

Autor gry:

**Łukasz M.
Pogoda**

BASILICA

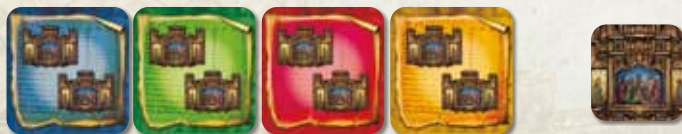
W średniowiecznej Florencji budowana jest Bazylika, większa i bardziej majestatyczna niż jakakolwiek świątynia, którą wierni mogą sobie wyobrazić. Nad tak imponującą konstrukcją pracuje nie jeden, ale aż dwóch architektów. Jeden z nich otrzymał to zadanie od królowej, a drugi od arcybiskupa diecezji. Królowa szanuje miejscowego arcybiskupa i chce uniknąć sporów z Kościołem, mimo jego uporu i zaangażowania w to wielkie dzieło. I tak władczyni zdecydowała, że architekci wspólnie zaprojektują Bazylikę i ramię w ramię będą nadzorować jej budowę dla większej chwały Bożej. Ten, kto lepiej pokieruje pracą Budowniczych i wzniesie większą część Bazyliki, zostanie szczerze wynagrodzony, a jego rzemieślnicy będą mogli spać spokojnie, nie martwiąc się o chleb i dach nad głową.

WSTĘP

W każdej turze gracze umieszczają kafelki, rozbudowując Bazylikę, aby tworzyć obszary w jednym kolorze. W tym samym czasie rozmieszczają na kafelkach swoich Budowniczych, dzięki którym zdobywają przewagę i kontrolę nad rozbudowywanymi obszarami.

Ponadto gracze wykonują Rozkazy nakazujące Szkolenie, przesuwanie lub usuwanie Budowniczych, blokowanie pól Rusztowaniami, a nawet burzenie wcześniej wybudowanych części Bazyliki. W trakcie gry punkty są zdobywane trzykrotnie, a po zakończeniu trzeciego Punktowania gra dobiega końca.

ROZSZERZENIE FESTUM FATUORUM



8 KAFELKÓW BAZYLIKI

14 ŻETONÓW OŁTARZA

Przed pierwszą rozgrywką odłóżcie te kafelki i żetony do pudełka.

Kiedy dobrze poznacie podstawowe zasady, będziecie mogli urozmaicić swoje rozgrywki dzięki temu rozszerzeniu.

KOMPONENTY



58 KAFELKÓW BAZYLIKI

w tym 4 zestawy po 10 kafelków w każdym kolorze (żółtym, niebieskim, czerwonym, zielonym) oraz 18 kafelków dwukolorowych (jokerów).



**8 KAFELKÓW
RUSZTOWANIA**



**12 PIONÓW
BUDOWNICZEGO**

(po 6 na gracza)



16 ŻETONÓW WITRAŻU



6 ŻETONÓW SZKOLENIA

(po 3 na gracza)



1 PION KRÓLOWEJ



2 MONETY

(po 1 na gracza)



**2 ŻETONY
PUNKTOWANIA**

(po 1 na gracza)



1 PŁANSZA PUNKTACJI



1 PŁANSZA

INSTRUKCJA

ZANIM ROZPOCZNIECIE GRĘ

OPIS KAFELKÓW BAZYLIKI

Kafelki Bazyliki są dwustronne, na awersie przedstawiają fragment Sklepienia Bazyliki, a na rewersie symbol Rozkazu. W zależności od decyzji gracza, kafelek może zostać wykorzystany do wybudowania fragmentu Sklepienia Bazyliki lub wykonania przedstawionego Rozkazu (jest to dokładnie opisane w dalszej części instrukcji).



Awers (Sklepienie Bazyliki)



Rewers (Rozkaz)

Kafelki mogą być jedno- lub dwukolorowe (nazywane dalej joke-rami). Znaczenie kolorów kafelków jest opisane w dalszej części instrukcji.



