

Rzeka Złota™



Autor: Keith Piggott

Rzeka Złota™

Elementy

Nurt przecinającej Cesarstwo Rokuganu legendarnej Rzeki Złota niesie obietnicę nieskończonego dobrobytu. Jej lśniąca powierzchnię tną kupieckie barki, niosąc od portu do portu kupców pracowicie wznoszących handlowe imperia. Szacowni przedstawiciele dostojnych Klanów Kraba, Żurawia, Modliszki oraz Skorpiona ruszają w niezwykłą podróż, wytyczając własne szlaki i zaciekle rywalizując o przychylność potężnych rodów szlacheckich. Czy zdołają pokonać przeciwności i zapewnić swym Klanom bajeczne bogactwo?

plansza



4 specjalne kości
(po 1 dla każdego gracza)



95 żetonów monet - koku
(o wartościach „1” i „5”)



75 żetonów towarów



25 żetonów jedwabiu



25 żetonów ryżu



25 żetonów porcelany

6 kafelków punktacji regionów



8 standardowych statków
(po 2 dla każdego gracza)

Klan Kraba



Klan Żurawia



Klan Modliszki



Klan Skorpiona



4 szlacheckie statki
(po 1 dla każdego gracza)

88 znaczników klanu
(po 22 dla każdego gracza)

4 znaczniki punktacji
(po 1 dla każdego gracza)

4 znaczniki boskiej łaski
w kształcie księżycy
(po 1 dla każdego gracza)



4 znaczniki boskiej łaski
w kształcie słońca
(po 1 dla każdego gracza)



6 kart bieguści



4 planszeczki klanów



planszeczka budynków



49 kafelków budynków



24 kafelki 1. ery (1 kropka)

6 kafelków początkowych

16 kafelków 2. ery (2 kropki)

3 kafelki rynków cesarskich

30 kart klientów



Uwaga! Obie strony kafelków budynków są identyczne, aby można było umieszczać je wzdłuż rzeki w tej samej orientacji.

4 karty pomocy



Minidodatek z patronami klanów

8 patronów klanów (po 2 dla każdego klanu - zasady znajdują się na stronie 13).



Obiekty na mapie

pole początkowe
w górnym
biegu rzeki

pole brzegu
(łącznie 30 pól z ikonami
wskazującymi regiony)

pole początkowe
w środkowym
biegu rzeki

pole rynku
cesarskiego
(łącznie 3)

pole kafelka
początkowego
(łącznie 6 pól z ikoną
tego rodzaju)

przypomnienie
o końcu podróży

pole początkowe
toru punktów
zwyczęstwa

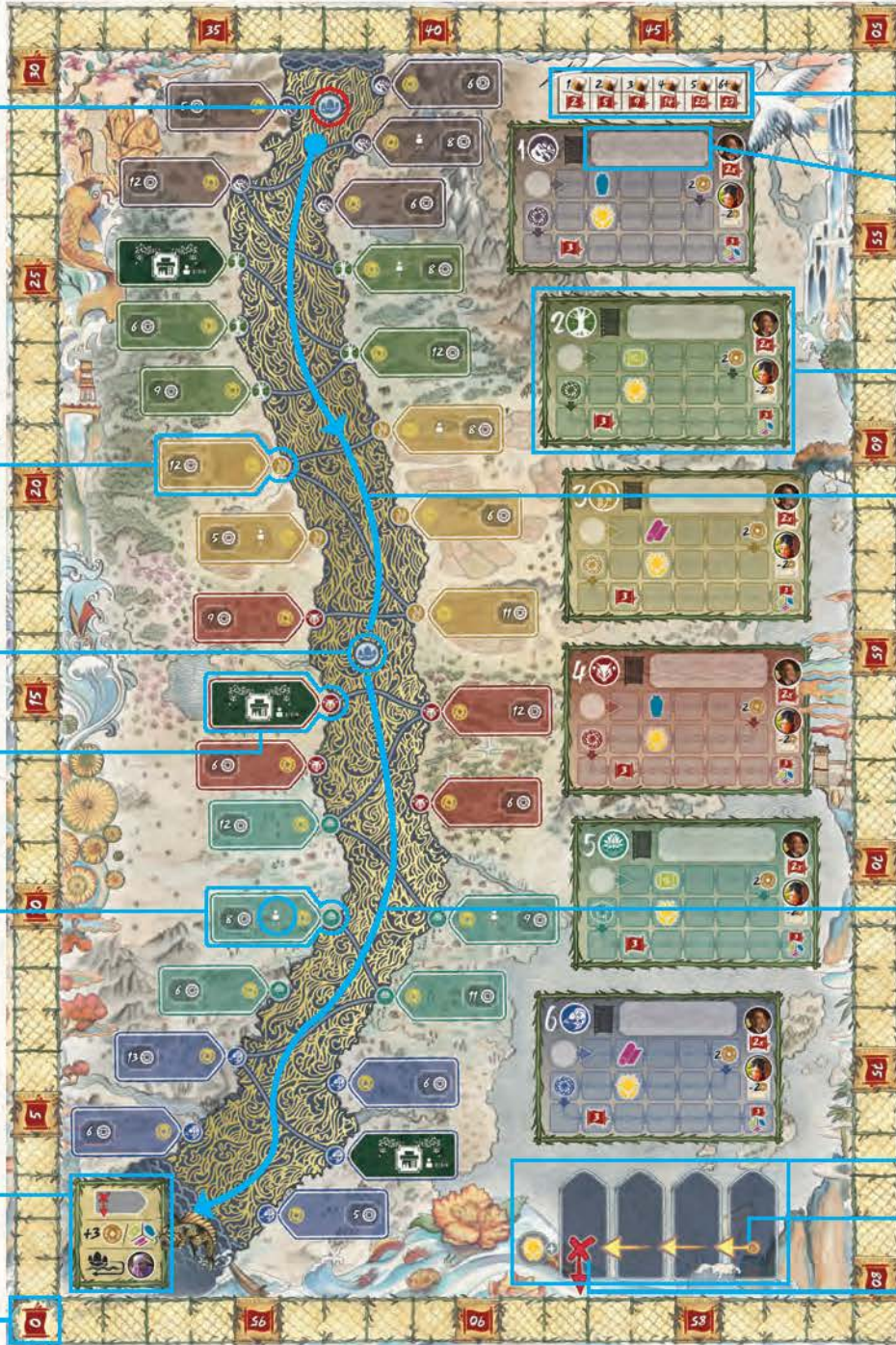


diagram punktacji
dla kart klientów

miejsce na kafelki
punktacji regionu
(dla regionu 1)

