

KRWAWA OBERŻA

NICOLAS ROBERT

Rok 1831. W wyniku politycznych zawirowań przez wioskę Peyrebeille we Francji przejeżdżają tłumy podróżnych. Miejskowa rodzina postanawia zbić na tym fackie majątek, obmyślając iście diaboliczny plan. Chciwi wieśniacy otwierają podwoje nowej oberży, w której mają zamiar okradać swoich gości bez wzbudzania podejrzeń stróżów prawa. Bez względu na to, czy ich plan się powiedzie, czy spali na panewce, jedno jest pewne – nie wszyscy goście wyjdą z zajazdu żywi...

ZAWARTOŚĆ

- 78 kart Gości (70 Podróżnych i 8 Wieśniaków)
- 4 karty pomocy
- plansza Oberży
- karta pierwszego gracza
- 30 żetonów weksli o wartości 10 franków każdy
- 32 żetony Klucza/Obsługi w 4 kolorach graczy (8 czerwonych, 8 zielonych, 8 niebieskich i 8 żółtych)
- 4 żetony Klucza w kolorze neutralnym (szare)
- 4 drewniane znaczniki w kolorach graczy
- instrukcja

ELEMENTY GRY

KARTY GOŚCI

Każda karta przedstawia Gościa. Awers karty przedstawia żywego Gościa, rewers karty przedstawia martwego Gościa. Oto obie strony karty.

STRONA ŻYWEGO GOŚCIA

Kolor karty oznacza typ Gościa. **Podróżni** przybywający do oberży z zamiarem wynajęcia w niej pokoju dzielą się na 5 typów: przedsiębiorcy (niebiescy), fachowcy (czerwoni), stróże prawa (szarzy), duchowni (fioletowi) i szlachetnie urodzeni (zieloni). **Wieśniacy** (żółci) są specjalnym typem Gości i spędzają mnóstwo czasu w **Bufecie** oberży.

W dolnej części karty widnieje **Aneks**, którego budowę umożliwia dany Gość. Efekt działania Aneksu został zaprezentowany w formie symbolu oraz tekstu.



Goście czterech typów (spośród sześciu) posiadają **specjalną zdolność** pomagającą graczowi podczas wykonywania jednego z rodzajów akcji. Ten symbol przypomina o posiadanej zdolności.

Każdy Gość opatrzony jest **rangą** od 0 do 3.

Pieniądze, które Gość ma w kieszeni.

STRONA MARTWEGO GOŚCIA

Ranga Gościa.

