Virginio Gigli i Flaminia Brasini

COIMBRA

W erze wielkich odkryć geograficznych swój rozkwit przeżywają największe miasta Portugalii: Lizbona, Porto i przede wszystkim Coimbra – słynny ośrodek uniwersytecki.

Jako głowa jednego z najznamienitszych rodów Coimbry uważasz, że wzmożony rozwój ekonomiczny prowadzi niestety równocześnie do zmniejszenia poczucia bezpieczeństwa wśród mieszkańców miasta i regionu.

Zatrudniasz więc legion strażników i oferujesz swoje usługi najbardziej wpływowym **urzędnikom**, **kupcom**, **duchownym** i **uczonym**. Od niektórych z nich nie oczekujesz jednak za swoją ochronę pieniędzy, ale określonych przysług.

W grze znajdziecie wiele dróg do zwycięstwa. Ale bez względu na to, czy skoncentrujecie swe wysiłki na zdobywaniu bogactwa, rekrutowaniu nowych strażników zbrojnych w tarcze, trzymaniu pieczy nad rozwojem naukowym, zacieśnianiu więzi ze zgromadzeniami klasztornymi, czy na inwestowaniu w dalekie wyprawy – zwycięstwo będzie udziałem tego, kto najlepiej będzie potrafił wykorzystać wciąż zmieniające się okoliczności. Przede wszystkim jednak czeka Was ekscytująca walka o względy najbardziej wpływowych obywateli, a to dzięki wyjątkowej mechanice doboru i rozmieszczania kości, w której każda kość nie tylko określa kolejność rozgrywania i wysokość koniecznej łapówki, ale także rodzaj dochodu, jaki później otrzymacie.

Po 4 rundach rozgrywka dobiega końca i gracz, który zdobędzie najwięcej punktów zwycięstwa, wygrywa.

Komponenty

plansza

4 plansze graczy

po 1 dla każdego gracza

13 kości

24 żetony klasztorów

15 kart wypraw

56 kart postaci

Każda z kart postaci należy do 1 z 4 profesji.

14 urzędników

14 kupców

14 duchownych

14 uczonych

Każda karta postaci ma 1 z 3 rodzajów rewersów.

8 ×

24 ×

24 ×

4 żetony przysług

4 żetony koron

4 żetony punktowania wpływów

awers: 2/3 graczy

rewers: 4 graczy

5 żetonów kości

żeton „3 oczek"

12 podstawek pod kości

po 3 w kolorze każdego gracza

100 dysków

po 25 w kolorze każdego gracza

4 pielgrzymów

po 1 w kolorze każdego gracza

4 lwy

po 1 w kolorze każdego gracza

8 znaczników

po 2 w kolorze każdego gracza

Przygotowanie gry

1. **Planszę** należy umieścić pośrodku stołu.

2. Żetony **klasztorów** należy posortować zgodnie z ich rewersami i utworzyć z nich odpowiednie stosy – I, II i III. Tasuje się je osobno i kładzie zakryte obok planszy.

Należy dobrać 8 żetonów ze stosu I i rozłożyć losowo po 1 odkrytym żetonie na każdym **niebieskim polu klasztoru (I)** na **mapie pielgrzyma.**

Następnie dobiera się 4 żetony ze stosu II i rozkłada losowo po 1 odkrytym żetonie na każdym **szarym polu klasztoru (II)** na **mapie pielgrzyma.**

Na koniec trzeba dobrać 2 żetony ze stosu III i rozłożyć losowo po 1 odkrytym żetonie na każdym **rubinowym polu klasztoru (III)** na **mapie pielgrzyma.**

Pozostałe żetony klasztorów należy odłożyć do pudełka.

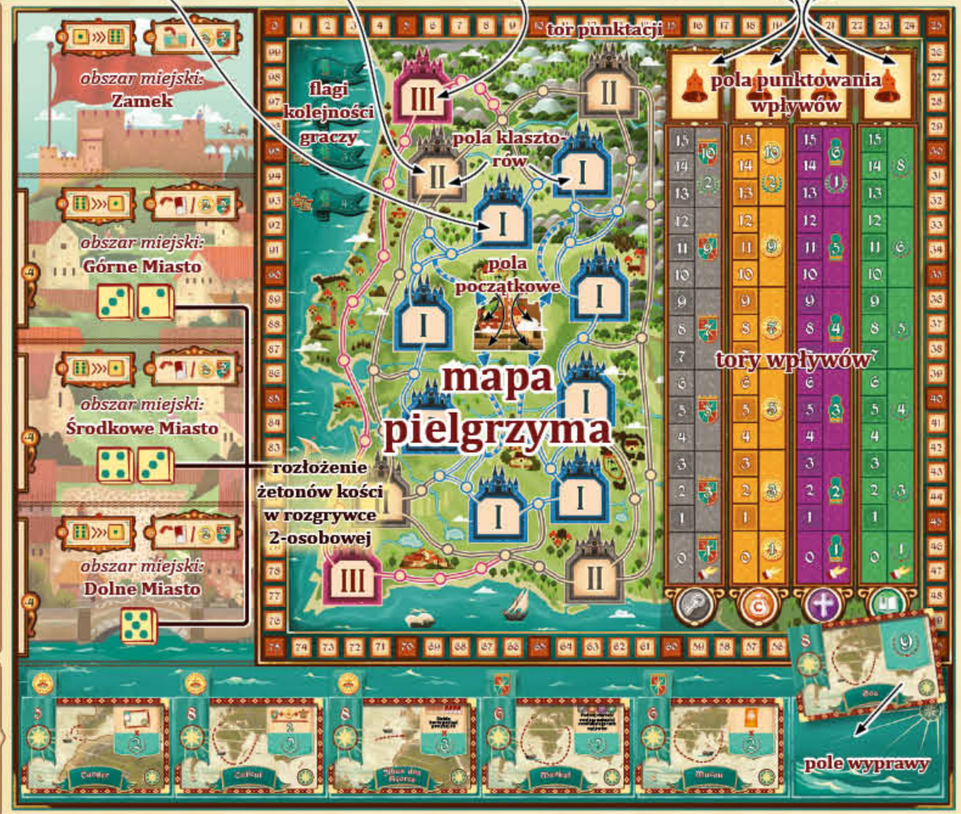
3. Należy potasować **4 żetony punktowania wpływów** i rozłożyć losowo po 1 żetonie na każdym **polu punktowania wpływów** nad **4 torami wpływów.** Należy sprawdzić, czy widoczna strona każdego żetonu odpowiada liczbie graczy (2/3 albo 4).

4. Należy wziąć **5 żetonów kości.**

- **W GRZE 4-OSOBOWEJ**
  Wszystkie żetony odkłada się do pudełka, nie będą potrzebne.
- **W GRZE 3-OSOBOWEJ**
  Żeton umieszcza się na **Górnym Mieście** na planszy.
  Żeton umieszcza się na **Środkowym Mieście.**
  Drugi żeton umieszcza się na **Dolnym Mieście.**
  Żetony i odkłada się do pudełka.
- **W GRZE 2-OSOBOWEJ**
  Żetony i umieszcza się na **Górnym Mieście.**
  Żeton i drugi żeton umieszcza się na **Środkowym Mieście.**
  Żeton umieszcza się na **Dolnym Mieście.**

5. **Karty wypraw** należy potasować, następnie trzeba wylosować 6 i położyć po 1 odkrytej karcie na każdym **polu wyprawy** na dole planszy.

Pozostałe karty wypraw odkłada się do pudełka.

