



Tiletum



Instrukcija



Tiletum

W Tiletum gracze przenoszą się w czasy wczesnego renesansu i wcielają się w role bogatych kupców przemierzających Europę od Tiletum, czyli dzisiejszego Tielu w Belgii, po Wenecję.

Podróżują do różnych miast, gdzie zdobywają kontrakty i zakładają placówki handlowe. Muszą zbierać wymagane dobra, aby realizować kontrakty, inwestować w budowę monumentalnych katedr, pozyskiwać względy rodzin szlacheckich i uczestniczyć w ważnych targach, bo to przede wszystkim tam prowadzi się interesy. Korzystają też z usług znaczących postaci odwiedzających ich domy. W ten sposób każdy z graczy zdobywa prestiż i dąży do tego, aby stać się najstawniejszym kupcem wczesnego renesansu.

Tiletum to gra oparta na mechanice zarządzania kośćmi, które pełnią podwójną funkcję: zapewniają dobra i pozwalają wykonywać akcje. W każdej rundzie rzuca się określoną liczbą kości. W swoich turach gracze wybierają po 1 kości. W ten sposób otrzymują dobra zależne od koloru i wartości tej kości i wykonują przypisaną jej akcję. Suma wartości kości i siły akcji jest zawsze taka sama. Oznacza to, że im mniej dóbr gracze otrzymują, tym silniejsze wykonują akcje, i odwrotnie.



ŻYWA INSTRUKCJA

Zobowiązujemy się wspierać każdą naszą grę przez wiele lat po jej publikacji. Pomimo surowych testów oraz wielokrotnej redakcji i korekty, zarówno wewnętrznej, jak i zewnętrznej, czasem dopiero po kilku miesiącach lub latach od produkcji gry okazuje się, że potrzebna jest korekta zasad czy drobna zmiana w rozgrywce. Jeśli zajdzie taka konieczność, opublikujemy zmiany w zasadach i wyjaśnienia w formie FAQ, które udostępniemy jako PDF do pobrania na naszej stronie.

Brakujące lub zniszczone elementy

Dokładamy wszelkich starań, aby każdy egzemplarz gry był kompletny, wciąż jednak mogą się zdarzyć błędy fabryczne. Jeśli znaleźliście w swojej grze uszkodzone elementy albo stwierdziliście braki, prosimy o kontakt: reklamacje@rebel.pl



Elementy gry

Przed pierwszą rozgrywką w *Tiletum* należy ostrożnie wypchnąć z wyprasek wszystkie żetony, kafelki i inne tekturowe elementy. Elementy wykorzystywane w rozgrywce 1-osobowej są wymienione w instrukcji do trybu solo.



plansza



4 planszeczki graczy



20 kości
(po 4 kości w każdym z 5 kolorów)



róża wiatrów (znacznik pierwszego gracza)



woreczek na kości



koło akcji



6 kafelków akcji



20 znaczników punktów akcji



8 kafelków miast



11 kafelków targów



4 żetony kolejności targów



25 kafelków katedr



9 kafelków kosztów budowy



6 żetonów korupcji



54 kafelki premii



26 kafelków kontraktów



45 kafelków postaci



4 znaczniki „+100 PZ”/„+200 PZ”
(po 1 w każdym z 4 kolorów graczy)



20 znaczników bonusowych punktów akcji
(po 5 w każdym z 4 kolorów graczy)



32 domy (po 8 w każdym z 4 kolorów graczy)



28 filarów (po 7 w każdym z 4 kolorów graczy)



4 kucpów
(po 1 w każdym z 4 kolorów graczy)



4 architektów
(po 1 w każdym z 4 kolorów graczy)



12 okrągłych znaczników
(po 3 w każdym z 4 kolorów graczy:
znacznik punktacji, znacznik pozycji
na torze króla, znacznik kolejności)



195 żetonów dóbr
(po 31 o wartości „1” i po 8 o wartości „5” w każdym z 5 rodzajów: złoto, żywność, wełna, kamień, żelazo)

Zwrot używany w instrukcji „1 żeton dobra” oznacza dokładnie 1 żeton dobra o wartości „1”.
Jeśli gracz ma np. wydać 7 żetonów żelaza, aby zrealizować kontrakt, może wydać 1 żeton o wartości „5” i 2 żetony o wartości „1”. Żetony dóbr można w dowolnym momencie rozmienniać. Dobra są nieograniczone. Jeśli zabraknie żetonów któregoś rodzaju dóbr, należy użyć dowolnego zamiennika (np. koralików lub guzików).

Przygotowanie do gry

Podczas rozgrywki gracze mogą na wiele sposobów zdobywać i tracić punkty zwycięstwa. Liczbę punktów śledzą na torze punktacji, który biegnie wokół planszy. Ilustracja poniżej przedstawia przykładowe oznaczenie punktów zwycięstwa.



Otrzymujesz 1 punkt zwycięstwa.



Tracisz 1 punkt zwycięstwa.

W instrukcji punkty zwycięstwa są w skrócie określane jako „PZ”.

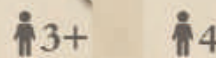
1. Planszę należy rozłożyć pośrodku stołu. Jej główna część przedstawia mapę Europy i w instrukcji jest nazywana „mapą”.
2. Żetony dóbr (złoto, żywność, wełna, kamień, żelazo), znaczniki „+100 PZ”/„+200 PZ” i znaczniki punktów akcji należy położyć w zasięgu wszystkich graczy, tworząc zasoby ogólne.
3. Koło akcji należy umieścić na wyznaczonym miejscu w górnej części planszy (po lewej stronie). Można je obrócić w dowolnym kierunku, jednak każdy jego segment (część koła z liczbą i symbolem kości) musi sąsiadować tylko z 1 polem akcji.



Koło akcji ustawione w taki sposób, że każdy jego segment sąsiaduje tylko z 1 polem akcji.

Gdy gracze dobrze poznają zasady gry, mogą wprowadzić do rozgrywki większą różnorodność, wykorzystując kafelki akcji. Należy pomieszać 6 kafelków akcji i rozłożyć losowo na każdym z pól wokół koła akcji. W pierwszej rozgrywce te kafelki nie będą jednak wykorzystywane – należy odłożyć je do pudełka.

4. Należy rozdzielić kafelki premii, kontraktów i postaci. W zależności od liczby graczy niektóre z kafelków odkłada się do pudełka. W rozgrywce 3-osobowej należy odłożyć wszystkie kafelki z oznaczeniem „4”, a w rozgrywce 2-osobowej – wszystkie kafelki z oznaczeniem „3+” i „4”.



5. Należy pomieszać kafelki premii i utworzyć z nich zakryty stos obok planszy. Następnie odkryte kafelki premii należy losowo umieścić na następujących polach:
 - Po 1 kafelku premii kładzie się na każdym polu akcji (nadrukowanym na planszy albo umieszczonym w formie kafelka akcji).



Kafelki premii rozmieszczone na polach akcji. Niektóre kafelki premii mogą przedstawiać kontrakty albo herby.



- 1 kafelek premii kładzie się na polu obok toru króla.



Kafelek premii umieszczony na polu obok toru króla.

- Odpowiednią liczbę kafelków premii rozkłada się na mapie. W rozgrywce 3-osobowej kafelków premii nie umieszcza się na żadnym polu z oznaczeniem „4”, a w rozgrywce 2-osobowej – na żadnym polu z oznaczeniem „3+” i „4”.



Na odpowiednich polach mapy umieszcza się po 1 kafelek premii. W zależności od liczby graczy pola z oznaczeniem „3+” i „4” należy zostawić puste.

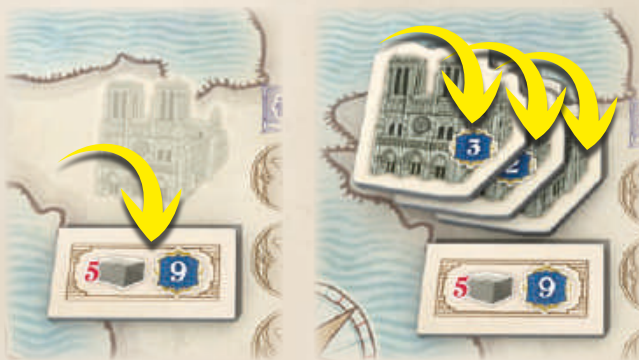
6. Należy pomieszać kafelki kontraktów i utworzyć z nich zakryty stos obok planszy. Następnie należy dobrać 5 kafelków kontraktów i umieścić odkryte na odpowiednich polach na planszy. Te odkryte kafelki kontraktów są nazywane „rynkiem (kontraktów)”.



