

# old London BRIDGE

Autorzy: Gabriele Bubola & Leo Colovini



## PL Idea i cel gry

Wielki pożar strawił drewniany most, łączący brzegi Tamizy.

Wcielasz się w rolę architekta, odpowiedzialnego za odbudowę mostu. Tym razem ma to być most oparty na kamiennym fundamencie, dzięki czemu będą na nim mogły powstać rozmaite budowle. Bierzesz udział w konkursie na wybudowanie najpiękniejszego odcinka nowego mostu.

Tworząc w odpowiedniej kolejności kaplice, bramy, karczmy, sklepy, gildie i parki, a także wykorzystując różne specjalne akcje, zostaniesz na koniec gry najbogatszym architektem i tym samym zwycięzcą.

## Elementy gry

- 1 plansza



- 1 rondel



- 76 monet (£ = funt szterling)  
38 × £1 20 × £3 12 × £10 6 × £25



- 15 żetonów rundy  
po 5 z numerami „1”, „2” i „3”



- 72 budynki, po 12 każdego rodzaju

Buildings with numbers 1-60 and 1 of 4 types

4 herby

Without number

Cape

Gate

Inn

Shop

Guild

Park



- 55 kart postaci

„4” × 10:  
Szlachcic



„3” × 11:  
Duchowny



„2” × 15:  
Szlachcianka



„1” × 15:  
Kupiec



„0” × 4:  
Peter de  
Colechurch



Rewers karty  
postaci

- 24 płytki premiowe  
po 3 z 8 rodzajami akcji



3 różne kolory rewersów dla ułatwienia sortowania



- 4 figurki

po jednej  
w kolorze  
graczy



- 8 znaczników

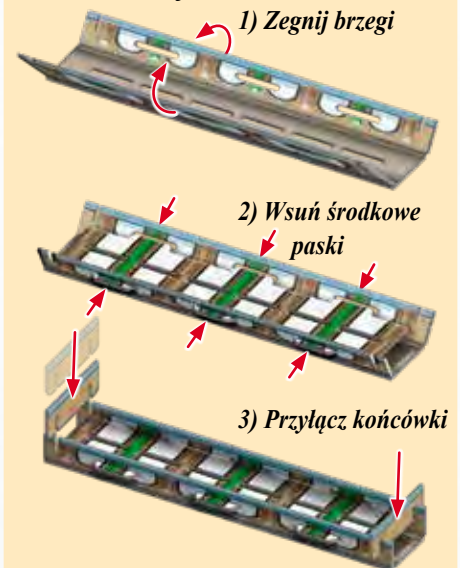
po 2 w kolorze  
graczy



- 8 segmentów mostu

po 2 w kolorze graczy

Instrukcja montażu:



**Rozszerzenie: dla doświadczonych graczy**

- 8 dwustronnych płytek punktacji





# Tło historyczne

## Londyn 1136:

Wielki pożar doprowadził do zniszczenia drewnianego mostu, łączącego brzegi Tamizy. Projekt odbudowy mostu powierzono księdzu Piotrowi ze znajdującej się nad brzegiem Tamizy parafii St. Mary Colechurch. Zaproponował on by wybudować most kamienny z fundamentami na tyle solidnymi, żeby na moście mogły stać budynki.

Po długich przygotowaniach budowa ruszyła w roku 1176. Kamienny most został wzmocniony licznymi łukami i zabezpieczony łamaczami fal. Aby umożliwić większym statkom przepłynięcie, fragment mostu mógł być podnoszony.