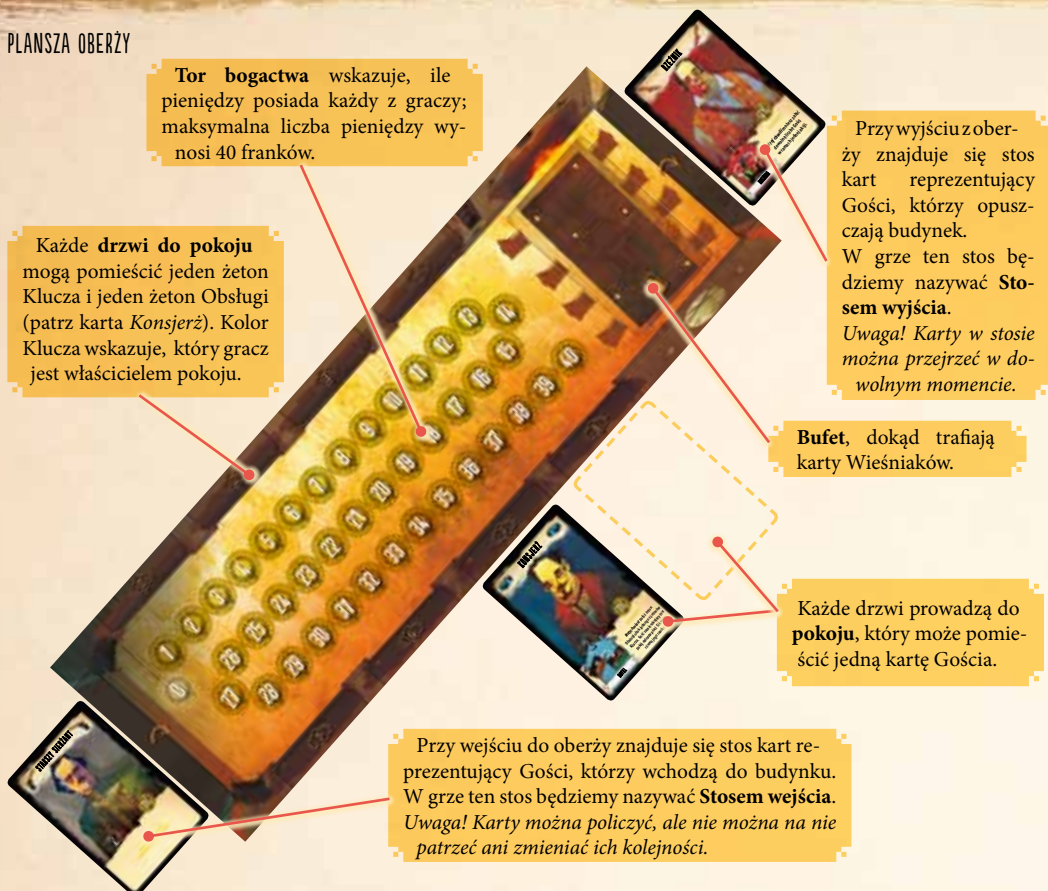


Pieniądze, które Gość ma w kieszeni.

CEL GRY

W tej rodzinie każdy dba tylko o siebie! Na koniec rozgrywki gracze podliczą swój stan posiadania i najbogatszy z nich zostanie zwycięzcą.





Tor bogactwa wskazuje, ile pieniędzy posiada każdy z graczy; maksymalna liczba pieniędzy wynosi 40 franków.

Każde **drzwi do pokoju** mogą pomieścić jeden żeton Klucza i jeden żeton Obsługi (patrz karta *Konsjerż*). Kolor Klucza wskazuje, który gracz jest właścicielem pokoju.

Przy wyjściu z oberyży znajduje się stos kart reprezentujący Gości, którzy opuszczają budynek. W grze ten stos będziemy nazywać **Stosem wyjścia**.
Uwaga! Karty w stosie można przejrzeć w dowolnym momencie.

Bufet, dokąd trafiają karty Wieśniaków.

Każde drzwi prowadzą do **pokoju**, który może pomieścić jedną kartę Gościa.

Przy wejściu do oberyży znajduje się stos kart reprezentujący Gości, którzy wchodzą do budynku. W grze ten stos będziemy nazywać **Stosem wejścia**.
Uwaga! Karty można policzyć, ale nie można na nie patrzeć ani zmieniać ich kolejności.

PRZYGOTOWANIE

- Każdy gracz otrzymuje **2 karty Wieśniaków** i **jedną kartę pomocy**. Karty Wieśniaków stanowią początkową rękę gracza. Gracz kładzie kartę pomocy na stole w swoim obszarze gry. Karta służy także jako Stodoła. Jeśli w rozgrywce uczestniczy mniej niż 4 graczy, nieużywane karty Wieśniaków i karty pomocy powinny zostać w pudełku.
- Formowanie talii Podróżnych – w zależności od liczby graczy i zaplanowanej długości rozgrywki należy odłożyć określoną liczbę kart do pudełka, nie patrząc na ich treść.

	Krótką gra	Długa gra
2 graczy	usuńcie 35 kart	usuńcie 25 kart
3 graczy	usuńcie 28 kart	usuńcie 16 kart
4 graczy	usuńcie 22 karty	usuńcie 6 kart

Resztę kart należy potasować, uformować z nich stos i położyć go przy wejściu do oberyży na lewo od

planszy. Karty trzeba ułożyć tak, aby widoczna była strona żywego Gościa. Te karty tworzą **Stos wejścia**.

- Każdy gracz otrzymuje **8 żetonów Klucza/Obsługi** i jeden znacznik w wybranym przez siebie kolorze. Znacznik umieszcza na polu 5 franków na Torze bogactwa na planszy Oberyży.
- Każdy gracz otrzymuje **1 weksel o wartości 10 franków**. Pozostałe weksle należy położyć obok planszy.
- Teraz należy określić, które pokoje są otwarte.
 - Każdy gracz kładzie swój Klucz na jednym z wolnych pokoiów (położenie pokoju nie ma znaczenia, dla wygody warto wybrać pokój blisko siebie).
 - W rozgrywce 2- i 3-osobowej połóżcie dodatkowo po jednym Kluczu w neutralnym kolorze na 3 drzwiach do pokoiów, a w rozgrywce 4-osobowej dodatkowo na 4 drzwiach do pokoiów.
- Najchciwszy z graczy otrzymuje **kartę pierwszego gracza**. Jak powszechnie wiadomo, najchciwsze osoby to te, które noszą przy sobie najwięcej pieniędzy!

