

OPIS WYBRANYCH KART WYDARZEŃ



W związku z powolnym przebiegiem prac...

Dla przypomnienia gracze mogą zakryć pole „2” znajdujące się na Jarmarku złotą monetą o wartości 1. Jeżeli na Jarmarku może być już sprzedawane sukno, wydarzenie to nie wpływa na jego cenę.



Po oskarżeniu...

Gracz wyklada 1 odkrytą i 1 zakrytą kartę akcji i nie wykorzystuje żadnej z nich.



Król Edward III...

Jeżeli karta ta zostanie odkryta jako pierwsze wydarzenie w rozdziale II, gracz, który stanął po rozdziale I przed królewskim sądem ma szczęście - traci tylko jedną akcję.



Z pomocą Godwyna...

Wszystkie pozostałe projekty budowlane znajdujące się na planszy zostają zakryte żetonami zamknięcia. Nie można ich budować, ani składać na ich rzecz darowizn. Na koniec rozdziału, znacznik materiału budowlanego umieszcza się tylko na Domie przeora.



W Kingsbridge...

Gracze zdejmują z planszy swoje domy i biorą je z powrotem do swoich zasobów. Zwolnione place budowy mogą być później ponownie zabudowane.



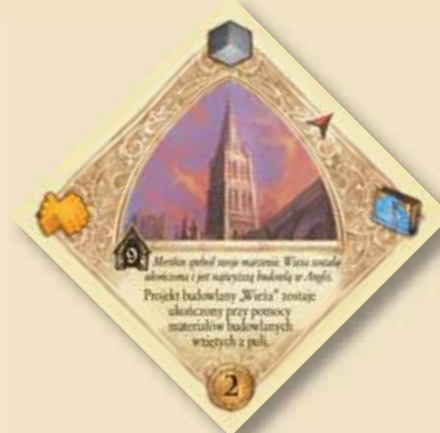
Ralph Fitzgerald...

W wyjątkowym wypadku, jeżeli okaże się, że gracz nie posiada niczego spośród wymaganych elementów, to ma szczęście i nie musi niczego oddawać.



W czasie zarazy...

Gracz najpierw zagrywa swoją odkrytą kartę akcji. Następnie przeciwnik losuje jedną z jego kart, która jest umieszczana zakryta na drugim stosie. Gracz może podglądać jaką kartę musiał odrzucić.



Merthin spełnił swoje marzenie...

Wyjątkowo może się zdarzyć, że w puli nie ma wystarczającej ilości materiałów budowlanych. Gracze powinni zastąpić je zamiennikami. Niezależnie od tego wieża zostaje ukończona, a znacznik metalu zostaje przekazany przez króla.



