

TERAKOTOWA ARMIA

兵马俑



INSTRUKCJA



TERAKOTOWA ARMIA

兵马俑

Zmarł Qin Shi Huang – pierwszy cesarz Chin. W życiu pozagrobowym będzie go chronić wielka armia wiernych wojowników – figur trzymających wartę w jego grobie. To Wam powierzono zadanie zbudowania tego wspaniałego dzieła.

W Terakotowej armii gracze wcielają się w utalentowanych rzemieślników i artystów budujących niezwykle oddziały. Podczas rozgrywki gromadzą zasoby, szkolą robotników i zabiegają o przychylność cesarskich doradców. Każdy z graczy dąży do tego, aby odegrać kluczową rolę w tworzeniu terakotowej armii – miarą sukcesu będą zdobyte punkty zwycięstwa. Choć gracze budują armię wspólnie, na koniec gry tylko jeden z nich zostanie zwycięzcą.

ELEMENTY GRY

PLANSZA



2 KOŁA WARSZTATU

ŚRODKOWE KOŁO WARSZTATU



PLASTIKOWY ŁĄCZNIK



WEWNĘTRZNE KOŁO WARSZTATU

ORGANIZER NA FIGURKI WOJOWNIKÓW



4 ŻETONY „+100 PZ”/„+200 PZ”



12 ŻETONÓW PUNKTOWANIA



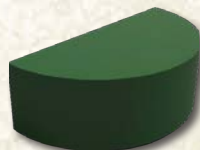
2 PIONKI INSPEKTORÓW



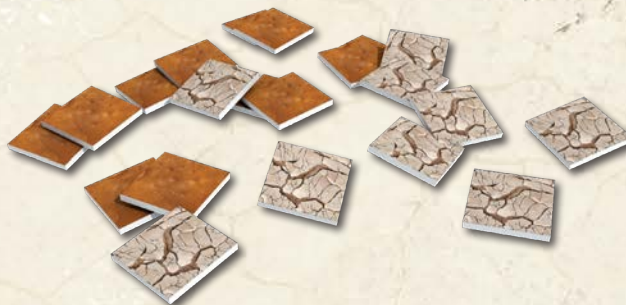
ZASOBY

Uwaga! Wszystkie zasoby są nieograniczone. Jeśli któreś z nich się wyczerpią, należy użyć dowolnych zamienników.

ZNACZNIK RUNDY



90 DWUSTRONNYCH ŻETONÓW GLINY



ŻETONY

3 ŻETONY KOLEJNOŚCI



90 MONET



FIGURKI WOJOWNIKÓW

11 OFICERÓW



11 KUSZNIKÓW



11 STRAŻNIKÓW



11 ŻOŁNIERZY



FIGURKI SPECJALISTÓW

4 MUZYKÓW



4 SŁUG



4 KLĘCZĄCYCH KUSZNIKÓW



4 KONIE



ELEMENTY GRACZY

16 ŻETONÓW BRONI

(po 4 w każdym z 4 rodzajów)



24 ŻETONY MISTRZÓW

(po 6 w każdym z 4 kolorów graczy)



4 ZNACZNIKI PUNKTACJI

(po 1 w każdym z 4 kolorów graczy)



4 ZNACZNIKI KOLEJNOŚCI

(po 1 w każdym z 4 kolorów graczy)



20 RZEMIEŚLNIKÓW

(po 5 w każdym z 4 kolorów graczy)



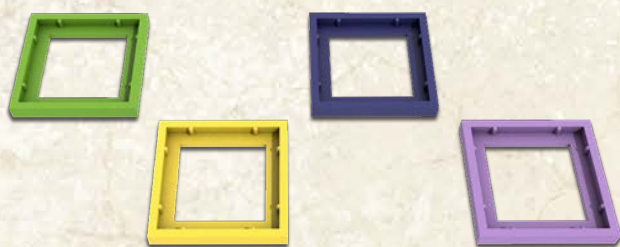
20 ARTYSTÓW

(po 5 w każdym z 4 kolorów graczy)



60 PODSTAWEK WOJOWNIKÓW

(po 15 w każdym z 4 kolorów graczy)

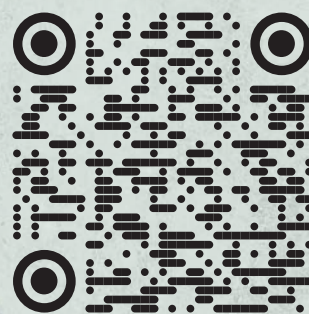


BRAKUJĄCE ALBO USZKODZONE ELEMENTY

Dokładamy wszelkich starań, aby każdy egzemplarz gry był kompletny. Jeśli jednak znaleźliście w swojej grze uszkodzone elementy albo stwierdziliście braki, prosimy o kontakt: reklamacje@rebel.pl.

