

Puerto Rico - Gra karciana

Andreas Seyfarth

Poszukiwacz złota czy Gubernator? Burmistrz czy Budowniczy?
Bez względu na rolę, w którą wcielisz się w Nowym Świecie, twój cel będzie pewnie taki sam: odnieść sukces i zdobyć uznanie. Kto najlepiej zarządzi produkcją? Kto zbuduje najważniejsze budynki? Kto zbierze najwięcej punktów zwycięstwa?

CEL GRY

Gra toczy się kilkanaście rund. W każdej rundzie jeden gracz wybiera jedną z pięciu postaci, przez co ustala akcję, która będzie realizowana przez *wszystkich* graczy.

Przykładowo: dzięki Nadzorcy wyprodukujecie towary, które później sprzedacie, korzystając z pomocy Kupca. Za zarobione pieniądze możecie z kolei wynająć Budowniczego i wznieść budynki.

Kluczem do wygranej jest jak najlepsze wykorzystanie akcji i przywilejów, które pojawiają się w następujących po sobie rundach gry, w różnej kolejności.

Grę wygra ten, kto zdobędzie najwięcej punktów zwycięstwa.

W każdej rundzie wybieracie kolejne postacie i wykonujecie związane z nimi akcje. Celem jest zbudowanie najbardziej wartościowych budynków.

Zwycięza ten, kto zbierze najwięcej punktów zwycięstwa.

Szczególną cechą gry jest fakt, że każda karta może być wykorzystana w kilku celach: czasami jest budynkiem (kiedy leży odkryta na stole), czasami jest monetą (jeśli trzymasz ją w ręce), a czasami towarem (kiedy leży zakryta na budynku produkcyjnym).

Czytając tę instrukcję po raz pierwszy, zignoruj teksty w ramkach na brzegach stron. Zawierają one podsumowanie zasad i będą przydatne, kiedy będziesz potrzebować przypomnieć sobie zasady za jakiś czas.



ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

- 112 kart gry (44 budynki produkcyjne i 68 budynków miejskich)
- 1 karta **Gubernatora** (dla gracza rozpoczynającego daną rundę)
- 5 kart postaci (*Budowniczy, Nadzorca, Kupiec, Burmistrz i Poszukiwacz złota*)
- 5 kart targowisk

Rozszerzenie:

- 30 kart gry (29 zwykłych budynków miejskich i 1 *Katedra*). Karty rozszerzenia oznaczyliśmy fioletową ramką.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Rozłóżcie na stole karty gry, postaci i targowisk.



- Wybierzcie **gracza rozpoczynającego**. Dajcie mu kartę **Gubernatora**, którą kładzie odkrytą przed sobą na stole.
- Ułóżcie pośrodku stołu rząd 5 **kart postaci**.
- Potasujcie 5 **kart targowisk**, ułóżcie z nich stos *zakrytych* kart i połóżcie go ponad kartami postaci.
- Wyszukajcie i odłóżcie chwilowo na bok **tylko kart Farbiarni**, ilu jest graczy. Potasujcie **pozostałe karty** i ułóżcie z nich

stos *zakrytych* kart do dociągania. Połóżcie go z lewej strony rzędu kart postaci.

• **Każdy gracz:**

- bierze **jedną kartę *Farbiarnia*** (*spośród odłożonych przed chwilą*) i kładzie ją odkrytą przed sobą na stole,
- dociąga z wierzchu stosu **4 karty gry** i trzyma je w ręce tak, aby inni gracze nie widzieli, co przedstawiają te karty.



Każdy otrzymuje 1 *Farbiarnię* ...

... i 4 karty gry.

PRZEBIEG GRY (Gra podstawowa)

Gra toczyć się będzie kilka rund.

Każda runda przebiegać będzie w taki sam sposób: rozpoczyna osoba posiadająca kartę Gubernatora (*czyli Gubernator*). Bierze jedną kartę postaci ze środka stołu i kładzie ją przed sobą, a następnie od razu (*jako pierwszy*) wykonuje akcję tej postaci lub rezygnuje z jej wykonania. Potem akcję tej samej postaci wykonuje (*lub pasuje*) osoba siedząca po lewej stronie Gubernatora, itd. do momentu, w którym *wszyscy* mieliście możliwość wykonać tę akcję *raz*.

Teraz następuje tura osoby siedzącej po lewej stronie Gubernatora: wybiera jedną z *pozostałych* postaci leżących na środku stołu i kładzie ją przed sobą. Następnie, począwszy *od tej osoby*, wszyscy kolejno wykonują akcję tej postaci (*lub rezygnują z jej wykonania*). Później następuje tura lewego sąsiada tej osoby, itd. Runda kończy się, kiedy wszyscy wybra-

Gubernator rozpoczyna, wybierając postać, po czym wszyscy wykonują związaną z nim akcję.

Następnie kolejny gracz wybiera postać i wszyscy wykonują akcję. Później kolejny gracz wybiera rolę, itd.

Na koniec rundy karta Gubernatora przechodzi do kolejnej osoby i zaczyna się nowa runda.



2 graczy:
w rundzie wybierane są trzy postacie.
Kolejność wybierania: Gubernator -> drugi gracz -> Gubernator.

Każda postać

- daje wszystkim możliwość skorzystania z akcji (*wyjątek: Poszukiwacz*),

- oferuje przywilej osobie, która ją wybrała.

liście postać *raz* i mieliście możliwość przeprowadzenia akcji każdej z wybranych postaci.