Kafelek jednokolorowy



Joker - kafelek dwukolorowy

Jokery to kafelki, będące równocześnie w dwóch kolorach.

OPIS PLANSZY



- 1 - Pola Rozkazów (na 3 Rozkazy)
- 2 - Pola Sklepienia (na 3 Sklepienia)
- 3 - Szerokość planszy wyznacza szerokość obszaru gry (maks. 5 kafelków Sklepienia)

PRZYGOTOWANIE DO GRY

1. Umieście planszę na środku obszaru gry.
2. Każdy gracz otrzymuje Monetę, 6 pionów Budowniczego i 3 żetony Szkolenia w wybranym kolorze. Te komponenty tworzą zasoby gracza.
3. Połóżcie planszę Punktacji na stole. Każdy gracz umieszcza po 1 pionie Budowniczego na lewo od pierwszego pola („1”) planszy Punktacji — ten pion posłuży do oznaczania punktów zdobywanych w trakcie gry.
4. Dodatkowo umieście tam również pion Królowej.
5. Przetasujcie kafelki Bazyliki i stwórzcie z nich stos obok planszy (stronę Rozkazu ku górze).
6. Przygotujcie miejsce na kafelki, które będziecie odrzucać w trakcie gry.
7. Pozostałe komponenty gry (kafelki Rusztowania, żetony Witraży i znaczniki Punktacji) umieście w pobliżu planszy.
8. Dobierzcie 3 kafelki Bazyliki ze stosu i umieście je nad planszą na 3 polach Rozkazu, stroną Rozkazu ku górze.
9. Dobierzcie 3 kafelki ze stosu i umieście je na 3 polach Sklepienia, stroną Sklepienia ku górze.



PRZEBIEG GRY

ROZPOCZĘCIE GRY

Gracz, który jako ostatni odwiedził katedrę, Bazylikę lub średnio-wieczny kościół, jako pierwszy wykonuje swoją turę. Może być to też inny rodzaj świątyni lub świętego miejsca, jeśli żaden z graczy nie odwiedził wymienionych budynków. Jeśli obaj gracze odwiedzili takie miejsce w tym samym czasie, grę rozpoczyna młodszy gracz.

PRZEBIEG TURY

Gra składa się z serii tur, rozgrywanych naprzemiennie przez graczy. Każdy gracz musi wykonać w swojej turze trzy spośród dostępnych akcji.

DOSTĘPNE AKCJE TO:

❖ UMIESZCZENIE SKLEPIENIA

❖ UMIESZCZENIE BUDOWNICZEGO

(dostępne tylko bezpośrednio po akcji Umieszczenie Sklepiania)

❖ WYKONANIE ROZKAZU

Gracz może rozpatrzyć dowolną kombinację tych trzech dostępnych akcji. Jedynym ograniczeniem jest akcja Umieszczenia Budowniczego, którą można rozpatrzyć tylko natychmiast po akcji Umieszczenia Sklepiania.

Gracz musi wykonać dokładnie trzy akcje na turę — spasowanie lub wykonanie mniejszej liczby akcji jest niedozwolone.

Po rozpatrzeniu trzeciej akcji tura gracza się kończy i rozpoczyna się tura następnego gracza.

Przykłady tury gracza:

- ❖ 1 - Umieszczenie Sklepiania, 2 - Wykonanie Rozkazu, 3 - Umieszczenie Sklepiania;
- ❖ 1 - Wykonanie Rozkazu, 2 - Wykonanie Rozkazu, 3 - Umieszczenie Sklepiania;
- ❖ 1 - Umieszczenie Sklepiania, 2 - Umieszczenie Budowniczego, 3 - Wykonanie Rozkazu.

Uwaga: Występujący w grze termin „sąsiadujące” zawsze oznacza komponenty sąsiadujące prostopadłe, nigdy po przekątnej.

