

Królestwo Królików™

autor:
RICHARD GARFIELD
ilustracje:
PAUL MAFAYON

Królestwo królików to strategiczna gra dla 2-4 długouchych lordów. Twoim zadaniem będzie podbić i zasiedlić nowe terytoria w imieniu króla królików.

Odkryj najdalsze zakątki świata, zbieraj surowce i buduj wspaniałe miasta. Nie zapomnij przypodobać się królowi, wypełniając tajne misje.

Każda decyzja przybliży cię do zwycięstwa, ale tylko jeden lord zyska uznanie króla i zostanie okrzyknięty najlepszym władcą królików!



Cel gry

Celem gry jest zdobycie jak największej liczby punktów zwycięstwa (🥕). Gracze otrzymują je na końcu każdej rundy za swoje księstwa oraz na koniec gry za zdobyte skarby i zrealizowane misje.

Wszystkie działania w grze wykonuje się za pomocą kart, które przekazywane są pomiędzy graczami. Karty pozwalają na zajmowanie terytoriów, budowę budynków i pozyskiwanie pergaminów z misjami i skarbami. Wybieraj karty rozważnie i kształtuj swoją strategię. Miej na uwadze, że karty, które oddasz, mogą przydać się przeciwnikom!

Elementy gry

- 1 plansza świata z torem punktów
- 144 figurki królików (po 36 w każdym kolorze)
- 39 znaczników miast
 - 27 miast o sile 1
 - 9 miast o sile 2
 - 3 miasta o sile 3
- 24 żetony
 - 12 żetonów faktorii
 - 6 żetonów podniebnych wież (3 pary po 2 żetony)
 - 6 żetonów obozów
- 182 karty eksploracji
- 4 karty pomocy

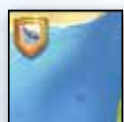
Plansza świata

Plansza pokazuje siatkę 10 x 10 pól. Każde pole to **terytorium**, które można kontrolować i zabudowywać.

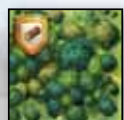
Współrzędne terytoriów

Każde terytorium ma współrzędne i określony typ terenu. Do każdego terytorium na planszy jest przypisana 1 karta terytorium z talii.

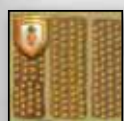
Typy terytoriów



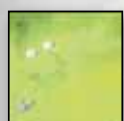
- **Morze** produkuje ryby (🐟).



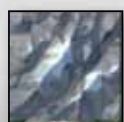
- **Las** produkuje drewno (🪵).



- **Pole** produkuje marchewki (🥕).



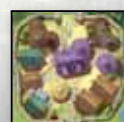
- **Równina** niczego nie produkuje.



- **Góry** niczego nie produkują. Miasta o sile 3 mogą być budowane tylko w górach.



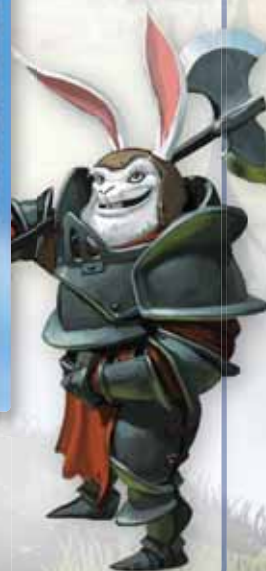
- **Lawa** blokuje połączenie między dwiema górami.



- **Miasta** są neutralne, dopóki któryś z graczy nie przejmie nad nimi kontroli.



- **Tor punktów** służy do oznaczenia liczby punktów zdobywanych na koniec każdej rundy oraz za pergaminy na koniec gry.



Figurki królików

Używane są do oznaczania kontrolowanych terytoriów. Gracze trzymają je przed sobą.

Uwaga: Jeśli w grze 3-osobowej gracze skończą się króliki, może użyć tych w kolorze niegrającego gracza.



Znaczniki miast

Miasta są budynkami. W grze występują 3 rodzaje miast:

- Miasto o sile 1 ma jedną wieżę.
- Miasto o sile 2 ma dwie wieże.
- Miasto o sile 3 ma trzy wieże.



Siła 1



Siła 2



Siła 3

Żetony

Żetony są budynkami. Są 3 typy żetonów:

Faktorie

Umożliwiają produkcję surowców. Występują w 3 różnych rodzajach:

- 3 faktorie podstawowe, produkujące drewno, ryby lub marchewki;



- 2 faktorie uniwersalne, produkujące w każdej rundzie wybrany z 3 podstawowych surowców (drewno, ryby albo marchewki);

- 7 faktorii luksusowych, produkujących luksusowe surowce (🍷). Można je zbudować tylko na określonych typach terytoriów.



Podniebne wieże

Żetony podniebnych wież występują w parach i pozwalają połączyć 2 oddzielne księstwa.



niebieskie

zielone

czarne

Obozy

Żetony obozów pozwalają kontrolować puste terytoria.



