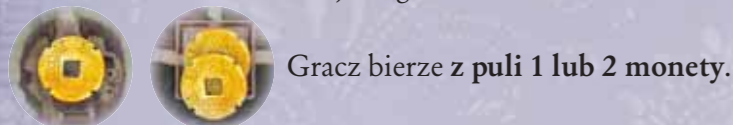
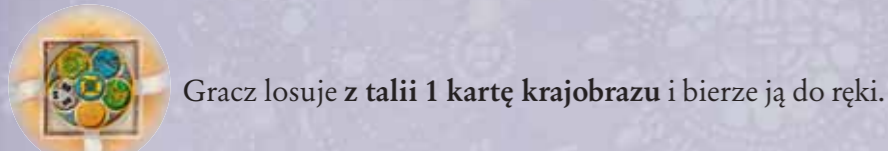


### Nagrody

Za zbudowanie straganu na polu lub w dzielnicy miasta gracz otrzymuje nagrodę, która jest mu przyznawana natychmiast po tym jak umieści tam swój stragan:



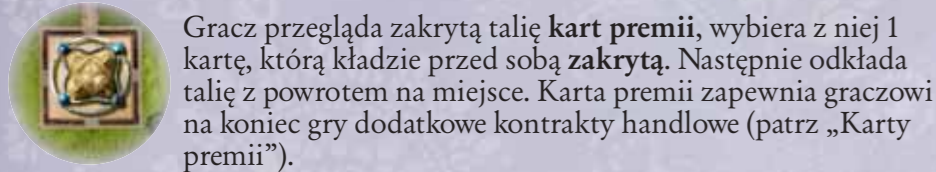
Gracz bierze z puli 1 lub 2 monety.



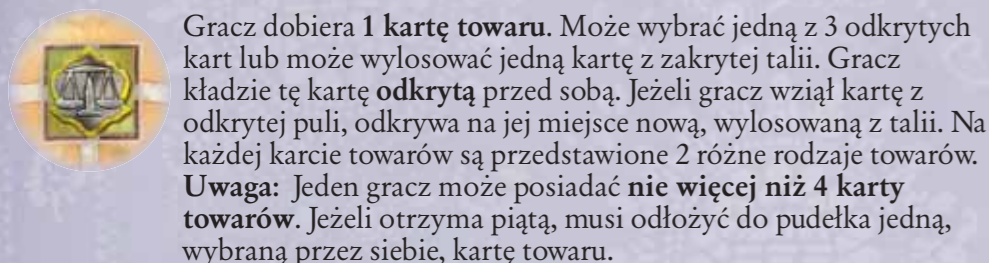
Gracz losuje z talii 1 kartę krajobrazu i bierze ją do ręki.



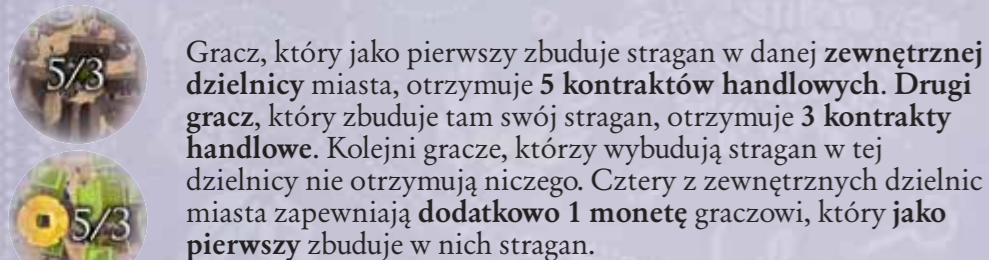
Gracz otrzymuje z talii 1 kartę klucza i kładzie ją przed sobą.



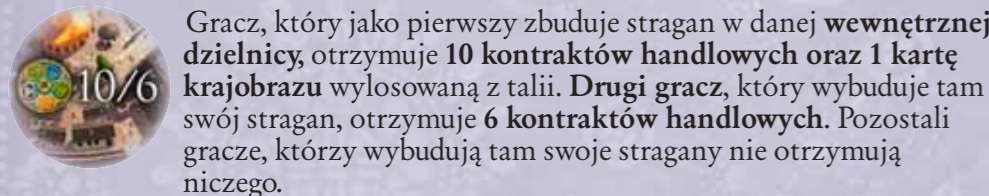
Gracz przegląda zakrytą talię kart premii, wybiera z niej 1 kartę, którą kładzie przed sobą zakrytą. Następnie odkłada talię z powrotem na miejsce. Karta premii zapewnia graczowi na koniec gry dodatkowe kontrakty handlowe (patrz „Karty premii”).