KEN FOLLETT

ŚWIAT BEZ KOŃCA

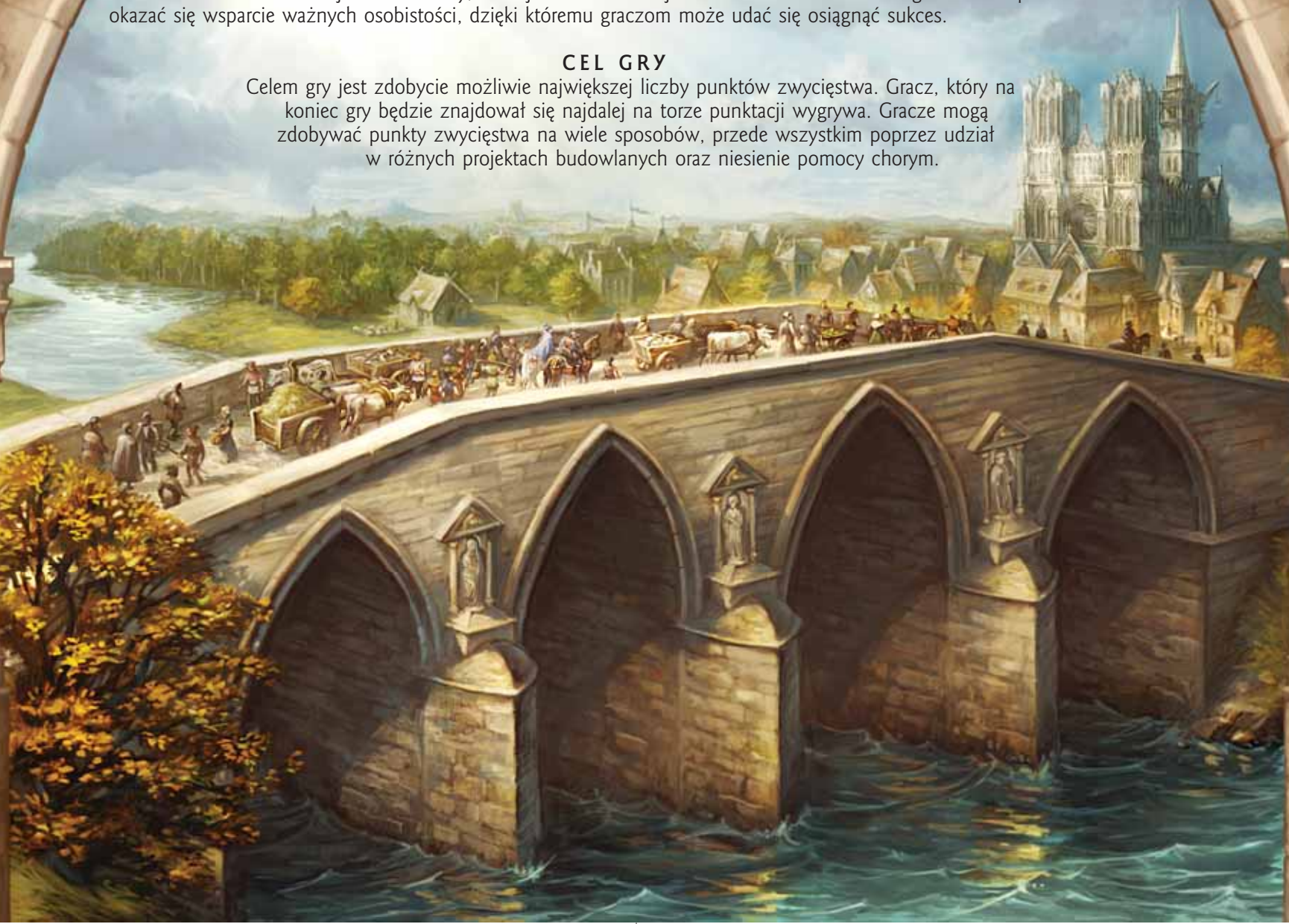
INSTRUKCJA

Dla 2-4 graczy od 12 lat

Anglia w latach 1337-1361. Brzemienne w skutki wydarzenia, które nastąpiły w średniowiecznej Anglii wpłynęły na życie mieszkańców Kingsbridge. To właśnie tutaj, około 200 lat temu przeor Phillip zrealizował swoje marzenie i zbudował „Filarę Ziemi” – najpiękniejszą katedrę w kraju. Jako rolnicy, handlarze wełną i budowniczowie, gracze walczą o dobrobyt i prestiż. Często spotykają na swej drodze potomków sławnych bohaterów „Filarów Ziemi”. Rzuceni między interesy przeora i kupców miejskich muszą przede wszystkim dostosować się do burzliwych wydarzeń. Za udział w różnych projektach budowlanych, jak i za pobożne i lojalne życie zostaną wynagrodzeni punktami zwycięstwa. Gracze, którzy po wybuchu zarazy udzielą chorym mieszkańcom pomocy, korzystając ze swojej wiedzy medycznej, zyskają prestiż. Jednak zanim sięgną po chwałę i honor muszą zaspokoić swoje codzienne potrzeby. Zdobycie jedzenia i pomnożenie zysków jest trudne w tych ciężkich czasach. Poza pieniędzmi, które można zarobić na jarmarku wełny, zostaje niewiele okazji na zarobek. Właśnie dlatego czasami pomocne może okazać się wsparcie ważnych osobistości, dzięki któremu graczom może udać się osiągnąć sukces.

CEL GRY

Celem gry jest zdobycie możliwie największej liczby punktów zwycięstwa. Gracz, który na koniec gry będzie znajdował się najdalej na torze punktacji wygrywa. Gracze mogą zdobywać punkty zwycięstwa na wiele sposobów, przede wszystkim poprzez udział w różnych projektach budowlanych oraz niesienie pomocy chorym.



PRZYGOTOWANIE GRY (patrz osobny arkusz)

PRZEBIEG GRY

- Rozgrywka składa się z **4 rozdziałów** (I-IV), z których każdy składa się z **6 rund**. W każdym rozdziale ma miejsce **6 wydarzeń** (po 1 na rundę).
- Każdy rozdział odpowiada okresowi kilku lat, w trakcie których gracze mogą brać udział w różnych projektach budowlanych i otrzymywać za to punkty zwycięstwa.
- Na koniec każdego rozdziału gracze muszą spełnić zobowiązania. Jeżeli nie są w stanie tego zrobić, tracą punkty zwycięstwa i ponoszą kary.
- Po rozdziale II mieszkańców Kingsbridge zaatakuje zaraza, a za opiekę nad nimi gracze mogą także otrzymać punkty zwycięstwa.
- Zwycięzcą zostaje gracz, który po IV rozdziale będzie miał najwięcej punktów zwycięstwa.

PRZEBIEG RUNDY

Każda runda przebiega w następujący sposób:

1. Odkrycie karty wydarzenia z wierzchu stosu i jej rozegranie.
2. Ułożenie karty wydarzenia.
3. Otrzymywanie zysków przez graczy.
4. Przesunięcie znacznika przysługi.
5. Zagranie karty akcji przez każdego gracza i jej rozegranie.

1. Odkrycie karty wydarzenia z wierzchu stosu i jej rozegranie

- Gracz mający herb pierwszego gracza (czyli gracz **aktywny**) odkrywa kartę wydarzenia znajdującą się **na wierzchu** stosu i odczytuje na głos jej treść. W górnej części opisu znajduje się krótki tekst odnoszący się do akcji przedstawionej w powieści i nie ma on bezpośredniego związku z grą. Pod nim znajduje się właściwa treść wydarzenia, która musi zostać rozegrana. Jeżeli jest to wydarzenie **natychmiastowe** (beżowe tło), rozgrywa się je przed umieszczeniem karty na planszy. Jeżeli gracze stoją przed jakąś decyzją lub wyborem, jako pierwszy swoją decyzję ogłasza aktywny gracz, później pozostali, w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

Przykład: W wyniku działania tej karty wydarzenia, każdy gracz kolejno może zdecydować, czy chce zamienić 1 belę wełny na 3 złote monety.

- Wydarzenia z niebieskim tłem są **trwałe** i mogą mieć wpływ na grę aż do końca rozdziału. Wpływają one na sposób rozgrywania kart akcji i dlatego są rozgrywane **później**.

