



Kronika

BIG BOX

INSTRUKCJA



CEL GRY

Ależ życie na prowincji jest ciężkie! Chociaż, trzeba to przyznać, daje swoim mieszkańcom spore możliwości rozwoju.

Jedni spędzają czas w ratuszu, inni w kościele, a jeszcze inni wyruszają w świat. Każdy z graczy reprezentuje głowę rodu, który rywalizuje z innymi o rozgłos i pozycję. Jednak najważniejszą rzeczą, o której muszą pamiętać, jest to, że czasu nie da się zatrzymać i kolejni członkowie rodu będą opuszczać ziemski padół. Gracze będą musieli ciężko pracować, by ich ród osiągnął upragnioną pozycję, dzięki czemu zdobędą cenne punkty prestiżu. Na koniec gry gracz z największą liczbą punktów prestiżu zostaje zwycięzcą, a jego dokonania zostają uwiecznione w kronice.

Wyjaśnienie. Niektóre elementy posiadają symbol, który wskazuje, czy pochodzą one z gry podstawowej, rozszerzenia, czy też są elementami promocyjnymi. Dla gry podstawowej jest nim słońce ☀️, dla Karczmy kufel 🍷, dla Portu kotwica ⚓, dla Zaślubin obrączki 💍, a dla żetonów promocyjnych gwiazda ✨.

ELEMENTY

55 członków rodu
(po 11 w kolorze każdego gracza)



(12. z numerem 1 jest wykorzystywany wyłącznie z rozszerzeniem Zaślubiny)

4 mnichów
(czarnych)



5 znaczników czasu życia
(po 1 w kolorze każdego gracza)



żeton pierwszego gracza



żeton nowego pierwszego gracza



30 dysków
(po 6 w kolorze każdego gracza)



25 monet



5 znaczników punktacji
(po 1 w kolorze każdego gracza)



6 znaczników zarazy
(czarnych)



(7. znacznik jest wykorzystywany wyłącznie z rozszerzeniem Zaślubiny)

132 znaczniki wpływu
(33 brązowe, 33 różowe, 33 pomarańczowe, 33 zielone)



5 żetonów punktów
(po 1 w kolorze każdego gracza)



60 żetonów dóbr

(12 zwojów, 12 koni, 12 pługów, 12 wołów, 12 wozów)



25 żetonów worków z ziarnem



(1 dodatkowy dla Portu)

24 żetony klientów
przód tył



karta porządku mszy



(na odwrocie znajduje się porządek mszy dla wariantu 1-osobowego)

5 gospodarstw
(po 1 dla każdego gracza)



4 karty przygotowania gry podstawowej
(dla 2, 3, 4 oraz 5 graczy)



(na odwrocie znajduje się przygotowanie z rozszerzeniem Zaślubiny)

2 workeczki
(czarny i zielony)



dwustronna plansza główna



kronika



A) targowisko

B) budynki rzemieślnicze

C) podróż

D) ratusz

E) cmentarz

F) kościół

G) powiększenie rodziny

H) studnia

I) żniwa

J) kronika

PRZYGOTOWANIE GRY

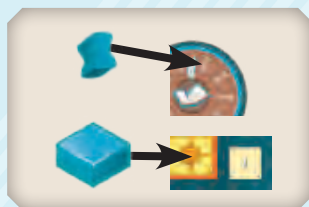
1. Planszę główną należy umieścić na środku strefy gry stroną z czterema symbolami słońca (w rogach) do góry. Przedstawione jest na niej miasteczko podzielone na kluczowe obszary, a po prawej stronie znajduje się tor prestiżu.

2. Każdy z graczy wybiera kolor i bierze **gospodarstwo** z ramką w odpowiednim kolorze, umieszczając je przed sobą. W gospodarstwie mieszkają członkowie rodu, można przechowywać w nim dowolną liczbę znaczników wpływu, monet i żetonów dóbr. Należy jednak pamiętać, że każde gospodarstwo może magazynować jedynie 5 worków z ziarnem. W górnym prawym rogu każdego gospodarstwa znajduje się tor czasu życia danego rodu.



3. Każdy gracz bierze następujące elementy w swoim kolorze: **11 członków rodu** ($4 \times „1”$, $3 \times „2”$, $2 \times „3”$, $2 \times „4”$), **6 dysków**, **znacznik czasu życia** oraz **znacznik punktacji**. Każdy kładzie 4 członków rodu z numerem „1” w swoim gospodarstwie. Stanowią oni pierwsze pokolenie danego rodu. Pozostałych 7 członków rodu to przyszłe pokolenia. Należy położyć ich na razie w zasobach ogólnych, ponieważ nie pojawili się jeszcze na świecie.

4. Każdy gracz kładzie **znacznik czasu życia** na torze czasu życia w swoim gospodarstwie, na pierwszym polu po prawej stronie pióra. Następnie każdy gracz kładzie swój **znacznik punktacji** na polu ze **słońcem** (które odpowiada wartości „0” na torze prestiżu) znajdującym się w dolnym prawym rogu planszy głównej.



5. Każdy gracz otrzymuje **1 monetę**, którą umieszcza w swoim gospodarstwie. Pozostałe monety należy umieścić obok planszy głównej.

6. Żetony klientów należy potasować i położyć je w formie zakrytego stosu obok targowiska. W zależności od liczby graczy należy dobrać odpowiednią liczbę żetonów i położyć je odkryte na polach targowiska:

- w grze **5- albo 4-osobowej**: położyć po 1 żetonie na każdym polu targowiska,
- w grze **3-osobowej**: pole oznaczone „4-5” należy pozostawić puste,
- w grze **2-osobowej**: pola oznaczone „3-5” oraz „4-5” należy pozostawić puste.



7. Kronikę należy położyć obok planszy głównej w pobliżu cmentarza. Jeśli w rozgrywce bierze udział **mniej niż 5 graczy**, należy użyć członków rodu **niewybranego** koloru, by zmniejszyć liczbę dostępnych pól w **kronice** oraz na **cmentarzu**:

- w grze **4-osobowej**: należy położyć tych członków rodu na każdym polu i grobie oznaczonym „5”,
- w grze **3-osobowej**: należy położyć tych członków rodu na każdym polu i grobie oznaczonym „4-5” lub „5”,
- w grze **2-osobowej**: należy położyć tych członków rodu na każdym polu i grobie oznaczonym „3-5”, „4-5” lub „5”,
- ponadto, jeśli rozgrywka nie wykorzystuje rozszerzenia Zaślubiny, to dwa pola w kronice oznaczone **symbolem zaślubiny** powinny być zawsze zakryte członkiem rodu w niewybranym kolorze (lub dwoma różowymi członkami rodu z rozszerzenia Zaślubiny).



8. Żeton nowego pierwszego gracza należy położyć na zaznaczonym polu na ratuszu.



9. 60 żetonów dóbr (konie, woły, wozy, pługi i zwoje) należy położyć obok planszy głównej, wchodzi one w skład zasobów ogólnych.

10. 25 worków z ziarnem, **znaczniki wpływu** oraz **6 znaczników zarazy** należy położyć obok planszy głównej, wchodzi one w skład zasobów ogólnych. Obok nich należy umieścić **zielony woreczek**.

11. 4 mnichów należy włożyć do **czarnego woreczka** i położyć w pobliżu kościoła.

12. Należy wziąć **kartę przygotowania** odpowiadającą liczbie graczy biorących udział w rozgrywce i położyć ją obok planszy głównej. Pozostałe karty należy odłożyć do pudełka. **Kartę porządku mszy** również należy położyć obok planszy głównej.

13. Najstarszy gracz zostaje pierwszym graczem i otrzymuje **żeton pierwszego gracza**.

14. Zalecane początkowe zasoby:

- **1. gracz:** żeton pierwszego gracza,
- **2. gracz:** 1 worek z ziarnem,
- **3. gracz:** 1 losowy znacznik wpływu (np. w wyniku rzutu kością),
- **4. gracz:** 1 wybrany znacznik wpływu,
- **5. gracz:** 1 moneta (dodatkowa).

PRZEBIEG GRY

Gra toczyć się będzie przez kilka rund, podczas których gracze kontrolują członków swoich rodów i wysyłają ich w różne miejsca w miasteczku. Dzięki temu mogą zyskać prestiż, wpływy, dobra lub pieniądze, w zależności od tego, jaką ścieżkę wybiorą.

Miasteczko dzieli się na kilka obszarów, które dają wiele możliwości. Każde miejsce ma przypisane pole akcji, gdzie zdobywa się różne typy wpływów, oraz umożliwia wykonanie określonych akcji.

Ponadto wiele z tych akcji wymaga również poświęcenia czasu. Podobnie jak w prawdziwym życiu, seniorzy rodów w końcu odchodzą. Kiedy członek rodu umiera, jego profesja określa, czy znajdzie się dla niego miejsce w kronice miasteczka.

Za każdym razem, gdy gracz otrzymuje punkty prestiżu, przesuwa swój znacznik punktacji na **torze prestiżu** o odpowiednią liczbę pól. Jeśli znacznik gracza przekroczy ostatnie pole, bierze żeton punktów w swoim kolorze, odwraca na odpowiednią stronę, a znacznik punktacji przenosi na początek toru, kontynuując liczenie punktów.

Gra dobiega końca, gdy wszystkie pola kroniki albo cmentarza są w pełni zajęte. Wtedy każdy z graczy zdobywa punkty prestiżu za członków swojego rodu w poszczególnych obszarach miasteczka. Gracz z największą liczbą punktów prestiżu zostaje zwycięzcą.

Przebieg rundy

Faza 1: Uzupelnienie pól akcji

Rozłożenie określonej liczby losowo dobranych znaczników.

Faza 2: Pobranie znacznika i wykonanie akcji

Począwszy od pierwszego gracza, gracze rozgrywają swoje tury.

