inni gracze wciąż pozostają dotknięci danym efektem. Gracz może również w swojej turze zapobiec umieszczeniu w danym kraju odpowiedniego znacznika wyznania (patrz strona 9).



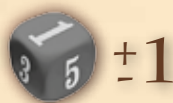
Gracz otrzymuje wskazaną liczbę punktów zwycięstwa. Punkty zwycięstwa, które gracz otrzymuje z karty postaci lub z toru akcji, są natychmiast zaznaczane na torze punktacji. Punkty zwycięstwa z żetonów korzyści gracz otrzymuje dopiero na końcu gry.



Gracz może sprzedać dokładnie 1 wybrany przez siebie żeton towaru za 3 punkty zwycięstwa – pod warunkiem, że posiada skład w jednym z krajów, w których można sprzedawać towary tego rodzaju.



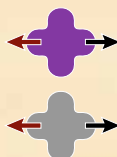
Gracz może umieścić 1 neutralny znacznik wyznania w wybranym przez siebie kraju.



Gracz może przekreślić swoją kość na wartość o 1 wyższą lub niższą. Może to być kość znajdująca się na jednej z jego kart postaci (również na karcie z tym symbolem akcji), jego karcie wyznania lub jego karcie Loch Leven. Jeśli przekreślił kość znajdującą się na karcie postaci, nie oznacza to, że może użyć akcji danej postaci.



Gracz może usunąć z gry kartę postaci. Może być to zarówno karta postaci na jego własnym obszarze gry (również karta z tym symbolem akcji), jak i odkryta karta na jednym ze stosów. W takim wypadku należy natychmiast odkryć nową kartę postaci.



Gracz może umieścić lub usunąć 1 wskazany znacznik wyznania w jednym kraju. Na karcie postaci przedstawione są symbole obu wyznań. Gracz musi zdecydować się na jeden znacznik wyznania.



Gracz może przemieścić swój znacznik akcji na następne niezajęte pole i wykonać akcję.



Gracz może usunąć jedną swoją kość znajdującą się na jednej z jego kart. Kiedy usuwa kość ze swojej karty postaci lub ze swojej karty Loch Leven, odkłada tę kość z powrotem do swojej puli swoich wolnych kości. Jeśli usuwa kość ze swojej karty wyznania, natychmiast ją przerzuca i wybiera swoje wyznanie.

Wskazówka: za każdym razem, gdy gracz usuwa kość z karty postaci, należy usunąć tę kartę z gry.

SYMBOLE ZNAJDUJĄCE SIĘ TYLKO NA TORZE AKCJI



Gracz otrzymuje z puli 1 wybrany przez siebie żeton towaru.



Gracz może sprzedać we wskazanym kraju (kolor statku) 1 żeton towaru każdego rodzaju, który można sprzedawać w danym kraju – pod warunkiem, że posiada w tym kraju swój skład.

Przykład: we Francji (niebieski statek) gracz może sprzedać 1 książkę za 4 punkty zwycięstwa i/lub 1 żelazo za 2 punkty zwycięstwa.



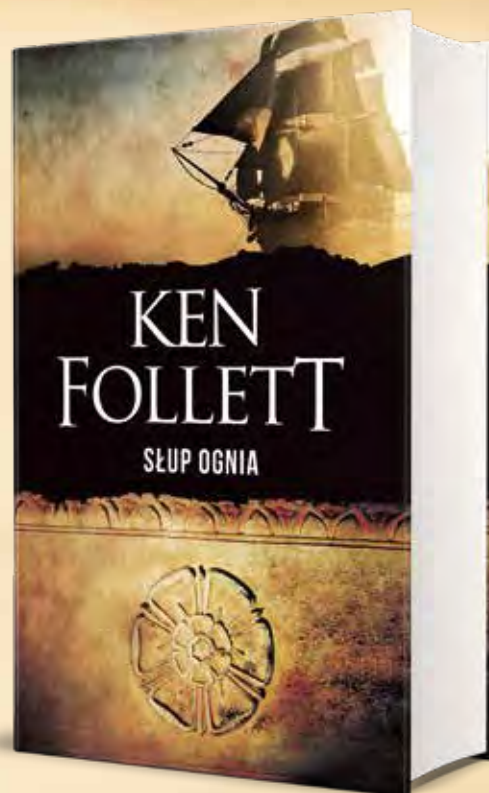
Gracz otrzymuje z puli 1 żeton towaru wskazanego rodzaju. Zamiast tego może sprzedać 1 żeton towaru tego rodzaju w każdym kraju, w którym można sprzedawać żetony tego rodzaju (kolory statków) – pod warunkiem, że posiada w tych krajach swoje skład.

Przykład pola z sukrem: gracz otrzymuje 1 sukno albo może sprzedać 1 sukno w Anglii za 4 punkty zwycięstwa i/lub 1 sukno w Hiszpanii za 2 punkty zwycięstwa.

KEN FOLLETT

SŁUP OGNI

Długo wyczekiwana kontynuacja
Filarów Ziemi i Świata bez końca
- NAJPOPULARNIEJSZEJ
SAGI HISTORYCZNEJ
KENA FOLLETTA



Zbliżają się święta Bożego Narodzenia 1557 roku. Młody Ned Willard wraca do rodzinnego domu stojącego w cieniu katedry Kingsbridge. Ani on, ani mieszkańcy miasta jeszcze nie wiedzą, że rok 1558 wywróci do góry nogami nie tylko ich życie, lecz także losy wszystkich Europejczyków, przynosząc zupełnie nową epokę w dziejach świata. Wciągająca powieść historyczna podejmująca temat, w którym Follett czuje się najlepiej – szpiegostwa i działalności tajnych agentów. Tym razem w szesnastowiecznej Anglii za panowania królowej Elżbiety I!

36 MILIONÓW CZYTELNIKÓW NIE MOŻE SIĘ MYLIĆ!

FILARY ZIEMI, ŚWIAT BEZ KOŃCA oraz ich kontynuacja – *SŁUP OGNI* tworzą najpopularniejszą sagę historyczną Kena Folletta! To także jedno z najczęściej wybieranych przez czytelników z całego świata powieści z gatunku prozy historycznej!

ŚWIATOWA PREMIERA KSIĄŻKI 13 WRZEŚNIA 2017



Wydawnictwo Albatros

Michael Rieneck, ur. 1966, żyje w północnych Niemczech. Jako autor gier planszowych i pisarz pasjonuje się grami wszelkiego rodzaju. Wiele jego gier ukazało się nakładem wydawnictwa KOSMOS. Znajdują się wśród nich zarówno małe, proste gry, jak i dwie pierwsze gry oparte na powieściach Kena Folletta: „Filary Ziemi” oraz „Świat bez końca” (razem ze Stefanem Stadlerem). Tym razem prawdziwe wyzwanie polegało na opracowaniu gry jednocześnie z rozwojem powieści.

Redakcja: Wolfgang Lüdtke

Ilustracje: Michael Menzel

Grafika: Fiore GmbH

Tłumaczenie: Aleksandra Miszta

Korekta: Zuzanna Kmak

Lokalizacja elementów graficznych: Mateusz Szupik



Wersja polska:
GALAKTA
ul. Łagiewnicka 39
30-417 Kraków
tel. 12 656 34 89

Autor i wydawca dziękują wszystkim testerom
i korektorom.

© 2017 Ken Follett

© 2017 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG

Wszystkie prawa zastrzeżone.

WYPRODUKOWANO W NIEMCZECH.

