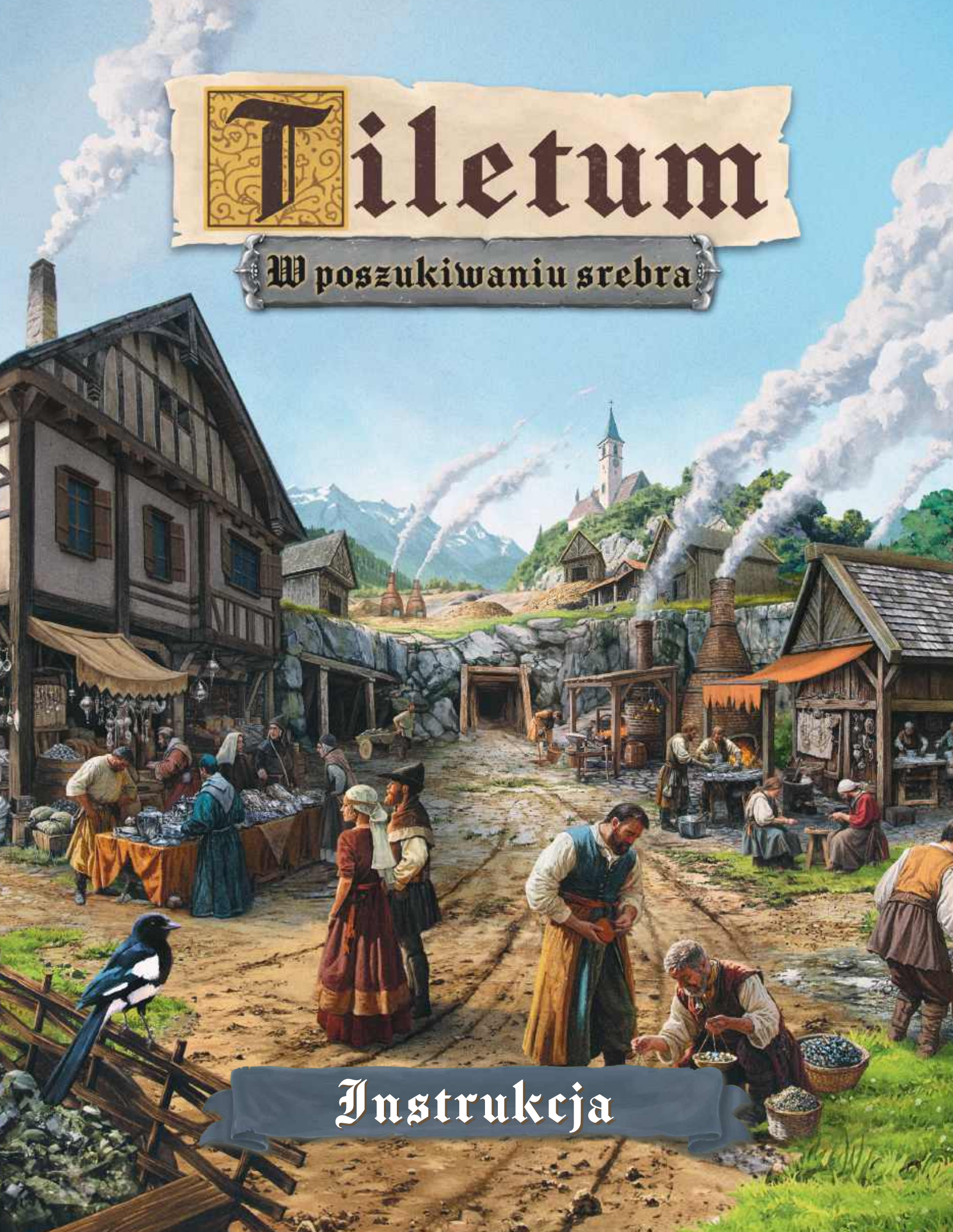


# Tiletum

W poszukiwaniu srebra

Instrukcja



# Tiletum

## W poszukiwaniu srebra

*Witaj w epoce renesansu – czasach, kiedy z żądzą złota konkuruje jedynie pragnienie srebra. Nie trać zatem czasu i poślij do pracy swoich poszukiwaczy srebra. Niech przemierzają miasta i wydobywają w kopalniach ten drogocenny kruszec.*

*Srebro pozwoli Ci rozwijać technologie, dzięki którym zyskasz przewagę nad rywalami. Nie zapomnij jednak o potrzebach ciężko pracujących robotników i wznos w pobliżu kopalni nowe domy i katedry.*

*Twoich ambicji nic nie musi ograniczać – działaj na coraz większą skalę! Wysyłaj poszukiwaczy w regiony, które wcześniej były poza Twoim zasięgiem. Niech odkrywają tam jeszcze bogatsze złoża srebra. Czy jesteś gotowy, by wyruszyć na zdradliwe wody renesansowego handlu i zasłużyć na zaszczytne miejsce wśród kupieckiej elity?*

*W poszukiwaniu srebra to rozszerzenie do gry Tiletum. Do rozgrywki wymagana jest podstawowa wersja gry. Rozszerzenie wprowadza nowy element: srebro. Aby je zdobyć, gracze muszą wykonywać nowy rodzaj akcji. Wiąże się ona z przesuwaniem poszukiwaczy po mapach podziemi, w których można znaleźć ten cenny surowiec. Ponadto srebro pozwala rozwijać technologie, które przynoszą graczom wiele korzyści.*



#### **ŻYWA INSTRUKCJA**

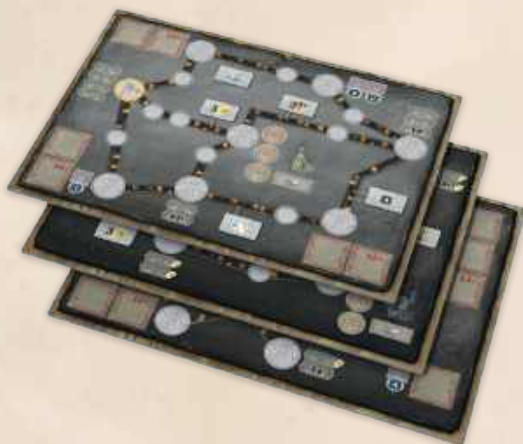
Zobowiązujemy się wspierać każdą naszą grę przez wiele lat po jej publikacji. Pomimo surowych testów oraz wielokrotnej redakcji i korekty, zarówno wewnętrznej, jak i zewnętrznej, czasem dopiero po kilku miesiącach lub latach od produkcji gry okazuje się, że potrzebna jest korekta zasad czy drobna zmiana 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 z rozszerzeniem *W poszukiwaniu srebra* należy ostrożnie wypchnąć z wyprasek wszystkie tekturowe elementy.