Krok 1. Pobranie 1 znacznika wpływu albo zarazy z pola akcji.

Krok 2. Możliwość wykonania akcji przypisanej do tego pola akcji.






Gracze rozgrywają swoje tury zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara do momentu, gdy na polach akcji nie będzie już znaczników.

Faza 3: Koniec rundy

Na koniec każdej rundy odbywa się msza.

Znaczniki wpływu i znaczniki zarazy

Znaczniki wpływu są wymagane do przeprowadzenia akcji w miasteczku. Dostępne są następujące rodzaje wpływów.

kolor:	symbolizuje:	potrzebne do:
	talent	rzemiosła, podróży
	autorytet	targowiska, ratusza
	wiarę	kościół, podróży
	wiedzę	rzemiosła, podróży
	Czarne znaczniki nie są znacznikami wpływu. Są to znaczniki zarazy, które zmniejszają żywotność członków rodu.	

Faza 1: Uzupelnienie pól akcji

Na początku każdej rundy uzupełnia się pola akcji znacznikami wpływu oraz znacznikami zarazy. **Karta przygotowania** pokazuje, ile różnych znaczników wpływu należy wziąć z zasobów ogólnych i włożyć do **zielonego woreczka**. Dodatkowo do woreczka wkłada się również **wszystkie** dostępne znaczniki zarazy (6).

Gdy znaczniki znajdują się już w woreczku, trzeba je dokładnie wymieszać. Następnie należy rozłożyć odpowiednią liczbę **losowo** dobranych znaczników na każde pole akcji na planszy głównej. Liczba znaczników wykładanych na **określone** pole akcji również znajduje się na karcie przygotowania.



Przykład. Rozgrywka 3-osobowa.

Wyjaśnienie. Do woreczka wkłada się więcej znaczników, niż się z niego dobiera. W każdej rundzie w woreczku pozostają więc jakieś znaczniki, do których na początku kolejnej rundy dodaje się nowe.

- Jeśli w zasobach ogólnych znajduje się mniej znaczników danego rodzaju niż liczba wymagana do włożenia do woreczka, należy dodać tylko te znaczniki, które są dostępne.
- Może się zdarzyć, że do zielonego woreczka zostanie dodanych mniej niż 6 znaczników zarazy, ponieważ pozostałe znaczniki znajdują się ciągle w woreczku i nie zostały dotychczas dobrane.
- Należy pamiętać, że 7. znacznik zarazy jest dodawany tylko w przypadku rozgrywki z rozszerzeniem Zaślubiny.

Faza 2: Dobranie znacznika i wykonanie akcji

Począwszy od pierwszego gracza, gracze rozgrywają swoje tury.

Krok 1. Dobranie znacznika z pola akcji

W swojej turze gracz **musi** wziąć **jeden** znacznik wpływu albo znacznik zarazy z wybranego pola akcji.

Wyjątek. Wykonywanie akcji zastępczej (zob. „Studnia”, str. 10).

Jeśli dobranym znacznikiem jest **znacznik wpływu**, gracz kładzie go w swoim gospodarstwie (nie ma limitu znaczników wpływu, które mogą znajdować się w gospodarstwie).

Jeśli dobranym znacznikiem jest **znacznik zarazy**, gracz natychmiast zwraca go do zasobów ogólnych i traci 2 jednostki czasu. To oznacza, że gracz musi przesunąć swój znacznik czasu życia o dwa pola zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara (zob. „Czas to pieniądz” poniżej).

Krok 2. Przeprowadzenie akcji z pola akcji

Następnie gracz **może** wykonać akcję przypisaną do pola akcji, z którego pobrał znacznik wpływu albo zarazy. Jest dozwolone, by wziąć jedynie znacznik i zrezygnować z przeprowadzenia akcji.

Wyjątek. Jeśli znacznik został pobrany z pola targowiska, dzień targowy **musi** zostać przeprowadzony (zob. „Targowisko”, str. 8).

- Następnie kolejny gracz zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara rozgrywa swoją turę, wykonując kroki 1 i 2. Dzieje się tak do momentu, w którym **nie będzie już znaczników** na polach akcji na planszy głównej.

Faza 3: Koniec rundy

Gdy gracz bierze **ostatni** znacznik z planszy głównej (czyli wszystkie pola akcji są puste), najpierw może wykonać swoją akcję, tak jak zwykle.

Następnie obecna runda dobiega końca i rozpoczyna się msza (zob. „Koniec rundy”, str. 11).

Nowa runda rozpoczyna się ponownie od napełnienia zielonego woreczka znacznikami i uzupełnienia pól akcji.

Przykład.

Monika bierze znacznik zarazy z pola akcji „żniwa”.

Natychmiast zwraca go do zasobów ogólnych i przesuwa znacznik czasu życia w swoim gospodarstwie o 2 pola w przód.

Następnie Monika może przeprowadzić akcję „żniw”.



Czas to pieniądz

Za każdym razem, gdy gracz wykonuje akcję z czasem w koszcie (każda klepsydra symbolizuje jedną jednostkę czasu), gracz musi przesunąć swój znacznik czasu życia o odpowiednią liczbę pól (zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara).

Dodatkowo gracz traci 2 jednostki czasu za każdym razem, gdy pobiera znacznik zarazy.

Gdy znacznik czasu życia **minie symbol pióra**, jeden z najstarszych członków rodu gracza umiera (zob. „Śmierć członka rodu”, str. 12).



AKCJE

Żniwa

Gracz może przeprowadzić akcję żniw, jeśli w swoim gospodarstwie posiada **jednego lub więcej** członków rodu.

Natychmiast pobiera z zasobów ogólnych **2 worki z ziarnem** i umieszcza je na odpowiednich polach w swoim gospodarstwie.



Jeśli gracz nie posiada członków rodu w swoim gospodarstwie, to **nie może** przeprowadzić tej akcji!

Jeśli oprócz przynajmniej jednego członka rodu gracz posiada konia i pług, pobiera **3 worki z ziarnem**.



Jeśli oprócz przynajmniej jednego członka rodu gracz posiada wołu i pług, pobiera **4 worki z ziarnem**.

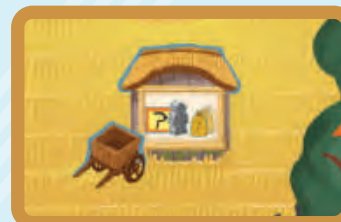


Nie można użyć więcej niż **jednej** takiej kombinacji, tzn. kilkoro członków rodu, pługów, wołów czy koni nie przyniesie więcej żetonów. Korzystając z akcji „żniwa”, gracz może otrzymać maksymalnie 4 worki z ziarnem.

Dobra nie zużywają się podczas żniw. Gdy gracz korzysta z konia albo wołu i pługą podczas żniw, to **nie odrzuca** ich. To samo dotyczy członków rodu – pozostają oni w gospodarstwie gracza.

Wyjaśnienie. Każde gospodarstwo może magazynować maksymalnie 5 worków z ziarnem! Gracz nigdy nie może posiadać więcej niż 5 worków z ziarnem w jednym momencie (wyjątek: specjalny przypadek w rozszerzeniu Port).

Powiększenie rodziny



Ta akcja reprezentuje narodziny nowego członka rodu. Gracz natychmiast pobiera jednego członka rodu w swoim kolorze z zasobów ogólnych i umieszcza w swoim gospodarstwie. Zawsze musi być to członek rodu z **najmniejszym** dostępnym numerem.

Przykład.

Monice w zasobach ogólnych pozostał jeden członek rodu z numerem „2”, dwóch z numerem „3” i dwóch z numerem „4”. Musi więc wziąć członka rodu z numerem „2”.



Uwaga! Zamiast pobierać nowego członka rodu z zasobów ogólnych, gracz, korzystając z tej akcji, może zdecydować się na **zwrócenie** jednego z członków swojego rodu (wciąż żywego) z planszy głównej do swojego gospodarstwa.

Wyjaśnienie. Członkowie rodu, których gracze będą dodawać na planszę główną, **korzystając z opisanych później akcji** (albo wrzucać do czarnego woreczka dzięki akcji „kościół”), muszą **zawsze** pochodzić z gospodarstwa graczy.





Rzemiosło

Ta akcja umożliwia produkcję 1 dobra w jednym z pięciu budynków rzemieślniczych (gracz bierze odpowiedni żeton dobra i umieszcza go w swoim gospodarstwie).

Wyjątek. Zamiast tego w młynie gracz otrzymuje 2 monety.

Dobra można wyprodukować na dwa sposoby. W każdym budynku rzemieślniczym (oprócz młyna) gracz może wybrać, czy:

a) zapłacić za wyprodukowane dobro czasem (by to zrobić, musi posiadać swojego członka rodu w danym budynku rzemieślniczym)

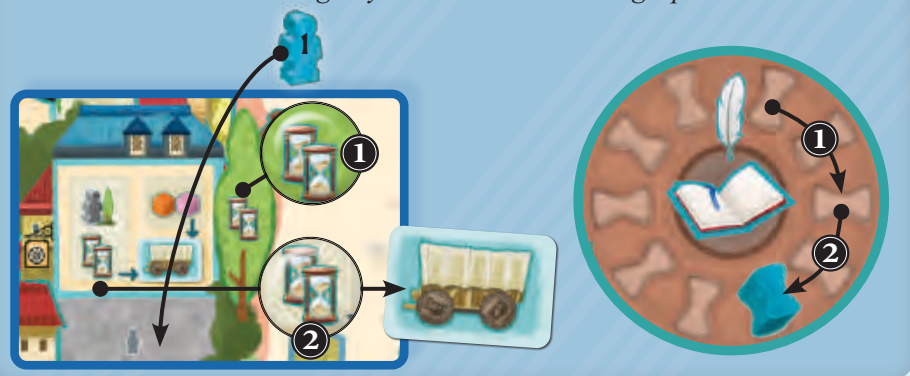
ALBO

b) zapłacić za wyprodukowane dobro znacznikami wpływu (lub workami z ziarnem w zależności od rodzaju dobra).

a) Pozyskanie dobra w zamian za czas

Jeśli gracz zdecyduje, że chce zapłacić za dobro czasem, musi najpierw wyszkolić członka rodu w odpowiednim budynku rzemieślniczym. W tym celu umieszcza członka rodu ze swojego gospodarstwa poniżej budynku rzemieślniczego, z którego chce skorzystać. Kosztuje go to tyle jednostek czasu, ile klepsydr znajduje się na drzewie obok tego budynku. Następnie gracz może wyprodukować odpowiednie dobro, płacąc za nie tyle jednostek czasu, ile wskazuje wartość znajdująca się po lewej stronie danego budynku rzemieślniczego.