Karty eksploracji

Tworzą talię kart. Gracze za ich pomocą będą rozwijać swoje księstwa i zdobywać pergaminy. W talii jest 100 **kart terytoriów**, 42 **karty budynków** (21 miast, 12 faktorii, 3 podniebne wieże i 6 obozów), 3 **karty zaopatrzenia** i 37 **kart pergaminów**.

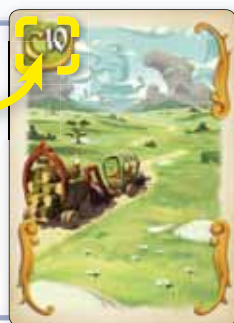
Karty terytoriów

W lewym górnym rogu mają współrzędne odnoszące się do pól na planszy. Umożliwiają wstawianie królika na dane pole i objęcie nad nim kontroli. Na każde pole planszy przypada tylko 1 karta terytorium. Ilustracja na karcie wskazuje rodzaj terytorium, a symbol na górze dodatkowe korzyści z niego płynące. Jest kilka rodzajów terytoriów:

• **Pola, lasy, morza** produkują podstawowe surowce.

• **Równiny i góry** nie produkują żadnych surowców.

• **Miasta** istniejące już na mapie mają siłę 1.



Uwaga: Każdy gracz umieszcza wykorzystane przez siebie karty na swoim własnym stole kart odrzuconych. Można przejrzeć te stosy w dowolnym momencie, by zweryfikować rozmieszczenie elementów na planszy.

• **Faktorie** produkują podstawowe (białe tło) lub luksusowe (czarne tło) surowce. Symbol na karcie pokazuje, jaki surowiec produkuje dana faktoria.

• **Miasta o sile 1, 2, 3** pozwalają wstawić na planszę znacznik miasta o wskazanej sile.



Wymagania: Faktorie surowców luksusowych mogą być budowane tylko na terytoriach określonego rodzaju.

Faktoria uniwersalna produkuje wybrany surowiec podstawowy: drewno, ryby albo marchewki.



• **Obozy** pozwalają kontrolować niezajęte terytorium.

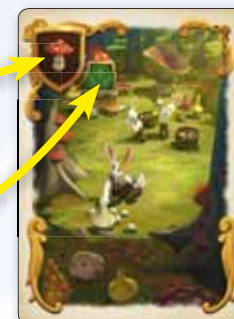


Karty budynków

W lewym górnym rogu mają tarczę z ikoną (faktoria, obóz i podniebna wieża) lub liczbą (miasto). Umożliwiają umieszczenie budynku (żetonu lub znacznika miasta) na terytorium już kontrolowanym przez gracza. Budynki zwiększają bogactwo lub siłę księstwa.

Typ budynku

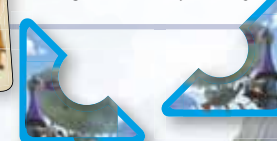
Warunki budowy



Są 4 rodzaje budynków:



• **Podniebne wieże** pozwalają połączyć 2 odrębne księstwa znajdujące się w dowolnych miejscach na planszy.



Wymagania: Miasto o sile 3 można zbudować tylko w górach.

Szczegóły warunków budowy



• Ten budynek może być postawiony tylko na polu.



• Ten budynek może być postawiony tylko w lesie.



• Ten budynek może być postawiony tylko na terytorium morskim.



• Ten budynek może być postawiony tylko na terytorium górskim.



Karty pergaminów

Są utrzymywane w sekrecie aż do końca gry i dają punkty zwycięstwa (🏰). Są 2 typy kart pergaminów:

- Misje dają 🏰 za określone dokonania.



- Skarby (🏰) dają 🏰 bez żadnych dodatkowych warunków.



Karty zaopatrzenia

Dają 2 kolejne karty eksploracji.



Przygotowanie gry

1. Umieść planszę na środku stołu. Na każdym polu z symbolem miasta umieść 1 znacznik miasta o sile 1 (z jedną wieżą).
2. Każdy z graczy bierze 36 figurek królików w wybranym przez siebie kolorze. Jednego z nich kładzie na polu 0 na torze punktacji.
3. Połóż pozostałe znaczniki miast i żetony obok planszy.
4. Potasuj wszystkie karty eksploracji i umieść je obok planszy w zakrytym stosie.



Jak grać?

Gra toczy się przez 4 rundy. Każda z rund składa się z 3 faz (eksploracja, budowa, zbiory). Po 4. rundzie gracze zdobywają dodatkowo punkty za karty pergaminów.

Uwaga: Wszystkie działania w grze wykonywane są przez graczy jednocześnie.

Na początku każdej rundy rozdaj graczom po:

- 12 kart eksploracji w grze 3-osobowej,
- 10 kart eksploracji w grze 4-osobowej.