tor wpływów
(dla regionu 2)

kierunek
biegu rzeki

pole rzeki
(łącznie 14 pól
ograniczonych
niebieskimi liniami)

rząd budynków

początek rzędu
budynków

koniec rzędu
budynków



Przygotowanie do gry



kafelki punktacji regionu

- 1 Plansza.** Planszę należy położyć na środku stołu.
- 2 Kafelki punktacji regionów.** Należy umieścić po 1 losowym kafelku punktacji regionu na każdym z 6 torów wpływów w regionach. Każdy kafelek odwraca się stroną odpowiadającą liczbie graczy do góry: albo .
- 3 Karty bieglności.** Należy potasować 6 kart bieglności i ułożyć 3 z nich odkryte obok planszy. Każdą kartę odwraca się stroną odpowiadającą liczbie graczy do góry: albo . Pozostałe karty bieglności należy odłożyć do pudełka.
- 4 Zapasy.** Należy potasować talię klientów i umieścić ją rewersem do góry obok planszy w zasięgu wszystkich graczy. Obok umieszcza się stosy koku i towarów (jedwabiu, ryżu i porcelany).
- 5 Budynki początkowe:**
 - A.** Należy losowo umieścić 3 kafelki **rynków cesarskich** na 3 polach rynków cesarskich na planszy.
 - B.** Należy potasować **6 początkowych kafelków budynków**. Należy umieścić po 1 losowym kafelku początkowym na każdym polu brzegu oznaczonym właściwym symbolem **liczby graczy**. Wszystkie nieużywane kafelki początkowe odkłada się do pudełka. W przypadku 3 graczy używa się 3 budynków początkowych. W przypadku 2 graczy używa się 6 budynków początkowych. W przypadku 4 graczy nie używa się budynków początkowych.
- 6 Rząd budynków:**
 - A.** Planszетkę budynków umieszcza się obok planszy.
 - B.** Należy potasować kafelki budynków **1. ery**, dobrać liczbę kafelków odpowiadającą liczbie graczy (zob. tabelę obok) i utworzyć stos na polu 1. ery na planszетce budynków obok rzędu budynków. Następnie tasuje się kafelki **2. ery**, dobiera liczbę kafelków odpowiadającą liczbie graczy i tworzy stos na polu 2. ery na planszетce budynków. Wszystkie nieużywane kafelki odkłada się do pudełka.
 - C.** Należy dobrać **4** wierzchnie kafelki ze stosu 1. ery i wypełnić nimi rząd budynków.

Liczba graczy	Kafelki początkowe	Kafelki 1. ery	Kafelki 2. ery
4 graczy	3 rynki cesarskie	16	13
3 graczy	3 rynki cesarskie + 3	14	11
2 graczy	3 rynki cesarskie + 6	12	9

Przygotowanie graczy

Zeskanuj ten kod i obejrzyj film z zasadami gry!



- 1 Należy losowo wybrać gracza, który rozpocznie rozgrywkę.
- 2 **Dobieranie elementów.** Każdy z graczy wybiera **planszетkę klanu** i bierze następujące elementy:

- 2 standardowe statki swojego klanu,
- szlachecki statek swojego klanu,
- 22 znaczniki swojego klanu,
- znacznik punktacji swojego klanu,
- znacznik boskiej łaski w kształcie księżycy,
- znacznik boskiej łaski w kształcie słońca,
- specjalną kość,
- kartę pomocy.

- 3 **Rozmieszczanie znaczników.** Każdy gracz umieszcza swój znacznik punktacji na polu „0” toru punktów zwycięstwa i po 1 znaczniku klanu na początku każdego z 6 torów wpływów w regionach.



- 4 **Umieszczanie i przesuwanie standardowych statków:**

- A. Każdy gracz umieszcza po 1 ze swoich standardowych statków na **polach początkowych w górnym i środkowym biegu rzeki** 🏰.
- B. Następnie każdy z graczy rzuca swoją kością i przesuwa swój statek z **polu początkowego w górnym biegu rzeki** 🏰 w dół rzeki o wyrzuconą liczbę **pól rzeki**. Każdy z graczy powtarza ten krok dla swojego statku na **polu początkowym w środkowym biegu rzeki** 🏰.



Przykład. Gracz z Klanu Kraba wyrzucił podczas przygotowania „3” dla swojego statku znajdującego się na początku rzeki, więc przesuwa ten statek o 3 pola do przodu. Następnie rzuca kością dla statku w środkowym biegu rzeki.

- 5 **Dobieranie początkowych żetonów boskiej łaski, towarów, klientów i koku:**

- A. Każdy gracz umieszcza **swój znacznik słońca** na polu „2” swojego toru **boskiej łaski** i **znacznik księżycy** między polami „3” i „4” (co wskazuje, że może mieć maksymalnie 3 punkty boskiej łaski).
- B. Każdy gracz umieszcza swój szlachecki statek obok swojej **planszетки klanu**.
- C. Każdy z graczy bierze **po 1 żetonie towaru** każdego rodzaju z zapasów i umieszcza je na odpowiednich polach na swojej **planszетce klanu**.
- D. Każdy gracz dobiera na rękę po **2 karty klientów**. Można je obejrzeć w dowolnej chwili.
- E. Każdy z graczy bierze **koku**. Ich liczba zależy od pozycji w **kolejności graczy** (od pierwszego gracza zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara):

1.: 7 🏰 2.: 8 🏰 3.: 9 🏰 4.: 10 🏰



znacznik boskiej łaski w kształcie księżycy

znacznik boskiej łaski w kształcie słońca



Można rozpoczynać grę!

Przebieg gry

W Rzece złota gracze rywalizują i starają się zdobyć jak najwięcej punktów zwycięstwa (określanych dalej jako PZ), budując imperia handlowe, spływając rzeką i zdobywając wpływy wśród szlachty. W każdej turze gracz może wznieść budynek wzdłuż rzeki, przesunąć 1 ze swoich statków, zbierając towary, albo dostarczyć towary klientowi.

Tura gracza

Zaczynając od pierwszego gracza, gracze rozgrywają swoje tury zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, aż do wystąpienia warunku końca gry.

Gracz wykonuje podczas swojej tury **4 kroki** w podanej kolejności. Każdy krok został szczegółowo opisany w 1 z poniższych sekcji.

- 1 Wydanie boskiej łaski**
- 2 Wykonanie akcji:**
 - Budowanie (str. 7-8)
 - Rejs (str. 9)
 - Dostawa do klienta (str. 10, 11)
- 3 Zdobywanie biegłości** (str. 10)
- 4 Rzut kością i koniec tury gracza**

Wydanie boskiej łaski

Gracz może **wydać** boską łaskę, aby zmienić wynik rzutu kością o 1 za każdy wydany punkt boskiej łaski. Jeśli gracz zwiększy wynik rzutu powyżej wartości „6”, „przewinie” go do wartości „1”. Jeśli zmniejszy go poniżej wartości „1”, uzyska wartość „6”.



Przykład. Klan Kraba wyrzuca „2”. Wydaje 1 punkt boskiej łaski, aby uzyskać wynik „1”, a następnie kolejny punkt, aby „przewinąć” wynik do wartości „6”.

Boska łaska

Boska łaska reprezentuje wolę bogów. Wydając ją, gracz może zmienić swój los. **Znacznik słońca** na torze boskiej łaski wskazuje, ile boskiej łaski ma obecnie gracz. Gdy gracz zdobywa ☀️, przesuwa znacznik słońca do przodu.

Znacznik księżyca 🌙 informuje o maksymalnej liczbie punktów łaski, jaką może mieć w danej chwili gracz. Znacznik słońca nie może **nigdy** przesunąć się ponad znacznik księżyca. Jeśli znacznik słońca osiągnie znacznik księżyca, kolejne zdobywane punkty łaski przepadają. Za każdym razem, gdy gracz **zwiększy swój limit boskiej łaski**, przesuwa znacznik księżyca powyżej kolejnego pola na torze.



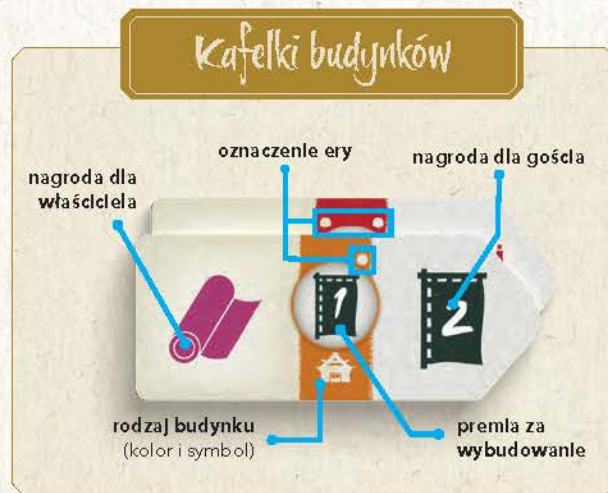
Wykonanie akcji

Gracz wybiera i wykonuje **1** z następujących akcji: budowanie, rejs albo dostawa do klienta. Każdą z nich opisano poniżej.

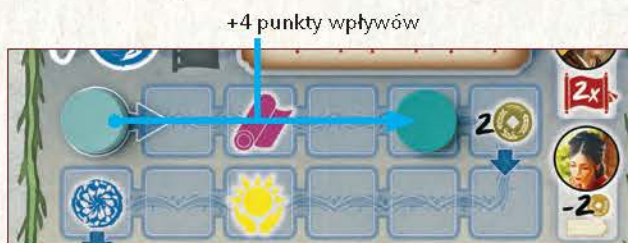
Budowanie

Gdy gracz wybierze tę akcję, wykonuje następujące czynności:

- 1 Wybiera puste pole brzegu w dowolnym miejscu **regionu zgodnego z symbolem/cyfrą** na jego kości. Jeśli w tym regionie nie ma już pustych pól, gracz nie może budować podczas tej tury.
- 2 Odrzuca **koku** w kwocie wskazanej na pustym polu brzegu. Jeśli gracz nie ma wystarczającej liczby koku, nie może budować w tej turze.
- 3 Wybiera dowolny **kafelek budynku** z rzędu budynków i umieszcza go na wybranym polu. Jeśli gracz wybierze **kafelek z końca rzędu**, natychmiast zyskuje 1 punkt boskiej łaski.
- 4 Umieszcza 1 ze swoich **znaczników klanu** na polu premii za wybudowanie budynku i otrzymuje wskazaną na nim liczbę punktów wpływu na torze **wpływów** w regionie, w którym zbudował budynek. Przesuwa swój znacznik klanu na tym torze o wskazaną liczbę pól i zdobywa wszystkie nagrody - zarówno te mijane, jak i tę, do której dotrze znacznik. Wszystkie wpływy zdobyte po dotarciu do końca toru przepadają.



Uwaga! Przy polu wybranym pod budowę **nie musi** stać żaden statek. Po całym Rokuganie rozsiani są kupcy, którzy zajmą się budową, niezależnie od pozycji statku!



- 5 Przesuwa pozostałe kafelki w rzędzie budynków i umieszcza nowy kafelek na 1. polu od strony planszki budynków. Gdy w rzędzie budynków zostanie umieszczony ostatni kafelek ze stosu 1. ery, rozpoczyna się cesarska wizyta (zob. str. 12). Od tej chwili, gdy trzeba uzupełnić rząd budynków, używa się kafelków 2. ery. Gdy do rzędu budynków zostanie przeniesiony ostatni kafelek ze stosu 2. ery, aktywny gracz aktywuje początek końcowej fazy gry (zob. str. 12).

Rodzaje budynków

Są 4 rodzaje budynków: porty , świątynie , posiadłości  i rynki . Zdolności klientów, które wpływają na rynki, mają także wpływ na rynki cesarskie.



Porty

Goście odwiedzający porty otrzymują koku.



Świątynie

Goście odwiedzający świątynie otrzymują punkty zwycięstwa.



Posiadłości

Goście odwiedzający posiadłości otrzymują wpływy.



Rynki

Goście odwiedzający rynki otrzymują towary.

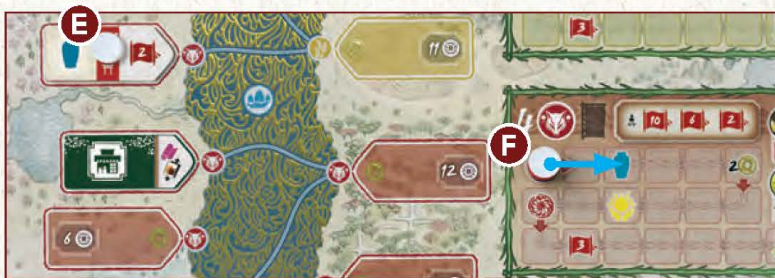
PRZYKŁAD BUDOWANIA



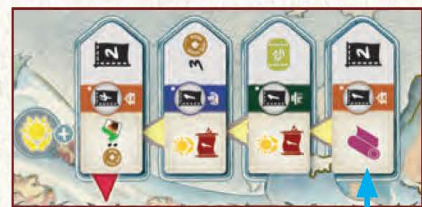
Przykład. Gracz z Klanu Żurawia wyrzuca „4” (A) i postanawia wznieść budynek w regionie 4. Wybiera puste pole (B) o koszcie 9 koku (C).

Gracz odrzuca 9 koku i wybiera z rzędu budynków świątynię (D), a następnie umieszcza ją na wybranym polu. Ponieważ gracz wybrał kafelek z końca rzędu, natychmiast zyskuje 1 punkt boskiej łaski.

DALSZA CZĘŚĆ PRZYKŁADU BUDOWANIA



Następnie gracz umieszcza swój znacznik klanu (E) na kafełku budynku i dodaje „2” do swoich wpływów w regionie 4. Powoduje to przesunięcie znacznika (F) tego gracza na pole porcelany na torze wpływów, więc gracz otrzymuje ten towar z zapasów.



Kafełki budynków (G) są następnie przesuwane tak, aby wypełnić puste pole w rzędzie budynków, a na wolnym polu umieszczany jest nowy kafelek budynku.



NAGRODY NA TORZE WPŁYWÓW



Gracz otrzymuje 1 wskazany towar.



Gracz otrzymuje 2 koku.



Gracz otrzymuje 1 punkt boskiej łaski.



Gracz zdobywa 3 PZ.



Gracz zdobywa 3 PZ i otrzymuje 1 wybrany żeton towaru.


- Gracz otrzymuje nagrodę nawet wtedy, gdy znajduje się na niej znacznik innego gracza.
- Dotarcie do cesarskiego kwiatu (Cesarski kwiat jest powiązany z konkretną kartą biegości). Wszystkie wpływy zdobyte po dotarciu do końca toru przepadają.


Limit zasobów. Gracz nie może mieć więcej niż 25 koku ani więcej niż po 6 żetonów towarów poszczególnych rodzajów. Jeśli gracz przekroczy te limity, dodatkowe zasoby przepadną.



Rejs

Jeśli gracz wybierze tę akcję, wykonuje następujące czynności:

- 1 Wybiera 1 ze swoich statków i przesuwa go w dół rzeki o widniejącą na kości liczbę pól.
- 2 Otrzymuje nagrody dla gości (widoczne na spiczastym końcu pola albo kafelka budynku) za każde z **4 pól brzegu** sąsiadujących z polem rzeki, na którym statek zakończył ruch. Za puste pola brzegu gracz otrzymuje 1 koku.
- 3 Właściciele wszystkich budynków znajdujących się na 4 polach brzegu sąsiadujących z polem statku (w tym aktywny gracz, jeśli któryś z nich jest jego własnością) otrzymują teraz nagrody dla właścicieli (zasoby pokazane na płaskim końcu kafelka budynku). Budynki początkowe (w tym rynki cesarskie) nie są własnością żadnego z graczy, więc nigdy nie zapewniają nagród dla właścicieli. Jeśli budynek zapewnia właścicielowi albo gościowi wpływy , dotyczą regionu, w którym znajduje się ten budynek.
- 4 Jeśli statek gracza **zakończył podróż**, docierając do końca rzeki (zob. ramka niżej), gracz otrzymuje dodatkowe 3 koku albo 1 wybrany żeton towaru i odrzuca kafelek budynku z końca rzędu budynków. Pozostałe kafelki należy przesunąć i dodać nowy kafelek na pierwszym polu. Gdy w rzędzie budynków zostanie umieszczony ostatni kafelek ze stosu 1. ery, rozpoczyna się cesarska wizyta (zob. str. 12). Następne kafelki dodaje się do rzędu budynków ze stosu kafelków 2. ery. Gdy do rzędu budynków zostanie przeniesiony ostatni kafelek ze stosu 2. ery, aktywny gracz aktywuje początek końcowej fazy gry (zob. str. 12).

