PRAGA
CAPVT REGNI

Zasady gry

Autor: Vladimír Suchý

Ilustracje: Milan Vavroň

Projekt graficzny, komponenty 3D: Radek "rbx" Boxan

Produkcja: Kateřina Suchá

Zasady: Jason Holt

Korekta: Mike Poole

Testerzy: Vojta, Katka, Kaja, Milos Prochazka, Kendy, Jindra, Lad'a Smejkal, Kew, Libor, Jirka Bauma, Ondra Demel, Youda, Andy, Potrs, Rony i Danca, Roman, Adam, Patrik Hajda, Ondra Skoupy z żoną, Alladjex, Oskar, Radek, Romas, Zachi, gracze ze Svet deskvych her, Tlama Games, Kubrtovo hrani oraz uczestnicy konwentów w Pocatky, Malenovice, Later, Trachtace, Warcon i wielu innych.

Specjalne podziękowania dla: Henrika Larsson za jego inspirujące sugestie oraz Ladin za jego uwagi dotyczące gry solo. Ponadto dla Radka Bozan za projekt graficzny, budynki 3D i serię innych ulepszeń technicznych.

Wersja polska: Zespół Portal Games

Ta gra jest produktem wysokiej jakości. Została skompletowana z wielką 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: **www.portalgames.pl/pl/reklamacje**

PORTAL GAMES Sp. z o.o.
ul. H. Sienkiewicza 13, 44-190 Knurów
Wszystkie prawa zastrzeżone

Vladimír Suchý

Serce Cesarstwa

Karol IV był zarówno królem Czech jak i władcą Świętego Cesarstwa Rzymskiego. Ze swojego zamku w Pradze nadzorował budowę nowych fortyfikacji, mostu nad Wełtawą, uniwersytetu oraz katedry wznoszonej wewnątrz murów zamku. Choć Praga była już jednym z największych miast Europy, król Karol IV chciał uczynić ją niezrównaną stolicą imperium!

Cel gry

Gracze wcielają się w rolę bogatych mieszkańców Pragi, finansujących rozbudowę Pragi. Aby pozyskać łaskę króla, będziecie powiększać swój majątek i przyczyniać się do budowy kolejnych projektów. W każdej turze macie do wyboru jedną z 6 akcji, posiadających zmienny koszt oraz przeróżne dodatkowe korzyści. Wraz z kolejnymi rozgrywkami odkryjecie jak ważne jest wykonywanie akcji w odpowiednim momencie i powiązanie ich z premiami za zbudowane projekty. Ten z was, który najbardziej zaimponuje królowi Karolowi zostanie na koniec zwycięzcą gry.

Komponenty

plansza Główna

4 plansze Graczy

6 kafli Akcji

4 plansze Akcji

8 dużych łączników
1 mały łącznik

4 znaczniki Punktacji
po 1 w każdym kolorze

4 piony
Królewskiego Traktu
po 1 w każdym kolorze

Po 11 kosteczek
w każdym kolorze

8 żetonów Produkcji

30 kafli Ulepszeń, po 11 zwykłych
i 4 specjalne dla każdej ery

36 kafli Budynków, po 14 zwykłych
i 4 specjalne dla każdej ery

36 kafli Murów, po 14
zwykłych i 4 specjalne
dla każdej ery

24 kafle Technologii

2 arkusze Pomocy Gracza

Mur Głodowy

Katedra

3 alternatywne kafle Muru Głodowego

3 alternatywne kafle Katedry

3 kafle Królewskiego Traktu

Most Karola

12 kafli Mostu, po 6 w dwóch rodzajach

11 kafli Targowisk

po 15 czerwonych i niebieskich żetonów premii

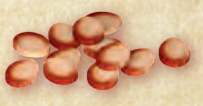
po 4 czerwone i niebieskie żetonóy premii o wartości 3

2 kosteczki odliczające tury

1 żeton o wartości 5 Punktów Zwycięstwa (PZ)

6 żetonów Złotych Okien

14 żetonów Srebrnych Okien



12 żetonów Jaj

4 żetony Jaj o wartości 3

Montaż

Złóż następujące elementy gry zgodnie z instrukcją na osobnym arkuszu:

- Żurawia Akcji
- Plansze Graczy
- Most Karola
- Mur Głodowy oraz Katedrę. Uwaga: Trójwymiarowe wersje tych elementów nie są wymagane do gry - możecie skorzystać z ich odpowiedników nadrukowanych na planszy Głównej.

Przygotowanie gry

1. Umieść żetony Okien, premii i Jaj w zasięgu wszystkich graczy.

2. Umieść Most Karola nad rzeką, po lewej stronie planszy. Uwaga: kafle wierzchnie Mostu są dwustronne i mogą być ułożone w dowolnej kombinacji.

3. Podziel kafle Mostu zgodnie z numeracją (IV lub V). Wymieszaj te z "IV" i umieść je w zakrytym stosie poniżej Mostu.

4. Wymieszaj kafle z "V", a następnie 3 z nich ułóż w zakrytym stosie poniżej Mostu (zob. ilustrację). Pozostałe 3 ułóż w zakrytym stosie obok Katedry.

5. Rozłóż żetony Produkcji na rzece. Ich kolejność nie ma znaczenia.

6. Kafle Królewskiego Traktu oraz alternatywne kafle (oznaczone A i B) powinny pozostać w pudełku podczas pierwszej gry. Możesz z nich skorzystać w kolejnych partiach, dla urozmaicenia rozgrywki. Ich opis znajdziesz na str 17.

7. Losowo połóż odkryte kafle Targowisk na sześciokątnych polach o tym samym kolorze dachu. Nadliczbowe kafle Targowisk odłóż do pudełka.

Pola Targowisk oznaczone tą ikoną są wykorzystywane tylko w grze dla **4 graczy**.

Pola Targowisk oznaczone tą ikoną są wykorzystywane w grze dla **3 i 4 graczy,** ale nie w grze na 2 graczy.

8. Podziel kafle Technologii zgodnie z numeracją (od I do IV), wymieszaj osobno każdy z zestawów i ułóż je w 4 zakrytych stosach obok planszy Głównej.

Przygotowanie Żurawia Akcji

Sposób przygotowania Żurawia zależy od liczby graczy.

I. Obróć koło tak, aby biała strzałka wskazywała ikonę z odpowiednią liczbą graczy (na ilustracji planszy pokazano ustawienie dla 3 graczy, pod tym opisem natomiast dla 4 graczy).

II. 6 kafli Akcji rozłóż kolejno w pustych miejscach, zaczynając od pierwszego czerwonego miejsca na górze Żurawia. Żaden z kafli nie znajdzie się w niebieskiej strefie - wszystkie trafią do czerwonej lub zielonej.

III. Umieść jedną kosteczkę odliczającą tury na kole, tak jak na ilustracji poniżej.

IV. Połóż drugą kosteczkę odliczającą tury na polu platformy z ikoną odpowiedniej liczby graczy. Obie kości będą kontrolować przebieg tur, więcej na **str. 15.**

9. Ułóż poziomy Muru Głodowego oraz Katedry tak jak na ilustracji.

10. Połóż niebieski żeton o wartości 5 PZ na końcu niebieskiej strefy.

11. Przygotuj Żurawia Akcji zgodnie z opisem powyżej. Przy pierwszej rozgrywce sugerujemy umieszczenie kafli Akcji jak na ilustracji. W późniejszych rozgrywkach możesz układać je losowo.

W pierwszej rozgrywce ułóż wszystkie kafle **stroną A** ku górze. W kolejnych grach możesz skorzystać ze **strony B**, która wprowadza nieco asymetrii. Wszystkie kafle muszą być odwrócone tą samą stroną, nie zmieniaj jej podczas rozgrywki.

12. Podziel sześciokątne kafle zgodnie z ich rodzajem (kafle Budynków, Muru i Ulepszeń), ich rzadkością (zwykłe i specjalne) oraz numerem ery (I lub II). Odłóż na bok stosy kafli z II ery. Wymieszaj stosy z I ery i ułóż je zakryte zgodnie z ilustracją. Dla każdego rodzaju kafli odkryj po 1 kaflu specjalnym i po 3 kafle zwykłe. Umieść je na planszy Głównej na wyznaczonych polach.

13. /

W rozgrywce dla 2 lub 3 graczy: Niektóre pola w mieście na planszy Głównej są oznaczone powyższymi ikonami. Na tych polach podczas przygotowania rozgrywki dla mniej niż 4 graczy połóż kafle Budynków zwykłych I ery, dobierając je kolejno z wierzchu stosu.

Przygotowanie gracza

Każdy gracz wybiera jeden z dostępnych kolorów i otrzymuje planszę Gracza oraz komponenty w wybranym kolorze, a także jedną z plansz Akcji.