OPISY TRZECH DOSTĘPNYCH AKCJI

AKCJA: UMIESZCZENIE SKLEPIENIA

Gracz wybiera 1 z 3 dostępnych kafelków Sklepiania z pól Sklepiania na planszy i umieszcza go w Bazylice zgodnie z następującymi zasadami:

- ❖ Nowy kafelek musi być dokładany na jedno z początkowych pól lub przylegać do innego kafelka (Sklepiania lub Rusztowania).
- ❖ Ponadto ten kafelek musi znaleźć się w obrębie planu Bazyliki o szerokości 5 kafelków, ograniczonego szerokością planszy:



- ❖ Dwukolorowe kafelki nigdy nie mogą sąsiadować z innymi dwukolorowymi kafelkami.

Przykład:

- A – Kafelki umieszczone prawidłowo.
- B – Kafelki umieszczone nieprawidłowo, ponieważ nie sąsiadują z żadnym innym kafelkiem.
- C – Kafelki umieszczone nieprawidłowo, ponieważ znajdują się poza planem Bazyliki.
- D – Kafelki umieszczone nieprawidłowo, ponieważ 2 dwukolorowe kafelki sąsiadują ze sobą.



Uwaga: W bardzo rzadkich przypadkach gracz wykonujący akcję Umieszczenia Sklepiania może nie być w stanie umieścić nowego kafelka w Bazylice (jeśli wszystkie 3 dostępne kafelki są dwukolorowe, a jedyne pola, na których można je umieścić sąsiadują z dwukolorowymi kafelkami). W takim wypadku gracz odrzuca wszystkie 3 kafelki Sklepiania z pól Sklepiania na planszy i zastępuje je 3 nowymi ze stosu kafelków Bazyliki.

PRZEBIEG GRY

Akcja: UMIESZCZENIE BUDOWNICZEGO ()

Ta akcja może zostać rozpatrzona tylko natychmiast po akcji Umieszczenia Sklepienia.

Gracz umieszcza jeden ze swoich pionów Budowniczego na kafelku Sklepienia, który zagrał podczas poprzedniej akcji. Budowniczego nie można umieścić na żadnym innym kafelku.

Gracz musi mieć również dostępny pion Budowniczego. Jeśli wszystkie 5 pionów Budowniczego gracza znajduje się już w Bazylice, gracz nie może wykonać akcji Umieszczenia Budowniczego, dopóki nie będzie mieć dostępnego Budowniczego w swoich zasobach.

Uwaga: Na kafelku Sklepienia nigdy nie może znajdować się więcej niż jeden pion Budowniczego.

Akcja: WYKONANIE ROZKAZU

Gracz dobiera jeden z 3 kafeleków Rozkazu z pól Rozkazu znad planszy i wykonuje przedstawiony Rozkaz (jednokrotnie), a następnie natychmiast odrzuca ten kafelek na stos odrzuconych kafeleków.

Rozkazy pozwalają dodawać, przenosić lub usuwać Budowniczych, usuwać kafelki Sklepienia z Bazyliki itp. Szczegółowe opisy każdego z Rozkazów znajdują się na stronach 6 i 7.

Następnie gracz dobiera nowy kafelek Rozkazu z wierzchu stosu i umieszcza go na właśnie opróżnionym polu Rozkazu nad planszą.

WYKONANIE PŁATNEGO ROZKAZU W TURZE PRZECIWNIKA

Niektóre z Rozkazów mają dodatkową możliwość wykonania Płatnego Rozkazu przez przeciwnika:



Kafelek Rozkazu z dodatkową możliwością wykonania Płatnego Rozkazu.

Te kafelki Rozkazu oznaczono ikoną Monety i zawierają pole z symbolami odpowiadającymi konkretnemu Płatnemu Rozkazowi.

Kiedy gracz wykonuje taki Rozkaz, jego przeciwnik może dać mu Monetę, jeśli ją posiada, i natychmiast wykonać Płatny Rozkaz (mimo że nie jest to jego tura). Płatny Rozkaz jest wykonywany zawsze po zwykłym Rozkazie.