Fazy rundy

1 – Faza eksploracji

Krok 1. Wybranie 2 kart

Każdy gracz wybiera 2 z otrzymanych kart i kładzie je zakryte przed sobą. Resztę kart przekazuje sąsiadowi z prawej (rundy 1 i 3) lub z lewej (rundy 2 i 4).

Krok 2. Zagranie kart

Gracze zagrywają wybrane karty i wykonują odpowiednie działania (opisane niżej). Następnie biorą do ręki karty, które przekazał im sąsiad.

Krok 1 i 2 należy powtarzać, aż zostaną zagrane wszystkie karty. Dopiero wtedy zaczyna się **faza budowania**.



- Jeżeli gracz zagrał **kartę pergaminu**, to kładzie ją **zastoniętą obok siebie**. Zostanie ona ujawniona dopiero na koniec gry. Pergaminy należy odkładać w takie miejsce, by nie pomyliły się z kartami wybieranymi w kroku 1. Gracz może w dowolnym momencie przejrzeć swoje karty pergaminów.

Uwaga: Liczba posiadanych kart pergaminów jest informacją jawną.



- Jeżeli gracz zagrał **kartę terytorium**, umieszcza swojego królika na wskazanym polu planszy (zgodnie ze współrzędnymi na karcie). Następnie odkłada zagrana kartę terytorium na swój stos kart wykorzystanych.

Uwaga: Jeżeli gracz zagrał **kartę terytorium**, na którym znajduje się obóz przeciwnika, to usuwa go razem z królikiem i wstawia na jego miejsce swojego królika. Jeżeli ten obóz należy do gracza, który zagrał kartę, to usuwa on po prostu obóz, zostawiając królika na miejscu. Od tej pory gracz będzie mógł na tym terytorium postawić inny budynek.



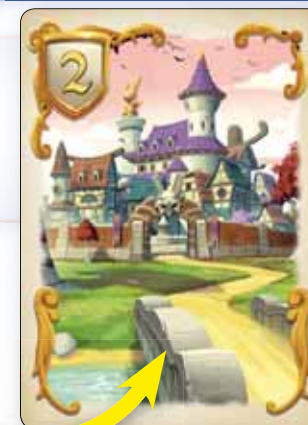
Królestwa 1 i 2 nie są ze sobą połączone, bo rozdziela je lawa.

Królestwo

Królestwo to grupa połączonych ze sobą terytoriów kontrolowanych przez jednego gracza. Terytoria łączą się ze sobą, jeśli stykają się którymś z boków (rogami się nie liczy) i jeśli nie są rozdzielone lawą.



- Jeśli gracz zagrał **kartę budynku**, umieszcza ją **otwartą przed sobą i kładzie na niej odpowiedni żeton budynku** (faktorię, podniebną wieżę, obóz) **lub miasto**. Budynek ten może być wybudowany dopiero w fazie budowy (patrz str. 7).



- Jeśli gracz zagrał **kartę zaopatrzenia**, natychmiast losuje i zagrywa 2 karty z talii. Następnie odkłada kartę zaopatrzenia na stos kart odrzuconych.

Specjalne zasady w grze dla 2 graczy

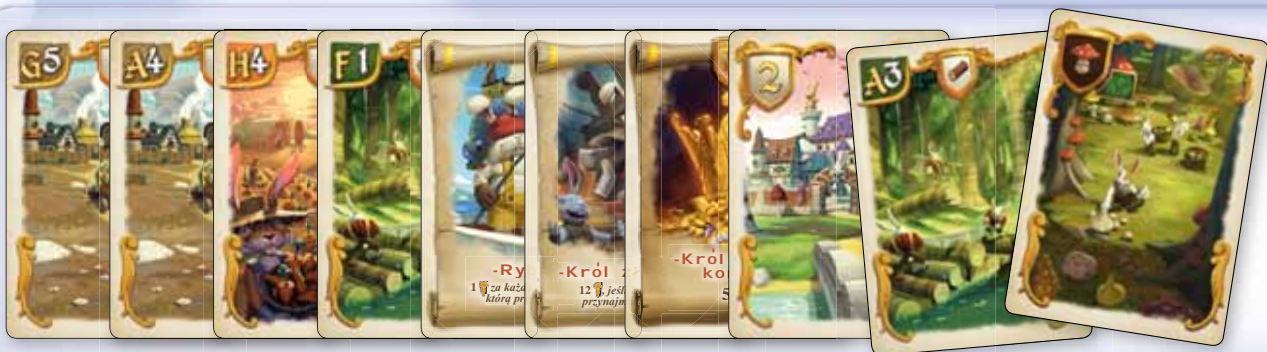
W każdej rundzie gracze dostają 10 kart do ręki i dodatkowo 10 kart, które umieszczają zakryte przed sobą (bez podglądania) jako rezerwę.

