

ZŁOTE MIASTO

Wielka susza wariant dla 2 graczy

Podczas rozgrywki obowiązują normalne zasady z poniższymi zmianami:

PRZYGOTOWANIE GRY

1. Karty punktacji są układane w formie trzech zakrytych talii:
 - 4 karty punktacji z numerem „1” są tasowane i tworzą pierwszą talię,
 - 8 kart punktacji z numerem „2” jest tasowanych, a następnie dzielonych na dwa stopy po 4 karty każdy tworząc w ten sposób drugą oraz trzecią talię,
 - 4 karty punktacji z numerem „3” są odkładane do pudełka.
2. Klucz pierwszego gracza nie jest wykorzystywany w trakcie rozgrywki.
3. Pierwszy gracz może zostać wyłoniony w dowolny sposób.

PRZEBIEG GRY

1. Wyłożenie kart krajobrazu

Podczas rozgrywki dla 2 osób z talii krajobrazu wyklada się 5 kart.

Karty są układane w taki sposób, aby w jednym rzędzie znajdowały się 2 karty, a w drugim 3.

W rzędzie z 2 kartami krajobrazu należy umieścić 1 monetę wziętą z puli.

4. Budowa straganów

Gracz, który wziął 2 karty oraz monetę rozpoczyna.

Uwaga: Za zbudowanie straganu na pustyni gracz nie otrzymują nagród.

5. Podliczanie punktów

Stragany na pustyni są liczone normalnie podczas podliczania punktów jak i w odniesieniu do kart premii.

Specjalne podliczenie punktów

Po podliczeniu punktów za 4, 8 oraz 12 kartę następuje specjalne podliczenie punktów (następuje ono po tym jak jedna z talii kart się wyczerpie).

Każdy gracz odkrywa swoją kartę premii i otrzymuje za nią odpowiednią liczbę kontraktów handlowych.

Gracze następnie sumują wartości swoich kontraktów handlowych.

Gracz z wyższym wynikiem otrzymuje:

- 1 punkt zwycięstwa, podczas pierwszego specjalnego podliczania punktów.
- 2 punkty zwycięstwa, podczas drugiego specjalnego podliczania punktów.
- 3 punkty zwycięstwa, podczas trzeciego specjalnego podliczania punktów

Kontrakty handlowe są odkładane do puli, a karty premii za które gracz otrzymali punkty są usuwane z gry.

6. Zmiana pierwszego gracza

Pierwszym graczem podczas kolejnej rundy jest gracz, który wykonywał swoją turę jako ostatni podczas poprzedniej rundy.

KONIEC GRY

Gdy jeden z graczy zdobędzie co najmniej 3 punkty zwycięstwa zostaje zwycięzcą, a rozgrywka dobiega końca.

ZŁOTE MIASTO

Dodatkowy wariant dla 2 graczy

Poniższe zasady mogą zostać wykorzystane podczas rozgrywki w wariant „Wielka Susza”.

PRZYGOTOWANIE GRY

- Gracze nie mogą wybrać czarnego jako swojego koloru.
- Poza swoimi normalnymi straganami, każdy gracz otrzymuje 2 czarne stragany.

PRZEBIEG GRY

4. Budowa straganów

Uwaga: W jednej części miasta nie można nigdy zbudować więcej niż dwóch straganów.

Gracz może zbudować czarny stragan tylko zgodnie z następującymi zasadami:

- Czarny stragan może zostać zbudowany tylko w mieście.

- Gracz musi mieć w danej dzielnicy stragan w swoim kolorze.

- W danej dzielnicy miasta nie może znajdować się stragan należący do przeciwnika.

W celu zbudowania czarnego straganu gracz musi normalnie zagrać z ręki karty krajobrazu i kartę klucza.

Gracz może zbudować do dwóch czarnych straganów w jednej turze (umieszczając je w różnych częściach miasta) – jednak nadal nie wolno mu zbudować w jednej turze więcej niż dwóch straganów.

5. Podliczanie punktów oraz Specjalne podliczenie punktów

Czarny stragan jest wliczany do liczby straganów gracza, tak jakby był w jego kolorze.

Uwaga: Gracz może w ten sposób wykorzystać czarne stragany do zablokowania przeciwnikowi dostępu do pewnych części Złotego Miasta.