Uwaga! Pole kupca  na końcu rzeki jest używane tylko wtedy, gdy gracz dostarczy towary klientowi będącemu kupcem (zob. str. 11).



Przykład. Gracz z Klanu Kraba wyrzuca „2” i postanawia wykonać akcję rejsu, więc wybiera statek i przesuwa go o 2 pola w dół rzeki. Pole, na którym statek kończy ruch, sąsiaduje z 4 polami brzegu. Pierwszy budynek **A** zapewnia wizytującemu graczowi 1 żeton porcelany. Właściciel – gracz z Klanu Skorpiona – otrzymuje 1 koku i 1 PZ. Na 2. polu **B** nie ma budynku, ale nadal zapewnia gościowi 1 koku. Na 3. polu znajduje się budynek **C**, który zapewnia gościowi 1 żeton ryżu, a gracz z Klanu Modliżki (właściciel budynku) otrzymuje 1 punkt boskiej łaski i 1 PZ. Ostatni budynek **D** daje gościowi 2 PZ, a ponieważ należy do gracza z Klanu Kraba, to otrzymuje on również 1 żeton porcelany.

Koniec podróży



Jeśli statek zostanie przesunięty poza mapę, należy go ponownie umieścić na polu początkowym w górnym biegu rzeki, a następnie kontynuować rejs w dół rzeki aż do wykorzystania wszystkich punktów ruchu. Sytuacja ta jest nazywana **końcem podróży** i oznaczana symbolem:



Uwaga! Podczas przesuwania statku należy liczyć tylko złote pola rzeki.

Dostawa do klienta (więcej na str. 11)

Jeśli gracz wybierze tę akcję, wykonuje następujące czynności:

- 1 Wybiera z ręki **1** kartę klienta, której **numer regionu jest zgodny z symbolem/cyfrą** na kości.
- 2 Odrzuca towary zgodne z **zamówieniem** tego klienta. Jeśli gracz nie ma wymaganej liczby towarów, nie może zrealizować dostawy do tego klienta w tej turze.
- 3 Umieszcza odkrytą kartę klienta obok swojej planszki klanu i dostaje wszystkie nagrody wynikające ze zdolności przy dostawie. Jeśli klient ma trwałą zdolność, pozostanie aktywna do końca gry.
- 4 Dobiera 2 karty z talii klientów, a następnie odrzuca 1 dowolną kartę klienta z ręki (jako odkrytą). Jeśli w talii nie ma kart, należy potasować stos kart odrzuconych, aby utworzyć nową talię.



Przykład. Gracz z Klanu Żurawia ma na ręce kupca z regionu 6, którego zamówienie to 1 żeton jedwabiu i 2 żetony ryżu. Na kości widnieje wartość „6”, więc gracz postanawia dostarczyć zamówione towary, umieszczając kupca obok swojej planszki klanu. Gracz z Klanu Żurawia otrzymuje 3 punkty wpływu w regionie 6 i umieszcza swój znacznik klanu na symbolu zdolności kupca na końcu rzeki. Od tej chwili zawsze, gdy statek gracza z Klanu Żurawia zakończy podróż, ten gracz otrzymuje oprócz wybranej premii (3 koku albo 1 żetonu towaru) także dodatkowe 3 koku, a na koniec gry gracz z Klanu Żurawia zdobywa 1 PZ za każde posiadane 5 koku. Przed zakończeniem swojej tury gracz z Klanu Żurawia dobiera 2 nowe karty klientów, a następnie odrzuca z ręki 1 kartę na odkryty stos kart odrzuconych.

Zdobycie biegłości

Biegłości to **cele**, które odzwierciedlają rozwój klanów w różnych obszarach. O ich osiągnięcie walczą wszystkie klany, a kto tego wcześniej dokona, dostanie większą nagrodę. Podczas tego kroku gracz zdobywa wszystkie biegłości, w przypadku których spełnia (albo przekracza) wymagania.

Gdy gracz zdobywa biegłość, umieszcza 1 ze swoich znaczników klanu na niezajętym polu nagrody o najwyższej wartości u dołu karty. Gracz **natychmiast** zdobywa widniejącą na tym polu liczbę PZ.

Jeśli nie ma już niezajętych pól nagród na karcie zdolności, nie można jej zdobyć.

Każdą biegłość można zdobyć tylko raz podczas gry, ale w tej samej turze można zdobyć wiele różnych biegłości.



Przykład. Gracz z Klanu Żurawia jako pierwszy posiada punkty wpływu we wszystkich 6 regionach, więc umieszcza tu znacznik klanu i zdobywa 7 PZ. Następny gracz, który zdobędzie tę biegłość, zdobędzie 5 PZ.

Rzut kością

Gracz rzuca kością, aby móc przygotować się do swojej następnej tury. Turę rozgrywa teraz gracz siedzący po jego lewej stronie.

Karty klientów

numer regionu

rodzaj klienta

zamówienie

zdolność przy dostawie

trwała zdolność

zdolność na koniec gry



W dowolnej chwili

Zasoby można w dowolnej chwili wymieniać. Można wykonywać następujące transakcje:

- Wymiana 2 żetonów towaru tego samego rodzaju na 1 żeton towaru innego rodzaju.
- Wymiana 5 koku na 1 punkt boskiej łaski.