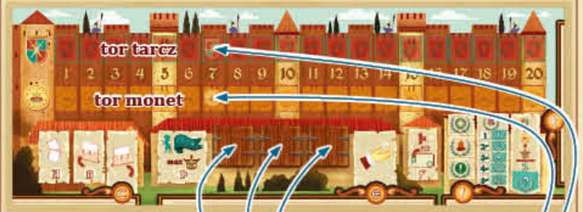


6. Należy wziąć **13 kości.**

- **W GRZE 4-OSOBOWEJ**
  Wszystkie 13 kości umieszcza się obok planszy, tworząc **pulę kości.**
- **W GRZE 3-OSOBOWEJ**
  1 fioletową i **1 zieloną** kość odkłada się do pudełka. Pozostałe 11 kości umieszcza się obok planszy, tworząc **pulę kości.**
- **W GRZE 2-OSOBOWEJ**
  1 szarą, **1 pomarańczową**, **2 fioletowe** i **2 zielone** kości odkłada się do pudełka. Pozostałe 7 kości umieszcza się obok planszy, tworząc **pulę kości.**

7. Każdy gracz otrzymuje poniższe elementy:

- **planszę gracza**, którą kładzie przed sobą;

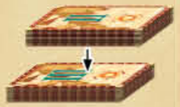


- **3 podstawki pod kości** w wybranym przez siebie kolorze, które kładzie na polach z okiennicami na swojej planszy;
- **2 znaczniki** w wybranym przez siebie kolorze, które umieszcza na swojej planszy: jeden na polu „7" **toru monet**, a drugi na polu „7" **toru tarcz**;
- **pielgrzyma** w wybranym przez siebie kolorze, którego na razie kładzie obok swojej planszy;
- **25 dysków** w wybranym przez siebie kolorze.
  Kładzie po 1 dysku na polu „0" każdego z 4 **torów wpływów** na planszy.
  1 dysk kładzie na polu „0" **toru punktacji** na planszy.

Pozostałe dyski umieszcza obok swojej planszy.

8. Kolejność graczy określa się w sposób losowy (niekoniecznie zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara). Pierwszy gracz umieszcza swojego **lwa** na fladze z numerem 1, drugi gracz kładzie swojego lwa na fladze z numerem 2, trzeci (jeśli gra) na fladze z numerem 3 i czwarty (jeśli gra) na fladze z numerem 4.

9. **Karty postaci** należy posortować zgodnie z ich rewersami (I, II, III) i potasować każdy stos osobno. Następnie umieszcza się zakryty stos II na zakrytym stosie III. Powstały stos nazywany jest **stosem postaci** i należy go umieścić nad planszą. Obok zostawia się miejsce na stos kart odrzuconych, który powstanie w trakcie gry. Stos I zachowuje się na później (zob. punkt 13).



10. **4 żetony przysług** umieszcza się w rzędzie w pobliżu lewego górnego rogu planszy (obok Zamku). **Żeton „3 oczka"** należy umieścić nad żetonem przysługi z 2 koronami.

11. Następnie należy przygotować 12 kart, które stworzą pulę **dostępnych postaci.**

Należy dobrać 4 karty ze stosu postaci i rozłożyć je losowo w odkrytym rzędzie po lewej stronie **Górnego Miasta.**

Następnie dobiera się kolejne 4 karty ze stosu postaci i rozkłada losowo w odkrytym rzędzie po lewej stronie **Środkowego Miasta.**

Należy dobrać jeszcze 4 karty ze stosu postaci i rozłożyć losowo w odkrytym rzędzie po lewej stronie **Dolnego Miasta.**

12. **4 żetony koron** przydziela się **dostępnym kartom postaci.** Karty rozpatruje się od góry do dołu, począwszy od czwartej kolumny, następnie w trzeciej, potem (jeśli zajdzie potrzeba) w drugiej kolumnie i na koniec (jeśli to konieczne) w pierwszej. Na pierwszej napotkanej karcie każdej profesji umieszcza się żeton koron tej profesji i powtarza się tę czynność aż do momentu, gdy wszystkie 4 żetony zostaną rozmieszczone. Jeśli wśród dostępnych kart nie ma żadnej postaci jakiejś profesji, jej żeton koron zostaje niewykorzystany.

Uwaga! Punkty 10, 11 i 12 przygotowania gry przeprowadza się także na końcu każdej rundy (zob. szczegóły na str. 10).

13. Na koniec należy wziąć stos I z początkowymi kartami postaci.

- **W GRZE 4-OSOBOWEJ**
  Należy utworzyć 4 losowe pary kart i położyć je odkryte obok planszy.
- **W GRZE 3-OSOBOWEJ**
  Należy utworzyć 3 losowe pary kart i położyć je odkryte obok planszy, a pozostałe 2 karty odkłada się do pudełka.
- **W GRZE 2-OSOBOWEJ**
  Należy utworzyć 2 losowe pary kart i położyć je odkryte obok planszy, a pozostałe 4 karty odkłada się do pudełka.

Wybór indywidualnych ustawień początkowych

W **odwrotnej kolejności graczy** (począwszy od gracza, którego lew znajduje się na fladze z najwyższym numerem) każdy gracz wybiera 1 z 2 akcji:

a) Bierze **dwie** karty tworzące **jedną** z par (utworzonych w ramach punktu 13 „Przygotowania gry") i kładzie odkryte przed sobą.

ALBO

b) Umieszcza swojego pielgrzyma na **wolnym** polu początkowym w centrum mapy pielgrzyma (zob. szczegóły dotyczące ruchu pielgrzyma na str. 12).

Gdy każdy gracz przeprowadzi 1 z tych 2 akcji, każdy przeprowadza tę z 2 akcji, której nie wykonał wcześniej – **teraz już w kolejności graczy.**

Po tych działaniach wszyscy gracze powinni mieć swojego pielgrzyma na jednym z pól początkowych oraz 2 początkowe karty postaci przed sobą.

Na koniec każdy gracz otrzymuje **wartości wpływów** oraz ewentualne **natychmiastowe bonusy** wynikające z 2 posiadanych początkowych kart postaci (zob. „Początkowe karty postaci").

Karty postaci

Każdy gracz rozpoczyna grę z 2 początkowymi kartami postaci i w każdej rundzie (w fazie C) może pozyskać nowe postacie spośród kart dostępnych w obszarach.

Postacie zapewniają różne bonusy oraz umożliwiają poruszanie się w górę na torach wpływów.

Początkowe karty postaci

Dla każdej ze swoich 2 początkowych kart postaci gracz:

1. przesuwa swój dysk na odpowiadającym **profesji** tej postaci torze wpływów o tyle pól w górę, ile wynosi **wartość wpływów** tej postaci;
2. • jeśli karta zapewnia **bonus natychmiastowy** ( ), gracz otrzymuje ten bonus w tym momencie i tylko jeden raz; a następnie kładzie kartę po prawej stronie swojej planszy w strefie bonusów natychmiastowych;
   • jeśli karta zapewnia **bonus w fazie C** (Ⓒ), gracz umieszcza ją poniżej swojej planszy w strefie bonusów fazy C i będzie mógł korzystać z tego bonusu w fazie C każdej rundy.

(Zob. „Bonusy początkowych kart postaci" na str. 13).

Przykład. Dwie postacie początkowe Filipa to urzędnik i duchowny.