Przykład. Monika chce zbudować wóz. W tym celu bierze członka swojego rodu z gospodarstwa i umieszcza go poniżej warsztatu kołodzieja (co kosztuje ją 2 jednostki czasu za wyszkolenie, jak wskazuje wartość na drzewie) i produkuje wóz (co kosztuje ją dodatkowe 2 jednostki czasu). Monika pobiera ten wóz z zasobów ogólnych i kładzie w swoim gospodarstwie.



Członek rodu pozostanie pod tym budynkiem rzemieślniczym **do końca gry** (jeśli wcześniej nie umrze albo nie powróci do gospodarstwa gracza dzięki akcji „powiększenia rodziny”). Tak długo, jak członek rodu gracza znajduje się poniżej budynku, gracz może produkować dane dobro, korzystając z akcji „rzemiosło”. By to zrobić, opłaca jedynie koszt wyprodukowania dobra wskazany po lewej stronie budynku (ponieważ członek rodu został już wyszkolony).

Wyjaśnienie. Nie ma limitu dóbr i monet, które gracz może posiadać w swoim gospodarstwie. Jeśli w zasobach ogólnych zabraknie tych surowców, należy użyć zamienników (np. zanotować).

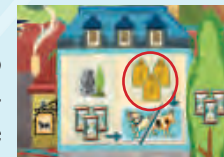
Wyjaśnienie. Członkowie rodu mogą wytwarzać tylko takie dobra, jakie wytwarza budynek rzemieślniczy, w którym się znajdują (kowal może wytwarzać pługi, a nie zwoje).

Nie ma limitu, ilu członków rodu może znajdować się poniżej jakiegokolwiek budynku, niezależnie od ich koloru.

Wyjątek. Gracze nie mogą umieszczać członków rodu w/poniżej młyna.

b) Pozyskanie dobra w zamian za znaczniki wpływu (albo worki z ziarnem)

Niezależnie od tego, czy gracz posiada członka swojego rodu w danym budynku rzemieślniczym, może kupić dobro produkowane przez ten budynek, zwracając określone znaczniki wpływu (lub worki z ziarnem u hodowcy) do zasobów ogólnych. **Nie jest wymagane** posiadanie członka rodu poniżej budynku (w przykładzie po lewej stronie Monika mogła również zdobyć wóz, płacąc 1 pomarańczowy i 1 różowy znacznik wpływu, zamiast umieszczać swojego członka rodu poniżej budynku i płacić czasem).



Podsumowanie kosztów w różnych budynkach rzemieślniczych:



Warsztat kołodzieja

- a) Zapłacenie 2 jednostek czasu z wyszkolonym członkiem rodu, by zdobyć wóz.
- b) Zapłacenie 1 pomarańczowego i 1 różowego znacznika wpływu, by zdobyć wóz.



Stajnie

- a) Zapłacenie 3 jednostek czasu z wyszkolonym członkiem rodu, by zdobyć konia **albo** wołu.
- b) Zapłacenie 3 worków z ziarnem, by zdobyć konia **albo** wołu.



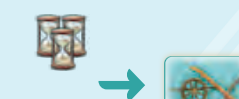
Kancelaria

- a) Zapłacenie 2 jednostek czasu z wyszkolonym członkiem rodu, by zdobyć zwój.
- b) Zapłacenie 1 różowego znacznika wpływu, by zdobyć zwój.



Kuźnia

- a) Zapłacenie 3 jednostek czasu z wyszkolonym członkiem rodu, by zdobyć pług.
- b) Zapłacenie 1 pomarańczowego i 1 różowego znacznika wpływu, by zdobyć pług.



Młyn

Nie można w nim umieszczać członków rodu. Zamiast tego po zapłaceniu 2 jednostek czasu **oraz** zwróceniu 2 worków z ziarnem do zasobów ogólnych gracz otrzymuje 2 monety.



Wyjaśnienie. Opcje a) dotyczą również członka rodu, którego gracz wyszkolił w danym budynku podczas tej samej tury (właśnie go tam umieścił).



Targowisko

Ta akcja aktywuje dzień targowy, w którym uczestniczą **wszyscy** gracze.

Tej akcji nie można pominąć. Dzień targowy musi zostać przeprowadzony.

Gracz, który wybrał tę akcję, jako pierwszy może obsłużyć jednego dostępnego klienta. Dostępni klienci to ci w pobliżu straganów, czyli znajdujący się na **polach z niebieską ramką** (klienci na pozostałych 5 polach z brązową ramką znajdują się w kolejce i nie można ich obsługiwać).

Każdy klient chce nabyć określone dobra lub worki z ziarnem. Aby obsłużyć wybranego klienta, gracz zwraca wskazane na żetonie klienta dobra i worki z ziarnem do zasobów ogólnych i zabiera żeton klienta, umieszczając go awerssem do dołu obok swojego gospodarstwa. Na koniec gry klient wart jest tyle punktów, ile wynosi wartość nadrukowana na żetonie. Następnie w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara pozostali gracze mogą obsłużyć klienta. Każdy gracz może wybrać jednego z wciąż dostępnych klientów.

Jednakże pozostali gracze **dotatkowo**, oprócz dostarczenia wymaganych dóbr i worków ze zbożem, muszą zapłacić **1 zielony znaczek wpływu** oraz **1 jednostkę czasu**. Gracze, którzy nie chcą albo nie są w stanie tego zrobić, nie mogą obsłużyć klienta, muszą spasować i nie mogą dalej uczestniczyć w bieżącym dniu targowym.

Kiedy wszyscy gracze w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara mieli szansę obsłużyć klienta, rozpoczyna się kolejna tura dnia targowego, w której biorą udział tylko ci gracze, którzy nie spasowali. Tym razem jednak każdy musi zapłacić 1 zielony znaczek wpływu oraz 1 jednostkę czasu (tylko pierwsza tura dnia targowego jest „darmowa” dla gracza, który wybrał tę akcję). Dzień targowy trwa kolejne tury do momentu, aż wszyscy klienci zostaną obsłużeni albo wszyscy gracze spasują. Wtedy dzień targowy dobiega końca. W zależności od liczby graczy należy uzupełnić pola z niebieską ramką klientami z kolejki. Najpierw przesuwa się klientów z pól z brązową ramką (**w tej samej kolejności, w której się znajdują**). Następnie należy uzupełnić puste pola w kolejce klientami znajdującymi się w zakrytym stosie (jeśli żaden klient nie został obsłużony, wszyscy klienci pozostają na swoich miejscach).

Wyjaśnienie. Jeśli podczas gry wyczerpie się stos klientów, pola z niebieską ramką przy straganach pozostają puste do końca gry.

Przykład. Dzień targowy w rozgrywce 3-osobowej.

Monika aktywuje dzień targowy, biorąc znaczek wpływu z pola akcji „targowisko”.

Zwraca **1 konia** i **1 plug** do zasobów ogólnych oraz bierze odpowiedni żeton klienta i kładzie go zakrytego obok swojego gospodarstwa. Na koniec gry otrzyma za tego klienta 6 punktów prestiżu.

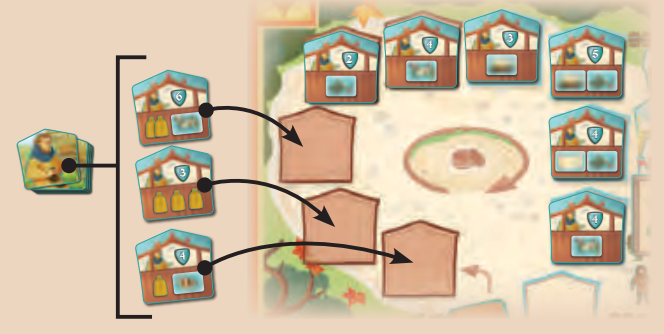
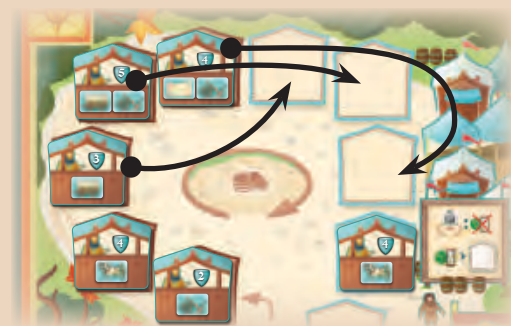
Teraz kolej Marysi. Chce obsłużyć klienta wymagającego 3 worków z ziarnem. Jednak zanim to zrobi, musi zapłacić **1 zielony znaczek wpływu** do zasobów ogólnych oraz przesunąć **znaczek czasu życia o 1 pole w przód**. Następnie zwraca **3 worki z ziarnem** do zasobów ogólnych i bierze odpowiedni żeton klienta.

Teraz kolej Agaty, która posiada zwój, jednak nie ma worka z ziarnem ani konia. Musi więc spasować.