Krok 1. Wybieranie kart

Za każdym razem **przed wyborem kart gracz dokłada do ręki 1 losową kartę z rezerwy** (czyli w pierwszej kolejce gracz będzie wybierać z 11 kart). Gracz wybiera 2 karty, jedną zagrywa, a drugą odrzuca na swój stos kart wykorzystanych obrazkiem do dołu. Pozostałe karty przekazuje przeciwnikowi.

Krok 2. Zagrywanie kart

W przeciwieństwie do gry 3-4-osobowej gracz zagrywa tylko 1 kartę.



Przykład – Wybieranie kart

Tomek ma karty terytoriów (A3, G5, A4, H4 i F1), karty pergaminów (rybaka, króla złodziei, królewską koronę) i karty budynków (faktorię grzybów, miasto o sile 2).

- Wybiera kartę terytorium A3 oraz faktorię grzybów i kładzie je zakryte przed sobą.
- Pozostałe 8 kart przekazuje sąsiadowi.

Przykład – Zağrywanie kart

Tomek odsłania wybrane przez siebie karty: terytorium A3 oraz faktorię grzybów.

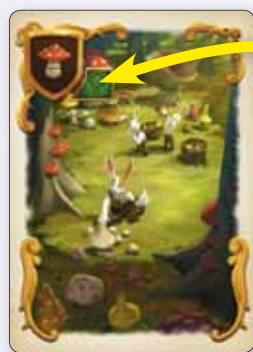
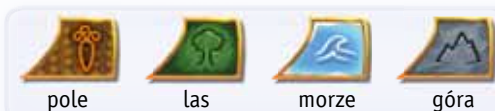
- Tomek odrzuca na swój stos kart odrzuconych kartę terytorium A3, po czym stawia na planszy swojego królika na polu A3. Wcześniej kontrolował terytoria B3 i A4, więc tym ruchem powiększył swoje księstwo.
- Tomek kładzie na faktorii grzybów odpowiedni żeton. Karta z żetonem zostaje przed Tomkiem aż do momentu zbudowania budynku (co może nastąpić dopiero w fazie budowy).



2 – Faza budowy

Podczas tej fazy gracze mogą umieszczać budynki na planszy. Budynki zwiększają siłę, bogactwo bądź wielkość księstwa gracza. **Nie trzeba umieszczać na planszy posiadanego budynku.** Można go zostawić i zbudować później.

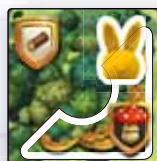
- Gracz może umieścić budynek tylko na kontrolowanym przez siebie terytorium. Wyjątkiem jest obóz, który może być zbudowany tylko na niezajętym terytorium.
- Gracz musi przestrzegać warunków budowy dotyczących faktorii surowców luksusowych (🏰) oraz miast o sile 3. Mogą być one zbudowane tylko na określonych typach terytoriów wskazanych przez symbole umieszczone na kartach (a także przez kolor tła na żetonach).
- Budynek położony na planszy **nie może zostać usunięty**.
- Na jednym terytorium może znajdować się tylko 1 budynek.
- Jeśli terytorium, na którym gracz zbudował budynek, już produkuje podstawowe surowce, to będzie produkować je dalej niezależnie od efektu działania budynku.
- Budynki można stawiać na terytorium morskim.



Przykład: Faktoria grzybów może być zbudowana tylko w lesie.



Przykład: Tomek zbudował faktorię grzybów na terytorium A3. Teraz produkuje ono zarówno drewno, jak i grzyby.



Efekty działania budynków

- Miasta o sile 1, 2, 3 zwiększają siłę księstwa gracza odpowiednio o 1, 2 i 3.
- Faktorie zwiększają bogactwo księstwa gracza.



- Podniebne wieże łączą dwa odległe terytoria, tak jakby ze sobą sąsiadowały. Te terytoria i wszystkie z nimi połączone stają się jednym księstwem.



- Obozy pozwalają graczowi zająć niezajęte dotąd terytorium (bez królika i budynku). Każdy obóz ma przypisany numer (pokazany na karcie). Jeśli gracz chce umieścić na planszy obóz, musi ogłosić jego numer bez wskazywania, gdzie chce go zbudować. Jeśli któryś z graczy ma obóz o niższym numerze, może przerwać ten ruch i zbudować swój obóz wcześniej (gracz z obozem o najniższym numerze zaczyna pierwszy). Następnie gracz, któremu został przerwany ruch, może wrócić do budowy albo zrezygnować i zostawić obóz na następne rundy. Po zbudowaniu obozu gracz dostawia do niego swojego królika, oznaczając w ten sposób, że go kontroluje.



Przykład: Tomek zbudował obóz na morzu. Jego księstwo ma teraz jedno miasto o sile 1 oraz produkuje ryby.



3 – Faza zbiorów (punktacja)

Podczas tej fazy gracze zbierają 🥕 ze swoich księstw.

