



BARON VON AUTOMAT – ZASADY TRYBU SOLO

Możesz grać przeciwko 1 albo 2 Baronom, symulując 2- albo 3-osobową rozgrywkę.
W zasadach trybu solo opisano przygotowanie gry do rozgrywki przeciwko 1 Baronowi.
Jeśli chcesz zagrać przeciwko 2 Baronom, powtórz odpowiednie kroki przygotowania gry trybu solo,
bazując na przygotowaniu gry do rozgrywki 3-osobowej. Obaj Baronowie używają wspólnego stosu kart logiki.

ELEMENTY

6-ŚCIENNA KOŚĆ
(O WARTOŚCIACH
„1”, „1”, „2”, „2”, „3”, „4”)



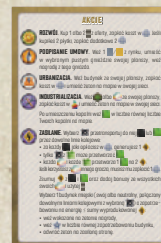
15 KART LOGIKI



PRZYGOTOWANIE GRY

Grę należy przygotować tak, jak do rozgrywki 2-osobowej z poniższymi zmianami.

1. Gracz wybiera eksperyment dla siebie i losowy eksperyment dla Barona.
2. Przygotowanie Barona.
 - A. Elementy Barona, tj. planszę gracza, planszę jego eksperymentu (w przypadku eksperymentu B – także 2 specjalne płytki akcji), żeton efektu turbiny i 8 żetonów technologii należy odłożyć do pudełka. W grze będą potrzebne tylko płytki akcji.
 - B. Gracz wybiera kolor dla Barona i sortuje jego turbiny, kopalnie i żetony budynków miejskich według typu. Stanowią one część zasobów Barona. Dla każdego typu budynku miejskiego Barona należy utworzyć stos w kolejności poziomów (od dołu): III, IV, II, I.
 - C. Płytkę dyrektywy specjalnej należy odłożyć na bok. Należy wziąć 2 losowe zaawansowane płytki akcji (bez kropek) i potasować ze startowymi płytkami Barona, a następnie ułożyć wszystkie 6 płytek odkryte w rzędzie. Na końcu rzędu (po prawej) należy położyć płytkę dyrektywy specjalnej Barona. W trybie solo będzie ona pełnić funkcję „blokady”.
 - D. Baron otrzymuje 3 talary i 3 robotników.
 - E. Znacznik punktacji Barona należy umieścić na polu „0” toru punktacji, a jego 3 znaczniki sukcesu na polach sukcesu na planszy bocznej. Kolejny znacznik sukcesu Barona należy umieścić na polu „1” toru osiągnięć (bez przenoszenia nucleum na mapę). Pozostałe znaczniki sukcesu Barona należy odłożyć do pudełka.
 - F. Do pudełka należy także odłożyć znaczniki dochodu Barona.
 - G. Baron nie otrzymuje początkowego kontraktu.
3. Należy odkryć dodatkową kartę przygotowania gry i umieścić 1 z budynków miejskich Barona w mieście wskazanym w 1. rzędzie na tej karcie.
 - A. Jeśli w 1. rzędzie nie ma żadnego miasta lub wskazanego miasta nie ma na mapie – Karlowe Wary (Karlsbad) albo Görlitz – należy dobrać kolejną kartę.
 - B. Należy wziąć żeton z wierzchu stosu typu budynku możliwego do wybudowania w danym mieście, ignorując działki z czerwoną obwódką i pola budynków rządowych. Jeśli jest kilka opcji, należy wybrać budynek o najmniejszym zapotrzebowaniu na energię spośród 3 typów (mieszkalny, fabryka, laboratorium), a w przypadku remisu wybrać losowo.
4. Jeśli gracz ma doświadczenie w grze i chce zwiększyć poziom trudności, może wprowadzić do rozgrywki 1 wyzwanie lub więcej z listy wyzwań króla Fryderyka (zob. str. 11).
5. Należy potasować 15 kart logiki i utworzyć z nich zakryty stos. Stos wraz z kością należy umieścić w obszarze gry Barona.
6. Gracz otrzymuje znacznik pierwszego gracza.





3



20



5



20



PRZYGOTOWANIE GRY

3

TURY GRACZA I PRZEBIEG GRY

Gracz rozgrywa swoje tury zgodnie z zasadami gry podstawowej.

Jeśli używa turbin Barona podczas zasilania, płaci standardowo 1 talara za każdą jego turbinę, ale Baron zamiast każdego talara otrzymuje 1 PZ. Talary gracza trafiają do puli.