Zdolności klientów



Mniści

- ✓ **Przy dostawie:** gracz zwiększa swój **limit boskiej łaski**, przesuwając znacznik księżycy o 1 pole do przodu.
- 🔄 **Trwała:** gracz umieszcza 2. znacznik klanu na budynku (swoim albo przeciwnika zgodnie z symbolem na karcie) w dowolnym regionie.

Jeśli jest to budynek **gracza**, od tej pory gracz otrzymuje **podwójne** nagrody dla właściciela po wizycie statku.

Jeśli jest to budynek **przeciwnika**, gracz **także** otrzymuje związane z nim nagrody dla właściciela po wizycie statku.

Wszyscy gracze, którzy umieścili znaczniki na budynku, są uznawani za jego **właścicieli** podczas przyznawania nagród dla właścicieli, zdobywania biegłości i rozpatrywania innych efektów. Gracze **nie mogą** umieszczać znaczników na budynkach, na których znajdują się już **2** znaczniki. Gracz **nie otrzymuje** żadnych wpływów za umieszczenie 2. znacznika na budynku. W przeciwieństwie do klientów innych rodzajów mniści nie zapewniają żadnych wpływów, ale w zamian oferują graczowi 2 punkty boskiej łaski przy dostawie.



Przykład. Gracz z Klanu Żurawia umieścił znacznik na budynku gracza z Klanu Modliszki. Po wizycie statku nagrodę dla właściciela otrzyma zarówno gracz z Klanu Żurawia, jak i gracz z Klanu Modliszki.



Kupcy

- ✓ **Przy dostawie:** jeśli jest to **1.** kupiec, któremu gracz dostarczył towary podczas tej rozgrywki, gracz umieszcza znacznik klanu na **polu kupca** na końcu rzeki. Będzie przypominał o wszystkich zdolnościach kupców, które aktywują się po zakończeniu podróży. (Na polu kupca swoje znaczniki może umieścić dowolna liczba graczy).
- 🔄 **Trwała: unikalna zdolność** tego kupca aktywuje się zawsze, gdy któryś ze statków gracza zakończy podróż, dopływając do końca rzeki. Te nagrody stanowią dodatek do 3 koku albo 1 wybranego żetonu towaru (zob. str. 9).

- 🏆 **Na koniec gry:** gracz zdobywa 1 PZ za każde posiadane 5 koku (zaokrąglając w dół).

Jeśli gracz zrealizuje dostawy do kilku kupców, po dotarciu do końca rzeki aktywuje zdolności **wszystkich** obsłużonych kupców. Na końcu rzeki umieszcza się jednak tylko 1 znacznik klanu. Premie punktowe na koniec gry są przyznawane za każdego kupca osobno. *Przykład.* Jeśli gracz ma 12 koku i 2 kupców, za każdego z nich otrzymuje po 2 PZ, czyli łącznie 4 PZ.



Przykład. Gdy gracz z Klanu Kraba dociera do końca rzeki, aktywuje wszystkich swoich kupców.



Szlachta

- ✓ **Przy dostawie:** jeśli jest to 1. szlachcic, któremu gracz dostarczył towary podczas tej rozgrywki, gracz wybiera 1 ze swoich standardowych statków i zastępuje go **szlacheckim statkiem**.
- 🔄 **Trwała:** szlachecki statek gracza otrzymuje **unikalną zdolność** tego szlachcica.

- 🏆 **Na koniec gry:** gracz zdobywa 1 PZ za każdy posiadany budynek wskazanego rodzaju.

Jeśli gracz zrealizuje dostawy do kilku szlachciców, jego statek otrzyma zdolności ich **wszystkich**.



Przykład. Za każdym razem, gdy gracz z Klanu Modliszki przesuwą swój szlachecki statek, aktywuje wszystkich swoich szlachciców.



Rzemieślniczki

- ✓ **Przy dostawie:** gracz umieszcza znacznik klanu na **polu rzemieślniczki** w regionie tej rzemieślniczki.
- 🔄 **Trwała:** do końca gry budowanie w tym regionie kosztuje gracza o 2 koku mniej.

- 🏆 **Na koniec gry:** gracz zdobywa 1 PZ za każde 3 żetony towarów znajdujących się na jego planszecie klanu (zaokrąglając w dół).

Premie punktowe na koniec gry są przyznawane za każdą rzemieślniczkę osobno.

Przykład. Jeśli gracz ma 7 żetonów towarów i 2 rzemieślniczki, za każdą z nich zdobywa po 2 PZ, czyli łącznie 4 PZ.



Przykład. Od tej chwili gracz z Klanu Skorpiona płaci o 2 koku mniej, budując w regionie 3.



Starsi

- ✓ **Przy dostawie:** gracz umieszcza znacznik klanu na **polu starszego** w regionie tego starszego.
- 🏆 **Na koniec gry:** gracz zdobywa **podwójną** liczbę PZ zapewnianych przez ten wpływ w regionie tego klienta. Te punkty są przyznawane tylko raz podczas punktowania za wpływy w regionie na koniec gry.

W przeciwieństwie do klientów innego rodzaju starsi nie mają premii za dostawę ani trwałych zdolności. Premia starszych podwaja tylko liczbę PZ z kafelków punktacji regionów przyznawanych na koniec gry. Nie podwaja nagród z pól na torze wpływów.



Przykład. Na koniec gry gracz z Klanu Kraba otrzyma podwójną liczbę PZ za kafelki punktacji regionu 4.

Cesarska wizyta

Na koniec 1. ery cesarz wybiera się w podróż po Rzece Żłota, aby sprawdzić, czy w jego Cesarstwie panuje dostatek. Ocenia towary dostępne na każdym etapie podróży i je wypróbować.