7. Należy pomieszać kafelki postaci i utworzyć z nich zakryty stos obok planszy. Następnie należy dobrać 5 kafelków postaci i umieścić odkryte na odpowiednich polach na planszy. Te odkryte kafelki postaci są nazywane „rynkiem (postaci)”.



8. Należy pomieszać kafelki kosztów budowy i umieścić po 1 losowym odkrytym kafeleku poniżej każdego pola katedry. Kafelki katedr należy posortować według rodzaju, a następnie uporządkować każdą grupę według wartości punktowej, kładąc kafelek o najniższej wartości na spodzie (to może być kafelek bez żadnej wartości), a ten o najwyższej wartości na wierzchu utworzonego stosu. Każdy ze stosów kafelków katedr należy umieścić na odpowiednim polu na planszy.



Przedstawiony na ilustracji kafelek oznacza, że w tej rozgrywce katedra w tym mieście nie zostanie zbudowana. Kafelki katedry odpowiadające temu polu należy odłożyć do pudełka.



9. Należy pomieszczać kafelki miast i targów, a następnie losowo umieścić odkryte 3 kafelki miast i 4 kafelki targów na odpowiednich polach na planszy (obok nadrukowanego kafelka miasta z nazwą „Tiletum”). Niewykorzystane kafelki miast i targów należy odłożyć do pudełka.



10. Żetony kolejności targów należy umieścić w miastach, w których odbędą się targi.



11. Należy pomieszczać żetony korupcji i utworzyć z nich zakryty stos na odpowiednim polu w pobliżu toru króla. Następnie należy dobrać 3 żetony ze stosu i umieścić zakryte na 3 polach obok stosu.



12. Dowolną metodą należy wyznaczyć pierwszego gracza, który otrzymuje różę wiatrów. Gracz siedzący po jego lewej stronie będzie drugim graczem itd.
13. Każdy z graczy wybiera kolor i bierze następujące elementy w tym kolorze:

- planszетkę gracza;
- 3 znaczniki, które umieszcza na planszy:
 - na polu „10” na torze punktacji,



- na polu „0” na torze króla – gracze umieszczają znaczniki w stosie tak, aby na spodzie znalazł się znacznik pierwszego gracza, a na wierzchu znacznik ostatniego gracza,



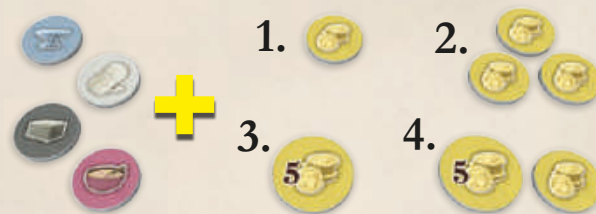
- na torze kolejności – zgodnie z kolejnością graczy określoną w punkcie 12;



- 1 kupca i 1 architekta, których umieszcza w Tiletum na mapie;



- 8 domów, z których 5 umieszcza na polach dachów na swojej planszетce gracza, 1 w Tiletum na mapie, a 2 obok planszетki jako część swoich zasobów;
 - 7 filarów, z których 5 umieszcza na pierwszych 5 polach kontraktów na swojej planszетce gracza (od lewej do prawej), a 2 obok planszетki jako część swoich zasobów;
 - 5 znaczników bonusowych punktów akcji, które umieszcza obok swojej planszетki gracza.
14. Każdy z graczy bierze po 1 żetonie żelaza, węgla, kamienia i żywności oraz odpowiednią liczbę żetonów złota: pierwszy gracz – 1, drugi gracz – 3, trzeci gracz – 5, czwarty gracz – 6.

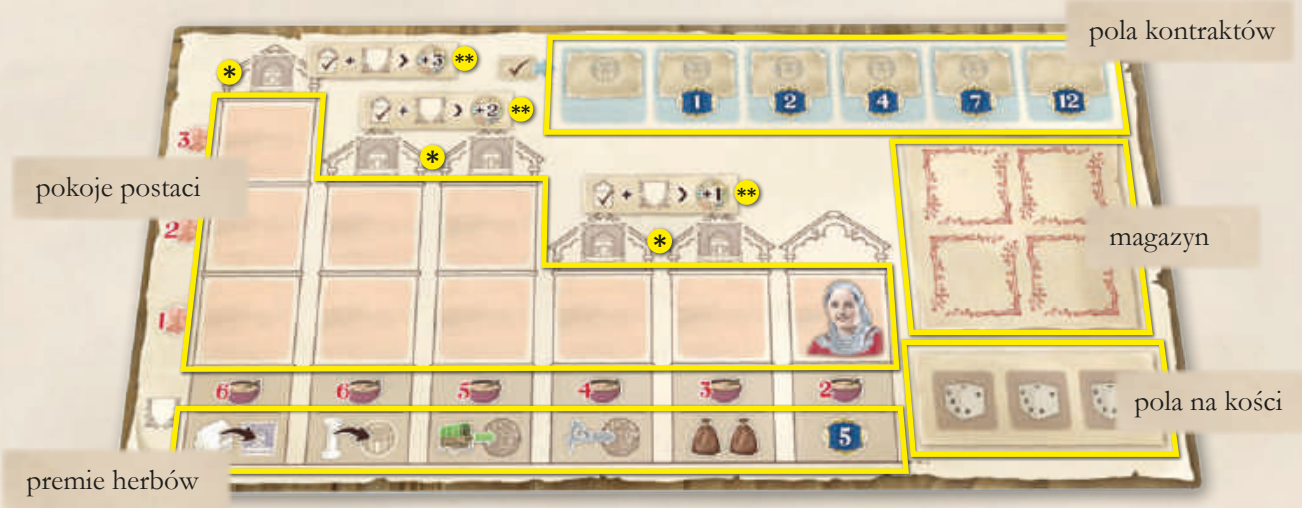


15. Do woreczka należy włożyć tyle kości w każdym kolorze, ilu graczy bierze udział w rozgrywce. W rozgrywce 4-osobowej w woreczku znajdzie się 20 kości (po 4 kości w każdym z kolorów), w rozgrywce 3-osobowej – 15 kości (po 3 kości w każdym z kolorów), a w rozgrywce 2-osobowej – 10 kości (po 2 kości w każdym z kolorów). Niewykorzystane kości należy odłożyć do pudełka.



* pola dachów

** premie budynków



planszетка gracza



przykładowe przygotowanie rozgrywki 4-osobowej

Przebieg gry

Podczas rozgrywki gracze starają się zdobyć jak najwięcej PZ, które oznaczają na torze punktacji. Znacznik punktacji gracza nigdy nie może się znaleźć na polu o wartości niższej niż 0. Gdy gracz przekroczy 100 PZ, bierze znacznik „+100 PZ” w swoim kolorze, a gdy przekroczy 200 PZ, odwraca go na stronę „+200 PZ”.

Rozgrywka trwa 4 rundy. Każda runda składa się z następujących 5 faz, które należy rozpatrywać w podanej kolejności:

1. Faza przygotowania.
2. Faza akcji.
3. Faza króla.
4. Faza targu.
5. Faza porządkowania.

Faza przygotowania

Z woreczka należy wyjąć 8/11/14 kości odpowiednio w rozgrywce 2-/3-/4-osobowej, a następnie nimi rzucić i rozmieścić je wokół koła akcji zgodnie z ich wartościami.



Wszystkie kości o tej samej wartości – bez względu na kolor – umieszcza się przy segmencie koła akcji, który wskazuje daną wartość.

Faza akcji

W każdej fazie akcji kroki 1 i 2 powtarza się 3 razy.

Krok 1

Pierwszy gracz odkrywa 1. od prawej zakryty żeton korupcji, a następnie cofa znaczniki wszystkich graczy na torze króla o wskazaną na żetonie liczbę pól. Przypominać ma mu o tym róża wiatrów.

