



BRAMY ZE ZŁOTA

WICEHRABOWIE ZACHODNIEGO KRÓLESTWA

PROJEKT GRY – SHEM PHILLIPS & S. J. MACDONALD
ILUSTRACJE – MIHAJLO DIMITRIEVSKI
PROJEKT I UKŁAD GRAFICZNY – SHEM PHILLIPS


COPYRIGHT 2022 PORTAL GAMES
WWW.PORTALGAMES.PL
TŁUMACZENIE: AGNIESZKA MAZUR
WERSJA POLSKA: ZESPÓŁ PORTAL GAMES

WPROWADZENIE


W Wicehrabiach Zachodniego Królestwa: Bramy ze Złota ludzie z każdego zakątka świata przybyli, aby zobaczyć splendor tego wspaniałego miasta. Podczas gdy większość z nich to handlarze i robotnicy chcący się tu osiedlić, inni mają bardziej przebiegłe zamiary. Czy możemy ufać tym, którzy kiedyś zaatakowali nasze mury? Czy naprawdę pragną pokoju? Król wysłał swoje rozkazy, ale to my zdecydujemy kto pozostanie, a kto będzie musiał odejść.

KOMPONENTY



5 kart
Znanych Mieszczan
(oznaczonych ikoną )



28 kart
Pospolitych Mieszczan
(oznaczonych ikoną )



24 karty
Wyrzutków




24 karty Królewskich
Rozkazów



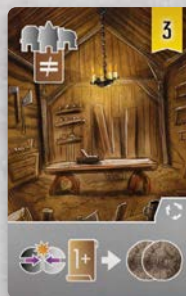
1 karta Pomocy SI
Dla rozgrywki solo



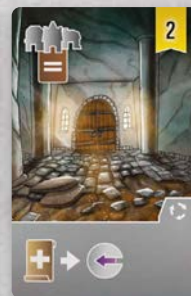
5 Manuskryptów
(oznaczonych
ikoną )



4 plansze Manuskryptów



6 kart
Wszechstronnych
Budowniczych



6 kart
Wyszczególnionych
Budowniczych



6 kart Pana
na Zamku

PRZYGOTOWANIE

Przygotujcie rozgrywkę Wicehrabiów Zachodniego Królestwa tak, jak opisano w instrukcji do gry podstawowej, z następującymi zmianami:

1. Wtasujcie nowe karty Znanych Mieszczan i Pospolitych Mieszczan do odpowiednich talii.
2. Wymieszajcie 5 nowych Manuskryptów z tymi z gry z podstawowej. Dzięki temu każdy stos będzie miał dodatkowy Manuskrypt.
3. Odłóżcie kartę Pana na Zamku z gry podstawowej do pudełka. Potasujcie 6 nowych kart Pana na Zamku, odkryjcie i połóżcie jedną obok planszy Głównej, a pozostałe odłóżcie do pudełka. Jej funkcja jest taka sama jak w grze podstawowej, ale daje nowe możliwości dla gracza który ją posiada.
4. Potasujcie osobno karty Wszechstronnych Budowniczych i Wyszczególnionych Budowniczych. Odkryjcie i połóżcie po jednej z tych kart w pobliżu planszy Głównej. Resztę kart odłóżcie do pudełka.
5. Potasujcie wszystkie karty Wyrzutków i połóżcie w zakrytej talii w pobliżu planszy Głównej. Odkryjcie 3 karty Wyrzutków z wierzchu i ułóżcie je w linii obok talii.



6. Połóżcie wszystkie karty Królewskich Rozkazów w odkrytej talii obok Planszy Głównej.
7. Rozdajcie losowo po 1 planszy Manuskryptów każdemu z graczy, zanim wybierze on karty Mieszczan. Należy ją umieścić odkrytą obok swojej planszy Gracza. Zgodnie z tym, co przedstawiono na dołączonym do niej Manuskrypcie, każdy gracz dodaje 1 kartę Królewskich Rozkazów do swojej talii początkowej. Gracze nie mogą usunąć swojej karty Królewskich Rozkazów przez działanie innych kart w trakcie Przygotowania gry.

PLANSZE MANUSKRYPÓW

Każdy gracz otrzymuje planszę Manuskryptów podczas przygotowania. Zapewniają one miejsce do przechowywania swoich Manuskryptów w trakcie rozgrywki. Dodatkowo dają one graczom 1 startowy Manuskrypt i nowe umiejętności do odblokowania. Podczas Przepisywania Manuskryptu, gracze muszą umieścić go w kolumnie z pasującym kolorem wstęgi.

Gdy posiadają co najmniej 1 Manuskrypt w kolumnie, odblokowują przypisaną jej zdolność. Pierwsza kolumna jest odblokowana od początku, ponieważ wszyscy gracze zaczynają z Manuskrytem w niej.



Kolumna 1: Za każdym razem gdy gracz ma możliwość Zatrudnienia karty Mieszczan (w jakikolwiek sposób), może zamiast tego otrzymać kartę Królewskich Rozkazów. O ile gracz nie posiada darmowego Zatrudnienia, karta Królewskich Rozkazów kosztuje 3 Srebrniki. Wybranie Królewskich Rozkazów nadal rozpatrywane jest jako Zatrudnienie na potrzeby innych efektów w grze. Jeżeli nie ma dostępnych kart Królewskich Rozkazów, efekt jest ignorowany.

Kolumna 2: Gracze mogą wydać 1 zasób zamiast 1 Srebrnika.

Kolumna 3: Gracze mogą wydać 2 Srebrniki, aby dobrać na rękę kartę z wierzchu swojej talii.

Kolumna 4: Gracze mogą wydać dowolne 3 zasoby, aby zmienić układ kart na swojej planszy Gracza.

Gracze mogą używać tych umiejętności w dowolnym momencie swojej tury, dowolną liczbę razy, w dowolnej kombinacji.

Przykład: jeżeli gracz ma odblokowaną kolumnę 2 i 3, może wydać 2 zasoby aby dobrać na rękę wierzchnią kartę ze swojej talii, przed wybraniem karty którą zagra na swoją planszę Gracza. Z odblokowaną 4 kolumną, gracz może wydać 3 zasoby, aby zmienić układ kart, zanim zacznie przesuwac je w prawą stronę.



Wstęga tego Manuskryptu może być traktowana jak dowolnego koloru. Decyzja musi zostać podjęta natychmiast po Przepisaniu Manuskryptu. Gracz umieszcza ten Manuskrypt w wybranej kolumnie. Raz umieszczony Manuskrypt nie może zostać przesunięty do innej kolumny.

KRÓLEWSKIE ROZKAZY I WYRZUTKOWIE

Królewskie Rozkazy są nowym typem kart, który gracze mogą dodawać do swojej talii. Gdy gracz zdobywa kartę Królewskich Rozkazów, zostaje ona umieszczona w jego stosie kart odrzuconych. Daje to również graczom możliwość odrzucenia karty, jeśli tak zdecydują. Królewskie Rozkazy zapewniają graczom 2 opcje do wybrania. Obie opcje skupiają się na interakcji z nowymi kartami - Wyrzutków.

1 Przyjęcie Wyrzutków

Aby Przyjąć Wyrzutka, gracz musi zagrać Kartę Królewskich Rozkazów na swoją planszę Gracza w taki sam sposób, jak inne karty. **Gdy karta spada z planszy, wraca do talii Królewskich Rozkazów.** Gracz musi wtedy dobrać 1 z 3 odkrytych kart Wyrzutków i dodać ją do swojego stosu kart odrzuconych, nie płacąc żadnego kosztu. Nie jest to traktowane jako Zatrudnienie i nie może być tak rozpatrywane dla innych efektów w grze. Przyjęci Wyrzutkowie zostają częścią talii gracza i mogą być zagrywani na jego planszę tak samo, jak inne karty. Na koniec gry, gracz zdobywa punkty za każdego Wyrzutka w swojej talii w sposób opisany na karcie Wyrzutka.



1



2



1

2 Wyrzucenie Wyrzutków

Aby Wyrzucić Wyrzutka, gracz musi zniszczyć kartę Królewskich Rozkazów z ręki. Należy tego dokonać ze zdolności niszczenia kart z innego efektu w grze. **Gdy karta Królewskich Rozkazów jest niszczona, należy ją odłożyć do talii kart Królewskich Rozkazów.** Gracz otrzymuje 3 Srebrniki i usuwa z gry 1 z 3 odkrytych Wyrzutków. Gracz natychmiast rozpatruje efekt wybranej karty, pokazany w jej prawym górnym rogu. Często zdobywa się przez to Korupcję i Długi.

Za każdym razem, gdy karta Wyrzutka jest zabierana (poprzez dobranie jej lub usunięcie), należy natychmiast odkryć nową kartę Wyrzutka w jej miejsce. Liczba kart Wyrzutków jest ograniczona. Gdy wyczerpie się talia, nie należy tasować jej stosu kart odrzuconych.

KARTY BONUSOWYCH BUDOWNICZYCH

Podczas Przygotowania gry, obok planszy zostały odkryte po jednej karcie z talii Wszechstronnych Budowniczych i Wyspecjalizowanych Budowniczych. Są to nowe karty Bonusowe, o które będą rywalizować gracze, podobnie jak o karty Przychylności Kościoła. Gracz, który jako pierwszy zbuduje 3 budynki różnego typu (1 Faktorię, 1 Dom Gildii, 1 Warsztat), natychmiast otrzymuje kartę Wszechstronnego Budowniczego. Gracz, który jako pierwszy zbuduje 3 budynki tego samego typu, natychmiast otrzymuje kartę Wyspecjalizowanego Budowniczego. Raz zdobyta karta nie może zostać usunięta. Każda z nich daje jej posiadaczowi trwałą zdolność. Dozwolone jest, aby jeden gracz zdobył obie karty.



Gracz posiadający tę kartę otrzymuje 2 Srebrniki, jeżeli posiada co najmniej 1 kartę Królewskich Rozkazów na swojej planszy, podczas Kolizji dowolnego gracza.



Gracz posiadający tę kartę może obrócić 1 Dług lub 1 Lenno, jeżeli posiada co najmniej 1 kartę Królewskich Rozkazów na swojej planszy, podczas Kolizji dowolnego gracza.



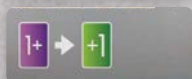
Gracz posiadający tę kartę posiada 2 dodatkowe Symbole Kupca, jeżeli posiada co najmniej 1 kartę Królewskich Rozkazów na swojej planszy.



Gracz posiadający tę kartę otrzymuje 1 darmowe Zatrudnienie, jeżeli posiada co najmniej 1 kartę Wyrzutka na swojej planszy, podczas Kolizji dowolnego gracza.



Gracz posiadający tę kartę może poruszać swojego Wicehrabiego o jedno dodatkowe pole, jeżeli posiada co najmniej 1 kartę Wyrzutka na swojej planszy.



Gracz posiadający tę kartę zwiększa swój limit kart na ręce o 1, jeżeli posiada co najmniej 1 kartę Wyrzutka na swojej planszy.



Gracz posiadający tę kartę zdobywa 1 Srebrnik, za każdym razem, gdy otrzymuje kartę Królewskich Rozkazów.



Gracz posiadający tę kartę otrzymuje 1 punkt Cnoty za każdym razem, gdy otrzymuje kartę Królewskich Rozkazów.



Gracz posiadający tę kartę dobiera 2 karty z wierzchu swojej talii, za każdym razem, gdy wykonuje Przyjęcie Wyrzutka.



Gracz posiadający tę kartę otrzymuje 2 Srebrniki za każdy razem, gdy wykonuje Przyjęcie Wyrzutka.



Gracz posiadający tę kartę może zmienić układ kart na swojej planszy, za każdym razem, gdy wykonuje Wygnanie Wyrzutka.



Gracz posiadający tę kartę, otrzymuje darmową kartę Królewskich Rozkazów, za każdym razem, gdy wykonuje Wygnanie Wyrzutków.

PUNKTOWANIE NA KONIEC GRY

Gra kończy się w taki sam sposób, jak w przypadku rozgrywki w samą grę podstawową. Dodatkowo gracze punktuja za swoich Przyjętych Wyrzutków oraz za karty Bonusowych Budowniczych.