Przygotowanie planszy Gracza

1. Umieść po 1 kosteczce na 4 torach, na odpowiednich polach, tak jak na poniższej ilustracji.

2. Umieść 3 kosteczki na polach premii przy kołach twoich żurawi.

3. Przekręć koła twoich żurawi na 2, co oznacza, że rozpoczynasz grę posiadając 2 kamienie i 2 złota.

4. Weź planszę Akcji i połóż ją obok swojej planszy Gracza.

5. Poniższe komponenty to znaczniki umożliwiające śledzenie twojego rozwoju podczas rozgrywki. Umieść po 1 kosteczce w prawym dolnym rogu Muru Głodowego oraz w lewym dolnym rogu Katedry. Drewniany pion umieść obok planszy, tam gdzie zaczyna się Trakt Królewski. Znacznik Punktacji połóż na polu "0" na torze Punktów Zwycięstwa.

Przebieg gry

Grę rozpoczyna gracz, który jako ostatni odwiedził Pragę (lub wybrany w inny, dowolny sposób). Gracze kolejno, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, rozgrywają swoje tury. W swojej turze wykonujesz kolejno:

1. **Wybierasz jeden kafel Akcji z Żurawia Akcji.**
2. **Wykonujesz jedną Akcję.**
3. **Obracasz Żurawia Akcji i odkładasz kafel Akcji, co oznacza koniec twojej tury.**

W dowolnym momencie swojej tury (nawet przed wybraniem kafla Akcji) możesz wykonać jedną Akcję dodatkową.

Żuraw Akcji pomaga w odliczaniu tur graczy. W połowie rozgrywki kafle Budynków, Muru i Technologii zostaną zastąpione tymi z II ery. Po tym jak każdy z graczy rozegra 16 tur, nastąpi koniec gry (więcej na **str. 15**).

Wybór kafla Akcji

Na twojej planszy Akcji jest pokazanych sześć Akcji, do których masz dostęp w swojej turze. Na początku tury decydujesz, którą z nich chcesz wykonać i wybierasz kafel Akcji z Żurawia Akcji, na którym znajduje się ta Akcja.

Na każdym kaflu Akcji znajdują się 2 różne Akcje: jedna położona w obrębie koła i druga, znajdująca się na zewnątrz. Położenie w obrębie/poza kołem nia ma znaczenia, wybierasz po prostu jedną z tych Akcji, którą chcesz wykonać, ignorując drugą.

Ten kafel pozwala na wykonanie jednej z dwóch widocznych Akcji.

Premie koła

Wybrany przez ciebie kafel Akcji daje ci także dodatkową premię. Na ogół korzystasz z niej od razu, ale jeśli chcesz, możesz opóźnić realizację premii i skorzystać z niej później w trakcie swojej obecnej tury. Opis działania premii znajduje się na str. 19.

Wybór tego kafla daje ci premię umożliwiającą zakup Jaja. Jeśli masz złoto, możesz to wykonać natychmiast. Ale jeśli jest inaczej, możesz najpierw wykonać Akcję kafla, która przyniesie ci złoto i dopiero wtedy zrealizować premię (czyli kupić Jajo).

Koszty i premie miejsc

Kafle Akcji, które były wybierane jako ostatnie, znajdują się zawsze w czerwonej strefie Żurawia. Ich wybór wiąże się z opłaceniem kosztu w złocie, pokazany obok każdego z miejsc w tej strefie. Jeśli nie możesz zapłacić tego kosztu, nie możesz wybrać tego kafla Akcji.

Kafle w zielonej strefie nie wiążą się z żadnym kosztem lub dodatkowymi PZ (nadal masz możliwość skorzystania z premii koła).

Jeśli kafel nie będzie wybierany przez dłuższy czas, znajdzie się w niebieskiej strefie Żurawia Akcji. Jeśli go wybierzesz, zdobywasz natychmiast PZ pokazane obok miejsca w tej strefie.

Zarządzanie kopalniami złota

Ta Akcja przynosi złoto. Posiadasz określoną liczbę kopalni złota, równą najwyższej liczbie **na lewo** od kosteczki na twoim torze kopalni złota. Gdy wykonujesz tę Akcję, wybierz **jedno**:

Otrzymujesz 1 złoto oraz **powiększasz liczbę swoich kopalni złota o 1.** (Przesuń kosteczkę o 1 pole w prawo).

ALBO

Produkujesz złoto: Otrzymujesz tyle złota, ile masz kopalni złota, otrzymując także wszystkie premie za produkcję znajdujące się na **lewo** od twojej kosteczki.

Zdobyte złoto zaznaczasz obracając odpowiednio twojego żurawia złota. Możesz dzięki temu uzyskać premię za zasoby, gdy po raz pierwszy będziesz w posiadaniu odpowiedniej liczby złota (więcej w ramce Premia za zasoby, na tej stronie). Nie możesz posiadać więcej niż 9 złota - ewentualna nadwyżka otrzymywanego złota przepada, żuraw nadal będzie wskazywać 9.

***PRZYKŁAD**: Jeżeli twoja kosteczka znajduje się na 7. polu, produkujesz 6 złota i otrzymujesz 2 PZ oraz premię z żetonu Produkcji.*

Zarządzanie kamieniołomami

Ta Akcja jest podobna do Zarządzania kopalniami złota. Gdy wykonujesz tę Akcję, wybierz **jedno**:

Otrzymujesz 1 kamień oraz **powiększasz liczbę swoich kamieniołomów o 1.** (Przesuń kosteczkę o 1 pole w prawo).

ALBO

Produkujesz kamień: Otrzymujesz tyle kamienia, ile masz kamieniołomów, otrzymując także wszystkie premie za produkcję znajdujące się **na lewo** od twojej kosteczki.

Żetony Produkcji

Tory kopalni złota oraz kamieniołomów zawierają po 1 polu z taką ikoną. Gdy twoja kosteczka dotrze na takie pole, wybierz 1 z żetonów Produkcji znajdujących się na rzece Wełtawie i następnie połóż go na pierwszym od lewej polu przy torze, dzięki któremu pozyskałeś ten żeton. Od teraz, za każdym razem gdy przy wykonywaniu Akcji Zarządzania wybierzesz Produkcję dla tego toru, otrzymasz dodatkowo premię z tego żetonu.

Premie za zasoby

1. Premia za **6 złota.**
2. Premia za **6 kamienia.**
3. Premia za **9 złota lub kamienia.**

Za pierwszym razem gdy będziesz posiadał złoto lub kamień na jednym z powyższych poziomów, otrzymasz premię za zasoby. Gdy będziesz mieć 6 złota, zdejmujesz odpowiednią kosteczkę i otrzymujesz premię, którą dzięki temu odkryłeś. Podobnie, gdy będziesz mieć 6 kamienia. Natomiast gdy będziesz mieć maksymalny poziom złota lub kamienia, zdejmujesz kosteczkę spomiędzy żurawi i otrzymujesz jej premię (kosteczki zdjęte z planszy możesz wykorzystać jako dowolny znacznik w grze).

Każdą premię można otrzymać raz na grę. Zdjęcie kosteczki przypomina o tym, że już otrzymałeś jej premię i nie możesz tego zrobić jeszcze raz.

Pieczęcie

Jeżeli dotrzesz do ostatniego pola na torze kopalni złota (i podobnie kamieniołomów), od tego momentu masz możliwość pozyskania jednej z pięciu Pieczęci - pięciu czerwonych pól w górnej lewej części planszy Głównej. Pieczęć możesz pozyskać natychmiast lub podczas jednej ze swoich kolejnych tur.

Aby pozyskać dostępną Pieczęć, zapłać koszt pokazany pod Pieczęcią (jeśli taki występuje) i połóż na niej twoją kosteczkę. Po pozyskaniu Pieczęci, żaden z pozostałych graczy nie może jej już pozyskać. Pieczęcie przynoszą Punkty Zwycięstwa na koniec gry.

Jeżeli zdecydowałeś się odłożyć pozyskanie Pieczęci w czasie (np. gdy nie stać cię na opłacenie kosztu), połóż kosteczkę przeznaczoną na pozyskanie Pieczęci na końcu toru kopalni złota/kamienia, jako przypomnienie o tym, że w dowolnym momencie jednej ze swoich kolejnych tur możesz pozyskać Pieczęć wg powyższych zasad.

Ulepszenie Akcji

Gdy wykonujesz tę Akcję, wybierasz jeden z odkrytych sześciokątnych kafli Ulepszeń (ogólne zasady wyboru sześciokątnych kafli są opisane w ramce po prawej stronie).

