



# CUDA ARCHITEKTURY

ARCHITEKCI ZACHODNIEGO KRÓLESTWA

PROJEKT GRY – SHEM PHILLIPS ORAZ S J MACDONALD

ILUSTRACJE – MIHAJLO DIMITRIEVSKI

PROJEKT GRAFICZNY I UKŁAD – SHEM PHILLIPS

TŁUMACZENIE: PAWEŁ IMPEROWICZ

WERSJA POLSKA: ZESPÓŁ PORTAL GAMES

COPYRIGHT 2022 PORTAL GAMES

[WWW.PORTALGAMES.PL](http://WWW.PORTALGAMES.PL)




# WPROWADZENIE


Rozszerzenie Architektki Zachodniego Królestwa: Cuda Architektury opowiada o budowniczych z różnych stron świata, którzy tu przybyli, aby wziąć udział w najnowszym przedsięwzięciu Króla — wzniesieniu pięciu wspaniałych budowli, które upiększą miasto. Jednak nie każdemu architektowi można powierzyć takie zadanie. Tylko ci, którzy mają dostateczne wpływy i reputację dobroczyńców, dostąpią tego wielkiego zaszczytu. Będziesz towarzyszyć Księżniczce podczas inspekcji projektów, czy też uzyskasz wsparcie ze strony nieuchwytnego Spekulanta?

## KOMPONENTY



12 kart  
Nagrody  
(Oznaczone  
ikoną )




24 karty Pomocnika  
(Oznaczone ikoną )



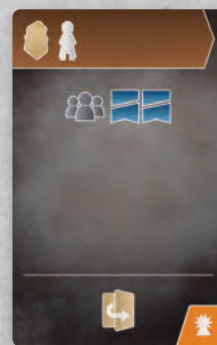
5 kart Cudu



24 karty Budynku  
(Oznaczone ikoną )



24 karty Schematu  
(do rozgrywki  
jednoosobowej)

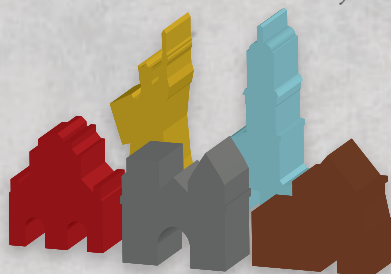


1 karta Schematu  
(do rozgrywki  
w Kronikach)

1 plansza Wpływów



1 Księżniczka 1 Spekulant

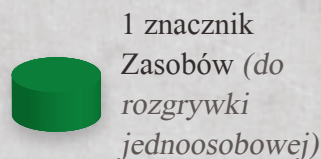


5 znaczników Cudu

6 plansz Gracza oraz  
3 plansze Wirtualnego Przeciwnika  
(do rozgrywki jednoosobowej)



7 kart Datku/Skutku



1 znacznik  
Zasobów (do  
rozgrywki  
jednoosobowej)

6 znaczników  
Gracza



## PRZYGOTOWANIE GRY



Przygotujcie Architektów Zachodniego Królestwa tak, jak opisano to w oryginalnej instrukcji z poniższymi zmianami.

1. Umieśćcie planszę Wpływów obok prawej krawędzi planszy Głównej.
2. Podczas przygotowywania stosu kart Pomocnika, Budynku i Nagrody należy wstawić nowe karty z rozszerzenia do odpowiednich stosów. Stos kart Pomocnika może być teraz umieszczony na prawym dolnym polu planszy Wpływów. Podczas odkrywania kart Pomocnika należy umieścić 2 dodatkowe odkryte karty na wskazanych polach na planszy Wpływów (*obecnie zawsze dostępnych jest 10 odkrytych Pomocników*). Zamiast usuwać jakiegokolwiek karty Nagrody, zależnie od liczby graczy, upewnijcie się, że wszystkie dostępne karty Nagrody są umieszczone na odpowiednim polu na planszy Głównej.
3. Dostępnych jest teraz 6 dodatkowych plansz Gracza. Podczas korzystania z Zaawansowanych Zasad Przygotowania, gracz z najwyższą wartością Cnoty zostaje graczem rozpoczynającym. W przypadku remisu, graczem rozpoczynającym zostaje gracz z największym Wpływem. Każdy gracz umieszcza swój dodatkowy znacznik Gracza na wskazanym polu toru Wpływów ("0", chyba że na planszy Graczy zaznaczono inaczej).
4. W odwrotnej kolejności tury, każdy gracz zatrudnia (*bez żadnych kosztów*) 1 odkrytego Pomocnika z puli dostępnych. Gdy wszyscy gracze wybiorą początkowego Pomocnika, przesuńcie wszystkie pozostałe karty w lewo i odkryjcie nowe karty Pomocnika, aby wypełnić puste pola. Należy to zrobić, zanim gracze dobiorą karty Budynku.
5. Obok planszy Głównej umieśćcie 5 kart Cudu wraz z odpowiadającymi im znacznikami Cudu.
6. Potasujcie karty Datku/Skutku, umieszczając je odkrytą stroną „Datku” na wskazanym polu w górnej części planszy Wpływów. Odwróćcie wierzchnią kartę i umieśćcie ją odkrytą stroną „Skutku” na pustym polu pod wizerunkami Księżniczki i Spekulanta. Umieśćcie Księżniczkę w miejscu wskazanym po prawej stronie karty Skutku, a Spekulanta w miejscu wskazanym po lewej stronie.