Gracz dobiera 1 kartę towaru. Może wybrać jedną z 3 odkrytych kart lub może wylosować jedną kartę z zakrytej talii. Gracz kładzie tę kartę odkrytą przed sobą. Jeżeli gracz wziął kartę z odkrytej puli, odkrywa na jej miejsce nową, wylosowaną z talii. Na każdej karcie towarów są przedstawione 2 różne rodzaje towarów. **Uwaga:** Jeden gracz może posiadać nie więcej niż 4 karty towarów. Jeżeli otrzyma piątą, musi odłożyć do pudełka jedną, wybraną przez siebie, kartę towaru.



Gracz, który jako pierwszy zbuduje stragan w danej zewnętrznej dzielnicy miasta, otrzymuje 5 kontraktów handlowych. Drugi gracz, który zbuduje tam swój stragan, otrzymuje 3 kontrakty handlowe. Kolejni gracze, którzy wybudują stragan w tej dzielnicy nie otrzymują niczego. Cztery z zewnętrznych dzielnic miasta zapewniają dodatkowo 1 monetę graczowi, który jako pierwszy zbuduje w nich stragan.

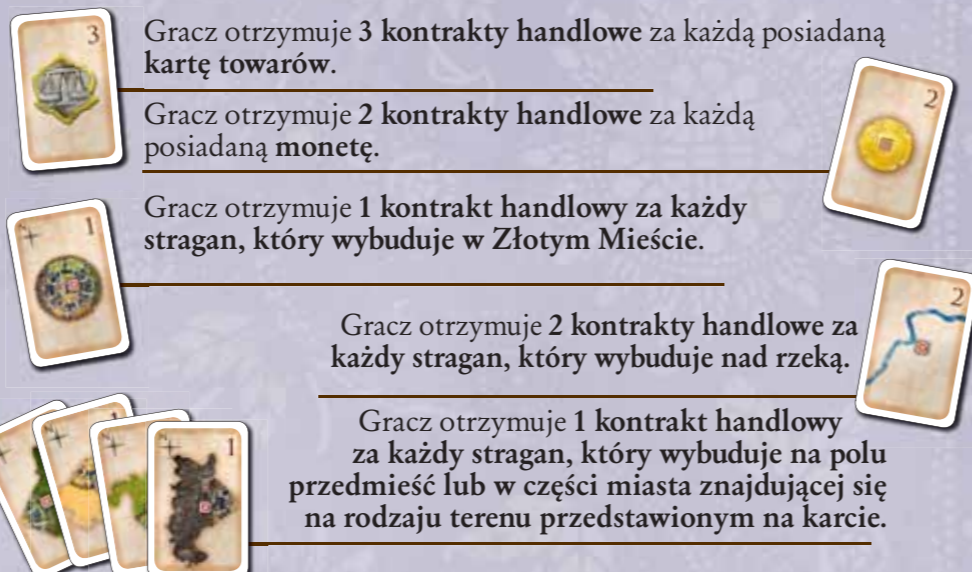


Gracz, który jako pierwszy zbuduje stragan w danej wewnętrznej dzielnicy, otrzymuje 10 kontraktów handlowych oraz 1 kartę krajobrazu wylosowaną z talii. Drugi gracz, który wybuduje tam swój stragan, otrzymuje 6 kontraktów handlowych. Pozostali gracze, którzy wybudują tam swoje stragany nie otrzymują niczego.

**Wskazówka:** Mimo iż trzeci i czwarty gracz nie otrzymują nagrody za zbudowanie straganu w dzielnicy, mogą chcieć zbudować tam swój stragan. W ten sposób mogą otrzymać kontrakty handlowe podczas podliczania punktów albo może to im umożliwić zbudowanie straganu w sąsiedniej dzielnicy.

### Karty premii

W grze występuje osiem kart premii, za które gracze otrzymują na koniec gry kontrakty handlowe:



Gracz otrzymuje 3 kontrakty handlowe za każdą posiadaną kartę towarów.

Gracz otrzymuje 2 kontrakty handlowe za każdą posiadaną monetę.