Jeśli podczas kładzenia fragmentu torów gracz dopasuje kolory do płytki Barona, Baron wykonuje akcję, jeśli tylko może, co opisano w rozdziale „Tura standardowa” (zob. str. 6). Po ukończeniu linii kolejowej Baron zdobywa 1 PZ za **każde** pole na torze dochód: PZ, o które miałyby się przesunąć. Gracz zdobywa nagrody według standardowych zasad.

Jeśli gracz spełni któryś warunek końca gry, standardowo umieszcza znacznik warunku na polu z czerwoną flagą i zdobywa 3 PZ. Baron **nie spełnia** następujących warunków końca gry: zdobycie 70 PZ i odblokowanie 8 technologii. Baron może spełnić warunki: opróżnienie wszystkich stosów płytek akcji i opróżnienie stosów kontraktów. Trzecie doładowanie Barona aktywuje koniec gry.

TURA BARONA

STOS LOGIKI

Podczas rozpatrywania tury Barona może nastąpić konieczność dobrania karty ze stosu logiki. Gracz używa tej karty w ciągu **całej bieżącej tury**. Jeśli kolejna akcja wymaga dobrania kolejnej karty, należy użyć **tej samej karty**. Na koniec tury Barona kartę logiki należy odrzucić.

Każda karta logiki przedstawia **kryterium wyboru** wskazujące **najwyższy** albo **najniższy** numer miasta. Kryterium to będzie często używane do wyboru miasta w określonych sytuacjach. Jeśli na przykład karta logiki wskazuje na najwyższy numer, działanie dotyczy miasta o **najwyższym** numerze spośród dostępnych opcji.

Wybierając połączenie kolejowe, należy wybrać takie, które przylega do miasta wskazywanego przez kryterium wyboru (tj. o najwyższym albo najniższym numerze spośród dostępnych opcji). Jeśli gracz nadal ma wybór spośród kilku połączeń wychodzących z tego samego miasta, należy wyobrazić sobie tarczę zegara wokół miasta i wybrać pierwszą możliwą opcję, zaczynając od godziny 12 na zegarze i dalej kierując się zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek.

Jeśli w jakimś momencie gracz ma dobrać kartę logiki, a stos dobierania jest pusty, należy potasować odrzucone karty logiki i uformować nowy stos. Jeśli rozgrywka toczy się przeciwko 2 Baronom, to korzystają z 1 wspólnego stosu kart logiki.

W turze Barona kolejność preferencji działań przedstawia się następująco: tura doładowania, tura położenia fragmentu torów, tura standardowa. Tura Barona przebiega zatem następująco:

1. Baron rozgrywa **turę doładowania** (zob. str. 9), jeśli którykolwiek z poniższych warunków jest spełniony:
 - A. Blokada znajduje się na początku rzędu (z lewej strony) lub
 - B. Baron nie ma żadnych talarów **ani** robotników w swoich zasobach.
2. Jeśli żaden z powyższych warunków nie jest spełniony, należy rzucić kością, aby wybrać płytkę akcji z rzędu (licząc od lewej strony). Jeśli kość wskazuje płytkę blokady lub płytkę na prawo od blokady, Baron wybiera w zamian płytkę leżącą bezpośrednio z lewej strony blokady.
3. Należy określić rodzaj tury, jaką wykona Baron z użyciem wybranej płytki:
 - A. Baron rozgrywa **turę położenia fragmentu torów** (zob. str. 5), jeśli wybrana płytkę spełnia co najmniej 1 z warunków budowy torów (zob. „Warunki budowy torów przez Barona” str. 5).
 - B. W przeciwnym razie rozgrywa **turę standardową** (zob. str. 6).
4. Baron rozgrywa turę, używając wybranej płytki.
5. Jeśli była to tura standardowa, należy przesunąć użytą płytkę na koniec rzędu (z prawej strony), a pozostałe płytki w lewo, aby zakryć ewentualne luki.
6. Jeśli Baron nie wykonał **żadnej** z 2 akcji podczas tury standardowej, należy powrócić do punktu 1. i spróbować ponownie. W przeciwnym razie tura Barona się kończy.