Znowu tura Moniki. W przeciwieństwie do Agaty posiada zarówno zwój, jak i worek z ziarnem. By obsłużyć klienta, musi zapłacić **1 zielony znaczek wpływu** oraz **1 jednostkę czasu**. Zwraca **zwój** oraz **worek z ziarnem** do zasobów ogólnych i bierze żeton klienta.



Marysia nie posiada konia, więc pasuje. Monika również jest zmuszona spasować (nie posiada konia). Na tym kończy się dzień targowy. Teraz klienci z kolejki przesuwiają się pod stragany:



Najpierw na 3 pustych miejscach przy straganach kładzie się pierwsze 3 żetony z kolejki.

Pozostałe żetony przesuwiają się w kolejce oczekujących.

Na koniec puste miejsca w kolejce zapełniają się nowymi klientami z zakrytego stosu.



Ratusz

Ta akcja pozwala na zdobywanie przywilejów w ratuszu.

Gracz może użyć tej akcji na 3 różne sposoby:

a) Wziąć członka rodu ze swojego gospodarstwa i umieścić go na 1. etapie toru ratusza. Kosztuje go to 2 zielone znaczniki wpływu i 1 jednostkę czasu **albo** 1 zwój i 1 jednostkę czasu. Gracz może skorzystać z przywileju przypisanego do tego etapu (zostać nowym pierwszym graczem), który jest zilustrowany poniżej kosztu.

ALBO

b) Przesunąć jednego z członków swojego rodu znajdującego się na torze ratusza jedno pole w przód (w prawo). To również kosztuje gracza 1 zwój **albo** 2 zielone znaczniki wpływu oraz **dotatkowo** 2 albo 3 jednostki czasu w zależności od etapu. Gracz może skorzystać z jednego przywileju zilustrowanego poniżej kosztu przypisanego do aktualnego **albo** jednego z poprzednich etapów, w którym znajdował się właśnie przesunięty członek rodu.

ALBO

c) Jeśli gracz posiada przynajmniej jednego członka rodu na torze ratusza, może skorzystać z przywileju **bez konieczności przesuwania** członka rodu w przód. W tym przypadku gracz nic nie płaci i po prostu korzysta z jednego przywileju zilustrowanego poniżej kosztu aktualnego **albo** jednego z poprzednich etapów tego członka rodu (jedynym kosztem jest więc wykorzystanie akcji).



Podsumowanie przywilejów



1. etap. Gracz zdobywa żeton nowego pierwszego gracza (pierścień) z ratusza. Jeśli ten żeton został już zabrany przez innego gracza, gracz nic nie otrzymuje. Gracz, który zdobył ten żeton, zostanie pierwszym graczem w następnej rundzie. Na początku kolejnej rundy bierze żeton pierwszego gracza i zwraca żeton nowego pierwszego gracza na wyznaczone pole na dachu ratusza.



2. etap. Gracz bierze 2 dowolne znaczniki wpływu z zasobów ogólnych i umieszcza je w swoim gospodarstwie (nie muszą być tego samego koloru).



3. etap. Gracz bierze 1 dowolny żeton dobra z zasobów ogólnych i umieszcza go w swoim gospodarstwie.



4. etap. Gracz płaci dokładnie 1 monetę do zasobów ogólnych, za co otrzymuje 3 punkty prestiżu.

Nie ma ograniczenia co do liczby członków rodu, którzy mogą znajdować się na każdym z etapów.

Na koniec gry każdy członek rodu, który znajduje się przynajmniej na 2. etapie toru ratusza, jest wart punkty prestiżu (zob. „Punktacja końcowa, str. 14).





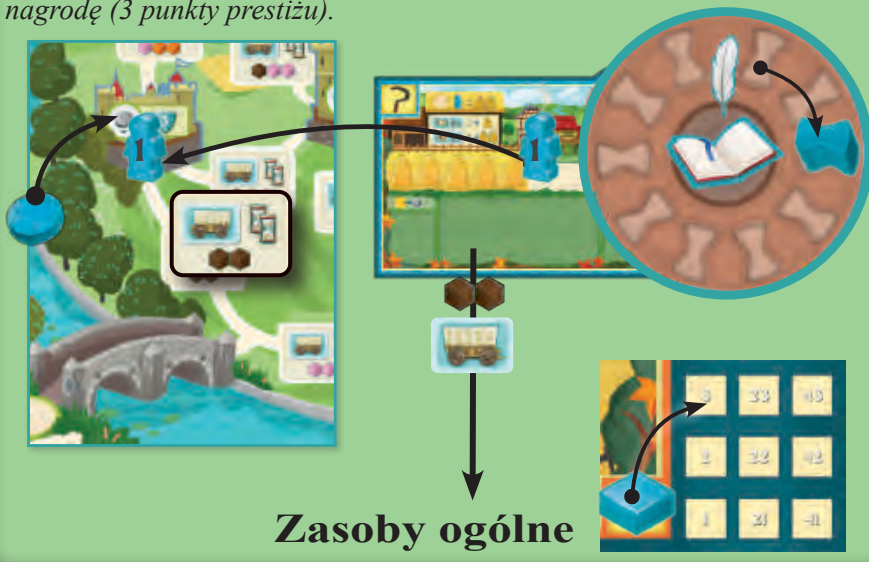
Podróż

Ta akcja pozwala wysłać członka rodu w świat. Jeśli gracz **nie posiada żadnych członków rodu na mapie podróży** na planszy głównej, bierze jednego członka rodu ze swojego gospodarstwa i umieszcza go na jednym z dwóch sąsiednich miast, do których można udać się z miasteczka.

Gracz musi opłacić koszt podróży wskazany na ścieżce. Za każdym razem będą to **2 jednostki czasu** oraz **1 wóz**, który musi zwrócić do zasobów. Dodatkowo, w zależności od celu podróży, gracz będzie musiał zwrócić określoną liczbę znaczników wpływu do zasobów ogólnych. Następnie gracz bierze jeden ze swoich dysków i umieszcza go w mieście, do którego podróżuje (pole po lewej). Dzięki temu otrzymuje nagrodę tego miasta (przedstawioną po prawej stronie).

Przykład.

Monika chce wysłać członka swojego rodu do sąsiedniego miasta znajdującego się na północy. W tym celu bierze członka rodu ze swojego gospodarstwa i umieszcza go w tym mieście. Kosztuje ją to 2 jednostki czasu, 1 wóz oraz 2 brązowe znaczniki wpływu, które zwraca do zasobów ogólnych. Następnie kładzie jeden ze swoich dysków na polu miasta i otrzymuje nagrodę (3 punkty prestiżu).



Zasoby ogólne

Jeśli gracz **posiada już przynajmniej jednego członka rodu na mapie podróży**, może wybrać co zrobić:

- Wysłać kolejnego członka rodu ze swojego gospodarstwa do jednego z dwóch sąsiednich miast.

ALBO

- Przenieść 1 członka rodu, który znajduje się już w jakimś mieście, do jednego z sąsiadujących miast.

Sąsiadujące miasta to wszystkie miasta bezpośrednio połączone ze sobą ścieżką (nie znajduje się pomiędzy nimi inne miasto). Gracz musi również opłacić koszt takiej podróży i następnie kładzie swój dysk w mieście, do którego dotarł.

Na koniec gracz otrzymuje nagrodę tego miasta (3 punkty prestiżu, 2 dowolne znaczniki wpływu z zasobów ogólnych albo 1 monetę).

Wyjaśnienie. W każdym mieście gracz może tylko raz umieścić swój dysk, a tym samym otrzymać nagrodę danego miasta. Jeśli gracz ponownie podróżuje członkiem rodu do miasta, w którym znajduje się już jego dysk, to nie może ponownie umieścić w nim swojego dysku ani otrzymać nagrody.

Nie ma żadnego ograniczenia co do liczby członków rodu oraz dysków w **różnych** kolorach w jednym mieście.

Na koniec gry gracze otrzymują punkty prestiżu zależne od liczby miast odwiedzonych przez członków ich rodu podczas gry (zob. „Punktacja końcowa”, str. 14).



Kościół

Ta akcja pozwala graczowi na dodanie **jednego** członka swojego rodu ze swojego gospodarstwa do **czarnego woreczka**. By to zrobić, gracz musi zapłacić 1 brązowy znacznik wpływu (zwrócić go do zasobów ogólnych) **albo** poświęcić 3 jednostki czasu.

Członkowie rodu znajdujący się w czarnym woreczku mogą zostać wylosowani i umieszczeni na 1. etapie toru kościoła **podczas mszy**. Msza odbywa się na koniec każdej rundy, a także na koniec gry (zob. „Koniec rundy”, str. 11).

Wyjaśnienie. W każdej chwili gracze mogą sprawdzić, którzy członkowie rodu znajdują się w czarnym woreczku, również zaraz przed mszą.



Studnia (akcja zastępcza)

Zamiast zabierać znacznik z pola akcji, gracz może zwrócić **3 znaczniki wpływu tego samego koloru ze swojego gospodarstwa** do zasobów ogólnych, by przeprowadzić **jedną** z wcześniej wymienionych akcji.

Jest to **jedyny** sposób na przeprowadzenie akcji, kiedy na przypisanym do niej polu **nie znajdują się już żadne znaczniki**.

Wyjaśnienie. Akcja „studni” jest tak długo dostępna, jak długo **przynajmniej jeden znacznik** znajduje się na **dowolnym** polu akcji.



KONIEC RUNDY

Runda dobiega końca, gdy gracz zabierze **ostatni** znacznik z planszy głównej i wykona (albo nie) swoją akcję.

Następnie odprawiana jest msza (zob. karta porządku mszy).