Wszyscy gracze otrzymują nagrody dla właściciela za każdy posiadany budynek tak, jakby do każdego z nich zawiązał statek. Gdy wszyscy gracze odbiorą nagrody, następny gracz kontynuuje rozgrywkę. Od teraz do rzędu budynków będą dodawane kafelki ze stosu 2. ery.

Koniec gry

Gdy w rządzie budynków zostanie umieszczony ostatni kafelek budynku ze stosu 2. ery, rozpoczyna się końcowa faza gry. Aktywny gracz zdobywa **5**, a wszyscy pozostali gracze mają możliwość rozegrania 1 dodatkowej tury. Następnie gra się kończy. Należy obliczyć wynik końcowy, aby sprawdzić, kto wygrał.

Wynik końcowy

Po zakończeniu tury przez ostatniego gracza każdemu graczowi są przyznawane dodatkowe PZ na koniec gry. Dolicza się je do tych zdobytych w trakcie rozgrywki.

- 1 Wpływy w regionach.** Należy przyznać PZ z kafelków punktacji każdego regionu graczom, którzy są na **1.**, **2.** i (w niektórych regionach) **3.** miejscu pod względem wpływów w danym regionie. Gracze bez wpływów w regionie nie otrzymują żadnych PZ. W przypadku wszystkich sytuacji remisowych (także wtedy, gdy wielu graczy dotrze do końca toru), należy zsumować punkty za remisowe pozycje i rozdzielić je równo między remisujących graczy (zaokrąglając w dół).



Przykład. Gracze z Klanów Kraba i Modliszki wygrali rywalizację o wpływy, zajmując tę samą pozycję na torze, a więc zdobywają po 7 PZ ($9 + 5 = 14$, podzielone przez 2). Gracz z Klanu Kraba zajął pole starszego, więc zdobywa podwójną liczbę PZ - 14. Gracz z Klanu Żurawia zajął 3. miejsce i nie otrzymuje żadnych PZ.

- 2 Klienci.** Każdy z graczy zdobywa PZ za **całkowitą liczbę** klientów, do których dostarczył towary:

liczba klientów	1	2	3	4	5	6+
PZ	2	5	9	14	20	27

- 3 Zdolności klientów:** gracze, którzy dostarczyli towary do kupców, szlachciców i rzemieślników, zdobywają PZ na koniec gry zapewniane przez tych klientów.

Wygrana

Wygrywa gracz, który ma najwięcej punktów zwycięstwa! Jeśli co najmniej 2 klany zdobędą taką samą liczbę PZ, wygrywa ten z remisujących graczy, któremu pozostało najwięcej **boskiej łaski**. Jeśli remis nadal się utrzymuje, gracze współdzielą zwycięstwo.



Warto pamiętać! Jeśli gracz umieścił znacznik klanu na **polu starszego w wyniku zrealizowania dostawy do klienta** w jakimś regionie, zdobywa **podwójną** liczbę PZ za swoją pozycję w tym regionie!



Kafelki punktacji w regionach w grze 2-osobowej

Gdy gra **2 graczy**, 2. wartość punktowa na kafelkach punktacji poszczególnych regionów jest przyznawana **tylko** wtedy, gdy gracz zajmujący 2. miejsce znajduje się w odległości **do 5 pól** od 1. gracza.



Patroni klanów

Minidodatek

Gdy gracze poznają zasady standardowej wersji gry *Rzeka Żłota*, mogą urozmaicić rozgrywkę, używając dodatku z patronami klanów! Współpraca z legendarnymi luminarzami klanów zapewni graczom nowe potężne zdolności, które ułatwią budowę imperiów handlowych.

Przygotowanie patronów

Gdy rozpocznie się etap przygotowania graczy (po przygotowaniu do gry), należy losowo wybrać 1 kartę patrona dla każdego z 4 klanów i umieścić ją odkrytą obok planszy. Pozostałych patronów klanów odkłada się do pudełka.

Należy losowo wybrać pierwszego gracza. Rozpoczynając od ostatniego gracza i kontynuując w odwrotnej kolejności graczy, każdy z graczy wybiera 1 z dostępnych patronów i bierze planszетkę i elementy tego klanu. Niewybranych patronów odkłada się do pudełka.

ALTERNATYWNY SPOSÓB PRZYGOTOWANIA

Każdy z graczy losuje klan, a następnie wybiera 1 z 2 patronów tego klanu.



Twórcy

Projekt: Keith Piggott

Ilustracje na planszy: Francesca Baerald

Ilustracje na pudełku: Joshua Cairós

Ilustracje: Sheila Amajida, Asep Ariyanto, Francesca Baerald, Mauro Dal Bo, Carlos Palma Cruchaga, Nele Diel, Derek Edgell, Kevin Goeke, Lin Hsiang, Amelie Hutt, Agri Karuniawan, Drazenka Kimpel, Alayna Lemmer, Diego Gisbert Llorens, Joyce Maureira, Chris Ostrowski, Borja Pindado, Polar Engine, Andrew Sonea, Le Vuong

Projekt graficzny: Jay Hernishin, David Ardila, Katherine Boils, Tony Mastrangeli, Samuel Shimota

Dyrektor kreatywna: Brianna Woodward

Produkcja: Guadalupe Gonzalez

Rozwój: Brianna Woodward, Bryan Bornmueller, Jeff Fraser

Teksty techniczne i projekt instrukcji: Steven Kimball

Redakcja: Dan Varrette

Zespół Office Dog: Brianna Woodward, Bryan Bornmueller, Guadalupe Gonzalez, Jay Hernishin, Luke Peterschmidt, Toby the Office Dog