Wybrany kafel umieszczasz na odpowiadającym mu polu na swojej planszy Akcji. Możesz go obrócić w dowolnym z 6 kierunków. Sposób umieszczenia jest ważny, ale dopiero w momencie, gdy umieścisz kolejne Ulepszenie albo Mur. Więcej na ten temat na początku **str 10.**

Za każdym razem gdy umieszczasz kafel Ulepszenia, awansujesz o 1 lub 2 pola na twoim torze Uniwersytetu Karola - o 1 pole za kafel Ulepszenia z I ery i o 2 pola za kafel Ulepszenia z II ery. Przypominająca o tym Ikona jest nadrukowana na każdym kaflu Ulepszeń.

Za każdym razem gdy wykonujesz Akcję, którą Ulepszyłeś za pomocą kafla, otrzymujesz premię pokazaną na środku tego kafla Ulepszeń. Jeżeli wykonasz tę Akcję dwukrotnie w jednej turze, także i premię otrzymujesz dwukrotnie. Ponadto, jeżeli umieściłeś kafel Ulepszenia odnoszący się do Akcji, **którą już wykonałeś w tej samej turze**, mimo wszystko otrzymujesz premię kafla (patrz przykład poniżej).

Możesz umieścić kafel na wcześniej położonym kaflu Ulepszeń tej samej Akcji, ale ich działanie się nie kumuluje. Od tego momentu ignorujesz działanie zakrytego kafla. Nie dostajesz żadnych bonusów za wykorzystane już połączenia (premie za sąsiedztwo). Całkowicie nowe połączenia dają bonus jak zwykle.

Schemat Kafla Ulepszeń

***PRZYKŁAD**: Powiedzmy, że wybrałeś powyższy kafel. Musisz go umieścić na polu Akcji Ulepszenia na twojej planszy Akcji. Możesz go obrócić w dowolnym z 6 kierunków. Następnie awansujesz o 2 pola na twoim torze Uniwersytetu Karola. Dla tego przykładu czerwony symbol w jednym z narożników oraz ikona Srebrnego Okna nie mają znaczenia, gdyż jest to pierwszy umieszczony przez ciebie kafel. Dzięki temu kaflowi, za każdym razem gdy wykonasz Akcję Ulepszenia Akcji, otrzymasz 2 kamienia. Co więcej, otrzymujesz te 2 kamienie natychmiast, gdyż umieściłeś ten kafel wykonując właśnie tę Akcję, czyli możesz retroaktywnie skorzystać z jego premii.*

Zasady wyboru sześciokątnych kafli

Trzy spośród wszystkich Akcji związane są z wyborem sześciokątnego kafla z jednego z 3 rzędów na planszy Głównej. **Po wzięciu kafla natychmiast uzupełnij puste miejsce odpowiednim nowym kaflem.**

Kafle specjalne

Pierwszy od prawej kafel w każdym rzędzie to kafel specjalny. Nie możesz go wybrać, jeżeli nie korzystasz w tej turze ze specjalnej premii.

Jedynym sposobem na pozyskanie kafla specjalnego jest wybór kafla Akcji, który znajduje się obok premii koła z symbolem takiego kafla (pokazanej na ilustracji po lewej). Ta specjalna premia odnosi się tylko i wyłącznie do Akcji, którą wykonujesz z tego kafla Akcji (nie możesz z niej skorzystać podczas wykonywania Akcji dodatkowej). Jeżeli nie korzystasz ze specjalnej premii, otrzymujesz w zamian 1 albo 2 PZ pokazane na polu premii koła. Otrzymujesz PZ nawet wtedy, gdy zakładałeś skorzystanie ze specjalnej premii, ale ostatecznie zmieniłeś zdanie i wybrałeś zwykły kafel zamiast specjalnego.

***PRZYKŁAD**: Jeżeli wybrałeś Akcję Budowy Budynku z kafla po lewej, masz 2 możliwości: wybrać zwykły kafel Budynku i otrzymać 1 PZ albo wybrać specjalny kafel Budynku.*

Wymiana kafli

Raz w twojej turze możesz **zapłacić 1 złoto lub 1 kamień, aby wymienić 2 kafle sześciokątne** z jednego rzędu. Możesz wymienić zarówno 2 kafle zwykłe, jak i 1 kafel zwykły i 1 specjalny. Wymienione kafle odkładasz zakryte na spód odpowiedniego stosu lub stosów i następnie zastępujesz je nowymi kaflami z tego samego stosu lub stosów, układając je odkryte w odpowiednim rzędzie.

Możesz wymienić kafle w dowolnym momencie swojej tury - nawet przed wybraniem kafla Akcji z Żurawia Akcji. Nie musisz wybrać Akcji, która wykorzystuje rząd, w którym wymieniłeś kafle.

Budowa Muru

Gdy wykonujesz tę Akcję, wybierasz jeden z odkrytych sześciokątnych kafli Muru (ogólne zasady wyboru sześciokątnych kafli są opisane w ramce powyżej). Musisz natychmiast zapłacić koszt kafla, nadrukowany na czerwonym tle. Jeżeli nie możesz go zapłacić, nie możesz wybrać tego kafla.

Otrzymujesz natychmiast nagrody widoczne w zielonym oknie. Następnie umieszczasz ten kafel, tak by **sąsiadował z twoją planszą Akcji**. Uwaga: nowy kafel Muru nie musi sąsiadować z jakimkolwiek wcześniej umieszczonym kaflem Muru. W zależności od sposobu umieszczenia kafla, możesz otrzymać jedną lub więcej premii (więcej szczegółów na kolejnej stronie).

Schemat kafla Muru

Premia za sąsiedztwo

Kafle Muru i Ulepszeń mogą zawierać premię za sąsiedztwo. Gdy umieszczasz taki kafel, sprawdź czy ma on ikonę na jednej z krawędzi. Jeżeli umieścisz ten kafel tak, by taka ikona sąsiadowała (tworząc jedną linię) z ikoną na sąsiadującym kaflu, otrzymujesz premię każdej z nich. Przykładowo umieszczenie kafli, tak jak na ilustracji po lewej, oznacza otrzymanie premii w postaci Srebrnego Okna i awansu na torze Technologii. Bardziej szczegółowy przykład znajdziesz na **str. 14.**

Jeżeli umieścisz ikonę tak, że sąsiaduje z pustą krawędzią innego kafla (bez ikony) - nie otrzymujesz premii za sąsiedztwo.

Te ikony na kaflach to nie są ikony premii za sąsiedztwo - przypominają jedynie o awansie na torze Uniwersytetu Karola po umieszczeniu kafla z nimi.

Premia czerwonego narożnika

Niektóre sześciokątne kafle mogą przynieść premię za narożnik. Kafle Muru i Ulepszeń mogą mieć **czerwony** narożnik. Jeżeli umieszczasz kafel z takim narożnikiem, tak by ten narożnik przylegał do innego narożnika w tym samym kolorze, weź jeden żeton premii w tym kolorze.

Premia niebieskiego narożnika

Kafel budynku może przynieść ci premię za swój **niebieski** narożnik, jeżeli umieścisz go tak, by przylegał do niebieskiego narożnika innego Budynku albo nadrukowanego na planszy Głównej. W takim wypadku otrzymujesz 1 niebieski żeton premii.

Podwójna premia za narożnik

Jeżeli narożnik kafla, który umieszczasz, przylega do dwóch innych narożników w tym samym kolorze (tworząc koło), otrzymujesz **dwa** żetony premii w tym kolorze (dotyczy zarówno czerwonych jak i niebieskich narożników).

Budowa Budynku

Gdy wykonujesz tę Akcję, wybierasz jeden z odkrytych sześciokątnych kafli Budynków (ogólne zasady wyboru sześciokątnych kafli są opisane w ramce na str. 9). Musisz natychmiast zapłacić koszt kafla, nadrukowany na czerwonym tle. Jeżeli nie możesz go zapłacić, nie możesz wybrać tego kafla.

Otrzymujesz natychmiast nagrody widoczne w zielonym oknie. Następnie umieszczasz ten kafel na dowolnym dostępnym polu Budowy.

Schemat kafla Budynku

Dostępne pola Budowy

Budowa na terenach Starego Miasta (na północ od Traktu Królewskiego) to przywilej. Umieszczenie kafla Budynku na takim polu wiąże się z dodatkowym kosztem w złocie (jeżeli nie możesz go zapłacić przed umieszczeniem tego kafla - nie możesz tego zrobić). W zamian otrzymujesz PZ widoczne na tym polu Budowy.

Pola Budowy położone w Nowym Mieście (na południe od Traktu Królewskiego) nie wymagają dodatkowej opłaty ale też nie przynoszą dodatkowych PZ.

Przy rozgrywce dla 2 lub 3 graczy jedno lub dwa pola Targowisk pozostaną puste po przygotowaniu gry, ale nadal są traktowane jako Targowiska oraz nie można na nich umieszczać kafli Budynków.

