

Pojedynek z Piotrem Parler

W tym wariancie gry pojedynczej staniesz naprzeciwko Piotrowi Parler – najbardziej znanemu architektowi w imperium Karola IV.



Serce Imperium

Akcje wykonywane przez Piotra są wyznaczane przez zestaw 5 kart.

Przygotowanie do gry Piotra Parlera

Potasuj 5 kart Piotra i utwórz z nich zakrytą talię. Połóż ją w łatwo dostępnym miejscu.

Wybierz kolor gracza dla Piotra i przygotuj jego planszę Gracza. Jego kosteczki na torze kopalni złota i kamieniołomów są umieszczane zgodnie ze standardowymi zasadami. Podczas rozgrywki jego żurawie i pozostałe tory nie mają znaczenia. Na koniec połóż niewykorzystane kosteczki obok jego planszy.

Przygotowanie planszy Głównej



Przygotuj rozgrywkę dla 2 graczy, ale wykorzystaj tylko te 4 żetony Produkcji. Pozostałe żetony Produkcji odłóż do pudełka.

Znaczniki trwającej budowy

Weź 3 kosteczki i pion w niewykorzystanym kolorze (inny niż twój i Piotra). Wykorzystasz je do oznaczania projektów, które Piotr Parler chce zbudować. (Pion w normalnej grze jest przesuwany po Trakcie Królewskim, ale w tym wypadku posłuży do oznaczania Targowisk).



Umieść pion na dowolnym Targowisku. To tutaj Piotr Parler będzie chciał stawiać Budynki.



Umieść po 1 kosteczkę w każdym rzędzie kafli – na dowolnym z odkrytych kafli Ulepszeń, Muru i Budynków. To te 3 kafle Peter będzie chciał pozyskać w pierwszej kolejności.

Rozgrywka

Rozpoczynasz grę. Swoje tury rozgrywasz zgodnie ze standardowymi zasadami. Wykonujesz je na przemian z turami Piotra Parlera, który rozgrywa swoje tury zgodnie z kartami ze swojej talii.

Tura Piotra Parlera

- Odkryj wierzchnią kartę z jego talii.
- Wykonaj następujące akcje (o ile znajdują się na karcie):
 - Weź sześciokątny kafel.
 - Powiększ Produkcję.
- Odłóż na początek czerwonej strefy Żurawia Akcji wskazany kafel Akcji (jeden z 3 najdalej wysuniętych).
- Jeżeli talia Piotra jest pusta, przetasuj wszystkie 5 kart i stwórz z nich nową zakrytą talię.

Karty Piotra Parlera

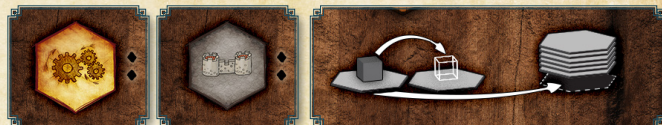
Rodzaj kafela, który pozyskuje Piotra

Rodzaj zwiększanej Produkcji

Wybrany kafel Akcji



Pozyskanie sześciokątnego kafela



Jeżeli karta wskazuje, że Piotr pozyskuje kafel Ulepszenia albo Muru, weź odpowiedni kafel spod kosteczki i umieść go na spodzie jego stosu kafli (jeżeli Piotr pozyskuje kafel Budynku, umieszcza go na planszy Głównej, zgodnie z zasadami opisanymi w kolejnej sekcji).

Kosteczka, która znajdowała się na powyższym kafelu, przesuwa się o 1 kafel w prawo (w tym samym rzędzie). Jeżeli kosteczka nie może przesunąć się w prawo (bo znajduje się już na miejscu na kafel Specjalny), umieść ją na pierwszym kafelu od lewej strony w tym rzędzie.

Następnie odkryj nowy kafel w miejsce zabranego kafela.

(Jeżeli ty pozyskujesz kafel, na którym znajduje się kosteczka Piotra, dokładasz w jego miejsce nowy kafel. Kosteczka pozostaje na swoim miejscu).

Budowa Budynku



Peter Parler w podobny sposób wybiera kafel Budynku, ale zamiast umieszczać go na spodzie stosu, umieszcza go na planszy Głównej obok oznaczonego Targowiska.

Jeżeli umieszczany kafel ma niebieski narożnik, musisz umieścić go tak by się stykał z innym niebieskim narożnikiem (o ile to możliwe). W przeciwnym przypadku możesz umieścić go dowolnie.

Jeżeli na umieszczanym kafelu jest miejsce na kosteczkę, umieść na nim jedną z kosteczek Piotra.

Jeżeli zbudowany Budynek zajął ostatnie wolne pole Budowy przy tym Targowisku, otrzymujesz zero/jedną/obie nagrody, zgodnie ze standardowymi zasadami. Kosteczki Piotra rywalizują z twoimi o większość przy Targowisku, mimo iż Piotr nie otrzymuje nigdy żadnej nagrody.

Przesuń pion zgodnie z ruchem wskazówek zegara, tak jak pokazano na poniższej ilustracji. Liczba Targowisk o które przesuwasz pion zależy od kosztu zbudowanego Budynku (zsumuj surowce jeśli to konieczne). Na przykład koszt w wysokości (-2 złota (-2 kamienia) oznacza ruch piona o 4 pola.