ŻYWA INSTRUKCJA

Zobowiązujemy się wspierać każdą naszą grę jeszcze przez wiele lat po jej publikacji. Pomimo surowych testów oraz wielokrotnej redakcji i korekty, zarówno wewnętrznej, jak i zewnętrznej, czasem po kilku miesiącach lub latach od produkcji gry okazuje się, że potrzebna jest korekta zasad czy drobna zmiana w rozgrywce. Jeśli znajdzie taka konieczność, opublikujemy zmiany w zasadach i wyjaśnienia w formie FAQ, które udostępnimy w języku angielskim w formacie PDF do pobrania na stronie www.boardanddice.com.



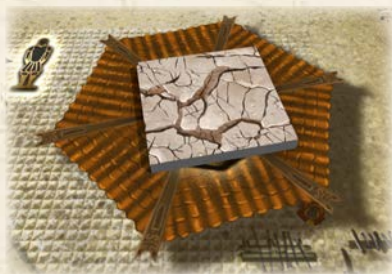
INSTRUKCJA MOCOWANIA KÓŁ WARSZTATU



PRZYGOTOWANIE DO GRY

Przed pierwszą rozgrywką należy ostrożnie wypchnąć tekturowe żetony z wyprasek oraz uporządkować wszystkie pozostałe elementy gry. Ułatwi to przygotowanie rozrywki. Koła warsztatu należy przymocować do planszy, używając plastikowego łącznika. Środkowe koło powinno znajdować się bezpośrednio na planszy, a wewnętrzne – na środkowym kole (zob. „Instrukcja mocowania kół warsztatu” na stronie 5).

1. Planszę należy rozłożyć pośrodku stołu.
2. Żetony gliny i monety należy umieścić obok planszy, tworząc zasoby ogólne.
3. Na każdym z 4 pól magazynów na planszy należy umieścić po 1 żetonie suchej gliny.



Żeton gliny na polu magazynu z widoczną stroną przedstawiającą suchą glinę.

4. Ruchome koła warsztatu należy ustawić w losowych pozycjach początkowych.

Ruchome koła warsztatu należy ustawić w taki sposób, aby pola akcji na tych kołach i pola akcji na zewnętrznym kole nadrukowanym na planszy znajdowały się w 1 linii.



Podczas rozrywki pola akcji cały czas muszą być ustawione w linii. Koła będą się obracać, ale zawsze należy ustawiać je tak, aby powstały równe segmenty – jak pokazano na ilustracji.

5. Należy wylosować 5 żetonów punktowania i umieścić po 1 odkrytym żetonie na każdym kwadratowym polu toru rund. Trójkąt widoczny na każdym żetonie powinien znajdować się w lewym dolnym rogu. Niewykorzystane żetony punktowania należy odłożyć do pudełka.
6. Znacznik rundy należy umieścić na 1. półokrągłym polu toru rund.



Na każdym z 5 pól punktowania umieszczają się po 1 losowym odkrytym żetonie punktowania. Znacznik rundy umieszczają się na 1. polu toru rund.

7. Pionki inspektorów należy umieścić na polach początkowych każdego z 2 torów inspektorów znajdujących się obok mauzoleum.



Obydwa pionki inspektorów zostały umieszczone na polach początkowych: jeden na poziomym torze inspektora, a drugi na pionowym torze inspektora.

8. Organizery z figurkami wojowników należy umieścić obok planszy w pobliżu mauzoleum.



Organizer z figurkami wojowników umieszcza się obok mauzoleum. W każdej kolumnie powinny znajdować się figurki tylko 1 rodzaju, który wskazuje ilustracja na bocznej ścianie organizera.



9. Wszystkie 16 figurek specjalistów należy umieścić na planszy na odpowiednich polach poniżej mauzoleum.



Figurki specjalistów danego rodzaju powinny się znajdować w 1 kolumnie zgodnie z ilustracjami w dolnej części tego obszaru planszy. Przyporządkowanie figurek do odpowiednich kolumn ułatwia też kształt ich podstawek.

10. Żetony kolejności należy uporządkować według numerów i ułożyć w stosie, **na wierzchu kładąc żeton o najniższym numerze**. Utworzony stos należy umieścić na polu powyżej toru kolejności rozgrywania tur.