Gracze będą musieli bacznie obserwować nie tylko poziom swojej Cnoty, ale także Wpływy. Gracze mogą zdobywać Wpływy na różne sposoby i mogą je wydawać na wznoszenie Cudów lub rezygnację z wydawania Srebrników lub utraty Cnoty. Na koniec gry gracz z największą liczbą Wpływów zostanie nagrodzony 4 sztukami Złota. Za każdym razem, gdy gracze zdobywają Wpływ , muszą przesunąć swój znacznik Gracza w górę na torze Wpływów. Podobnie musi on zostać przesunięty w dół, gdy gracze wydadzą Wpływy . Gracze nigdy nie mogą mieć więcej niż 12 Wpływów i nigdy ich liczba nie może spaść poniżej 0.



Na torze Wpływów znajdują się 2 pola, które natychmiast nagradzają graczy kartą z wierzchu stosu kart Budynku. Może to zostać wywołane wielokrotnie w trakcie gry przez każdego gracza (za każdym razem, gdy jego znacznik Gracza przesunie się z 4 na 5 Wpływów lub z 8 na 9).

*Przykład: Gdyby Czerwony gracz zdobył 1 Wpływ, przsunąłby swój znacznik Gracza o 1 pole w górę, za co otrzymałby 1 kartę Budynku.*



W dowolnym momencie gry gracze mogą dobrowolnie stracić 2 Wpływy zamiast wydawać do 2 Srebrników (nie Podatków) lub aby uniknąć utraty 1 punktu Cnoty. Gracze mogą również zdecydować się na utratę 4 Wpływów zamiast wydać 1 sztukę Złota lub 1 Marmur. Mogą zrobić to wielokrotnie podczas jednej tury. Gracze znajdą przypomnienie dotyczące tych zdolności nad stosem kart Pomocników na planszy Wpływów.

*Przykład: umieszczając swojego Robotnika na środkowym polu Czarnego Rynku, Czerwony gracz może zdecydować się na utratę łącznie 4 Wpływów, aby uniknąć utraty 1 punktu Cnoty i 2 Srebrników.*

**Zdolności te nie mogą być używane do przekazywania Datków** (patrz następna strona), ponieważ wymagają one od graczy przeniesienia fizycznych Zasobów ze swojej Puli. Jeśli stracą 2 Wpływy, aby uniknąć wydawania 2 Srebrników, gracze mogą wykorzystać to w 2 akcjach. Na przykład używając Kupca w Królewskim Skarbcu do wykonywania wielu wymian (każda wymiana wymaga jednego Srebrnika).



# KSIĘŻNICZKA I SPEKULANT

Pomimo odmiennych metod, Księżniczka i Spekulant są najlepszym źródłem Wpływów w mieście.




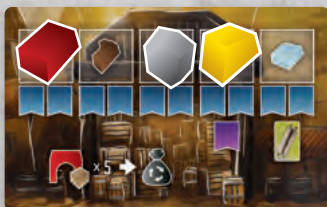
Za każdym razem, gdy gracze umieszczają Robotnika na tym samym polu co Księżniczka, mogą przekazać 1 Datek. Można to zrobić w dowolnym momencie swojej tury, ale nie w trakcie rozpatrywania akcji. Ponadto za każdym razem, gdy graczom uda się pojmać dowolną liczbę wrogich Robotników z miejsca, w którym znajduje się Księżniczka, tracą dokładnie 1 punkt Cnoty.



Za każdym razem, gdy gracze umieszczają Robotnika w tym samym miejscu, co Spekulant, zyskują 1 Wpływ. Można to uzyskać w dowolnym momencie swojej tury, ale nie w trakcie rozpatrywania akcji. Ponadto za każdym razem, gdy graczom uda się pojmać dowolną liczbę wrogich Robotników z miejsca, w którym znajduje się Spekulant, zyskują dokładnie 1 punkt Cnoty.

## DATKI

 Gracze zawsze mogą przekazać jeden Datek, umieszczając Robotnika w lokacji Księżniczki. Gracze mogą wspólnie przekazać Datek w postaci 1 Zasobu każdego rodzaju w celu wznoszenia Cudów. Po umieszczeniu określonego Zasobu na aktualnej karcie Datku nie można go ponownie umieścić (dopóki Czarny Rynek nie zostanie odświeżony). Aby przekazać Datek, gracze muszą umieścić Zasób ze swojej Puli na kartę Datku. Natychmiast otrzymują nagrody widoczne poniżej tego konkretnego Zasobu.



*Przykład: Glina, Kamień i Złoto zostały już umieszczone na tej karcie. Dlatego gracze mogą przekazać Datek w postaci 1 Drewna, aby otrzymać 2 Wpływy lub 1 Marmur, aby otrzymać 2 Wpływy i 1 kartę Nagrody.*



# ODŚWIEŻANIE CZARNEGO RYNKU

Odświeżanie Czarnego Rynku jest teraz wywołane również, jeśli na karcie Datku zostanie umieszczonych 5 Zasobów. Niezależnie od tego, w jaki sposób wywoływane jest odświeżenie Czarnego Rynku, gracze powinni rozpatrzyć poniższe kroki w podanej kolejności.