1) Duchowny pozwala mu przesunąć swój dysk na torze wpływów duchowieństwa o 1 pole w górę.
2) Następnie Filip umieszcza kartę duchownego poniżej swojej planszy w strefie bonusów fazy C.
3) Urzędnik zapewnia z kolei ruch o 2 pola w górę na torze wpływów urzędników.
4) Filip realizuje też bonus natychmiastowy z karty urzędnika i przesuwa swój znacznik o 4 pola do przodu na torze tarcz na swojej planszy.
5) Na koniec kładzie kartę w strefie bonusów natychmiastowych.

Pozostałe karty postaci

Karty, które gracze mogą pozyskać w trakcie gry, posiadają w swoim górnym lewym rogu:

- **symbol tarczy**

ALBO

- **symbol monety.**

Symbol określa, który z tych 2 zasobów należy poświęcić, aby pozyskać daną kartę (zob. szczegóły na str. 6).
Podobnie jak postacie początkowe i te postacie mają **profesję** oraz **wartość wpływów.**

Każda z tych kart ma jeden z poniższych bonusów:

- **bonus natychmiastowy** ( ), który gracz realizuje jednokrotnie w momencie pozyskania karty;
- **bonus fazy E** (Ⓔ), z którego gracz może skorzystać w fazie E każdej rundy;
- **bonus końca gry** ( ), który zapewnia punkty na koniec gry.

(Zob. opisy bonusów na str. 13–15).

Na niektórych kartach widnieje także 1 albo 2 **dyplomy.**

W grze występuje 5 standardowych dyplomów oraz 1 dyplom uniwersalny. Na koniec gry (a czasami i w jej trakcie) gracz może zdobyć punkty za posiadanie zestawów różnych dyplomów (zob. szczegóły w trzeciej ramce na str. 10).

Przebieg gry

Rozgrywka trwa **4 rundy**. Każda runda składa się z następujących faz:

Rzut kośćmi	Pierwszy gracz rzuca kośćmi (tworzy pulę dostępnych kości).
Dobieranie i rozmieszczanie kości	W ustalonej kolejności gracze wybierają po 1 kości, którą umieszczają na jednym z obszarów miejskich, i powtarzają tę czynność aż do momentu, gdy każdy gracz rozmieści 3 kości.
Odzyskiwanie kości	W kolejności określonej przez pozycję kości gracze zabierają kości z obszarów miejskich, aby pozyskać żetony przysług i karty postaci.
Nowa kolejność graczy	Nowa kolejność graczy ustalana jest na podstawie liczby posiadanych przez graczy koron.
Dochód z torów wpływów	W ustalonej kolejności gracze otrzymują dochód w zależności od kolorów wybranych kości.
Inwestycja w wyprawę	W ustalonej kolejności każdy gracz może zainwestować w 1 wyprawę.

Następnie w ramach przygotowania nowej rundy należy wyłożyć 12 nowych kart postaci.

Gra się kończy po 4. rundzie (po wyczerpaniu stosu postaci). Następuje wtedy końcowe punktowanie (zob. szczegóły na str. 10 i 11).

Gracz z największą liczbą punktów wygrywa.

Faza A. Rzut kośćmi

Pierwszy gracz (posiadający lwa na fladze z numerem 1) bierze wszystkie kości tworzące pulę (przygotowane w punkcie 6. przygotowania gry), rzuca nimi jeden raz i w ten sposób tworzy pulę dostępnych kości na tę rundę.

Faza B. Dobieranie i rozmieszczanie kości

W kolejności graczy, począwszy od pierwszego gracza, gracze rozgrywają swoje tury.

W swojej turze gracz wybiera jedną z kości w puli i umieszcza ścianką z wynikiem ku górze w jednej ze swoich podstawek. Następnie umieszcza kość razem z podstawką na 1 z 4 obszarów miejskich.

Jeśli umieści kość w Zamku i znajdują się tam już inne kości (dowolnego koloru), musi przestrzegać zasady, że wszystkie obecne kości muszą tworzyć **rząd o rosnącej wartości oczek od lewej do prawej (od 1 do 6)**. To oznacza, że gracz musi umieścić swoją kość:

– po **prawej** stronie kości o **niższej albo równej** wartości,
– po **lewej** stronie kości o **wyższej** wartości.

Uwaga! W fazie C każda kość w Zamku pozwala graczowi na pozyskanie żetonu przysługi. Im bardziej na lewo położona jest kość, tym większa szansa na zdobycie upatrzonej przysługi (zob. szczegóły na następnej stronie).

Jeśli gracz umieści kość w jednym z pozostałych obszarów (Górne Miasto, Środkowe Miasto, Dolne Miasto) i znajdują się tam już inne kości (dowolnego koloru), musi przestrzegać zasady, że wszystkie obecne kości muszą tworzyć **rząd o malejącej wartości oczek od lewej do prawej (od 6 do 1)**. To oznacza, że gracz musi umieścić swoją kość:

– po **prawej** stronie kości o **wyższej lub równej** wartości,
– po **lewej** stronie kości o **niższej** wartości.

Uwaga! W fazie C każda kość w tych obszarach pozwala pozyskać kartę postaci z rzędu obok obszaru. Im bardziej na lewo położona jest kość, tym większa szansa na zdobycie upatrzonej karty, ale także jej większy koszt (zob. szczegóły na następnej stronie).

Ważne! Jeśli graczy jest mniej niż 4, żetony kości w obszarach należy traktować tak, jak inne kości (neutralnego koloru).

W ustalonej kolejności gracze rozmieszczają po 1 kości do momentu, aż każdy gracz rozmieści 3 kości (i tym samym żaden z graczy nie ma podstawek na swojej planszy).

Uwagi:
- Kolory 3 wybranych przez gracza kości determinują rodzaj dochodu, jaki gracz otrzyma w fazie E (zob. „Faza E. Dochód z torów wpływów" na str. 9).
- Nie ma ograniczeń co do liczby kości, które mogą znajdować się w każdym z 4 obszarów. Ponadto każdy gracz może umieścić więcej niż 1 kość w tym samym obszarze.

Przykład. *W rozgrywce 3-osobowej pierwszym graczem jest Filip.*

1) Wybiera z puli szarą kość o wartości „5" i umieszcza w podstawce. Następnie kładzie kość w Górnym Mieście, na lewo od znajdującego się tam żetonu.

*2) Po tym, jak Ewa, a za nią **Tomek** umieścili na planszy po 1 kości, nadchodzi znów tura Filipa. Tym razem wybiera białą kość o wartości „1", umieszcza ją w podstawce i ponownie kładzie w Górnym Mieście (na prawo od „jedynki" Ewy).*

*3) W swojej trzeciej turze Filip wybiera szarą kość o wartości „4", umieszcza ją w swojej ostatniej podstawce i kładzie w Zamku, pomiędzy „jedynką" i „piątką" **Tomka**.*

Faza C. Odzyskiwanie kości

Ta faza nie jest rozgrywana w kolejności graczy, ale w kolejności kości rozmieszczonych w 4 obszarach miejskich.

Podczas tej fazy, w celu odzyskania kości z planszy, 4 obszary miejskie znajdujące się z lewej strony planszy są rozgrywane **od góry do dołu:**

- Najpierw Zamek,
- potem Górne Miasto,
- następnie Środkowe Miasto
- i na końcu Dolne Miasto.

Podczas rozgrywania danego obszaru aktywowane są jednokrotnie wszystkie znajdujące się w nim kości, od lewej do prawej strony.

Gracz, którego kość leży **najbardziej z lewej strony**, jako pierwszy wykonuje 1 akcję, po czym zabiera kość z planszy. Następnie przychodzi kolej gracza, którego kość leży teraz najbardziej z lewej strony. On także wykonuje 1 akcję i zabiera kość. I tak dalej.