Na koniec rundy wszyscy odkładacie karty postaci na środek stołu, obok postaci, które nie były wybrane. Obecny Gubernator przekazuje kartę Gubernatora kolejnej osobie (*zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara*).

Rozpoczyna się nowa runda. Nowy Gubernator wybiera postać jako pierwszy, itd.

Uwaga: jeśli gracze w 2 osoby, po wybraniu postaci i przeprowadzeniu akcji przez obie osoby, Gubernator wybiera jeszcze jedną postać i wykonujecie akcję związaną z tą postacią. Dopiero wtedy kończy się runda i przekazujecie kartę Gubernatora. Grając w dwójkę, będziecie więc używać 3 z 5 postaci w rundzie, w kolejności: Gubernator -> drugi gracz -> Gubernator.

Postacie

Z każdą postacią związana jest akcja i przywilej (*wyjątek: Poszukiwacz złota nie ma powiązanej akcji*). Akcję wykonywać będą kolejno wszyscy, natomiast przywilej przysługuje *tylko osobie*, która wybrała daną postać.

Podstawowe zasady dotyczące postaci:

- Osoba, która wybrała daną postać, wykonuje akcję *jako pierwsza*, a następnie, w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, mogą ją wykonać pozostali.

- Każdy *musi* wybrać postać w swojej turze, natomiast nie musi wykonywać związanej z nią akcji, ani korzystać z przywileju. Pozostali gracze mogą również wstrzymać się od wykonania akcji.
- Karta postaci leży przed graczem do końca rundy i nie może zostać zabrana przez innego gracza w tej samej rundzie.

Budowniczy (*Faza budowniczego: wszyscy*



mogą zbudować po 1 budynku)

Faza budowniczego:

Każdy, kolejno, ma możliwość zbudowania *jednego* budynku.

Budowniczy płaci o 1 kartę mniej.

W tej fazie każdy ma możliwość zbudowania jednego budynku. Budowniczy (czyli *osoba, która wybrała tę postać*), jako pierwszy buduje swój budynek (*lub rezygnuje z budowy*), następnie wszyscy pozostali, w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, *mogą* również, jeśli chcą, skorzystać z akcji tej postaci i zbudować *po jednym* budynku.

Aby zbudować budynek, weź kartę z ręki i połóż ją na stole przed sobą (*odkrytą*). Za budowę musisz zapłacić, odkładając odpowiednią liczbę kart z ręki na stos kart odrzuconych (*patrz ramka u dołu kolejnej strony*). Koszt budowy wskazany jest w górnych rogach karty. Zbudowane budynki leżą na stole do końca gry.

Korzystając ze swojego przywileju, Budowniczy odrzuca *o jedną* kartę mniej, niż jest to wymagane (*patrz przykład na następnej stronie*).

Pamiętaj! Nikt nie może zbudować dwóch takich samych budynków miejskich!

Dokładne informacje odnośnie działania każdego budynku znajdziecie w rozdziale „Budynki“ na stronie 12.

Uwaga: w trakcie gry każdy może zbudować dowolną liczbę takich samych budynków produkcyjnych, ale tylko po 1 budynku *miejskim* jednego rodzaju!

Uwaga:

- Zasady opisane powyżej są modyfikowane przez budynki: **Kuźnia, Żuraw, Przybudówka, Czarny rynek, Stolarsnia, Kamieniołom i Biblioteka.**
- Koszt budowy nigdy nie spada poniżej 0, bez względu na przysługujące prawa i przywileje! Nigdy więc nie otrzymasz teoretycznej „nadwyżki” kart.

Przykład: jesteś Budowniczym. Posiadasz **Bibliotekę** i **Kuźnię**. **Cukrownię** zbudujesz więc za darmo, ale nie otrzymasz dodatkowej karty, pomimo że $2-1-2=-1$.

Jeśli jesteś Budowniczym, a nie budujesz, nie przysługuje ci przywilej (1 karta mniej)!



Stos kart do dociągania

Stos kart odrzuconych

Stos kart odrzuconych znajduje się z prawej strony rzędu kart postaci. Karty tego stosu muszą być zawsze zakryte. Trzymajcie je w lekkim nieporządku, aby nie pomylić ich ze stosem kart do dociągania.

Jeśli wyczerpicie karty ze stosu do dociągania, weźcie wszystkie karty ze stosu kart odrzuconych, potasujcie i połóżcie je z lewej strony rzędu kart postaci, jako nowy stos kart do dociągania.

Nadzorca (Faza nadzorcy: wszyscy produkują towary)



Nadzorca (czyli osoba, która wybrała tę postać), jako pierwszy produkuje towary. W tym celu bierze jedną kartę (bez jej oglądania) ze stosu do dociągania i kładzie ją zakrytą (patrz ilustracja po prawej stronie) na jednym ze swoich pustych budynków produkcyjnych (czyli na takim, na którym nie leży już inna karta). Korzystając ze swojego przywileju, Nadzorca może powtórzyć tę czynność i położyć drugą kartę na innym pustym budynku produkcyjnym. Następnie wszyscy pozostali, w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, korzystają z akcji tej postaci i produkują po jednym towarze: biorą kartę ze stosu do dociągania i kładą ją zakrytą na swoim pustym budynku produkcyjnym.

Jeśli nie masz pustego budynku produkcyjnego w fazie Nadzorcy, masz pecha i nie produkujeś żadnego towaru.

Karty leżące na budynkach produkcyjnych (patrz ilustracja po prawej stronie) są towarami, które możesz sprzedać w fazie Kupca.