PRZEBIEG GRY

Rozgrywka podzielona jest na dwie pory roku i różną liczbę rund. W czasie pierwszej pory roku podróżni przybywają do drzwi oberży po raz pierwszy i niektórzy szczęśliwcy będą kontynuować swoją podróż. W czasie drugiej pory roku owi szczęśliwcy powrócą do oberży. (Znajdą się znów w stosie wejściowym – tym samym niektórzy podróżni przybędą do oberży dwukrotnie).

Każda runda jest podzielona na 3 fazy: Powitanie Gości, Akcje graczy, Zakończenie rundy.

FAZA 1: POWITANIE GOŚCI (WIECZÓR)

Za powitanie Gości odpowiedzialny jest pierwszy gracz w danej rundzie. W tym celu musi przeprowadzić następujące działania:

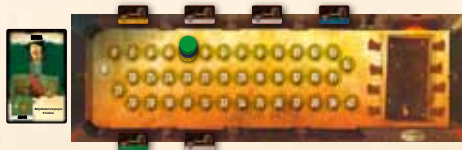
- dobiera wierzchnią kartę ze Stosu wejścia (ujawniając drugiego Gościa w stosie);
- umieszcza Gościa w wybranym przez siebie otwartym (z żetonem Klucza), wolnym pokoju (bez innego Gościa);
- powtarza ten proces do momentu, aż w każdym otwartym pokoju będzie jeden Gość.

Uwaga! Za pierwszym razem, gdy skończą się karty ze Stosu wejścia, należy potasować karty ze Stosu wyjścia i uformować nowy Stos wejścia. Za drugim razem, gdy Stos wejścia opustoszeje, należy przeprowadzić rundę końcową według normalnych zasad, nawet jeśli oberża nie jest całkowicie zapełniona (Wyjątek: nie rozgrywa się rundy końcowej, jeśli w oberży jest mniej Gości niż graczy).

PRZYKŁAD



Ania jest pierwszym graczem w grze 3-osobowej i dlatego jest odpowiedzialna w tej rundzie za powitanie Gości. Bierze wierzchnią kartę ze Stosu wejścia, którą jest **Projektant ogrodów**. Decyduje się zakwaterować go w pokoju złotego gracza.



Ania wita również kolejnych 5 Gości i kwateruje ich, zapełniając dzięki temu wszystkie 6 pokoi w oberży.

FAZA 2: AKCJE GRACZY (NOC)

Począwszy od pierwszego gracza, a następnie w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara, każdy gracz przeprowadza swoją pierwszą akcję. Następnie, po kolei, każdy gracz przeprowadza swoją drugą akcję. W swojej turze gracz może:

1. przekupić Gościa;
2. zbudować Aneks;
3. zabić Gościa;
4. zakopać ciało;
5. spasować (i wyprać brudne pieniądze).

Pierwsze cztery akcje działają na tej samej zasadzie.

– Gdy gracz podejmuje jedną z tych akcji, wybiera kartę Gościa (w zależności od akcji: albo ze swojej ręki, albo z oberży).

– Gracz musi zagrać z ręki liczbę kart odpowiadającą randze wybranej karty.


– Następnie odzyskuje te spośród zagranych kart, które posiadają zdolność związaną z wykonaną właśnie akcją, a resztę kart traci.

– Wykonuje akcję.

1. PRZEKUPIENIE GOŚCIA

Akcja ta pozwala wziąć kartę Gościa z oberży na rękę. Goście na ręce gracza to współnicy w zbrodni, którzy pomogą mu w jego makabrycznym przedsięwzięciu.

Przekupienie Gościa zamieszkującego pokój w oberży przebiega w 4 etapach:

- gracz wybiera Gościa w oberży, którego chce przekupić, bez względu na to, do kogo należy wynajmowany przez niego pokój;
- gracz zagrywa na stół tyle kart z ręki, ile wynosi ranga Gościa, którego wybrał (np. 0 kart za Gościa o randze 0, 3 karty za Gościa o randze 3 itd.);
- spośród zagranych kart gracz zabiera z powrotem na rękę karty z symbolem  (ci Goście posiadają zdolność Przekupstwa), a pozostałe karty odkłada na Stos wyjścia. (Wyjątek: jeśli zostały zagrane karty Wieśniaków, odkłada się je do Bufetu, a nie na Stos wyjścia);
- gracz dokłada przekupionego Gościa do kart w swojej ręce.

Możliwe jest **przekupienie Wieśniaków** siedzących w Bufecie. Jeśli gracz chce przekupić Wieśniaków, może wziąć **jedną albo dwie karty** (według własnego uznania). Wieśniacy mają rangę 0 i nie wymagają zagrywania żadnych kart w celu ich przekupienia.