1. **Wszyscy Robotnicy znajdujący się obecnie na Czarnym Rynku trafiają do Więzienia.**

2. **Górna karty Małego Rynku (po lewej) jest odwracana i umieszczona na wierzchu karty Dużego Rynku (po prawej).** Jeśli w stosie kart Małego Rynku zabraknie kart do odwrócenia podczas odświeżania, weźcie wszystkie karty ze stosu kart Dużego Rynku i przetasujcie je, aby utworzyć nowy stos Małego Rynku.

3. Gracze posiadający Pomocników - **Łobuziaka i Arystokratę** rozpatrują ich efekty.

4. Wszyscy gracze z przynajmniej 1 Robotnikiem **w lokacji Spekulanta** postępują zgodnie z krokami opisanymi na odkrytej karcie Skutku (*uzyskanie Długu, Wpływu lub utrata Cnoty, a wszyscy Robotnicy w tej lokacji zostaną wysłani do Więzienia*).

5. Gracz (lub gracze) z największą liczbą Robotników **w lokacji Księżniczki** otrzymuje nagrodę wskazaną na odkrytej karcie Skutku. Jeśli żaden gracz nie ma Robotników w tej lokacji, nikt nie otrzymuje nagrody. Jeśli wielu graczy remisuje w zakresie największej liczby, powinni otrzymać nagrody w kolejności tury, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, zaczynając od gracza, który wywołał odświeżenie.

6. **Wszystkie zasoby znajdujące się na karcie Datku są przenoszone na odpowiadające im karty Cudu** (*Glina umieszczona na karcie Cudu Gliny, Drewno na karcie Drewna itd.*). Jeśli Cud został już wzniesiony, odpowiadający mu zasób z Datku powinien w tym momencie zostać zwrócony do Puli Zasobów.

7. **Odwróć wierzchnią kartę Datku**, kładąc ją odkrytą stroną „Skutku” na wierzchu dowolnych poprzednich kart Skutku. Jeśli podczas odświeżenia, w stosie kart Datków nie ma już kart do odwrócenia, należy potasować wszystkie karty Datku/Skutku i odświeżyć oba stosy kart, tak jak podczas przygotowania gry.

8. **Przesuń Spekulanta i Księżniczkę** do ich nowych lokacji, zgodnie z odkrytą kartą Skutku.

9. Gracze z dowolnymi **Pomocnikami związanymi z odświeżeniem Czarnego Rynku** mogą teraz wykonywać swoje akcje w dowolnej wybranej kolejności. *Należy pamiętać, że Łobuziak i Arystokrata zostali rozpatrzeni podczas kroku 3.*

10. **Wszyscy gracze z przynajmniej 3 Robotnikami w Więzieniu tracą 1 punkt Cnoty.**

11. **Gracz (lub gracze) z największą liczbą Robotników w Więzieniu otrzymuje 1 kartę Długu**, kładąc ją przed sobą stroną „niespłaconą”. Jeśli żaden gracz nie ma Robotników w Więzieniu, nikt nie otrzymuje karty Długu.



## WZNOWIENIE CUDÓW

Pod każdym względem Cuda są traktowane jako Budynki. Zamiast stawiać Budynek z własnej ręki w Domu Gildii, gracze mogą zdecydować się na ukończenie Cudu. Każdy Cud jest powiązany z 1 z 5 Zasobów w grze. Zaleca się umieszczanie kart i znaczników Cudu obok planszy Głównej w kolejności przedstawionej poniżej (od największej do najmniejszej liczby wymaganych Wpływów).

Każdy Cud wymaga wydania określonej liczby Zasobów, Wpływów i Podatków. Jak opisano to w kroku 6 na poprzedniej stronie, wszystkie Zasoby z kart Datku są przenoszone na karty Cudu podczas każdego odświeżenia Czarnego Rynku. **Każdy Zasób umieszczony na karcie Cudu zmniejsza koszt Zasobów tego Cudu o 1.**

*Przykład: Cud Kamienia wymaga 5 Wpływów i 3 Podatków. Wymaga również 14 Kamieni. Jeśli jednak na tej karcie Cudu w ramach Datków znajdowałyby się już 3 Kamienie, wzniesienie kosztowałoby graczy tylko 11 Kamieni.*

Wzniesione Cuda należy umieszczać przed graczem, który je wznosił, obok innych posiadanych Budynków. Wszelkie Zasoby znajdujące się na kartach Cudów należy zwrócić do Puli Zasobów. Za wszystkie wzniesione Cuda natychmiast przyznawana jest nagroda: 2 punkty Cnoty. Po wykonaniu tych wszystkich czynności gracze powinni umieścić odpowiedni znacznik Cudu w jednej z następujących lokalizacji: **Królewski Skarbiec, Plac Miejski, Warsztat, Złotnik, Kamieniołom, Las lub Wartownia**. Nie można umieszczać go w Kopalniach, Domu Gildii, Czarnym Rynku lub na Poborcy Podatkowym.

**W jednej lokacji nie może znajdować się więcej niż 1 Cud.**





## ODWIEDZANIE CUDÓW

Wzniesione Cuda dają właścicielom dodatkowe korzyści w ich lokacji. Za każdym razem, gdy gracz umieszcza Robotnika w tej samej lokacji, co 1 ze swoich Cudów, mogą albo zachować się tak, jakby mieli tam 1 dodatkowego Robotnika, albo zyskać 1 Wpływ. Umieszczanie Robotników w lokacjach z Cudami przeciwnika nie daje żadnych korzyści ani negatywnych efektów.