Jeżeli pion trafi na wcześniej rozpatrzone Targowisko, przesuwasz go zgodnie z ruchem wskazówek zegara tak długo, aż nie znajdzie się na Targowisku z choć jednym dostępnym polem Budowy. Podobnie podczas swojej tury, jeżeli zajmiesz ostatnie pole Budowy przy oznaczonym targowisku, przesuń pion do następnego targowiska, przy którym Piotr będzie mógł zbudować budynek.



Zwiększanie Produkcji



Jeżeli na karcie akcji Piotra Parlera widnieje jeden z tych symboli, przesunij jego kosteczkę na odpowiednim torze o 1 pole.



Jeżeli na karcie akcji widnieją oba symbole, Piotr awansuje o 1 pole na torze, na którym ty jesteś dalej. Jeżeli oba torry masz na tym samym poziomie, Peter awansuje na obu swoich torach.

Tory produkcji Piotra Parlera mają znaczenie podczas gry w dwóch przypadkach:

- Gdy jego kosteczka dociera na pole oznaczone żetonem Produkcji, otrzymuje on 1 losowy żeton.
- Jeżeli kosteczka dotrze na ostatnie pole toru, Piotr:



Pozyskuje tę Pieczęć, jeżeli dotrze na koniec toru kopalni Złota.



Pozyskuje tę Pieczęć, jeżeli dotrze na koniec toru Kamieniołomów.



Pozyskuje tę Pieczęć, jeżeli nie może pozyskać jednego z powyższych Pieczęci po dotarciu do końca odpowiedniego toru, ponieważ ty wcześniej pozyskałeś daną Pieczęć (jeżeli pozyskałeś także Pieczęć przynoszącą 6 PZ, Piotr nie pozyskuje żadnej Pieczęci).

Odkładanie Kafli Akcji

Choć Piotr Parler ignoruje symbole na kaflach Akcji, nadal wybiera je i odkłada na Żurawia Akcji. Na karcie Akcji Piotra Parlera są pokazane 3 „najstarsze” kafle Akcji na Żurawiu i wskazany ten, który ma zostać odłożony na początek czerwonej strefy. Weź go z Żurawia i natychmiast odłóż z powrotem zgodnie z zasadami.

Punktacja

Grasz, by osiągnąć jak najwyższy wynik. Za dobry rezultat uważamy zdobycie powyżej 140 PZ.

Piotr Parler



Piotr Parler, w Czechach znany jako Petr Parléř, był architektem i rzeźbiarzem czesko-niemieckiego pochodzenia, który żył za panowania Karola IV i jego synów. Urodził się w Niemczech około 1333 r. i umarł w 1399 r. w Pradze.

Parler pracował nad wieloma znamenitými budowlami architektonicznymi swojej ery, między innymi nad Katedrą św. Wita, Mostem Karola, przeróżnymi budynkami miejskimi w praskim Starym Mieście i Kościołem św. Barbary w Kutnej Horze.



PRZYKŁADOWA TURA 1:

Mniej więcej środek rozgrywki – Piotr Parler ma już 4 kamieniołomy.

- W turze Petera Parler odkrywasz tę kartę.
- Symbol kafla nakazuje umieszczenie oznaczonego kafla Muru na spodzie stosu.
- Za każdym razem, gdy Piotr bierze kafel, przesunij kosteczkę o 1 miejsce w prawo. Następnie dobrać nowy kafelek w puste miejsce.
- Symbol Produkcji nakazuje zwiększenie liczby kamieniołomów Piotra Parlera o 1.
- Ponieważ to będzie jego 5 kamieniołom, jeden losowy żeton Produkcji jest usuwany z gry.
- Tura Piotra kończy się na usunięciu kafla Akcji położonego najdalej na kole (najbliższej niebieskiej strefy) i natychmiastowym odłożeniu go na Żuraw Akcji, po uprzednim obróceniu koła zgodnie z zasadami. Symbole Akcji na kaflu Akcji nie mają znaczenia podczas tury Petera.

PRZYKŁADOWA TURA 1:

Piotr w swojej turze dobiera tę kartę. Nie ma na niej symbolu Produkcji, więc jedyne co wykonuje to budowa Budynku.

- Weź oznaczony kafelek Budynku z rzędu.
- Umieść go obok oznaczonego Targowiska. Ponieważ ma niebieski narożnik, musi zostać umieszczony tak, by sąsiadował on z innym niebieskim narożnikiem (o ile to możliwe). Powiedzmy, że umieściłeś go tak jak na ilustracji. Ponieważ ma on miejsce na kosteczkę, połóż na nim jedną z kosteczek Piotra.
- Następnie przesunij pion na nowe Targowisko. Przenieść go zgodnie z ruchem wskazówek zegara na czwarte z kolei Targowisko, gdyż koszt wybudowanego Budynku to [ikona 4 złota].
- Ponieważ Piotr zabrał sześciokątny kafelek budynku, należy przenieść kosteczkę na kolejny kafelek w rzędzie i dobrać nowy kafelek w puste miejsce.
- Tura Piotra Parlera kończy się jak zwykle na usunięciu kafla Akcji na kole i natychmiastowym jego odłożeniu zgodnie z zasadami. W tym wypadku to drugi „najstarszy” kafelek zostanie usunięty.