Gdy w obszarze zabraknie kości, w analogiczny sposób rozpatruje się kolejny obszar. Dzieje się tak do momentu, aż wszystkie obszary zostaną rozpatrzone.

W swojej turze (gdy kość gracza zajmuje miejsce najbardziej z lewej strony), gracz wykonuje akcję związaną z danym obszarem.

W Zamku. Bierze jeden z dostępnych żetonów przysługi (zob. niżej).

W Górnym, Środkowym i Dolnym Mieście. Bierze jedną z kart postaci dostępnych w obszarze (zob. niżej).

Jeśli gracz nie może albo nie chce wykonać akcji związanej z obszarem, musi wykonać **akcję ratunkową** (zob. str. 8).

Po tym, jak gracz wykonał akcję, zabiera kość z planszy wraz z podstawką i umieszcza ją na pustej okiennicy na swojej planszy gracza.

Przykład. *Rozpatrywany jest zamek.*

1) Jako że kość Filipa jest najbardziej z lewej strony, jako pierwszy wykonuje akcję w tym obszarze (wybiera żeton przysługi). Następnie zabiera kość z planszy i trzymając ją nadal w podstawce, umieszcza na jednej z okiennic na swojej planszy.

2) Teraz najbardziej na lewo znalazła się druga kość Filipa, więc znowu wykonuje 1 akcję.

3) Po zabraniu drugiej kości najbardziej z lewej strony leży kość Ewy. Więc teraz to ona wykonuje 1 akcję i odkłada kość w podstawce na swoją planszę. Jako że w Zamku nie ma już więcej kości, gracze przechodzą do rozpatrywania Górnego Miasta.

Akcja w Zamku. Weź jeden z dostępnych żetonów przysług

Gdy gracz wykonuje tę akcję, bierze jeden z dostępnych żetonów przysług leżących na lewo od Zamku i kładzie przed sobą. Następnie realizuje natychmiastowe bonusy, jakie zapewnia żeton (zob. „Bonusy na żetonach przysług" na str. 12). Gracz zatrzymuje żeton do końca rundy.

Każdy żeton przysługi pozyskany w tej rundzie zapewnia także od 0 do 3 symboli **koron**, których liczba determinuje kolejność graczy w fazie D (zob. szczegóły na str. 8).

Uwaga! Pozyskanie żetonu przysługi w Zamku jest darmowe w przeciwieństwie do pozyskiwania kart postaci w pozostałych obszarach.

Akcja w Górnym, Środkowym i Dolnym Mieście. Pozyskaj 1 kartę postaci

Gdy gracz wykonuje tę akcję, wybiera jedną z kart postaci wystawionych w rzędzie obok rozpatrywanego obszaru.

Aby pozyskać kartę, musi za nią natychmiast zapłacić. Koszt karty określają 2 czynniki:

- symbol w lewym górnym rogu karty wskazuje, jaki rodzaj zasobu musi zostać poświęcony w ramach kosztu (tarcze albo monety);
- liczba oddawanych zasobów jest równa wartości kości gracza, która aktywowała tę akcję.

Po opłaceniu kosztu (cofnięciu znacznika na odpowiednim torze na planszy gracza) gracz zabiera kartę i natychmiast otrzymuje jej wartość wpływów (przesuwa swój dysk o odpowiednią liczbę pól w górę na torze odpowiadającym profesji postaci). Jeśli na danym polu znajdują się dyski innych graczy, gracz kładzie swój dysk na wierzchu stosu.

Następnie postępuje zgodnie z bonusem karty:

- jeśli na karcie widnieje bonus końca gry, umieszcza ją w strefie bonusów końca gry pod prawą dolną częścią swojej planszy;
- jeśli na karcie widnieje bonus fazy E, umieszcza ją w strefie bonusów fazy E poniżej swojej planszy;
- jeśli na karcie widnieje bonus natychmiastowy, jednokrotnie go realizuje, po czym umieszcza ją w strefie bonusów natychmiastowych po prawej stronie swojej planszy (zob. bonusy na kartach postaci na str. 11–15).

Następnie gracz sprawdza, czy pozyskanie nowej karty aktywowało bonus fazy C na którejś z jego postaci początkowych. Jeśli tak, to gracz jednokrotnie realizuje ten bonus.

Na koniec, jeśli na pozyskanej karcie leżał żeton koron, gracz kładzie go przed sobą – będzie istotny w późniejszej części rundy.

Przykład. Rozpatrywane jest Górne Miasto. Kość leżąca z lewej strony (1) należy do Filipa. Wartość kości wynosi 5, więc tyle kosztuje go karta w rzędzie rozpatrywanego obszaru. Filipa nie stać na zakup karty duchownego (2) za cenę 5 monet, więc zamiast tego decyduje się na kartę kupca (3). Płaci 5 tarcz i zabiera kartę.

Następnie przesuwa swój dysk na torze wpływów handlowych o 2 pola w górę (ponieważ wartość wpływów karty wynosi 2). Filip realizuje bonus natychmiastowy z karty (otrzymuje 4 monety) i umieszcza kartę na prawo od swojej planszy w strefie bonusów natychmiastowych.

Ponadto Filip aktywował bonus fazy C swojej początkowej postaci uczonego (4) (ponieważ nowo pozyskana karta należała do profesji kupców) i natychmiast otrzymuje 1 monetę i 2 punkty zwycięstwa.

Na koniec Filip zabiera z Górnego Miasta swoją kość i odkłada w podstawce na swoją planszę.

WAŻNE!
W rozgrywkach na mniej niż 4 graczy, gdy najbardziej z lewej strony znajduje się **żeton kości**, z rzędu rozpatrywanego obszaru należy usunąć kartę postaci o **najwyższej wartości wpływów** i odłożyć ją awersem do góry na stos kart odrzuconych. Jeśli więcej kart ma najwyższą wartość wpływów, usuwa się tę z kart, która leży najbardziej **na lewo**. Następnie należy odwrócić żeton kości na drugą stronę, pozostawiając go na miejscu. Gra toczy się dalej według standardowych zasad.

Przykład

1) W rozpatrywanym Środkowym Mieście najbardziej z lewej strony znajduje się żeton kości . Gracze usuwają więc natychmiast z rzędu obszaru kartę uczonego o wartości wpływów „3" (gdyż jest to wartość najwyższa wśród kart w tym rzędzie) i odkładają na stos kart odrzuconych. Następnie odwracają żeton kości na drugą stronę.

2) Teraz najbardziej z lewej strony leży kolejny żeton kości . Gracze muszą natychmiast odrzucić kolejną kartę z rzędu. Obie pozostałe karty mają wartość wpływów „1", więc to leżący bardziej na lewo duchowny wędruje na stos kart odrzuconych. Następnie żeton kości zostaje zakryty.

3) Teraz następuje tura Ewy, gdyż to jej kość znajduje się najbardziej z lewej strony.

Po tym, jak aktywowana została ostatnia kość w danym obszarze, należy usunąć wszystkie pozostałe karty postaci z tego rzędu i umieścić je odkryte na stosie kart odrzuconych. Należy także odwrócić z powrotem zakryte żetony kości. Następnie gracze przechodzą do rozpatrywania kolejnego obszaru.

Akcja ratunkowa

Zamiast wykonywania akcji obszaru, gracz może wziąć do 2 monet ORAZ do 2 tarcz (przesuwając swoje znaczniki na odpowiednich torach na swojej planszy).

Po rozpatrzeniu wszystkich 4 obszarów miejskich runda wkracza w fazę D.