Gracz otrzymuje 1 kontrakt handlowy za każdy stragan, który wybuduje w Złotym Mieście.

Gracz otrzymuje 2 kontrakty handlowe za każdy stragan, który wybuduje nad rzeką.

Gracz otrzymuje 1 kontrakt handlowy za każdy stragan, który wybuduje na polu przedmieść lub w części miasta znajdującej się na rodzaju terenu przedstawionym na karcie.

### KONIEC GRY

Rozgrywka może zakończyć się na dwa sposoby:

1. Jeden z graczy umieścił na planszy wszystkie swoje stragany. W takim wypadku obecna runda jest rozgrywana do końca i gra się kończy.
2. Rozegrana zostanie ostatnia karta podliczania punktów.

Gracze odkrywają swoje karty premii i otrzymują należne im kontrakty handlowe. Następnie sumują wartości swoich kontraktów handlowych. Wygrywa gracz, który uzyskał najwyższy wynik. W przypadku remisu zwycięża gracz, który wybudował więcej straganów w Złotym Mieście. Jeżeli gracze nadal remisują, wygrywa ten, kto ma więcej monet. Jeżeli gracze nadal remisują, dzielą się zwycięstwem.

**Wskazówka:** Może się czasami zdarzyć, że gracz mający wolne stragany nie będzie mógł już niczego wybudować. W takiej sytuacji gra kończy się wcześniej, ponieważ nie ma już wolnych pól na wybrzeżach, a gracz nie może zbudować połączeń z wolnym polem przedmieść ani w dzielnicach miasta. Gracz taki automatycznie przegrywa. Obecna runda jest rozgrywana do końca. Następnie przeprowadza się podliczenie punktów i wyłanianie zwycięzcę zgodnie z powyższym opisem.

O autorze: Zapalony rowerzysta, miłośnik muzyki oraz zawodowy twórca gier Michael Schacht mieszka ze swoją żoną Marianne we Frankfurcie nad Menem. Ma na swoim koncie ogromną liczbę projektów w tym najlepszą grę 2007 roku. Przy pomocy prostych metod stara się osiągnąć wysoki poziom zabawy oraz przyjemności, a gra „Złote Miasto” jest jego pierwszą dużą grą wydaną przez wydawnictwo Kosmos. Regularnie zamieszcza na swojej stronie internetowej [www.michaelschacht.net](http://www.michaelschacht.net) rozszerzenia oraz inne dodatkowe elementy do swoich gier.

Autor i wydawca dziękują wszystkim testerom.

GALAKTA  
ul. Trawniki 4  
30-660 Kraków  
tel. 012 435 57 87  
[www.galakta.pl](http://www.galakta.pl)

# ZŁOTE MIASTO

Gra dla 3-4 graczy w wieku od 10 lat

## OPIS I CEL GRY

Kupcy zwabieni bogactwem legendarnego Złotego Miasta przybywają z oddali na wielką wyspę. Ci, którym uda się wybudować stragany w odpowiednim miejscu i czasie, zbiją fortunę. Poprzez budowę straganów, zdobywanie towarów oraz otrzymywanie premii gracze otrzymują kontrakty handlowe. Ten, kto zdobędzie najwięcej kontraktów handlowych zostanie zwycięzcą.

## ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA



## PRZYGOTOWANIE GRY

- Przed pierwszą rozgrywką wszystkie elementy należy wypchnąć z kartonowej ramki.
- Planszę należy rozłożyć na środku stołu.
- Każdy gracz otrzymuje elementy w jednym kolorze: stragany (podczas rozgrywki dla trzech osób każdy gracz otrzymuje 18 straganów, podczas rozgrywki dla czterech osób – 16) oraz dłonie licytacji.
- Ponadto, każdy gracz otrzymuje 3 monety, które kładzie przed sobą. Pozostałe monety należy umieścić w puli obok planszy.
- Spośród kart krajobrazów każdy gracz otrzymuje 1 kartę „wybrzeże”. Pozostałe karty krajobrazów należy potasować i umieścić obok planszy w formie zakrytej talii. Z tak przygotowanej talii każdy gracz

losowo dobiera jeszcze jedną kartę krajobrazu. Gracze trzymają swoje karty, nie pokazując ich przeciwnikom.