Uwaga:

- Zasady opisane powyżej są modyfikowane przez budynki: Studnia, Akwedukt i Biblioteka.
- Możecie rozegrać tę fazę jednocześnie, ponieważ kolejność wykonywania akcji nie ma znaczenia.

Faza nadzorcy:

Każdy może wyprodukować jeden towar.

Nadzorca może wyprodukować po jednym w dwóch budynkach.

Pamiętaj! Na żadnym budynku produkcyjnym nie można mieć więcej niż 1 karty towaru!

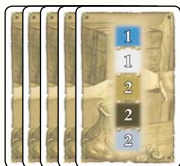


Ten gracz posiada dwa towary:
1 cukier i 1 tytoń

Faza kupca:

Każdy może sprzedać *jeden* towar na targowisku.

Kupiec może sprzedać dwa.



Kupiec (Faza kupca: wszyscy mogą sprzedać towary)



W tej fazie każdy ma możliwość sprzedaży posiadanego towaru. Kupiec (czyli osoba, która wybrała tę postać), będzie sprzedawać jako pierwszy (lub rezygnuje ze sprzedaży).

W tym celu odkrywa *jedną* kartę z wierzchu stosu targowisk i kładzie ją obok tego stosu (karta targowiska wskazuje ceny, za które można sprzedać poszczególne towary). Następnie bierze *jedną* kartę towaru ze swojego budynku produkcyjnego i odkłada ją na stos kart odrzuconych (bez jej oglądania). W zamian bierze ze stosu kart do dociągania *do ręki* tyle kart, ile wskazuje odkryta karta targowiska za sprzedaż towaru danego rodzaju (patrz przykład na następnej stronie).

Korzystając ze swojego przywileju, Kupiec może sprzedać jeden dodatkowy towar.

Następnie wszyscy pozostali, w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, mogą również, jeśli chcą, skorzystać z akcji tej postaci i sprzedać *po jednym* towarze za cenę wskazaną na karcie targowiska.

Na koniec tej fazy, Kupiec wsuwa zakrytą kartę użytego targowiska pod spód stosu kart targowisk. Kolejność pojawiających się w fazie kupca targowisk będzie więc taka sama przez całą grę.

Uwaga:

- Zasady opisane powyżej są modyfikowane przez budynki: **Mały targ**, **Duży targ**, **Faktoria** i **Biblioteka**.

- Kupiec musi odkryć kartę targowiska i wsunąć ją później pod stos kart targowisk nawet wtedy, kiedy nikt nic nie sprzedaje.

- Możecie rozegrać tę fazę jednocześnie, ponieważ kolejność wykonywania akcji nie ma znaczenia.

Przykład: Maciek jest Kupcem i posiada **Mały targ** oraz **Faktorię**. Odkrywa kartę targowiska z wierzchu stosu (patrz ilustracja poniżej) i kładzie ją koło niego. Następnie mówi, że będzie sprzedawać 3 swoje towary (co jest możliwe, ponieważ posiada **Faktorię**). Zabiera po jednej karcie towaru ze swojej **Farbiarni**, **Suszarni tytoniu** i **Manufaktury srebra**, po czym odkłada je (bez oglądania) na stos kart odrzuconych.

W wyniku sprzedaży otrzymuje łącznie 7 kart: 1 za indygo, 2 za tytoń, 3 za srebro oraz 1 za posiadanie **Małego targu**. Karty te zabiera ze stosu do dociągania i dodaje do kart trzymanych w ręce.



1 ◀ Zysk ze sprzedaży indygo

1 ◀ Zysk ze sprzedaży cukru

2 ◀ Zysk ze sprzedaży tytoniu

2 ◀ Zysk ze sprzedaży kawy

3 ◀ Zysk ze sprzedaży srebra

Następnie z akcji sprzedaży może skorzystać kolejny gracz, itd.

Faza burmistrza:

Każdy dociąga 2 karty i zatrzymuje 1.

Burmistrz dociąga 5 i zatrzymuje 1.

Faza poszukiwacza:

Poszukiwacz dociąga 1 kartę. Żadna inna akcja nie jest wykonywana

Burmistrz (Faza burmistrza: wszyscy otrzymują karty)



W tej fazie każdy otrzymuje dodatkowe karty. Burmistrz (czyli osoba, która wybrała tę postać), jako pierwszy bierze 5 kart z wierzchu stosu kart do dociągnięcia (2 karty w ramach akcji oraz 3 kolejne jako przywilej), przegląda je i wybiera jedną, którą dodaje do kart trzymanyh w ręce. Pozostałe 4 odkłada na stos kart odrzuconych. Następnie wszyscy pozostali, w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, korzystają z akcji tej postaci: biorą 2 karty z wierzchu stosu, przeglądają je i zachowują jedną, a drugą odrzucają.

Uwaga:

- Zasady opisane powyżej są modyfikowane przez budynki: **Archiwum**, **Kancelaria** i **Biblioteka**.
- Możecie rozegrać tę fazę jednocześnie, ponieważ kolejność wykonywania akcji nie ma znaczenia.

Poszukiwacz (Faza poszukiwacza: brak akcji!)



W tej fazie nikt nie wykonuje akcji. Korzystając ze swojego przywileju, Poszukiwacz (czyli osoba, która wybrała tę postać) dociąga 1 kartę z wierzchu stosu i dodaje ją do ręki.

Uwaga:

- Zasady opisane powyżej są modyfikowane przez budynki: **Kopalnia złota** i **Biblioteka**.