Faza D. Nowa kolejność graczy

W tej fazie określana jest nowa kolejność graczy. W tym celu każdy gracz sumuje liczbę posiadanych koron.

Korony, które zlicza gracz, znajdują się:

- na **żetonach koron**, które gracz zebrał w tej rundzie,
- na **żetonach przysług**, które gracz zebrał w tej rundzie,
- obok **jego flagi kolejności graczy**, przy której leży jego lew.

Gracz o największej sumie koron umieszcza swojego lwa na fladze numer 1. Gracz o drugiej największej sumie koron umieszcza lwa na fladze 2 i tak dalej. W przypadku remisu nowa kolejność między remisującymi graczami jest odwrotna w stosunku do dotychczasowej.

Przykład

Tomek i Ewa mają po 3 korony, a Filip – 7.

Filip zostaje nowym pierwszym graczem (umieszcza swojego lwa na fladze 1). Ewa zostawia swojego lwa na fladze 2, a Tomek przenosi swojego na flagę 3. Mimo że Ewa i Tomek mają po tyle samo koron, to Tomek grał dotychczas przed Ewą, więc po odwróceniu kolejności Ewa będzie rozgrywała swoje tury wcześniej.

Faza E. Dochód z torów wpływów

W nowej kolejności gracze pobierają swój dochód z torów wpływów.

W tym celu aktywują 3 kości znajdujące się na okiennicach na swoich planszach graczy. Każdy gracz, w wybranej przez siebie kolejności, aktywuje swoje kości i otrzymuje dochód przypisany do toru odpowiadającego kolorowi kości.

dochód = tarcze
(Gracz przesuwa swój znacznik na torze tarcz).

dochód = monety
(Gracz przesuwa swój znacznik na torze monet).

dochód = kroki pielgrzyma
(Zob. „Nagroda: przesunięcie pielgrzyma" na str. 12).

dochód = punkty zwycięstwa
(Gracz przesuwa swój dysk na torze punktacji).

Jeśli gracz aktywuje białą kość, wybiera tor, z którego chce uzyskać dochód.

Wielkość dochodu zależy od tego, jak wysoko dysk gracza znajduje się na danym torze wpływów. Gracz otrzymuje dochód widniejący na prawo od swojego dysku.

Po zebraniu dochodu ze swoich 3 kości gracz wyjmuje je z podstawek i odkłada obok planszy głównej (zostaną przerzucone w następnej rundzie), a podstawki zostawia na swojej planszy gracza.

UWAGA!
- W tej fazie wartości wyrzucone na kościach nie mają znaczenia. Liczą się tylko kolory kości.
- Zbierając monety lub tarcze, gracz nie może przekroczyć wartości „20" na torach, co oznacza, że nie może posiadać powyżej 20 sztuk danego zasobu. Jakakolwiek nadwyżka natychmiast przepada.

WAŻNE! Gracze powinni pamiętać o ewentualnych bonusach, jakie mogą im zapewnić postacie znajdujące się w **strefie bonusów fazy E** (zob. opis bonusów na str. 14).

Przykład

Filip ma następujące 3 kości na swoich okiennicach:

1) Jego pierwsza szara kość zapewnia mu dochód w postaci 10 tarcz i 2 punktów zwycięstwa.

2) Jego druga szara kość także zapewnia mu 10 tarcz, ale jako że nie może posiadać ich więcej niż 20, Filip przesuwa znacznik na pole „20", a nadwyżka tarcz przepada. Filip zdobywa również 2 punkty zwycięstwa

3) Dzięki białej kości Filip decyduje się uzyskać dochód z zielonego toru wpływów i zdobywa 5 punktów zwycięstwa.

Następnie zdejmuje kości z podstawek i kładzie je obok planszy głównej. Teraz następuje tura kolejnego gracza, który zbierze swój dochód.

Faza F. Inwestycja w wyprawę

W kolejności graczy każdy gracz decyduje, czy chce zainwestować w **jedną** z wypraw. Jeśli tak, gracz natychmiast wykonuje jednokrotnie akcję inwestycji w wyprawę tak, jak zostało to opisane poniżej.

Akcja. Inwestuj w wyprawę

Gracz inwestuje w jedną z kart wypraw wystawionych w dolnej części planszy, na której nie ma jeszcze swojego dysku. (W trakcie gry gracz może zainwestować tylko raz w każdą kartę wyprawy). Nie ma przy tym znaczenia, ilu z pozostałych graczy zainwestowało już w daną kartę.

Aby dokonać inwestycji, gracz opłaca koszt widniejący w lewym górnym rogu karty.

- Jeśli ikona powyżej kosztu przedstawia monetę, gracz musi opłacić koszt monetami.
- Jeśli ikona powyżej kosztu przedstawia tarczę, gracz musi opłacić koszt tarczami.

Po opłaceniu kosztu gracz kładzie jeden ze swoich dysków na róży wiatrów poniżej kosztu karty, zaznaczając w ten sposób swoją inwestycję.

Jeśli na róży wiatrów znajdują się dyski innych graczy, gracz kładzie na nich swój dysk.

Na koniec gry gracz otrzyma punkty zwycięstwa za każdą kartę wyprawy, w jaką zainwestował, a ich liczba będzie zależała od tego, jak dobrze wypełnił widniejące na niej wymagania. (Zob. „Opis kart wypraw" na str. 16).

Uwaga! Jeśli gracz jest w posiadaniu tego żetonu przysługi, zmniejsza koszt inwestowania w wyprawę o 2. (Zob. „Bonusy na żetonach przysług" na str. 12).

Koniec rundy

Po fazie F gracze sprawdzają, czy stos kart postaci jest pusty. Jeśli tak, oznacza to, że zakończyła się czwarta runda i gra dobiegła końca. W takim przypadku należy przejść do sekcji „Koniec gry" (poniżej).

W przeciwnym razie należy poczynić przygotowania do kolejnej rundy, wykonując czynności z punktów 10, 11 i 12 przygotowania gry (zob. szczegóły w zielonej ramce na str. 4).

Koniec gry

Po 4 rundach rozgrywka dobiega końca. Gracze przeprowadzają końcowe punktowanie, doliczając do swoich wyników:

Punkty zwycięstwa za inwestycje w wyprawy

Każdy gracz zdobywa punkty zwycięstwa z każdej karty, w którą zainwestował (na której leży jego dysk). Liczba punktów zależy od tego, jak dobrze gracz spełnił wymagania z karty.
(Zob. „Opis kart wypraw" na str. 16).

Punkty zwycięstwa za kolejność na torach wpływów

Pozycja dysków graczy na torach wpływów zapewnia im punkty zwycięstwa widoczne na żetonach leżących nad torami. Każdy tor należy punktować w następujący sposób:

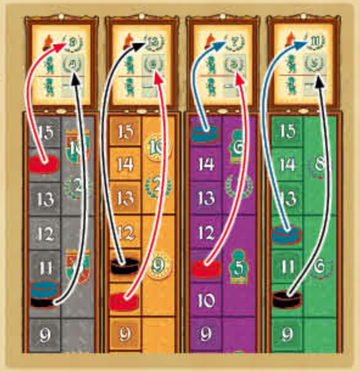
- Gracz, którego dysk znajduje się najwyżej na torze, zdobywa liczbę punktów widniejącą u góry żetonu (za pierwsze miejsce).
- Gracz, którego dysk jest na drugiej pozycji, zdobywa środkową liczbę punktów.
- Gracz, którego dysk jest na trzecim miejscu (tylko w rozgrywce 4-osobowej), zdobywa liczbę punktów widniejącą na dole żetonu.