- W rozgrywce 2-osobowej używa się tylko żetonu o numerze 1.
- W rozgrywce 3-osobowej używa się tylko żetonów o numerach 1 i 2.
- W rozgrywce 4-osobowej używa się wszystkich 3 żetonów.



Żeton o najwyższym dostępnym numerze zawsze powinien się znajdować na spodzie stosu żetonów kolejności.

11. Każdy z graczy otrzymuje po 3 monety i 4 żetony broni (po 1 z każdego rodzaju, z widoczną stroną nieaktywną).

12. Każdy z graczy wybiera kolor i bierze następujące elementy w tym kolorze:

- 6 żetonów mistrzów,
- 15 podstawek wojowników,
- 5/4/3 rzemieślników (w rozgrywce 2-/3-/4-osobowej),
- 5/4/3 artystów (w rozgrywce 2-/3-/4-osobowej),
- znacznik punktacji,
- znacznik kolejności.

Niewykorzystywane elementy graczy należy odłożyć do pudełka.



Elementy żółtego gracza w rozgrywce 2-osobowej.

13. Wszystkich artystów należących do każdego z graczy należy umieścić obok planszy w zasobach ogólnych.



Artyści w zasobach ogólnych w rozgrywce 3-osobowej.

14. Wszystkie znaczniki punktacji umieszczają się na polu „0” toru punktacji.
15. Należy losowo wybrać pierwszego gracza (w dowolny sposób) i umieścić jego znacznik kolejności na najwyższej pozycji toru kolejności rozgrywania tur. Pozostali gracze umieszczają swoje znaczniki w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.



Kolejność graczy w rozgrywce 3-osobowej: gracz żółty rozpoczyna, następnie turę rozegra gracz zielony, a po nim gracz niebieski.

16. Następnie w zależności od położenia znaczników na torze kolejności rozgrywania tur niektórzy gracze otrzymują dodatkowe zasoby. Gracz drugi w kolejności otrzymuje 1 żeton mokrej gliny. Trzeci gracz (jeśli bierze udział w rozgrywce) otrzymuje 2 żetony mokrej gliny i 1 monetę, a czwarty (jeśli bierze udział w rozgrywce) – 3 żetony mokrej gliny i 2 monety.



Żetony gliny otrzymane na początku rozgrywki należy położyć w taki sposób, aby była widoczna strona przedstawiająca mokrą glinę. Różnica między mokrą i suchą gliną zostanie wyjaśniona w dalszej części instrukcji.

17. Żetony „+100 PZ”/„+200 PZ” w liczbie równej liczbie graczy należy umieścić obok planszy.

Jesteście gotowi do gry!



Przygotowanie rozgrywki 3-osobowej.

PODSTAWOWE POJĘCIA

W tej sekcji są wyjaśnione podstawowe pojęcia (i związane z nimi zasady) używane w grze.

PUNKTY ZWYCIĘSTWA

Zawsze gdy gracz otrzymuje punkty zwycięstwa, oznacza je, przesuwając znacznik na torze punktacji, który biegnie wokół planszy. Gdy gracz przekroczy 100 punktów, bierze żeton „+100 PZ”, a gdy przekroczy 200 punktów, odwraca go na stronę „+200 PZ”.

W instrukcji punkty zwycięstwa są w skrócie określane jako „PZ”.

ROBOTNICY – RZEMIEŚLNICY I ARTYŚCI

Rzemieślnicy i artyści gracza to jego robotnicy. Na początku rozgrywki gracz ma w swoich zasobach określoną (zależną od liczby graczy) liczbę rzemieślników. W trakcie rozgrywki może przekształcić niektórych ze swoich rzemieślników w artystów. Zawsze gdy zasada mówi o robotnikach, odnosi się zarówno do rzemieślników, jak i artystów. Zawsze gdy zasada mówi wprost o rzemieślnikach albo artystach, odnosi się tylko do wskazanego rodzaju robotników.

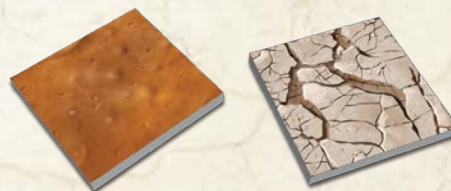


*Niebieski rzemieślnik (po lewej)
i niebieski artysta (po prawej).*

MOKRA I SUCHA GLINA

Glina jest podstawowym zasobem potrzebnym do tworzenia figur wojowników. Tylko mokra glina nadaje się

do pracy – tak jak w rzeczywistości. W grze glinę reprezentują dwustronne żetony gliny. Do oplacania kosztów związanych z tworzeniem wojowników można używać tylko żetonów z widoczną stroną przedstawiającą mokrą glinę.