PRZYKŁAD




Ania chce przekupić **Projektanta ogrodów** o randze 3 zamieszkującego pokój Magdy. W tym celu zagrywa 3 karty z ręki. **1** Kartę **Wieśniaka** odkłada do Bufetu, gdyż **Wieśniacy** zawsze wracają do Bufetu. **2** **Nowicjusz** trafia na Stos wyjścia, gdyż nie ma zdolności Przekupstwa. **3** **Gazeciarz** wraca do ręki Ani, gdyż posiada zdolność Przekupstwa. **4** Ania bierze kartę **Projektanta ogrodów** do ręki jako swojego Wspólnika.

2. BUDOWA ANEKSU

Budowa Aneksu pozwala na umieszczenie jednego ze swoich Wspólników (karty Gościa z ręki) przed sobą na stole, aby korzystać ze zdolności karty. Aneksy są także niezbędne do Zakupywania ciała, ale więcej na ten temat napiszemy później...

Uwaga! Może i Wspólnicy pomogli wybudować ten Aneks, ale nie ma co na nich liczyć przy wykonywaniu kolejnych akcji, bo wzięli już nogi za pas! No, chyba że są bardzo uzdolnieni i mają odpowiednie umiejętności.

Budowa Aneksu przebiega w 4 etapach:

- gracz wybiera z ręki kartę Gościa zawierającą Aneks;
- gracz zagrywa na stół tyle kart z ręki, ile wynosi ranga Gościa, którego wybrał;
- spośród kart, które zagrał, gracz zabiera z powrotem na rękę karty z symbolem  (ci Goście posiadają zdolność Budowania), a pozostałe karty

odkłada na Stos wyjścia. (Wyjątek: jeśli zostały zagrane karty **Wieśniaków**, odkłada się je do Bufetu, a nie na Stos wyjścia);

– gracz kładzie przed sobą kartę Gościa stroną żyjącego Gościa ku górze; staje się on Aneksem. Nie ma limitu co do liczby Aneksów, które można mieć przed sobą. Można także posiadać kilka kopii tego samego Aneksu. Korzyści wynikające z tych kart zostały przedstawione na końcu instrukcji.

Uwaga! Karty stróżów prawa i **Wieśniaków** nie mogą być zagrywane jako Aneksy. Dla przypomnienia tego faktu u dołu tych kart nie umieszczono symbolu budynku.

PRZYKŁAD




Magda chce wybudować **Gorzelnię** z karty **Gorzelnika**, którego ma na ręce. Jako że **Gorzelnik** ma rangę 2, Magda zagrywa jeszcze 2 inne karty ze swojej ręki. **1** **Wicehrabia** trafia na Stos wyjścia, gdyż nie posiada zdolności Budowania. **2** **Mechanik** wraca do ręki Magdy, bo posiada zdolność Budowania. **3** Magda kładzie kartę **Gorzelnika** na stole przed sobą jako Aneks i od tej chwili może korzystać z jego efektów.

3. ZABICIE GOŚCIA

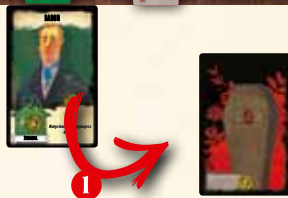
Gdy gracz zabija Gościa oberży, kładzie jego kartę przed sobą stroną martwego Gościa ku górze. To straszne, ale co począć? Takie życie sobie wybrałeś! Najważniejsze, że jesteś honorowy i kradniesz pieniądze tylko od gościa, którego wcześniej pochowałeś!

Zabicie Gościa przebiega w 4 etapach:

- gracz wybiera Gościa, którego chce zabić, spośród Gości wynajmujących pokój w oberży (lub **Wieśniaków** w Bufecie);
- gracz zagrywa na stół tyle kart z ręki, ile wynosi ranga Gościa, którego wybrał;

- spośród kart, które zagrał, gracz zabiera z powrotem na rękę karty z symbolem  (ci Goście posiadają zdolność Zabójstwa), a pozostałe karty odkłada na Stos wyjścia. (Wyjątek: jeśli zostały zagrane karty Wieśniaków, odkłada się je do Bufetu, a nie na Stos wyjścia);
- gracz kładzie przed sobą kartę Gościa stroną martwego Gościa ku górze; staje się on ciałem. Nie ma limitu co do liczby ciał, jakie można mieć przed sobą. Ale uwaga na stróżów prawa!