Żetony korupcji mają wartości „0”, „1” albo „2”. Oznacza to, że po odkryciu żetonu wszystkie znaczniki graczy przesuwają się w lewo albo zostają na polu, na którym się znajdują.



Jeśli zostanie odkryty żeton o wartości „0”, wszystkie znaczniki graczy zachowują aktualną pozycję.

Jeśli zostanie odkryty żeton o wartości „1” albo „2”, wszystkie znaczniki graczy należy przesunąć w lewo o odpowiednio 1 albo 2 pola. Nie można przesunąć znacznika poza pole o najniższej wartości na torze króla.

Podczas przesuwania znaczników zawsze należy zaczynać od tych znajdujących się najbardziej z lewej, czyli zajmujących pole o najniższej wartości. Gdy przesuwają się kilka znaczników zajmujących to samo pole na torze króla, **nie zmienia się ich kolejności w stosie.**



Przykład. W kroku 1 fazy akcji zostaje odkryty żeton korupcji o wartości „2”.



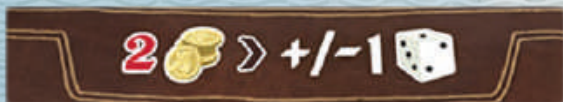
Najpierw zielony znacznik przesuwamy na pole „-2”. Następnie znaczniki pomarańczony i niebieski przesuwają się na pole „0” (nie zamieniają swojej kolejności w stosie).

Krok 2

Gracze rozgrywają po 1 turze zgodnie z kolejnością ich znaczników na torze kolejności. W swojej turze gracz wykonuje po kolei następujące czynności:

1. Bierze 1 kość z koła akcji.
2. Bierze dobra zapewnione przez kość.
3. Wykonuje akcję przypisaną kości.

Najpierw gracz wybiera 1 z kości dostępnych na planszy.

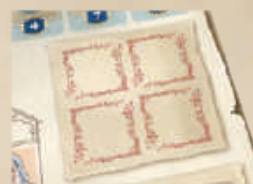


Tuż przed wzięciem kości gracz może wydać 2 żetony złota, aby zwiększyć albo zmniejszyć wartość wybranej kości o 1 (gracz może to zrobić wielokrotnie). Wartość kości zostaje trwale zmieniona, co wpływa na liczbę dóbr, które zapewnia, i rodzaj przypisanej jej akcji. Wydając 2 żetony złota, można zmienić wartość kości z „6” na „1” i z „1” na „6”.

Gracz umieszcza wybraną kość na 1. od lewej wolnym polu na kość na swojej planszeczce. Jeśli na polu akcji przypisanej tej kości wciąż znajduje się kafelek premii, gracz może go wziąć i umieścić w magazynie na swojej planszeczce. Wzięcie kafelka premii nie jest obowiązkowe. Gracz może z niego zrezygnować, nawet jeśli ma miejsce w magazynie. Wziętego kafelka premii nie można odrzucić.



Kafelki premii można zdobywać na różnych obszarach planszy podczas różnych działań wykonywanych podczas tury. Wzięcie kafelka premii jest zawsze opcjonalne. Niektóre kafelki premii przedstawiają kontrakty albo herby. Takie kafelki premii mogą być w instrukcji nazywane odpowiednio „kafelkami kontraktów” albo „kafelkami herbów”



W grze występuje kilka rodzajów kwadratowych kafelków. Gdy gracz weźmie taki kafelek z planszy, najpierw umieszcza go w swoim magazynie. Niezależnie od rodzaju wziętego kafelka (premi, postaci albo kontraktu) obowiązują następujące zasady:

- Gracz musi mieć co najmniej 1 wolne pole w magazynie na swojej planszeczce.
- Wziętego kafelka nie można odrzucić.



Przykład. Niebieski gracz bierze kość z planszy i kładzie ją na 1. od lewej wolnym polu na kość na swojej planszeczce.



Na polu akcji przypisanej tej kości wciąż znajduje się kafelek premii, więc gracz go bierze i umieszcza w swoim magazynie.



Następnie gracz bierze z zasobów ogólnych dobra – kolor i wartość wybranej kości wyznaczają ich rodzaj i liczbę.



Niebieska kość zapewnia żelazo. Różowa kość zapewnia żywność. Żółta kość zapewnia złoto. Jasnoszara kość zapewnia wełnę. Ciemnoszara kość zapewnia kamień.



Przykład. Gracz wybrał różową kość o wartości „2”, więc otrzymuje 2 żetony żywności.

Na koniec tego kroku gracz wykonuje akcję przypisaną kości, którą wybrał. Wszystkie akcje są szczegółowo omówione na stronach 14–18.

Gdy każdy z graczy rozegra swoją turę, należy jeszcze 2 razy wykonać obydwie kroki fazy akcji. Gdy wszyscy gracze rozegrają po 3 tury (podczas każdej wybierają kość, otrzymują dobra i wykonują akcję przypisaną kości), faza akcji dobiega końca. Gracze przechodzą do fazy króla.

Faza króla

Krok 1

Gracz, którego znacznik zajmuje najwyższą pozycję na torze króla, bierze (albo odrzuca) kafelek premii umieszczony obok toru. Jeśli obok toru nie ma kafelka (w ostatniej rundzie), ten gracz otrzymuje 4 PZ. Jeśli kilkoro graczy remisuje na polu o najwyższej wartości na torze króla, remis rozstrzyga się na korzyść tego z remisujących graczy, którego znacznik znajduje się najniżej w stosie (zajął to pole jako pierwszy). Następnie każdy z graczy otrzymuje PZ zgodnie z pozycją zajmowaną na torze króla.

Gracz traci punkty, jeśli jego znacznik znajduje się w czerwonej części toru, albo otrzymuje punkty, jeśli jego znacznik znajduje się w niebieskiej części toru. Jeśli znacznik znajduje się na polu startowym na torze króla (nieoznaczonym kolorem), gracz nie otrzymuje ani nie traci PZ.



Przykład. Niebieski gracz otrzymuje 3 PZ. Gracze pomarańczowy i różowy nie otrzymują (ani nie tracą) punktów. Zielony gracz traci 2 PZ. Niebieski gracz otrzymuje ponadto kafelek premii znajdujący się obok toru króla.

Krok 2

Należy zaktualizować ustawienie znaczników graczy na torze kolejności. Gracz, który zajmuje pole o najwyższej wartości na torze króla, zostaje pierwszym graczem i otrzymuje różę wiatrów, gracz drugi w kolejności na torze króla zostaje drugim graczem itd. Jeśli kilkoro graczy zajmuje to samo pole na torze króla, remis rozstrzyga się na korzyść tego z remisujących graczy, którego znacznik znajduje się najniżej w stosie.



Przykład. Podczas ustalania nowej kolejności graczy gracz pomarańczowy zostaje pierwszym graczem, niebieski – drugim, a zielony – trzecim.

Następnie wszystkie znaczniki graczy, które znajdują się w czerwonej części toru króla, należy przesunąć na pole „0”, zachowując ich kolejność (znaczniki należy zbierać od lewej do prawej, łącząc je w stos tak, aby znacznik, który znajdował się na polu o najniższej wartości na torze, znalazł się teraz na wierzchu stosu umieszczonego na polu „0”). Znaczniki znajdujące się w niebieskiej części toru **zostają na swoich polach.**



Faza targu

W tej fazie gracze mogą otrzymać PZ za swoje osiągnięcia.

🏰 Miasta targowe 🏰

Podczas całej rozgrywki odbędą się 4 targi, jak wskazują kafelki miast umieszczone na planszy podczas przygotowania do gry. Na koniec każdej rundy ma miejsce 1 targ. Żetony kolejności targów umieszczone podczas przygotowania do gry przypominają, w jakiej kolejności targi będą się odbywać. Pierwszy targ zawsze ma miejsce w Tiletum (kafelki tego miasta jest nadrukowany na planszy). Kafelki targu umieszczone poniżej kafelka miasta przedstawia kryteria punktowania w danej rundzie i liczbę PZ, jaką można otrzymać podczas punktowania targu.