2. Ułożenie karty wydarzenia

- Po odczytaniu karty aktywny gracz kładzie kartę odkrytą na **Ratuszu**. Układając ją, po pierwsze wyznacza **zysk każdego gracza** w bieżącej rundzie. Po drugie wyznacza w ten sposób z czyjej **przysługi będzie mógł skorzystać** w tej rundzie (patrz „Przesunięcie znacznika przysługi”).

- Gracz może ułożyć kartę wydarzenia w **dowolny** sposób, tak aby była ułożona na polu w jednym z czterech możliwych kierunków. W ten sposób jeden róg jest skierowany w stronę jednego gracza oraz pokazane jest o ile poruszy się znacznik przysługi.

3. Otrzymywanie zysków przez graczy

- Każdy gracz otrzymuje **zysk** zgodnie z symbolem znajdującym się w rogu karty skierowanym w jego stronę. Dlatego ważne jest, aby gracze nie siedzieli obok siebie, a rozsiedli się wokół stołu.

Wskazówka: Określenie „zysk” nie oznacza zysku w tradycyjnym znaczeniu. Oznacza on zadania graczy w obecnej rundzie. Na przykład, osoba zajmująca się chorymi lub czytająca książki na ten temat zyskuje wiedzę medyczną. Natomiast ci, którzy wiodą bogobojne życie otrzymują żeton pobożności, a ci, którzy przebywają pośród możnych i są wobec nich lojalni otrzymują żeton lojalności.

I znacznik kamienia z Kamieniołomu

I znacznik drewna z Lasu

I snopek zboża z Pola uprawnego

I żeton pobożności z Katedry

I bela wełny z puli

I żeton lojalności z puli

I żeton wiedzy medycznej z puli

I lub 2 złote monety z puli

I punkt zwycięstwa

Przykład: Zgodnie z ułożeniem tej karty wydarzenia czerwony gracz otrzymuje 1 znacznik kamienia, zielony 1 snopek zboża, żółty 1 złotą monetę, a niebieski 1 punkt zwycięstwa.

- Swoje zyski gracze chowają za swoimi **zasłonkami**. Punkty zwycięstwa są oznaczane przy pomocy znaczników na torze punktów zwycięstwa. Jeżeli na jednym polu toru zwycięstwa znajdzie się kilka znaczników, są one układane w stos.

Ważne: Jeżeli gracz ma w ramach zysku otrzymać coś, czego nie ma na planszy albo w puli, zamiast tego otrzymuje 1 punkt zwycięstwa.

4. Przesunięcie znacznika przysługi

- Na każdej karcie wydarzenia po jednej ze stron znajduje się **czerwona strzałka**. W zależności od tego jak aktywny gracz ułoży kartę na planszy, wskazuje ona liczbę **0, 1, 2** lub **3** znajdującą się obok Ratusza.










- Po tym jak każdy gracz otrzyma swój zysk, **znacznik przysługi** jest przesuwany na **torze przysług** w prawo o liczbę pól, odpowiadającą wskazanej wartości.

Przykład: Strzałka wskazuje 2. Tak więc znacznik przysługi jest przesuwany o 2 pola do przodu.

- Następnie aktywny gracz otrzymuje przysługę przedstawioną na polu.

Ważne: Jeżeli wskazówka pokazuje „0”, znacznik przysługi pozostaje na swoim miejscu i nic się nie dzieje. Aktywny gracz może skorzystać z przysługi tylko w momencie, gdy znacznik zostanie poruszony.

Pola przysług

- **Królowa:** Gracz otrzymuje **2 punkty zwycięstwa**, pod warunkiem, że ma **co najmniej 1 żeton lojalności**. 
- **Przeor:** Gracz otrzymuje **1 żeton pobożności** z Katedry. 
- **Cech:** Gracz otrzymuje **1 punkt zwycięstwa** za każdy **dom**, który umieścił na planszy (patrz karta akcji „Budowa domu” na stronie 4). 
- **Przeorysza:** Gracz otrzymuje **2 punkty zwycięstwa**, jeżeli ma **co najmniej 1 żeton wiedzy medycznej**. 
- **Kupiec:** Gracz otrzymuje **1 belę wełny** z puli. 
- **Król:** Gracz otrzymuje **1 punkt zwycięstwa** za każdy posiadany **żeton lojalności**. 
- **Hrabia Shirting:** Gracz otrzymuje **1 snopek zboża** z puli. 
- **Biskup:** Gracz otrzymuje **1 punkt zwycięstwa** za każdy posiadany **żeton pobożności**. 
- **Banita:** Gracz musi **odłożyć** do puli **1 złotą monetę**. Jeżeli nie może tego zrobić, musi inaczej ułożyć kartę wydarzenia.  

Ważne: Żetony lojalności, pobożności oraz wiedzy medycznej są ujawniane tylko na chwilę, ale nie są oddawane.







- Po dotarciu na ostatnie pole toru przysługi (Biskup), gracz przesuwa znacznik przysługi na pierwsze pole (Królowa). Ruch znacznika jest kontynuowany normalnie.
- Jeżeli aktywny gracz miałby otrzymać coś, co jest już niedostępne, nie otrzymuje tego. W przeciwieństwie do zysków otrzymywanych z karty wydarzenia, w tym wypadku gracz **nie** otrzymuje w zamian punktów zwycięstwa.

Wskazówka: Jeżeli w wyniku działania karty wydarzenia niektóre pola zostaną zakryte, nie bierze się ich pod uwagę podczas poruszania znacznika przysługi.