Premie Targowisk

W mieście na planszy Głównej umieścisz od 8 do 10 kafli Targowisk podczas przygotowania do gry. Gracze będą rywalizować o ich premie. Za każdym razem gdy umieścisz kafel Budynku, będzie on sąsiadował z dokładnie jednym Targowiskiem.

Jeżeli umieszczony kafel Budynku miał miejsce na kosteczkę, możesz położyć na tym miejscu swoją kosteczkę. To oznacza, że rościsz sobie prawo do tego Targowiska.

Jeżeli umieszczony kafel Budynku nie miał miejsca na kosteczkę, natychmiast przyniesie ci PZ. Zdobywasz 1 PZ za każdy kafel Budynku (wliczając ten właśnie umieszczony) sąsiadujący z Targowiskiem, przy którym umieściłeś ten kafel.

Jeżeli umieszczony Budynek zajął ostatnie wolne pole na Budynek przy tym Targowisku, każdy gracz, który rości sobie prawa do tego Targowiska wybiera jedną z dwóch nagród widocznych na kaflu Targowiska.

Gracz z największą liczbą kosteczek na Budynkach sąsiadujących z Targowiskiem otrzymuje obie nagrody (zamiast jednej wybranej). W przypadku remisu wygrywa gracz, który wydał więcej na sąsiadujące Budynki z kosteczkami (suma kosztów Budynków w kamieniach i złocie). Jeżeli nadal jest remis - wszyscy remisujący gracze otrzymują obie nagrody. Kosteczki wracają do właścicieli po rozpatrzeniu premii z Targowiska.

Jeżeli nie masz kosteczki na Budynku sąsiadującym z Targowiskiem, nie otrzymujesz żadnej jego nagrody.

PRZYKŁAD:

1. Zielona wybrała Akcję Budowy Budynku z kafla Akcji ze specjalną premią pozwalającą na wybór specjalnego kafla.

2. Zielona płaci koszt umieszczenia kafla nadrukowany na czerwonym tle (2 złota) i otrzymuje widoczne na nim nagrody - awansuje o 1 pole na jej torze Technologii oraz otrzymuje 1 kamień.

3. Następnie decyduje się umieścić kafel Budynku na polu pokazanym powyżej. Ponieważ niebieski narożnik kafla sąsiaduje z niebieskim narożnikiem nadrukowanym na planszy, otrzymuje 1 niebieski żeton premii.

4. Na umieszczonym Budynku nie ma miejsca na kosteczkę, co oznacza, że Zielona natychmiast zdobywa po 1 PZ za każdy Budynek przy tym Targowisku. W tym wypadku zdobywa 3 PZ (gdyby na kaflu było miejsce na kosteczkę, Zielona położyłaby tam kosteczkę w swoim kolorze i nie zdobyłaby żadnych PZ za umieszczenie).

*5. Ten kafel zajął ostatnie wolne pole przy Targowisku - czas na rozpatrzenie premii za Targowisko. **Czerwony** i **Niebieski** mają po 1 kosteczce, muszą więc sprawdzić koszt swoich Budynków z kosteczkami. Budynek niebieskiego kosztował 4 zasoby, Budynek **Czerwonego** tylko 3. **Niebieski** wygrywa remis i otrzymuje obie premie Targowiska. **Czerwony** otrzymuje tylko jedną - musi wybrać między 2 Srebrnymi Oknami, a 4 PZ. Gdyby na Budynku Zielonej byłoby miejsce na kosteczkę, ona także wybierałaby jedną z premii. Ale skoro go tam nie ma, nie otrzymuje ona żadnej premii. **Czerwony** i **Niebieski** zabierają następnie swoje ww. kosteczki.*

Budowa Traktu Królewskiego

Gdy wykonujesz tę Akcję, przesuwasz swój pion na kolejny odcinek Traktu Królewskiego.

Odcinki Traktu

Gdy przesuwasz pion po Trakcie Królewskim, poruszasz go na kolejny odcinek o wyższym numerze i umieszczasz na wyznaczonym miejscu w twoim kolorze, znajdującym się na pierwszym od prawej polu tego odcinka. Na lewo od pola z miejscami na piony widoczne są dwa efekty, które natychmiast rozpatrujesz. Jeden z nich wymaga odrzucenia 1 Jaja. Nawet jeżeli nie chcesz lub nie możesz wydać Jaja, by otrzymać nagrodę tego efektu, nadal rozpatrujesz drugi efekt.

Most Karola

IV odcinek Traktu znajduje się przy Moście Karola. Aby poruszyć na niego swój pion, musisz zapłacić 1 Jajo. Jeżeli nie możesz tego zrobić, nie możesz wykonać tej Akcji.

Po wejściu na IV odcinek dobierasz 3 kafle Mostu ze stosu kafli ze srebrnym rewersem, oznaczonych IV. Wybierasz 1 z nich i odkładasz pozostałe zakryte na spód stosu. Następnie umieszczasz ten wybrany kafel jako "deskę" na Moście. Otrzymujesz zarówno premie, które zakrywasz tym kaflem, jak i premię tego kafla.

V odcinek Traktu znajduje się na Moście. Aby przesunąć na niego pion, musisz ponownie zapłacić 1 Jajo.

Po wejściu na V odcinek wybierasz dowolny kafel Mostu ze stosu kafli ze złotym rewersem, oznaczonych V. Następnie umieszczasz ten wybrany kafel jako "deskę" na Moście i kładziesz na nim swój pion Królewskiego Traktu. Otrzymujesz premie, które zakrywasz tym kaflem, natomiast sam kafel będzie miał znaczenie podczas końcowej punktacji.

Gdy dotarłeś już na Most Karola, nie możesz poruszyć się już dalej - ta Akcja nie jest już dla ciebie dostępna.

Po umieszczeniu pięciu kafli Mostu jako "desek", Most jest ukończony. Jeżeli poruszyłeś pion na odcinek IV po tym, jak Most został ukończony, nadal wybierasz jeden z kafli ze stosu IV, otrzymujesz jego bonus, ale nie otrzymujesz żadnych premii za jego umieszczenie na Moście, zamiast tego po prostu odrzucasz ten kafel. Jeżeli poruszyłeś pion na odcinek V po tym, jak Most został ukończony, weź kafel ze stosu V i umieść go przed sobą, kładąc na nim swój pion Królewskiego Traktu - przypominający o jego roli podczas końcowej punktacji. Jeżeli stos kafli V jest pusty, wejście na odcinek V nie przynosi żadnych korzyści.

Technologie

Podczas rozgrywki napotkasz wiele możliwości awansu na twoim torze Technologii. Awans ten wiąże się z pozyskaniem kafli Technologii - podczas jednej gry możesz pozyskać do 4 takich kafli.

Gdy twoja kosteczka dotrze na pole z symbolem kafla Technologii, dobierasz 3 kafle z odpowiedniego stosu. Wybierasz 1 z nich i odkładasz pozostałe zakryte na spód ich stosu. Połóż wybrany kafel odkryty przed sobą, nikt poza tobą nie może z niego skorzystać.

Technologie I i II poziomu zawierają stale działające umiejętności, z których możesz korzystać w trakcie całej rozgrywki, zaczynając **od twojej następnej tury**. Ponieważ nie możesz skorzystać z tych Technologii w turze, w której je wybierzesz, kolejny gracz może już rozpocząć swoją turę i dać ci więcej czasu na podjęcie wyboru kafla Technologii.

Technologie III i IV poziomu działają wprost przeciwnie - każda daje jednorazowy efekt, z którego możesz od razu skorzystać. Masz jednak możliwość wyboru kafla i zachowania go odkrytego przed sobą na jedną ze swoich kolejnych tur. Po jego użyciu odrzuć go - ułatwi ci to zapamiętanie, że możesz z niego skorzystać tylko raz.

Co prawda nie możesz zdobyć nowych Technologii awansując na torze powyżej pola oznaczonego IV, ale wyższa pozycja na torze przyniesie ci więcej PZ na koniec gry. Ponadto jeżeli jesteś już na najwyższym polu toru, za każdy kolejny awans na torze, który miałbyś wykonać, zdobywasz w zamian 2 PZ.

Uniwersytet Karola

Podczas rozgrywki napotkasz wiele możliwości awansu na twoim torze Uniwersytetu Karola. Pozycja na tym torze wyznacza wartość twojego toru Technologii podczas punktacji końcowej (więcej na **str. 16**).

Ogólnie rzecz biorąc awans na torze Uniwersytetu Karola nie przynosi ci żadnych natychmiastowych korzyści. Ale jeżeli jesteś już na najwyższym polu toru, za każdy kolejny awans na torze, który miałbyś wykonać, zdobywasz w zamian 2 PZ.