Msza

Każda msza jest przeprowadzana w 3 częściach:

1. **Wyciągnięcie 4 komponentów z czarnego woreczka.**
2. **Przesunięcie członków rodu w kościelnej hierarchii.**
3. **Przyznanie 2 punktów prestiżu za większość w kościele.**

1. Po dokładnym wymieszaniu członków rodów i mnichów w czarnym woreczku należy dobrać z niego **dokładnie 4 komponenty** albo w sposób **losowy**, albo **placąc monetami**, aby dobrać członków konkretnych rodów. Począwszy od pierwszego gracza i kontynuując zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, każdy gracz może wyciągnąć z woreczka jednego albo więcej **członków swojego rodu**, placąc za każdego **1 monetę** (jest to jedyny sposób, by mieć pewność, że członek danego rodu zostanie wyciągnięty, ponieważ w czarnym woreczku znajdują się zawsze jeszcze 4 mnisi).

Jeśli wykupiono w sumie 4 członków rodu z woreczka, nie można dobrać ich już więcej. W przypadku, gdy z woreczka wykupiono mniej niż 4 członków rodu, resztę należy dobrać w sposób losowy, tak by w **sumie** liczba wyciągniętych z woreczka komponentów była **równa 4**.

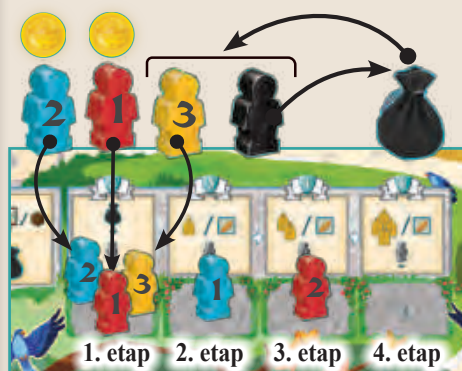
W momencie, gdy wyciągnięte zostały w sumie 4 komponenty, należy sprawdzić, czy wśród nich nie dobrano mnichów. Jeśli tak się stało, mnisi wracają z powrotem do woreczka, a pozostałych dobranych członków rodów stawia się na **1. etapie toru kościoła**. Członkowie rodów, którzy wciąż znajdują się w woreczku, pozostają w nim aż do następnej mszy, podczas której mogą zostać dobrani.

2. Po tym, jak dobrano 4 komponenty z czarnego woreczka (nawet jeśli byli to sami mnisi), **każdy gracz** może przesunąć **jednego albo nawet kilku** członków swojego rodu w kościelnej hierarchii (tzn. przesunąć ich w prawo na torze kościoła).

Począwszy od pierwszego gracza i kontynuując w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, każdy gracz może to zrobić raz. Aby przesunąć członka rodu na następny etap (czyli na prawo), gracz musi zwrócić do zasobów ogólnych tyle worków z ziarnem, ile znajduje się powyżej każdego etapu (chlebem można płacić jedynie podczas rozgrywki z rozszerzeniem Zaślubiny). Członkowie rodu mogą przesunąć się w ten sposób nawet o więcej niż jeden etap pod warunkiem, że gracz zapłaci odpowiednią liczbą worków z ziarnem za to przesunięcie.

3. Na zakończenie mszy gracz, który posiada najwięcej członków rodu na torze kościoła, zdobywa 2 punkty prestiżu. W przypadku remisu punkty zdobywa ten gracz, którego członek rodu znajduje się najdalej (jest najbardziej z prawej strony). Jeśli wciąż jest remis, każdy z remisujących graczy otrzymuje 2 punkty prestiżu (nie ma znaczenia, na których etapach są pozostali członkowie rodu, decyduje tylko ten członek rodu, który jest najdalej).

Przykład. Msza w rozgrywce 3-osobowej.

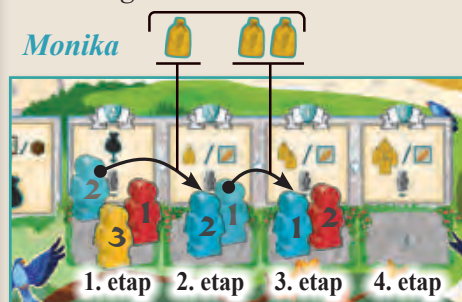


Monika jest pierwszym graczem w tej rundzie. Płaci 1 monetę, by wyciągnąć z czarnego woreczka swojego niebieskiego członka rodu z numerem „2”.

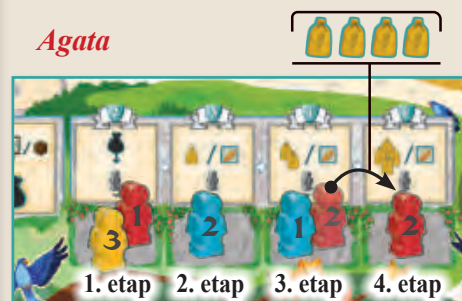
Agata również płaci 1 monetę i wyciąga swojego czerwonego członka rodu z numerem „1” z czarnego woreczka.

Marysia nie chce zapłacić za wyciągnięcie swoich członków rodu z woreczka.

Monika następnie losuje 2 komponenty z czarnego woreczka, by liczba wyciągniętych komponentów była równa 4. Jednym z wylosowanych komponentów jest żółty członek rodu należący do Marysi. Wszystkich 3 członków rodu należących do graczy stawia na pierwszym etapie toru kościoła, a wylosowanego mnicha zwraca do czarnego woreczka.



Teraz, począwszy od Moniki, gracze mogą przesunąć członków swoich rodów w przód. Monika zwraca 2 worki z ziarnem do zasobów ogólnych i przesuwa swojego niebieskiego członka rodu z numerem „1” w przód na etap 3. Płaci jeszcze 1 worek z ziarnem i przesuwa innego członka rodu z numerem „2” do przodu na etap 2.



Agata płaci 4 worki z ziarnem i przesuwa swojego czerwonego członka z numerem „2” na etap 4.

Marysia nie posiada ani jednego worka z ziarnem, nie może więc przesunąć swojego członka rodu.



Teraz przyznawane są punkty prestiżu. Pomimo że Monika i Agata posiadają po tyle samo członków rodu na torze kościoła, to Agata zdobywa 2 punkty prestiżu, ponieważ jej członek rodu znajduje się najdalej na torze.

Na koniec gry każdy członek rodu znajdujący się na torze kościoła wart jest punkty prestiżu zależne od etapu, na którym się znajduje (zob. „Punktacja końcowa”, str. 14).

Początek nowej rundy

Jeśli gracz zdobył **żeton nowego pierwszego gracza** podczas poprzedniej rundy, bierze teraz żeton pierwszego gracza, a żeton nowego pierwszego gracza odkłada na odpowiednie pole na dachu ratusza. Jeśli żaden z graczy nie zdobył tego żetonu, pierwszy gracz pozostaje ten sam.

Nowa runda rozpoczyna się od wypełnienia zielonego woreczka znacznikami według karty przygotowania i rozłożenia znaczników na polach akcji.



Monety

Gracz może zdobyć **monety** w młynie albo dzięki podróży. Są 3 sposoby na wykorzystanie zdobytych monet:

1. Kupienie punktów prestiżu w **ratuszu** (na 4. etapie).
2. Wydanie ich na dobranie członków rodu podczas **mszy**.
3. Użycie ich jako **ZAMIENNIKA** dowolnego znacznika wpływu.

Na koniec gry każda niewydana moneta jest warta 1 punkt prestiżu (zob. „Punktacja końcowa”, str. 14).

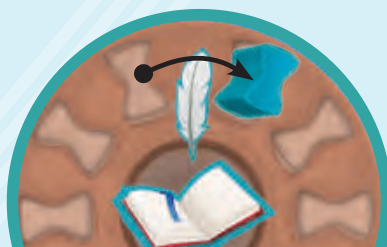
Przykład. Moneta jako zamiennik.

Jeśli Monika chce przesunąć swojego członka rodu do przodu na torze ratusza, to musi zapłacić 2 zielone znaczniki wpływu albo 1 zielony znacznik i 1 monetę, albo 2 monety.



Śmierć członka rodu

Podczas gry często trzeba płacić za akcje, przesuwać znacznik czasu w przód (zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara) na torze czasu życia. W momencie, gdy znacznik czasu życia **minie symbol pióra**, jeden z członków rodu gracza umiera. Najpierw gracz kończy wybraną przez siebie akcję, a następnie **na koniec swojej tury** musi zdecydować, który z najstarszych członków jego rodu umiera.



Wyjątek. Każdy gracz, który podczas dnia targowego przesuwa swój znacznik czasu życia mijając symbol pióra, musi natychmiast zdecydować, który z najstarszych członków jego rodu umiera.

Członkiem rodu, który umiera, **zawsze** musi być ten z **najniższym** numerem (najstarszy). Jeśli kilku członków rodu ma najniższy numer, gracz wybiera jednego z nich. Umierający członek rodu musi być **widoczny** w momencie swojej śmierci. Oznacza to, że musi znajdować się na planszy głównej albo w gospodarstwie. Członkowie rodu znajdujący się w czarnym woreczku nie mogą umrzeć (nie bierze się ich pod uwagę przy określeniu najstarszego członka rodu). Podobnie jak ci, którzy wciąż się nie urodzili (wciąż są w zasobach ogólnych).

Przykład. Monika wybiera akcję „rzemiosła”, biorąc z przypisanego do niej pola akcji znacznik zarazy. Traci przez to 2 jednostki czasu, przesuwa więc znacznik czasu życia, przez co mija on pióro. Zanim członek jej rodu umrze, Monika wciąż może przeprowadzić akcję „rzemiosła”.

Kładzie członka rodu z numerem „1” ze swojego gospodarstwa poniżej budynku kowala (co kosztuje ją dodatkowe 3 jednostki czasu) i produkuje pług (kolejne 3 jednostki czasu). Teraz jej tura dobiega końca, więc jeden z jej członków rodu z najniższym numerem musi umrzeć.

Monika posiada dwóch członków rodu z numerem „1” na planszy głównej. Decyduje więc, że umrze dopiero co położony u kowala członek rodu.