# Przygotowanie gry

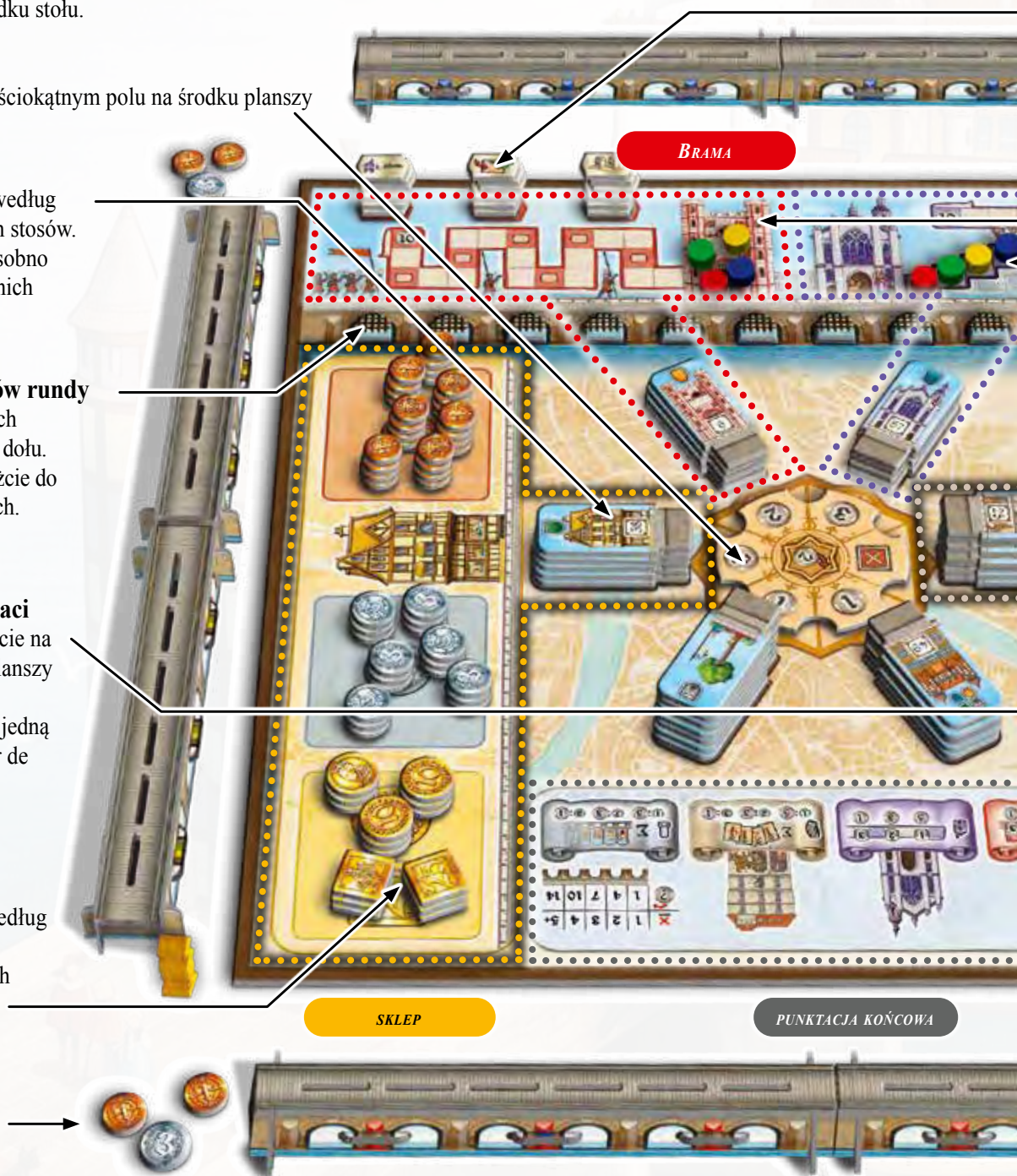
- 1) Połóżcie planszę na środku stołu.
- 2) Połóżcie **rondel** na sześciokątnym polu na środku planszy

- 3) Rozdzielcie **budynki** według rodzajów na 6 osobnych stosów. Potasujcie każdy stos osobno i połóżcie na odpowiednich polach wokół rondla.

- 4) Pomieszczone **15 żetonów rundy** i ułóżcie na odpowiednich 12 polach obrazkami do dołu. Pozostałe 3 żetony odłóżcie do pudełka, nie oglądając ich.

- 5) **KARCZY:** Posortujcie **karty postaci** według numerów i ułóżcie na odpowiednich polach planszy obok karczmy. Każdy gracz otrzymuje jedną kartę z liczbą „0” (Peter de Colechurch) jako część ręki startowej.

- 6) **SKLEPY:** Posortujcie **monety** według nominałów i ułóżcie je na odpowiednich polach planszy obok sklepu. Każdy gracz otrzymuje 5 funtów **kapitału startowego**.





Budowa trwała 33 lata zanim król Jan bez Ziemi ogłosił w 1209 roku, że most jest gotowy. Niestety zakończenia prac nie doczekał książdz Piotr, który zmarł 4 lata wcześniej.

Średniowieczny „Old London Bridge” miał 6 metrów (20 stóp) szerokości i 273 metry (około 900 stóp) długości. Na obu jego końcach były bramy, bronione przez strażę. Na moście wybudowane zostały rozmaite budynki – sklepy, rezydencje, młyny, a także kaplica, w podziemiach której pochowany został książdz Piotr. Liczba mieszkańców mostu była tak duża, że do XVIII wieku był traktowany jako osobna dzielnica, mająca własny status prawny.

**7) BRAMA:**

Posortujcie **plytki premiowe** według kolorów rewersów, potasujcie osobno każdą z trzech talii, a następnie ułóżcie w trzech zakrytych stosach na odpowiednich polach, odkrywając wierzchnią plytkę każdego stosu.

**8) Każdy z graczy wybiera kolor i otrzymuje w tym kolorze:**

- **2 segmenty mostu** (od tej chwili nazywane po prostu „mostem”)
- **1 figurkę**, którą stawia przed sobą
- **2 znaczniki:**

- ➔ **Brama:** Ustaw jeden swój znacznik na polu z obrazkiem bramy. Jest to pole startowe dla toru bramy
- ➔ **Kaplica:** Ustaw jeden swój znacznik na schodach **kaplicy**, stanowiących początek toru kaplicy. Znaczniki powinny zostać umieszczone na schodach w losowej kolejności. Położenie znaczników na torze kaplicy decyduje w przypadku remisów.

**Uwaga:** Jeżeli gracz wykona pierwszy ruch na torze kaplicy, jego pionek przesuwany jest na pierwsze pole toru, niezależnie od tego, na którym schodku (A, B, C czy D) stał przed kaplicą

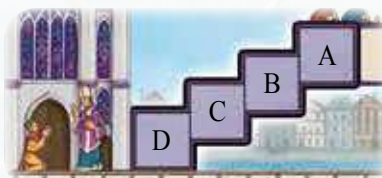
Jeżeli w grze biorą udział mniej niż 4 osoby, niewykorzystane elementy odkłada się do pudełka.

**9) Jeżeli jest to twoja pierwsza gra, do pudełka odłóż też 8 plytek punktacji.** W podstawowej grze wykorzystuje się **system punktacji** umieszczony na planszy.

**10) I wreszcie gracze tworzą swoje startowe ręce, dobierając karty w zależności od pozycji, zajmowanych przez ich znaczniki na torze kaplicy.**



A	2	1	1	1
B	1	2	1	1
C	1	1	2	1
D	1	1	1	2



Schody: Pola startowe na torze kaplicy



# Budynki stawiane na moście

Ten rozdział zawiera informacje o najważniejszych elementach gry.

Jest 6 rodzajów budynków. Każdy rodzaj daje specyficzną korzyść, gdy taki budynek zostanie postawiony na moście. Tak wyglądają w skrócie akcje, związane ze stawianiem budynków:



**Kaplica** –  
Określa  
kolejność  
i rozstrzyga remisy



**Brama** -  
Przyznaje  
jednorazową  
zdolność



**Karczma** –  
Daje nowe  
karty postaci



**Sklep** –  
Daje pieniądze



**Gildia** –  
Wzmacnia siłę  
przyszłych akcji



**Park** –  
Resetuje  
numerację  
budynków



**Sila akcji**, związanej z postawieniem **nowego budynku** zależy od koloru tarczy, umieszczonej na tym budynku. Gracz liczy, **ile ma tarcz danego koloru** na wszystkich swoich budynkach, łącznie z nowo postawionym i ta liczba określa siłę akcji (np. 3 pomarańczowe tarcze dają siłę 3 w przypadku postawienia budynku jak na rysunku poniżej).

W każdej rundzie każdy gracz stawia po jednym budynku na swoim moście. Budynki stawiane są od lewej strony do prawej.

Każdy budynek z wyjątkiem parku ma swój **indywidualny numer od 60 do 1**. Możesz postawić nowy budynek tylko wtedy, gdy ma on **niższy numer** od stojącego na lewo od niego.



**Park można postawić zawsze**, ponieważ nie ma on numeru. Park zaczyna **nową serię budynków**, więc budynek na prawo od parku może mieć dowolny numer.

## Przebieg rozgrywki

Gra składa się z 12 rund. Po zakończeniu dwunastej rundy następuje końcowa punktacja, po czym gra kończy się. Każda runda składa się z trzech kolejnych faz:

1. Przygotowanie
2. Ustalenie kolejności
3. Stawianie budynków

### 1. Przygotowanie



Najpierw odkryj żeton rundy. W pierwszej rundzie jest to żeton leżący na samym początku po lewej stronie. W następnych rundach odkrywa się kolejno po jednym żetonie, od lewej do prawej.



Obróć rondel o tyle pozycji w kierunku zegarowym, ile wskazuje liczba na odkrytym żetonie rundy (o jedną do trzech pozycji).



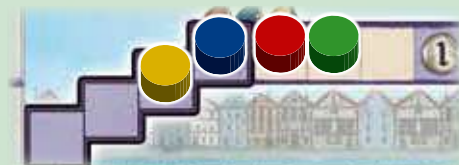
*Przykład: Na żetonie rundy jest liczba „2”. Obróć rondel o dwie pozycje w kierunku zegarowym.*



## 2. Ustalenie kolejności

Każdy gracz wybiera jedną z posiadanych kart i kładzie ją przed sobą na stole obrazkiem do dołu. Następnie wszyscy gracze jednocześnie odkrywają karty i zostawiają na stole przed sobą.

Wartości kart określają w jakiej kolejności gracze będą stawiać budynki w fazie **3. Stawianie budynków**.



- Gracz, który wyłożył kartę o **najwyższej wartości**, będzie stawiał budynek jako pierwszy.
- Po nim stawiać budynki będą pozostali gracze, w **kolejności wartości wyłożonych kart**.
- W przypadku remisu o kolejności decyduje wyższa pozycja na **Torze Kaplicy** – wcześniej będzie budował gracz, którego znacznik jest dalej z przodu na Torze Kaplicy, a gdy znaczniki dwóch graczy są na tym samym polu Toru Kaplicy, pierwszeństwo ma gracz, którego znacznik jest na wierzchu.

*Przykład:*

*Leon* wyłożył kartę o najwyższej wartości (3) i będzie grał w fazie 3 jako pierwszy. Po nim będzie grała *Lisa* (2). *Tim* i *Paula* zremisowali, ponieważ wyłożyli karty o tej samej wartości (oboje 0). O tym, kto z nich będzie wykonywał ruch wcześniej decyduje pozycja na torze kaplicy. *Tim* jest dalej na torze, ponieważ znacznik *Pauli* stoi wciąż na polu startowym. *Tim* będzie budował jako trzeci, a *Paula* jako czwarta.

## 3. Stawianie budynków

Jeżeli na ciebie przypada stawianie budynku, wykonujesz kolejno trzy akcje:

a) Wybór budynku

b) Postawienie budynku

c) Wykonanie akcji budynku

a) Wybór budynku



Najpierw **odkładasz zagrana kartę** na odpowiednie miejsce na planszy.

**Wyjątek:** Karta Peter de Colechurch (0) zawsze wraca do twojej ręki



Następnie wybierasz budynek, **stawiając swoją figurkę na wolnym polu rondla**. Masz dwie możliwości:

- a) Stawiasz swoją figurkę na jednym z zewnętrznych pól rondla, otrzymujesz podaną na tym polu kwotę **£1, £2 lub £3** i bierzesz wierzchni budynek ze stosu, sąsiadującego z polem, na którym postawiona została figurka. Nie możesz postawić figurki **na polu oznaczonym X**.



- b) Stawiasz swoją figurkę **na środku rondla i płacisz £2**. Możesz teraz wybrać wierzchni budynek z dowolnego stosu, również z tego, który leży obok pola X rondla. Ale żadnych pieniędzy nie dostajesz.



*Przykład:*

*Leon* zagrał kartę o najwyższej wartości i jako pierwszy wykonuje ruch. Stawia swoją figurkę na polu sąsiadującym z bramą i otrzymuje £3. Stawia budynek na swoim moście i wykonuje akcję, związaną z tym budynkiem. Następnie gra *Lisa*, która wyłożyła kartę o drugiej największej wartości. Płaci £2 i stawia swoją figurkę na środkowym polu. Może wybrać dowolny budynek, nawet ten, który wybrał *Leon*, ale decyduje się wziąć kaplicę, której stos przylega do pola z symbolem X.

**!!! Ważne:** Na jednym polu rondla może stać **tylko jedna figurka!** Jeżeli w trakcie rozgrywki jeden ze stosów budynków wyczerpie się, nie możesz stawiać swojej figurki na polu rondla, przylegającym do miejsca po pustym stosie.



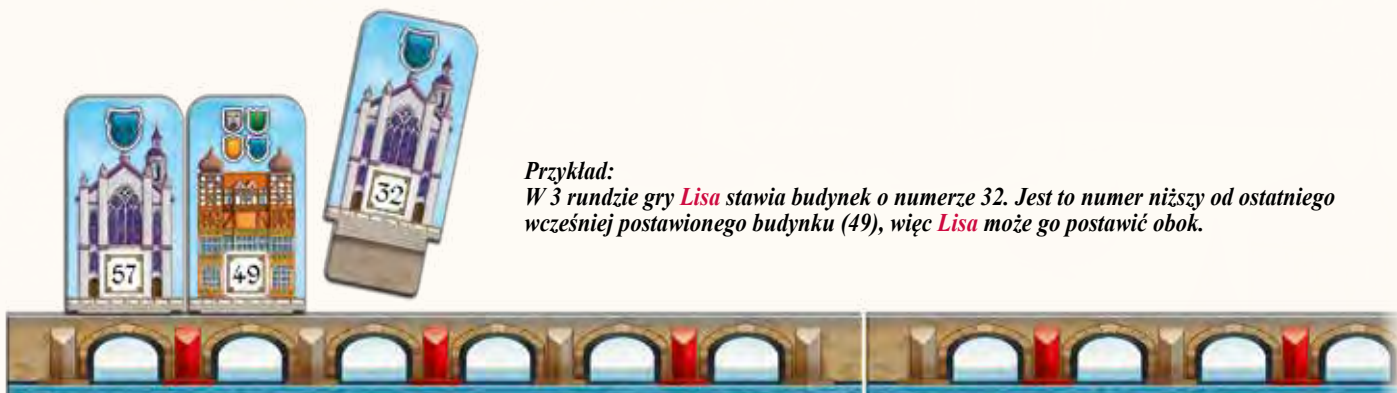
**Wskazówka:** Możesz trzymać swoje pieniądze za mostem, by inni gracze ich nie widzieli.



## b) Postawienie budynku na moście

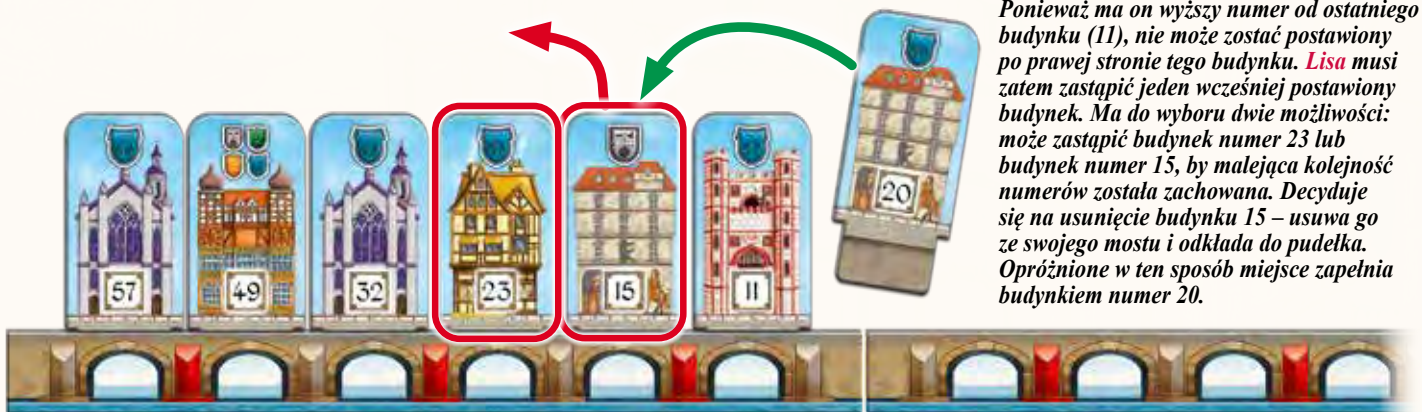
Po ustawieniu figurki na polu rondla gracz **bierze** odpowiedni **budynek** i stawia go na swoim moście.

- Na moście może być maksymalnie 12 budynków, stawianych od lewej do prawej.
- Wszystkie budynki z wyjątkiem parków mają swoje indywidualne numery od 1 do 60. Możesz postawić nowy budynek tylko wtedy, gdy ma on numer niższy od numeru budynku, znajdującego się po jego lewej stronie.



- Uwaga: Jeżeli **numer nowego budynku jest wyższy** od numeru ostatniego wcześniej postawionego budynku, musisz **zastąpić** nowym budynkiem jeden z wcześniej postawionych, upewniwszy się, że malejąca kolejność numerów zostanie zachowana. Usunięty budynek odłóż do pudełka.

**!!! Uwaga:** Nie można usuwać z gry parku.



- Zawsze możesz postawić **park** na prawo od **dowolnego budynku**. Następny po parku budynek może mieć dowolny numer, ponieważ zaczynasz wtedy **nową serię budynków**. Park jest na potrzeby gry traktowany jak budynek.





## c) Wykonanie akcji budynku

Kiedy gracz postawi budynek, wykonuje **akcję** z nim związaną.  
Z każdym rodzajem budynku wiąże się inna akcja.

**Siła akcji** zależy od **tarczy**, umieszczonej na własnie zbudowanym budynku. Policz wszystkie tarcze tego samego koloru na wszystkich swoich budynkach, łącznie z nowo wybudowanym. Suma określa siłę akcji.



**Przykład:**

*Paula* właśnie postawiła budynek 43. Jest to sklep, który daje pieniądze, w zależności od siły akcji. Ten sklep ma pomarańczową tarczę, liczy więc wszystkie pomarańczowe tarcze na swoich moście. Takich tarcz jest łącznie 4, więc pobiera z banku £4.

**Wskazówka:** na każdym budynku gildii są 4 różne tarcze, tak więc budynek gildii uwzględniany jest **zawsze** przy liczeniu siły akcji.



Kiedy **wszyscy gracze** zakończą swoje akcje, figurki zdejmują się z rondla przed rozpoczęciem następnej rundy.

Poniżej przedstawiono szczegółowo działanie poszczególnych budynków:



### **Kaplica**

Po wybudowaniu kaplicy gracz przesuwają swój znacznik na torze kaplicy o tyle pól, ile wyniosła siła akcji. Jeżeli znacznik wylądował na polu, na którym jest już inny znacznik, gracz kładzie swój znacznik na wierzchu.

Jeżeli znacznik gracza zakończy ruch na polu z symbolem monety albo takie pole przeskoczy, gracz otrzymuje natychmiast z banku podaną na polu kwotę.



**Przykład a)**  
W trzeciej rundzie *Lisa* postawiła na swoim moście kaplicę z niebieską tarczą. Ponieważ ma w sumie 3 niebieskie tarcze, przesuwają swój znacznik na torze kaplicy o 3 pola. Przekroczyła w ten sposób pole £1, pobiera więc z banku £1.



**!!! Pamiętaj:** Pozycja znacznika na torze kaplicy rozstrzyga wszystkie remisy na korzyść gracza, którego znacznik jest dalej na trasie lub na wierzchu. Odnosi się to do **wszystkich remisów**, przede wszystkim przy porównywaniu kart postaci a także przy końcowej punktacji.



**Przykład b)**  
W następnej rundzie *Lisa* i *Paula* zagrywają karty o takiej samej wartości (2). Ponieważ znacznik *Lisy* jest dalej na Torze Kaplicy od znacznika *Pauli*, *Lisa* będzie wykonywała ruch przed *Paulą*.





## Brama

Budując bramę gracz przesuwą swój znacznik na **torze bramy** o tyle pól, ile wynosi siła wykonanej akcji. Jeżeli znacznik wylądował na polu, na którym jest inny znacznik, gracz kładzie swój znacznik na wierzch.

Co trzecie pole na torze bramy jest  **polem premiowym**. Za zatrzymanie się na takim polu albo przejście przez nie gracz otrzymuje prawo do wzięcia jednej z odkrytych **plytek premiowych**, dających specjalną akcję. Po wzięciu płytki należy natychmiast odkryć następną płytkę. Jeżeli gracz ma prawo do wzięcia więcej niż jednej płytki premiowej, może po wzięciu pierwszej najpierw odkryć kolejną płytkę i dopiero wtedy zdecydować, którą płytkę bierze jako drugą.

Płytki premiowe dają specjalne **jednorazowe** zdolności.

Począwszy od następnej rundy gracz może użyć taką płytkę ale

– z wyjątkiem dwóch ostatnich płytek z prawej kolumny \* - tylko podczas fazy **3. Stawiania Budynków w swojej turze**

Użyte płytki premiowe odkłada się do pudełka. Gracz może wykorzystać w swojej turze więcej niż jedną płytkę.

Niewykorzystane płytki mają na koniec gry wartość £1 (co jest pokazane na odwrocie).

Płytki premiowe dają prawo do wykonania następujących akcji:



- Możesz postawić swoją figurkę na polu zajęтым przez **jedną** inną figurkę. Nadal otrzymujesz dochód za zewnętrzne pole albo płacisz za pole centralne.



- Możesz postawić swoją figurkę na centralnym polu rondla nie płacąc £2.



- Możesz postawić swoją figurkę na polu X rondla i wziąć budynek ze stosu, sąsiadującego z tym polem.



- Po zakończeniu ruchu zagranej kartę zabierasz do swojej ręki.



- Możesz przesunąć swój znacznik o dwa pola na torze katedry.



- Możesz przesunąć swój znacznik o dwa pola na torze bramy.



- \* Możesz użyć tej płytki w fazie **2. Ustalenie kolejności** aby tę kolejność zmienić, podwyższając wartość zagranej przez siebie karty o 1



- \* Możesz użyć tej płytki przed wyłożeniem karty w fazie **2. Ustalenie kolejności**: weź z planszy jedną kartę Szlachcianka (2)



### Przykład:

*Paula postawiła na swoim moście Bramę z pomarańczową tarczą. Ponieważ ma w sumie 4 pomarańczowe tarcze, przesuwą swój znacznik na torze bramy o 4 pola, przeskakując jedno pole premiowe i lądując na kolejnym. Pozwala jej to na wzięcie dwóch płytek premiowych – bierze więc pierwszą z lewej, odkrywa kolejną płytkę w lewej kolumnie i bierze odkrytą płytkę (oczywiście mogła też wziąć jedną z dwóch odkrytych płytek).*

Gracz, którego znacznik osiągnie ostatnie pole na trasie kaplicy lub bramy, otrzymuje natychmiast £10. Jeżeli nie jest to pierwszy znacznik, który osiągnął metę, wsuwa się go pod umieszczone tam wcześniej. Ewentualne dodatkowe pola przepadają.







### Karczma

Budując karczmę gracz może wziąć z planszy **jedną lub więcej kart** o łącznej wartości nie większej niż siła akcji. Gracz może wziąć karty w dowolnym układzie, o ile są dostępne.



**Przykład:** Stawiając budynek o numerze 20, *Paula* musi usunąć jeden z wcześniej postawionych budynków. Decyduje się na usunięcie budynku numer 15. Ma teraz 6 niebieskich tarcz, więc siła jej akcji to 6. Bierze z planszy jedną kartę o wartości 3, jedną o wartości 2 i jedną o wartości 1. Oczywiście mogła wziąć jedną kartę o wartości 4 i jedną o wartości 2 albo nawet 6 kart – każdą o wartości 1.



### Sklep

Budując sklep gracz otrzymuje **pieniądze** o wartości odpowiadającej sile akcji.

**Przykład:**

*Paula* buduje sklep z szarą tarczą. Ponieważ ma 4 szare tarcze, otrzymuje z banku £4.



### Park

Park nie ma numeru, może być więc postawiony na prawo od dowolnego budynku (także parku).

Park przerywa malejącą sekwencję numerów budynków: budynek po prawej od parku może mieć dowolny numer i w ten sposób rozpocząć nową serię budynków.



**Przykład:** jako następny po serii budynków, składającej się z numerów: 59, 51, 48, 33, 25 i 6, został postawiony park. Nowa malejąca seria numerów budynków będzie zaczynała się od 58.



### Gildia

Postawienie gildii nie wiąże się z **żadną dodatkową akcją**. Zaletą gildii jest to, że ma wszystkie 4 tarcze, dzięki czemu  **dodaje +1 do siły każdej akcji**.

**Przykład:**

*Lisa* postawiła na swoim moście gildię. Jej aktualna siła akcji wynosi:  
7 dla niebieskich tarcz  
5 dla pomarańczowych tarcz  
2 dla szarych tarcz  
2 dla zielonych tarcz





## Zakończenie gry

Gra kończy się po 12 rundach czyli po rundzie, w której odkryty zostaje ostatni żeton rundy.

**Wyjątek:** W rzadkim przypadku wyczerpania 3 stosów budynków, gra kończy się po zakończeniu rundy, w której stwierdzono wyczerpanie trzech stosów.

**Końcowe podliczenie** należy przeprowadzić według poniższego schematu. Należy zacząć od narysowanych na planszy czterech płytek.

**!! Nie zapomnij:** wszystkie remisy rozstrzygane są pozycją znaczników na torze kaplicy!



- Gracz, którego znacznik znajduje się **najdalej na torze kaplicy** (pierwsze miejsce) otrzymuje £5, gracz na drugim miejscu otrzymuje £3, a gracz na trzecim miejscu \* otrzymuje £1. Gracz może otrzymać pieniądze tylko wtedy, gdy jego znacznik opuścił pole startowe.



- Gracz, którego znacznik znajduje się **najdalej na torze bramy** (pierwsze miejsce) otrzymuje £5, gracz na drugim miejscu otrzymuje £3, a gracz na trzecim miejscu \* otrzymuje £1. Gracz może otrzymać pieniądze tylko wtedy, gdy jego znacznik opuścił pole startowe.



- Każdy gracz sumuje **wartości kart postaci**, które ma na ręce. Gracz z największą wartością otrzymuje £5, gracz z drugą największą wartością otrzymuje £3, a gracz na trzecim miejscu \* otrzymuje £1. Trzeba mieć kartę o wartości co najmniej 1, aby otrzymać tę premię.



- Każdy gracz liczy **budynki na swoim moście**. Gracz, który ma najwięcej budynków, otrzymuje £5, gracz z drugą największą wartością otrzymuje £3, a gracz na trzecim miejscu \* otrzymuje £1.

\*W grze **trzyosobowej** nagrody za trzecie miejsce nie są przyznawane

- Każdy gracz musi **zapłacić do banku kwotę**, zależną od liczby pustych miejsc, pozostałych na jego moście:

Pustych pól:	<del>X</del>	1	2	3	4	5+
Do zapłacenia:	?	1	4	7	10	14



- Za każdą **płytkę premii** gracz otrzymuje £1.

Na koniec gracze podliczają swoje pieniądze, zarówno otrzymane w trakcie rozgrywki jak i końcowego podliczenia.

Gracz, który ma w sumie najwięcej pieniędzy zostaje zwycięzcą. Remisy rozstrzyga pozycja na torze kaplicy.



### Przykładowa punktacja dla Pauli:

- Paula jest trzecia na torze kaplicy, więc otrzymuje £1.**
  - Paula jest pierwsza na torze bramy, więc otrzymuje £5.**
  - Zarówno ona jak i Tim mają tylko karty postaci o wartości 0. Aby otrzymać punkty, trzeba mieć karty o wartości przynajmniej 1, więc Paula i Tim pieniędzy za karty nie otrzymują.**
  - Podczas gdy na mostach Lisy i Tima nie ma pustych miejsc, Leon i Paula mają na swoich mostach po jednym wolnym miejscu. Ponieważ znacznik Leona jest dalej na torze kaplicy, Leon jest trzeci.**
  - Paula musi zapłacić £1 za jedno wolne miejsce na swoim moście.**
  - Pauli zostały dwie niewykorzystane płytki premii, za co otrzymuje £2.**
- Paula zarobiła w sumie £7 za końcową punktację. W trakcie gry zebrała £30. Tak więc wynik Pauli w całej grze to £37.**



## Przepisy dla 2 graczy

W grze dwuosobowej każdy gracz ma dwie kolejki podczas jednej rundy. Przepisy są takie same, z wyjątkiem następujących różnic.

### Przygotowanie gry

Każdy gracz bierze dwie karty Peter de Colechurch (0) zamiast jednej. Każdy gracz bierze jedną figurkę.

Gra składa się z 6 rund, a nie 12. Dlatego żetony rund umieszcza się tylko na pierwszych sześciu polach, pozostawiając puste pola po prawej stronie.



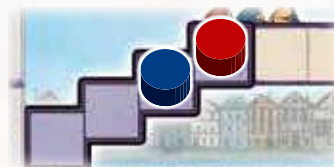
## Przebieg rozgrywki

### 2. Ustalenie kolejności

Każdy z graczy wyklada po 2 karty. Wszystkie 4 jednocześnie są odsłaniane.

### 3. Stawianie budynków

Wartości zagranych kart określają kolejność wykonywania ruchów. Każda karta rozpatrywana jest osobno i **nie należy sumować** ich wartości. Oznacza to, że w jednej rundzie każdy gracz wykonuje osobno dwa ruchy.



*Przykład:*

*Paula zaczyna, następnie Lisa wykonuje dwa ruchy, a na koniec Paula drugi ruch.*

#### • Pierwszy ruch gracza

Postaw swoją figurkę na rondlu i postaw odpowiedni budynek

#### • Drugi ruch gracza

Przetaw swoją figurkę na rondlu i postaw odpowiedni budynek

## Zakończenie gry

Gra kończy się po 6 rundach. Podczas końcowej punktacji przyznawane są punkty tylko za pierwsze miejsce w poszczególnych kategoriach.

## Dodatek dla doświadczonych budowniczych

Po rozegraniu kilku partii w wersję podstawową, możesz spróbować rozgrywki z inną punktacją. Nowe opcje punktacji dotyczą budynków: „kaplicy”, „bramy” i „karczmy”, a także całego mostu. Posortuj płytki punktacji kolorami i pomieszaj każdy stos osobno. Połóż po jednej płytce każdego koloru na polach punktacji, losową stroną do góry. Płytki te zastąpią standardowy sposób punktacji. Można je stosować w dowolnych kombinacjach.