PRZYKŁAD DOT. MOSTU KAROLA:

Zielona wybrała Akcję Budowy Traktu Królewskiego. Ponieważ jej pion znajduje się na odcinku IV, musi teraz poruszyć go na Most. Aby to zrobić, najpierw musi zapłacić 1 Jajo. Po opłaceniu kosztu wybiera jeden ze złotych kafli ze stosu przy Moście i umieszcza go w poprzek Mostu, zakrywając 2 pola. Może wybrać dowolną parę pól, poza tą zajętą już przez srebrny kafel. Zielona wybiera parę w środku Mostu (oznaczoną na ilustracji) i otrzymuje natychmiast 1 Jajo i 1 niebieski żeton premii. Następnie umieszcza wybrany kafel na tych polach i kładzie na nim swój pion, by zaznaczyć że to jej przyniesie on korzyść na koniec gry.

Most z jaj?

Zgodnie z legendami jaja były podstawowym składnikiem zaprawy, której użyto przy budowie Mostu Karola. Król zażądał, aby do Pragi dostarczono pełne wozy z jajami, by sprostać zapotrzebowaniu. Jedna z wiosek, mocno skonfundowana żądaniem króla, wysłała swoje jaja ugotowane na twardo.

Choć opieranie budowy kamiennego mostu na tak zwyczajnym składniku może wydawać się nader osobliwe, to Most Karola przez ponad 600 lat swego istnienia udowodnił, że jest inaczej.

Mur Głodowy i Katedra św. Wita

Budowa Muru Głodowego i Katedry św. Wita jest przedstawiona w grze za pomocą dwóch wielopoziomowych szachownic w lewym górnym rogu planszy Głównej. Król doceni twoją pomoc przy ukończeniu tych ważnych projektów.

Ruch w poziomie

Gdy umieszczasz kafel Muru z ikoną Muru Głodowego, przesuń swoją kosteczkę o 1 pole w poziomie na szachownicy Muru Głodowego (ruch w poziomie na Murze Głodowym oznacza zawsze ruch w lewo).

Podobnie, gdy umieszczasz kafel Budynku z ikoną Katedry, przesuń swoją kosteczkę o 1 pole w poziomie na szachownicy Katedry (ruch w poziomie na Katedrze oznacza zawsze ruch w prawo).

Niektóre inne efekty w grze również mogą pozwolić ci na ruch w poziomie. Szczegóły poniżej.

Ruch w górę

Aby poruszyć kosteczkę w górę, musisz zapłacić 2 Srebrne Okna. Możesz to robić kiedy chcesz i ile razy chcesz podczas swojej tury.

Szachownice podzielone są na 3 poziomy. Wejście z poziomu I na II oraz z II na III wiąże się z dodatkowym kosztem, który również musi zostać zapłacony.

Efekty ruchu

Niekiedy, po wykonaniu ruchu, będziesz musiał rozpatrzyć jeden z poniższych natychmiastowych efektów:

Jeżeli twoja kosteczka trafi na pole z PZ, natychmiast zdobywasz wskazaną liczbę PZ.

Jeżeli twoja kosteczka trafi na pole z poziomą strzałką, porusz ją o dodatkowe pole we wskazanym kierunku.

Jeżeli twoja kosteczka trafi na pole ze strzałką ku górze, możesz poruszyć ją do góry o dodatkowe pole, ale jeśli po tym ruchu znajdzie się ona na wyższym poziomie, musisz zapłacić standardowy koszt wejścia na ten poziom w kamieniach i złocie.

Jeżeli dotrzesz na najwyższy poziom Katedry, możesz pozyskać jeden z 3 kafli punktacji końcowej, umieszczonych koło Katedry podczas przygotowania do gry. Połóż wybrany kafel odkryty przed sobą, nikt poza tobą nie może z niego skorzystać.

Ruch w górę przyniesie więcej PZ na koniec gry, natomiast ruch w poziomie podnosi wartość twoich niebieskich lub czerwonych żetonów premii. Więcej szczegółów w sekcji Punktacja końcowa na **str. 16**.

PRZYKŁAD:

1. Zielona wybiera kafel Akcji z premią koła w postaci 1 Srebrnego Okna. Wybiera Akcję Budowy tego Budynku. Koszt Budowy w Nowym Mieście wynosi 4 złota. Umieszczenie tego kafla daje jej drugie Srebrne Okno i ruch w poziomie na Katedrze.

2. Zielona płaci 2 Srebrne Okna, aby poruszyć się o 1 pole w górę na Katedrze. Strzałka w górę na nowym polu oznacza, że może poruszyć swoją kosteczkę jeszcze raz w górę o 1 pole, tym razem bez ponoszenia kosztu w Oknach. Ale tym ruchem weszłaby na wyższy poziom, co oznacza konieczność opłaty w wysokości 1 złota i 1 kamienia. Jeżeli nie zapłaci, musi pozostać na tym polu i traci możliwość skorzystania z efektu strzałki. Zielona decyduje się więc zapłacić i poruszyć w górę.

3. Następnie postanawia skorzystać z ikony Katedry, uzyskanej przy umieszczaniu kafla Budynku i poruszyć kosteczkę o 1 pole w prawo. To przynosi jej 2 PZ. Co prawda mogła skorzystać z ruchu w poziomie, zanim wykonała ruch do góry, ale wówczas nie mogłaby skorzystać z efektu strzałki.

Okna

Podczas rozgrywki napotkasz wiele możliwości pozyskania Srebrnych i Złotych Okien. Srebrne Okna są potrzebne do ruchu w górę na Murze Głodowym oraz na Katedrze św. Wita. Złote Okna (z ewentualnym wykorzystaniem Srebrnego Okna) są konieczne do zakupu Akcji dodatkowej. Pamiętaj: nie możesz zachować więcej niż 2 Okien na koniec swojej tury; skorzystaj z nich, bo nadmiarowe Okna musisz odrzucić.

Zakup Akcji dodatkowej

Oprócz Akcji z kafla Akcji, możesz opłacić koszt w Oknach, aby wykonać jedną Akcję dodatkową.

Raz na twoją turę, możesz zapłacić 2 Złote Okna albo 1 Złote Okno i 1 Srebrne Okno, aby zakupić Akcję dodatkową. W jej ramach możesz wybrać dowolną z sześciu Akcji. Możesz z niej skorzystać w dowolnym momencie swojej tury, nawet przed wybraniem kafla Akcji.

Przykładowa tura gracza: Akcja Ulepszenia + Akcja dodatkowa - Budowa Muru.

PRZYKŁAD:

1) *Zielona zaczyna swoją turę od wyboru kafla Akcji, który umożliwia jej wykonanie Akcji Ulepszenia. Na swojej planszy Akcji ma już kafel, który daje jej za tę Akcję Złote Okno. Wybiera pokazany powyżej kafel Ulepszenia i umieszcza go na swojej planszy Akcji (może dowolnie go obrócić, ale musi go umieścić na odpowiedniej Akcji).*

2) *Ponieważ jest to kafel z II ery, Zielona awansuje o 2 pola na swoim torze Uniwersytetu Karola.*

3) *Następnie tak umieszcza kafel Ulepszenia, aby otrzymać 2 premie za sąsiedztwo (zawsze są aktywowane w parze). Dzięki nim awansuje o 1 pole na swoim torze Technologii oraz otrzymuje Srebrne Okno. Nie otrzymuje jeszcze żadnej premii za czerwony narożnik, bo nie sąsiaduje on z innym narożnikiem w jego kolorze.*

4) *Po wykonaniu Akcji Ulepszenia tura Zielonej powinna się skończyć, ale decyduje się ona na wydanie 1 Złotego i 1 Srebrnego Okna, by zakupić Akcję dodatkową.*

5) *W Akcji dodatkowej postanawia Zbudować Mur. Nie potrzebuje do tego kafla Akcji, po prostu ogłasza, że wykonuje tę Akcję. Przed chwilą Ulepszyła tę Akcję, więc otrzymuje dzięki temu 1 PZ. Następnie wybiera pokazany wyżej kafel i płaci jego koszt Budowy (4 kamienia). Zdobywa za to 6 PZ.*

6) *Umieszcza wybrany kafel tak jak na ilustracji. Czerwone narożniki przylegają do siebie, przez co otrzymuje 1 czerwony żeton premii. Jeśli w przyszłości umieści tutaj kolejny kafel z czerwonym narożnikiem , domykając koło, otrzyma kolejne 2 czerwone żetony premii, po jednym za każdy przylegający czerwony narożnik.*

7) *Zielona wykonała dwie Akcje. Nie może już wykonać kolejnej, więc na koniec tury obraca Żurawia Akcji i odkłada swój kafel Akcji.*

Podsumowanie Akcji

- W każdej swojej turze wykonasz co najmniej 1 Akcję - pochodzącą z wybranego przez ciebie kafla Akcji.
- Masz możliwość zakupu 1 Akcji dodatkowej - to może być dowolna z 6 Akcji.
- Niektóre Technologie pozwalają na wykonanie kolejnych Akcji.
- Akcje mogą być wykonywane w dowolnej kolejności.
- Efekt kafla Ulepszeń jest aktywowany za każdym razem gdy wykonujesz jego Akcję. Jeżeli wykonasz ją wielokrotnie w jednej turze, za każdym razem rozpatrujesz jego efekt.