Przypomnienie: Księstwo to terytorium bądź grupa terytoriów kontrolowanych przez jednego gracza. Terytoria łączą się bokami, a nie rogami. Wszystkie połączone terytoria dzielą się swoimi surowcami i miastami.

Przykład: Jarek ma trzy księstwa. Księstwo 2 przylega do księstwa 3, ale rozdziela je lawa.



Przykład: Jeśli Jarek kontrolowałby to terytorium, połączyłby wszystkie swoje księstwa i dzieliłyby one swoje surowce i miasta.

Ważne: Księstwo dostarcza 🥕 tylko wtedy, gdy ma co najmniej jedno miasto i jeden surowiec.

Liczenie 🥕 z księstw

W każdej fazie zbiorów każde księstwo daje 🥕 = siła x bogactwo.

Określanie siły księstwa

Siła księstwa to suma wszystkich wież w miastach do niego należących. Miasto o sile 1 ma jedną wieżę, miasto o sile 2 ma dwie, a miasto o sile 3 – trzy.



Przykład: Księstwo ma dwa miasta o sile 1 oraz miasto o sile 3. Siła księstwa wynosi więc 5 (1 + 1 + 3 = 5).

Określanie bogactwa księstwa

Bogactwo księstwa jest równe liczbie różnych surowców, jakie ono produkuje.



Przykład: To księstwo ma morze produkujące ryby i dwa lasy produkujące drewno (ale tylko jedno liczy się do punktacji). W jednym lesie jest też dodatkowo faktoria grzybów. Księstwo produkuje 3 różne surowce (ryby, drewno, grzyby), więc jego bogactwo wynosi 3.

To księstwo daje 15 🥕: 5 (siła) x 3 (bogactwo).

- Gracze przesuwają swoje króliki na torze punktów **zgodnie ze zdobytymi** 🥕. Jeśli gracz przekroczy 100 🥕, kładzie drugiego królika na polu +100. Jeśli przekroczy 200 🥕, przesuwa go na pole +200.
- Po 4. rundzie gra się kończy. Gracze odkrywają swoje pergaminy i zdobywają za nie dodatkowe punkty.

Po fazie zbiorów **zaczyna się nowa runda**. W zależności od liczby graczy rozdaj 10 lub 12 nowych kart.



Przykład zbiorów w 2. rundzie

Tomek (gracz żółty) kontroluje dwa księstwa. Księstwo 1 złożone jest z 6 terytoriów, a księstwo 2 z 3 terytoriów. **Rafał** (gracz różowy) ma jedno księstwo złożone z 2 terytoriów.

Ks. 1 Tomka ma 4 miasta o **łącznej sile 7** (jedno o sile 3 w górach, jedno o sile 2 w lesie i dwa o sile 1). Produkuje drewno, ryby i grzyby, czyli 3 różne surowce dające **bogactwo na poziomie 3**.

Księstwo 1 Tomka daje mu $7 \times 3 = 21$ 🍌.

Ks. 2 Tomka ma 2 miasta o **łącznej sile 4** (jedno o sile 3 i jedno o sile 1) i produkuje tylko marchewki dające **bogactwo na poziomie 1**.

Księstwo 2 Tomka daje mu $4 \times 1 = 4$ 🍌.

Połączenie tych dwóch księstw byłoby bardzo opłacalne, ale będzie to trudno zrobić, bo Rafał kontroluje dwa terytoria pomiędzy księstwami Tomka.

Zauważcie, że księstwo Rafała nie dostarcza mu 🍌. Produkuje co prawda ryby (bogactwo = 1), ale nie ma w nim miasta (siła = 0).



Przykład zbiorów w 3. rundzie

W następnej rundzie **Tomek** przejął kontrolę nad kolejnym morzem i umieścił na nim faktorię marchewek. Przejął też kontrolę nad górą i umieścił na niej faktorię złota.



Ks. 1 Tomka wciąż ma 4 miasta o **łącznej sile 7**, ale przez dodanie marchewek i złota jego **bogactwo wynosi teraz 5**.

Księstwo 1 daje Tomkowi $7 \times 5 = 35$ 🍌.

Ks. 2 Tomka zyskało górę i faktorię uniwersalną. Ma 2 miasta o **łącznej sile 4**, a faktoria produkuje ryby, podnosząc **bogactwo do poziomu 2**.