5. Zagranie karty akcji przez każdego gracza i jej rozegranie

- Zaczynając od aktywnego gracza, każdy z grających zagrywa z ręki **1** ze swoich kart akcji i wykonuje akcję na niej opisaną, po czym czynność tę wykonuje następny gracz w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.
- Zagrane karty akcji są układane przed graczami **odkryte**.
- Jeżeli na początku rundy została odkryta karta **trwałego wydarzenia** (niebieskie tło), gracz musi sprawdzić, czy nie wpływa ona na jego kartę akcji. Ponadto, jeżeli przy górnej krawędzi planszy znajduje się jedna lub dwie karty trwałych wydarzeń pochodzące z poprzednich rund, gracz musi wziąć je także pod uwagę.

Karty akcji



- **Zboże:** Gracz otrzymuje z Pola uprawnego **1 snopek zboża**. 
- **Pobożność:** Gracz otrzymuje **1 żeton pobożności** z Katedry. 
- **Materiał budowlany:** Gracz otrzymuje **1 znacznik kamienia** z Kamieniołomu lub **1 znacznik drewna** z Lasu. 
- **Projekt budowlany:** Gracz może umieścić do **2 znaczników materiałów budowlanych** na **jednym** wybranym przez siebie nieukończonym projekcie budowlanym znajdującym się na planszy. Następnie otrzymuje **3 punkty zwycięstwa** za każdy położony znacznik. Przy pomocy tej akcji **nie można** umieścić materiałów budowlanych na dwóch różnych projektach. Jednak można przy jej pomocy umieścić na planszy 2 różne materiały budowlane (drewno i kamień). Większość projektów budowlanych jest wprowadzanych do gry w wyniku kart wydarzeń. Projekt „Mostu” znajduje się na planszy od początku rozgrywki. Natomiast projekt „Wieży” zostanie wprowadzony do gry dopiero po rozdziale II (patrz „Projekty budowlane” na stronie 5). 
- **Sprzedaż wełny i sukna:** Gracz może sprzedać na Jarmarku **dowolną liczbę bel wełny** oraz **1 belę sukna**. Za każdą belę wełny otrzymuje **2 złote monety**, a za belę sukna **4 złote monety**. Gracz może sprzedać tylko **1 belę wełny** lub samo sukno. Sprzedane bele wełny i sukna są odkładane z powrotem do puli. 
- **Przywilej:** Gracz używa po raz drugi karty, którą zagrał jako ostatnią w bieżącym rozdziale. 

Wskazówka: Wykonanie akcji przedstawionej na karcie jest **dobrowolne**. Gracz może w dowolnym momencie **zrezygnować** z wykonywania akcji. Jeżeli została zagrana karta akcji, która nie może zostać wykonana, **nie** się nie dzieje.

Przykład: Gracz zagrał kartę akcji „Zboże”, a na Polu uprawnym nie ma już snopków zboża.

Wskazówka dotycząca pierwszej rozgrywki: Po tym jak podczas rozdziału I gracze zapoznają się z 6 kartami oznaczonymi gwiazdką, na początku rozdziału II biorą do ręki 6 kart, które wcześniej odłożyli na bok. W każdym następnym rozdziale gracze mają do dyspozycji jedynie 6 kart, jednak teraz wybierają je spośród wszystkich 12. Zasady dotyczące ich używania oraz opis pozostałych 6 kart akcji gracze powinni przeczytać dopiero po rozegraniu I rozdziału.

Rozgrywka przy pomocy wszystkich 12 kart akcji

- Po tym jak gracz zagra na stół **1** odkrytą kartę, musi natychmiast odrzucić z ręki **1 dodatkową** kartę akcji. Ta odrzucana karta jest umieszczana **zakryta** obok zagranej karty akcji.  
- Tak więc w każdym rozdziale każdy gracz może użyć jedynie **6** ze swoich 12 kart akcji. Pozostałe 6 kart musi odłożyć zakryte w trakcie danego rozdziału.
- W ten sposób przed każdym graczem znajduje się jeden odkryty **stos kart akcji** oraz jeden zakryty **stos kart odrzuconych**. W każdej rundzie na każdy ze stosów zostaje dołożona **jedna** karta. Do końca rozdziału gracz zagra z ręki wszystkie karty akcji. Na początku nowego rozdziału gracz bierze z powrotem do ręki wszystkie 12 kart akcji.

6 pozostałych kart akcji

- **Budowa domu:** Gracz płaci **I odpowiedni materiał budowlany oraz I złotą monetę** i umieszcza jeden ze swoich domów na jednym z 14 placów budowy znajdujących się w lewym dolnym rogu planszy. Rodzaj wymaganego materiału budowlanego (kamień lub drewno) jest przedstawiony na placu budowy. Poprzez budowę domów gracze mogą otrzymać czynsz pokazany nad danym placem budowy. **Ważne: Jeden gracz nie może zająć dwóch placów budowy przedstawiających ten sam czynsz.**
- **Czynsz:** Gracz otrzymuje **czynsz z nie więcej niż dwóch swoich domów**, które już zbudował na planszy. Jeżeli gracz zbudował więcej niż dwa domy, musi **wybrać**, z których dwóch chce otrzymać czynsz. Czynsz za dany dom jest pokazany nad każdym z nich. Zasoby żetonów pobożności oraz snopków zboża są bardzo ograniczone - gracz nie otrzyma niczego, jeżeli odpowiednia pula ulegnie wyczerpaniu.
- **Datek:** Gracz składa datek na rzecz **nieukończonego projektu budowlanego** znajdującego się na planszy. Wpłaca do puli **I złotą monetę** i umieszcza jedną ze swoich dwóch pieczęci datków na wybranym projekcie budowlanym. (patrz „Projekty budowlane” na stronie 5). **Wskazówka:** Jeżeli w wyniku działania określonej karty wydarzenia nie jest możliwa dalsza budowa projektu, nie wolno na jego rzecz składać datków.
- **Produkcja sukna:** Gracz może zamienić **I lub 2 bele wełny** na tę samą liczbę **bel sukna**.
- **Medycyna:** Gracz otrzymuje **I złotą monetę** oraz **I punkt zwycięstwa** (za pomniejszą pomoc medyczną) **lub** (począwszy od **rozdziału III**) może wyleczyć jednego lub więcej mieszkańców, którzy zachorowali w wyniku zarazy. Otrzymuje za to **2 punkty zwycięstwa** oraz **dodatkową nagrodę** (patrz „Zaraza” na stronie 6).
- **Przysługa:** Gracz przesuwając znacznik przysługi dokładnie o **I pole do przodu**. W zależności od pola, na którym zatrzyma się znacznik, gracz otrzymuje odpowiednią przysługę (patrz „Pola przysług” na stronie 3).