Koniec tury

Na koniec swojej tury wykonujesz kolejno:

1. Odrzucasz, o ile to konieczne, tyle Okien, by zostały ci nie więcej niż 2.

2. Obracasz koło Żurawia Akcji o 1 pole zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

3. Umieszczasz swój kafel Akcji na pustym miejscu na początku czerwonej strefy. Jeżeli te pole jest zablokowane przez kwadratowe pole z kosteczką, obróć koło Żurawia jeszcze raz, tak by zrobić miejsce na kafel.

4.

W rzadkim przypadku, gdy kafel Akcji po obrocie znajdzie się za niebieską strefą, przenieś go na pierwsze wolne pole w zielonej strefie (w bardzo rzadkim przypadku, gdy cała zielona strefa jest zajęta, kafel akcji umieszczamy w czerwonej strefie). Nadal jego wybór przynosi 5 PZ - połóż na nim żeton o wartości 5 PZ jako przypomnienie.

Na ogół obracasz koło o 1 pole. Ale gdy przed obrotem strzałka na kole wskazuje pole ze strzałką w prawo (tak jak na ilustracji powyżej), obróć koło o 2 pola. Twój kafel Akcji jest zawsze odkładany na pierwsze miejsce w czerwonej strefie.

Odliczanie tur

I. Kosteczka na platformie rozpoczyna rozgrywkę na polu z ikoną odpowiadającą liczbie graczy.

II. Po tym jak kilku graczy rozegra swoją turę, kosteczka na kole spadnie do dziury znajdującej się w Żurawiu Akcji.

III. Gdy tak się stanie, przesuń kosteczkę na platformie o 1 pole w kierunku klepsydry na końcu tej platformy.

Na koniec tury kolejnego gracza, podnieś na moment kosteczkę na kole Żurawia, tak by można było bez przeszkód obrócić koło.

Mniej więcej w połowie rozgrywki kosteczka na platformie przekroczy linię oddzielającą I erę od II. Położenie tej linii zależy również od liczby graczy. Po jej przekroczeniu odłóż do pudełka wszystkie sześciokątne kafle z I ery znajdujące się w rzędach na planszy Głównej. Zastąp je odpowiednimi stosami kafli z II ery (pamiętaj o ich wymieszaniu, o ile wcześniej tego nie zrobiłeś). Odkryj po 3 nowe kafle zwykłe i po 1 kaflu specjalnym w każdym rzędzie.

W grze dwuosobowej zmiana ery nie następuje natychmiast po wejściu kosteczki na pole z linią, lecz parę tur później - gdy biała strzałka na kole dociera do ostatniego miejsca w czerwonej strefie, co zostało oznaczone ikoną gwiazdy.

Koniec gry

Gdy kosteczka na platformie dociera na ostatnie pole, do rozegrania zostało dokładnie 11 tur. Gracz, który chciałby sprawdzić ile dokładnie tur mu zostało, może sprawdzić poniższa tabelkę.

	1.	2.	3.	4.
2	5	6	xx	xx
3	3	4	4	xx
4	2	3	3	3

***PRZYKŁAD**: W grze trzyosobowej odliczanie ostatnich 11 tur zaczyna się na koniec tury pierwszego gracza. Gracze 2 i 3 rozegrają jeszcze po 4 tury, gdy tymczasem pierwszemu graczowi pozostały tylko 3. Nie musisz tego liczyć, gra robi to automatycznie.*

Rozgrywka kończy się, gdy kosteczka na platformie przesuwa się z platformy na klepsydrę. Każdy z graczy rozegrał dokładnie 16 tur. Nadszedł czas na punktację końcową.

Punktacja końcowa

Poza Punktami Zwycięstwa, które zgromadziłeś podczas rozgrywki, otrzymasz kolejne PZ na koniec gry.
Ich podsumowanie znajduje się na rewersie arkuszy Pomocy Gracza.

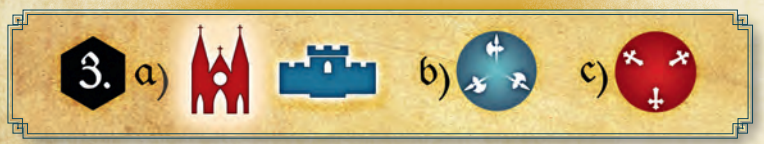
1. Nieukończone Targowiska

Każde Targowisko, które nie zostało ukończone (ma choć 1 dostępne sąsiadujące pole Budowy), jest teraz rozpatrywane. Każdy gracz, który rości sobie prawo do tego Targowiska (ma choć 1 swoją kosteczkę na sąsiadującym z nim kaflu) otrzymuje dolną nagrodę tego Targowiska. Nagrody nie mogą powodować wykonywania dodatkowych akcji.

2. Punkty za rozwój nauki

Zdobywasz 0,1,2 lub 3 PZ za każde pole, o które awansowałeś na twoim torze Technologii. Liczba PZ które zdobywasz za każde pole zależy od pozycji twojej kosteczki na torze Uniwersytetu Karola. Załóżmy, że awansowałeś 7 razy na torze Technologii (czyli twoja kosteczka znajduje się tuż nad polem z IV). Zdobędziesz zero PZ jeżeli kosteczka na twoim torze Uniwersytetu Karola nadal znajdowałaby się w dolnej części toru. Ale zdobędziesz 21 PZ, jeżeli twoja kosteczka będzie na pierwszym od góry polu na torze, oznaczonym cyfrą 3.

3. Mur Głodowy oraz Katedra św. Wita



Zdobywasz PZ odpowiadające rzędom, w których znajdują się twoje kosteczki na Murze Głodowym oraz na Katedrze. Każdy rząd ma swoją wartość w PZ, pokazaną na jego krańcowym polu z czarnym tłem. Zdobywasz tyle PZ.

Zdobywasz PZ za twoje niebieskie i czerwone żetony premii. Sprawdź w której kolumnie znajduje się twoja kosteczka na Murze Głodowym i na Katedrze. Pod każdą kolumną widoczna jest liczba PZ, przez którą mnożysz liczbę żetonów premii w odpowiednim kolorze. Wartość PZ kolumny, w której znajduje się twoja kosteczka na **Murze Głodowym** mnożysz przez liczbę twoich **niebieskich** żetonów premii. Natomiast wartość PZ kolumny, w której znajduje się twoja kosteczka na **Katedrze** mnożysz przez liczbę twoich **czerwonych** żetonów premii.

4. Liczba kafli Muru

- Zdobywasz 4 PZ, jeżeli masz dokładnie 3 kafle Muru zbudowane przy twojej planszy Akcji.
- Zdobywasz 10 PZ, jeżeli masz 4 lub 5 kafli Muru.
- Zdobywasz 18 PZ, jeżeli masz co najmniej 6 kafli Muru.

Sumujesz wszystkie zbudowane przez ciebie kafle Muru, nie muszą one sąsiadować ze sobą.

5. Efekty aktywowane podczas punktacji końcowej

Podczas rozgrywki możesz pozyskać efekty aktywowane podczas punktacji końcowej poprzez pozyskanie kafla oznaczonego V na Moście Karola, a także w Katedrze oraz przez pozyskanie jednej lub dwóch Pieczęci. Są one rozpatrywane właśnie w tym momencie.

6. Niewykorzystane Jaja

Na koniec otrzymujesz PZ zależne od liczby Jaj, których nie wykorzystałeś i pozostały w twoim posiadaniu. Przykładowo, jeżeli masz co najmniej 4 Jaja, zdobywasz 10 PZ.

Zwycięzca

Grę wygrywa gracz z największą liczbą PZ. W mało prawdopodobnym przypadku remisu, wygrywa ten gracz, który później rozgrywał swoją pierwszą turę (co oznacza, że gracz siedzący na prawo od pierwszego gracza, wygrywa zawsze taki remis).

Poświęć chwilę na podsumowanie swoich osiągnięć i rozpocznij chowanie komponentów do pudełka. Demontując planszę Główną, miej w pamięci, że prawdziwa Katedra św. Wita, Mur Głodowy oraz Most Karola nadal cieszą oko przechodniów w sercu Pragi.

PRZYKŁAD: Kosteczka Zielonej znajduje się na najwyższym poziomie Katedry, co przynosi 13 PZ (po wejściu na ten poziom zdobyła także kafel, którego efekt zostanie aktywowany w 5. kroku punktacji końcowej).

Kolumna, w której znajduje się ta kosteczka, ma wartość 3 PZ. Zielona posiada 3 czerwone żetony premii, zdobywa więc łącznie za nie 9 PZ.