Podczas rozpatrywania lokacji Księżniczki i Spekulanta w czasie odświeżenia Czarnego Rynku, Cuda nie liczą się jako dodatkowi Robotnicy.



## PUNKTOWANIE NA KONIEC GRY


Gra kończy się w taki sam sposób, jak w przypadku rozgrywki bez tego rozszerzenia. Po tym, jak wszyscy gracze rozpatrzą wszelkie utracone Cnoty na koniec gry (*zamiast tego potencjalnie tracąc Wpływy*), **gracz z największą liczbą Wpływów otrzymuje 4 sztuki Złota z Puli Zasobów**. W przypadku remisu, remisujący gracze dzielą 4 sztuki Złota między siebie tak równo, jak to możliwe. Nieprzydzielone Złoto przepada. Przy obliczaniu Punktów Zwycięstwa za Budynki, gracze powinni pamiętać, aby uwzględnić wszelkie Cuda, które wznieśli.

## WARIANT JEDNOOSOBOWY: PRZYGOTOWANIE

Rozszerzenie „Cuda Architektury” zawiera zupełnie nowy wariant jednoosobowy dla Architektów Zachodniego Królestwa. Aby zagrać w wariant jednoosobowy przygotuj grę tak jak dla 2 graczy, z kilkoma poniższymi zmianami.

1. Zamiast 1 zwykłej planszy Gracza, daj przeciwnikowi 1 z nowych plansz wirtualnego przeciwnika. Są one dwustronne, oferując 6 unikalnych Przeciwników z którymi można rywalizować. Przydziel mu kolor gracza, dając 20 Robotników i 3 znaczniki Gracza dla Cnoty, Katedry i Wpływu. Zaznacz Cnotę i Wpływy na planszy wirtualnego przeciwnika. Umieść znacznik Zasobów wirtualnego przeciwnika na skrajnym lewym polu toru Zasobów. Nie dawaj przeciwnikowi żadnych Srebrników, kart Budynku ani kart Pomocnika.



2. Oddziel karty Początkowego Schematu (*brązowe nagłówki*) od jego kart Przyszłego Schematu (*czarne nagłówki*). Jeśli nie korzystasz z rozszerzenia Wiek Rzemieślników, pamiętaj, aby usunąć 2 powiązane z nim karty Schematu oznaczone  w prawym dolnym rogu. Potasuj karty Początkowego Schematu i umieść je w zakrytym stosie kart obok planszy wirtualnego przeciwnika. Potasuj karty Przyszłego Schematu i umieść je w zakrytym stosie kart obok obszaru gry. Dobierzesz je tylko wtedy, gdy otrzymasz takie polecenie.
3. Do tego wariantu zalecane jest skorzystanie z Zaawansowanych Zasad Przygotowania. Pamiętaj, aby przygotować również 1 Początkowego Pomocnika. Następnie rozdaj sobie 5 kart Budynku. Wybierz i zachowaj 3, a pozostałe 2 odrzuć.

## WARIANT JEDNOOSOBOWY: KARTY SCHEMATU

Swoją turę zawsze rozgrywasz jako pierwszy, a następnie twój przeciwnik. Swoje tury rozgrywasz tak samo, jak w standardowej rozgrywce. Tury twojego przeciwnika rozgrywane są inaczej. W jego turze odkryj wierzchnią kartę ze stosu kart Schematu. Jeśli stos kart Schematu kiedykolwiek się wyczerpie, przetasuj wszystkie odrzucone karty Schematu, aby utworzyć nowy stos.

Wirtualny przeciwnik zawsze będzie dążyć do umieszczenia w swojej turze jednego Robotnika. Niektóre karty Schematu zawierają tylko jedną opcję, podczas gdy inne mają 2 możliwe lokacje i inne wybory do rozstrzygnięcia. Jeśli karta Schematu ma 2 lokacje, wirtualny przeciwnik umieści swojego Robotnika na pierwszej od góry, ale tylko wtedy, gdy warunek (*na czerwono*) jest spełniony. Jeśli nie jest spełniony, zamiast tego umieści swojego Robotnika na dolnej lokacji.

*Przykład: Wirtualny przeciwnik chce umieścić Robotnika w Wartowni, ale tylko wtedy, gdy ma co najmniej 2 własnych Robotników w Więzieniu. Jeśli ten warunek nie jest spełniony, zamiast tego umieszcza Robotnika na Czarnym Rynku. Ta część ma 3 opcje. Spośród wymienionych zawsze rozegra pierwszą możliwą wymienioną od góry akcję.*



- Wirtualny przeciwnik zawsze zyskuje 1 Wpływ, kiedy umieszcza Robotnika w lokacji ze Spekulantem, ale przekazuje Datek tylko w lokacji, gdzie znajduje się Księżniczka, jeśli otrzyma takie polecenie.
- Jeśli wyraźnie nakazano umieścić Robotnika w lokacji Księżniczki, przeciwnik przekazuje tylko jeden Datek (*nie wykonuje żadnych innych akcji związanych z tym miejscem*). Zawsze zdobywa wskazane Wpływy i punkty Cnoty podczas przekazywania Datku.
- Wirtualny przeciwnik zawsze traci/zyskuje punkty Cnoty, gdy udaje się mu pojąć wrogich Robotników z lokacji Księżniczki/Spekulanta (*tak jak zrobiłby to gracz*).