TURA POŁOŻENIA FRAGMENTU TORÓW

WARUNKI BUDOWY TORÓW PRZEZ BARONA

Baron zechce położyć wybraną płytkę na mapie, jeśli: a) ma przynajmniej 1 robotnika, b) akcje główne przedstawione na płytce są dostępne na przynajmniej jeszcze 1 innej płytce w rzędzie – Baron **nigdy nie pozbywa się ostatniej płytki z daną akcją główną** – i c) spełniony jest **dowolny** z poniższych warunków:

- I. Wybrana płytkę może ukończyć linię kolejową złożoną z 2 lub więcej pól i przynajmniej 1 z jej końców będzie dopasowany kolorem.
- II. Wybrana płytkę może ukończyć linię kolejową złożoną z 1 pola i **oba** końce płytki są dopasowane kolorami (nawet jeśli utworzona zostanie nowa sieć).
- III. (Warunek tylko na mapie dla 3–4 graczy): Wybrana płytkę może kontynuować budowę linii kolejowej złożonej z 3 pól, w której Baron ma już co najmniej 1 swój fragment torów i przynajmniej 1 z końców płytki będzie dopasowany kolorem.
- IV. Wybrana płytkę może rozbudować istniejącą sieć Barona, w której ma on co najmniej 1 swój budynek miejski, kopalnię lub turbinę, przez położenie fragmentu torów na pustym połączeniu kolejowym (lub przez ukończenie linii kolejowej złożonej z 1 pola) i co najmniej 1 z końców płytki będzie dopasowany kolorem.

Podsumowując, Baron stara się zawsze ukończyć linię kolejową (nawet tę rozpoczętą przez gracza). Jeśli nie może, stara się rozbudować swoją sieć.

Baron kładzie wybraną płytkę na polu mapy, które spełniło 1 z warunków budowy torów Barona, a na niej kładzie 1 ze swoich dostępnych robotników. Jeśli kilka pól spełnia warunki budowy torów, Baron preferuje pole, które spełnia warunek znajdujący się najwyżej na liście. Jeśli kilka pól spełnia ten sam warunek, Baron wybiera to, dzięki któremu utworzy dopasowanie kolorów na obu końcach płytki. Jeśli nadal ma więcej niż 1 opcję, odkrywa kartę logiki i korzysta z kryterium wyboru, jak opisano na stronie 4.

Baron umieszcza płytkę na polu w następujący sposób:

- Jeśli oba końce mogą stworzyć dopasowanie kolorów, płytkę należy umieścić właśnie w taki sposób.
- Jeśli każdy koniec z osobna może stworzyć dopasowanie, Baron preferuje dopasowanie akcji w następującej kolejności: urbanizacja > industrializacja > rozwój > podpisanie umowy > zasilanie > dotacje (ignorując akcje, za które nie może zapłacić).

- Jeśli tylko 1 z końców może utworzyć dopasowanie kolorów, płytkę należy umieścić tak, aby je utworzyć.
- Jeśli Baron ma wybór, z czym utworzyć dopasowanie, preferuje opcje w następującej kolejności: ze swoją płytką > z miastem > (w rozgrywce 3-osobowej) z płytką innego Barona > z płytką gracza.

Następnie Baron rozpatruje akcje z dopasowania w kolejności preferencji: urbanizacja > industrializacja > rozwój > podpisanie umowy > zasilanie > dotacje. Jeśli akcja z dopasowania nie może być wykonana lub jest niedostępna, Baron pomija ją. Jeśli Baron dopasował kolory do płytki gracza, gracz rozpatruje swoje akcje z dopasowania. Po ukończeniu linii kolejowej Baron zdobywa 1 PZ za każde pole na torze dochodu: PZ, o które miałby się przesunąć. Gracz zdobywa nagrody według standardowych zasad.

PRZYKŁAD. Na kości Barona (Czerwony) wypadło „2”. Musi więc użyć płytki industrializacja/zasilanie. Ma w zasobach zarówno robotników, jak i talary. Ponadto ma jeszcze te akcje na innych płytkach w rzędzie, więc próbuje użyć tej płytki jako fragmentu torów.



Wybrana płytkę może ukończyć linię kolejową złożoną z 2 pól między Pragą (Praha) a Uściem nad Łabą (Aussig) (rozpoczętą przez Niebieskiego) i przynajmniej 1 z końców płytki będzie dopasowany kolorem (w tym przypadku oba).



Następnie Baron rozpatruje akcję industrializacji i zasilania (w tej kolejności). Niebieski otrzymuje 2 żetony osiągnięć ze swojej dopasowanej akcji. Na koniec płytki akcji są odwracane, Niebieski zwiększa swój dochód: PZ o 2 pola, a Baron zdobywa 2 PZ.

