



Zamek Burgundii



DODATEK 9: GRA DRUŻYNOWA

Rywalizacja toczy się pomiędzy 2 2-osobowymi drużynami. Członkowie 1 drużyny siadają obok siebie. Rozgrywka przebiega według zasad gry podstawowej z następującymi zmianami:

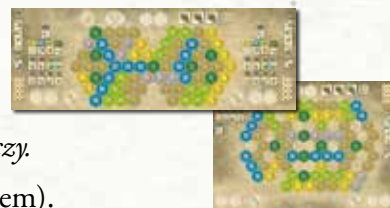
ZANIM ZACZNIECIE

Część instrukcji gry podstawowej zaczynająca się od słów „Każdy gracz otrzymuje” brzmi teraz:

Każda drużyna otrzymuje:

- **dwustronną planszę** składającą się z 2 połówek.

Po nabraniu pewnego doświadczenia możecie podjąć się większego wyzwania i zagrać na odwrotnych stronach plansz przeznaczonych dla zaawansowanych graczy.



- **zamek**, który umieszcza na ciemnozielonym polu pośrodku planszy (z 1 oczkiem).

Podczas gry na planszy dla zaawansowanych graczy każda drużyna może wybrać ciemnozielone pole z 1 oczkiem albo ciemnozielone pole z 6 oczkami.

- **3 losowe żetony towarów**, które umieszcza na odpowiednich polach wspólnego składu towarów.

Żetony tego samego koloru należy układać jeden na drugim na 1 polu.

- **3 żetony robotników** (drużyna A) albo **5 żetonów robotników** (drużyna B) i **2 grudki srebra** (obie drużyny).

*Żetony robotników i grudki srebra należy umieścić na przeznaczonych dla nich *wspólnych* miejscach na planszy.*

Ponadto *każdy gracz* otrzymuje **2 kości** i **2 drewniane znaczniki** w wybranym przez siebie kolorze (do oznaczania liczby zdobytych punktów i kolejności rozgrywania). Te elementy należą do graczy, a nie do drużyn. Gracze umieszczają swoje znaczniki na torze kolejności w następujący sposób: A1, B1, A2, B2. Ta kolejność obowiązuje tylko w rundzie pierwszej, natomiast we wszystkich następnych rundach gra się w kolejności wynikającej z położenia znaczników na torze kolejności.

PRZEBIEG GRY

Rozgrywka toczy się według zasad gry podstawowej, ale każdy gracz ma do dyspozycji jedynie 2 pola podręcznego magazynu na swoje żetony włości. Gracze mogą też korzystać z 2 pól wspólnego podręcznego magazynu (u góry planszy). Obaj gracze z drużyny mogą korzystać z elementów wspólnych (robotników, towarów, grudek srebra i do 2 żetonów włości ze wspólnego magazynu) w dowolnym momencie swojej tury. Nie mogą jednak używać żetonów włości swoich partnerów. Uwaga! Umieszczonych w podręcznych magazynach żetonów włości nie można przenosić do innych magazynów.

Wskazówki:

- Członkowie drużyny mogą korzystać z obu połówek planszy.

- W związku z tym, że na planszy znajduje się teraz więcej niż 6 pól przeznaczonych na statki, obowiązuje dodatkowa zasada: *gdy gracz umieszcza na planszy siódmy, ósmy itd. statek, przekłada swój pionek na wierzch stosu innych pionków znajdujących się na ostatnim polu toru kolejności.*

PUNKTOWANIE

Zsumujcie wyniki końcowe obu graczy z drużyny. Drużyna, która zdobyła więcej punktów, wygrywa. W przypadku remisu zwycięża ta drużyna, w której posiadłości pozostało więcej pustych pól.

Miłej zabawy!

rebel

Tłumaczenie: Monika Żabicka
Redakcja: zespół Rebel

© 2018 Ravensburger Spielverlag GmbH
Postfach 2460
D-88194 Ravensburg, Niemcy
www.alespiele.de
Wiek: 12+

AW8568

91 974 1