🏰 Punktowanie targu 🏰

Aby uczestniczyć w punktowaniu targu, gracz musi spełniać przynajmniej 1 z 2 warunków:

- Ma dom w mieście, w którym odbywa się targ.
- W fazie targu jego kupiec znajduje się w mieście, w którym odbywa się targ.

Liczba pól na mapie, na których można umieścić dom, jest ograniczona. W większości miast tylko 1 albo 2 graczy może mieć dom. Przygotowując się do targu, gracz może albo umieścić dom w mieście, w którym targ będzie się odbywać, albo tak zaplanować drogę kupca, aby znajdował się w tym mieście na koniec fazy akcji.

Podczas punktowania targu bierze się pod uwagę informacje nadrukowane na planszy i znajdujące się na kafelku targu. Na planszy pod kafelkiem miasta, w którym odbywa się targ, jest nadrukowana liczba PZ. Należy do niej dodać liczbę punktów wskazaną na znajdującym się obok kafelku targu. Suma punktów (z planszy i z kafelka) oznacza całkowitą liczbę PZ, którą gracz otrzyma za spełnienie warunku przedstawionego na kafelku targu. Jeśli gracz spełni warunek wielokrotnie, otrzyma wielokrotność tej sumy.

Po przeprowadzeniu punktowania kafelek targu należy odwrócić rewersem do góry.



Przykład. W 3. rundzie gry targ odbywa się w Weronie (Verona). Gracze mogą otrzymać po 6 PZ (3 PZ nadrukowane na planszy i 3 PZ wskazane na kafelku targu) za każdy zrealizowany kontrakt. Niebieski gracz uczestniczy w targu, ponieważ jego kupiec znajduje się w Weronie.



Ma na swojej palnieszce 3 zrealizowane kontrakty, więc otrzymuje w sumie 18 PZ.

Faza porządkowania

Tę fazę pomija się w ostatniej 4. rundzie.

Należy wykonać po kolei następujące czynności.

1. Należy uzupełnić kafelki premii na pustych polach akcji wokół koła akcji (kafelki premii, które nie zostały wzięte, pozostają na polach akcji). Nowy kafelek premii należy też umieścić na polu obok toru króla (oprócz fazy porządkowania w 3. rundzie).

Nigdy **nie uzupełnia się** kafełków premii na mapie.

2. Należy pomieszać **wszystkie** żetony korupcji i umieścić 3 losowe zakryte żetony na odpowiednich polach na planszy.
3. Wszystkie kości należy włożyć do woreczka.
4. Koło akcji należy obrócić o 1 segment zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.
5. Należy przejść do kolejnej rundy i rozpocząć ją od fazy przygotowania.

Po zakończeniu fazy targu w 4. rundzie rozgrywka dobiega końca. Należy wtedy przejść do punktowania końcowego, które omówiono na stronie 22.

Omówienie akcji

Gdy gracz wybiera kość, a tym samym przypisaną jej w danej rundzie akcję, otrzymuje określoną liczbę punktów akcji w zależności od wartości tej kości. Liczba punktów akcji, którą otrzymuje gracz, jest wskazana na kole akcji pod symbolem kości.



Liczba punktów akcji widnieje w każdym segmencie koła akcji i jest równa następującej różnicy: 7 - wartość kości w danym segmencie. Im więcej punktów akcji gracz otrzymuje, tym mniej otrzymuje dóbr. Oznacza to, że zawsze jest zachowana równowaga między siłą akcji i liczbą otrzymywanych dóbr.

Znaczniki punktów akcji ułatwiają śledzenie liczby punktów akcji – dzięki nim gracz wie, ile punktów akcji już wydał i ile jeszcze mu zostało. Gdy gracz wybiera kość, bierze tyle znaczników, ile punktów akcji otrzymał na daną turę.

Większość akcji zapewnia kilka opcji, które gracz może wybrać w dowolnej kolejności dowolną liczbę razy, wydając za każdym razem odpowiednią liczbę punktów akcji. W dalszej części instrukcji punkty akcji są określane jako „PA”.

Akcja architekta



Podczas wykonywania akcji architekta są dostępne następujące opcje:

- **1 PA.** Gracz przesuwa swojego architekta na sąsiadujące pole na mapie.
- **1 PA.** Gracz umieszcza filar ze swoich zasobów (nie z planszетки!) na wolnym polu filaru przy katedrze w mieście, w którym znajduje się jego architekt. Gracz może mieć tylko 1 filar przy każdej katedrze.
- **1 PA.** Gracz bierze 1 kafelek premii z miasta, w którym znajduje się jego architekt (jeśli jakiś jest dostępny), i umieszcza w swoim magazynie.



Przykład. Niebieski gracz bierze kość o wartości „3” znajdującą się przy polu akcji architekta. Otrzymuje 4 PA.

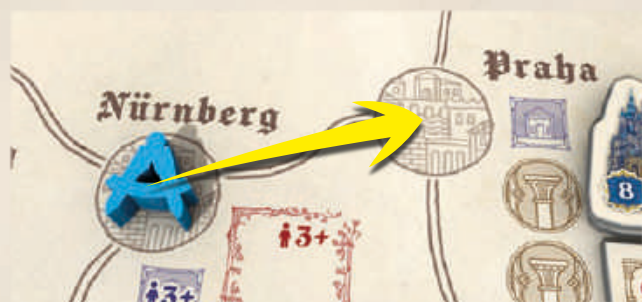


Wydaje pierwszy PA, aby przesunąć architekta z Frankfurtu do Norymbergi (Nürnberg).



Drugi PA wydaje, aby wziąć kafelek premii z Norymbergi (kładzie go na wolnym polu w magazynie na swojej planszeczce).

- 1 PA. Gracz przesuwa swojego kupca na sąsiadujące pole na mapie.
- 1 PA. Gracz umieszcza dom ze swoich zasobów (nie z planszeczki!) na wolnym polu domu w mieście, w którym znajduje się jego kupiec. Gracz może mieć tylko 1 dom w każdym mieście. Jeśli na polu domu widnieje premia, gracz otrzymuje ją natychmiast (zob. szczegółowe omówienie pól planszy w załączniku).
- 1 PA. Gracz bierze 1 kafelek premii z miasta, w którym znajduje się jego kupiec (jeśli jakiś jest dostępny), i umieszcza w swoim magazynie.



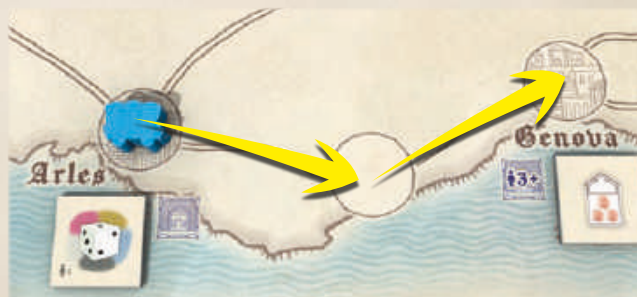
Za trzeci PA przesuwa architekta do Pragi (Praba).



Przykład. Niebieski gracz bierze kość o wartości „4” znajdującą się przy polu akcji kupca. Otrzymuje 3 PA.



Za ostatni PA niebieski gracz umieszcza w Pradze filar.

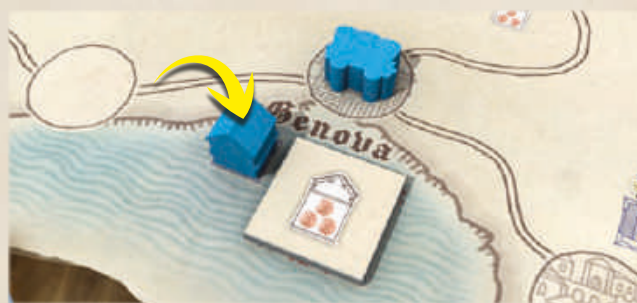


Wydaje 2 PA, aby przesunąć kupca z Arles do Genui (Genova).