TURA STANDARDOWA

W swojej standardowej turze Baron rozpatruje obie akcje z wybranej płytki w kolejności preferencji: urbanizacja > industrializacja > rozwój > podpisanie umowy > zasilanie > dotacje. Baron zawsze ignoruje wszelkie modyfikatory na płytkach akcji (zniżki, bonusy itp.). Płaci za akcje tylko wtedy, gdy jest o tym mowa w opisie samej akcji. Jeśli Baron nie ma żadnych talarów, uznaje się, że nie może wykonać akcji urbanizacji, industrializacji i zasilania. Jeśli taka akcja pojawia się na wybranej płytce, Baron ją pomija.



URBANIZACJA

UWAGA! Akcja jest niedostępna, jeśli Baron nie ma talarów.

Gracz dobiera kartę logiki. Następnie korzysta z preferencji budowania ukazanych w środkowym rzędzie na karcie, aby wybrać 1 z typów budynków. Baron umieszcza na planszy żeton z wierzchu najbardziej preferowanego stosu. Jeśli ten stos jest pusty lub nie ma na mapie żadnego pola, na którym można by położyć żeton tego typu w sieci Barona, gracz rozpatruje kolejny symbol na karcie.

Teraz Baron wybiera miasto w ramach swojej sieci, w którym może postawić dany budynek, preferując następującą kolejność:

1. Miasto połączone linią kolejową z elektrownią, **najlepiej taką z nucleum**.
2. Pragę (Praha).
3. Miasto, w którym Baron nie ma jeszcze swojego budynku miejskiego.
4. Jeśli wciąż pozostaje kilka opcji, należy użyć kryterium wyboru miasta z karty logiki.

Baron stawia budynek w tym mieście na odpowiedniej działce w kolejności preferencji: z pojedynczym symbolem > z 2 symbolami > z czerwoną obwódką. Baron nie płaci za budowę na polach z czerwoną obwódką.

Baron musi zapłacić 1 talara po postawieniu budynku miejskiego.

PRZYKŁAD. W środkowej części karty logiki widnieją symbole preferencji dla akcji urbanizacji. Baron chce zbudować fabrykę.



Do sieci Barona należy Drezno (Dresden), Praga (Praha) i Uście nad Łabą (Aussig), ale tylko w Dreźnie jest działka pod fabrykę.



Baron buduje w Dreźnie fabrykę poziomu 1. z wierzchu stosu i płaci 1 talara.



INDUSTRIALIZACJA

UWAGA! Akcja jest niedostępna, jeśli Baron nie ma talarów.

Gracz dobiera kartę logiki. Następnie korzysta z preferencji budowania ukazanych w dolnym rzędzie na karcie, aby określić, czy Baron zbuduje w swojej sieci kopalnię czy turbinę. Opcjonalnie symbol na karcie może mówić „najmniej zbudowanych” (w przypadku remisu Baron buduje turbinę). Jeśli Baron nie może zbudować budowli wybranego typu (np. gdy umieścił na planszy wszystkie 4 żetony lub nie ma odpowiedniego pola w swojej sieci), stara się zbudować budowlę drugiego typu. Jeśli nie może zbudować ani kopalni, ani turbiny, pomija akcję.

Jeśli Baron może wybrać między kilkoma miastami, preferuje miasto znajdujące się także w **sieci gracza**. W przypadku **turbin** Baron woli stawiać je w **elektrowniach z nucleum**. W przypadku **kopalni** Baron woli stawiać je na **polach z wyższym bonusem uranu**. Jeśli nadal ma wybór, do wskazania miasta należy użyć kryterium wyboru z karty logiki. Jeśli Baron ma wybór co do pola w mieście, preferuje budowę na polach bez czerwonej obwódki.

Jako że Baron nie umieszcza uranu na żetonach kopalni, nie ma znaczenia, w jakiej kolejności je buduje. Baron nie płaci za budowę na polach z czerwoną obwódką.

Baron musi zapłacić 1 talara po wybudowaniu kopalni lub turbiny.

PRZYKŁAD. Karta logiki nakazuje wybudować budowlę typu, którego Baron ma mniej na mapie.



Jako że Baron nie wybudował jak dotąd żadnej turbiny ani kopalni, będzie chciał wybudować turbinę. Nie ma żadnej elektrowni w swojej sieci. W jego sieci jest natomiast Uście nad Łabą (Aussig), więc ostatecznie stawia tam kopalnię. Następnie płaci 1 talara.



ROZWÓJ

Sprawdzając od góry poniższą listę, należy wziąć pod uwagę maksymalnie 2 warunki (każdy tylko raz), które spowodują, że Baron pozyska płytkę akcji (zabierając płytki z oferty natychmiast po spełnieniu warunku):

1. Baron bierze możliwie najtańszą (najbardziej z prawej strony) płytkę z oferty, która przedstawia akcję główną, która występuje w rządzie Barona tylko raz (nieważne czy przed, czy za blokadą).
2. Baron bierze możliwie najtańszą (najbardziej z prawej strony) płytkę z oferty, która przedstawia akcję główną, która występuje w ofercie tylko raz.
3. Baron bierze najtańszą (najbardziej z prawej strony) płytkę z oferty.

Jeśli żaden z pierwszych 2 warunków nie został spełniony, Baron weźmie tylko 1 płytkę. W przeciwnym razie weźmie 2.

Gracz umieszcza nowo pozyskaną płytkę/płytki (w kolejności, w jakiej zostały wzięte) **na początku** (po lewej stronie) rzędu Barona, a następnie uzupełnia ofertę. Jeśli w tym momencie została wzięta ostatnia płytką z ostatniego stosu, należy umieścić znacznik warunku końca gry na polu z czerwoną flagą przy pustym stosie. Baron zdobywa 3 PZ.

PRZYKŁAD. Na kości Barona wypadło „4”. Musi więc użyć płytki z akcją rozwoju.



Wybiera z oferty najtańszą płytkę z akcją główną, która występuje w jego rządzie tylko raz (akcja podpisania umowy oznaczona zieloną ramką) i najtańszą płytkę z akcją główną, która występuje w ofercie tylko raz (akcja zasilania oznaczona czerwoną ramką).



Baron dokłada nowe płytki do rzędu, uzupełnia ofertę, wykonuje drugą akcję z aktywowanej płytki (jeśli to możliwe) i przesuwa ją na koniec rzędu (żółta strzałka).



PODPISANIE UMOWY

Jeśli w swoim obszarze gry Baron ma 3 zakryte kontrakty, **nie przeprowadza** akcji podpisania umowy. W zamian otrzymuje 1 talara.

W przeciwnym razie Baron bierze z rynku najwyżej punktowany srebrny kontrakt. Jeśli Baron już chociaż raz przeprowadził doładowanie, bierze w zamian najwyżej punktowany złoty kontrakt. W przypadku remisu wybiera kontrakt z technologią wyższego poziomu. Jeśli nadal jest remis, bierze pierwszy od góry kontrakt.

Następnie uzupełnia rynek kontraktów. Jeśli w tym momencie został wzięty ostatni kontrakt, należy umieścić znacznik warunku końca gry na polu z czerwoną flagą przy pustych stosach. Baron zdobywa 3 PZ.

Baron zdobywa PZ nadrukowane na kontrakcie i zamienia ewentualną zdobytą technologię na PZ (w liczbie równej jej poziomowi), ignorując inne nadrukowane na kontrakcie nagrody. Rozpatrzony kontrakt należy położyć zakryty w obszarze gry Barona.

PRZYKŁAD. Baron wykonuje akcję podpisanie umowy. Jako że nie przeprowadził jeszcze pierwszego doładowania, bierze srebrny kontrakt. Wybiera kontrakt punktujący za 6 żetonów osiągnięć i zdobywa 4 PZ. Za drugi srebrny kontrakt zdobyłby tylko 1 PZ.



ZASILANIE

UWAGA! Akcja jest niedostępna, jeśli Baron nie ma talarów.

Baron może zasilić tylko budynek miejski (swoją lub neutralny), jeśli budynek spełnia oba poniższe warunki:

- jest połączony liniami kolejowymi (należącymi do niego lub gracza) z elektrownią,
- ta elektrownia jest połączona z obszarem produkcji węgla lub przynajmniej z 1 z kopalni Barona.

Jeśli żaden budynek nie spełnia tych warunków, Baron pomija tę akcję. W przeciwnym razie Baron płaci 1 talara i wybiera budynek do zasilenia w następującej kolejności preferencji:

- własny budynek rządowy,
- własny budynek o najniższym zapotrzebowaniu na energię,
- budynek neutralny.

Jeśli istnieje kilka budynków o równej preferencji, należy odkryć kartę logiki i skorzystać z kryterium wyboru.

Jeśli to możliwe, Baron wybiera elektrownię znajdującą się w jego sieci. Jeśli elektrownia jest połączona z 1 lub 2 obszarami produkcji węgla, Baron importuje 1/2/3/4 wagony węgla (nie płacąc kosztu) w zależności od poziomu budynku (I/II/III/IV), zawsze importując najtańszy węgiel z obszaru, w którym jest więcej najtańszych wagonów (w przypadku remisu wybiera obszar losowo). W przypadku budynku neutralnego Baron importuje 1 wagon węgla.


Baron zdobywa **1 PZ za każdą swoją turbinę**, która znajduje się w tej samej jego sieci co aktywowana elektrownia. Jeśli w elektrowni jest nucleum, Baron dodatkowo zdobywa **1 PZ za każdą swoją kopalnię**, która znajduje się w tej samej jego sieci co aktywowana elektrownia. Baron nigdy nie korzysta z turbin gracza, więc nie płaci mu za to talarów.

Na koniec Baron odwraca żeton zasilonego budynku, nie otrzymując z niego żadnych nagród.

PRZYKŁAD. Baron wykonuje akcję zasilania z płytki [A]. Chce zasilić neutralny budynek miejski w Pradze (Praba) [B] połączony z elektrownią, w której jest nucleum [D]. Elektrownia nie ma połączenia z obszarami produkcji węgla, ale w Uściu nad Łabą (Aussig) jest kopalnia Barona [C], więc akcja jest możliwa. Baron płaci 1 talara, odwraca żeton budynku i zdobywa 1 PZ za swoją kopalnię w tej sieci.



AKCJE DOTACJI

	Baron otrzymuje 1 talara albo 1 robotnika w zależności od tego, czego ma mniej. W przypadku remisu bierze 1 robotnika. Jeśli nie ma więcej robotników w swojej rezerwie, bierze 1 talara.
	Baron otrzymuje 1 albo 2 talary i 1 albo 2 PZ.
	Baron otrzymuje 1 albo 2 robotników. Za każdego robotnika, którego nie może wziąć (bo nie ma ich więcej w swojej rezerwie), zdobywa w zamian 3 PZ.
	Baron zdobywa 3 albo 6 PZ.
	Baron zdobywa 1 albo 2 PZ.
	Baron zdobywa 3 PZ.
	Baron zdobywa 3 PZ – bez płacenia 1 talara.

TURA DOŁADOWANIA

Gdy Baron poświęca turę na doładowanie, otrzymuje 4 talary i 3 robotników (jeśli w rezerwie nie ma już tylu robotników, nie otrzymuje niczego w zamian). Następnie umieszcza swój znacznik sukcesu na torze osiągnąć **6 pól wyżej** niż jego poprzednio położony znacznik (włączając znacznik umieszczony podczas przygotowania gry). Baron nie przekłada nucleum na planszę (ani nie otrzymuje nagrody w postaci technologii poziomu 3.). Umieszcza swój znacznik sukcesu na torze tylko na potrzeby królewskiego punktowania.

Teraz należy odrzucić wszystkie zakryte kontrakty Barona.

Na koniec należy przełożyć blokadę na koniec rzędu (po prawej), przesuując pozostałe płytki w lewo, aby uzupełnić ewentualne luki.

PRZYKŁAD. Baron przeprowadza swoje pierwsze doładowanie. Otrzymuje 4 talary i 3 robotników. Następnie umieszcza znacznik sukcesu na polu „7” toru osiągnąć. Aktywuje tym samym królewskie punktowanie, ponieważ gracz (Niebieski) przeprowadził doładowanie już wcześniej. Baron zdobywa 6 PZ, a gracz 2 PZ.



Baron odrzuca swoje zakryte kontrakty i przekłada blokadę na koniec rzędu.



KRÓLEWSKIE PUNKTOWANIE

Królewskie punktowanie przebiega tak samo jak w grze podstawowej. Zostaje aktywowane, gdy zarówno Baron, jak i gracz przeprowadzili doładowanie po raz pierwszy, drugi i trzeci.

KONIEC GRY

Koniec gry zostaje aktywowany w 2 sytuacjach:

- Na czerwonych flagach znajdują się 2 (a nie 3) z 4 znaczników warunków końca gry.
- Baron przeprowadził doładowanie 3 razy (a w grze przeciwko 2 Baronom – obaj przeprowadzili je 3 razy).

W obu sytuacjach gracz i Baron dokończają rozgrywkę, tak jak w grze wieloosobowej. W swojej **ostatniej turze** Baron wykonuje 2 akcje zasilania **bez płacenia talarów** zamiast podejmować standardowy wybór działania.

KOŃCOWE PUNKTOWANIE

Gracz podlicza swoje punkty zgodnie ze standardowymi zasadami. Baron zdobywa PZ za swoje zasilone budynki miejskie zgodnie ze standardowymi zasadami i za 4 żetony sukcesu, bez względu na pozycje swoich znaczników sukcesu:

- Zdobywa 2 PZ za każde pojedyncze spełnienie warunku z najniżej położonego żetonu.
- Zdobywa 4 PZ za każde pojedyncze spełnienie warunku z drugiego od dołu żetonu.
- Zdobywa 6 PZ za każde pojedyncze spełnienie warunku z trzeciego od dołu żetonu.
- Zdobywa 8 PZ za każde pojedyncze spełnienie warunku z najwyżej położonego żetonu.

Ponadto Baron zdobywa 1 PZ za każdego talara i za każdego robotnika pozostałego w jego zasobach.

PRZYKŁAD. Baron zdobył w trakcie gry 85 PZ. Poza tym zdobył 32 PZ za zasilone budynki miejskie i 11 PZ za zasoby. Na torze osiągnięć zdobył:

- 2 PZ za 1 zbudowane laboratorium,
- 12 PZ za pary budynków miejskich (ma 6 budynków miejskich, więc 3 pary \times 4 PZ),
- 18 PZ za 3 wybudowane fabryki (3×6 PZ),
- 16 PZ za 2 wybudowane budynki mieszkalne (2×8 PZ).

W sumie Baron zdobył: $85 + 32 + 11 + 2 + 12 + 18 + 16 = 176$ PZ.



Jeśli gracz zdobył **więcej** punktów od Barona, wygrywa. W przeciwnym razie przegrywa.

ZWIĘKSZONA TRUDNOŚĆ: WYZWANIA KRÓLA FRYDERYKA

Aby zwiększyć poziom trudności, gracz może wprowadzić do rozgrywki 1 lub więcej poniższych wyzwań zmieniających zasady gry dla Barona.

- Po tym, jak Baron rozpatrzy akcję rozwoju, należy usunąć najtańszą płytkę akcji z oferty (skrajnie prawą) i uzupełnić ofertę.
- Po rozpatrzeniu przez Barona akcji podpisania umowy należy usunąć najniżej punktowany srebrny kontrakt z rynku i uzupełnić rynek.
- Gdy Baron rozgrywa turę położenia fragmentu torów, zawsze rozpatruje obie akcje z płytki (jakby jej końce były dżokerami).
- Należy powtórzyć krok 3. przygotowania gry (umieścić drugi budynek startowy Barona na mapie).
- Gdy Baron rozpatruje akcję zasilania, zdobywa 1 PZ za wszystkie swoje turbiny połączone z elektrownią (nawet dzięki liniom kolejowym innych graczy). Jeśli elektrownia ma nucleum, ta sama zasada dotyczy jego kopalni.
- Po rozegraniu tury doładowania Baron natychmiast rozgrywa kolejną turę.
- Ilekroć **gracz** ma umieścić na planszy nucleum, dobiera kartę logiki i korzysta z kryterium wyboru, aby wybrać, gdzie je umieścić. **Nie otrzymuje** przy tym żadnej nagrody.
- Ilekroć Baron wybuduje parę turbina – kopalnia, zdobywa 5 PZ.
- Ilekroć Baron zasila budynek, zdobywa dodatkowo PZ w liczbie równej jego zapotrzebowaniu na energię.
- Podczas kroku 3. przygotowania gry należy dobrać kolejną kartę przygotowania, aby wybrać miasto, przy którym należy umieścić losową nieużywaną płytkę akcji na pustym polu torów (jeśli to możliwe, kończąc linię kolejową złożoną z 1 pola) i umieścić na niej (dodatkowego) robotnika Barona.



- PREFERENCJE BARONA (AKCJE):**
- URBANIZACJA**
 - INDUSTRIALIZACJA**
 - ROZWÓJ**
 - PODPISANIE UMOWY**
 - ZASILANIE**
 - AKCJE DOTACJI**

URBANIZACJA -1

Co zbudować?

Karta logiki – środkowy rząd.

Gdzie zbudować?

Miasto połączone z elektrownią (jeśli to możliwe, z nucleum) > Praga (Prah) > nowe miasto dla Barona > jeśli remis: kryterium wyboru na karcie logiki.

INDUSTRIALIZACJA -1

Co zbudować?

Karta logiki – dolny rząd (jeśli remis: turbina).

Gdzie zbudować?

Najpierw w sieci gracza.

Turbina: najlepiej w elektrowni z nucleum.

Kopalnia: na najwyższym bonusie uranu.

ROZWÓJ

1. Najtańsza płytką z akcją główną występującą tylko raz w rządzie.

2. Najtańsza płytką z akcją główną występującą tylko raz w ofercie.

3. Najtańsza płytką.

Użyj do 2 warunków od góry, aby wziąć płytki akcji, i połóż je na początku rzędu.

PODPISANIE UMOWY

(maks. 3 na doładowanie, w przeciwnym razie Baron bierze talary)

Przed 1. doładowaniem: Najwyżej punktowany srebrny kontrakt.

Po 1. doładowaniu: Najwyżej punktowany złoty kontrakt.

W przypadku remisu: Technologia wyższego poziomu.



ZASILANIE -1

Co zasilić?

Budynek połączony z elektrownią (w jego sieci, jeśli to możliwe) i kopalnią Barona lub obszarem produkcji węgla.

W przypadku remisu:

Rządowy > o niższym zapotrzebowaniu na energię > neutralny > jeśli remis: kryterium wyboru na karcie logiki.

Zaimportuj 1/2/3/4 wagony węgla dla budynku I/II/III/IV poziomu.

Zaimportuj 1 wagon węgla dla budynku neutralnego.

1 PZ za każdą turbinę Barona w tej samej jego sieci.

Jeśli w elektrowni jest nucleum: dodatkowo 1 PZ za każdą kopalnię Barona w tej samej jego sieci.

AKCJE DOTACJI

	Baron otrzymuje 1 talara albo 1 robotnika w zależności od tego, czego ma mniej. W przypadku remisu bierze 1 robotnika. Jeśli nie ma więcej robotników w swojej rezerwie, bierze 1 talara.
	Baron otrzymuje 1 albo 2 talary i 1 albo 2 PZ.
	Baron otrzymuje 1 albo 2 robotników. Za każdego robotnika, którego nie może wziąć (bo nie ma ich więcej w swojej rezerwie), zdobywa w zamian 3 PZ.
	Baron zdobywa 3 albo 6 PZ.
	Baron zdobywa 1 albo 2 PZ.
	Baron zdobywa 3 PZ.
	Baron zdobywa 3 PZ – bez płacenia 1 talara.

TURA POŁOŻENIA FRAGMENTU TORÓW

Tylko jeśli Baron ma jeszcze inną płytkę/płytki z tymi samymi akcjami.

Warunki budowy torów przez Barona:

- I. Wybrana płytką ukończy linię kolejową złożoną z co najmniej 2 pól i przynajmniej 1 z jej końców będzie dopasowany kolorem.
- II. Wybrana płytką ukończy linię kolejową złożoną z 1 pola i oba jej końce będą dopasowane kolorami (nawet jeśli utworzy to nową sieć).
- III. (Warunek tylko na mapie dla 3–4 graczy): Wybrana płytką może kontynuować budowę linii kolejowej złożonej z 3 pól, w której Baron ma już co najmniej 1 swój fragment torów i przynajmniej 1 z końców płytki będzie dopasowany kolorem.
- IV. Wybrana płytką może rozbudować istniejącą sieć Barona, w której ma on co najmniej 1 swój budynek miejski, kopalnię lub turbinę, przez położenie fragmentu torów na pustym połączeniu kolejowym (lub przez ukończenie linii kolejowej złożonej z 1 pola) i co najmniej 1 z końców płytki będzie dopasowany kolorem.

TURA DOŁADOWANIA 4 3 +6

Baron otrzymuje 4 talary i 3 robotników oraz umieszcza znacznik sukcesu 6 pól nad swoim poprzednim znacznikiem. Baron odrzuca swoje kontrakty i przynosi blokadę na koniec rzędu.