- 8 kart towarów należy potasować i umieścić obok planszy w formie zakrytej talii. Następnie należy wylosować z niej 3 wierzchnie karty i położyć odkryte obok talii.
- 8 kart premii należy umieścić w formie zakrytej talii obok planszy. Koło nich należy położyć 6 kart kluczy oraz kontrakty handlowe posegregowane zgodnie z wartościami.
- 16 kart podliczania punktów należy podzielić na 3 stosy zgodnie z wartościami „1”, „2” oraz „3” i każdy z tych stosów osobno potasować. Następnie z potasowanych stosów należy przygotować jedną zakrytą talię: na spodzie należy umieścić karty z numerem „3”, na nich karty z numerem „2”, a na wierzchu karty z numerem „1”.
- Najmłodszy gracz otrzymuje klucz pierwszego gracza i zostaje on pierwszym graczem w najbliższej rundzie.

## PLANSZA

Plansza przedstawia wyspę, u wybrzeży której znajduje się 16 portów. Łąid składa się z czterech rodzajów terenu: lasu, równiny, gór oraz pustyni, na których ulokowanych jest 30 pól przedmieść. Dwanaście z nich leży na brzegach czterech rzek. Na każdym polu przedstawiono nagrodę, otrzymywaną przez gracza, który zbuduje na nim stragan (patrz „Nagrody”). Na środku wyspy znajduje się Złote Miasto, podzielone na cztery ćwiartki. Każda ćwiartka składa się z jednej wewnętrznej dzielnicy oraz dwóch dzielnic zewnętrznych. Pola i ćwiartki są połączone drogami.





## PRZEBIEG GRY

Rozgrywka podzielona jest na rundy. Każda runda składa się z 6 faz rozgrywanych kolejno po sobie. Po rozegraniu wszystkich faz rozpoczyna się kolejna runda.

### Szczegółowy opis faz:

#### 1. Odkrycie karty podliczania punktów

Z wierzchu talii kart podliczania punktów należy odkryć jedną kartę i umieścić ją obok planszy.

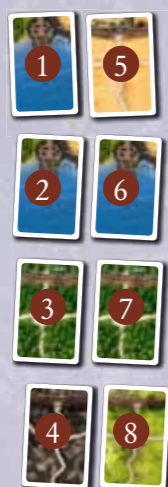


#### 2. Wyłożenie kart krajobrazów

Z talii kart krajobrazów należy odkryć odpowiednią liczbę kart i umieścić je obok planszy. Podczas rozgrywki dla trzech osób należy odkryć 6 kart, a podczas rozgrywki dla czterech osób należy odkryć 8 kart. Odkryte karty należy układać parami.

**Wskazówka:** Aby upewnić się, że pary są dobrze wymieszane należy najpierw odkryć pierwszą kolumnę 3 (lub 4) kart, następnie należy odkryć drugą kolumnę 3 (lub 4) kart.

• Jeżeli talia uległa wyczerpaniu, w celu przygotowania nowej należy przetasować stos zużytych kart krajobrazów.



#### 3. Ułożenie dłoni licytacji

- Pierwszy gracz umieszcza swoją dłoń licytacji na parze kart, które chciałby otrzymać - w ten sposób je „zaklepuje”. Pozostali gracze robią to samo, w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.
- Jeżeli gracz umieszcza swoją dłoń licytacji na wolnej parze kart, nie płaci nic.
- Jeżeli na parze kart znajduje się dłoń licytacji przeciwnika, gracz, który dokłada swoją dłoń, musi wpłacić do puli 1 monetę. Przeciwnik musi z powrotem wziąć swoją dłoń licytacji. Kiedy ponownie nadejdzie jego tura, będzie on mógł wybrać parę kart (tę samą lub inną).
- Każde kolejne, w trakcie tej samej rundy, przegonienie przeciwnika zwiększa cenę takiego czynu o 1. Jeżeli w tej samej rundzie gracz jest przeganiany jako drugi, kosztuje to 2 monety, za trzecim razem koszt wynosi 3 monety itd. Nie ma przy tym znaczenia, który gracz przegania, ani który gracz jest przeganiany, ani czy dotyczy to tej samej pary kart, czy innej.
- Gracz, którego dłoń licytacji znajduje się na parze kart, omija swoją turę podczas dalszej części fazy.
- Jeżeli na każdej parze kart znajduje się jedna dłoń licytacji, faza układania się kończy. Każdy gracz zabiera swoją dłoń licytacji z powrotem i bierze do ręki swoją parę kart.