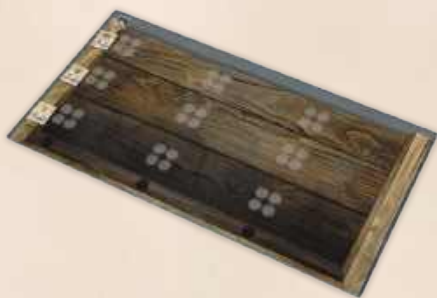
3 dwustronne plansze z mapami podziemi



nakładka na planszę główną z nowymi kołami (akcji i poszukiwacza) i torem króla



6 kafelków akcji



plansza technologii



9 kafi technologii (z polami bonusowych punktów akcji na odwrocie)



9 kart pomocy



3 kafelki targów



dwustronna nakładka na planszę główną z nowym punktowaniem na koniec gry



14 kafelków katedr



14 kafelków premii



27 kafelków premii podziemi



9 kafelków postaci



28 grudek srebra



4 kafelki kontraktów



4 kafelki premiovanych dóbr  
(używane w rozgrywce z technologią dóbr)



6 kafelków kosztów budowy  
(3 z kosztem w postaci srebra  
i 3 z kosztem w postaci złota)



15 kafelków „X”



27 kart do trybu solo  
(11 kart dekretów, 4 karty wyzwiań,  
12 kart niespodzianek króla)

### Elementy graczy



24 kopalnie (po 6 w każdym  
z 4 kolorów graczy)



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



12 poszukiwaczy (po 3 w każdym  
z 4 kolorów graczy)



12 znaczników technologii  
(po 3 w każdym  
z 4 kolorów graczy)

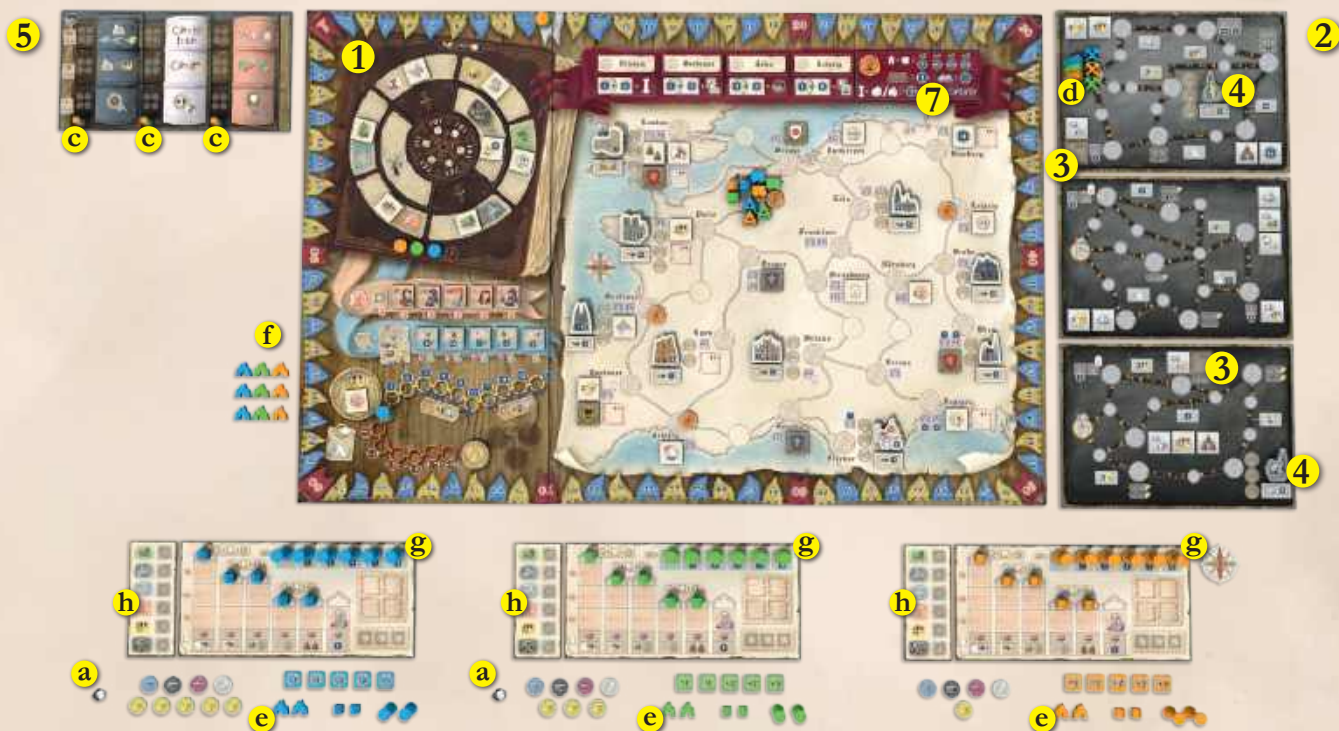


4 znaczniki  
„+300 PZ” / „+400 PZ”  
(po 1 w każdym  
z 4 kolorów graczy)



8 znaczników bonusowych  
punktów akcji (po 2 w każdym  
z 4 kolorów graczy; używane  
w rozgrywce z technologią postaci)

# Przygotowanie do gry



przykładowe przygotowanie rozgrywki 3-osobowej

Przed przygotowaniem do gry należy dolożyć do elementów z gry podstawowej **kafelki postaci**, **kafelki premii**, **kafelki kontraktów** i **kafelki targów** z tego rozszerzenia. W rozgrywce z kafelkami akcji zamiast kafelków z gry podstawowej należy użyć nowych kafelków.

W rozgrywce z tym rozszerzeniem należy usunąć z gry ten kafelek targu.



Przygotowanie do gry opisane w instrukcji do gry podstawowej należy uzupełnić o następujące kroki:

1. Na planszy głównej należy umieścić nakładkę z nowymi kołami i torem króla w taki sposób, aby przykryć odpowiedni obszar planszy.
2. Obok planszy głównej należy położyć 3 plansze z mapami podziemi, każdą losową stroną do góry.

W pierwszej rozgrywce z tym rozszerzeniem zalecamy użycie stron „A” na wszystkich planszach.

3. W rozgrywce 3-osobowej należy odłożyć do pudełka wszystkie kafelki premii podziemi z oznaczeniem „4”, a w rozgrywce 2-osobowej – wszystkie kafelki z oznaczeniem „3+” i „4”. Pozostałe kafelki należy pomieszać i utworzyć z nich zakryty stos obok map podziemi. Następnie należy losowo umieścić po 1 odkrytym kafelku premii podziemi na odpowiadających liczbie graczy polach na mapach podziemi.
4. Należy pomieszać osobno kafelki kosztów budowy z kosztem w postaci srebra i złota, a następnie umieścić po 1 losowym odkrytym kafelku poniżej każdego pola katedry na mapach podziemi. Rodzaj kafelka powinien pasować do symbolu pola, na którym dany kafelek zostanie umieszczony. Kafelki katedr z rozszerzenia 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 mapach podziemi. Niewykorzystane kafelki katedr z rozszerzenia należy odłożyć do pudełka.



5. Planszę technologii należy położyć obok planszy głównej. Następnie należy pomieszać kafle technologii, wylosować 3 z nich i umieścić na planszy technologii. Jeśli został wylosowany kafel technologii dóbr, na jego najniższym poziomie (1. od dołu) należy umieścić 4 kafelki premiovanych dóbr.

W pierwszej rozgrywce z tym rozszerzeniem zalecamy użycie następujących kafli technologii: technologia architekta, technologia uniwersalna i technologia postaci (zob. *Załącznik*, str. 21–24).

6. Wszystkie grudki srebra i kafelki „X” należy umieścić w zasobach ogólnych.
7. Dwustronną nakładkę z nowym punktowaniem na koniec gry należy umieścić losową stroną do góry w prawym górnym rogu planszy głównej w taki sposób, aby przykryć odpowiedni obszar planszy.

Następnie należy kontynuować przygotowanie zgodnie z opisem w instrukcji do gry podstawowej. Podczas umieszczania kafelków premii należy również umieścić kafelek na polu akcji poszukiwacza (standardowy kafelek premii, tak jak na pozostałych polach akcji).

**Po przygotowaniu graczy każdy z nich wykonuje dodatkowo następujące kroki:**

- a. Bierze 1 grudkę srebra – oprócz pierwszego gracza.
- b. Bierze wszystkie nowe elementy w swoim kolorze.
- c. Umieszcza 3 znaczniki technologii na planszy technologii, po 1 na każdym ciemnym polu przy dolnej krawędzi planszy obok poszczególnych kafli technologii.
- d. Umieszcza 1 poszukiwacza i 1 kopalnię na startowej mapie

- e. Umieszcza 2 kopalnie w swoich zasobach.
- f. Umieszcza pozostałe 3 kopalnie obok planszy głównej w pobliżu toru króla (znajdują się w zasobach ogólnych).
- g. Umieszcza dodatkowy filar na ostatnim polu kontraktu na swojej planszecie.
- h. Bierze 1 z niewykorzystanych kafli technologii i kładzie go obok swojej planszетки stroną z polami bonusowych PA do góry – to planszетка wzmocnionych akcji.
- i. W rozgrywce bez technologii postaci odkłada nowe znaczniki bonusowych PA do pudełka.



Na odwrocie każdego kafela technologii znajdują się symbole wszystkich akcji i pola na znaczniki bonusowych PA. Podczas rozgrywki znaczniki umieszcza się na tych polach zamiast obok koła akcji, aby pamiętać, które akcje są wzmocnione.

## Nowe pojęcia i zasady

Rozszerzenie *W poszukiwaniu srebra* wprowadza do gry nowe mechaniki i modyfikuje niektóre z dotychczasowych.

### Srebro



Srebro reprezentują grudki srebra, które gracze mogą zbierać podczas rozgrywki.

**Srebro nie jest dobrem** – nie można go otrzymać, wydając 2 żetony złota (w ramach zadania) ani wymieniając dobra (w ramach akcji kontraktu). Srebra używa się przede wszystkim w celu zwiększania poziomu technologii. Można je również wydawać, aby budować katedry na mapach podziemi i aby zatrudniać nowych poszukiwaczy.

Na koniec gry każde 2 grudki srebra w zasobach gracza zapewniają 1 PZ.

## Technologie

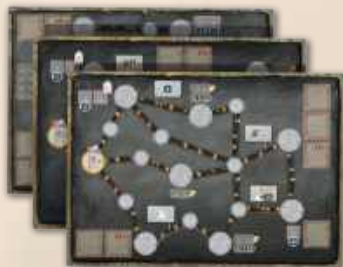
W dowolnym momencie swojej tury gracz może wydać srebro, aby zwiększyć poziom dowolnej technologii, czyli przesunąć swój znacznik technologii do góry. Zwiększenie poziomu technologii jest **zadaniem**. Każda technologia ma 3 poziomy. Przesunięcie się na I/II/III poziom kosztuje odpowiednio 1/2/3 grudki srebra. Gracz korzysta z efektów wszystkich odblokowanych poziomów, czyli poziomu, przy którym znajduje się jego znacznik technologii, i **wszystkich niższych poziomów**. Są to efekty stałe. Wszystkie kafle technologii są szczegółowo omówione w *Zalączniku* na stronach 21–24.



**Przykład.** Różny gracz ma 4 grudki srebra. Postanawia wydać je wszystkie. Najpierw wydaje 3 grudki srebra, aby odblokować III poziom technologii króla (po lewej). Następnie wydaje 1 grudkę srebra, aby odblokować I poziom technologii architekta (po prawej). Różny gracz korzysta teraz z 4 efektów technologii: wszystkich 3 efektów technologii króla i efektu I poziomu technologii architekta.

Jeśli efekt technologii dotyczy wykonywania akcji, odnosi się do akcji przypisanej kości. Jeśli nie wskazano inaczej, takich efektów technologii nie można zastosować w odniesieniu do akcji z kafelków premii, kafelków postaci itp.

## Mapy podziemi



Każdy gracz rozpoczyna rozgrywkę z kopalnią i poszukiwaczem na startowej mapie podziemi. Na mapach podziemi występują katedry, pola domów i kafelki premii – dotyczą ich wszystkie standardowe zasady. Ponadto na mapach podziemi znajdują się kamienne tabliczki i pola kopalń, które zostaną opisane dalej. Umieszczenie nowego poszukiwacza na 1 z pozostałych map podziemi (na której gracz nie ma jeszcze swojego poszukiwacza) jest **zadaniem**. Koszt umieszczenia nowego poszukiwacza (w postaci grudek srebra) jest wskazany na polu startowym każdej mapy (oprócz mapy startowej).



Poszukiwaczy nie trzeba umieszczać na mapach podziemi według rosnącego kosztu (tj. w ramach zadania gracz może umieścić poszukiwacza najpierw na mapie z polem startowym z kosztem wynoszącym 2 grudki srebra).

Domów i filarów na mapach podziemi dotyczą takie same zasady jak tych na planszy głównej. Efektów, które pozwalają umieścić któryś z tych elementów, można używać, aby umieścić ten element na mapie podziemi, przestrzegając standardowych zasad umieszczania. W tym wypadku zamiast obecności architekta albo kupca konieczna jest obecność poszukiwacza. Jeśli efekt pozwala umieścić filar albo dom w dowolnym mieście na mapie, a gracz zdecyduje się na mapę podziemi, musi się na niej znajdować jego poszukiwacz.



Dzięki premiom tych kafelków postaci gracz może umieścić dom albo filar na wolnym polu na mapie podziemi w mieście, w którym znajduje się jego poszukiwacz. Domy i filary umieszczone na mapach podziemi zawsze są uwzględniane podczas punktowania.

## Koło poszukiwacza



Koło poszukiwacza daje graczom 2 nowe możliwości. Pierwsza to nowa akcja – akcja poszukiwacza, a druga to nowe zadanie – przesunięcie poszukiwacza.

## Akcja poszukiwacza



Gdy gracz bierze kość z segmentu, do którego są przypisane 2 akcje: akcja poszukiwacza i inna akcja, **musi wybrać 1 z tych akcji**. Choć obydwie akcje znajdują się przy tym samym segmencie koła akcji i mają wspólną pulę kości, są niezależnymi akcjami. Gracz nie może podzielić PA pomiędzy te 2 akcje i może wziąć tylko ten kafelek premii, który jest przypisany wybranej akcji (jeśli wciąż jest dostępny). Liczba PA zależy od wartości kości zgodnie ze standardowymi zasadami. Pole akcji poszukiwacza obejmuje 2 segmenty koła akcji, co oznacza, że gracz ma do wyboru 2 różne wartości kości. Akcja uniwersalna pozwala wykonać akcję poszukiwacza zgodnie ze standardowymi zasadami.

Podczas wykonywania akcji poszukiwacza są dostępne następujące opcje:

- **1 PA.** Gracz przesuwa swojego poszukiwacza na sąsiadujące pole na mapie podziemi. Jeśli podczas ruchu poszukiwacz minie kamienną tabliczkę bez kafelka „X”, natychmiast rozpatruje jej efekt, a następnie zasłania ją kafelkiem „X”.

Jeśli gracz ma na mapach podziemi więcej niż 1 poszukiwacza, może dowolnie podzielić dostępne PA pomiędzy swoich poszukiwaczy.

- **1 PA.** Gracz bierze 1 kafelek premii podziemi z miasta, w którym znajduje się jego poszukiwacz (jeśli jakiś jest dostępny), i umieszcza w swoim magazynie.
- **1 PA.** Gracz umieszcza kopalnię ze swoich zasobów (nie z zasobów ogólnych!) na wolnym polu kopalni w mieście, w którym znajduje się jego poszukiwacz. Gracz może mieć tylko 1 kopalnię w każdym mieście. Gracz natychmiast otrzymuje 1 grudkę srebra. Jeśli na polu kopalni widnieje premia w postaci żetonów złota, gracz otrzymuje je natychmiast.
- **1 PA.** Gracz umieszcza filar ze swoich zasobów (nie z planszетки!) na wolnym polu filaru przy katedrze w mieście, w którym znajduje się jego poszukiwacz. Gracz może mieć tylko 1 filar przy każdej katedrze.

- **1 PA.** Gracz umieszcza dom ze swoich zasobów (nie z planszетки!) na wolnym polu domu w mieście, w którym znajduje się jego poszukiwacz. Gracz może mieć tylko 1 dom w każdym mieście. Jeśli na polu domu widnieje premia, gracz otrzymuje ją natychmiast.



**Przykład.** Różony gracz bierze żółtą kość o wartości „3”. Może wykonać akcję króla albo akcję poszukiwacza. Wybiera akcję poszukiwacza. Bierze kafelek premii znajdujący się na tym polu akcji (zapewniający 2 żetony złota i 2 PZ) i 3 żetony złota, które zapewnia żółta kość.

Zgodnie ze standardowymi zasadami różony gracz otrzymałby 4 PA, jednak odblokował już I poziom technologii poszukiwacza, co oznacza, że ma 5 PA.



Najpierw różony gracz wydaje 1 grudkę srebra, aby umieścić nowego poszukiwacza na drugiej mapie podziemi. Jest to zadanie, więc nie wydaje PA.

Następnie wydaje 2 PA, aby przesunąć nowego poszukiwacza, i 1 PA, aby umieścić dom w mieście, do którego poszukiwacz dotarł. Natychmiast otrzymuje premię z pola domu, czyli 2 PZ.


Potem różony gracz wydaje 1 PA, aby ponownie przesunąć poszukiwacza. Poszukiwacz mija kamienną tabliczkę, więc gracz otrzymuje 4 PZ, po czym zasłania tabliczkę kafelkiem „X”.

Na koniec różony gracz wydaje swój ostatni PA, aby umieścić kopalnię. Natychmiast otrzymuje 1 grudkę srebra i premię w postaci 1 żetonu złota.



## Przesunięcie poszukiwacza



Gdy gracz bierze kość z segmentu, do którego jest przypisany symbol , może przesunąć swojego poszukiwacza na sąsiadujące pole. Przesunięcie poszukiwacza w ten sposób jest zadaniem.

## Faza króla



**Przed krokiem 1** w fazie króla wszyscy gracze otrzymują dochód ze swoich kopalni na mapach podziemi. Każda kopalnia (również ta umieszczona podczas przygotowania do gry) produkuje 1 grudkę srebra. Ponadto, jeśli znacznik gracza znajduje się na polu z niebieską wstążką na torze króla, gracz otrzymuje tyle grudek srebra, ile wskazuje połączona z tym polem premia. Następnie gracze przechodzą do kroku 1, który rozpatrują z następującym uzupełnieniem:

- Jeśli znacznik gracza znajduje się na polu „0” albo o wyższej wartości na torze króla, gracz bierze nową kopalnię z zasobów ogólnych i umieszcza w swoich zasobach.

Następnie gracze przechodzą do kroku 2, który rozpatrują zgodnie ze standardowymi zasadami.



**Przykład.** Ilustracja przedstawia sytuację w trakcie fazy króla.

*Pomarańczony gracz ma 2 kopalnie, a jego znacznik znajduje się na polu „3” toru króla. Otrzymuje zatem 3 PZ, 2 grudki srebra z kopalni i 1 grudkę srebra jako premię z toru króla. Ponadto bierze kafelek premii umieszczony obok toru, ponieważ jego znacznik zajmuje najwyższą pozycję na torze króla.*

*Różny gracz również ma 2 kopalnie, więc otrzymuje 2 grudki srebra, traci jednak 1 PZ.*

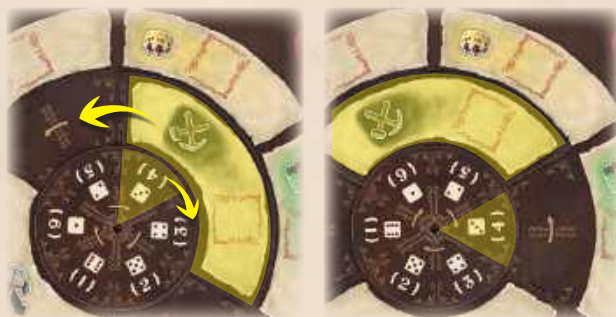
*Zielony gracz ma tylko 1 kopalnię, więc otrzymuje 1 grudkę srebra, traci jednak 3 PZ.*

*Jedynie pomarańczony gracz umieszcza w swoich zasobach nową kopalnię, ponieważ tylko jego znacznik znajduje się na polu „0” albo wyżej na torze króla.*

## Faza porządkowania

Faza porządkowania przebiega zgodnie ze standardowymi zasadami z następującymi uzupełnieniami:

- **Krok 1.** Należy uzupełnić kafelek premii na polu akcji poszukiwacza, jeśli jest pusty. Tak jak w przypadku planu głównej nie uzupełnia się kafełków premii na mapach podziemi.
- **Krok 4.** Po obróceniu koła akcji zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara należy obrócić koło poszukiwacza o 1 segment przeciwnie do kierunku ruchu wskazówek zegara (nie przesuwając przy tym koła akcji).



## Punktowanie końcowe

Zmodyfikowane punktowanie końcowe przebiega w następujący sposób:

- Należy policzyć ukończone budynki gracza, czyli takie, które mają wszystkie (1, 2 albo 3) pokoje zaopiecznione kafełkami 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.
- W zależności od tego, która strona nakładki jest używana w rozgrywce:



Należy pomnożyć liczbę filarów gracza znajdujących się na mapach i liczbę jego domów **ALBO** kopalń znajdujących się na mapach – wynik wskazuje, ile PZ gracz otrzymuje.

- Należy przyznać po 1 PZ za każde 4 żetony dóbr, które zostały graczowi w jego zasobach.
- Należy przyznać po 1 PZ za każde 2 grudki srebra, które zostały graczowi w jego zasobach.



Należy pomnożyć liczbę domów gracza znajdujących się na mapach i liczbę jego filarów **ALBO** kopalń znajdujących się na mapach – wynik wskazuje, ile PZ gracz otrzymuje.

- Każdy odblokowany poziom technologii na planszy technologii zapewnia graczowi tyle PZ, ile wynosi koszt przesunięcia znacznika na ten poziom (I poziom jest wart 1 PZ, II poziom jest wart 2 PZ, a III poziom jest wart 3 PZ). Maksymalnie można uzyskać 18 PZ.

## Tryb solo: Srebrny kardynał

*Gdy wśród kupców panuje gorączka srebra, przebiegły kardynał zapewnia sobie przychylność króla. Kościół podchodzi do nowych technologii z podejrzliwością – woli polegać na tradycji i królewskiej władzy. Dla renesansowych władców wsparcie Kościoła wiele znaczy, dlatego chętnie obsypują kardynała niespodziewanymi darami. Musisz szybko działać i wykazać się sprytem, jeśli chcesz się wzbogacić i przechytryć ten sojusz, zanim przejmie wszystkie złoża srebra.*

### Przygotowanie do gry

1. Przygotuj grę zgodnie z opisem w instrukcji do gry podstawowej i tego rozszerzenia na stronach 5–6.
2. Przed przygotowaniem elementów do trybu solo zastąp następujące karty dekretów nowymi kartami o takich samych nazwach: *Wspaniałe iglice*, *Wzniosłe filary*, *Szlachectwo zobowiązuje*, *Imperium handlowe*, *Budowle są wieczne*, *Wspólnota kościelna*. Pozostałe 3 nowe karty dekretów z bordowym tłem dodaj do talii dekretów.
3. Podczas przygotowania kart dekretów jako 5. karty zamiast *Wiecznej stany* użyj *Filarów historii* albo *Domów przeznaczenia* odpowiednio do punktowania na koniec gry na wybranej stronie nakładki na planszę.
4. Nowe karty wyzwań potasuj z dotychczasowymi kartami.
5. Potasuj 12 kart niespodzianek króla i umieść je w formie zakrytej talii w obszarze gry kardynała.
6. Umieść 1 poszukiwacza i 1 kopalnię kardynała na odpowiednich polach na startowej mapie podziemi (w tym samym mieście, w którym umieściłeś swojego poszukiwacza i swoją kopalnię). Pozostałych 2 poszukiwaczy i **wszystkie** pozostałe 5 kopalń umieść obok planszетки kardynała.
7. Nie umieszczaj znaczników kardynała na planszy technologii.
8. Poza powyższymi zmianami przygotuj elementy do trybu solo zgodnie z opisem w instrukcji do trybu solo. Jeśli wybierzesz **trudny** poziom rozgrywki, oprócz przygotowania 5 kart wyzwań daj kardynałowi 1 grudkę srebra i umieść jego znacznik punktacji na polu „30” na torze punktacji.

## Zmiany w rozgrywce

### Faza przygotowania

W 2. rundzie umieść drugiego poszukiwacza kardynała na polu startowym z kosztem wynoszącym 1 grudkę srebra. Kardynał nie ponosi tego kosztu. W 3. rundzie umieść trzeciego poszukiwacza kardynała na polu startowym z kosztem wynoszącym 2 grudki srebra. Kardynał nie ponosi tego kosztu.

### Faza akcji

Ta faza przebiega według standardowych zasad.

### Faza króla

Ta faza przebiega według zasad rozszerzenia i standardowych zasad trybu solo (łącznie z otrzymywaniem dochodu z kopalń, przyznawaniem ujemnych i dodatnich PZ, otrzymywaniem dodatkowych grudek srebra z toru króla) zarówno dla Ciebie, jak i dla kardynała z następującymi wyjątkami:

- Kardynał nie otrzymuje w tej fazie nowych kopalń z zasobów ogólnych, ponieważ wszystkie jego kopalnie są już dostępne. Ty otrzymujesz nowe kopalnie zgodnie z zasadami rozszerzenia.

**NIESPODZIANKA KRÓLA.** W rundach 1–3 na koniec fazy króla (po przesunięciu znaczników, jeśli to konieczne) kardynał sprawdza, ile ma grudek srebra w swoich zasobach, aby ocenić, czy może aktywować niespodziankę króla. Jeśli może, wydaje 1, 3 albo 5 grudek srebra, aby to zrobić.

- a. Kardynał wydaje 1/3/5 grudek srebra, aby dobrać odpowiednio 1/2/3 karty z talii niespodzianek króla, a następnie **wykonuje wskazane akcje i otrzymuje PZ**. Kardynał zachowuje niewydane grudki srebra.
- b. Jeśli kardynał nie może wykonać którejś z akcji wskazanych na karcie, ignoruje ją i rozpatruje wszystkie pozostałe efekty.
- c. Po rozpatrzeniu wsuń karty niespodzianek króla zakryte pod planszatkę kardynała.

### Faza targu

Kardynała dotyczą takie same warunki punktowania jak Ciebie. Wyjątkiem jest kafelek targu związany z rozwojem technologii:



Kardynał otrzymuje PZ za sumę wszystkich kart niespodzianek króla wsuniętych pod jego planszatkę.

## Tura kardynała

Tura kardynała przebiega zgodnie ze standardowymi zasadami trybu solo. Kardynał ignoruje symbol przesunięcia poszukiwacza na kole poszukiwacza (chyba że zmienia to karta wyzwania). Kardynał ignoruje też technologie.

Podczas wykonywania zadania budowania katedry kardynał przestrzega nowych wymagań (czyli musi wydać żetony złota albo grudki srebra, aby uczestniczyć w budowie niektórych katedr).

## Akcja poszukiwacza

**W SKRÓCIE.** Wzięcie kafelka premii w zasięgu, przesunięcie poszukiwacza do miasta w zasięgu (zwiększenie zasięgu w razie potrzeby), umieszczenie kopalni/domu/filaru.

Jeśli na karcie dekretu przy tej akcji wskazany jest określony rodzaj budowli (kopalnia/dom/filar), którego **poszukuje** kardynał, zignoruj wolne pola na budowie innego rodzaju (na karcie mogą być wskazane 2 rodzaje budowli). Na przykład jeśli kardynał prowadzi *poszukiwania filarów*, nie umieści kopalni ani domu. Jeśli natomiast prowadzi *poszukiwania kopalń* > *domów*, umieści kopalnię albo dom (ale nie filar), a jeśli obydwa pola będą się znajdować w zasięgu poszukiwacza, wybierze kopalnię.

1. Znajdź miasto z wolnym polem kopalni/domu/filaru (w zależności od priorytetu) w zasięgu poszukiwacza kardynała i w którym kardynał nie ma budowli danego rodzaju. Jeśli takie miasta są dostępne na kilku mapach podziemi, uwzględnij następujące priorytety kardynała:
  - Wybierz mapę podziemi, na której jest też Twój poszukiwacz.
  - Wybierz pole, które ma premię (w razie remisu: pole z lepszą premią).
  - Wybierz mapę podziemi wyższego poziomu (III > II > I).

Jeśli w zasięgu poszukiwacza kardynała nie ma żadnego takiego miasta, zwiększaj jego zasięg, aż uda się znaleźć miasto. Kardynał zwiększa zasięg o minimalną możliwą liczbę pól. W razie potrzeby użyj powyższych priorytetów, aby wybrać mapę podziemi.

2. Na tej samej mapie, na której w kroku 1 zostało znalezione miasto, znajdź kafelek premii w zasięgu poszukiwacza kardynała. Kardynał bierze ten kafelek, nie przesuwając tam poszukiwacza ani nie wydając PA, i natychmiast go rozpatruje (zgodnie ze standardowymi zasadami trybu solo i zmianami zasad wynikającymi z kart wyzwania). Jeśli jest dostępnych kilka kafelków premii, kardynał bierze



najlepszy (zob. str. 13). Jeśli w zasięgu poszukiwacza kardynała nie ma dostępnych kafelków premii, kardynał nie bierze żadnego.

3. Kardynał przesuwa swojego poszukiwacza (najkrótszą drogą) do miasta wybranego w kroku 1. Jeśli jest kilka możliwych dróg tej samej długości, wybiera tę, przy której jest więcej kamiennych tabliczek (niezasłoniętych kafelkiem „X”). Kardynał nie rozpatruje żadnych efektów wskazanych na tabliczkach (chyba że zmienia to karta wyzwania), ale tabliczki, które minie, zasłania kafelkami „X”.
4. Kardynał umieszcza kopalnię/dom/filar w wybranym mieście. Nie kosztuje go to PA. Jeśli umieszcza kopalnię, otrzymuje 1 grudkę srebra za umieszczenie kopalni, a także wskazaną liczbę żetonów złota, jeśli taka premia widnieje na polu, na którym umieścił kopalnię. Kardynał ignoruje wszystkie premie pól domów z wyjątkiem PZ (tak jak podczas akcji kupca).
5. W rzadkiej sytuacji, gdy kardynał nie jest w stanie wykonać akcji poszukiwacza, ponieważ wszystkie pola kopalń/domów/filarów na mapach podziemi, na których ma poszukiwacz, są już zajęte albo chce umieścić kopalnię, a wszystkie już umieścił, dobierz kartę niespodzianki króla i rozpatrz wskazane na niej efekty w taki sam sposób jak podczas fazy króla.

Jeśli podczas rozpatrywania karty dekretu akcja poszukiwacza i inna akcja stanowią równorzędne opcje (obydwie mają po tyle samo PA albo obydwie znajdują się w segmencie koła akcji wskazanym przez warunek na karcie dekretu), kardynał wybiera akcję poszukiwacza. Jeśli nie jest w stanie jej wykonać, wybiera drugą akcję.



**Przykład.** Kardynał (różowy gracz) wybiera akcję poszukiwacza i zgodnie z kartą dekretu prowadzi poszukiwania filarów. Ma tylko 1 poszukiwacza i zasięg 3.

W zasięgu poszukiwacza kardynała znajduje się miasto z wolnym polem filaru **a**.

Kardynał bierze kafelek premii (kontrakt) **b** i odrzuca go (usuwa ten kafelek z gry), ponieważ nie ma w grze karty wyzwania Wyjątkowi przyjaciele.



Następnie kardynał przesuwa swojego poszukiwacza i umieszcza filar **c**.




## Punktowanie końcowe

Policz swoje PZ jak w rozgrywce wieloosobowej z rozszerzeniem.

Przyznaj PZ kardynałowi zgodnie ze standardowymi zasadami trybu solo, przy czym – zgodnie z zasadami rozszerzenia – jeśli kardynał ma na mapach więcej kopalń niż domów/filarów (w zależności od tego, która strona nakładki jest używana w rozgrywce), punktuje kopalnie. Kardynał nie otrzymuje PZ za technologie. Na koniec, po próbie realizacji niezrealizowanych kontraktów, kardynał otrzymuje 1 PZ za każdą grudkę srebra, która mu została (Ty otrzymujesz 1 PZ za każdą 2 grudki srebra zgodnie ze standardowymi zasadami rozszerzenia).



## Nowe kafelki premii

	<p>Kardynał traktuje kafelki premii z kosztem jako kafelki należące do kategorii „pomocnicy zapewniający dobra lub PZ” albo „pomocnicy zapewniający albo wzmacniający akcje” (w zależności od tego, jaką premię zapewnia dany kafelek), a koszt ignoruje. Jeśli kardynał zdobędzie taki kafelek, zgodnie ze standardowymi zasadami trybu solo usuń ten kafelek z gry bez rozpatrywania żadnych efektów, chyba że karty wyzwania zmieniają tę zasadę.</p>
	<p>Kardynał traktuje kafelek premii zapewniający nową kopalnię z zasobów ogólnych jako kafelek należący do kategorii „pomocnicy różni”. Podobny kafelek premii z kosztem traktuje w taki sam sposób, a koszt ignoruje.</p>
	<p>Kardynał traktuje kafelek premii pozwalający wziąć dobra innego rodzaju zamiast rodzaju odpowiadającego kolorowi wybranej kości i dodający 1 PA jako kafelek należący do kategorii „pomocnicy różni” na potrzeby ustalania priorytetów, ale na potrzeby kart wyzwania <i>Zausznicy króla</i> i <i>Dochód kościelny</i> traktuje go jako należący do kategorii „pomocnicy zapewniający albo wzmacniający akcje”.</p>

## Niespodzianki króla

	<p>5 PZ + losowy herb, którego kardynał nie ma (spośród kafelków odłożonych do pudełka i nieużywanych w rozgrywce).</p>
	<p>8 PZ + akcja postaci o wartości 2 PA + akcja króla o wartości 2 PA.</p>



6 PZ + akcja postaci o wartości 3 PA + akcja króla o wartości 1 PA.



4 PZ + akcja króla o wartości 4 PA + 3 żetony najbardziej potrzebnego dobra.



Akcja poszukiwacza o wartości 2 PA + kardynał umieszcza za darmo poszukiwacza na trzeciej mapie podziemi (na polu startowym z kosztem wynoszącym 2 grudki srebra), a jeśli nie jest to możliwe, otrzymuje 6 PZ.



6 PZ + akcja architekta o wartości 2 PA + kardynał umieszcza dom w dowolnym mieście, w którym odbędzie się targ (najwcześniej, jeśli to możliwe) i w którym nie ma swojego domu.



4 PZ + akcja kupca o wartości 2 PA + kardynał umieszcza filar na planszy głównej przy katedrze, która zapewnia najmniej PZ i przy której nie ma swojego filaru.



4 PZ + akcja kontraktu o wartości 3 PA + akcja króla o wartości 2 PA.



5 PZ + 5 żetonów złota + akcja kontraktu o wartości 2 PA.



3 PZ za każdą umieszczoną kopalnię + 2 grudki srebra.




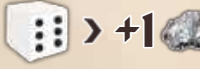


6 PZ + akcja kontraktu o wartości 2 PA + 2 żetony najbardziej potrzebnego dobra.



6 PZ + akcja króla o wartości 2 PA + 4 żetony najbardziej potrzebnego dobra.



## Wyzwania

<p><b>Gildia poszukiwaczy</b></p> 	<p>Gdy kardynał bierze kość z segmentu, w którym znajduje się symbol przesunięcia poszukiwacza na kole poszukiwacza, natychmiast wykonuje akcję poszukiwacza o wartości 1 PA. Priorytety: kopalnia &gt; filar &gt; dom.</p>
<p><b>Rzadka okazja</b></p> 	<p>Gdy kardynał bierze kość o wartości „6”, otrzymuje też 1 grudkę srebra.</p>
<p><b>Cenne surowce</b></p> 	<p>Gdy kardynał buduje katedrę, używa kamienia, złota i srebra wymiennie. Priorytety wydawania: kamień &gt; złoto &gt; srebro.</p>
<p><b>Owoce podróże</b></p> 	<p>Gdy kardynał zasłania kamienną tabliczkę kafelkiem „X” podczas wykonywania akcji poszukiwacza, natychmiast rozpatruje zasłaniany efekt (bez ponoszenia kosztów).</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Zamiast nowej kopalni z zasobów ogólnych i zamiast zwiększenia poziomu technologii kardynał otrzymuje 1 grudkę srebra.</li><li>• Gdy efekt pozwala umieścić filar w dowolnym mieście, kardynał umieszcza go na planszy głównej przy katedrze, która zapewnia najwięcej PZ i przy której nie ma swojego filaru.</li><li>• Gdy efekt pozwala umieścić dom w dowolnym mieście, kardynał umieszcza go na polu z największą premią PZ w mieście, w którym nie ma swojego domu.</li><li>• Gdy efekt pozwala umieścić kopalnię w dowolnym mieście, kardynał umieszcza ją na mapie podziemi, na której ma poszukiwacza, na polu z największą premią w postaci żetonów złota w mieście, w którym nie ma swojej kopalni.</li></ul>














# Załącznik



## Kafelki premii


	Wykonaj akcję poszukiwacza o wartości 2 PA.
	Wydaj 2 żetony złota, aby otrzymać 1 grudkę srebra/1 kopalnię (weź kopalnię z zasobów ogólnych i umieść w swoich zasobach).
	Wydaj 1 grudkę srebra, aby otrzymać 5 identycznych żetonów dóbr dowolnego rodzaju.
	Otrzymujesz 1 grudkę srebra.
	Otrzymujesz 1 kopalnię (weź ją z zasobów ogólnych i umieść w swoich zasobach).
	Wydaj 4 żetony wełny/żelaza, aby otrzymać 6 PZ i wykonać akcję poszukiwacza o wartości 1 PA.



	<p>Wydaj 1 grudkę srebra, aby wykonać wskazaną akcję o wartości 4 PA.</p>
	<p>Wydaj 1 grudkę srebra, aby wykonać dowolną akcję o wartości 3 PA.</p>
	<p>Użyj podczas wyboru kości. Wybierz 1 rodzaj dobra. Weź dobra tego rodzaju zamiast rodzaju odpowiadającego kolorowi wybranej kości. Dodaj 1 PA do wartości wykonywanej akcji.</p>







## Herby




	<p>To rozszerzenie wprowadza nowy rodzaj herbu.</p> <p><b>Uwaga!</b> Na swojej planszecie możesz mieć tylko po 1 herbie każdego rodzaju (bez względu na to, w której części planszетки się znajduje). Nie możesz wziąć herbu, który już masz.</p>
---	---



## Kafelki postaci

	Otrzymujesz 2 żetony złota/1 żeton złota i 1 grudkę srebra.
	Wykonaj akcję poszukiwacza o wartości 1 PA.
	Wykonaj akcję króla o wartości 1/2 PA.
	Otrzymujesz 1 kopalnię (weź ją z zasobów ogólnych i umieść w swoich zasobach).

## Kafelki targów




	Otrzymujesz PZ za każdą kopalnię, którą masz na mapach.
	Otrzymujesz PZ za sumę aktualnych poziomów wszystkich Twoich technologii.
	Otrzymujesz PZ za każdy zestaw obejmujący kopalnię i dom/filar na mapach podziemi (poszczególne zestawy nie muszą być takie same, tj. mogą obejmować kopalnię i dom lub kopalnię i filar).

## Kamienne tabliczki


	<p>Umieść za darmo swojego poszukiwacza na dowolnej mapie podziemi, na której nie masz poszukiwacza.</p>
	<p>Wykonaj akcję króla o wartości 1 PA. Możesz wydać 1 grudkę srebra, aby otrzymać 5 PZ.</p>
	<p>Otrzymujesz 5 PZ. Możesz wydać 1 grudkę srebra, aby wykonać akcję króla o wartości 3 PA.</p>
	<p>Wykonaj akcję króla o wartości 1 PA. Możesz wydać 1 grudkę srebra, aby wykonać kolejną akcję króla o wartości 3 PA.</p>
	<p>Wydaj 2 żetony złota, aby umieścić kopalnię ze swoich zasobów w dowolnym mieście na dowolnej mapie podziemi, na której masz poszukiwacza. W wybranym mieście musi być wolne pole kopalni i nie możesz mieć w tym mieście kopalni.</p>
	<p>Zwiększ poziom dowolnej technologii, wydając o 2 grudki srebra mniej (ale koszt nie może wynieść mniej niż 1).</p>
	<p>Wydaj 2 żetony złota, aby umieścić filar ze swoich zasobów przy dowolnej katedrze na planszy głównej albo na dowolnej mapie podziemi, na której masz poszukiwacza. Przy wybranej katedrze musi być wolne pole filaru i nie możesz mieć przy tej katedrze filaru.</p>
	<p>Wydaj 2 żetony złota, aby umieścić dom ze swoich zasobów w dowolnym mieście na planszy głównej albo na dowolnej mapie podziemi, na której masz poszukiwacza. W wybranym mieście musi być wolne pole domu i nie możesz mieć w tym mieście domu.</p>



## Kontrakty

	Wydaj 3 identyczne żetony dóbr dowolnego rodzaju i 2 żetony wełny, aby otrzymać 4 PZ i 1 grudkę srebra.
	Wydaj 3 identyczne żetony dóbr dowolnego rodzaju i 2 żetony żelaza, aby otrzymać 6 PZ i wykonać akcję poszukiwacza o wartości 1 PA.
	Wydaj 2 żetony wełny i 2 żetony żelaza, aby otrzymać 4 PZ i wykonać akcję poszukiwacza o wartości 1 PA.