Jeśli na polu znajduje się więcej dysków, to dysk gracza, który dotarł na to pole wcześniej (leży niżej w stosie dysków), jest uznawany za znajdujący się „wyżej" na torze.

W GRZE 3-OSOBOWEJ punkty zwycięstwa są przyznawane tylko za pierwsze i drugie miejsce.

W GRZE 2-OSOBOWEJ gracz zdobywa punkty za drugie miejsce tylko w sytuacji, jeśli jego dysk znajduje się w odległości do 3 pól od dysku pierwszego gracza. W przeciwnym razie drugiego miejsca się nie przyznaje.

Dyski leżące na polu „0" nie zapewniają żadnych punktów.



Punkty zwycięstwa za zestawy dyplomów

Każdy gracz tworzy zestawy dyplomów widniejących na swoich kartach postaci oraz odwiedzonych klasztorach. Zestaw może składać się z maksymalnie 5 różnych dyplomów (po 1 każdego rodzaju).

5	12
4	8
3	4
2	2
1	1

Każdy zestaw złożony z 5 różnych dyplomów jest wart 12 punktów zwycięstwa.
Każdy zestaw złożony z 4 różnych dyplomów jest wart 8 punktów zwycięstwa.
Każdy zestaw złożony z 3 różnych dyplomów jest wart 4 punkty zwycięstwa.
Każdy zestaw złożony z 2 różnych dyplomów jest wart 2 punkty zwycięstwa.
Każdy pojedynczy dyplom jest wart 1 punkt zwycięstwa.

Dyplomy uniwersalne mogą zastępować dowolny inny dyplom.

Gracz może stworzyć i otrzymać punkty za więcej niż 1 zestaw dyplomów. Jeden dyplom może wchodzić w skład tylko **jednego** zestawu.

Punkty zwycięstwa za karty postaci z bonusem końca gry

Każdy gracz sprawdza swoje karty postaci z bonusem końca gry. Każda taka postać przynosi punkty zwycięstwa zależnie od treści bonusu. (Zob. „Bonusy końca gry" na str. 15).

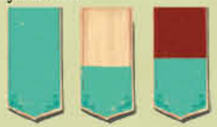
Punkty zwycięstwa za tarcze, monety i korony

Każdy gracz sumuje liczbę posiadanych tarcz i monet (na torach na swojej planszy) i do wyniku dodaje liczbę koron (określaną tak, jak w fazie D). Następnie uzyskany wynik dzieli przez 2 (zaokrąglając w dół), określając w ten sposób liczbę zdobytych punktów zwycięstwa.

Gracz z największą sumą zdobytych punktów zwycięstwa wygrywa. W przypadku remisu wygrywa ten z remisujących, który jest wyżej na torze kolejności.

Opis bonusów

Bonusy widnieją zazwyczaj na sztandarach, które w całości są w kolorze turkusowym albo których dolna część jest w tym kolorze.



Treść nadrukowana na turkusowym tle stanowi nagrodę gracza.

Jeśli nad turkusową częścią znajduje się część innego koloru, to widniejące na niej symbole oznaczają wymagania (kolor beżowy) albo koszty (kolor czerwony).

Symbol (X) między wymaganiami a nagrodą oznacza, że gracz otrzymuje wielokrotność nagrody równą wielokrotności spełnionych wymagań.

Brak tego symbolu albo brak wymagań oznacza możliwość tylko jednokrotnego otrzymania wskazanej nagrody.

Jeśli między 2 symbolami albo sztandarami widnieje ukośnik (/), gracz otrzymuje tylko jedną z nagród.

W obu przypadkach to gracz decyduje, którą ze wskazanych nagród otrzyma.

W każdym innym przypadku wszystkie symbole i sztandary zapewniają widniejące na nich nagrody.

Gracz otrzymuje wszystkie wyszczególnione nagrody.

Najczęściej występujące nagrody

Nagroda: przesunięcie pielgrzyma

Gdy gracz otrzyma nagrodę z tym symbolem, przesuwa swojego pielgrzyma wzdłuż dróg na mapie pielgrzyma. Liczba widniejąca na symbolu oznacza maksymalną **liczbę kroków**, o jaką pielgrzym może się poruszyć. **Jeden krok** oznacza przesunięcie pielgrzyma między 2 sąsiednimi polami.

Na mapie występują 2 rodzaje pól, po których mogą poruszać się pielgrzymi: **przystanki (1)** i **klasztory (2)**.

Gdy pielgrzym dociera na ***przystanek***, nic się nie dzieje. Jeśli gracz ma jeszcze kroki do dyspozycji, to jego pielgrzym idzie dalej. Gdy pielgrzym dociera do ***klasztoru***, gracz natychmiast umieszcza przy nim swój dysk (jeśli jeszcze go tam nie ma). Jeśli w klasztorze znajdują się dyski innych graczy, dysk umieszcza się na nich.

Umieszczenie dysku w klasztorze zapewnia bonus:

- Jeśli jest to **bonus natychmiastowy**, gracz wykorzystuje go natychmiast albo z niego rezygnuje.

- Jeśli nie jest to bonus natychmiastowy, gracz będzie mógł skorzystać z niego później (zob. „Bonusy klasztorne" na str. 15).

Jeśli po wizycie w klasztorze gracz ma jeszcze niewykorzystane kroki, jego pielgrzym kontynuuje wędrówkę. Tym samym jest możliwe odwiedzenie kilku klasztorów w czasie 1 ruchu.

Zasady i objaśnienia dotyczące ruchu pielgrzyma

- Podczas swojego pierwszego kroku w grze gracz musi przesunąć pielgrzyma z pola początkowego wzdłuż jednej z jednokierunkowych dróg do 1 z 2 przystanków.
- Podczas gry pielgrzym nie może wejść z powrotem do Coimbry (wszystkie drogi wychodzące z miasta są jednokierunkowe).
- Gracz nie musi wykorzystywać maksymalnej dostępnej liczby kroków. Można nawet w ogóle nie poruszyć swojego pielgrzyma.
- Można dowolnie zmieniać kierunek wędrówki – łącznie z powrotem na pole, które pielgrzym dopiero co opuścił.
- Pielgrzymi graczy nie przeszkadzają sobie w wędrówce. Na tym samym polu może znajdować się kilku pielgrzymów.
- W trakcie gry każdy gracz może położyć tylko 1 dysk przy każdym klasztorze.
- Można wrócić do już odwiedzonego klasztoru (w którym znajduje się dysk gracza), ale nie otrzymuje się ponownie bonusu.
- Wszystkie drogi i przystanki działają dokładnie tak samo. Ich różne kolory służą jedynie większej przejrzystości mapy, pokazując, do jakiego rodzaju klasztoru prowadzi dana droga.

Nagroda: monety

Gracz otrzymuje liczbę monet widniejącą na symbolu (tutaj 1), przesuwając swój znacznik do przodu o wskazaną liczbę pól na torze monet.

Nagroda: tarcze

Gracz otrzymuje liczbę tarcz widniejącą na symbolu (tutaj 1), przesuwając swój znacznik do przodu o wskazaną liczbę pól na torze tarcz.

Nagroda: punkty zwycięstwa

Gracz otrzymuje liczbę punktów zwycięstwa widniejącą na symbolu (tutaj 1). przesuwając swój dysk do przodu o wskazaną liczbę pól na torze punktacji.