Wariant solo

Dla jednoosobowej rozgrywki przygotuj grę tak, jakby uczestniczyło w niej 2 graczy. Ty jesteś pierwszym graczem.

Po każdej z twoich tur rozegraj turę przeciwnika w następujący sposób:

1. Wybierz najdalej położony kafel Akcji (najbliższy wobec niebieskiej strefy).
2. Przenieś go natychmiast na początek czerwonej strefy, zgodnie ze standardowymi zasadami odkładania kafla Akcji.

Grasz, by zdobyć jak najwięcej PZ. Uważamy, że każdy wynik powyżej 140 PZ jest dobry. Jeśli chciałbyś sprawdzić wariant solo, w którym tura przeciwnika jest symulowana z większą dokładnością - sprawdź stronę www.portalgames.pl.

Zasady warte zapamiętania

- **Rozpatrzenie premii z koła Żurawia Akcji można opóźnić i otrzymać ją później w swojej turze.**
- **Gdy Ulepszasz Akcję, możesz retroaktywnie otrzymać premię z tego Ulepszenia, jeżeli wcześniej podczas tej tury wykonałeś jego Akcję.**
- **Premia Ulepszenia jest aktywowana za każdym razem jak wykonujesz jego Akcję - zarówno jako Akcję z wybranego kafla z Żurawia, jak i jako Akcję dodatkową oraz jako efekt kafla Technologii.**
- **Gdy wybierasz sześciokątny kafel, możesz wybrać specjalny kafel wyłącznie, gdy wykonujesz Akcję z kafla Akcji i jeśli premia koła tego kafla to specjalna premia (która jest dostępna tylko na kole).**
- **Technologie I i II poziomu nie mogą zostać wykorzystane podczas tury, w której je pozyskałeś.**
- **Technologie III i IV poziomu możesz wykorzystać natychmiast albo zachować na później.**
- **Jeżeli inni gracze ukończyli budowę Mostu Karola, nie możesz już otrzymać premii Mostu, ale nadal możesz otrzymać premie z kafli IV i V odcinka Traktu Królewskiego.**

Modyfikacje

Dla asymetrycznego zestawu Akcji wypróbuj stronę B kafli Akcji (nie mieszaj w jednej grze strony A i B).

Tymi kaflami możesz zastąpić część lub wszystkie efekty na Trakcie Królewskim (takie, które nie wymagają odrzucenia Jaja). Rzymskie liczby wskazują, gdzie należy umieścić dany kafel.

Mur Głodowy oraz Katedra mają różne układy poziomów. Są one przygotowane całymi zestawami, co oznacza, że musisz korzystać w całości z zestawu A lub B dla Muru lub Katedry. Niemniej oba projekty działają niezależnie od siebie. Przykładowo gdy korzystasz z zestawu A dla Muru Głodowego, Katedra może zawierać zestaw A, zestaw B, czy nawet standardowy zestaw poziomów.

Kolejność rozpatrywania

Ogólnie rzecz biorąc możesz rozpatrywać efekty w dowolnej, odpowiadającej ci kolejności. W szczególności poniższe czynności możesz wykonać w dowolnej kolejności podczas twojej tury:

- Wykorzystanie jednorazowej Technologii
- Zakup Akcji dodatkowej
- Wykonanie tej Akcji dodatkowej
- Wybranie kafla Akcji
- Wybór i wykonanie jednej z Akcji tego kafla Akcji.
- Rozpatrzenie ruchów w poziomie na Katedrze lub Murze Głodowym, które otrzymałeś dzięki Budowie Budynku lub z innego źródła.
- Zakup ruchu do góry na Katedrze lub Murze Głodowym
- Rozpatrzenie "natychmiastowego" efektu odcinka Traktu Królewskiego, na który wszedłeś w tej turze.

Pomimo dużej swobodności w rozgrywaniu swojej tury, nie możesz skorzystać z efektu ani uzyskać nagrody za czynność, dopóki za nie nie zapłaciłeś. Na przykład:

- Nie możesz wykonać Akcji z kafla Akcji z miejsca w czerwonej strefie, dopóki nie zapłacisz kosztu tego miejsca.
- Nie możesz otrzymać żadnych korzyści za umieszczenie kafla Muru lub Budynku, dopóki nie zapłacisz jego kosztu.

Rzuć okiem także na pierwsze dwie zasady warte zapamiętania (ramka po lewej).

FANOM GIER EKONOMICZNYCH POLECAMY RÓWNIEŻ:

Historia

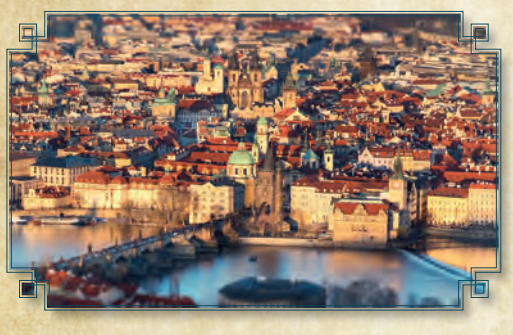
Karol IV

Karol IV był królem Czech od 1346 do 1378 roku. W 1355 został koronowany na cesarza Świętego Cesarstwa Rzymskiego. Jeden z najbardziej oświeconych monarchów Średniowiecza, opanował pięć języków.

Podczas swoich rządów Królestwo Czech kwitło. Praga stała się jednym z najważniejszych miast w Europie dzięki jego ambitnym projektom.

Trakt Królewski

Trakt Królewski biegnie mniej więcej trasą pokazaną na naszej mapie, przez Most Karola, aż do zamku. Po czasach Karola IV stał się trasą procesji koronacyjnych królów Czech.



Stare Miasto

Praskie Stare Miasto leży w zakolu rzeki Wełtawy, co widać na planszy. Poza obrębem jego murów zaplanowano budowę Nowego Miasta, otoczonego własnym murem. To te mury i budynki stawiasz podczas gry. Po drugiej stronie Wełtawy znajduje się małe miasteczko znane dziś jako Malà Strana, co można przetłumaczyć jako "Mała strona rzeki" - jest ono wciśnięte pomiędzy Wełtawę, a strome wzgórza poniżej praskiego zamku.

Most Karola

Most Karola został zbudowany, aby połączyć dwa brzegi Wełtawy, rzeki płynącej przez Pragę. Wcześniej były one połączone Mostem Judyty (nazwanym na cześć królowej Czech), ale powódź w 1342 roku zniszczyła go, sprawiając, że budowa nowego mostu stała się koniecznością. W późniejszym okresie Most Karola został przyozdobiony barokowymi rzeźbami i po dziś dzień jest jednym z głównych zabytków Pragi. Zgodnie z legendą most stoi tak długo, gdyż do jego zaprawy użyto między innymi kurzych jaj.

Katedra Świętych Wita, Wacława i Adalberta

Katedra św. Wita jest najwyższym punktem zamku praskiego. Król Jan położył kamień węgielny w obecności swojego syna, przyszłego króla Karola IV. Za swego panowania Karol powierzył budowę katedry Peterowi Parler, który nadzorował ją przez blisko 50 lat, aż do swojej śmierci. Budowa trwała aż do wojen husyckich w XV wieku i została wznowiona dopiero w XIX wieku.

Na naszej planszy znajdziecie także parę innych budowli, które stoją w sercu Pragi po dziś dzień:

Synagogę Staronową

Kościół Matki Bożej Śnieżnej

Zamek praski

Uniwersytet Karola

Uniwersytet Karola został założony w 1348 roku, jako pierwszy uniwersytet w Europie centralnej. Jego pierwotna lokalizacja jest zaznaczona na naszej mapie przez żółte Targowisko (te, którego nagrody to awans na torze Uniwersytetu Karola lub torze Technologii). Wiele kolejnych budynków zostało dodanych do Uniwersytetu od momentu jego założenia. Jest on nadal jedną z głównych uczelni akademickich w Republice Czeskiej.

Mur Głodowy

Mur Głodowy to obronna budowla wzniesiona nad miasteczkiem Malà Strana. Praca przy budowie muru stanowiła przyzwoite źródło utrzymania - tak powstała legenda o tym jak to król Karol rozkazał zbudować mur, aby zadbać o tych, których dotknął wielki głód w 1361 roku.

Glosariusz

Otrzymujesz Okno we wskazanym kolorze.

Wybierz specjalny kafel (zgodnie z zasadami na **str. 9**) albo otrzymujesz 1 PZ.

Możesz zakupić 1 Jajo, płacąc wskazany koszt. Ponieważ jest to premia koła, możesz opóźnić jej wykorzystanie do późniejszego etapu swojej tury, jeśli nie możesz lub nie chcesz zapłacić od razu.

Awansuj o 1 pole na wskazanym torze.