Akcja kupca



Podczas wykonywania akcji kupca są dostępne następujące opcje:



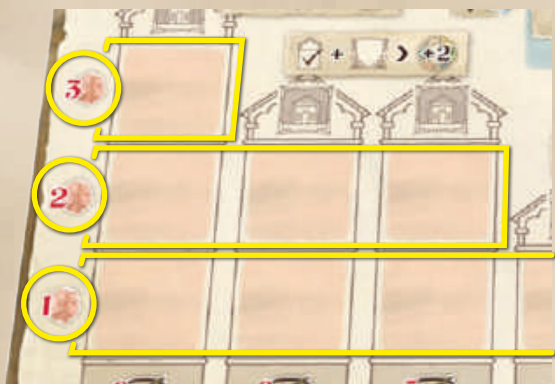
Niebieski kupiec znajduje się teraz w Genui. W mieście jest wolne pole domu, więc gracz wydaje ostatni (trzeci) PA, aby umieścić tam dom.

Akcja postaci



Podczas wykonywania akcji postaci są dostępne następujące opcje:

- **1 PA.** Gracz bierze 1 kafelek postaci z rynku postaci, umieszcza w swoim magazynie i natychmiast uzupełnia rynek.
- **1 PA.** Gracz odrzuca **wszystkie** kafelki postaci z rynku postaci i natychmiast uzupełnia rynek. Odrzucone kafelki postaci należy włożyć zakryte do stosu kafelków postaci.
- **1/2/3 PA.** Gracz przenosi kafelek postaci z magazynu do pokoju na 1./2./3. piętrze na swojej planszecie.



Koszt w PA jest równy numerowi piętra budynku, na którym znajduje się pokój.

Na planszecie gracza znajduje się 6 budynków, a w każdym z nich – 1, 2 albo 3 pokoje. Budynek 1. od prawej jest już zajęty. Podczas umieszczania kafelków postaci w pokojach obowiązują następujące zasady:

- Ta sama postać nie może się znajdować w 2 różnych budynkach, tzn. nie można umieścić kafelków z taką samą ilustracją w 2 różnych budynkach. Innymi słowy, gdy dana postać zostanie umieszczona w którymś z budynków, wszystkie kafelki tej postaci muszą być umieszczane w tym właśnie budynku (i w żadnym innym).
- Gdy kafelek postaci zostanie umieszczony w pokoju, gracz natychmiast otrzymuje premię postaci (wskazaną w lewym górnym rogu kafełka postaci).
- Gdy wszystkie pokoje w budynku zostaną zapełnione

kafelkami postaci, gracz bierze dom z pola dachu tego budynku i umieszcza go w swoich zasobach. Może go użyć, gdy będzie wykonywać akcję kupca.



Przykład. Niebieski gracz bierze kość o wartości „2” znajdującą się przy polu akcji postaci. Otrzymuje 5 PA.



Pierwszy PA wydaje, aby wziąć kafelek postaci z rynku na planszy. Umieszcza go w swoim magazynie. Natychmiast uzupełnia puste pole rynku.



Drugi PA wydaje, aby wziąć kolejny kafelek postaci z planszy. Teraz też natychmiast uzupełnia puste pole rynku.



Następnie niebieski gracz wydaje 2 PA, aby umieścić 1 ze swoich kafelków postaci w pokoju na 2. piętrze, i 1 PA, aby umieścić kolejny kafelek na 1. piętrze tego samego budynku. Może to zrobić, ponieważ



na obydwu kafelkach jest ta sama postać. Gracz otrzymuje premie wskazane na kafelkach postaci natychmiast po ich umieszczeniu w pokojach: 1 żeton złota i 1 żeton wełny z pierwszego kafelka postaci oraz 2 żetony wełny z drugiego kafelka postaci.



Wszystkie pokoje w tym budynku są już zajęte, więc niebieski gracz natychmiast przenosi dom z dachu tego budynku do swoich zasobów.

Akcja kontraktu



Podczas wykonywania akcji kontraktu są dostępne następujące opcje:

- **? PA.** Gracz bierze kafelek kontraktu z rynku, wydając tyle PA, ile wskazuje liczba poniżej pola rynku, na którym znajduje się ten kafelek, i umieszcza w swoim magazynie. Nie należy uzupełniać rynku.
- **1 PA.** Gracz wymienia 1 ze swoich żetonów dóbr na 1 żeton dobra innego rodzaju. Gdy robi to **po raz pierwszy w swojej turze**, otrzymuje 1 dodatkowy żeton dobra wybranego przez siebie rodzaju.



Przykład. Niebieski gracz bierze kość o wartości „1” znajdującą się przy polu akcji kontraktu. Otrzymuje 6 PA.



Najpierw wydaje 1 PA, aby wymienić 1 żeton żywności na 1 żeton złota. Jest to jego pierwsza wymiana w tej turze, więc otrzymuje też 1 dodatkowy żeton dobra dowolnego rodzaju. Wybiera 1 żeton żelaza.



Następnie wydaje 2 PA, aby wziąć kafelek kontraktu z zaznaczonego na ilustracji pola rynku i umieszcza go w swoim magazynie.



Na koniec wydaje 3 PA, aby wziąć następny kafelek kontraktu z zaznaczonego na ilustracji pola rynku i umieszcza go w swoim magazynie.

Na koniec tury należy przesunąć kafelki kontraktów na rynku w prawo, zapełniając wszystkie puste pola, a następnie uzupełnić rynek.

Akcja króla



Podczas wykonywania akcji króla gracz przesuwa się na torze króla o tyle pól do przodu, ile ma PA. Jeśli jego znacznik zatrzyma się na polu, na którym znajdują się znaczniki innych graczy, umieszcza go na wierzchu stosu. Znacznik nigdy nie może przekroczyć pola o wartości „15” na torze króla.



Przykład. Niebieski gracz bierze kość o wartości „4” znajdującą się przy polu akcji króla. Otrzymuje 3 PA.



Przesuwa swój znacznik na torze króla o 3 pola. Na polu, na którym kończy ruch, znajdują się inne znaczniki, więc swój znacznik kładzie na wierzchu stosu.

Akcja uniwersalna



Gracz wybiera 1 z 5 pozostałych akcji. Wydaje wszystkie swoje PA na opcje dostępne w ramach wybranej akcji.

Wszystkie PA należy wydać na wykonanie tej samej akcji. Nie można ich podzielić między kilka akcji.



Zadania

W dowolnym momencie swojej tury (przed, po albo między wydaniem poszczególnych PA) gracz może wykonywać zadania. Inaczej niż w przypadku akcji większość zadań wymaga wydania dóbr.

W grze występują następujące zadania:

- Gracz może wydać 2 żetony złota, aby otrzymać 1 żeton dobra innego rodzaju (kamień, wełnę, żelazo albo żywność).
- Gracz może zrealizować kontrakt ze swojego magazynu. Aby to zrobić, musi wydać dobra wskazane na kafelku kontraktu. Następnie przenosi kafelek kontraktu z magazynu na 1. od lewej wolne pole kontraktu (bez kafelka) na swojej planszecie. Bierze z tego pola filar (jeśli się na nim znajduje) i umieszcza go w swoich zasobach. Może go użyć, gdy będzie wykonywać akcję architekta. Gracz otrzymuje PZ wskazane na kafelku kontraktu i na polu, które nim przykrył. Natychmiast otrzymuje też dodatkową premię, jeśli jest wskazana na kafelku kontraktu.
- Gracz może wydać żywność, aby przenieść kafelek herbu ze swojego magazynu na wolne pole na parterze dowolnego budynku na swojej planszecie. Każde pole herbu ma wskazany koszt w postaci żetonów żywności. Każde z tych pól zapewnia też premię, którą gracz otrzymuje natychmiast po przykryciu go kafelkiem herbu.



Za umieszczenie kafelka herbu można otrzymać następujące premie (od lewej do prawej):

- Gracz umieszcza dom ze swoich zasobów w **dowolnym** miejscu na mapie. W wybranym miejscu musi być wolne pole domu i gracz nie może mieć w tym miejscu domu.

- Gracz umieszcza filar ze swoich zasobów przy **dowolnej** katedrze na mapie. Przy wybranej katedrze musi być wolne pole filaru i gracz nie może mieć przy tej katedrze filaru.
- Gracz przesuwa swojego kupca na dowolne pole na mapie.
- Gracz przesuwa swojego architekta na dowolne pole na mapie.
- Gracz otrzymuje 2 żetony dowolnych dóbr.
- Gracz otrzymuje 5 PZ.