Dla umierającego członka rodu są dwie możliwości.

a) W kronice znajduje się odpowiednie wolne miejsce.

W kronice zapisane są historie najbardziej zasłużonych mieszkańców. Są w niej miejsca przewidziane dla każdej profesji.

W zależności od tego, czym w chwili śmierci zajmował się członek rodu, można go położyć na jednym z wolnych pól.



Na koniec gry gracze otrzymują punkty prestiżu w zależności od tego, ilu członków ich rodu zostało uwiecznionych w kronice (zob. „Punktacja końcowa”, str. 14).

b) W kronice nie ma odpowiedniego wolnego miejsca.

W tym przypadku członek rodu umieszczany jest na jednym z grobów znajdujących się obok kościoła. Tu spoczywa w spokoju, jednak nie przynosi żadnych punktów prestiżu.



Przykład.

Podczas swojej tury Monika przesunęła znacznik czasu życia na torze czasu życia, mijając symbol pióra. Na koniec tury jeden z jej niebieskich członków rodu z numerem „1” musi umrzeć.

Jeśli wybrałaby członka rodu znajdującego się na 4. etapie toru kościoła, to musiałaby umieścić go na cmentarzu (ponieważ wszystkie miejsca w kronice związane z kościołem zostały już zajęte).

Jeśli zamiast tego wybrałaby jednego z pozostałych członków rodu z numerem „1”, wtedy mogłaby umieścić go w kronice.

Wyjaśnienie. Zmarłych członków rodu należy zawsze kłaść, by łatwo ich było odróżnić od wciąż żywych członków rodu.



Wskazówka 1. Skuteczną strategią jest szybkie umieszczanie członków rodu w kronice. Nie trzeba się więc obawiać płacenia za akcje jednostkami czasu.

Wskazówka 2. Suma znaczników wpływu i zarazy rozkładanych na początku rundy jest zawsze podzielna przez liczbę graczy, co oznacza, że wszyscy powinni rozegrać tyle samo tur (chyba że ktoś skorzysta ze „studni”).

Wskazówka 3. Podczas umieszczania członków rodu na planszy głównej zawsze powinno się brać pod uwagę ich numer.

Członkowie rodu z numerem „1” najprawdopodobniej umrą podczas gry. Jeśli graczowi zależy na punktach przyznawanych na koniec gry za kościół albo ratusz, powinien umieszczać tam członków rodu z wyższymi numerami.

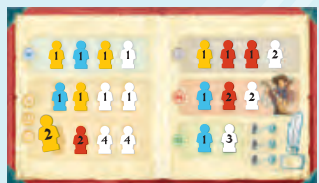
KONIEC GRY

Koniec gry jest wyzwalany, gdy członek rodu zostanie umieszczony:

a) na ostatnim wolnym miejscu w **kronice**

ALBO

b) w ostatnim wolnym grobie na **cmentarzu** obok kościoła.



Gracz, który umieścił członka swojego rodu na ostatnim wolnym polu kroniki albo cmentarza, **nie będzie** już rozgrywać swojej następnej tury.

Wszyscy pozostali gracze mogą rozegrać po **jednej** ostatniej turze w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Tak jak zawsze muszą pobrać znacznik wpływu albo zarazy z wybranego pola akcji, albo zapłacić 3 takie same znaczniki wpływu, by wykonać ostatnią akcję.

W przypadku, gdy zostaną zabrane wszystkie znaczniki z planszy głównej, nie uzupełnia się pól akcji nowymi. Zamiast tego pozostali gracze (którzy według kolejności wciąż nie przeprowadzili swojej ostatniej akcji) mogą wykonać dowolną akcję bez konieczności płacenia za nią 3 takimi samymi znacznikami wpływu do zasobów ogólnych.

Uwaga! W tym przypadku msza na koniec rundy jest pomijana (a raczej przełożona). Msza na koniec gry odbywa się dopiero wtedy, gdy wszyscy gracze wykonają swoje ostatnie akcje.

Uwaga! Jeśli podczas ostatnich akcji graczy umrą jacyś członkowie rodów, a w kronice czy na cmentarzu nie będzie dla nich odpowiednich miejsc, są po prostu usuwani z gry.

Specjalny przypadek. Jeśli koniec gry zostanie wyzwolony podczas dnia targowego, trzeba najpierw w pełni przeprowadzić dzień targowy. Następnie należy ustalić, kto wyzwolił koniec gry, zajmując ostatnie miejsce na cmentarzu albo w kronice.

Jeśli jest nim ten sam gracz, który rozpoczął dzień targowy, to wykonał on właśnie swoją ostatnią akcję i wszystkim pozostałym graczom została jeszcze do rozegrania ostatnia tura.

Jeśli wyzwolił go inny gracz niż, ten który rozpoczął dzień targowy, wtedy **wszyscy** gracze w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara rozgrywają swoją ostatnią turę.

Po tym, jak każdy gracz rozegra swoją ostatnią turę, odbywa się **ostatnia msza**. Następnie przeprowadzana jest punktacja końcowa (zob. „Punktacja końcowa”, str. 14).

PUNKTACJA KOŃCOWA

Podróż

Gracze sumują liczbę miast odwiedzonych przez członków swojego rodu (czyli liczbę dysków w swoim kolorze), za co zdobywają odpowiednią liczbę punktów prestiżu:

1 miasto = 1 pkt. 4 miasta = 10 pkt.
 2 miasta = 3 pkt. 5 miast = 14 pkt.
 3 miasta = 6 pkt. 6 miast = 18 pkt.

Kościół

Każdy członek rodu gracza znajdujący się na:

- 1. etapie jest wart 2 pkt.
- 2. etapie jest wart 3 pkt.
- 3. etapie jest wart 4 pkt.
- 4. etapie jest wart 6 pkt.

Żetony klientów

Każdy gracz ujawnia swoje zakryte żetony klientów i sumuje znajdujące się na nich punkty prestiżu.

Zdobyte punkty prestiżu zaznacza się na torze prestiżu, dodając je do tych zdobytych w trakcie gry. Zwycięzcą zostaje gracz, który zdobył **najwięcej punktów prestiżu**.

W przypadku remisu wygrywa ten z remisujących graczy, który posiada więcej worków z ziarnem w swoim gospodarstwie. Jeśli remis się utrzymuje, wygrywa gracz z większą liczbą żyjących członków rodu.

Kronika

Gracze otrzymują punkty zależne od tego, ilu członków ich rodu zostało uwiecznionych w kronice:

1 lub 2 nie są warte **żadnych punktów**.
 3 członków rodu jest wartych 4 pkt.
 4 członków rodu jest wartych 7 pkt.
 5 lub więcej członków rodu jest wartych 12 pkt.

Ratusz

Każdy członek rodu gracza znajdujący się na:

- 1. etapie nie jest wart **żadnych punktów**.
- 2. etapie jest wart 2 pkt.
- 3. etapie jest wart 4 pkt.
- 4. etapie jest wart 6 pkt.

Monety

Każda moneta znajdująca się w gospodarstwie gracza daje mu 1 pkt.

Przykład. Punktacja końcowa.





ROZGRYWKA 1-OSOBOWA

Życie w miasteczku staje się coraz bardziej skomplikowane...

Twoja największa rywalka z czasów dzieciństwa, Jagna, i jej rodzina mają jeden cel: zostać najbardziej prestiżowym rodem w miasteczku!

Okazuje się, że ani Jagna, ani członkowie jej rodu nie są w stanie zatrzymać nieustannie płynącego czasu, ostatecznie zapisując się na kartach kroniki.

ELEMENTY

plansza Jagny



karta porządku mszy dla rozgrywki 1-osobowej
(na odwrocie karty porządku mszy)



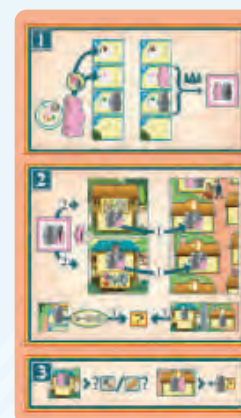
3 drewniane cylindry



6 żetonów losu
(dwa zestawy po 3)



karta podsumowania zaślubin dla rozgrywki 1-osobowej
(na odwrocie karty podsumowania zaślubin)



różowy członek rodu

(używane podczas rozgrywki z rozszerzeniem Zaślubiny)

Podczas rozgrywki 1-osobowej obowiązują wszystkie zasady gry podstawowej. Grę należy przygotować podobnie jak do rozgrywki 2-osobowej z kilkoma zmianami.

Podczas gry można korzystać z tych samych strategii, które wykorzystuje się w rozgrywce 2-osobowej, jednak nic nie stoi na przeszkodzie, aby wypróbować nowe strategie. Najważniejsze, by pamiętać, że jest to wyścig z czasem.

Co więcej, chociaż gracz jest w stanie przewidzieć ruchy Jagny, nie ma na nie większego wpływu. W przeciwieństwie do gracza Jagna nie gromadzi żadnych dóbr, monet czy worków z ziarnem. Nie otrzymuje również punktów prestiżu.

Wszystkie znaczniki wpływu i zarazy, które Jagna „zbiera” podczas rundy (co w praktyce wykonuje za nią gracz), są umieszczane na jej planszy. Za każdym razem, gdy zasady mówią, że Jagna coś „robi”, oznacza, że wykonuje to gracz.

PRZYGOTOWANIE GRY

Grę należy przygotować jak do rozgrywki **2-osobowej**. Postępując zgodnie z przygotowaniem gry na str. 3 tej instrukcji, należy wprowadzić następujące zmiany w odpowiednich krokach.

2. Planszę Jagny należy umieścić obok gospodarstwa gracza. W zależności od tego, czy gra jest rozgrywana z wykorzystaniem rozszerzeń, czy z użyciem jedynie gry podstawowej, należy zakryć niedostępne pola akcji na planszy Jagny za pomocą **drewnianych cylindrów**.