Koniec rundy

- Jeżeli w bieżącej rundzie została odkryta karta trwałego wydarzenia, jest ona umieszczana na polu I znajdującym się przy górnej krawędzi planszy. Jeżeli znajduje się tam już jakaś karta, nowe wydarzenie należy umieścić na polu 2. W każdym rozdziale przy górnej krawędzi planszy mogą znajdować się **maksymalnie dwa** trwałe wydarzenia. Jeżeli znajdują się tam już dwie karty, należy zamienić kartę, która działa najdłużej. W takim wypadku karta znajdująca się na polu I powinna zostać usunięta i odłożona do pudełka.



Wskazówka: W każdym rozdziale mogą się pojawić co najwyżej 3 trwałe wydarzenia.

- Aktywny gracz przekazuje herb pierwszego gracza sąsiadowi siedzącemu **po lewej**, który będzie nowym aktywnym graczem.
- Aktywny gracz rozpoczyna kolejną rundę od **odkrycia** kolejnej karty wydarzenia. Najpierw rozgrywa wydarzenie natychmiastowe. Następnie

układa kartę kładąc ją na Ratuszu. Każdy gracz otrzymuje swój zysk, aktywny gracz korzysta z przysługi, a na koniec każdy gracz, mając na uwadze trwałe wydarzenia, kolejno zagrywa jedną kartę akcji i jedną odrzuca. W ten sposób rozgrywa się 6 rund, po których kończy się rozdział.

Koniec rozdziału

Po rozegraniu 6 rund rozdział się kończy. Jeden z graczy odczytuje na głos treść karty rozdziału i wszyscy gracze postępują zgodnie z jej wskazaniem:

- Na każdym nieukończonym projekcie budowlanym znajdującym się na planszy jest umieszczany **jeden** znacznik materiału budowlanego odpowiedniego rodzaju wzięty z puli. Reprezentuje to przeprowadzone prace budowlane. Jeżeli na projekcie są wolne pola na drewno i kamień, najpierw zapełnia się pola na kamień.
- Jeżeli na planszy znajdują się żetony zamknięcia umieszczone w wyniku działania wydarzeń, są one usuwane. Jeżeli po rozdziale I stragan z sukrem znajdujący się na Jarmarku nadal jest zamknięty, to zostaje teraz otwarty.
- Wszystkie trwałe wydarzenia są **usuwane** z górnej krawędzi planszy. W nowym rozdziale te wydarzenia już **nie** obowiązują. Podobnie z Ratusza usuwane są wszystkie karty natychmiastowych wydarzeń.
- Następnie wszyscy gracze muszą spełnić swoje **zobowiązania** (patrz poniżej). Jeżeli gracz nie może zrealizować swoich zobowiązań, traci punkty zwycięstwa i na początku nowego rozdziału musi ponieść karę.
- Jeżeli po spełnieniu zobowiązania graczom zostały żetony pobożności, snopki zboża lub złote monety, zachowują je na czas kolejnego rozdziału.
- Aktywny gracz przekazuje herb pierwszego gracza kolejnej osobie.
- Jeżeli w rozdziale I gracze używali jedynie 6 kart akcji, każdy gracz dobiera sobie 6 pozostałych kart akcji i używa ich zgodnie z pełnymi zasadami (patrz „Rozgrywka przy pomocy wszystkich 12 kart akcji” na stronie 3).
- **Po rozdziale II** na planszy umieszcza się **projekt budowlany „Wieża”** oraz **II żetonów zarazy**.

Zobowiązania

- **Pobożność:** Gracze muszą udowodnić, że wiedli bogobojne życie. W tym celu każdy gracz musi oddać **2 żetony pobożności** kładąc je z powrotem na Katedrze. Jeżeli gracz nie może tego uczynić, **traci 3 punkty zwycięstwa za każdy brakujący żeton pobożności** oraz na początku nowego rozdziału musi spełnić **pokutę**.
- **Zboże:** Ponadto gracze muszą udowodnić, że zapewnili sobie także wystarczająco pożywienia. W związku z tym każdy gracz musi odłożyć z powrotem na Pole uprawne **2 snopki zboża**. Jeżeli gracz nie może tego zrobić, **traci 2 punkty zwycięstwa za każdy brakujący snopek zboża** oraz na początku kolejnego rozdziału będzie musiał **żebrac**.