Koniec rundy i przygotowanie nowej

Runda kończy się, kiedy *każdy* wybrał już postać i wszyscy mieliście możliwość wykonania akcji związanych ze wszystkimi postaciami wykorzystanymi w tej rundzie. Odłóżcie karty postaci ponownie na środek stołu. Kartę Gubernatora otrzymuje osoba siedząca po lewej stronie aktualnego Gubernatora.



Nowy Gubernator przypomina właścicielom **Kaplic**, że mogą wsunąć 1 kartę z ręki pod swoją **Kaplicę**. Następnie sprawdza, czy nikt (*nawet on sam!*) nie ma więcej niż 7 w ręce. Osoby mające więcej niż 7*) kart w ręce muszą odrzucić tyle, aby w ręce pozostało im ich tylko 7.

Wyjątki:

- posiadacze **Wieży widokowej** mogą mieć maksymalnie 12 kart w ręce,
- jeśli ktoś zbudował **Wartownię**)**, limit zmienia się na 6 dla osób nie posiadających **Wartowni** ani **Wieży widokowej**.

Następnie nowy Gubernator rozpoczyna rundę, w której jako pierwszy wybierze postać.

Wyjaśnienie: w trakcie rundy może się zdarzyć, że ktoś ma w ręce więcej kart, niż obowiązujący go limit. Sprawdzenie limitu kart w ręce (*i konieczność odrzucenia nadmiarowych kart*) odbywa się *tylko na początku rundy*, czyli w momencie, kiedy zmienia się Gubernator.

Wszystkie kolejne rundy:

- zwróćcie karty postaci na środek stołu
- Zmieńcie Gubernatora, który:
- przypomni o **Kaplicy**
- sprawdzi limit kart w ręce (6/7/12)
- rozpocznie nową rundę

*)Uwaga: liczba kart trzymanyh w ręce jest jawna, natomiast nie ich zawartość.

) **Wartownia jest budynkiem z rozszerzenia.

ZAKOŃCZENIE GRY

Gra kończy się natychmiast po zakończeniu fazy budowniczego, w której ktoś zbudował 12 budynek.

Podliczcie punkty zwycięstwa:

- + budynki
- + *Kaplica*
- + budynki o koszcie zakupu: 6
- + *Katedra**

Wygrywa ten, kto zdobył najwięcej PZ

**Rezydencja* i *Katedra* są budynkami z rozszerzenia.

Jeśli po zakończeniu fazy budowniczego przed choć jedną osobą leży na stole dwanaście budynków, gra kończy się natychmiast. Runda nie jest dokończana.

Policzcie zdobyte punkty zwycięstwa (PZ). W tym celu każdy sumuje:

- + punkty zwycięstwa za swoje budynki (*liczba u dołu karty*),
- + punkty zwycięstwa (*w postaci kart*) pod *Kaplicą*,
- + punkty zwycięstwa z budynków kosztujących 6 kart: *Łuk triumfalny*, *Siedziba cechu*, *Ratusz*, *Pałac*, *Rezydencja**,
- + punkty zwycięstwa z *Katedry**).

Wygrywa zdobywca największej liczby punktów zwycięstwa. W przypadku remisu, zwycięża remisujący, posiadający łącznie więcej kart w ręce i towarów (*1 towar = 1 karta w ręce*).

Budynki - wersja podstawowa gry

Budynki produkcyjne (*różnokolorowe tło*)

W grze występuje 5 rodzajów budynków produkcyjnych:



Farbiarnia
(10x)



Cukrownia
(8x)



Suszarnia
tytoniu (9x)



Palarnia
kawy (9x)



Manufaktura
srebra (8x)

Każdy może zbudować dowolną liczbę budynków produkcyjnych.

Budynki miejskie (beżowe tło)

W grze występują 24 rodzaje budynków miejskich (po 2 kopie budynków o koszcie zakupu 6 oraz po 3 kopie pozostałych budynków). Zasady dotyczące każdego budynku miejskiego:

- Każdy może wybudować *maksymalnie 1 budynek* jednego rodzaju.
- Budynek zaczyna działać *po zakończeniu* fazy, w której został zbudowany (*ale działa już w kolejnych fazach tej samej rundy*).
- Korzystanie z budynku jest opcjonalne.

Akwedukt (faza nadzorcy)

Jeśli posiadasz **Akwedukt**, możesz w fazie nadzorcy wyprodukować dodatkowy towar, jeśli masz odpowiednią liczbę pustych budynków produkcyjnych.

Przykład: Gosia ma **Akwedukt**, więc może wyprodukować:

- *maksymalnie 2 towary, jeśli nie jest Nadzorcą,*
- *maksymalnie 3 towary, jeśli jest Nadzorcą,*
- *maksymalnie 4 towary, jeśli jest Nadzorcą i ma Bibliotekę.*

Archiwum (faza burmistrza)

Jeśli posiadasz **Archiwum**, dodajesz do kart trzymanyh w ręce wszystkie karty otrzymane w fazie burmistrza, po czym odrzucasz z ręki wymaganą liczbę kart. Innymi słowy:





odrzucane karty mogą być tymi, które miałeś w ręce przed fazą burmistrza.

Przykład: Martyna jest Burmistrzem i posiada **Kancelarię** i **Archiwum**: dociąga 5 kart ze stosu, dodaje je do kart trzymanyh w ręce, a następnie odrzuca 3 dowolnie wybrane karty z ręki.