Tłumaczenie: zespół Euron

Konsultacja: Tomasz Z. Majkowski

Redakcja polskiej wersji językowej: zespół Rebel

Informacje o produktach i najnowsze wiadomości o Legendzie Pięciu Kręgów oraz więcej informacji o nieustannie rozwijanym świecie Rokuganu można znaleźć na stronie:

www.LegendoftheFiveRings.com

Specjalne podziękowania: Bill Altig, Justin Anger, Michael Blomberg, Andy Christensen, Teresa Dery, Halley Feil, Emily Frenchik, Daniel Hadlock, Steve Horvath, Seth Jaffee, Austin Litzler, Michael Mindes, Brian Mulcahy, Katrina Ostrander, Sean Ryan, Alex Schlee, Joe DeSimone, Anne Spradley, Jacinda Wilson, Andy Van Zandt

Organizacja testów gry: Nick Schoichet

Testy gry: Steven Auker, Michael Becker, Anthony Cario, Ian Cross, Cami Decker, Tyrell Decker, Kevin Ellenburg, Carl Feibusch, Joshua Ferrise, Thomas Gallecier, Game Makers Guild of Nashville, Henry Geddes, Chisholm Gentry, Andy Harper, Lillie Hollingsworth, Trevor Ryan Kelton, Steve Kimball, Jordan Martin, Robert Martz, David McClatchey, Mike & Wendy McGowan, Matt Monasch, Matt Morely, Jonathan Mullins, Mike Mullins, Ivy Ngo, Trevor Olson, Laura Peters, Bill Phillips, Cassie Piggott, Joevan Salmon-Johnson, Sebastian Rapp, Matt Saddoris, Breyana Scales, Karin Schleicher, Rosco Schock, Christopher Talbot, Tony Thomas, Toronto Board Game Design Crew, Twin Cities Design Days Playtesters, Yun Whitman, Travis Williams, Carl Willis, Preston Wing, Jacob Yanovsky, Gideon Yeomans, Jorge Zhang



Już po rozgrywce?
Podziel się wrażeniami z innymi graczami w grupie
PLANSZOWA REBELIA
FB/groups/planszowarebelia





Góry Środka Świata

Góry bieg Rzeki Złota żłobi głęboką dolinę w masywie Gór Środka Świata. Strzeliste posępne szczyty i zdradzieckie przełęcze oddzielają północną część Rokuganu od jego południowych prowincji.



Puszcza Shinomen

W tej pierwotnej, starszej niż Szmaragdowe Cesarstwo knieji kryją się ponoć ruiny zaginionej cywilizacji. Rosną tu starożytne drzewa, wysokie jak zamkowe wieże, a poszycie tonie w wiecznym mroku.



Las Kitsune

Ludzie, którzy pragną żyć pośród omszałych pni tej puszczy, muszą oddawać cześć jej prawdziwym władcom - duchom. Szczególnie lisom o dziewięciu ogonach, przecherom przybierającym niedługo ludzką postać.



Równina Sojuszu Trzech

Ta pofalowana, omiata wiatrem równina zawdzięcza nazwę sojuszowi trzech samurajów z Pomniejszych Klanów, walczących ramię w ramię w obronie swych ziem przed armią Wielkiego Klanu.



Moczary Ule

Porośnięte gęsto drzewami moczary ciągną się na setki mil na wschodnim brzegu Rzeki Złota. Tutejsi mieszkańcy wznoszą wioski na palach, a towary przewożą nie wozem, lecz czółnem.



Zatoka Świątych Ryb

U ujścia Rzeki Złota do Morza Cieni znajduje się osłonięta zatoka. Jej wody roją się od ryb i szczerze darzą rybaków, którym niestraszne podwodne trzęsienia ziemi.

Legenda Pięciu Kręgów



Glosariusz symboli



Region 1:
Góry Środka Świata.



Region 2:
Puszcza Shinomen.



Region 3:
Równina Sojuszu Trzech.



Region 4:
Las Kitsune.



Region 5:
Moczary Uebe.



Region 6:
Zatoka Świątych Ryb.



Rodzaj budynku:
Świątynia.



Rodzaj budynku:
Posiadłość.



Rodzaj budynku:
Port.



Rodzaj budynku:
Rynek.



Gracz otrzymuje
1 koku za każdą
posiadaną świątynię.



Gracz otrzymuje
1 koku za każdą
posiadaną posiadłość.



Gracz otrzymuje
1 koku za każdy
posiadany port.



Gracz otrzymuje
1 koku za każdy
posiadany rynek.



Gracz otrzymuje
1 koku za każdego
obsługowanego klienta.



Początkowe pole statku.



Gracz odrzuca kafelki
z końca rzędu.



Towar: Jedwab.



Towar: Ryż.



Towar: Porcelana.



Gracz wybiera dowolny
towar.



Gracz dobiera i odrzuca
1 kartę klienta.



Zrealizowana
karta klienta.



Gracz zwiększa limit
boskiej łąski o 1.



Boska łąska.



Wpływy.



1 koku.



Zwój PZ.



Twój budynek.



Budynek przeciwnika.



Musi być w odległości
do 5 pól od gracza
na 1. miejscu.



Koniec podróży
(należy przesunąć
się na początek rzeki
i wykorzystać pozostałe
punkty ruchu).



Gracz zastępuje
1 standardowy statek
szlacheckim statkiem.



Szlachecki statek.



Standardowy statek.



Przypomnienie
o zdolności kupca.



Przypomnienie
o zdolności
rzemieślniczej.



Przypomnienie
o zdolności starszego.



Gracz otrzymuje
boską łąskę, gdy
wybierze kafelki
z końca rzędu.



Cesarski kwiat
zapewniający zdobycie
biegleści *Biegleść*
na dworach.



Zdolność aktywuje
się przy dostawie
do klienta.



Zdolność trwałą,
obowiązuje do
końca gry.



Zdolność aktywuje się
na koniec gry.

rebel

OFFICEDOG™