- Gracz może wziąć udział w budowie dowolnej katedry, przy której znajduje się jego filar. Aby to zrobić, musi wydać tyle żetonów kamienia, ile wskazuje kafelek kosztu budowy znajdujący się przy tej katedrze. Następnie bierze kafelek katedry z wierzchu stosu. Otrzymuje PZ wskazane zarówno na kafelku kosztu budowy, jak i na wziętym kafelku katedry. Podczas budowy katedry obecność architekta w tym miejscu nie jest konieczna. Jednak sam architekt nie pozwala na wzięcie udziału w budowie katedry. Gracz **musi** mieć w tym miejscu swój filar.

Gracz może wziąć udział w budowie danej katedry **tylko raz**.

- Gracz może użyć zdolności pomocnika z kafelka premii w swoim magazynie (zob. szczegółowe omówienie kafelków w załączniku). Po użyciu zdolności pomocnika kafelek usuwa się z gry.

Rodzaje kafelków

Gdy gracz weźmie z planszy (z mapy, pola akcji, rynku, toru króla itp.) kafelek dowolnego rodzaju (oprócz kafelków katedr), najpierw musi go umieścić w swoim magazynie. Jeśli magazyn jest pełny, nie może wziąć kafełka. W związku z tym jeśli gracz ma pełny magazyn, powinien rozważyć wykonanie akcji albo zadań pozwalających usunąć niektóre kafelki z magazynu, zanim znajdzie się w sytuacji, w której będzie mógł wziąć nowy kafelek.

Herby

Kafelki herbów mają jasnobrązowe tło i występują w 6 rodzajach (reprezentują ważne rodziny szlacheckie). Umieszcza się je na polach znajdujących się na parterze budynków na planszecie gracza (najpierw muszą jednak trafić do magazynu). Herby znajdują się na kafełkach kontraktów i kafełkach premii.

Gracz **nie może** mieć na swojej planszecie kilku herbów tego samego rodzaju bez względu na to, w której części planszетки się znajdują.

Omówienie premii za umieszczenie herbów znajduje się w załączniku na stronie 30.

Kontrakty

Kafelki kontraktów mają niebieskie tło. Widoczne na nich dobra wskazują wymagania kontraktu. W dolnej części kafełka znajdują się PZ, które gracz otrzymuje za zrealizowanie kontraktu (na niektórych znajduje się także dodatkowa premia). Większość kontraktów jest dostępna na rynku kontraktów. Kontrakty znajdują się też na kafełkach premii.

Gdy gracz weźmie kafełek kontraktu, umieszcza go w swoim magazynie. Kafełek zostaje tam do czasu, aż gracz zgromadzi wymagane dobra i postanowi zrealizować kontrakt. Jeśli gracz nie ma wolnych pól kontraktów na planszecie, nie może brać kolejnych kafełków kontraktów.

Postacie

Kafelki postaci mają beżowe tło. Umieszcza się je w pokojach na piętrach budynków na planszecie gracza (najpierw muszą jednak trafić do magazynu). Postacie znajdują się tylko na kafełkach postaci.

Pomocnicy

Kafelki pomocników mają jasnobeżowe tło. Pomocnicy znajdują się tylko na kafełkach premii. Gracz może w dowolnym momencie swojej tury użyć zdolności pomocnika, którego ma w magazynie. Po użyciu zdolności pomocnika kafełek usuwa się z gry. Kafelki pomocników mogą zapewniać dobra, PZ, dodatkowe PA itp. (zob. szczegółowe omówienie kafełków w załączniku).

Ukończenie budynku

Gdy wszystkie pokoje w danym budynku zostaną zapełnione kafełkami postaci i na parterze tego budynku zostanie umieszczony kafełek herbu (czyli budynek zostanie ukończony), akcja przypisana temu rodzajowi postaci natychmiast staje się silniejsza dla danego gracza (także w aktualnie rozgrywanej turze, jeśli gracz wykonuje tę akcję).



Akcja przypisana danemu rodzajowi postaci jest wskazana w prawym dolnym rogu kafełka postaci.

Gdy gracz ukończy budynek, bierze wskazany nad tym budynkiem znacznik bonusowych PA i umieszcza obok koła akcji przy odpowiednim polu akcji. Od tej chwili za każdym razem, gdy wybiera tę akcję, ma 1/2/3 bonusowe PA (odpowiednio za 1-/2-/3-piętrowy ukończony budynek).



Przykład. Niebieski gracz wydaje 3 PA, aby przenieść kafelki postaci z magazynu do pokoju na 3. piętrze. Otrzymuje wskazaną na tym kafelku premię.



Następnie wydaje 6 żetonów żywności, aby przenieść kafelek herbu z magazynu na wolne pole na parterze tego samego budynku, w którym umieścił postać. Otrzymuje premię za umieszczenie herbu.



Budynek został ukończony. Niebieski gracz bierze natychmiast odpowiedni znacznik bonusowych PA i umieszcza obok koła akcji przy odpowiednim polu akcji (w tym przykładzie – akcji króla).



Od tej chwili gdy niebieski gracz wybierze akcję króla, będzie miał 3 bonusowe PA.

Gracz ma bonusowe PA nawet wtedy, gdy wykonuje daną akcję, korzystając z pola akcji uniwersalnej. Bonusowe PA dodaje się tylko do PA otrzymanych po wybraniu kości, **nie dodaje się** ich do PA uzyskanych w inny sposób, np. zapewnionych przez pomocnika.

Ukończenie budynku 1. od prawej na planszecie gracza **nie zapewnia** bonusowych PA.

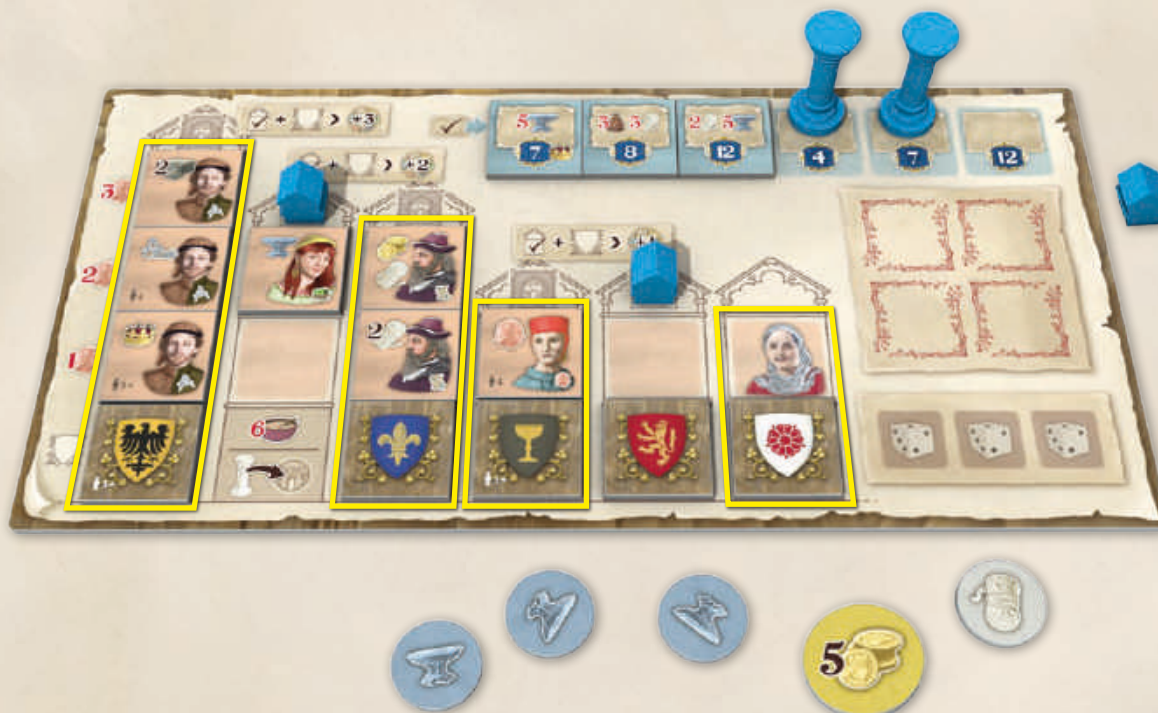
Koniec gry i punktowanie końcowe

Po zakończeniu fazy targu w 4. rundzie należy przeprowadzić punktowanie końcowe.