Uwagi ogólne o bonusach, nagrodach i przypadkach specjalnych

- *Gracz może zawsze zrezygnować z części albo całości nagrody, jaką ma otrzymać.*
- *Można mieć maksymalnie 20 monet i 20 tarcz. W żadnym momencie gry nie można mieć ich więcej (nadwyżki przepadają). Nie można wydawać zasobów, których się nie ma. (Jeśli gracz nie ma danego zasobu, umieszcza znacznik na symbolu przed odpowiadającym mu torem).*
- *Na żadnym torze wpływów nie można przekroczyć wartości „15" (nadwyżki przepadają).*
- *Na każdym torze wpływów określenie kolejności dysków graczy jest proste. Jeśli na 1 polu znajduje się kilka dysków, te położone niżej w stosie są uznawane za znajdujące się wyżej na torze (gdyż dotarły na to pole wcześniej) od tych leżących wyżej na stosie.*

Bonusy na żetonach przysług

Dopóki masz ten żeton przed sobą

Za każdym razem, gdy wykonujesz akcję inwestycji w wyprawę (zob. szczegóły na str. 9), koszt wyprawy jest pomniejszany o 2.

Bonus natychmiastowy

Wykonaj jednokrotnie akcję inwestycji w wyprawę. (Obniżenie kosztów z lewego sztandaru nadal ma zastosowanie).

Na przykład, aby zainwestować w tę wyprawę, musisz zapłacić 5 zamiast 7 tarcz.

Bonus natychmiastowy. Zdobywasz 4 punkty zwycięstwa.

ORAZ

Bonus natychmiastowy. Możesz wziąć żeton „3 oczek" i nałożyć na jedną ze swoich kości znajdującą się w Górnym, Środkowym albo Dolnym Mieście. Wartość kości zostanie zwiększona o 3. Jeśli to konieczne, przesuń kość na odpowiednie nowe miejsce w rzędzie kości w tym obszarze (według zasad rozmieszczania kości w obszarach). Dzięki temu żetonowi możliwe jest nawet uzyskanie na kości wartości „9".

Uwaga! Podczas aktywacji kości z żetonem „3 oczek" w fazie C musisz zapłacić za kartę tyle, ile wynosi jej zwiększona wartość.

Bonus natychmiastowy. Zdobywasz 2 punkty zwycięstwa.

ORAZ

Bonus natychmiastowy. Możesz wykonać do 3 kroków swoim pielgrzymem.

Bonus natychmiastowy. Otrzymujesz 7 tarcz ALBO 7 monet.

Bonusy początkowych kart postaci

Bonusy natychmiastowe

Otrzymujesz wskazane nagrody.

Bonusy fazy C

Za każdym razem, gdy w fazie C pozyskujesz kartę postaci, za którą musisz zapłacić monetami, płacisz o 1 monetę mniej. (Koszt może wynieść 0).

Za każdym razem, gdy w fazie C pozyskujesz kartę postaci, za którą musisz zapłacić tarczami, płacisz o 1 tarczę mniej. (Koszt może wynieść 0).

Za każdym razem, gdy w fazie C pozyskujesz kartę urzędnika, otrzymujesz dodatkowo 1 tarczę, 1 punkt zwycięstwa i możliwość wykonania 1 kroku swoim pielgrzymem.

Za każdym razem, gdy w fazie C pozyskujesz kartę kupca, otrzymujesz dodatkowo 1 monetę i 2 punkty zwycięstwa.

Bonusy pozostałych kart postaci

Bonusy natychmiastowe

Otrzymujesz wskazane nagrody.

W kolejności graczy każdy z przeciwników decyduje, co Ci przekazuje: 1 tarczę i 1 monetę ALBO 2 punkty zwycięstwa. Możliwe jest posiadanie ujemnych punktów na torze punktacji. Jeśli przeciwnik nie posiada danych zasobów, musi oddać Ci punkty zwycięstwa.

Zdobywasz 5 punktów zwycięstwa. W kolejności graczy każdy z przeciwników decyduje, co traci: 3 punkty zwycięstwa ALBO jedną ze swoich kart duchownych. Jeśli zdecyduje się utracić kartę, odkłada ją na stos kart odrzuconych i cofa swój dysk na torze wpływów duchowieństwa o wartość wpływów tej karty. Jeśli jego dysk znajdzie się na polu zajmowanym przez innych graczy, ląduje na wierzchu innych dysków. Jeśli przeciwnik nie posiada karty duchownego, musi utracić punkty zwycięstwa.

Wybierz 1 kartę ze stosu kart odrzuconych. Zapłać koszt w wysokości 3 (zasobu wskazanego na karcie). Korzystasz ze wszystkich dobrodziejstw tej karty (wartość wpływów + bonusy) i umieszczasz ją w odpowiedniej strefie przy swojej planszy, tak jakbyś pozyskał te kartę w standardowy sposób.

W kolejności graczy przeciwnicy, którzy znajdują się za Tobą na szarym torze wpływów urzędników, muszą zdecydować, który z dwóch przedstawionych zasobów Ci przekazać. Możliwe jest posiadanie ujemnych punktów na torze punktacji. Gracze, którzy nie posiadają danych zasobów, muszą przekazać Ci punkty zwycięstwa.

Za każdą kartę urzędnika, którą posiadasz (łącznie z tą), otrzymujesz 1 tarczę i możliwość wykonania 1 kroku swoim pielgrzymem.

Weź jeden z dostępnych żetonów przysług leżących obok Zamku (jeśli takie są). Połóż go przed sobą i korzystaj z niego w standardowy sposób.

Za każdą kartę kupca, którą posiadasz (łącznie z tą), otrzymujesz 1 monetę i 1 punkt zwycięstwa.

Otrzymujesz 4 monety. Wykonaj akcję inwestycji w wyprawę. Możesz jedynie zainwestować w wyprawę, której koszt wyrażony jest w monetach.

Otrzymujesz 4 tarcze. Wykonaj akcję inwestycji w wyprawę. Możesz jedynie zainwestować w wyprawę, której koszt wyrażony jest w tarczach.

Zdobywasz 1 punkt zwycięstwa za każdy klasztor, przy którym masz dysk.

Skorzystaj ponownie z **bonusu natychmiastowego** jednej ze swoich kart postaci wskazanej profesji.

Otrzymujesz należny Ci dochód ze wskazanego toru wpływów (tak jakbyś w fazie E posiadał kość tego koloru).

Zapłać 5 tarcz, aby wykonać do 5 kroków swoim pielgrzymem.

Zapłać 5 monet, aby zdobyć 7 punktów zwycięstwa.

Bonusy fazy E

Na początku każdej fazy E wybierz jeden z torów wpływów i przesuń swój dysk o 1 pole do góry na tym torze.

Ponadto otrzymujesz wskazany zasób.

W każdej fazie E za każdą kość wskazanego koloru, jaką posiadasz w podstawce na swojej planszy, otrzymujesz wskazaną nagrodę (obok standardowego dochodu). Biała kość nie zapewnia żadnego z tych bonusów.

Na początku każdej fazy E otrzymujesz możliwość wykonania 2 kroków swoim pielgrzymem, jeśli **nie** posiadasz żadnej fioletowej kości w podstawkach na swojej planszy. (Biała kość nie liczy się jako fioletowa kość!)

W dowolnym momencie każdej fazy E możesz wymienić wskazany zasób na punkty zwycięstwa w stosunku 2:1. Jest to korzystne szczególnie w sytuacji, gdy dochody z toru wpływów w postaci danego zasobu przekraczają dopuszczalny maksymalny limit (20).