## WARIANT JEDNOOSOBOWY: TOR SUROWCÓW

Tor Zasobów wpływa na wiele decyzji wirtualnego przeciwnika. Gromadzi on powoli Marmur do celów końcowej punktacji i wnoszenia Cudów. **Za każdym razem, gdy wirtualny przeciwnik zyskuje Srebrniki, zamiast tego przesuw swój znacznik Zasobów o 1 pole w prawo** (1 pole za Srebrnika). Jeśli przesuw się z pola skrajnie po prawej, wraca na pole skrajnie po lewej i otrzymuje 1 Marmur z Puli Zasobów.

Poza wydawaniem Marmuru na wnoszenie Cudów wirtualny przeciwnik nigdy nie wydaje Zasobów. Jeśli kiedykolwiek otrzyma polecenie przekazania Datku: Zasobów lub Podatku Poborcy Podatkowemu, zawsze pochodzi on z Puli Zasobów.



Tor Zasobów określa również, których Pomocników, Datki, Cuda i Zdobienia (*Wiek Rzemieślników*) wybierze wirtualny przeciwnik, jeśli otrzyma takie polecenie. Zwróć uwagę, że pole skrajnie po lewej na Zdobienie odnosi się do stosu kart Rzemiosła (*losowo dobierane z wierzchu*).

- Jeśli wirtualny przeciwnik ma zniszczyć Dług, którego nie ma, lub zdobyć Pomocnika, zamiast tego otrzymuje 2 Srebrniki (*przesuwając swój znacznik Zasobów o 2 pola na swoim torze Zasobów*).
- Jeśli otrzyma polecenie, aby dodać kartę Przyszłego Schematu do swojego stosu odrzuconych Schematów, a stos dobierania jest pusty lub jeśli w jakikolwiek sposób zdobywa Srebrniki, zamiast tego przesuw swój znacznik Zasobów o 1 pole na swoim torze Zasobów.
- Za każdym razem, gdy ma otrzymać kartę Nagrody lub Wpływy, gdy znajdują się na szczycie toru Wpływów, zamiast tego zyskuje 1 punkt Cnoty.
- Za każdym razem, gdy otrzyma polecenie zdobycia sztuki Złota, zamiast tego otrzymuje Marmur.



**Wirtualny przeciwnik zawsze ma dostęp do Czarnego Rynku i pracuje nad Katedrą**, niezależnie od jego pozycji na torze Cnoty.




Jeśli wirtualny przeciwnik ma do wyboru 2 opcje nagrody od Księżniczki, najpierw spróbuje wybrać opcję z lewej. Jeśli nie jest to możliwe, wybierze opcję z prawej.



Występują 4 karty Budynku „Rynek”, które zapewniają dodatkowe PZ za posiadanie największej liczby określonego Zasobu na koniec gry. Ponieważ wirtualny przeciwnik nie zbiera tych Zasobów, gracz powinien zamiast tego, na koniec gry porównać swoje Zasoby z Wpływami wirtualnego przeciwnika.



## WARIANT JEDNOOSOBOWY: WZNOSZENIE CUDÓW

 Aby wznieść Cud, wirtualny przeciwnik musi wydać określoną liczbę Wpływów i Marmuru. Ich suma musi wynosić 10. Wydawane Wpływy są takie same jak te, które wydają gracze (*wydrukowane na każdej karcie Cudu*). Wirtualny przeciwnik zawsze płaci różnicę Marmurem, aż do łącznej wartości 10.

Jeśli wirtualny przeciwnik może pozwolić sobie na więcej niż 1 dostępny Cud, użyje toru Zasobów, aby określić, który Cud wzniesie. Powinno to odpowiadać rodzajowi Zasobu: *Na przykład pole po lewej pokazuje Glinę, więc wirtualny przeciwnik zbudowałaby Cud Gliny*. Jeśli ten Cud nie jest dostępny lub nie może sobie na niego pozwolić, skupi się na kolejnym Cudzie na prawo, w razie potrzeby zaczynając znów od Cudu Gliny.

Wpływy są wydawane poprzez przesunięcie znacznika Wpływu Gracza w dół toru Wpływów, a Marmur jest wydawany z Zasobów wirtualnego przeciwnika z powrotem do Puli Zasobów. Wirtualny przeciwnik nie otrzymuje żadnej zniżki za przekazania Datku: Zasobów na karty Cudów. Dodaj również wskazany Podatek z Cudów do Poborcy Podatkowego (*z Puli Zasobów*).

Po wzniesieniu Cudu wirtualny przeciwnik natychmiast zyskuje 2 punkty Cnoty. Umieść kartę Cudu obok planszy wirtualnego przeciwnika. Weź odpowiedni znacznik Cudu i umieść go w wybranej lokacji, zgodnie z listą priorytetów, widocznych na dole planszy wirtualnego przeciwnika. **Umieszczając Robotników na swoich wzniesionych Cudach, wirtualny przeciwnik zyskuje tylko korzyść po lewej ze swojej karty Cudu** (*zachowując się tak, jakby miał 1 dodatkowego Robotnika*).