PRZYKŁAD




Magda chce zabić **Barona** z pokoju Ani. Ponieważ **Baron** ma rangę 0, Magda nie musi zagrawać żadnych kart w celu wykonania tej akcji.

- 1 Magda bierze kartę **Barona** i kładzie przed sobą stroną marnego Gościa ku górze.

4. ZAKOPANIE CIAŁA

Można zakopać ciało Gościa, który został zabity w jednej z poprzednich akcji.

Zakopanie ciała przebiega w 4 etapach:

- gracz wybiera ciało, które chce zakopać, spośród ciał Gości leżących przed nim na stole;
- gracz zagrywa na stół tyle kart z ręki, ile wynosi ranga Gościa, którego wybrał;
- spośród kart, które zagrał, gracz zabiera z powrotem na rękę karty z symbolem  (ci Goście posiadają zdolność Pochówku), a pozostałe karty odkłada na Stos wyjścia. (Wyjątek: jeśli zostały zagrane karty Wieśniaków, odkłada się je do Bufetu, a nie na Stos wyjścia);
- gracz wsuwa kartę ciała pod wybrany Aneks bez względu na to, do którego gracza należy. Kartę należy położyć w taki sposób, aby widoczna była liczba pieniędzy, jaką denat ma w kieszeni. Liczba ciał, jakie mogą być zakopane pod jednym Aneksem,

jest równa randze Aneksu (np. można zakopać 2 ciała pod Aneksem o randze 2, 0 ciał pod Aneksem o randze 0 itd.). Gracz, który zakopał ciało, oraz właściciel Aneksu dzielą się pieniędzmi z kieszeni denata po połowie i przesuują swoje znaczniki na Torze bogactwa (jeśli gracz pochowa ciało pod własnym Aneksem, zabiera wszystkie pieniądze dla siebie!).

Uwaga! Ciała można zakopywać pod Stodołą (karta pomocy).

Ważne. Gracz nie może posiadać więcej niż 40 franków na Torze bogactwa. Jeśli nawet miałby posiadać więcej niż 40 franków, to nie ma gdzie trzymać nadwyżki! 40 franków nie stanowi jednak ostatecznego wyniku, jaki można uzyskać w tej grze, co wyjaśnimy w dalszej części instrukcji.

PRZYKŁAD



Magda zagrywa z ręki 2 karty, żeby zakopać ciało Gościa o randze 2. 1 Kartę Wieśniaka odkłada do Bufetu.

2 Kartę **Sklepiarki** kładzie na Stos wyjścia. 3 Wsuwa kartę zakopanego ciała pod kartę Aneksu o randze 3 i przesuwa swój znacznik na Torze bogactwa o 18 franków do przodu.

5. SPASOWANIE (I WYPRANIE BRUDNYCH PIENIĘDZY)

Gracz może zdecydować się nie wykonywać żadnej z powyższych akcji w swojej turze. W takim przypadku może, ale nie musi, odwiedzić szmeranego wioskowego notariusza, aby wyprać brudne pieniądze. Gracz może:

- wymienić część gotówki na 10-frankowe weksle (np. oddaje 20 franków na Torze bogactwa za dwa 10-frankowe weksle);
- spieniężyć 10-frankowe weksle.

FAZA 3: ZAKOŃCZENIE RUNDY (PORANEK)

Zakończenie rundy składa się z trzech etapów: Policyjne śledztwo, Wyjazd Gości, Opłacenie Wspólników.

A. POLICYJNE ŚLEDZTWO

Jeśli w jakimkolwiek otwartym pokoju oberży znajduje się karta stróżów prawa, policja rozpoczyna śledztwo! Każdy gracz, który ma przed sobą co najmniej jedno niezakopane ciało, musi zgłosić się do wioskowego grabarza, żeby uniknąć aresztowania, płacąc 10 franków za każde posiadane niezakopane ciało, a następnie odrzucić jego kartę (odłożyć do pudełka). W takim wypadku pieniądze z ograbienia zwłok przepadają!

Uwaga! Grabarzowi można zapłacić 10-frankowym wekslem. Jeśli gracz nie może zapłacić grabarzowi całej sumy, płaci tylko tyle, ile może, a grabarz i tak pomoże mu pozbyć się zwłok. Co za miły facet!

B. WYJAZD GOŚCI

Każdy gracz zarabia 1 franka za każdy pokój w swoim kolorze (tj. każde drzwi z żetonem Klucza w swoim kolorze) zajęte przez Gościa.

Uwaga! Pokoje, które są otwarte dzięki szarym Kluczom, nie dają graczom żadnych korzyści.