Biblioteka (wszystkie fazy)

Jeśli posiadasz **Bibliotekę**, podwajasz przywilej postaci, którą wybierasz w swojej turze:

- **Burmistrz**: wybierasz spośród $2+3+3=8$ kart.
- **Budowniczy**: płacisz mniej o $1+1=2$ karty.
- **Nadzorca**: możesz wyprodukować maksymalnie $1+1+1=3$ towary.
- **Kupiec**: możesz sprzedać maksymalnie $1+1+1=3$ towary.
- **Poszukiwacz**: otrzymujesz $1+1=2$ karty.

Przykład:

- Maciek posiada **Bibliotekę**, **Archiwum** i **Kancelarię**. Jeśli jest Burmistrzem, dodaje 8 dociągniętych kart do kart trzymanyh w ręce, a następnie odrzuca 6 dowolnych kart z ręki.
- Przemek posiada **Bibliotekę** i **Kamieniołom**. Jeśli jest Budowniczym, płaci za budowę budynków miejskich o łącznie 3 karty mniej.

Uwaga: w grze dwuosobowej, właściciel **Biblioteki** może z niej korzystać tylko raz w rundzie! Jeśli jesteś Gubernatorem i użyjesz **Biblioteki** wybierając pierwszą postać, nie możesz z niej skorzystać, kiedy będziesz wybierać drugą postać (oraz w odwrotnej sytuacji)!

Czarny rynek (faza budowniczego)

Jeśli posiadasz **Czarny rynek** i budujesz budynek, możesz wziąć 1 albo 2 towary z dowolnego swojego budynku produkcyjnego i odłożyć je na stos kart odrzuconych. Każda odrzucona w ten sposób karta towaru obniża koszt budowy danego budynku o 1 kartę.

Przykład: Gosia buduje **Bibliotekę** (5): odrzuca w tym celu 3 karty z ręki, 1 kartę towaru ze swojej **Farbiarni** i 1 kartę towaru ze swojej **Suszarni toniu**.

Duży targ (faza kupca)

Jeśli posiadasz **Duży targ** i w fazie kupca sprzedajesz co najmniej 1 towar, otrzymujesz jedną dodatkową kartę ze stosu do dociągania.

Przykład: Martyna sprzedaje 1x cukier za 1 oraz 1x kawę za 2: dostaje łącznie 4 karty.

Faktoria (faza kupca)

Jeśli posiadasz **Faktorię**, możesz w fazie kupca sprzedać jeden dodatkowy towar na targowisku.

Przykład: Maciek ma **Faktorię**, więc może sprzedać:

- maksymalnie 2 towary, jeśli nie jest Kupcem,
- maksymalnie 3 towary, jeśli jest Kupcem,
- maksymalnie 4 towary, jeśli jest Kupcem i ma **Bibliotekę**.





Kamieniołom (faza budowniczego)

Jeśli posiadasz **Kamieniołom** i budujesz budynek *miejski*, płacisz za jego budowę o 1 kartę mniej, niż jest wymagane. **Kamieniołom** nie działa przy budowie budynków produkcyjnych.

Przykład: Przemek jest Budowniczym i posiada **Kamieniołom**. Może zbudować **Żurawia** bez ponoszenia kosztów. Za zbudowanie budynku o koszcie 1 nie płaci nic, ale również nie otrzymuje 1 karty, wynikającej z różnicy!



Kancelaria (faza burmistrza)

Jeśli posiadasz **Kancelarię**, korzystając z akcji w fazie burmistrza, zatrzymujesz obie otrzymane karty, zamiast jednej.

Przykład: Gosia ma **Kancelarię**, więc zatrzymuje:

- obie karty, jeśli nie jest Burmistrzem,
- 2 z 5 kart, jeśli jest Burmistrzem,
- 2 z 8 kart, jeśli jest Burmistrzem i ma **Bibliotekę**.

Jeśli Gosia ma też **Archiwum**, może dodać wszystkie otrzymane karty do kart trzymanyh w ręce, po czym odrzucić wymaganą liczbę kart.

Kaplica (początek rundy)

Jeśli posiadasz **Kaplicę**, na początku każdej rundy, *zanim* Gubernator będzie sprawdzać limit kart dozwolonych do trzymania w rękach przez graczy, możesz wsunąć dowolną kartę ze swojej ręki (*zakrytą*) pod kartę **Kaplicy**. Na koniec gry każda karta tam przechowywana warta będzie 1 punkt zwycięstwa (*tekst na tych kartach oraz zilustrowane na nich punkty zwycięstwa są ignorowane!*).

Uwaga:

- Nie musisz mówić pozostałym, ile kart łącznie masz już pod **Kaplicą**, ani co to za karty.
- Jeśli zbudujesz **Kaplicę** (korzystając z **Żurawia**) innym budynkiem, ten nowy budynek nie liczy się jako 1 PZ, podczas liczenia punktów za **Kaplicę** (oczywiście karty, które leżą pod nim, a które wcześniej leżały pod **Kaplicą**, wciąż się liczą).



Kopalnia złota (faza poszukiwacza)

Jeśli posiadasz **Kopalnię złota**, po tym gdy ktokolwiek (*również ty*) wybierze Poszukiwacza i dociągnie kartę z wierzchu stosu, odkryj 4 karty z wierzchu stosu do dociągnięcia i:

- jeśli wszystkie mają *różne* koszty budowy, zabierz i dodaj do kart w ręce *najtańszą* z nich, a pozostałe karty odrzuć.
- jeśli choć dwie mają *takie same* koszty budowy, masz pecha. Musisz odrzucić wszystkie 4 karty. Nie zatrzymujesz żadnej.