1. Należy policzyć ukończone budynki gracza, czyli takie, które mają wszystkie (1, 2 albo 3) pokoje wypełnione kafelkami postaci, a na ich parterze znajduje się kafelek herbu. Za 1/2/3/4/5/6 ukończonych budynków gracz otrzymuje odpowiednio 0/0/5/10/20/30 PZ.
2. Należy pomnożyć liczbę domów gracza znajdujących się na mapie i liczbę jego filarów znajdujących się na mapie – wynik wskazuje, ile PZ gracz otrzymuje.
3. Należy przyznać po 1 PZ za każde 4 żetony dóbr, które zostały graczowi w jego zasobach.

Gracz, który w sumie zgromadził najwięcej PZ, wygrywa rozgrywkę. W razie remisu wygrywa ten z remisujących graczy, którego znacznik jest najbardziej na lewo na torze kolejności.



Przykład. Niebieski gracz przeprowadza punktowanie końcowe.

1. Jak zaznaczono na ilustracji, niebieski gracz ukończył 4 budynki. Otrzymuje za nie 10 PZ.
2. Na planszy znajduje się 5 niebieskich filarów i 5 niebieskich domów. Otrzymuje za nie 25 PZ (5×5).

3. Niebieskiemu graczowi zostały 3 żetony żelaza, 5 żetonów złota i 1 żeton wełny. Otrzymuje za nie 2 PZ.

Suma PZ uzyskanych przez niebieskiego gracza podczas punktowania końcowego wynosi $10 + 25 + 2 = 37$. Tę sumę gracz dodaje do punktów zdobytych w trakcie rozgrywki.





Załącznik



Zdolności pomocników





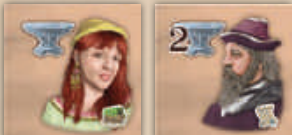
	<p>Wykonaj dowolną akcję o wartości 1 PA.</p>
	<p>Wykonaj akcję kupca o wartości 2/3 PA.</p>
	<p>Wykonaj akcję postaci o wartości 2/3 PA.</p>
	<p>Wykonaj akcję kontraktu o wartości 2/3 PA.</p>
	<p>Wykonaj akcję architekta o wartości 2/3 PA.</p>
	<p>Wykonaj akcję króla o wartości 2/3 PA.</p>
	<p>Dodaj 1/2/3 PA do wartości wykonywanej akcji. Zdolności tych pomocników można użyć tylko w odniesieniu do akcji przypisanej wybranej kości. Nie można ich użyć w odniesieniu do akcji zapewnionej przez innego pomocnika albo przez inne efekty.</p>
	<p>Użyj podczas wyboru kości. Wybierz 1 rodzaj dobra. Weź dobra tego rodzaju zamiast rodzaju odpowiadającego kolorowi wybranej kości.</p>



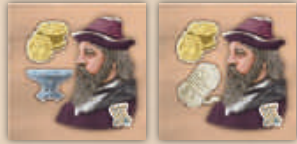
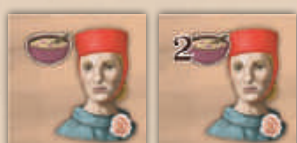
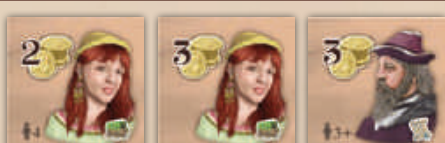


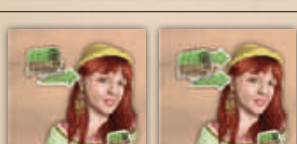
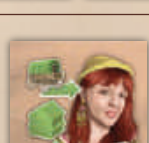
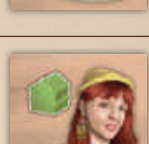
	Otrzymujesz wskazaną liczbę żetonów złota lub PZ.
	Otrzymujesz 2/3 żetony dóbr dowolnego rodzaju (każdy żeton może być inny).
	Otrzymujesz po 1 żetonie żelaza, wełny, kamienia i żywności.
	Wybierz 1 ze swoich budynków (niezależnie od tego, czy jest ukończony, czy nie), w którym znajduje się co najmniej 1 kafelki postaci, i otrzymaj jednokrotnie premię każdego kafelka postaci. Możesz rozpatrzyć premie w dowolnej kolejności, możesz też zignorować premie niektórych albo wszystkich postaci w budynku.



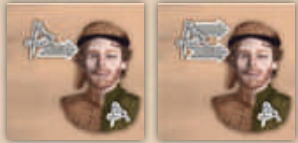



Kafelki postaci

	Symbole w prawym dolnym rogu kafelków postaci wskazują, która z akcji (kontraktu, postaci, architekta, kupca albo króla) jest przypisana danemu rodzajowi postaci, tzn. którą akcję zasilą bonusowe PA po ukończeniu budynku, w którym znajdują się kafelki tej postaci.
	Wykonaj akcję kontraktu o wartości 1/2 PA. Otrzymujesz 1 żeton dobra dowolnego rodzaju.
	Wykonaj akcję kontraktu o wartości 3 PA.
	Otrzymujesz 2 żetony wełny.
	Otrzymujesz 1/2 żetony żelaza.




	Otrzymujesz 1 żeton złota i 1 żeton żelaza/welny.
	Wykonaj akcję postaci o wartości 1/2 PA.
	Możesz przesunąć swojego architekta na sąsiadujące pole. Możesz przesunąć swojego kupca na sąsiadujące pole.
	Otrzymujesz 1/2 żetony żywności.
	Otrzymujesz 2/3 żetony złota.
	Wykonaj akcję króla o wartości 1/2 PA.
	Otrzymujesz 2/3 PZ.
	Możesz przesunąć swojego kupca na sąsiadujące pole 1 raz/2 razy.
	Możesz przesunąć swojego kupca na sąsiadujące pole. Jeśli Twój kupiec znajduje się w mieście, w którym nie masz domu i w którym jest wolne pole domu, możesz umieścić w tym mieście dom ze swoich zasobów. Możesz wykonać te działania w dowolnej kolejności. Możesz rozpatrzyć tylko część tej premii.
	Umieść 1 dom ze swoich zasobów w mieście, w którym znajduje się Twój kupiec. Możesz skorzystać z premii tego kafelka postaci tylko wtedy, gdy Twój kupiec znajduje się w mieście, w którym nie masz domu i w którym jest wolne pole domu.



	Możesz przesunąć swojego architekta na sąsiadujące pole 1 raz/2 razy.
	Możesz przesunąć swojego architekta na sąsiadujące pole. Jeśli Twój architekt znajduje się w mieście, w którym nie masz filaru i w którym jest wolne pole filaru, możesz umieścić w tym mieście filar ze swoich zasobów. Możesz wykonać te działania w dowolnej kolejności. Możesz rozpatrzyć tylko część tej premii.
	Umieść 1 filar ze swoich zasobów przy katedrze w mieście, w którym znajduje się Twój architekt. Możesz skorzystać z premii tego kafelka postaci tylko wtedy, gdy Twój architekt znajduje się w mieście, w którym nie masz filaru i w którym jest wolne pole filaru.
	Otrzymujesz 1/2 żetony kamienia.