Następnie oberża pustoszeje. Gracze odkładają wszystkie karty Gości z pokoi na Stos wyjścia stroną żywego Gościa ku górze.

C. OPŁACENIE WSPÓLNIKÓW

Każdy gracz musi opłacić swoich Wspólników. Przesuwa znacznik o jedno pole do tyłu za każdą kartę na rękę.

Uwaga! Wspólnicy nie są na tyle ufni, żeby przyjmować płatność w wekslach! Jeśli gracz ma 0 franków na Torze bogactwa, musi zwolnić nieopłaconych Wspólników – kładzie się ich na Stos wyjścia (Wieśniacy wracają do Bufetu).

Pierwszy gracz przekazuje kartę pierwszego gracza sąsiadowi po swojej lewej stronie. Zaczyna się nowa runda.

PRZYKŁAD



Gracze przeprowadzili dwie tury akcji. W oberży pozostaje jedna karta stróżów prawa, zaczyna się więc śledztwo. Magda, która nadal posiada niezakopane ciało, opłaca usługi grabarza kwotą 10 franków. Sebastian zarabia 2 franki, ponieważ dwa jego pokoje są zajęte. Gracze odkładają 4 karty Gości, którzy spędzili noc w oberży, na Stos wyjścia. Na koniec każdy gracz płaci 1 franka za każdą kartę w swojej ręce.

KONIEC GRY

Gdy Stos wejścia opustoszeje po raz drugi, należy dokończyć bieżącą rundę. Po jej zakończeniu kończy się także cała rozgrywka.

Uwaga! Jeśli liczba Gości w oberży jest niższa niż liczba graczy, nie rozgrywa się ostatniej rundy. Resztę Gości kładzie się na Stos wyjścia.

Każdy gracz posiadający co najmniej jedno niezakopane ciało musi zwrócić się do wioskowego grabarza, aby uniknąć aresztowania i zapłacić 10 franków za każde niezakopane ciało, jakie posiada. Następnie gracz odrzuca ich karty. (Jeśli trzeba, płaci wekslem).

Następnie podlicza się zysk z Aneksów o randze 3, które zapewniają dodatkowe pieniądze.

Uwaga! Nawet w tym momencie gracz nie może posiadać więcej niż 40 franków na Torze bogactwa!

Zdobyłcze każdego gracza podlicza się, dodając wartości 10-frankowych weksli do wskazań jego znacznika na Torze bogactwa. Najbogatszy z graczy zostaje zwycięzcą! W przypadku remisu zwycięża najbogatszy gracz, który ma najwięcej ciał zakopanych pod swoimi Aneksami. Jeśli nie rozstrzyga to remisu... musicie zagrać jeszcze raz!



SCENARIUSZE OPCJONALNE (WARIANTY GRY)

NEOGRANICZONE BOGACTWA (*Użycie tego scenariusza, aby poznać grę*).

W tym wariantcie możliwe jest posiadanie więcej pieniędzy niż 40 franków. Nie istnieje też akcja Prania brudnych pieniędzy – gracze mogą wymieniać pieniądze na weksle oraz weksle na pieniądze w dowolnym momencie. Za każdym razem, gdy gracz miałby przekroczyć granicę 40 franków, bierze cztery 10-frankowe weksle i przenosi swój znacznik na pole na Torze bogactwa, które odpowiada liczbie dodatkowych franków.

KTO PIERWSZY, TEN LEPSZY (*Ten scenariusz jest idealny dla graczy początkujących lub gdy gracze chcą przyspieszyć rozgrywkę*).

Podczas fazy Powitania Gości pierwszy gracz nie decyduje o ich rozlokowaniu, tylko rozmieszcza ich w pokojach w porządku, w jakim przybyli: pierwszego Gościa w pokoju 1, drugiego Gościa w pokoju 2 itd.

ZABÓJCA JEST TYLKO JEDEN

Tryb rozgrywki jednoosobowej różni się od zwykłych zasad pod kilkoma względami.

Przygotowanie:

1. Należy odrzucić 34 karty (krótka rozgrywka) albo 26 kart (długa rozgrywka) z talii Podróżnych.

GOŚĆ (ANEKS) – EFEKT

0 ROLNIK (OGRÓD WARZYWNY) – Natychmiast otrzymujesz 1 franka za każdy czerwony Aneks, jaki masz wybudowany (włączając ten).