*Przykład: Wirtualny przeciwnik odkrywa swoją kartę Początkowego Schematu Domu Gildii. Po umieszczeniu Robotnika w Domu Gildii spróbuje wznieść Cud. Ma 6 Wpływów i 5 Marmurów. Dzięki temu może sobie pozwolić na Wzniesienie Cudu Kamienia i Drewna. Znacznik Zasobów wirtualnego przeciwnika znajduje się obecnie na polu Drewna, więc jest to Cud, który wzniesie. Płaci 6 Wpływów i 4 Marmury do Puli Zasobów (w sumie 10), dodaje 4 Podatki do Poborcy Podatkowego i zyskuje 2 punkty Cnoty. Pierwszym priorytetem przy umieszczaniu Cudu jest Plac Miasta (1). Jednak jest tu już Cud, więc zamiast tego umieszcza go u Złotnika (2).*



*W powyższym przykładzie, jeśli wirtualnego przeciwnika nie stać na wzniesienie Cudu, zamiast tego pracowałaby nad Katedrą. Gdyby i to nie było możliwe, otrzymałaby 4 Marmury.*



## WARIANT JEDNOOSOBOWY: POJMANIE I AKCJE WARTOWNI

Za każdą akcję pojmania wirtualny przeciwnik może pojąć 1 grupę wrogich Robotników (1 gracza) z jednej lokacji. Dzięki wielu akcjom pojmania może pojąć ich z kilku lokacji (wirtualny przeciwnik nie jest ograniczony tak jak zwykli gracze). Zawsze wybiera lokację z największą liczbą Robotników. W przypadku remisu postępuje zgodnie z kolejnością u dołu swojej planszy wirtualnego przeciwnika. Bez względu na to, ilu Robotników pojmał, dodaje tylko 1 Srebrnika Poborcy Podatkowemu.

*Przykład: Wirtualny przeciwnik ma do wykonania 3 pojmania. Na Placu Miejskim, Kamieniołomie, Żłotniku i Kopalniach jest po 3 Robotników przeciwnika. Księżniczka jest również u Żłotnika, więc tu odbędzie się pierwsze pojmanie. Następnie wybierze Kopalnie, a jako ostatni Plac Miejski.*



➔ NAJWIĘCEJ ROBOTNIKÓW (KSIĘŻNICZKA / KOPALNIE / KRÓLEWSKI SKARBIEC / PLAC MIEJSKI / LAS / KAMIENIOŁÓM / ŻŁOTNIK / WARTOWNIA / WARSZTAT)

Jeśli użycie wirtualnego przeciwnika w rozgrywce z przynajmniej 2 osobami, nadal zaatakuję on poszczególne grupy o największej liczbie Robotników (niekoniecznie lokację z największą liczbą wrogich Robotników). W rzadkim przypadku, gdy wirtualny przeciwnik wybierze lokację, w której przynajmniej 2 graczy ma taką samą liczbę Robotników, ale jednocześnie nie ma wystarczającej liczby akcji, by ich wszystkich pojmać, i tak to zrobi.

*Przykład: Jeśli wirtualny przeciwnik miałaby tylko 1 akcję pojmania, a 2 graczy miało 4 Robotników w Lesie (obaj spełniający warunek „najwięcej”), przejąłby wszystkich 8 Robotników w ramach jednej akcji.*

Rozpatrując akcję w Wartowni, wirtualny przeciwnik zawsze dąży do wykonania górnej akcji na swojej planszy Gracza, zanim przejdzie do następnej. Obydwie dolne akcje mogą być wykonywane wielokrotnie, dopóki ma jeszcze akcje do wykonania. Jednak nie przejdzie do akcji 5, jeśli nadal ma więcej Długów do odwrócenia.

*Przykład: Wirtualny przeciwnik ma do wykonania 4 akcje i 3 niespłacone Długi. Nie ma Robotników w Więzieniu, nie ma pojmanych Robotników i żaden z Robotników wirtualnego przeciwnika nie jest pojmany przez innych graczy. W związku z tym odwróci wszystkie 3 Długi (dodając 9 Podatków i zyskując 3 punkty Cnoty), a następnie wykonując swoją czwartą akcję, zyska 1 kartę Przyszłego Schematu.*

### WARTOWNIA: PRIORYTET AKCJI





## WARIANT JEDNOOSOBOWY: SYMBOLE



Skupienie - Zobacz planszę wirtualnego przeciwnika, aby zapoznać się z opisem.



Umieść Robotnika w lokacji Księżniczki.



Przesuń się o 1 poziom w górę w Katedrze i zyskaj 1 punkt Cnoty (zamiast karty Nagrody).



Zyskaj 1 kartę Przyszłego Schematu, dodaj ją do stosu odrzuconych Schematów wirtualnego przeciwnika.



Odwróć i rozpatrz następną kartę Schematu.



Zwróć wszystkie Podatki do Puli Zasobów i zyskaj Srebrniki w ich liczbie.



Usuń 2 Pomocników. Pozycja znacznika Zasobów wskazuje, które karty należy usunąć.