! Bonusy końca gry

Zdobywasz punkty zwycięstwa w zależności od pola, jakie zajmuje Twój dysk na wskazanym torze wpływów: 5 punktów na polach „7", „8" i „9"; 7 punktów na polach „10", „11" i „12"; 10 punktów na polach „13", „14" i „15".

Na polach od „0" do „6" nie zdobywasz punktów.

Zdobywasz 1 punkt zwycięstwa za każdą swoją kartę postaci o wartości wpływów „1" albo „2".

Zdobywasz 5 punktów zwycięstwa za każdy zestaw 4 kart postaci złożony z 1 postaci każdej profesji.

Otrzymujesz ponownie bonus końca gry jednej ze swoich innych postaci (jeśli taki posiadasz).

Bonusy klasztorne

Bonusy natychmiastowe

Otrzymujesz wskazane nagrody.

Przesuń swój dysk o 3 pola w górę na wskazanym torze wpływów.

Zdobywasz 2 punkty zwycięstwa za każdą swoja kartę postaci wskazanej profesji.

Przesuń swoje dyski na **wszystkich** torach wpływów o 1 pole w górę.

Zdobywasz 1 punkt zwycięstwa za każdą koronę, jaką posiadasz w tym momencie (podlicz korony tak, jak w fazie D).

Zdobywasz 2 punkty zwycięstwa za każdą swoją kartę postaci o wartości wpływów „3" albo „4".

Zdobywasz 5 punktów zwycięstwa za każdy zestaw 4 kart postaci złożony z 1 postaci każdej profesji.

Zdobywasz 2 punkty zwycięstwa za każdy klasztor, przy którym masz dysk (łącznie z tym).

Zdobywasz punkty zwycięstwa za posiadane zestawy dyplomów tak, jak będzie to miało miejsce na koniec gry (zob. szczegóły w trzeciej ramce na str. 10).

Wybierz do 2 różnych kart wypraw, na których masz dyski, i zdobądź punkty w taki sam sposób, jak to będzie miało miejsce na koniec gry (zob. szczegóły w pierwszej ramce na str. 10).

(Zob. „Opis kart wypraw" na następnej stronie).

Zdobywasz punkty z 1 wybranej karty postaci z bonusem końca gry (jeśli takie posiadasz). Ponadto wybierasz 1 tor wpływów i w zależności od pola, jakie zajmuje na nim Twój dysk, zdobywasz punkty zwycięstwa zgodnie z żetonem punktowania znajdującym się nad tym torem. (Jeśli Twój dysk znajduje się najwyżej spośród wszystkich dysków graczy, zdobywasz punkty nadrukowane na samej górze żetonu, jeśli jesteś na drugim miejscu, zdobywasz punkty nadrukowane w środku żetonu, itd.) (Zob. szczegóły w drugiej ramce na str. 10).

Uwaga! Pozostali gracze nie zdobywają punktów zwycięstwa bez względu na swoją pozycję na wybranym przez Ciebie torze wpływów.

Pozostałe bonusy

Od tej chwili za każdym razem, gdy w fazie B umieszczasz kość w Zamku, natychmiast zdobywasz 4 punkty zwycięstwa.

Od tej chwili za każdym razem, gdy umieszczasz dysk przy klasztorze, natychmiast zdobywasz 1 punkt zwycięstwa. (Nie dotyczy tego klasztoru).

Liczy się jako 1 dyplom uniwersalny.

Liczy się jako 2 dyplomy uniwersalne.

Opis kart wypraw

Tanger

Zdobywasz 2 punkty zwycięstwa za każdą kartę wyprawy, na której masz dysk (łącznie z tą).

Madera

Zdobywasz 1 punkt zwycięstwa za każdy posiadany dyplom (bez względu na jego rodzaj).

Republika Zielonego Przylądka

Zanzibar

Na wskazanych torach sprawdź wartości pól, na których znajdują się Twoje dyski. Zsumuj te liczby i podziel przez 2. Wynik (zaokrąglony w dół) oznacza liczbę punktów zwycięstwa, jaką zdobywasz.

Ceuta

Zdobywasz 1 punkt zwycięstwa za każdy klasztor, przy którym **nie ma** Twojego dysku.

Kalikat

Zsumuj liczbę swoich tarcz, monet i koron i podziel przez 2. Wynik (zaokrąglony w dół) oznacza liczbę punktów zwycięstwa, jaką zdobywasz.

Maskat

Sprawdź, na którym torze wpływów osiągnąłeś najsłabszy wynik (w stosunku do swoich dysków na innych torach). Pomnóż wartość zajmowanego pola przez 2. Wynik oznacza liczbę punktów zwycięstwa, jaką zdobywasz. Jeśli kilka Twoich dysków zajmuje najsłabszą pozycję, punkty otrzymujesz i tak tylko raz.

Barbados

Zdobywasz 1 punkt zwycięstwa za każdy klasztor, przy którym masz dysk.

Brazylia

Zdobywasz 2 punkty zwycięstwa za każdy klasztor z „I", przy którym masz dysk.

Azory

Zdobywasz 3 punkty zwycięstwa za każdą swoją kartę postaci powyżej 10. (Jeśli masz 11 postaci, zdobywasz 3 punkty; jeśli 12 postaci, zdobywasz 6 punktów, itd.)

Goa

Zdobywasz 9 punktów zwycięstwa.

Makau

Malakka

Cejlon

Diu

Zdobywasz 2 punkty zwycięstwa za każdą swoją kartę postaci wskazanej profesji.

Autorzy i podziękowania

Autorzy pragną podziękować wszystkim swoim przyjaciołom, którzy poświęcili swój czas na testowanie tej gry, a także za ich sugestie i ogromny entuzjazm. W szczególności są to: Antonio Tinto, Stefano Luperto, Marco Pranzo, Gabriele Ausiello, Tommaso Battista, Simone Luciani, Samantha Milani, Davide Pellacani, Davide Malvestuto, Jamil Zabarah, Riccardo Rabissoni, Francesca Vilmercati, Luca Ercolini, Livia Ercolini, Walter Nuccio, Carmine Angrisani i Filippo Di Cataldo. Bez ich pomocy gra nie byłaby taka sama.

Specjalne podziękowania autorzy kierują do wydawcy Viktora Kobilkego i całego zespołu za ich pracę i wspaniały efekt końcowy.

Autorzy gry: Virginio Gigli i Flaminia Brasini
Produkcja: Sophie Gravel
Opracowanie projektu: Viktor Kobilke, Philippe Schmit i Peter Eggert
Oprawa graficzna: Philippe Guérin
Ilustracje: Chris Quilliams
Projekt graficzny: Philippe Guérin, Karla Ron i Marie-Ève Joly
Wydawca: Viktor Kobilke
Korekta: Neil Crowley i Anh-Tú Tran
Komunikacja: Mike Young
Kontakty z zagranicą: Andrea Ahlers i Katja Wienicke
Promocja: Martin Bouchard
Tłumaczenie: Monika Żabicka
Redakcja polskich zasad: zespół Rebel

Opracowanie projektu:

EGGERT SPIELE

www.eggertspiele.com
info@eggertspiele.com

© 2018 Plan B Games Europe GmbH

Sinstorfer Weg 70, 21077
Hamburg, Niemcy

Eggertspiele jest marką Plan B Games Europe GmbH.

Kopiowanie całości lub fragmentów bez zezwolenia zabronione.

Proszę zachować te informacje.

Wyprodukowano w Chinach.

Rebel Sp. z o.o.
ul. Budowlanych 64c
80-298 Gdańsk
www.wydawnictworebel.pl
wydawnictwo@rebel.pl