**Wskazówka:** W kolejnej rundzie koszt przeganiania przeciwników z pary kart znowu zaczyna się od jednej monety.

### Przykład fazy układania dłoni licytacji:

1. Gracz czerwony zaklepuje sobie parę kart wybrzeże/pustynia. Gracz niebieski zaklepuje sobie parę kart las/las. Gracz biały przejmuje karty lasu. Wpłaca 1 monetę do puli, umieszcza swoją dłoń licytacji na zaklepanych kartach i oddaje niebieskiemu graczowi jego dłoń licytacji.
2. Gracz czarny przegania czerwona dłoń licytacji z pary kart wybrzeże/pustynia i wpłaca do puli 2 monety.
3. Następny w kolejce jest gracz czerwony. Kładzie swoją dłoń licytacji na wolnej parze wybrzeże/wybrzeże. Gracz niebieski przegania gracza białego i wpłaca do puli 3 monety.
4. Gracz biały uważa, że ceny są zbyt wysokie (aby wyrzucić innego gracza musiałby zapłacić 4 monety). Kładzie swoją dłoń licytacji na wolnej parze góry/równina. Tak więc na każdej parze kart znajduje się jedna dłoń licytacji, a faza układania się kończy.



#### 4. Budowa straganów

Podczas budowy straganów obowiązuje zasada ciągłej ścieżki, która musi być przestrzegana od pola wybrzeża na którym znajduje się stragan gracza, aż do pola, na którym ma zostać zbudowany nowy stragan. Na każdym polu, do którego prowadzi taka ścieżka, może być zbudowany stragan gracza.

- Na każdym polu wybrzeża i na każdym polu przedmieść może być wybudowany tylko jeden stragan.
- W każdej dzielnicy Złotego Miasta gracz może zbudować tylko jeden stragan.
- Budowanie straganów rozpoczyna pierwszy gracz. Następnie reszta graczy kontynuuje w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Podczas swojej tury gracz może umieścić na planszy 1 lub 2 stragany.
- W tym celu gracz zagrywa z ręki karty krajobrazów odpowiadające terenowi, na którym umieszcza stragan.
- Budowa straganu na polu wybrzeża jest niezależna od rodzaju terenu. W tym celu gracz musi zagrać 1 kartę krajobrazu „wybrzeże”.
- Podczas budowy na polu przedmieść lub w zewnętrznej dzielnicy Złotego Miasta gracz musi zagrać 2 karty krajobrazów, które odpowiadają rodzajowi terenu lub części miasta.
- Aby móc zbudować stragan w jednej z czterech wewnętrznych dzielnic, gracz musi dodatkowo zagrać 1 kartę klucza, którą wcześniej zdobył (patrz „Nagrody”).

- **Zasada jokera:** 2 identyczne karty krajobrazów mogą zostać wykorzystane jako 1 dowolna karta krajobrazu. Tak więc, gracz może na przykład zagrać 2 karty „pustynia” jako 1 kartę „las”, lub może wykorzystać 2 karty „równina” jako 1 kartę „gór”.
- Wskazówka:** Podczas swojej tury gracz może skorzystać z zasady jokera dowolną ilość razy.
- Każdy zbudowany stragan zapewnia graczowi jedną nagrodę, którą gracz otrzymuje zaraz po jego zbudowaniu.
- Zagrane karty krajobrazów są odkładane odkryte na stos zużytych kart krajobrazów, który należy stworzyć obok talii. Jeżeli gracz zagrywa kartę klucza, jest ona odkładana do pudełka.
- **Limit kart:** Na koniec swojej tury gracz może mieć na ręce nie więcej niż 5 kart krajobrazów. Karty ponad ten limit, wybrane przez gracza, należy odłożyć na stos kart zużytych.
- Po tym jak każdy gracz rozegra swój ruch, faza budowy dobiega końca.
- Wskazówka:** Nie jest niczym niezwykłym, jeżeli gracz nie może w trakcie rundy zbudować ani jednego straganu.