3. Jagna otrzymuje 11 **członków rodu** (12 jeśli rozgrywka wykorzystuje rozszerzenie Zaślubiny) wybranego przez gracza koloru, ale tylko 1 **dysk** tego koloru. Pozostałe 5 dysków, znacznik czasu życia oraz znacznik punktacji w wybranym kolorze należy odłożyć do pudełka. Wszyscy członkowie rodu z numerami „1” i „2” są umieszczani obok jej planszy. Z kolei 4 członków rodu z numerami „3” oraz „4” należy postawić na kościele na planszy głównej.

5. Jagna nie otrzymuje żadnych monet.

6. Dysk Jagny należy umieścić obok pierwszego klienta na targowisku (jako przypomnienie). Następnie 6 żetonów losu trzeba podzielić na dwa zestawy po 3 żetony, potasować je zakryte i umieścić na odpowiednich polach planszy Jagny (3 górnych oraz 3 dolnych).

Uwaga! Każdy zestaw zawiera **dokładnie** 1 żeton przedstawiający pióro.

12. Należy wziąć **kartę przygotowania** dla 2 graczy (grając z rozszerzeniem, należy użyć odpowiedniej karty przygotowania dla 2 graczy). W przypadku **karty porządku mszy** korzysta się z jej rewersu (rewersy obu kart podsumowania są przeznaczone dla rozgrywki 1-osobowej).

13. Gracz zawsze jest pierwszym graczem (przez całą rozgrywkę).

Wyjaśnienie. Podczas rozgrywki 1-osobowej żeton **nowego pierwszego gracza** jest traktowany jak 1 moneta (jeśli gracz z niej skorzysta, to zwraca żeton do zasobów ogólnych). Jednak jest tak tylko do momentu rozpoczęcia nowej rundy. Wtedy, zanim znaczniki w zielonym woreczku zostaną uzupełnione, gracz musi zwrócić go na jego miejsce na dachu ratusza (jeśli nie został wykorzystany przez niego podczas poprzedniej rundy).



Przebieg rundy

Za każdym razem, gdy gracz zabrał znacznik wpływu albo zarazy z pola akcji (nieistotne, czy wykonał akcję), Jagna bierze znacznik **tego samego koloru z tego samego pola akcji**, o ile jest to możliwe.

Jeśli na tym polu akcji nie znajduje się znacznik tego samego koloru, Jagna bierze znacznik **tego samego koloru z następnego zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara pola akcji**, które zawiera taki znacznik (kolejność pól akcji przedstawiona jest na planszy Jagny).

W przypadku, gdy na planszy głównej nie ma żadnego znacznika w tym kolorze, Jagna bierze znacznik z **tego samego pola akcji**, z którego gracz właśnie pobrał znacznik. To **gracz decyduje, jakiego koloru** będzie ten znacznik (może to być znacznik wpływu albo zarazy).

Jeśli na wybranym przez gracza polu akcji nie ma już żadnych znaczników, Jagna bierze znacznik z **następnego zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara pola akcji** i to gracz decyduje, jaki będzie jego kolor.

Wskazówka. Gracz, kładąc znaczniki wpływu w swoim gospodarstwie, może układać je według kolejności pobrania, dzięki czemu wygodniej będzie śledzić, który znacznik został dobrany jako ostatni. Dodatkowo dla wygody można umieścić 1 z nieużytych dysków Jagny poniżej znacznika, który Jagna dobierze jako następny.

Alternatywna zasada dobierania znaczników. Zamiast powyżej opisanej zasady można rzucić 4-sięnną kością z 4 kolorami wpływu (z rozszerzenia Zaślubiny), by określić, który znacznik wybrałaby Jagna (po tym, jak gracz weźmie znacznik wpływu albo zarazy). Jagna bierze znacznik **w wylosowanym kolorze z tego samego pola akcji**, skąd gracz właśnie zabrał znacznik. Jeśli **nie ma tam** tego koloru, Jagna bierze znacznik **w wylosowanym kolorze z następnego zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara pola akcji**, które zawiera taki znacznik.

W przypadku, w którym na planszy głównej nie ma już żadnego znacznika w wylosowanym kolorze, gracz rzuca kością ponownie (dopóki nie wyrzuci koloru znacznika znajdującego się wciąż na planszy głównej) i postępuje zgodnie z zasadami opisanymi powyżej dla wylosowanego koloru.

Jeśli jednak na planszy głównej pozostał tylko **1 kolor znaczników wpływu** (oraz zazwyczaj kilka znaczników zarazy), wtedy gracz nie rzuca kością. Jagna bierze wtedy zawsze znacznik wybranego przez gracza koloru z **tego samego pola akcji** albo (jeśli gracz właśnie opróżnił to pole) z **następnego zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara pola akcji**, które zawiera jakikolwiek znacznik. Jeśli znajduje się tam kilka znaczników, to gracz decyduje, który znacznik.

Znaczniki, które gracz bierze dla Jagny, kładzie na jej planszy. **Pierwszy znacznik** zawsze kładzie się na polu **obok symbolu ratusza**. **Kolejny na następnym polu zgodnie z kierunkiem strzałki**. Za każdym razem, gdy Jagna zbiera znaczniki, należy układać je po kolei zgodnie z tym kierunkiem (w rozgrywce z rozszerzeniami na jednym polu może się znaleźć więcej niż jeden znacznik).

Uwaga! W momencie, gdy gracz umieści znacznik wpływu albo zarazy za zakrytym żetonem losu na planszy Jagny, musi go **od razu** odkryć. Jeśli żeton jest pusty, to nic się nie dzieje.

Jeśli na odkrytym żetonie znajduje się **pióro**, jeden z „najstarszych” członków rodu Jagny umiera. Jest umieszczany w kronicy na polu kategorii odpowiadającej **polu akcji**, skąd Jagna właśnie pobrała znacznik, który spowodował odkrycie żetonu. Pola akcji „żniwa” oraz „powiększenie rodziny” są uznawane za kategorię „gospodarstwo”.

Jeśli w kronicy **nie ma już wolnego miejsca w odpowiedniej kategorii** albo jej ostatni znacznik pochodził z pola akcji „targowisko”, jej najstarszy członek rodu umieszczany jest na cmentarzu.

Przykład.

Monika zabrała zielony znacznik z pola akcji „targowisko” i obsłużyła pierwszego klienta. Następnie położyła drugiego w kolejności klienta obok planszy Jagny (zob. „(Re)akcje Jagny”, str. 18). Monika mogłaby zapłacić 1 zielony znacznik wpływu i 1 jednostkę czasu, by obsłużyć kolejnego klienta, ale decyduje, że tego nie robi.

Dzień targowy dobiega końca (Jagna nigdy nie obsługuje większej liczby klientów niż 1). Pola z niebieską ramką są uzupełniane nowymi klientami z kolejki, a puste pola w kolejce – klientami ze stosu.



Teraz nadchodzi „tura” Jagny. Ponieważ na polu targowiska zawsze znajduje się tylko 1 znacznik, to musi „poszukać” zielonego znacznika na kolejnym zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara polu akcji. Na planszy nie ma już żadnych zielonych znaczników wpływu. Na polu akcji „targowisko” nie ma też żadnych innych znaczników. Ponieważ na polu „podróży” również nie ma żadnego znacznika, Jagna musi wziąć znacznik z pola akcji „ratusza”.

Na polu akcji „ratusza” znajdują się dwa znaczniki: jeden brązowy, a drugi czarny (zaraza). Monika decyduje, że weźmie dla Jagny znacznik zarazy.



Monika umieszcza ten znacznik zarazy na planszy Jagny. Znacznik zostaje umieszczony na polu za zakrytym żetonem losu, który Monika musi natychmiast odkryć.

Na żetonie znajduje się symbol pióra, który sprawia, że jeden z członków rodu Jagny z najniższym numerem umiera.

Monika musi umieścić go w kronicy na wolnym miejscu w kategorii „ratusz” (ponieważ z tego pola akcji został zabrany znacznik).



W rzadkim przypadku, gdy wszyscy członkowie rodu Jagny z numerami „1” i „2” leżący obok planszy Jagny (od początku gry) **umarli** i teraz musi umrzeć kolejny, następnymi w kolejności są członkowie rodu znajdujący się w kościele (najpierw członkowie rodu z numerem „3”, później z numerem „4”). W ostatniej kolejności zbierani są członkowie rodu znajdujący się na torze kościoła, jeden po drugim, od lewej do prawej.

Wyjaśnienie. Kiedy **wszystkie** 3 żetony losu w górnej lub dolnej części planszy Jagny zostaną **odkryte**, należy potasować cały taki zestaw i położyć ponownie (zakryty) na odpowiednich miejscach na jej planszy. Gracz powtarza ten krok **za każdym razem**, gdy jeden z zestawów zostanie **całkowicie odkryty** (aż do zakończenia gry).

(Re)akcje Jagny

Jagna **nie wykonuje żadnej akcji po wzięciu znacznika z pola akcji**. Jeśli jednak wzięty znacznik wpływu albo zarazy pochodzi z targowiska albo kościoła, to wtedy następuje jej „reakcja”.

Targowisko. Jagna zawsze „obsługuje” klienta znajdującego się **najbardziej z przodu** (na polach z niebieską ramką).

- Jeśli to gracz aktywował dzień targowy i obsłużył pierwszego w kolejności klienta (tego najbardziej z przodu), Jagna obsługuje drugiego w kolejności (ponieważ na pierwszym miejscu nie ma już żetonu klienta).
- W przypadku, gdy gracz aktywował dzień targowy i obsłużył innego niż pierwszego w kolejności klienta albo jeśli Jagna aktywowała dzień targowy, to Jagna zawsze bierze klienta znajdującego się najbardziej z przodu.

Kościół. Jagna wkłada jednego ze swoich członków rodu z najniższym numerem, umieszczonych podczas przygotowania gry w kościele (czyli najpierw tych z „3”), do czarnego woreczka.

- Nie płaci za to **ani** 3 jednostek czasu, **ani** brązowego znacznika wpływu.
- Jeśli w kościele nie ma już żadnych członków jej rodu, Jagna nie reaguje w żaden sposób na tę akcję aż do końca gry (po zabraniu znacznika).

Szczególny przypadek. Jeśli gracz w swojej turze wykona akcję „studni” (zastępczą), **to natychmiast przeprowadza kolejną turę**. Jagna nie bierze żadnego znacznika z planszy głównej (ani nie „reaguje”), **po tym** jak gracz przeprowadzi akcję „studni”.

Msza

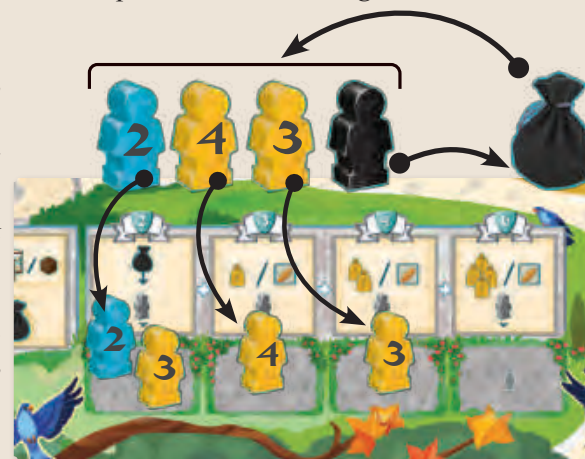
Msza na koniec każdej rundy jest przeprowadzana tak jak zwykle z następującymi zmianami.

Tylko **jeden** członek rodu Jagny może znajdować się w tym samym czasie na jednym etapie toru kościoła. W sumie Jagna może mieć więc na tym torze maksymalnie 4 członków rodu.

Jeśli członek rodu Jagny zostanie wylosowany z czarnego woreczka, to należy go przesuwając na torze kościoła od lewej do prawej przez kolejne etapy do momentu, gdy dotrze do etapu, na którym nie będzie się znajdować żaden członek rodu Jagny.

Przykład.

Podczas pierwszej części mszy Monika rezygnuje z możliwości zapłacenia monetami za wyciągnięcie jej członków rodu z czarnego woreczka. W związku z tym w drugiej części mszy z woreczka losuje po kolei 4 komponenty. Ponieważ jeden członek rodu Jagny znajduje się na 1. etapie toru kościoła, to jej pierwszy wylosowany członek rodu (ten z numerem „4”) przesuwany jest przez Monikę na 2. etap. Kolejny wylosowany członek rodu Jagny trafia na pole etapu 3. Monika wylosowała tylko jednego członka swojego rodu i umieszcza go tak jak zwykle na polu 1. etapu. Mnich wylosowany na samym końcu wraca z powrotem do czarnego woreczka. Nawet jeśli Monika przesunęłaby swojego członka rodu na najwyższy etap, na przykład płacąc trzema workami ziarna i 1 chlebem, to Jagna posiada i tak więcej członków swojego rodu na torze kościoła, więc Monika nie zdobyłaby 2 punktów prestiżu podczas trzeciej części mszy.



Początek nowej rundy

Przed rozpoczęciem nowej rundy **wszystkie znaczniki poza ostatnim** umieszczone na planszy Jagny wracają do zasobów ogólnych.

Po tym należy uzupełnić zielony woreczek znacznikami i rozłożyć znaczniki na polach akcji.

Następny znacznik, który gracz umieści na planszy Jagny, ma być położony jako kolejny (zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara) po **ostatnim znaczniku** położonym podczas poprzedniej rundy.



Zasoby ogólne

Warunek końca gry jest taki sam, jak w rozgrywce wieloosobowej. Na koniec gry gracz przeprowadza punktację końcową i sumuje swój wynik. Następnie sprawdza swoje osiągnięcie z poniższą tabelką.

Zdobyte punkty

0 – 39	Uczeń	60 – 69	Wielki Mistrz
40 – 49	Czeladnik	70 – 79	Geniusz
50 – 59	Mistrz	80 – ∞	Polimat

Wariant 1-osobowy może być rozgrywany ze wszystkimi rozszerzeniami

Wszystkie zasady obowiązujące w rozszerzeniach obowiązują z następującymi zmianami dla każdego.

Karczma. Jeśli ostatni znacznik dobrany przez Jagnę, który spowodował **odkrycie** pióra, pochodził z pola akcji „karczmy”, to najstarszy członek rodu Jagny kładziony jest na **cmentarzu** (podobnie jak z targowiska). Jagna nigdy nie dobiera kart mieszkańców.

Port. Jeśli ostatni znacznik dobrany przez Jagnę, który spowodował **odkrycie** pióra, pochodził z pola akcji „podróż” (na morzu), należy postępować zgodnie z zasadami opisanymi w rozdziale „Śmierć członka rodu na morzu” instrukcji rozszerzenia Port. Jeśli więc w kronice w kategorii „podróż” nie ma już wolnych miejsc, to najstarszy członek rodu Jagny jest kładziony na pustym miejscu morskiego pochówku. Może to spowodować wyzwolenie końca gry, jeśli w ten sposób zostało zajęte ostatnie miejsce morskiego pochówku.

Zaślubiny:

- Podczas przygotowania gry w zasobach ogólnych należy umieścić 1 dodatkowego **różowego członka rodu**. **Kartę podsumowania zaślubin** należy położyć obok planszy głównej rewersem do góry.
- Pole akcji „zaślubiny” jest żółte, więc postępuje się w taki sam sposób jak w przypadku akcji „żniwa” czy „powiększenie rodziny”, które razem należą do jednej kategorii „gospodarstwo”.

Jeśli więc ostatni znacznik dobrany przez Jagnę, który spowodował **odkrycie** pióra, pochodził z pola akcji „zaślubiny”, to najstarszy członek rodu Jagny kładziony jest na wolnym polu kroniki w kategorii „gospodarstwo”.

Jeśli jednak jej najstarszy członek rodu umrze w wyniku dobrania znacznika z pola akcji „szmugler”, to ten członek rodu kładziony jest na cmentarzu.

- Podczas „ceremonii zaślubin”, należy rzucić **drugi raz** 4-ścienną kością i postąpić z **drugim** różowym członkiem rodu w ten sam sposób, co z pierwszym. Jeśli w **wyniku** drugiego rzutu nie ma już żadnego różowego członka rodu na planszy zaślubin, należy, tak jak zwykle, wziąć różowego członka rodu z obszaru domów rodzinnych i umieścić na obszarze ceremonii.

Zmiany w zakresach punktacji przedstawionych na str. 19.

- Jeśli rozgrywka 1-osobowa jest prowadzona z rozszerzeniem Karczma, każdy zakres punktów należy zwiększyć o 10.
- Jeśli rozgrywka 1-osobowa jest prowadzona z rozszerzeniem Port, każdy zakres punktów należy zwiększyć o 5.
- Jeśli rozgrywka 1-osobowa jest prowadzona z rozszerzeniem Zaślubiny, każdy zakres punktów należy zwiększyć o 15. Aby więc zakończyć grę na poziomie „Polimata”, trzeba zdobyć przynajmniej 95 punktów.

Przykład. Zasięg punktowy dla poziomu „Geniusz” w rozgrywce 1-osobowej ze **wszystkimi** trzema rozszerzeniami wynosi 100–109.

Przykład.

Monika posiada 1 członka rodu na obszarze ceremonii. Podczas 1. części ceremonii ślubnej rzuca 4-ścienną kością dwukrotnie. W wyniku pierwszego rzutu kładzie różowego członka rodu na 3. polu. Po drugim rzucie nic się nie dzieje. Monika nie bierze członka rodu z obszaru domów rodzinnych, ponieważ ponownie wyrzuciła kolor 3. pola (a to jest już zajęte). Następnie postępuje zgodnie z zasadami części 2. i 3. ceremonii ślubnej.

Pierwszy rzut



Drugi rzut



Jeśli zdarzy się, że zaślubiny wezmą dwaj różowi członkowie rodu, po prostu należy ich zwrócić do zasobów ogólnych.



Opracowanie

Autorzy gry: Inka Brand, Markus Brand

Ilustracje: Jacqui Davis, Chris Quilliams

Kierownictwo artystyczne i produkcja: Sophie Gravel

Projekt graficzny: Tarek Saoudi, Émeline D'Aoust,
Nina Allen, Martin Roy, Dan Gerlach

Modele 3D: Tarek Saoudi, Dan Gerlach, Émeline D'Aoust

Redakcja i rozwój: André Bierth

Tłumaczenie: Agata Syc

Korekta: Marysia Podzorska, Monika Syc

Specjalne podziękowania niech przyjmą wszyscy testerzy, a w szczególności:
Armin Weyer, Birgit Vallendar, Konstanze Dalski, Oliver Gumbrich i Rainer Reinhardt.



© 2022 Plan B Games Europe GmbH

Producent:

Plan B Games Europe HmbH

Am Römerkastell 10
70376 Stuttgart, Niemcy
www.planbgames.com
info@planbgames.com

Eggertspiele jest marką Plan B Games Europe GmbH.

Zaden fragment tego produktu nie może być powielany
bez uzyskania pozwolenia wydawcy.

Prosimy o zachowanie powyższych informacji.

Wyprodukowano w Chinach.

rebel

Dystrybucja w Polsce:

Rebel Sp. z o.o.

ul. Budowlanych 64c
80-298 Gdańsk, Polska
wydawnictwo@rebel.pl
www.wydawnictworebel.pl