Przekaż Datek. Wirtualny przeciwnik zawsze przekazuje Datek, wykorzystując zasoby z Puli Zasobów. Pozycja znacznika Zasobów wskazuje, który Zasób będzie Datkiem. Jeśli zostanie zablokowany, wybierze następny Zasób po prawej, w razie potrzeby zaczynając znów do Gliny.

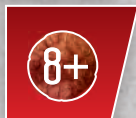
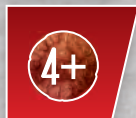
Zyskaj 1 Zdobienie (Wiek Rzemieślników). Pozycja znacznika Zasobów wskazuje, którą kartę zabierze. Uwaga: W przeciwieństwie do oryginalnego wariantu jednoosobowego, wirtualny przeciwnik nie otrzymuje Zdobienia za każdym razem, gdy umieszcza Robotnika w Domu Gildii. Ignoruje wszystkie natychmiastowe efekty Zdobień.



### Umieść Robotnika we wskazanej lokacji, jeśli:



W dowolnej lokacji znajduje się 3 lub 4 Robotników jednego przeciwnika.



U Poborcy Podatkowego znajduje się co najmniej 4 lub co najmniej 8 Podatków.



Wirtualny przeciwnik ma dowolną liczbę pojmanych Robotników.



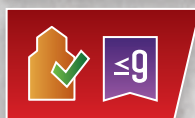
Wirtualny przeciwnik ma w Więzieniu co najmniej 2 swoich Robotników.



Wirtualny przeciwnik ma więcej Robotników niż jakiegokolwiek inny gracz w lokacji Księżniczki.



Wirtualny przeciwnik może z powodzeniem zbudować Cud lub pracować nad Katedrą.



Wirtualny przeciwnik może pracować nad Katedrą i ma nie więcej niż 9 Cnót.



Wirtualny przeciwnik może pracować nad Katedrą i nie ma już żadnych kart w stosie kart Przyszłego Schematu.



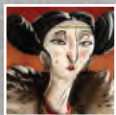
Wirtualny przeciwnik ma nie więcej niż 5 Wpływów.



Wirtualny przeciwnik może umieścić Robotnika w Domu Gildii (Wiek Rzemieślników).



## WARIANT JEDNOOSOBOWY: WIRTUALNI PRZECIWNICY



### Arystokratka

Skupienie: lokacja Księżniczki. Przekaż Datek i zyskaj 1 kartę Przyszłego Schematu.  
Zdolność: Do wzniesienia każdego Cudu potrzeba o 2 Marmury mniej.



### Domokrażca

Skupienie: Złotnik. Zyskaj 1 Srebrnik oraz 1 dodatkowy Srebrnik za Robotnika.  
Zdolność: Zyskaj 1 Wpływy i 2 Srebrniki podczas każdego odświeżenia Czarnego Rynku.



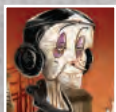
### Iluzjonista

Skupienie: Czarny Rynek.  
Zdolność: Nie trać punktów Cnoty, umieszczając Robotników na Czarnym Rynku.



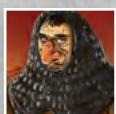
### Patron

Skupienie: Królewski Skarbiec. Zyskaj 1 Marmur za każdych 2 Robotników lub zyskaj 1 punkt Cnoty mając tylko 1 Robotnika.  
Zdolność: Zyskaj 1 Wpływ umieszczając Robotników w Królewskim Skarbcu.



### Plotkara

Skupienie: Warsztat. Usuń 2 Pomocników, weź 2 Podatki i 2 karty Przyszłego Schematu.  
Zdolność: Wykonaj 1 pojmanie po wzniesieniu Cudu lub postępie prac nad Katedrą.



### Zbir

Skupienie: Plac Miejski. Wyślij pojmanych Robotników do Więzienia lub dodaj 1 Podatek i wykonaj 1 pojmanie za każdego Robotnika.  
Zdolność: Zyskaj 1 Marmur gdy wysyłasz pojmanych Robotników do Więzienia.

## WARIANT JEDNOOSOBOWY I KOOPERACYJNY: PUNKTOWANIE NA KONIEC GRY

**Jednoosobowy:** Wirtualny przeciwnik zdobywa PZ za swoje Cuda, pracę nad Katedrą, Cnotę i Marmur. Traci również PZ za niespłacone Długi i Robotników w Więzieniu, tak jak wszyscy gracze. W rozgrywce z Wiekiem Rzemieślników zdobywa również PZ za swoje Zdobienia.

**Kooperacja:** Na koniec gry gracz z największą liczbą Wpływów zyskuje 4 sztuki Złota tylko jeśli ma więcej niż 8 Wpływów. Umieść 1 ze znaczników Namiestnika z Kronik na torze Wpływów, aby stanowił przypomnienie dla graczy podczas gry.



# NOWI POMOCNICY I BUDYNKI

## Arystokratka

Podczas każdego odświeżenia Czarnego Rynku zdobądź wskazane Zasoby, jeśli masz co najmniej 1 Robotnika w lokacji Księżniczki.

## Dobroczyńca

W ramach akcji w Królewskim Skarbcu możesz utracić 1 Kamień, Drewno albo Glinę, aby zyskać 1 Wpływ.

## Szarlatan

Zawsze możesz stracić 1 Wpływ, aby zignorować wydawanie 1 wskazanego Zasobu na dowolny cel. Można to zrobić wielokrotnie w jednej turze.