PUNKTOWANIE ZA WYRZUTKÓW

Skrytobójca - Na koniec gry odrzuć 2 Długi albo otrzymaj 1 odwróconą kartę Lenna.

Stolarz - Otrzymujesz 1 PZ za każde Połączenie Budynków, w którym masz budynki po obu stronach.

Czempion - Otrzymujesz 1 PZ za każdą sekcję Zamku (na pierwszych dwóch poziomach), w których masz więcej Robotników, niż inni gracze.

Posel - Na koniec gry, podczas punktowania za Manuskrypty i odpowiednich Wyrzutków, otrzymujesz jedną dodatkową wstęgę dowolnego koloru.

Strażnik - Otrzymujesz przedstawione PZ, jeżeli masz 3 Budynki tego samego typu.

Lowca - Otrzymujesz 1 PZ za każde 3 zasoby, które pozostały w twojej puli.

Najemnik - Otrzymujesz 1 PZ za każdego Robotnika w przedstawionej sekcji Zamku.

Pachołek - Otrzymujesz 1 PZ za każdą część planszy Głównej, w której masz co najmniej 1 budynek.

Obrońca - Za każdy niespłacony Dług tracisz 1 PZ mniej.

Łotrzyk - Na koniec gry obróć 1 Dług albo 1 kartę Lenna.

Uczony - Otrzymujesz 1 PZ oraz 1 PZ za każdą Wstęgę we wskazanym kolorze.

Tłumacz - Otrzymujesz 3 PZ za każdy zestaw 4 unikatowych Wstęg.

Tyran - Otrzymujesz 3 PZ.

Wojownik - Otrzymujesz 1 PZ oraz 1 PZ za każdego Wyrzutka w twojej talii (włącznie z tym).

Fioletowe karty w taliach graczy są jawne na koniec gry. Karty Skrytobójcy oraz Łotrzyka należy rozpatrywać w odwrotnej kolejności tury, co może mieć wpływ na punktowanie za Dobrobyt i Ubóstwo.

IKONOGRAFIA



Karta Królewskich Rozkazów



Dobierz kartę



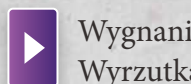
Można odesłać z dowolnej sekcji (nie tylko przylegającej do Wicehrabiego).



Karta Wyrzutka



Przyjęcie Wyrzutka



Wygnanie Wyrzutka

ROZGRYWKA JEDNOOSOBOWA

Wszystkie zasady nieopisane poniżej, pozostają bez zmian.

W grze występuje kilka dodatkowych zasad dotyczących zarządzania kartami Wyrzutków przez SI oraz tego, jak zmienia ona układ kart. Przypomnienie zostało umieszczone na nowej karcie Pomocy SI. SI nie otrzymuje planszy Manuskryptów podczas Przygotowania.

Za każdym razem gdy SI może zmienić układ kart lub ma wykonać Przyjęcie lub Wyrzucenie Wyrzutka, usuwa 2 karty Wyrzutków wysunięte najbardziej na prawo i otrzymuje 1 zasób. Wyrzucone karty powinny zostać natychmiast zastąpione przez nowe karty z talii Wyrzutków. Przed odkryciem nowych kart przesunij pozostałe karty Wyrzutków w prawo. Dzięki temu SI zawsze odrzucać będzie najstarsze karty. Karty Wyrzutków powinny być tak samo przesuwane od lewej do prawej podczas wykonywania Przyjęcia lub Wyrzucania Wyrzutka przez gracza.



SI ignoruje wszystkie informacje na kartach Wyrzutków które usuwa.

SI może zdobyć karty Bonusowych Budowniczych na potrzeby Punktacji Końcowej, ale przez całą grę ignoruje ich zdolność. To samo dotyczy nowych kart Pana na Zamku.



Ponieważ SI nie zbiera kart Wyrzutków, ten Manuskrypt nie zapewnia SI żadnych punktów, jedynie zapewnia SI dodatkową szarą Wstęgę.



Jeśli SI otrzyma ten Manuskrypt, nie przypisuje jego koloru do końca gry. Będzie on traktowany jako kolor, który przybliży SI do stworzenia pełnego zestawu.