## Kafle technologii

	<p><b>Technologia postaci</b></p> <p>Od góry:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Gdy ukończysz budynek (tj. wszystkie jego pokoje zapelnisz kafelkami postaci, a na parterze umieścisz kafelek herbu), otrzymujesz premię każdego kafełka postaci w ukończonym budynku.</li><li>• Wszystkie Twoje znaczniki bonusowych PA uzyskują +1 PA. Zastąp wszystkie swoje znaczniki bonusowych PA znacznikami o większej wartości.</li><li>• Umieszczenie kafełka herbu kosztuje Cię o 1 żeton żywności mniej.</li></ul>
---	--



### Technologia kości

Od góry:

- Zrezygnuj z 1 żetonu dobra uzyskanego z kości, aby otrzymać 1 grudkę srebra.
- Gdy bierzesz kość innego koloru i o innej wartości niż kości, które masz już na swojej planszecie, możesz przesunąć swojego kupca albo architekta, albo poszukiwacza na sąsiadujące pole. Pierwsza kość, którą umieszczasz na swojej planszecie w każdej rundzie, też spełnia ten warunek.
- Zwiększenie albo zmniejszenie wartości wybranej kości o 3 kosztuje Cię tylko 2 żetony złota.



### Technologia króla

Od góry:

- Gdy wykonujesz akcję króla, możesz odkryć 2 kafelki premii podziemi ze stosu, zachować 1 z nich, a drugi odłożyć na spód stosu.
- Natychmiast i potem na koniec każdej fazy króla (po przesunięciu znaczników) wykonaj akcję króla o wartości 2 PA.
- Gdy wykonujesz akcję króla, otrzymujesz 2 żetony złota.



### Technologia kupca

Od góry:

- Natychmiast i potem w każdej fazie króla podczas rozpatrywania dochodu otrzymujesz 1 PZ za każdy dom, który masz na planszy głównej i na mapach podziemi.
- Gdy umieszczasz dom, możesz otrzymać premię dowolnego kafelka postaci z dowolnego budynku na Twojej planszecie.
- Gdy wykonujesz akcję kupca, dodaj 1 PA do wartości tej akcji.



### Technologia poszukiwacza

Od góry:

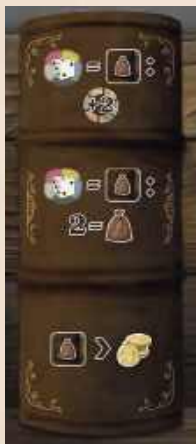
- Symbol przesunięcia poszukiwacza widoczny na kole poszukiwacza traktuj jak symbol akcji poszukiwacza o wartości 2 PA.
- Gdy umieszczasz kopalnię, otrzymujesz 3 identyczne żetony dóbr dowolnego rodzaju.
- Gdy wykonujesz akcję poszukiwacza, dodaj 1 PA do wartości tej akcji.



### Technologia kontraktów

Od góry:


- Podczas **każdej** wymiany żetonów dóbr otrzymujesz 1 dodatkowy żeton dobra dowolnego rodzaju (oprócz tego, który otrzymujesz bez tej technologii tylko podczas pierwszej wymiany).
- Gdy wykonujesz akcję kontraktu, odkryj 3 kafelki kontraktów ze stosu. Możesz wziąć dowolne z nich, za każdy wydając 2 PA. Niewybrane kafelki odłóż na spód stosu.
- Realizacja kontraktów wymaga o 1 żeton dobra mniej (ale koszt nie może wynieść mniej niż 1).



### Technologia dóbr

Od góry:

- Gdy wybierzesz kość odpowiadającą kolorem Twojemu kafelkowi premianowanego dobra, dodaj 2 PA do wartości wykonywanej akcji.
- Gdy wybierzesz kość odpowiadającą kolorem Twojemu kafelkowi premianowanego dobra, otrzymujesz 2 dodatkowe żetony dóbr tego samego rodzaju.
- Wybierz 1 kafelek premianowanego dobra spośród tych, które są jeszcze dostępne. Od tej pory możesz traktować żetony dóbr tego rodzaju jako żetony złota.

**Uwaga!** Efekty tej technologii mają zastosowanie również wtedy, gdy traktujesz wybraną kość, jakby była koloru odpowiadającego Twojemu kafelkowi premianowanego dobra (czyli użyjesz , aby wziąć dobra odpowiadające Twojemu kafelkowi premianowanego dobra zamiast dóbr odpowiadających kolorowi wybranej kości).



### Technologia uniwersalna

Od góry:

- Możesz użyć PA zapewnionych przez akcję uniwersalną, aby wykonać 2 różne akcje (możesz dowolnie podzielić PA między te 2 akcje).

**Natychmiast.** Wykonaj akcję uniwersalną o wartości 2 PA (jak przy użyciu kafelka pomocnika).

- Gdy wykonujesz akcję uniwersalną, wykonaj akcję króla o wartości 1 PA.
- Gdy wykonujesz akcję uniwersalną, dodaj 1 PA do wartości tej akcji.



### Technologia architekta

Od góry:

- Gdy bierzesz udział w budowie katedry, możesz wydać o 1 grudkę srebra albo o 2 żetony kamienia, albo o 2 żetony złota mniej (ale koszt nie może wynieść mniej niż 1).
- Gdy bierzesz udział w budowie katedry, wykonaj akcję króla o wartości 2 PA.
- Gdy wykonujesz akcję architekta, dodaj 1 PA do wartości tej akcji.

## Twórcy

**Projekt gry:** Daniele Tascini i Simone Luciani

**Rozwój gry:** Andrei Novac, Joanna Kijanka,  
Michał Cieślowski, Maciej Górkowski,  
Kacper Frydrykiewicz

**Projekt trybu solo:** Dávid Turczy i Jeremy Avery

**Testy trybu solo:** Chuck Case, Shane Ryan, David Digby

**Ilustracje:** Zbigniew Umgelter

**Ilustracja na pudełku:** Ves Redesiuk

**Projekt graficzny:** Zbigniew Umgelter,  
Zuzanna Kolakowska

**Instrukcja:** Kacper Frydrykiewicz

**Redakcja instrukcji:** Tyler Brown

**DTP instrukcji:** Gaba Palicka

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

Aleksandra Kijanka, Patryk Galka,  
Krzysztof „Aoqi” Świerczyński,  
Jarosław „Yaro” Pawelczyk, Sebastian Borowczyk,  
Paweł Gajda, Wiktoria Matyja, Damian Głuszczyk,  
Daniel „Gun3R” Sobolewski, Łukasz „LukSky” Stadnik,  
Krzysztof Wójcikiewicz, Yuriy Ivanov,  
Piotr Budzichowski, Jakub Kisała,  
Ariel Ardel Kowalski, George Ozzy, Gosia Stefaniuk,  
Olo Stefaniuk, Maria Józwiak, Jan „SoAmazinglyBad”  
Mikołajczak, Michał Górecki.

**EDYCJA POLSKA**

**Tłumaczenie:** Agnieszka Chranowska

**Redakcja wersji polskiej:** zespół Rebel

© 2024 Board&Dice. Wszystkie prawa zastrzeżone.

Więcej informacji o *Tiletum* i rozszerzeniu *W poszukiwaniu srebra* na stronach

[www.boardanddice.com](http://www.boardanddice.com), [www.wydawnictworebel.pl](http://www.wydawnictworebel.pl)

TWÓRCY