## Rycerz / Dyplomata

Zyskaj 1 Wpływ, umieszczając Robotnika we wskazanej lokacji.

## Bankier / Majster

W ramach akcji w Królewskim Skarbcu możesz stracić zasoby po lewej stronie, aby zyskać te po prawej.

## Podróżnik

Zdobądź wskazaną nagrodę podczas stawiania Budynku (w tym Cudu).

## Rzezimieszek

Za każdym razem, gdy zyskujesz Dług, otrzymujesz również 1 Wpływ.

## Łobuziak

Podczas każdego odświeżenia Czarnego Rynku zdobądź wskazane Zasoby, jeśli masz co najmniej 1 Robotnika w lokacji Spekulanta.

## Arena, Łaźnie, Sąd, Scena, Dyby

Natychmiast zdobądź wskazaną nagrodę lub akcję.

## Klasztor

Natychmiast otrzymujesz 1 Wpływ za każdy poziom Katedry, nad którym pracowałeś.

## Opactwo, Pracownia

Wszyscy gracze natychmiast otrzymują wskazaną nagrodę (darmowych Robotników z Więzienia lub 1 kartę Budynku).

## Warsztat Cieśli, Warsztat Kamieniarski, Warsztat

### Kafelkarzy

Na koniec gry zyskaj Cnotę za każdego Pomocnika z odpowiednią Zdolnością.

## Twierdza

Na koniec gry uwolnij wszystkich swoich Robotników z Więzienia.

## Magazyn, Więzienie, Domek, Młyn, Mincerz, Teatr

Natychmiast umieść Robotnika we wskazanej lokacji i rozpatrz tę lokację w normalny sposób.

## Dwór, Posiadłość, Posterunek, Skarbiec, Mur

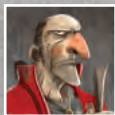
Zyskaj Cnotę lub PZ na koniec gry, w zależności od wskazanych warunków (Mur odpowiada każdej parze Budynków i poziomowi Katedry).

## Szkoła

Natychmiast usuń z Planszy Głównej 8 Pomocników od lewej, pozostałych 2 przesunij w lewo, wypełniając puste miejsca, a następnie zatrudnij za darmo jednego z dostępnych Pomocników.



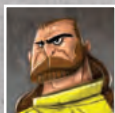
## NOWE PLANSZE GRACZA



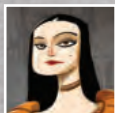
**Arnulf** rozpoczyna grę z 3 Robotnikami w Więzieniu, 4 Srebrnikami, 6 punktami Cnoty, 0 Wpływów i 3 Glinami. Ponadto liczy Księżniczkę jako 1 ze swoich Robotników, gdy umieszcza Robotników w jej lokacji.



**Isabetta** rozpoczyna grę z 5 Robotnikami w Więzieniu, 7 Srebrnikami, 4 punktami Cnoty, 2 Wpływami i 1 kartą Budynku. Otrzymuje również 1 Marmur za każdym razem, gdy zyskuje Pomocnika (*również podczas początkowego dobierania*).



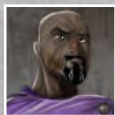
**Karol** rozpoczyna grę bez Robotników w Więzieniu, 3 Srebrnikami, 8 punktami Cnoty, 3 Wpływami i 2 Drewnami. Otrzymuje również 1 Srebrnika za każdym razem, gdy umieszcza Robotnika w lokalizacji Spekulanta.



**Klotylda** rozpoczyna grę bez Robotników w Więzieniu, bez Srebrników, z 13 punktami Cnoty, 1 Wpływem i 1 Długiem. Otrzymuje również 1 Glinę za każdym razem, gdy traci punkt Cnoty.



**Louis** rozpoczyna grę z 13 Robotnikami w Więzieniu, 11 Srebrnikami, 2 punktami Cnoty, 2 Wpływami i 1 sztuką Złota. Zawsze może wydać 2 Srebrniki, aby zignorować utratę Wpływów. Poza tym zawsze może pracować nad Katedrą, niezależnie od poziomu swojej Cnoty.



**Zesiro** rozpoczyna grę bez Robotników w Więzieniu, z 2 Srebrnikami, 10 punktami Cnoty, 1 Wpływem i 2 Kamieniami. Otrzymuje 1 Wpływ podczas wznoszenia Budynku lub pracy nad Katedrą. Oprócz tego zawsze ma dostęp do Czarnego Rynku, niezależnie od poziomu swojej Cnoty.

## ODŚWIEŻENIE CZARNEGO RYNKU – SKRÓCONY OPIS



1. Robotnicy z Czarnego Rynku trafiają do Więzienia.
2. Odśwież karty Czarnego Rynku.
3. Rozpatrz Łobuziaka i Arystokratkę.
4. Rozpatrz Skutki Spekulanta.
5. Rozpatrz Skutki Księżniczki.
6. Zasoby przekazane jako Datki są przenoszone do Cudów.
7. Odśwież karty Datku/Skutku.
8. Przenieś Księżniczkę i Spekulanta.
9. Rozpatrz odpowiednich Pomocników.
10. Wszyscy gracze z przynajmniej 3 Robotnikami w Więzieniu tracą po 1 punkcie Cnoty.
11. Gracze z największą liczbą Robotników w Więzieniu zyskują 1 Dług.