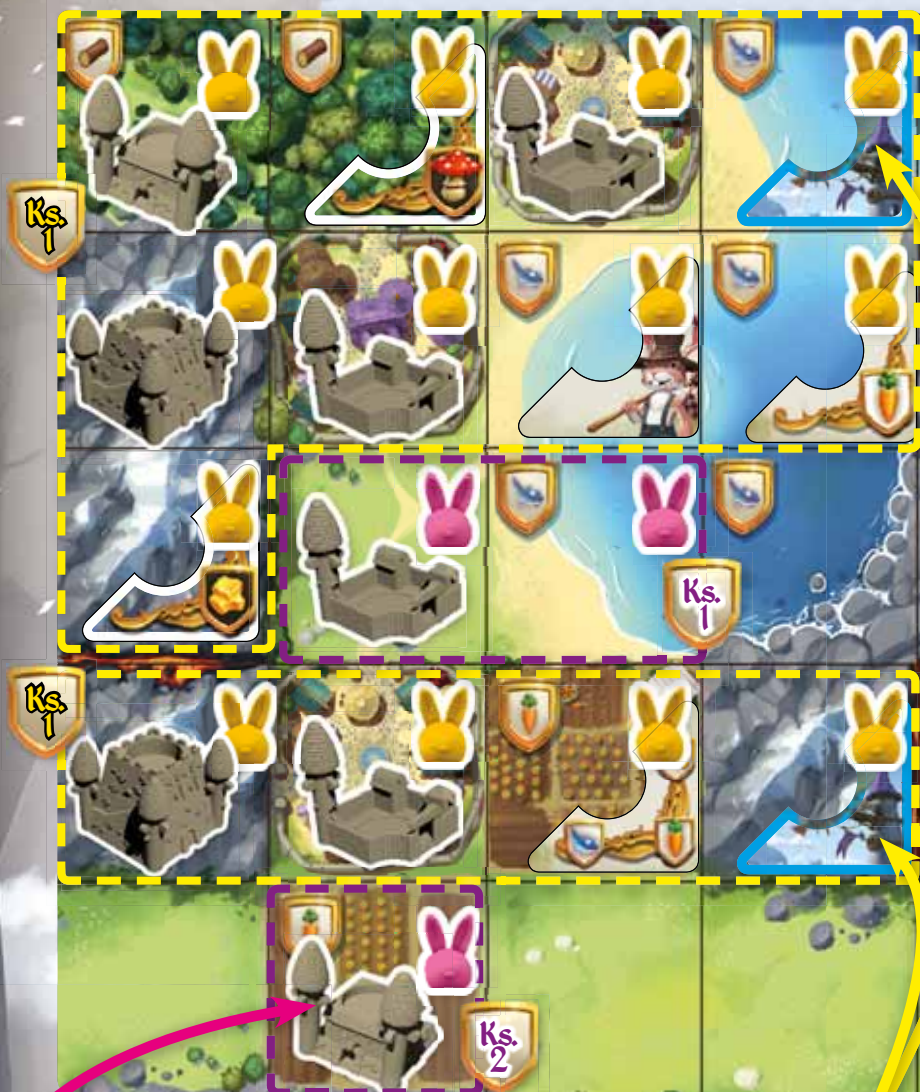
Księstwo 2 daje Tomkowi $4 \times 2 = 8$ 🍌.

W tej rundzie **Tomek** zdobywa $35 + 8 = 43$ 🍌.

Ks. 1 Rafała zyskało miasto o sile 1. **Teraz to księstwo ma siłę 1** i produkuje jeden surowiec (ryby), dzięki czemu jego **bogactwo także wynosi 1**.

Księstwo 1 daje Rafałowi $1 \times 1 = 1$ 🍌.





Przykład zbiorów w 4. rundzie

Ks. W trakcie 4. rundy Tomek połączył swoje dwa księstwa za pomocą podniebnej wieży. Te dwa księstwa traktowane są teraz jako jedno z 6 miastami o łącznej sile 11. Produkuje 3 podstawowe surowce oraz złoto i grzyby (bogactwo = 5). Faktoria marchewek i faktoria uniwersalna nie podnoszą bogactwa, bo księstwo już produkuje wszystkie podstawowe surowce.

Księstwo 1 daje Tomkowi $11 \times 5 = 55$ 🥕.

Ks. 1 Księstwo 1 Rafała ma siłę 1 i bogactwo 1.

Księstwo 1 daje Rafałowi $1 \times 1 = 1$ 🥕.

Ks. 2 W swoim księstwie 2 Rafał wybudował miasto o sile 2. Teraz ma ono siłę 2 i produkuje marchewki dające bogactwo 1.

Księstwo 2 daje Rafałowi $2 \times 1 = 2$ 🥕.

Koniec gry

Gra kończy się po 4. rundzie. Wszyscy gracze odstawiają karty pergaminów i zdobywają za nie 🥕.

Skarby automatycznie dają określoną liczbę 🥕, podczas gdy 🥕 z misji zależą od kontrolowanych terytoriów, księstw, budynków albo innych kart pergaminów. Gracze oznaczają zdobyte 🥕 na torze punktów.

Gracz z największą liczbą 🥕 wygrywa grę i otrzymuje honorowy tytuł „władcy królików”, który zostaje przy nim aż do kolejnej rozgrywki.

W przypadku remisu gracze dzielą się zwycięstwem.