Uwaga: Wykonanie Płatnego Rozkazu podczas tury przeciwnika nie oznacza, że gracz będzie miał mniej akcji w swojej kolejnej turze.

UZUPEŁNIANIE PÓL ROZKAZU I SKLEPIENIA

Na każdym polu Rozkazu i każdym polu Sklepienia zawsze musi znajdować się kafelek.

Za każdym razem, gdy gracz bierze kafelek Sklepienia, musi go natychmiast zastąpić nowym.

Aby to zrobić, bierze kafelek z pola Rozkazu bezpośrednio nad nim, odwraca go na stronę Sklepienia i umieszcza na pustym polu Sklepienia.



Za każdym razem, gdy kafelek Rozkazu zostanie zabrany z pola Rozkazu (czy to w celu wykonania Rozkazu, czy też zostaje odwrócony i przeniesiony na pole Sklepienia), musi zostać natychmiast zastąpiony nowym.

WYCZERPANIE STOSU KAFELKÓW

Jeśli stos kafeleków wyczerpie się, gracze przetasowują wszystkie odrzucone kafelki, aby utworzyć nowy stos.

Gra kończy się natychmiast po wyczerpaniu stosu po raz drugi, a puste miejsce nie jest uzupełniane.

Uwaga: W takim wypadku gra może zakończyć się przed trzecim (ostatnim) Punktowaniem. Jeśli tak się stanie, trzecie Punktowanie jest rozstrzygane natychmiast po zakończeniu gry.

PRZEBIEG GRY

RUCH KRÓLOWEJ WZDŁUŻ TORU PUNKTACJI

Pion Królowej rozpoczyna grę na lewo od pierwszego pola planszy Punktacji. Podczas gry porusza się do przodu wskazując upływ czasu, a jego ruch może zainicjować Punktowanie.

Za każdym razem, gdy gracz umieszcza kafelek Sklepienia z symbolem Korony, rozbudowując Bazylikę, przesuwa pion Królowej o jedno pole do przodu.

Za każdym razem, gdy pion Królowej wejdzie na pole Punktowania, oznaczone symbolem Korony, tura gracza natychmiast się kończy, niezależnie od tego, ile akcji wykonał. Następnie rozpoczyna się Punktowanie.



Kafelek z symbolem Korony



Pole Punktowania z symbolem Korony

PUNKTOWANIE

Punkty są podliczane natychmiast, gdy pion Królowej zostanie przesunięty na pole oznaczone symbolem Korony.

Punktowanie automatycznie kończy turę gracza (nawet jeśli gracz nie wykonał jeszcze wszystkich trzech akcji).

Trzecie Punktowanie automatycznie kończy grę.

Podczas Punktowania gracze sprawdzają obszary utworzone przez kafelki Sklepienia i podliczają zdobyte za nie punkty.

OBSZARY

Sklepienia w Bazylice są połączone w obszary określone kolorami kafelków.

Obszar to grupa sąsiadujących ze sobą kafelków w jednym kolorze (czerwonym, żółtym, zielonym lub niebieskim).

W Bazylice może być więcej niż jeden obszar tego samego koloru, jeżeli tworzące je kafelki nie sąsiadują z kafelkami innego obszaru w tym kolorze.

Pojedynczy kafelek, który nie sąsiaduje z żadnym innym kafelkiem tego samego koloru, również tworzy obszar (złożony tylko z 1 kafelka).

Obszary o tym samym kolorze, ale stykające się po przekątnej, nie sąsiadują ze sobą, a zatem nie są połączone.

DWUKOLOROWE KAFELKI I OBSZARY

Dwukolorowe kafelki to jokery. **Taki joker jest traktowany jako kafelek obu kolorów jednocześnie**, więc może należeć do dwóch różnych obszarów naraz.

Dwukolorowy kafelek należy jednocześnie do dwóch obszarów o różnych kolorach, więc nie łączy ich w jeden obszar.

Uwaga: W przeciwieństwie do zwykłych kafelków Sklepienia, pojedynczy joker nie tworzy obszaru sam z siebie i może być jego częścią tylko wtedy, gdy sąsiaduje prostopadłe z innym kafelkiem w tym samym kolorze.



Przykład: Ilustracja przedstawia trzy obszary: zielony (A) z 2 kafelków, niebieski (B) z 5 kafelków i czerwony (C) z 1 kafelka. Joker (D) należy równocześnie do zielonego (A) i niebieskiego (B) obszaru. Zielony obszar (A) włącznie z dwukolorowym kafelkiem (D) ma 2 kafelki, a niebieski obszar (B) z tym (D) i jeszcze jednym jokerem (E) ma 5 pól. Joker (E) łączy dwa sąsiadujące niebieskie obszary w jeden duży niebieski obszar (B), ponieważ niebieski jest jednym z dwóch kolorów tego kafelka (E). Czerwony obszar (C) jest wielkości 1 kafelka i nie zawiera żadnych jokerów. Joker (E) nie należy do obszaru czerwonego (C), ponieważ jest zielono-żółty. Joker (E) sam w sobie nie jest żółtym obszarem, ponieważ pojedynczy dwukolorowy kafelek nie tworzy obszaru. Joker (F) jest zielono-żółty, ale nie jest częścią żadnego żółtego ani zielonego obszaru. Joker (F) nie jest połączony z zielonym obszarem (A), ponieważ nie sąsiaduje z żadnym kafelkiem tego obszaru.

PRZEBIEG GRY

SPRAWDZANIE PRZEWAG

Podczas Punktowania w każdym obszarze gracze sprawdzają, kto ma przewagę i ile punktów przynosi dany obszar.

Gracz, który ma więcej Budowniczych w danym obszarze, otrzymuje 1 punkt za każdy kafelek, tworzący ten obszar.

Gracz, który ma mniej Budowniczych w danym obszarze, otrzymuje 1 punkt za każdego ze swoich Budowniczych w tym obszarze.

Jeśli gracze mają taką samą liczbę Budowniczych w danym obszarze, nikt nie otrzymuje punktów.

Uwaga: Podczas sprawdzania wartości i przewag w obszarach gracze biorą pod uwagę żetony Szkolenia i Witraże (opisane dokładnie na stronach 6 i 7).

Obszary bez Budowniczych nie przynoszą punktów żadnemu z graczy.

TOR PUNKTACJI

Gracze zaznaczają zdobywane punkty, przesuwając swoje pionki na planszy Punktacji o 1 pole za każdy punkt.

Jeśli pion gracza przekroczy pole 30, ten gracz umieszcza swój znacznik Punktacji stroną „+30” ku górze w jednym z wycięć po lewej stronie planszy Punktacji i kontynuuje ruch swoim pionem od początku toru. Jeśli pion Punktacji gracza ponownie przekroczy pole 30, znacznik Punktacji należy odwrócić, by leżał stroną „+60” ku górze.

DALSZA GRA PO PUNKTOWANIU

- 1. Usuwanie pionów Budowniczego i żetonów Szkolenia.** Po Punktowaniu gracze usuwają wszystkie swoje pionki Budowniczego i żetony Szkolenia z Bazyliki — wracają one do zasobów graczy.
- 2. Usuwanie kafelków Sklepienia.** Po Punktowaniu prace nad częścią Bazyliki zostają zakończone. Przed kontynuowaniem dalszej gry gracze odrzucają dwa rzędy kafelków Sklepienia znajdujące się najbliżej planszy (i usuwają wszystkie Witraże z odrzuconych kafelków). Następnie przesuwają pozostałe kafelki, nie zmieniając ich względnego ułożenia, pierwszy rząd kafelków znajdzie się na początkowych polach. Gracze usuwają również wszystkie kafelki Rusztowania, niezależnie od ich położenia. Żetony Witrażu nie są usuwane — pozostają na kafelkach, które nie zostały odrzucone.
- 3. Wznowienie rozgrywki.** Po rozpatrzeniu powyższych kroków kolejna tura należy do przeciwnika gracza, którego tura zainicjowała Punktowanie.

KONIEC GRY

Gra kończy się natychmiast po spełnieniu jednego z dwóch warunków, w zależności od tego, co nastąpi wcześniej: po trzecim Punktowaniu, albo jeśli stos kafelków został wyczerpany po raz drugi i gracze nie mogą uzupełnić pustego pola Rozkazu. W przypadku spełnienia drugiego warunku, gracze powinni przeprowadzić natychmiast ostatnie Punktowanie niezależnie od pozycji pionu Królowej. Zwycięzcą zostaje gracz posiadający większą liczbę punktów na koniec gry. W przypadku remisu gracze dzielą się zwycięstwem.

OPISY ROZKAZÓW

ROZKAZ: SZKOLENIE



Gracz może wyszkolić jednego ze swoich Budowniczych, umieszczonych wcześniej w Bazylice. Aby to zaznaczyć gracz bierze jeden ze swoich żetonów Szkolenia, odwraca go wybraną stroną ku górze, wybierając nową Specjalizację Budowniczego i umieszcza go pod pionem Budowniczego. Opisy Specjalizacji znajdują się na stronie 7.

Budowniczny, który posiada już Specjalizację, może zostać ponownie wyszkolony. W takim wypadku należy podmienić żeton Szkolenia umieszczony pod jego pionem. Żetony Szkolenia zostają na stałe przypisane do Budowniczych. Jeśli wyszkolony Budowniczny zostanie usunięty z Bazyliki, jego żeton Szkolenia również zostaje usunięty i wraca do zasobów gracza. Liczba żetonów Szkolenia jest ograniczona — jeśli gracz nie ma w swoich zasobach żetonów Szkolenia, nie może już szkolić Budowniczych.

Platny Rozkaz (Koszt: 1 Moneta): Przeciwnik może również wyszkolić jednego ze swoich Budowniczych, ale musi wybrać inną Specjalizację niż gracz, który wydał rozkaz Szkolenia.

ROZKAZ: PRZEMIESZCZENIE BUDOWNICZEGO



Gracz przemieszcza jednego ze swoich Budowniczych z wybranego kafelka Sklepienia na sąsiedni kafelek.

Uwaga: Na każdym kafelku Sklepienia może znajdować się maksymalnie 1 pion Budowniczego.

ROZKAZ: REKRUTACJA



Gracz umieszcza pion Budowniczego na dowolnym niezajętym kafelku Sklepienia w Bazylice.

Platny Rozkaz (Koszt: 1 Moneta): Przeciwnik może umieścić jeden pion Budowniczego na niezajętym kafelku Sklepienia sąsiadującym z kafelkiem, na którym ma już pion Budowniczego.

ROZKAZY I SPECJALIZACJE

ROZKAZ: ZAMIESZANIE



Gracz usuwa jednego ze swoich Budowniczych z dowolnego kafelka i zwraca go do swoich zasobów.

Następnie gracz musi przemieścić jednego z Budowniczych przeciwnika na sąsiedni niezajęty kafelek Sklepienia (tak jak w Rozkazu Przemieszczenie Budownicze-go). Jeśli przeciwnik nie ma Budowniczych na planszy (lub nie można poruszyć żadnego Budowniczego przeciwnika), nie można wybrać tego Rozkazu.

Platny Rozkaz (Koszt: 1 Moneta): Przeciwnik (zamiast aktywnego gracza) może zdecydować, który z jego Budowniczych zostanie przemieszczony i gdzie (tak jak w Rozkazu Przemieszczenie Budowniczego). Przeciwnik nie może zapobiec przemieszczeniu swoich Budowniczych — wybiera tylko, który z jego Budowniczych zostanie przemieszczony i gdzie.

ROZKAZ: WITRAŻ



Gracz umieszcza żeton Witrażu na dowolnym kafelku Sklepienia, na którym ma pion Budowniczego.

Podczas Punktowania każdy żeton Witrażu dodaje 2 punkty do wartości swojego obszaru, niezależnie od tego, który gracz ma w nim przewagę.

Punkty za Witraż są dodawane do wartości obszaru PO uwzględnieniu innych modyfikatorów (np. Specjalizacji Architekta).

Na każdym kafelku może znajdować się maksymalnie jeden żeton Witrażu.

Żetony Witrażu pozostają w grze tak długo, jak kafelki, na których się znajdują.

Uwaga: Pula żetonów Witrażu jest nieograniczona — jeśli żetony skończą się w trakcie gry, użyjcie dowolnego zamiennika.

ROZKAZ: RUSZTOWANIE



Gracz umieszcza 2 kafelki Rusztowania w Bazylice, zgodnie z zasadami akcji Umieszczenie Sklepienia (ignorując zasady dotyczące kolorów). Kafelki Rusztowania służą jako przeszkody w umieszczaniu kafelków Sklepienia.

Rusztowania nie mają koloru i nie należą do żadnego obszaru. Na kafelku Rusztowania nie można umieszczać kafelków Sklepienia ani Budowniczych, a Rusztowań nie można odrzucać ani przemieszczać. Kafelki Rusztowania pozostają w grze do najbliższego Punktowania, po czym wszystkie zostają usunięte.

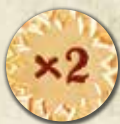
Uwaga: Pula kafelków Rusztowania jest nieograniczona — jeśli kafelki skończą się podczas gry, użyjcie dowolnego zamiennika.

ROZKAZ: KATASTROFA



Gracz odrzuca wybrany kafelek Sklepienia z Bazyliki. Kafelek Sklepienia może być odrzucony tylko wtedy, gdy nie ma na nim pionu Budowniczego.

SPECJALIZACJE



ARCHITEKT – zdobywając punkty za obszar z Architektem, gracz z przewagą podwaja liczbę otrzymywanych punktów. Dzieje się to także wtedy, gdy właściciel Architekta nie otrzymuje punktów za przewagę. (Źle umieszczony Architekt może przynieść korzyści przeciwnikowi!) Jeśli w obszarze znajduje się kilku Architektów, ich efekty nie kumulują się — wartość obszaru jest podwajana tylko raz.



MISTRZ MURARSKI – Mistrz Murarski liczy się jako dwóch Budowniczych podczas określania przewagi.



OSIŁEK – jeśli dochodzi do remisu podczas określania przewagi na danym obszarze, gracz z Osiłkiem wygrywa ten remis. Dwóch Osiłków w jednym obszarze niweluje swoje efekty.



KUGLARZ – Podczas Punktowania kafelek Sklepienia z Budowniczym wyszkolonym na Kuglarza staje się jokerem z jednym dodatkowym kolorem. W ten sposób Kuglarz może zmienić jednokolorowy Kafelek w dwukolorowy, a dwukolorowy w trójkolorowy. Kafelek Sklepienia z Kuglarzem może sześciodawać z jokerami.

Dodatkowy kolor kafelka z Kuglarzem wybiera jego właściciel. Kolor ustalany jest bezpośrednio przed Punktowaniem.

Jeśli obaj gracze wyszkolili jednego ze swoich Budowniczych na Kuglarza, kolor każdego Kuglarza jest wybierany w tajemnicy przed przeciwnikiem. Na przykład, gracze mogą wybrać spośród odrzuconych kafelków Sklepienia kafelek w wybranym kolorze, a następnie równocześnie je odkryć.

Uwaga: Jeśli w wyniku wyboru koloru Kuglarza miałby powstać obszar wielkości 1 kafełka, nie przynosi on żadnych punktów, zgodnie z zasadą mówiącą, że pojedynczy joker nie tworzy obszaru.

ROZSZERZENIE I TWÓRCY

ROZSZERZENIE FESTUM FATUORUM

Rozpoczyna się Święto Głupców — Festum Fatuorum — średnio-wieczne święto zaków i szkolarów! Młodzież wybierze spośród swoich szeregów fałszywego papieża, arcybiskupa, biskupa lub opata i będą parodiować doniosłe ceremonie w prześmiewczych pochodach. Czy odważycie się do nich dołączyć?

To mini-rozszerzenie do Bazyliki wprowadza 8 nowych kafelków Bazyliki i 14 żetonów Ołtarza.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Potasujcie nowe kafelki Bazyliki z kafelkami z gry podstawowej. Przed rozpoczęciem gry możecie wylosować 6 kafelków z potasowanego wcześniej stosu i odłożyć je z powrotem do pudełka bez podglądania.

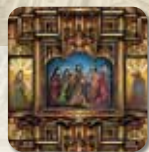
ROZKAZ: OŁTARZ

Gracz dobiera dwa żetony Ołtarza i umieszcza je na 2 różnych wybranych przez siebie kafelkach Sklepienia w Bazylice (po 1 żetonie Ołtarza na kafelek). Podczas Punktowania każdy kafelek z żetonem Witrażu i żetonem Ołtarza dodaje 4 punkty (zamiast 2) do wartości swojego obszaru, niezależnie od tego, który gracz ma w nim przewagę. Kafelki z Ołtarzami są chronione przed efektem Rozkazu Katastrofa. Budowniczy na kafelku Sklepienia z Ołtarzem jest chroniony przed skutkami Rozkazu Zamieszanie (zatem przeciwnik nie może przemieścić takiego Budowniczego).

Żetonów Ołtarza nie można umieszczać na kafelkach Rusztowania.



Kafelek z Rozkazem Ołtarz



Żeton Ołtarza

TWÓRCY

AUTOR GRY: Łukasz M. Pogoda

ROZWÓJ GRY: Ignacy Trzewiczek

INSTRUKCJA: Łukasz M. Pogoda, Michał Oracz

TŁUMACZENIE: Jan Maurycy

REDAKCJA: Vincent Salzillo, Tyler Brown

PROJEKT GRAFICZNY: Łukasz M. Pogoda, Michał Oracz
Rafał Szyma (edycja 2022)

ILUSTRACJE NA PUDEŁKU I NA PLANSZY: Juan Pablo Fuentes Ruiz

PROJEKT MENEDŻER: Marek Dąbrowski

PRODUCENCI WYKONAWCZY: Damian Mazur

Szanowny Kliencie, nasze gry kompletowane są ze szczególną starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj o tym nasz Dział Obsługi Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie:

<https://portalgames.pl/pl/reklamacje>

Wspieramy każdą naszą grę - także po jej wydaniu. Choć nasi redaktorzy i współpracownicy pieczołowicie sprawdzają i szlifują materiały z gry, czasem - nieraz po miesiącach czy wręcz latach od premiery - pojawia się konieczność wprowadzenia drobnych korekt, zmian czy ulepszeń. Zobowiązujemy się wprowadzać do instrukcji niezbędne zmiany, bazując na opiniach społeczności graczy i doświadczeniu autorów. Aktualną instrukcję, a często także dodatkowe materiały (np. mini-rozszerzenia, FAQ), znajdziesz na naszej stronie internetowej:

portalgames.pl/pl/basilica



Wydawca: Portal Games Sp. z o.o.

ul. H. Sienkiewicza 13, 44-190 Knurów, Polska.

© Copyright 2022 PORTAL GAMES Sp. z o.o.

Wszelkie prawa zastrzeżone.