Herby









	W grze występuje 6 rodzajów herbów reprezentujących wpływową rodzinę szlachecką. Herby znajdują się na kafelkach premii i kafelkach kontraktów. Uwaga! Na swojej planszeczce możesz mieć tylko po 1 herbie każdego rodzaju (bez względu na to, w której części planszeczki się znajduje). Nie możesz wziąć herbu, który już masz.
---	--



Kontrakty

	Wydadź 1 żeton dowolnego dobra, aby otrzymać 1 PZ. Wydadź 3/5/7/8 identycznych żetonów dóbr dowolnego rodzaju, aby otrzymać odpowiednio 3/6/10/13 PZ.
---	---





	Wydaj 2/3/9 żetonów żelaza, aby otrzymać odpowiednio 2/4/17 PZ.
	Wydaj 5/7 żetonów żelaza, aby otrzymać odpowiednio 7/11 PZ i przesunąć się o 1 pole do przodu na torze króla.
	Wydaj 2/3/9 żetonów wełny, aby otrzymać odpowiednio 2/4/17 PZ.
	Wydaj 5/7 żetonów wełny, aby otrzymać odpowiednio 7/11 PZ i przesunąć swojego kupca na sąsiadujące pole.
	Wydaj 2/3 identyczne żetony dóbr dowolnego rodzaju i 2/3 żetony żelaza, aby otrzymać odpowiednio 5/8 PZ.
	Wydaj 2/3 identyczne żetony dóbr dowolnego rodzaju i 2/3 żetony wełny, aby otrzymać odpowiednio 5/8 PZ.
	Wydaj wskazany zestaw żetonów żelaza i wełny, aby otrzymać odpowiednio 2/6/12 PZ.
	Wydaj 3/5 żetonów wełny i 3/5 żetonów żelaza, aby otrzymać odpowiednio 9/16 PZ i wykonać akcję postaci o wartości 1 PA.



Kafelki targów

	Otrzymujesz PZ za każdy zestaw obejmujący 1 dom i 1 filar, który masz na mapie.
	Otrzymujesz PZ za każdy zestaw obejmujący 1 zrealizowany kontrakt na swojej planszecie i 1 kafelek katedry, który posiadasz.
	Otrzymujesz PZ za każdy zrealizowany kontrakt na swojej planszecie.
	To specjalny kafelek, za który punkty należy przyznać przed przesunięciem znaczników graczy na torze króla w fazie króla! Otrzymujesz sumę PZ wskazanych na tym kafelku i nadrukowanych na planszy, a następnie otrzymujesz PZ wynikające z Twojej pozycji na torze króla (punktów z tego kafelka się nie mnoży). Podczas punktowania tego kafelka można stracić PZ.
	Otrzymujesz PZ za każdy zestaw obejmujący 1 herb na swojej planszecie (bez względu na to, w której części planszетки się znajduje) i 1 zrealizowany kontrakt.
	Otrzymujesz PZ za każdy dom, który masz na mapie.
	Otrzymujesz PZ za każdy kafelek postaci na 2. i 3. piętrze w swoich budynkach (niezależnie od tego, czy dany budynek jest ukończony, czy nie).
	Otrzymujesz PZ za każdy herb na swojej planszecie (bez względu na to, w której części planszетки się znajduje).
	Otrzymujesz PZ za każdy filar, który masz na mapie.






	Otrzymujesz PZ za każdy budynek na swojej planszecie, który jest w całości zapełniony kafelkami postaci (niezależnie od tego, czy jest ukończony, czy nie).
	Otrzymujesz PZ za każdy kafelek katedry, który posiadasz.

Plansza

	W miastach znajdują się pola, na których gracze umieszczają swoje domy. Niektóre z nich są dostępne tylko w rozgrywce z udziałem co najmniej 3 graczy albo w rozgrywce 4-osobowej.
	Pola drogi. Kupcy i architekci muszą stawać na tych polach podczas przesuwania się po mapie, nie można jednak na nich umieszczać domów ani filarów.
	Po umieszczeniu domu na polu z takim symbolem natychmiast wybierz 1 ze swoich budynków (niezależnie od tego, czy jest ukończony, czy nie), w którym znajduje się co najmniej 1 kafelek postaci, i otrzymaj jednokrotnie premię każdego kafelka postaci. Możesz rozpatrzyć premie w dowolnej kolejności, możesz też zignorować premie niektórych albo wszystkich postaci w budynku.
	Po umieszczeniu domu na polu z takim symbolem natychmiast otrzymujesz wskazaną liczbę PZ.
	Pole filaru. Nie można umieścić filaru przy katedrze w mieście, w którym znajduje się ten kafelek  , ponieważ w tej rozgrywce ta katedra nie zostanie zbudowana.
	Pola kafelków premii. Pola z liczbą wykorzystuje się tylko w rozgrywkach, w których bierze udział wskazana albo większa liczba graczy. Innymi słowy, na tych polach nie kładzie się kafelków w rozgrywkach z udziałem mniejszej liczby graczy.



Premie za umieszczenie herbów

	Wydaj 6 żetonów żywności. Umieść dom ze swoich zasobów w dowolnym mieście na mapie. W wybranym mieście musi być wolne pole domu i nie możesz mieć w tym mieście domu.
	Wydaj 6 żetonów żywności. Umieść filar ze swoich zasobów przy dowolnej katedrze na mapie. Przy wybranej katedrze musi być wolne pole filaru i nie możesz mieć przy tej katedrze filaru.
	Wydaj 5 żetonów żywności. Przesuń swojego kupca na dowolne pole na mapie.
	Wydaj 4 żetony żywności. Przesuń swojego architekta na dowolne pole na mapie.
	Wydaj 3 żetony żywności. Otrzymujesz 2 żetony dóbr dowolnego rodzaju (takie same albo różne).
	Wydaj 2 żetony żywności. Otrzymujesz 5 PZ.

Twórcy

Projekt gry: Daniele Tascini i Simone Luciani

Rozwój gry: Andrei Novac, Błażej Kubacki, Małgorzata Mitura i Dávid Turczy

Projekt trybu solo: Dávid Turczy i Jeremy Avery

Ilustracje na pudełku: Giorgio De Michele

Projekt graficzny: Zbigniew Umgelter

Ilustracje: Zbigniew Umgelter

Instrukcja: Błażej Kubacki

Redakcja instrukcji: Emanuela Pratt, Robert Pratt i Rainer Åhlfors

DTP instrukcji: Zbigniew Umgelter

Główne testy trybu solo: Chuck Case

Dodatkowe testy trybu solo: Paweł Gajda, Charlie Field, Jace Ravensburg
i Kacper Frydrykiewicz

Zespół Board&Dice pragnie podziękować następującym osobom za nieocenioną pomoc w postaci testowania gry, rad i informacji zwrotnych:

Shannon Pepitone, Dan Varrette, Thomas Covert, Anson Garry,
Anne Lexington, Maciej Matejko, Franciszek Prusiecki, Wojtek Chuchla, Adam Kwapiński, Julia Gauza, Grzegorz Wojtył, Paweł "Wppxis" Gajda, Kuba Kisala, Klaudyna Mikołajczyk, Adam Kamiński, Marta Szpaderska, Iwona Jaworowska, Michał Cieślakowski, Wiktoria Matyja, Dave Haenze, Damian Głuszczyk, Mateusz Puchalski, Daniel Sobolewski, Łukasz Stadnik, Aleksandra Wiatr, Krzysztof Jurzysta, Miłosz Murawski, Sebastian Borowczyk, Daniel "Gun3R" Sobolewski, Maria Józwiak, Marek Mańko, Daniel Dubel, Paweł Jabłczyński, Artur Szemczek, Patrycja "Puff" Szudarska, Piotr Rybak, Kinga Agnik, Adam Kamiński, Dominik "Vykk" Pańczyk, Mateusz Sekulski, Grzegorz Góra, Michał Mazurek, Artur Szemczek, Dariusz Misiulajtis, Miłosz Murawski, Patryk Olbert.

BOARD&DICE

Dyrektor naczelny:

Andrei Novac

Kierownik operacyjny:

Aleksandra Menio

Kierownik marketingu:

Filip Głowacz

Kierownik sprzedaży:

Ireneusz Huszcza

Dyrektor artystyczny:

Kuba Polkowski

Kierownik rozwoju:

Błażej Kubacki

EDYCJA POLSKA

Tłumaczenie:

Agnieszka Chrzanowska

Skład:

Marek Baranowski

Redakcja wersji polskiej:

zespół Rebel

Już po rozgrywce? Podziel się wrażeniami z innymi graczami w grupie PLANSZOWA REBELIA
FB/groups/planszowarebelia

© 2022 Board&Dice. Wszystkie prawa zastrzeżone.
Więcej informacji o *Tiletum* na stronach
www.boardanddice.com, www.wydawnictworebel.pl





rebel