1 MECHANIK (WARSZTAT) – Od tej chwili zagrywasz 1 Wspólnika mniej podczas akcji Budowania Aneksu.

2 GORZELNIK (GORZELNIA) – Na koniec każdej rundy nie opłacasz jednego ze swoich Wspólników na ręce.

3 OGRODNIK (OGRODY) – Od tej chwili otrzymujesz po 2 franki w każdym etapie Wyjazdu Gości.

3 PROJEKTANT OGRODÓW (PARK) – Natychmiast otrzymujesz 4 franki. Na koniec gry otrzymujesz 4 franki za każdą czerwoną kartę w Stosie wyjścia.

3 RZEZNIK (RZEZWNIA) – Od tej chwili możesz zabić dowolną liczbę Gości w ramach jednej akcji.

0 GAZECIARZ (KIOSK) – Natychmiast otrzymujesz 1 franka za każdy niebieski Aneks, jaki masz wybudowany (włączając ten).

1 PRZEDSTAWICIEL (SALONIK) – Od tej chwili zagrywasz 1 Wspólnika mniej podczas akcji Przekupienia Gościa.

2. Na drzwiach oberży umieszcza się 3 szare klucze oraz 1 klucz w kolorze wybranym przez gracza.

3. Na początku gry należy umieścić 2 karty Wieśniaków w Bufecie oraz wziąć 2 Wieśniaków na rękę.

– Gracz przegrywa, jeśli podczas policyjnego śledztwa albo na koniec gry ma przed sobą jakieś niezakopane ciało.

– Celem gracza jest uzyskanie jak najwyższego wyniku. Podczas długiej rozgrywki można uzyskać następujące tytuły:

- 110–129 franków: oberzysta-sadysta,
- 130–149 franków: oberzysta oprawca,
- 150–169 franków: oberzysta z koszmaru,
- >170 franków: oberzysta z piekła rodem.



Autory gry: **Nicolas Robert** • Ilustracje: **Weberson Santiago** • Grafika: **Luis Francisco** • Redakcja polskich zasad: **Martyna Skowron** • Tłumaczenie: **Monika Żabicka**

WSKAZÓWKI/PRIKŁADY/OBIAŚNIENIA

Lepiej wybudować Ogród warzywny pod koniec gry, gdyż nie można pod nim zakopywać ciała.

Przykład. Możesz zbudować Aneks o randze 1 bez zagrywania żadnych kart z ręki. Nie masz obowiązku korzystania z tej zdolności.

Przykład. Jeśli masz na ręce dwóch Wspólników, płacisz tylko 1 franka. Nie otrzymujesz 1 franka, jeśli w fazie Zakończenia rundy nie masz w ręku żadnych kart.

Na koniec każdej rundy otrzymujesz 2 franki.

Pieniądze są wypłacane w gotówce, uwaga na limit 40 franków na Torze bogactwa!

Musisz zagrać z ręki liczbę kart równą sumie rang zabitych Gości. *Przykład.* Zabicie Gościa rangi 1 i Gościa rangi 2 wymaga zagrania 3 kart z ręki. **Uwaga!** Ta karta ma wpływ tylko na Gości w pokojach.

Lepiej wybudować Kiosk pod koniec gry, gdyż nie można pod nim zakopywać ciała.

Przykład. Możesz przekupić Gościa o randze 2, zagrywając tylko 1 kartę z ręki. Nie masz obowiązku korzystania z tej zdolności. Jeśli zbudowałeś też Sklep, możesz wykorzystywać tylko jednego Wspólnika mniej podczas całej akcji.