Przykład 1: Martyna odkrywa:

- **Bibliotekę** (5), **Kancelarię** (4), **Kuźnię** (1) i **Palarnię kawy** (4). Musi więc odrzucić wszystkie cztery karty.

Przykład 2: Maciek odkrywa:

- **Kamieniołom** (4), **Kopalnię złota** (1), **Suszarnię tytoniu** (3) **Pomnik odkrywcy** (5). Zabra więc **Kopalnię złota** i dodaje ją do kart trzymanyh w ręce, a pozostałe 3 karty odrzuca.

Kuźnia (faza budowniczego)

Jeśli posiadasz **Kuźnię**, płacisz o jedną kartę mniej, budując budynek *produkcyjny*. **Kuźnia** nie działa przy budowie budynków *miejskich*.

Mały targ (faza kupca)

Jeśli posiadasz **Mały targ** i sprzedajesz w fazie kupca co najmniej 2 towary, dociągnij o *jedną* kartę ze stołu więcej i dodaj ją do kart trzymanyh w ręce. Nie ma znaczenia, czy jesteś Kupcem, czy nie.

Przybudówka (faza budowniczego)

Jeśli posiadasz **Przybudówkę** i po zbudowaniu budynku nie masz żadnych kart w ręce albo masz tylko 1 kartę w ręce, możesz dociągnąć ze stołu do ręki jedną kartę.

Uwaga:

- Jeśli posiadasz **Stolarnię**, najpierw zrealizuj jej działanie, a dopiero później sprawdź, czy wciąż przysługuje ci karta z **Przybudówką**.
- Jeśli nie zbudowałeś żadnego budynku, **Przybudówka** nie daje ci żadnej karty.

Stolarnia (faza budowniczego)

Jeśli posiadasz **Stolarnię** i budujesz w fazie budowniczego budynek *miejski*, natychmiast po jego zbudowaniu (*i opłaceniu kosztów budowy*), dociągnij 1 kartę ze stosu i dodaj ją do ręki. **Stolarnia** nie działa przy budowie budynków *produkcyjnych*.

Wyjaśnienie: Stolarnia, tak samo jak inne budynki, działa dopiero od następnej fazy, więc za jej zbudowanie nie otrzymujesz karty.

Studnia (faza nadzorcy)

Jeśli posiadasz **Studnię** i produkujesz w fazie nadzorcy co najmniej 2 towary, dociągnij *jedną* kartę ze stosu i dodaj ją do kart trzymanyh w ręce. Nie ma znaczenia, czy jesteś Nadzorcą, czy nie.

Wieża widokowa (początek każdej rundy)

Jeśli posiadasz **Wieżę widokową**, na początku każdej rundy, kiedy Gubernator sprawdzi limit kart dozwolonych do trzymania w rękach przez graczy, możesz mieć w ręce nawet 12 kart. Jeśli jednak na początku rundy posiadasz w ręce więcej niż 12 kart, musisz odłożyć nadmiarowe karty na stos odrzuconych.





Żuraw (faza budowniczego)

Jeśli posiadasz **Żurawia**, możesz w fazie budowniczego nadbudować własny budynek (czyli kładziesz nowy budynek na miejscu budynku zbudowanego wcześniej). Zabudowany budynek usuń z gry. W ten sposób obniżasz koszt nowo budowanego budynku o koszt tego, który zabudowujesz.

Uwaga:

- zabudowany budynek natychmiast traci swoje działanie i nie możesz go wykorzystać nawet w tej samej fazie,
- możesz zabudować dowolny budynek, prócz **Żurawia**,
- jeśli zabudujesz budynek produkcyjny z towarem, towar przepada odłóż go na stos kart odrzuconych,
- jeśli zabudujesz **Kaplicę**, karty punktów zwycięstwa pozostają pod nowym budynkiem, ale nie możesz dokładać tam już kolejnych,
- możesz zbudować ponownie budynek, który zabudowałeś i usunąłeś z gry.
- nie możesz zabudować budynku takim samym budynkiem.

Przykład:

- Martyna nadbudowała swoją **Kaplicę** (3) **Pałacem** (6), za co płaci tylko 3 karty zamiast 6.
- Maciek nadbudował **Palarnię kawy** (4) **Statuą** (3). Nie płaci nic, ale również nie otrzymuje 1 karty, wynikającej z różnicy!

Kolejnych 7 budynków miejskich nie modyfikuje zasad gry. Przyнося natomiast dodatkowe punkty zwycięstwa *na koniec* gry.

Trzy różne pomniki

Statua (3 PZ), **Kolumna** (4 PZ) oraz
Pomnik odkrywcy (5 PZ)

Uwaga: możesz zbudować np. Statuę i Kolumnę, ale nie dwie Kolumny!



Jeśli posiadasz **Ratusz** i **Łuk triumfalny**, pomniki przyniosą ci dodatkowe punkty zwycięstwa zarówno przy jednym, jak i drugim budynku!

Cztery różne budynki o koszcie 6

Łuk triumfalny (koniec gry)

Jeśli posiadasz **Łuk triumfalny**, na koniec gry otrzymasz *dotatkowe* punkty zwycięstwa za posiadanie pomników:

- 4 dodatkowe PZ, jeśli masz 1 pomnik,
- 6 dodatkowych PZ, jeśli masz 2 pomniki,
- 8 dodatkowych PZ, jeśli masz 3 pomniki.