### Przykład budowy straganów:

Niebieski gracz postawił stragan na wybrzeżu przy pustyni. Później zbudował stragan na pustyni, a potem jeden w zewnętrznej dzielnicy miasta graniczącej z pustynią. Swoją kolejną stragan może zbudować na sąsiednich polach wskazanych przez niebieskie strzałki, tj. na polach przedmieść, na pustyni, w górach albo w sąsiedniej dzielnicy miasta. Jeżeli chce zbudować stragan w wewnętrznej dzielnicy pustynnej części miasta musi najpierw zdobyć kartę klucza, którą otrzyma za zbudowanie straganu na polu przedmieść, na którym przedstawiony jest klucz. Oczywiście gracz mógłby wykorzystać swoją kartę krajobrazu „wybrzeże” do zbudowania straganu na dowolnym pustym polu wybrzeża.



#### 5. Podliczanie punktów

W tym momencie zostają podliczone punkty zgodnie ze wskazaniami odkrytej karty podliczania punktów. Podliczanie punktów przebiega zawsze w dwóch kategoriach: za towary oraz za stragany znajdujące się obok rzeki lub w odpowiedniej ćwiartce miasta.

**Wskazówka:** Róża wiatrów znajdująca się w lewym górnym rogu karty odpowiada ułożeniu róży wiatrów znajdującej się na planszy, dzięki czemu gracze szybciej mogą znaleźć odpowiednie miejsce.

- **Podliczenie punktów za towary:** Każdy gracz, który ma przed sobą towar przedstawiony na karcie, otrzymuje 2 kontrakty handlowe.
- **Podliczenie punktów za rzekę:** Każdy gracz, który wybudował stragan

obok wskazanej rzeki otrzymuje 2 kontrakty handlowe.

- **Podliczenie punktów za ćwiartkę miasta:** Każdy gracz, który wybudował w pokazanej ćwiartce miasta swój stragan, otrzymuje 2 kontrakty handlowe.

**Wskazówka:** Aby otrzymać 2 kontrakty handlowe gracz musi podczas podliczania mieć towar pokazany na karcie lub musi mieć wybudowany stragan obok wskazanej rzeki lub we wskazanej części miasta. Nie ma przy tym znaczenia ile gracz posiada sztuk danego towaru ani ile wybudował straganów w danym miejscu.

- **Premia za większość:** Gracz, który jako jedyny ma karty towaru przedstawionego na karcie podliczania punktów, otrzymuje 2 dodatkowe kontrakty handlowe. Gracz, który jako jedyny ma stragany w podanym miejscu lub jako jedyny wybudował stragany obok wskazanej rzeki albo ma we wskazanej ćwiartce miasta, lub przy danej rzece więcej straganów, niż każdy z przeciwników, otrzymuje 2 dodatkowe kontrakty handlowe.
- Po tym jak przyznane zostaną kontrakty handlowe kończy się faza podliczania punktów. Rozegrana karta podliczania punktów jest odkładana do pudełka.

**Wskazówka:** Kontrakty handlowe występują w nominalach 1, 2 oraz 5 i mogą w dowolnym momencie być wymieniane. Gracz nie musi jednak mówić swoim przeciwnikom jak wiele kontraktów handlowych posiada.

### Przykład podliczania punktów:

1. W tej rundzie podlicza się punkty za dzbany oraz za rzekę pomiędzy równiną, a górami. Gracz biały i czarny mają po jednym straganie zbudowanym obok tej rzeki. Dlatego każdy z nich otrzymuje 2 kontrakty handlowe. W związku z tym, że każdy z nich zbudował po jednym straganie, żaden z nich nie otrzymuje 2 dodatkowych kontraktów handlowych za większość. Gdyby gracz biały lub czarny zbudował swój stragan na trzecim wolnym polu, otrzymaliby za to 2 dodatkowe kontrakty handlowe.

2. W tej rundzie podlicza się punkty za wino oraz za pustynną ćwiartkę miasta. Gracze czerwony, niebieski i czarny otrzymują po 2 kontrakty handlowe, ponieważ wybudowali swoje stragany w danej części miasta. Gracz czerwony ma 3 stragany i jest to więcej od straganów przeciwników (niebieski 2, czarny 1), dlatego gracz czerwony otrzymuje 2 dodatkowe kontrakty handlowe.

#### 6. Zmiana pierwszego gracza

Klucz pierwszego gracza jest przekazywany następnemu graczowi w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Ten gracz zostaje pierwszym graczem w kolejnej rundzie. W tym momencie runda dobiega końca. Rozpoczyna się kolejna, na początku której należy odkryć kartę podliczania punktów oraz wyłożyć pary kart krajobrazów.