- **Złoto:** Na koniec gracze muszą zapłacić królowi **podatki**. W tym celu aktywny gracz rzuca **kością podatków**. Wynik rzutu oznacza wysokość podatków. Ich wysokość waha się w zakresie od **2 do 5 złotych monet**. Jeżeli gracz nie ma wystarczającej ilości pieniędzy, oddaje wszystko co ma. **Za każdą brakującą złotą monetę gracz traci 1 punkt zwycięstwa**. Gracz, który nie jest w stanie w pełni zapłacić podatków, płaci ile może i na początku kolejnej rundy staje przed **królewskim sądem**.



Kary

- **Pokuta:** Jeżeli gracz nie miał wystarczającej liczby żetonów pobożności, na początku kolejnego rozdziału musi to odpokutować. **Na początku pierwszej rundy** musi wylosować z ręki 1 kartę którą odrzuca. Po zagranie pierwszej karty akcji gracz nie odrzuca kolejnej karty.
- **Żebranie:** Jeżeli gracz nie miał wystarczającej ilości snopków zboża, na początku nowego rozdziału musi żebrac – **w pierwszej rundzie** musi zrezygnować ze swojego zysku.
- **Królewski sąd:** Jeżeli gracz nie miał wystarczającej ilości złotych monet, musi stanąć przed królewskim sądem: w kolejnym rozdziale wykona tylko 5 akcji zamiast 6. Dlatego **w pierwszej rundzie** nowego rozdziału zagrywa jedną odkrytą i jedną zakrytą kartę akcji, jednak nie może rozegrać odkrytej karty.

Wyjątkowy przypadek: Jeżeli w rozdziale II pierwszą kartą wydarzenia będzie karta „Król Edward III prowadzi wojnę przeciwko Francji” gracz stojący przed królewskim sądem nie traci dwukrotnie możliwości zagrywania kart.

Specjalna zasada dotycząca rozdziału IV: Gracz, który na koniec gry nie jest w stanie spełnić swoich zobowiązań, nie ponosi żadnej kary w postaci pokuty, żebrania czy sądu królewskiego. Traci natomiast **dwa razy więcej punktów zwycięstwa** za każdy brakujący żeton pobożności, snopek zboża lub złotą monetę.

Przykład: Gracz, któremu brakuje 1 snopka zboża oraz 2 złotych monet, traci nie 4 (2 za zboże oraz 2 za monety), ale 8 punktów zwycięstwa.

Ochrona przed karą

Jeżeli gracz odda **1 żeton lojalności**, może na koniec każdego rozdziału uniknąć **jednej kary**, niezależnie od tego jak wiele żetonów pobożności, snopków zboża czy złotych monet mu brakuje.

Ważne: Gracz jednak normalnie traci punkty zwycięstwa.



Gracz może uniknąć kilku kar na raz, ale za każdą karę, której unika, musi oddać 1 żeton lojalności.

Przykład: Gracz, któremu brakuje 2 snopków zboża oraz 1 żetonu pobożności może oddać 2 żetony lojalności i uniknie w ten sposób przymusu żebrania i pokuty. Może także oddać 1 żeton lojalności i wybrać karę, którą poniesie.

Wskazówka: Zobowiązania, które gracze muszą ponieść na koniec rozdziału, zostały przedstawione na zasłonkach. Zasady dotyczące pokuty, żebrania oraz królewskiego sądu zostały opisane na kartach pomocy.

Projekty budowlane

- Pięć projektów budowlanych jest wprowadzanych do gry w wyniku działania kart wydarzeń. W związku z tym, że nie wszystkie wydarzenia są wykorzystywane w trakcie rozgrywki, może okazać się, że niektóre z projektów nie będą dostępne. Wyjątek: Projekty „Mostu” oraz „Wieży” nie są wprowadzane do gry w wyniku kart wydarzeń. „Wieżę” można budować dopiero od początku rozdziału III. Ten projekt budowlany jest umieszczany na planszy po rozdziale II.
- Jeżeli odpowiednie wydarzenie zostanie odkryte, powiązany z nim projekt budowlany jest umieszczany na właściwym polu na planszy. Karta wydarzenia przedstawia rysunek projektu oraz jego nazwę. Na planszy zaznaczono miejsca, na których należy umieszczać projekty budowlane.

Przykład: Rozpoczyna się budowa Piłśniarki.

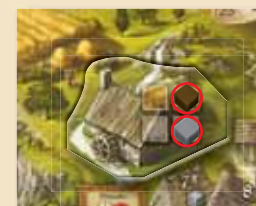


- Przy pomocy karty akcji **Projekt budowlany** gracz może wziąć udział w budowie projektu. W tym celu umieszcza 1 lub 2 **swoje** znaczniki materiałów budowlanych na **polach budowy** znajdujących się na danym projekcie. Na szarych polach należy umieszczać kamień, a na brązowych drewno.



- Za każdy dołożony znacznik (niezależnie od tego czy jest to drewno, czy kamień) gracz otrzymuje **3 punkty zwycięstwa**.
- Podczas budowy materiały budowlane mogą być dokładane na projektach budowlanych w dowolnej kolejności.

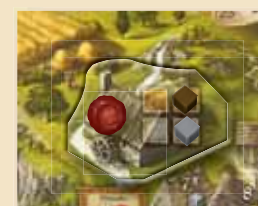
Przykład: Gracz dołożył 1 znacznik kamienia i 1 znacznik drewna, otrzymuje więc 6 punktów zwycięstwa.



- W przypadku niebieskiego pola znajdującego się na projekcie „Wieży” obowiązuje specjalna zasada (patrz „Wieża” na stronie 7).

Datki

- Przy pomocy karty akcji **Datek** gracz może złożyć datek na rzecz **nieukończonego** projektu budowlanego (patrz strona 3). W tym celu płaci 1 złotą monetę i umieszcza swoją **pieczęć datków** na wybranym projekcie budowlanym.



- Ukończony projekt budowlany – taki na którym wszystkie pola budowy są wypełnione – zapewnia **każdemu** darczyńcy premię przedstawioną na planszy obok budynku. W większości wypadków jest to 1 punkt zwycięstwa oraz 1 dodatkowa nagroda.

Wskazówka: Jeżeli odpowiednie elementy są już niedostępne, darczyńcy nie otrzymują dodatkowej nagrody.

- Dla każdego projektu budowlanego datek może złożyć **kilku graczy**. Jednak **jeden gracz nie może** złożyć **dwukrotnie** datku na rzecz tego samego projektu.
Przykład: Gracze czerwony i zielony otrzymują po 1 punkcie zwycięstwa oraz po 1 beli sukna.



- Po ukończeniu projektu budowlanego gracze otrzymują z powrotem swoje **pieczęci datków**.

- „Wieża” oraz „Kaplica Matki Boskiej” zapewniają 2 punkty zwycięstwa, jednak nie dają żadnej dodatkowej nagrody.

- „Szpital” zapewnia każdemu darczyńcy możliwość wyleczenia jednego chorego mieszkańca, pod warunkiem, że gracz ma odpowiednią liczbę żetonów wiedzy medycznej. Jeżeli kilku graczy złożyło datek na rzecz Szpitala, każdy gracz kolejno ma możliwość wyleczenia chorego, zaczynając od aktywnego gracza.



Zaraza

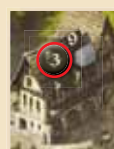
- Na początku rozdziału III na Kingsbridge spada zaraza. W każdej z 6 rund rozdziałów III oraz IV może dojść do zarażenia. W związku z tym na koniec rozdziału II, **II zakrytych żetonów zarazy** jest rozkładanych na 11 ponumerowanych polach znajdujących się na planszy: 10 domach oraz w leśnej kryjówce banitów (nr II).

- To, które z miejsc zostanie zarażone, jest uzależnione od karty wydarzenia, która pojawiła się w danej rundzie. Na każdej karcie wydarzenia dla rozdziałów III oraz IV znajduje się liczba z przedziału od 1 do 11. **Przed odczytaniem treści karty** należy najpierw sprawdzić, w którym miejscu zachorowali mieszkańcy. Następnie znajdujący się tam żeton zarazy jest odkrywany.

Przykład: Mieszkaniec domu numer 9 zachorował.



- Liczba znajdująca na żetonie zarazy pokazuje ile żetonów **wiedzy medycznej** trzeba mieć **co najmniej**, aby wyleczyć zarażonego mieszkańca. Wartość ta wynosi od 1 do 5. **Przykład:** Aby wyleczyć chorego w domu numer 9 trzeba mieć co najmniej 3 żetony wiedzy medycznej.



- Aby wyleczyć chorego mieszkańca gracz musi zagrać **kartę akcji „Medycyna”** oraz posiadać odpowiednią ilość żetonów wiedzy medycznej. Gracz pokazuje odpowiednią liczbę żetonów wiedzy medycznej i informuje gdzie leczy chorych.



- W nagrodę za wyleczenie chorego gracz otrzymuje **2 punkty zwycięstwa** oraz **jedną dodatkową nagrodę**, która jest uzależniona od miejsca, w którym leczył.



Nagrody są pokazane na wszystkich 11 miejscach na planszy. Tymi nagrodami mogą być punkty zwycięstwa, złote monety, żetony lojalności, bele sukna itd.
Przykład: Za dom numer 9 gracz otrzymuje 2 punkty zwycięstwa oraz może natychmiast zbudować na planszy jeden ze swoich domów **nie płacąc** 1 złotej monety ani 1 materiału budowlanego.

- W leśnej kryjówce banitów (nr II) gracz **nie** otrzymuje żadnej dodatkowej nagrody poza 2 punktami zwycięstwa.



- Żeton zarazy znajdujący się w miejscu wyleczonego mieszkańca jest następnie usuwany z gry. Wykorzystanych żetonów wiedzy medycznej gracz **nie** odkłada do puli, ale chowa je za swoją zastłonką.

- Jeżeli gracz ma odpowiedni poziom wiedzy medycznej, może przy pomocy karty akcji „Medycyna” **wyleczyć więcej niż jednego mieszkańca**. W tym celu musi wszystkim pokazać posiadane żetony wiedzy medycznej w ilości odpowiadającej sumie wartości wszystkich leczonych żetonów zarazy. Oczywiście za każdego wyleczonego mieszkańca gracz otrzymuje 2 punkty zwycięstwa oraz odpowiednią nagrodę.

- W rozdziale IV może okazać się, że zarażony zostaje mieszkaniec w miejscu, w którym już ktoś zachorował (żeton zarazy został już tam odkryty) lub został już wyleczony (żeton zarazy został usunięty z tego miejsca). W obu przypadkach żaden mieszkaniec **nie** choruje, ponieważ nie można zachorować dwukrotnie od tej samej zarazy.



Wieża

- Do ukończenia „Wieży” potrzebny jest jeden dodatkowy warunek. Po tym jak 8 pól budowy (6 szarych oraz 2 brązowe) zostanie zapełnionych, „Wieża” zostaje ukończona poprzez budowę iglicy oznaczonej przy pomocy **niebieskiego** pola budowy. W ten sposób zostaje ukończony najwyższy budynek w Anglii.



- Król przekazuje graczowi, który ma **najwięcej żetonów lojalności**, znacznik **metal** pochodzącego z królewskich kopalń. Gracz umieszcza znacznik na niebieskim polu budowy i otrzymuje za to **3 punkty zwycięstwa**. Jeżeli kilku graczy ma tyle samo żetonów lojalności, wspólnie otrzymują metal i każdy z nich nagradzany jest 1 punktem zwycięstwa.



Wskazówka: W wyniku działania określonej karty wydarzenia może okazać się, że „Wieża” zostanie ukończona wcześniej. W tym celu umieszcza się na niej kamienie wzięte z Kamieniołomu oraz drewno wzięte z Lasu. W tym wypadku znacznik metalu także otrzymuje gracz mający najwięcej żetonów lojalności.

- Podczas niektórych rozgrywek może okazać się, że Wieża nie zostanie ukończona. W takim wypadku nikt nie otrzymuje znacznika metalu.

KONIEC GRY

- Rozgrywka kończy się po rozdziale IV, po tym jak każdy gracz spełni swoje zobowiązania lub utraci podwójną liczbę punktów zwycięstwa w przypadku ich niewypełnienia. Następnie każdy z grających podlicza **materiały budowlane**, które mu pozostały. Za każdy **znacznik kamienia** oraz każdy **znacznik drewna** gracz otrzymuje **1 punkt zwycięstwa**. Każda nie wydana złota moneta jest warta pół punktu zwycięstwa.

Każdy gracz podlicza swoje złote monety, dzieli wynik przez 2 i przesuwają swój znacznik punktacji o odpowiednią liczbę pól do przodu. Wszystkie pozostałe elementy nie są brane pod uwagę. Zwycięzcą zostaje gracz, który ma najwięcej punktów. W przypadku remisu o zwycięstwie mogą decydować połówki punktów.

- W przypadku remisu w liczbie punktów należy porównać liczbę **żetonów pobożności** posiadanych przez remisujących graczy. Jeżeli gracze nadal remisują należy porównać liczbę **żetonów lojalności**, a jeżeli to nie wystarczy porównuje się **żetony wiedzy medycznej**.

Pozostałe zasady

- Stosy kart akcji oraz kart odrzuconych zawsze rosną równo. Jeżeli gracz musi dobrowolnie lub pod przymusem zrezygnować z wykonywania akcji (np. staje przed królewskim sądem), nadal musi wyłożyć odkrytą oraz zakrytą kartę. Jednak w tym wypadku odkryta karta akcji nie jest rozgrywana.

- Jeżeli gracz czymś płaci, zawsze musi odłożyć odpowiedni element na właściwe miejsce na planszy lub do puli obok planszy.
- Snopki zboża oraz żetony pobożności są bardzo ograniczone. Gracze powinni mieć to na uwadze przede wszystkim podczas rozgrywki dla czterech osób, kiedy o wiele trudniej jest spełnić zobowiązania.
- Niektóre z natychmiastowych wydarzeń działają dłużej niż jedną rundę (np. te wprowadzające projekty budowlane lub blokujące pola przystępu).
- Jeżeli gracz chce wymienić coś korzystając z działania karty natychmiastowego wydarzenia, może to zrobić tylko jeden raz. Przy pomocy trwałych wydarzeń gracz może dokonywać jednej wymiany na rundę.
- Żetony zamknięcia służą do blokowania miejsc na planszy. Mogą być one wykorzystywane na polach przystępu, na polach Jarmarku lub projektach budowlanych, sprawiając, że nie można z nich dalej korzystać.
- W przeciwieństwie do żetonów lojalności i pobożności, żetony wiedzy medycznej nie mogą zostać utracone.
- Jeżeli gracz nie może spełnić swoich zobowiązań na koniec rozdziału IV, może obronić się żetonami lojalności przed podwójną utratą punktów zwycięstwa. Traci wtedy punkty normalnie, zgodnie z tym co pokazano na karcie pomocy.
- Jeżeli okaże się, że tor punktów zwycięstwa jest niewystarczający, gracze liczą punkty dalej, zaczynając od pola I i do swojego wyniku dodają 60 punktów. Gracz nigdy nie może mieć mniej niż „0” punktów zwycięstwa – jeżeli miałby utracić więcej punktów to nic się nie dzieje – jego znacznik punktów zwycięstwa pozostaje na polu 0.

Autorzy: Michael Rieneck, urodzony w 1966 roku, mieszka w północnych Niemczech i jest zapalonym twórcą wszelkiego rodzaju gier. Najbardziej lubi tworzyć gry oparte o literaturę. Jego dotychczasowe gry „W 80 dni dookoła świata” oraz „Filarach Ziemi” odniosły światowy sukces.

Stefan Stadler, urodzony w 1973 roku, mieszka w Karlsruhe. Z wykształcenia jest księgarzem, zawodowo zajmuje się rozwojem gier na różne sposoby. Po „Filarach Ziemi” niniejsza gra jest trzecim wspólnym dziełem obu autorów.

Autorzy i wydawcy dziękują wszystkim testerom.

Redakcja: TM-Spiele
Ilustracje: Michael Menzel
Grafika: Pohl & Rick

© 2009 KOSMOS Verlag, Stuttgart
Original title:
KEN FOLLET: DIE TORE DER WELT



GALAKTA
ul. Trawniki 4
30-147 Kraków
tel. 12 4255787
www.galakta.pl



KOSMOS