2	KONSJERZ (HOTEL) – Natychmiast połóż żeton Obsługi obok jednego z żetonów Klucza. Gość zamieszkuje ten pokój od razu płaci Ci kwotę równą jego randze.	W każdym pokoju może znajdować się tylko 1 żeton Obsługi. <i>Przykład. Gość o randze 3 płaci 3 franki właścicielowi żetonu Obsługi, który znajduje się w jego pokoju.</i>
3	SPRZEDAWCA WARZYW (STRAGAN Z WARZYWAMI) – Natychmiast otrzymujesz 4 franki. Na koniec gry otrzymujesz 4 franki za każdą niebieską kartę w Stosie wyjścia.	Pieniądze są wypłacane w gotówce, uwaga na limit 40 franków na Torze bogactwa!
3	SKLEPIKARKA (SKLEP) – Od tej chwili możesz przekupić dowolną liczbę Gości w ramach jednej akcji.	Musisz zagrać z ręki liczbę kart równą sumie rang przekupionych Gości. <i>Przykład. Przekupienie dwóch Gości o randze 2 wymaga zgrania 4 kart z ręki. Uwaga! Ta karta ma wpływ tylko na Gości w pokojach.</i>
3	WŁAŚCICIEL BROWARU (BROWAR) – Od tej chwili możesz przekupić do 4 Wieśniaków w ramach jednej akcji.	Uważaj! Pamiętaj, że będziesz musiał opłacić Wieśniaków, którzy na koniec tury zostaną na Twojej ręce!
0	NOWICJUSZ (DETARZ) – Natychmiast otrzymujesz 1 franka za każdy fioletowy Aneks, jaki masz wybudowany (włączając ten).	Lepiej wybudować Ołtarz pod koniec gry, gdyż nie można pod nim zakopywać ciał.
1	MNICH (CELA) – Natychmiast zamień jeden z Kluczy w neutralnym kolorze na swój Klucz.	Mnich pozwala Ci przejść 1 neutralny pokój (liczba otwartych pokoiw pozostaje bez zmian); jeśli nie ma już żadnych neutralnych pokoiw, Aneks nie ma efektu).
2	OPAT (PIWNICIA) – Od tej chwili zagrywasz 1 Wspólnika mniej podczas akcji Zakopania ciała.	<i>Przykład. Możesz zakopać ciało Gościa rangi 3, zagrywając 2 karty z ręki. Nie musisz korzystać z tej zdolności. Jeśli zbudowałeś też Kryptę, możesz wykorzystać tylko jednego Wspólnika mniej podczas całej akcji.</i>
3	KSIĄDZ (KAPLICA) – Od tej chwili nie musisz odrzucać kart Wspólników innego typu, kiedy wykonujesz akcję Zakopania ciała.	<i>Przykład. Po zakopaniu ciała Gościa o randze 1, możesz wziąć z powrotem na rękę Wieśniaka, który pomógł Ci wykonać tę akcję.</i>
3	ARCYBISKUP (KRYPTA) – Od tej chwili możesz zakopać dowolną liczbę ciał w ramach jednej akcji.	Musisz zagrać liczbę kart równą sumie rang wybranych ciał. <i>Przykład. Żeby zakopać 2 ciała Gości o randze 1 w jednej akcji, musisz zagrać 2 karty.</i>
3	BISKUP (BISKUPSTWO) – Natychmiast otrzymujesz 4 franki. Na koniec gry otrzymujesz 4 franki za każdą fioletową kartę w Stosie wyjścia.	Pieniądze są wypłacane w gotówce, uwaga na limit 40 franków na Torze bogactwa!
0	BARON (ZYRANOL) – Natychmiast otrzymujesz 4 franki.	Pieniądze są wypłacane w gotówce, uwaga na limit 40 franków na Torze bogactwa!
1	WICEHRABIA (KRÓLEWSKIE ŁOŻE) – Natychmiast otrzymujesz 6 franków.	Pieniądze są wypłacane w gotówce, uwaga na limit 40 franków na Torze bogactwa!
2	HRABIA (JADALNIA) – Natychmiast otrzymujesz 9 franków.	Pieniądze są wypłacane w gotówce, uwaga na limit 40 franków na Torze bogactwa!
3	KSIĄŻĘ (STAJNIE) – Natychmiast otrzymujesz 4 franki. Na koniec gry otrzymujesz 4 franki za każdą zieloną kartę w Stosie wyjścia.	Pieniądze są wypłacane w gotówce, uwaga na limit 40 franków na Torze bogactwa!
3	KRÓLEWICZ (SZKOLARNIA) – Na koniec gry otrzymujesz 3 franki za każdy weksel, jaki posiadasz.	Pieniądze są wypłacane w gotówce, uwaga na limit 40 franków na Torze bogactwa!
3	MARKIZ (PAWILON) – Natychmiast otrzymujesz 18 franków.	Pieniądze są wypłacane w gotówce, uwaga na limit 40 franków na Torze bogactwa!

PODSUMOWANIE PRZEBIEGU RUNDY

FAZA 1: POWITANIE GOŚCI

FAZA 2: AKCJE GRACZY

Począwszy od pierwszego gracza, a następnie w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara, każdy gracz przeprowadza swoją pierwszą akcję. Potem, analogicznie, każdy gracz przeprowadza swoją drugą akcję.

W swojej turze można:

1. przekupić Gościa;
2. wybudować Aneks;

3. zabić Gościa;
4. zakopać ciało;
5. spasować (i wyprać brudne pieniądze).

FAZA 3. ZAKOŃCZENIE RUNDY

- a. Policyjne śledztwo
- b. Wyjazd Gości
- c. Opłacenie Wspólników