Uwagi do misji

Punkty za surowce

Kilka misji zależy od surowców, które gracz produkuje. W przeciwieństwie do punktów za księstwa te karty uwzględniają powtarzające się surowce. Na przykład cieśla daje 1 🥕 za każde produkowane drewno. Księstwa gracza produkują w sumie 7 drewnien, czyli gracz zdobywa 7 punktów.

Ważne: Na koniec gry faktorie uniwersalne produkują te same surowce, które produkowały na koniec 4. rundy. Jedną faktorię uniwersalną nie można spełnić więc kilku misji dotyczących różnych surowców.

Przypomnienie: Terytorium może produkować dwa surowce – podstawowy i dodatkowy, wynikający z wybudowanego na nim budynku.

Punkty za miasta

Niektóre misje zależą od liczby kontrolowanych miast. Siła miast nie ma tu znaczenia. Miasto o sile 1 i miasto o sile 2 liczone są identycznie.

Punkty za księstwa

Inne misje zależą od liczby księstw albo terytoriów, które tworzą księstwo gracza. Nie można ignorować podniebnych wież bądź obozów przy rozpatrywaniu tych misji. Terytoria połączone budynkami wciąż wchodzą w skład jednego księstwa.



Opisy wybranych kart pergaminów

Tuptuś Barbarzyńca

Ta karta odnosi się do wszystkich terytoriów gracza nieprodukcujących surowców (równin i gór) i tych, na których nie ma miast. Terytoria te mogą być częścią księstwa, które zawiera terytoria produkujące surowce.



Prawicowiec / Lewicowiec

Te karty kopiują w całości inną kartę pergaminu. Jeśli kopiują kartę skarbu, to gracz otrzymuje również bonusy za Krulicha von Jumpingena i poszukiwacza skarbów (jeżeli je posiada).



Rękawice

Gracz otrzymuje 1 [ikonka], jeśli ma jedną rękawicę, albo 4 [ikonka] za każdą, jeśli ma obie (w sumie 8 [ikonka]).



Mały Książę

Jeśli jest remis pomiędzy księstwami dającymi najwięcej [ikonka], gracz zdobywa punkty za wszystkie remisujące oprócz jednego.



Szarak eminencja

Karta ta jest rozpatrywana na samym końcu – po podliczeniu punktów za wszystkie pozostałe karty pergaminu.



Słowniczek

Bogactwo: Liczba różnych surowców produkowanych przez księstwo.

Budynki: Są to miasta i żetony (faktorie, obozy, podniebne wieże) wykładane na planszę. Na jednym terytorium może być tylko jeden budynek. Miasta o sile 1 umieszczane na planszy na początku gry to także budynki.

Karta budynku: Ma herb z ikoną lub liczbą w lewym górnym rogu. Pozwala wybudować budynek na kontrolowanym przez gracza terytorium.

Karta terytorium: Ma współrzędne w lewym górnym rogu. Pozwala umieścić królika na planszy i przejąć kontrolę nad terytorium.

Księstwo: Jedno albo więcej połączonych ze sobą terytoriów, które gracz kontroluje.

Kontrolowanie: Gracz kontroluje dane terytorium, jeżeli ma na nim swojego królika.

Lawa (ikonka): Element wydrukowany na planszy, oddzielający terytoria górskie. Króliki stojące po dwóch stronach lawy nie są ze sobą połączone.

Misja: Karta pergaminu, która daje punkty na koniec gry za spełnienie określonego warunku.

Niezajęte: Terytorium bez królików i budynków.

Połączone: Dwa terytoria kontrolowane przez tego samego gracza, które sąsiadują ze sobą bokiem (i nie dzieli ich lawa), lub dwa terytoria połączone żetonami podniebnej wieży.

Ręka: Karty, z których gracze wybierają te, które będą chcieli zagrać.

Rezerwa: W grze 2-osobowej gracz dobiera z niej kartę do ręki przed wyborem kart, które będzie chciał zagrać.

Sila: Suma wież we wszystkich miastach w księstwie.

Skarb: Karta pergaminu, która daje punkty bezwarunkowo.

Surowce luksusowe (ikonka): Surowce produkowane tylko przez faktorie surowców luksusowych.

Surowce podstawowe (ikonka): Surowce produkowane przez określone terytoria i budynki: ryba, drewno, marchewki.

Talia: Karty eksploracji, które jeszcze nie zostały rozdane graczom. Karty zaopatrzenia pozwalają wziąć 2 karty z wierzchu talii i natychmiast je zagrać.

Terytorium: Jedno pole na planszy określone współrzędnymi oraz typem terenu (np. las).



Podsumowanie reguł

Przygotowanie gry

Umieść znaczniki miast o sile 1 na odpowiednich polach planszy.

Każdy bierze wszystkie króliki w wybranym kolorze, a jednego z nich kładzie na polu na 0 torze punktacji.

Jak grać?

Gra trwa 4 rundy. Każda z rund składa się z 3 faz, które są rozgrywane jednocześnie przez wszystkich graczy.