Przykład: Gosia posiada Łuk triumfalny, Statuę i Kolumnę, więc otrzymuje 6 dodatkowych PZ. Jeśli posiadałaby jeszcze Ratusz, otrzymała by jeszcze 4 dodatkowe PZ za te 4 budynki!

Pałac (koniec gry)

Jeśli posiadasz **Pałac**, na koniec gry otrzymasz 1 *dotadowy* punkt zwycięstwa za każde 4 punkty zwycięstwa, które zdobyłeś. Inny mi słowy: podziel sumę wszystkich punktów przez 4 (*zaokrąglając wynik w dół w razie potrzeby*), a otrzymany wynik dodaj do sumy zdobytych punktów zwycięstwa.





WARIANT rozpoczęcia gry

1./2./3./4. gracz otrzymuje 5/6/7/8 kart

Punkty za **Pałac** musisz policzyć na sam koniec obliczania swoich punktów zwycięstwa.

Przykład: Maciek ma **Pałac**. Zdobył 34 punkty zwycięstwa dzięki innym budynkom. Teraz liczy punkty za **Pałac**: $34/4=8,5$, czyli 8 po zaokrągleniu w dół. Łącznie zdobył więc 42 PZ.

Ratusz (koniec gry)

Jeśli posiadasz **Ratusz**, na koniec gry otrzymasz 1 *dotatkowy* punkt zwycięstwa za każdy budynek *miejski*, który zbudowałeś.

Przykład: Przemek posiada na koniec gry **Przybudówkę, Akwedukt, Stalarnię, Kaplicę, Kamieniołom, Bibliotekę, Statuę, Kolumnę, i Ratusz**. Łącznie zdobywa 9 dodatkowych PZ.

Siedziba cechu (koniec gry)

Jeśli posiadasz **Siedzibę cechu**, na koniec gry otrzymasz 1 *dotatkowy* punkt zwycięstwa za każdy *posiadany budynek produkcyjny* oraz za każdy *rodzaj* budynków *produkcyjnych*.

Przykład: Martyna posiada na koniec gry 2 **Fabryki**, 1 **Cukrownię** i 2 **Suszarnie tytoniu**. Otrzymuje za nie dodatkowych 8 PZ (5 za budynki produkcyjne oraz 3 za ich rodzaje).

Wariant dla zaawansowanych

Po kilku rozgrywkach sugerujemy wprowadzić następującą zmianę podczas **przygotowania gry**: każdy otrzymuje o 4 karty więcej, niż liczba określająca jego kolejność w rundzie. To oznacza, że Gubernator

otrzyma 5 kart, drugi gracz 6, trzeci 7, a czwarty 8.

Następnie każdy przegląda swoje karty i decyduje, które 4 karty zachować. Pozostałe (*nadmiar ponad 4 karty*) każdy odkłada na stos kart odrzuconych. Poza tym elementem, wszystkie zasady pozostają niezmienione.

Następnie każdy odrzuca tyle kart, aby mieć tylko 4 w ręce.

Rozszerzenie: „Nowe budynki“

Elementy: 30 kart ($9 \times 3 + 1 \times 2$ nowe budynki miejskie + 1 *Katedra*)

Przygotowanie gry: Połóżcie kartę *Katedry odkrytą*, obok stosu kart targowisk. Pozostałe 29 kart nowych budynków miejskich potasujcie razem z pozostałymi kartami wersji podstawowej. Poza tą zmianą, *żadne inne* zasady gry nie ulegają zmianie.

Bank (początek każdej rundy)

Jeśli posiadasz **Bank**, raz w trakcie całej gry, na początku dowolnej rundy, jeszcze zanim Gubernator sprawdzi limit kart w rękach graczy, możesz wsunąć pod kartę swojego **Banku** dowolną liczbę kart, które posiadasz w ręce. Każda taka karta będzie warta na koniec gry 1 punkt zwycięstwa.

Dodatkowe informacje: sprawdź opis **Kaplicy**.





Biuro (początek każdej rundy)

Jeśli posiadasz **Biuro**, na początku każdej rundy możesz odłożyć na stos kart odrzuconych jedną albo dwie karty z ręki, a w zamian dociągnąć do ręki tę samą liczbę nowych kart.



Katedra (koniec gry)

Katedra jest budynkiem miejskim. Od początku gry leży odkryta na środku stołu. Możesz ją zbudować w fazie budowniczego, płacąc odpowiedni koszt (*w tej samej fazie nie będziesz mógł zbudować już żadnego innego budynku*).

Jeśli posiadasz **Katedrę**, na koniec gry otrzymasz *dotatkowe* punkty zwycięstwa za budynki o koszcie 6, które zbudowali twoi przeciwnicy. Za pierwszy taki budynek otrzymasz 4 PZ, za drugi 3 PZ, itd.

Przykład: Maciek posiada **Katedrę**. Jego przeciwnicy zbudowali łącznie: 2x **Siedzibę cechu**, 2x **Ratusz**, 1x **Rezydencję** oraz 1x **Pałac**. **Katedra** da mu więc: $4+3+2+1+0+0 = 10$ PZ.



Komora celna (fazy: burmistrza oraz kupca)

Jeśli posiadasz **Komorę celną**, na początku *fazy burmistrza* weź kartę ze stosu do dociągnięcia (*bez oglądania*) i połóż ją, jako towar, na **Komorze celnej**. W *fazie kupca* sprzedaj ten towar: odłóż go na stos kart odrzuconych i dociągnij *dwie* karty (*bez względu na wartości widniejące na karcie targowiska*).

Uwaga: towar leżący w **Komorze celnej** podlega takim samym zasadom, jak inne towary w grze. To znaczy, że: możesz mieć maksymalnie 1 towar w **Komorze celnej**, możesz go wykorzystać na **Czarnym rynku** (jako pieniądze) albo na **Małym targu** lub **Dużym targu**, itp.

Park (faza budowniczego)

Jeśli posiadasz **Park**, który właśnie nadbudowujesz (przy użyciu **Żurawia**), koszt budowy nowego budynku pomniejszany jest nie o maksymalnie 3 karty, lecz o maksymalnie 6 kart.

Przykład:

- Przemek posiada **Park**, który zamierza nadbudować **Biblioteką**. W tej sytuacji może to zrobić, nie płacąc nic.
- Gosia posiada **Park**, który zamierza nadbudować **Katedrą**. W tej sytuacji musi zapłacić tylko jedną kartę. Gdyby była Budowniczym oraz/albo posiadała **Kamieniołom**, nie musiałaby nic płacić.

Port (faza kupca)

Jeśli posiadasz **Port**, za każdym razem, kiedy sprzedajesz towar w fazie kupca, możesz wsunąć jedną kartę towaru, który właśnie sprzedałeś, pod kartę **Port** (bez jej oglądania), zamiast odkładać ją na stos kart odrzuconych. Każda taka karta będzie warta na koniec gry 1 punkt zwycięstwa.

*Dodatkowe informacje: sprawdź opis **Kaplicy**.*





Pracownia złotnicza (faza poszukiwacza)

Jeśli posiadasz **Pracownię złotniczą**, w każdej fazie poszukiwacza odkryj wierzchnią kartę stosu do dociągania i pokaż wszystkim. Jeśli jest to karta budynku, którego jeszcze nikt nie wybudował (również ty), możesz dać tę kartę do kart trzymanyh w ręce. Jeśli jej nie chcesz, odrzuć ją.

Rezydencja (koniec gry)

Jeśli posiadasz **Rezydencję**, na koniec gry otrzymasz *dotatkowe* punkty zwycięstwa za każdy zestaw *trzech różnych* budynków o *takim samym* koszcie budowy. Za pierwszy zestaw otrzymasz 4 PZ, za drugi 3 PZ, itd.

Przykład:

- **Martyna** zbudowała 11 budynków: 2x **Farbiarnia** (1), **Cukrownia** (2), **Czarny rynek** (2), **Studnia** (2), 2x **Suszarnia tytoniu** (3), **Akwedukt** (3), **Pałac** (6), **Siedziba cechu** (6) i **Rezydencja** (6).

Rezydencja przynosi jej $4 + 3 = 7$ dodatkowych punktów zwycięstwa (za trzy różne budynki o koszcie 2 oraz trzy różne o koszcie 6). Trzy budynki o koszcie budowy 3 nie przyniosą jej kolejnych 2 punktów zwycięstwa, ponieważ **Suszarnia tytoniu** powtarza się w tym zestawie.

- **Maciek** zbudował 12 budynków: 2x **Farbiarnia** (1), **Archiwum** (1), **Kopalnia złota** (1), **Wartownia** (1), **Przybudówka** (1), **Bank** (3), **Suszarnia tytoniu** (3), **Akwedukt** (3), **Pałac** (6), **Ratusz** (6) i **Rezydencja** (6).

Rezydencja przynosi mu $4 + 3 + 2 + 1 = 10$ dodatkowych punktów zwycięstwa (jest to możliwe, ponieważ użył każdej **Farbiarni** w innym zestawie).

Szałas (faza kupca)

Jeśli posiadasz **Szałas**, w każdej fazie kupca, w której *nikt nie sprzedał* żadnego towaru, dociągnij *jedną* kartę ze stosu i dodaj do ręki.

Tawerna (faza budowniczego)

Jeśli posiadasz **Szałas**, a na koniec każdej fazy budowniczego masz *najmniej* wybudowanych budynków (*miejskich+produkcyjnych*), dociągnij *jedną* kartę ze stosu i dodaj do ręki.

Uwaga: „najmniej“ oznacza w tym przypadku, że *nikt inny nie ma mniej, a co najmniej jedna osoba ma więcej* zbudowanych budynków.

Wartownia (początek każdej rundy)

Jeśli ktokolwiek zbudował **Wartownię**, na początku każdej rundy Gubernator sprawdzi, czy osoby *bez* **Wartowni** mają maksymalnie po sześć kart w ręce. Jeśli posiadasz **Wartownię**, możesz wciąż mieć 7 kart w ręce, a osoby posiadające **Wieżę widokową** (nawet, jeśli nie mają **Wartowni**), mogą mieć maksymalnie 12 kart w ręce.

Kolejność działania budynków na początku rundy:

1. **Biuro**,
2. **Kaplica/Bank**,
3. **Wartownia/Wieża widokowa**
(patrz też: tekst na karcie Gubernatora)





Autor oraz wydawca składają szczególne podziękowania dla: Richarda Borg oraz Toma Lehmann za ich sugestie. Dziękujemy również licznym graczom testującym za ich ogromne zaangażowanie.



alea
Postfach 1150
83233 Bernau, Niemcy
info@aleaspiele.de



facebook.com/LacertaPL | www.LACERTA.pl
kontakt@lacerta.pl

Wydawnictwo LACERTA
skr. poczt. 57003, ul. Czarnieckiego 15
53-638 Wrocław, Polska

© 2004-2018 Ravensburger Spieleverlag
© 2003 Andreas Seyfarth