**Uwaga:** Możesz łączyć zaawansowane metody punktacji z podstawowymi – po prostu zostaw wolne jedno lub więcej pól punktacji.

Są następujące metody punktacji:

### Punktacja rywalizacyjna

Gracze rywalizują o punkty na płytkach tak, jak w przypadku podstawowej punktacji. Dla każdej takiej płytki gracze porównują stopień realizacji warunków i najlepszy gracz otrzymuje £5, drugi £3, a trzeci £1. Jak zwykle remisy rozstrzyga pozycja na torze kaplicy. W przypadku gry dla trzech [dwóch] osób, nie ma nagrody za miejsce trzecie [drugie i trzecie].



Kto wybudował najwięcej kaplic?



Kto wybudował najwięcej bram?



Kto wybudował najwięcej karczm?



Kto ma najdłuższą serię budynków, nieprzerwaną parkami? *Przykład: patrz str. 12, prawy dolny róg.*

### Punktacja w każdej rundzie

Płytki punktują w każdej rundzie. Tylko zwycięzca otrzymuje £1 lub £2.



**Na koniec rundy:**  
Prowadzący na torze kaplicy otrzymuje £1.



**Na koniec rundy:**  
Prowadzący na torze bramy otrzymuje £1



**Po odkryciu kart:**  
Gracz, który zagrał najwyższą kartę otrzymuje £2. Remisy rozstrzyga pozycja na torze kaplicy.



**Na koniec rundy:**  
Gracz, który w tej rundzie postawił budynek o najniższym numerze otrzymuje £2. Parki nie liczą się.

**Uwaga:** Nie uwzględnia się płytek premiovych

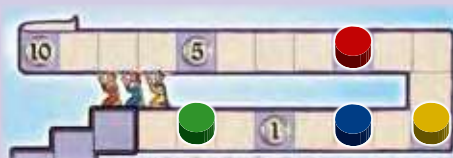


## Ogólna punktacja

Gracze nie rywalizują między sobą o punkty. Punkty przyznawane są za spełnienie warunków.



Wszyscy gracze (z wyjątkiem ostatniego) otrzymują po £1 za każde pole przewagi nad ostatnim na torze kaplicy.



**Przykład:**  
Gracze określają swoją przewagę nad **Timem**: **Lisa** otrzymuje £10, **Leon** £6, **Paula** £4, **Tim** £0.



Każdy gracz, który osiągnął lub przekroczył pole z monetą na torze kaplicy, na koniec gry otrzymuje jeszcze raz sumę zdobytych pieniędzy.



**Przykład:**  
na koniec gry znacznik **Lisy** dotarł do pola £5. Otrzymuje ona £5+£3+£2+£1=£11.



Im więcej pól przebył znacznik gracza na torze bramy, tym więcej pieniędzy otrzymuje gracz:

4-6 pól =	£3
7-9 pól =	£5
10-12 pól =	£9
13+ pól =	£12

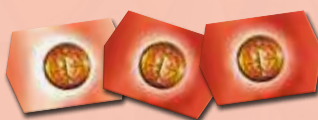


**Przykład:**  
**Paula** otrzymuje £9 za 12 pól, **Tim** za 10 pól też dostaje £9. **Lisa** i **Leon** osiągnęli pole 5, więc oboje otrzymują po £3



Zamiast po £1 za płytki premiowe, gracze otrzymują na koniec gry pieniądze według następującego schematu:

1 płytki =	£1
2 płytki =	£4
3 płytki =	£9
4+ płytki =	£16



**Przykład:**  
Na koniec gry **Lisa** ma 3 niewykorzystane płytki premiowe. Otrzymuje £9



Na koniec gry każdy gracz liczy, ile ma w ręku kart postaci (łącznie z kartami o wartości 0) i otrzymuje:

za 3-4 karty =	£4
za 5-7 kart =	£7
za 8+ kart =	£10



**Przykład:**  
Na zakończenie gry **Tim** otrzymuje £7 za 5 kart w ręku. Karta o wartości 0 też się liczy.



Pewne zestawy kart w ręku dają na koniec gry pieniądze:

zestaw 1+2 =	£5
zestaw 1+2+3 =	£10
zestaw 1+2+3+4 =	£15

Gracz może mieć kilka zestawów  
Lale każdą kartę liczy tylko raz.



**Przykład:**  
**Leon** otrzymuje £10 za dwa zestawy 1+2.



Każdy gracz liczy budynki o numerach nie większych niż 30. Za każdy taki budynek otrzymuje £2.



**Przykład punktacji za serię budynków ze strony 11:**  
W tym przykładzie seria budynków składa się z sześciu o numerach 59, 51, 48, 33, 25 oraz 6. **Park** nie liczy się do tej serii.



Za każdy zestaw 6 różnych budynków gracz otrzymuje £10. Budynki te nie muszą ze sobą sąsiadować ani być ustawione w specyficznej kolejności.

© Copyright 2022 Queen Games, 53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved.

Dystrybutor: Kluwi s.c., ul. Żeromskiego 14/15, 05-500 Piaseczno, www.piatnik.pl



est. 1989