1 – Faza eksploracji

Każdy gracz otrzymuje:

- 12 kart w grze 3-osobowej,
- 10 kart w grze 4-osobowej.

Krok 1. Wybieranie 2 kart

- Wszyscy gracze wybierają 2 karty z ręki i kładą je zakryte przed sobą. Resztę przekazują sąsiadowi.

Krok 2. Zagrywanie kart

Wszyscy jednocześnie zagrywają wybrane karty.

- Jeśli zagrałeś kartę pergaminu, połóż ją zakrytą przed sobą i nie odstawiaj.
- Jeśli zagrałeś kartę terytorium, połóż jednego ze swoich królików na wskazanym polu planszy.

- Jeśli zagrałeś kartę budynku, połóż ją odłożoną przed sobą i połóż na niej żeton odpowiedniego budynku (faktorii, podniebnej wieży, obozu) albo znacznik miasta.

- Jeśli zagrałeś kartę zaopatrzenia, natychmiast weź i zagraj 2 karty z talii. Następnie odłóż kartę zaopatrzenia na swój stos kart odrzuconych.


Teraz możesz wziąć karty przekazane ci przez sąsiada (jeśli jeszcze jakieś są). Powtarzajcie te dwa kroki – wybieranie i zagrywanie kart – aż zagrajcie wszystkie karty. Wtedy rozpocznijcie fazę budowy.

2 – Faza budowy

Podczas tej fazy możesz umieścić na planszy wybrane bądź wszystkie swoje budynki, przestrzegając poniższych zasad:

- Możesz położyć budynek tylko na terytoriach, które kontrolujesz (wyjątkiem są obozy).
- Musisz przestrzegać warunków budowy (faktorie luksusowe i miasta o sile 3).
- Raz położony budynek zostaje na planszy do końca gry.
- Na jednym terytorium może znajdować się tylko jeden budynek.
- Obozy mogą być umieszczane tylko na niezajętych terytoriach (bez budynków i królików).

3 – Faza zbiorów

Na koniec każdej rundy gracze zbierają  ze swoich księstw.

 z księstwa =
siła x bogactwo

Siła księstwa

To suma wszystkich wież w miastach do niego należących.

Bogactwo księstwa



Jest równe liczbie różnych surowców, jakie ono produkuje.

Po zakończeniu zbiorów zacznijcie nową rundę.

Księstwo

Terytorium bądź grupa połączonych terytoriów, którą kontrolujesz. Terytoria łączą się bokami (ale nie rogami), chyba że rozdziela je lawa.

Koniec gry

Gra kończy się po 4. rundzie. Odłóż swoje karty pergaminów i podliczcie wynikające z nich . Gracz z największą liczbą  wygrywa grę.

Autor: **Richard Garfield**

Ilustracje: **Paul Mafayon**

Menedżer projektu: **Timothée Simonot**

Pakowanie, projekt graficzny, opracowanie instrukcji: **Origames**



Koordinacja i zasady: **Guillaume Gille-Naves**

Dyrektor artystyczny: **Igor Polouchine**

Opracowanie polskiego wydania:

Wydawca: **Tomasz Kołodziejczak**

Redakcja: **Patryk Blok**

Tłumaczenie: **Szymon Holeman**

Koordinacja produkcji: **Agnieszka Kupczyk**

DTP: **Cezary Szulc**

Specjalne podziękowania dla **Gabriela Durnerina**, który rozpoczął ten projekt.

Podziękowania dla testerów,

w szczególności: Rodolphe, Yohann, Quentin, Vincent, Frédéric, Cindy et Clovis.

Podziękowania autora:

Chciałbym podziękować testerom, którzy przyczynili się do powstania tej gry, są to: Skaff Elias, Jim Lin, Bill Rose, Mon Johnson, Paul Peterson, Koni Garfield, Schuyler Garfield, Kai Toh, Jay Heyman, Wei-Hwa Huang, Tom Lehman, Larry Rosenberg, Ron Sapolsky, David des Jardins, Rob Watkins, Mike Turian, Andrew Gross, Brian Weissman i w szczególności Don Woods, który organizował testy z the California playtest group! Przepraszam za nierobienie notatek i pominięcie niektórych testerów. Dziękuję wszystkim.

W razie braków elementów lub pytań do reguł prosimy o kontakt: gryplanszowe@egmont.pl

EGMONT
Publishing



krainaplanszowek.pl
facebook.com/KrainaPlanszowek

EGMONT.pl

EGMONT Polska Sp. z o.o.
ul. Dzielna 60, 01-029 Warszawa
WydawnictwoEgmont.pl
egmont.pl

© 2017 Egmont Polska Sp. z o.o.
©2017 IELLO USA LLC. IELLO, BUNNY KINGDOM, and their logos are trademarks of IELLO USA LLC.
©2017 ORIGAMES. ORIGAMES and its logo are trademarks of ORIGAMES.

grę polecają:

