

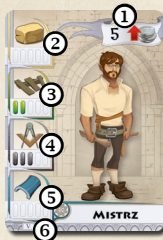
CEL GRY

Celem gry jest zdobycie jak największej liczby punktów zwycięstwa poprzez umiejętnie kierowanie grupą robotników przy wznoszeniu nowych budowli w królestwie.

ZAWARTOŚĆ

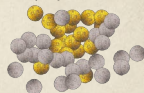
42 karty Robotników

- 1 Koszt (w Monetach) wysłania Robotnika do pracy
- 2 Produkowane Kamienie
- 3 Produkowane Drewno
- 4 Produkowana Wiedza
- 5 Produkowane Dachówki
- 6 Informacja: liczba Monet oraz Materiałów na karcie Robotnika



40 Monet

W grze występuje 25 srebrnych i 15 złotych Monet. Jedna srebrna Moneta jest warta „1 Monety”, jedna złota Moneta jest warta „5 Monet”. Na koniec gry każde 10 Monet przynosi graczowi 1 punkt zwycięstwa.



42 karty Budynków (w tym 8 Maszyn)

- 1 Ilość monet, jakie gracz zarobi po ukończeniu Budynku
- 2 Punkty zwycięstwa, jakie gracz otrzyma po ukończeniu Budynku
- 3 Wymagana ilość Kamieni
- 4 Wymagana ilość Drewna
- 5 Wymagana ilość Wiedzy
- 6 Wymagana ilość Dachówek



PRZYGOTOWANIE

- 1** Potasujcie karty Budynków i połóżcie z boku na stole w formie stosu stroną „w budowie” ku górze. Obok stosu wyłóżcie w rzędzie pięć wierzchnich kart.
- 2** Oddzielcie karty Uczniów od reszty kart Robotników. Losowo rozdajcie każdemu z graczy po 1 Uczniu. Jeśli nie wszyscy Uczniowie zostaną wykorzystani, resztę wtasujcie do stosu kart Robotników.
- 3** Połóżcie stos Robotników obok stosu Budynków. Odkryjcie pięć wierzchnich kart i ułóżcie w rzędzie poniżej rzędu Budynków.
- 4** Połóżcie Monety pośrodku stołu tworząc bank.
- 5** Każdy gracz otrzymuje 10 Monet (1 złotą i 5 srebrnych Monet).
- 6** Losowo wybierzcie Pierwszego gracza. Otrzymuje on kartę Pierwszego gracza, którą kładzie przed sobą.



PRZEBIEG GRY

Rozgrywka toczy się przez szereg rund, począwszy od Pierwszego gracza i dalej w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara. W swojej turze gracz wykonuje 3 akcje. Gracz może ponadto dopłacić, aby wykonać dowolną liczbę dodatkowych akcji. Każda dodatkowa akcja kosztuje 5 Monet.

Gracz może wykorzystać swoje akcje do następujących działań:

Rozpoczęcie budowy

Najęcie Robotnika

Wysłanie Robotnika do pracy

Wzięcie Monet

ROZPOCZĘCIE BUDOWY

Rozpoczęcie budowy kosztuje 1 akcję.

Gracz wybiera jedną z pięciu wyłożonych kart Budynków i kładzie przed sobą. Natychmiast uzupełnia rząd nową kartą ze stosu Budynków. Gracz może posiadać dowolną liczbę Budynków „w budowie”.

Gracz może powtórzyć to działanie w swojej turze tyle razy, ile chce, o ile posiada akcje.

Przykład: *Gracz zdecydował się rozpocząć budowę Kaplicy. Bierze kartę Kaplicy i umieszcza przed sobą stroną „w budowie” ku górze.*

NAJĘCIE ROBOTNIKA

Najęcie Robotnika kosztuje 1 akcję.

Gracz bierze jedną z pięciu wyłożonych kart Robotników i kładzie przed sobą. Natychmiast uzupełnia rząd nową kartą ze stosu Robotników. Gracz może posiadać dowolną liczbę Robotników.

Gracz może powtórzyć to działanie tyle razy, ile chce, o ile posiada akcje.

Przykład: *Do ukończenia Kaplicy potrzeba więcej Robotników. Gracz najmuje Rzemieślnika, którego kładzie przed sobą, obok innych swoich Robotników.*

WYSŁANIE ROBOTNIKA DO PRACY

Wysłanie Robotnika do pracy posiada zróżnicowany koszt (zobacz: następna strona).

Gracz umieszcza jednego ze swoich Robotników obok jednego ze swoich Budynków „w budowie” w taki sposób, aby Materiały produkowane przez Robotnika leżały bezpośrednio obok wymaganych Materiałów na karcie Budynku. Gdy gracz umieszcza Robotnika, musi uiścić do banku opłatę w Monetach wskazaną w prawym górnym rogu karty Robotnika. Robotnik nie może zostać odsunięty od pracy, ani przesunięty do pracy gdzie indziej, dopóki Budynek nie zostanie ukończony.

Za każdym razem, gdy gracz wysyła nowego Robotnika do pracy przy Budynku, umieszcza jego kartę w taki sposób, aby produkowane przez niego Materiały znalazły się w jednej linii z tymi samymi Materiałami produkowanymi przez innych Robotników.



Wysłanie Rzemieśnika do pracy przy budowie Kaplicy kosztuje 1akcję i 4 Monety.

Koszt akcji Robotnika:

- jeśli gracz wysłał w swojej turze tylko jednego Robotnika do pracy przy danym Budynku, zużywa tylko 1 akcję (bez względu na liczbę Robotników, którzy już pracują przy tym samym Budynku);
 - jeśli w *tej samej* turze gracz wysłał *drugiego* Robotnika do pracy przy *tym samym* Budynku, koszt wynosi **kolejne 2 akcje** (czyli w sumie trzy);
 - jeśli w *tej samej* turze gracz wysłał *trzeciego* Robotnika do pracy przy *tym samym* Budynku, koszt wynosi **kolejne 3 akcje** (czyli w sumie sześć!);
 - i tak dalej.
- Jeśli gracz wyśle kolejnego Robotnika do innego Budynku, koszt wynosi tylko jedną akcję.

WZIĘCIE MONET

Wzięcie Monet posiada zróżnicowany koszt akcji.

Gracz może wydać swoje akcje na wzięcie Monet z banku:

- za **jedną akcję** może wziąć **1 Monetę**,
- za **dwie akcje** może wziąć **3 Monety**,
- za **trzy akcje** może wziąć **6 Monet**.

Pamiętajcie: na koniec gry każde 10 Monet jest warte 1 punkt zwycięstwa.

UKOŃCZENIE BUDYNKU

Ukończenie Budynku nie jest akcją.

Gdy gracz wysłał Robotnika do pracy i suma Materiałów produkowanych przez wszystkich Robotników zatrudnionych przy wznoszeniu Budynku jest równa lub większa od kosztu jego wznoszenia, to Budynek zostaje ukończony.

Powrót Robotników: Robotnicy pracujący przy ukończonym Budynku powracają do puli gracza (gracz umieszcza ich przed sobą, obok innych wolnych Robotników).

Otrzymanie zapłaty: Gracz otrzymuje z banku liczbę Monet wskazaną na karcie Budynku, a następnie obraca kartę na drugą stronę i kładzie obok innych swoich ukończonych Budynków (to ułatwi podliczanie punktów zwycięstwa).

Po wysłaniu Rzemieślnika do pracy przy wznoszeniu Kaplicy (za 4 Monety) gracz ukończył jej budowę. Zauważcie, że Kaplica wymagała 3 Kamieni, 2 DREWNA, 2 Wiedzy i 3 Dachówek. Dodanie Rzemieślnika do ekipy zapewniło brakującą 1 Wiedzę i 3 Dachówki, co pomogło ukończyć Kaplicę.



Gracz otrzymuje z banku 18 Monet widniejących na karcie Kaplicy, po czym odwraca kartę i kładzie obok innych swoich ukończonych Budynków zapewniając sobie 5 punktów zwycięstwa. Na koniec, pracujący przy budowie Kaplicy Robotnicy wracają do puli gracza.

MASZYNY

Maszyny to specjalny rodzaj Budynku. Gdy gracz ukończy budowę Maszyny, działa ona jak Robotnik niewymagający zapłaty za pracę (koszt wysłania Maszyny do pracy wynosi 0). Maszynę buduje się tak samo jak zwykły Budynek i tak samo po ukończeniu budowy przynosi ona punkty zwycięstwa. Ale zamiast odłożenia jej obok innych ukończonych Budynków, gracz odwraca jej kartę i kładzie w puli obok swoich wolnych Robotników.

KONIEC GRY

Jeśli któryś z graczy, na koniec swojej tury, posiada 17 punktów zwycięstwa (licząc tylko Budynki i Maszyny, z wyłączeniem Monet), gra dobiega końca. Gracze, którzy w bieżącej rundzie nie rozegrali jeszcze swojej tury, rozgrywają swoją ostatnią turę (tak, aby wszyscy wykonali równą liczbę tur, przy czym jako ostatni rozgrywa swoją turę gracz siedzący na prawo od Pierwszego gracza).

Jeśli to Pierwszy gracz zdobędzie 17 punktów wraz z końcem swojej tury, wszyscy pozostali gracze rozgrywają swoje ostatnie tury. Lecz gdy będzie to ostatni gracz to wraz z końcem jego tury kończy się kolejka, a zarazem cała rozgrywka dobiega końca.

Każdy gracz podlicza teraz swoje punkty zwycięstwa za ukończone Budynki i Maszyny. Dodatkowo, otrzymuje 1 punkt za każde 10 Monet, które posiada. Gracz z największą liczbą punktów zostaje ogłoszony Największym Budowniczym Królestwa i zostaje zwycięzcą!

AUTORZY

Autor: Frédéric Henry

Oprawa graficzna: Sabrina Miramon

Tłumaczenie: Monika Żabicka