Pieczęcie

Na koniec gry możesz zakupić PZ w zamian za złoto (2 PZ za 1 złoto, czyli maksymalnie 18 PZ).

Na koniec gry możesz zakupić PZ w zamian za kamień (2 PZ za 1 kamień, czyli maksymalnie 18 PZ).

Na koniec gry możesz zakupić PZ w zamian za zestaw złota i kamienia (3 PZ za zestaw 1 złota i 1 kamienia). Na przykład, jeżeli masz 5 złota i 8 kamienia, ta Pieczęć przeniesie ci (maks.) 15 PZ - wydałbyś na nie po 5 złota i kamieni i zostałyby ci 3 kamienie.

Trakt Królewski

Zdobywasz 3 PZ za każdy kafel Ulepszenia I ery jaki posiadasz.

Możesz zapłacić 1 złoto, aby zdobyć 4 PZ (wykonaj nie więcej niż raz).

Możesz zapłacić 1 Jajo, aby otrzymać 1 z 2 pokazanych nagród (wykonaj nie więcej niż raz).

Możesz zapłacić 1 Jajo, aby otrzymać 1 z 2 pokazanych nagród (wykonaj nie więcej niż raz).

Natychmiast zdobywasz po 2 PZ za każde posiadane Srebrne Okno. Nie musisz nic płacić, po prostu zdobywasz PZ.

Dopóki twój pion znajduje się na tym odcinku Traktu Królewskiego, za każdym razem gdy wykonujesz Akcję Ulepszenia, zdobywasz 2 PZ i otrzymujesz albo 1 kamień albo 1 złoto.

Dopóki twój pion znajduje się na tym odcinku Traktu Królewskiego, za każdym razem gdy wykonujesz Akcję Budowy Budynku bez ikony Katedry, zdobywasz 3 PZ.

Dopóki twój pion znajduje się na tym odcinku Traktu Królewskiego, za każdym razem gdy wykonujesz Akcję Budowy Muru, zdobywasz 2 PZ.

Kafle Mostu

Możesz poruszyć się o 1 pole w lewo na Murze Głodowym. Otrzymujesz ponadto Srebrne Okno i zdobywasz 2 PZ.

Możesz poruszyć się o 1 pole w prawo na Murze Głodowym. Otrzymujesz ponadto Srebrne Okno i zdobywasz 2 PZ.

Awansujesz trzykrotnie na wskazanym torze.

Natychmiast zdobywasz 3 PZ. Na koniec gry zdobywasz tyle PZ, o ile awansowałeś pól na torze Uniwersytetu Karola. Na przykład, jeśli twoja kosteczka znajduje się na najwyższym polu, zdobywasz 8 PZ.

Na koniec gry zdobywasz po 3 PZ za każdy posiadany kafel Ulepszenia (jeżeli Ulepszałeś tę samą Akcję 2 razy, punktujesz za oba kafle).

Na koniec gry zdobywasz po 2 PZ za każdy posiadany kafel Muru.

Natychmiast zdobywasz 3 PZ. Na koniec gry zdobywasz tyle PZ, ile masz kopalni złota. Na przykład, jeśli twoja kosteczka znajduje się na ostatnim polu patrząc od lewej, zdobywasz 8 PZ.

Natychmiast zdobywasz 3 PZ. Na koniec gry zdobywasz tyle PZ, ile masz kamieniołomów. Na przykład, jeśli twoja kosteczka znajduje się na ostatnim polu patrząc od lewej, zdobywasz 7 PZ.

Na koniec gry zdobywasz PZ, których liczba zależy od rzędu, do którego dotarłeś na Katedrze i Murze Głodowym. Na przykład, jeżeli twoja kosteczka znajduje się w rzędzie 3. na Murze Głodowym, zdobywasz 6 PZ i ewentualne PZ za odpowiedni rząd Katedry.

Te ikony, znajdujące się na Katedrze i Murze Głodowym nie są częścią efektu. Wskazują jedynie w którym rzędzie jesteś.

Kafle Targowisk

Górna nagroda to zawsze ruch w bok na odpowiednio Murze albo Katedrze. Gracz, który otrzyma obie nagrody Targowiska, otrzymuje dodatkowo 3 złota, ale nadal musi wybrać 1 spomiędzy z tych 2 ruchów.

Technologie

Technologie I i II poziomu zawierają stale działające umiejętności, z których możesz korzystać w trakcie całej rozgrywki, zaczynając od twojej **następnej** tury.

Technologie III i IV poziomu działają wprost przeciwnie - każda daje jednorazowy efekt, z którego możesz od razu skorzystać. Masz jednak możliwość wyboru kafla Technologii i zachowania go odkrytego przed sobą na jedną ze swoich kolejnych tur. Po jego użyciu odrzuć go - ułatwi ci to zapamiętanie, że możesz z niego skorzystać tylko raz. Jeżeli kafel Technologii pozwala ci na wykonanie kolejnej Akcji, nie jest ona traktowana jako Akcja dodatkowa - nadal możesz ją kupić w tej turze.

Poziom I

Za każdym razem, gdy korzystasz ze wskazanej premii koła, otrzymujesz odpowiednio 1 złoto lub kamień wiecej i zdobywasz 1 PZ.

Za każdym razem, gdy awansujesz na wskazanym torze, zdobywasz po 2 PZ. Nawet gdy jesteś na ostatnim polu wskazanego toru.

Za każdym razem, gdy przesuwasz swój pion o 1 rząd w górę na Katedrze lub Murze Głodowym, zdobywasz 2 PZ.

Podczas swojej tury, jeśli zdobędziesz co najmniej 1 PZ przy wyborze kafla Akcji, zdobywasz 1 dodatkowy PZ (zdobyte PZ mogą pochodzić zarówno z koła, jak i z niebieskiej strefy). Dzięki tej Technologii zdobędziesz maksymalnie 1 dodatkowy PZ na turę.

Poziom II

Za każdym razem gdy umieszczasz kafel Budynku z taką ikoną, otrzymujesz wskazany zasób i 1 PZ.

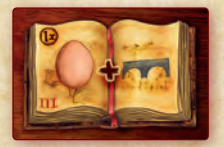
Raz na turę, gdy pozyskujesz wskazany żeton premii, zdobywasz 1 PZ i otrzymujesz 1 kamień albo 1 złoto.

Za każdym razem gdy umieszczasz kafel Budynku bez takiej ikony, otrzymujesz wskazany zasób i 1 PZ.

Za każdym razem gdy otrzymujesz (lub kupujesz) Jajo, zdobywasz także 1 PZ i otrzymujesz 1 kamień.

Za każdym razem gdy umieszczasz kafel Muru z taką ikoną, otrzymujesz wskazany zasób i 1 PZ.

Poziom III



Otrzymujesz 1 Jajo. Wykonujesz Akcję Budowy Traktu Królewskiego.

Przesuń się o 1 pole w górę na Katedrze lub Murze Głodowym. Jeśli wejdziesz na nowy poziom zignoruj standardowy koszt w złocie i kamieniach.

Awansujesz czterokrotnie na torze Uniwersytetu Karola.

Wykonujesz Akcję Ulepszenia Akcji i zdobywasz 3 PZ.

Produkujesz złoto oraz otrzymujesz 2 kamienia (to nie jest Akcja Zarządzania kopalniami złota, nie otrzymujesz premii za Ulepszenie Akcji Zarządzania kopalniami złota).

Produkujesz kamień oraz otrzymujesz 2 złota (to nie jest Akcja Zarządzania kamieniołomami, nie otrzymujesz premii za Ulepszenie Akcji Zarządzania kamieniołomami).

Poziom IV

Wykonujesz Akcję Budowy Budynku. Całkowity koszt Budynku jest zredukowany o 2 złota (całkowity koszt składa się z kosztu nadrukowanego na kaflu i ewentualnego kosztu na polu na Budynek. Całkowity koszt nie może spaść poniżej zera).

Wykonujesz Akcję Budowy Muru. Koszt Budowy Muru jest zredukowany o 2 kamienia.

Wykonujesz dowolną Akcję.

Wykonujesz Akcję Ulepszenia oraz otrzymujesz 1 Złote Okno.

Otrzymujesz obie nagrody z jednego kafla Targowiska (nie ma znaczenia, czy ten kafel Targowiska został już ukończony, czy nie, ale nie możesz wybrać kafla Targowiska, które nie uczestniczy w grze).

Liczba twoich kopalni złota albo kamieniołomów rośnie o 1. Następnie produkujesz złoto albo kamień. Te dwa wybory są niezależne od siebie. Na przykład, jeżeli zwiększysz liczbę kopalni złota o 1, nadal musisz wybrać, czy chcesz wyprodukować złoto, czy kamień.
Ta Technologia nie aktywuje żadnego Ulepszenia.