*Dwie strony żetonu gliny: mokra glina (po lewej)
i sucha glina (po prawej).*

WOJOWNICY I SPECJALIŚCI

Budowana armia składa się z 2 rodzajów figur reprezentowanych przez figurki: wojowników i specjalistów. Wojowników tworzy się, używając mokrej gliny, a specjalistów kupuje się za monety (używając przy tym określonej broni). Nowo utworzonych wojowników oznacza się podstawkami graczy. Dzięki nim w mauzoleum widać, do kogo należy dana figurka. Figurki specjalistów nie są oznaczane. Przypominają o tym, podobnie jak o ich zdolnościach specjalnych, różne kształty podstawek specjalistów.



*Wszyscy wojownicy mają kwadratowe podstawki,
które łatwo włożyć w podstawki graczy (u góry).
Specjaliści różnią się kształtem podstawek (na dole).*

GRUPY WOJOWNIKÓW

Podczas rozgrywki gracze umieszczają figurki wojowników w mauzoleum, tworząc grupy. **Grupa** składa się z **co najmniej 2 figurek tego samego rodzaju**, sąsiadujących krawędziami podstawek. Figurki tworzące grupę mogą należeć do kilku graczy (na co wskazują podstawki graczy, na których znajdują się te figurki). W mauzoleum może powstać wiele oddzielnych grup składających się z figurek tego samego rodzaju.



Przykład. Na ilustracji widać grupę składającą się z 4 oficerów: 2 należących do żółtego gracza, 1 należącego do niebieskiego gracza i 1 należącego do zielonego gracza. Oficer na fioletowej podstawce nie należy do grupy, ponieważ nie sąsiaduje krawędzią podstawki z żadnym oficerem z tej grupy. Fioletowy żołnierz też nie należy do grupy, ponieważ jest to wojownik innego rodzaju.

ŻETONY BRONI

Każdy z graczy ma 4 żetony broni – po 1 w każdym z 4 rodzajów. Każda z broni należących do gracza jest albo aktywna, albo nieaktywna. Po użyciu aktywnej broni żeton zawsze należy odwrócić na nieaktywną stronę. Gdy gracz wykonuje akcję, która pozwala przygotować broń, może odwrócić żeton broni na stronę aktywną (efekt nie wpływa na broń, która jest już aktywna).



Żetony broni z widoczną stroną nieaktywną (u góry) i aktywną (na dole). W grze występują 4 rodzaje broni (od lewej): miecz, halabarda, kusza i włócznia.

DOMINACJA I OBECNOŚĆ

W *Terakotowej armii* gracze wielokrotnie będą mieli okazję zdobywać PZ za dominację i obecność. Gracz posiada dominację, jeśli jako jedyny ma **największą** liczbę żetonów określonego zasobu albo figurek danego rodzaju, które są w danym momencie punktowane (jeśli tylko 1 gracz ma określone zasoby albo figurki danego rodzaju, posiada dominację). Aby otrzymać PZ za obecność, gracz musi mieć co najmniej 1 żeton określonego zasobu albo co najmniej 1 figurkę tego rodzaju, który jest w danym momencie punktowany.

Gracz, który otrzymuje PZ za dominację, NIE OTRZYMUJE PZ za obecność.

Jeśli 2 albo więcej graczy remisuje pod względem dominacji i nie da się rozstrzygnąć remisu, żaden z nich nie zdobywa PZ za dominację. Wszyscy remisujący gracze otrzymują jednak PZ za obecność.

Uwaga! Podczas punktowania końcowego dominacja i obecność są punktowane inaczej.

INSPEKTORZY

W grze są 2 pionki inspektorów, każdy z nich jest przypisany do konkretnego toru. Przesunięcie inspektora „do przodu” oznacza przesunięcie jego pionka w kierunku wskazanym przez strzałki. Jeśli pionek inspektora znajduje się już na ostatnim polu toru i ma zostać przesunięty, należy go przesunąć na pole początkowe toru (jak pokazuje długa strzałka).

PRZEBIEG GRY

Rozgrywka w *Terakotową armię* trwa 5 rund. Podczas każdej rundy gracze rozgrywają tury, umieszczając robotników i wykonując akcje. Gdy gracz wykona akcje, turę rozgrywa kolejny gracz zgodnie z kolejnością określoną na daną rundę. Gdy wszyscy gracze użyją wszystkich swoich robotników, runda dobiega końca, następuje punktowanie i przygotowanie do następnej rundy. Na koniec 5. rundy przeprowadza się punktowanie końcowe.

Gracz, który zdobył najwięcej punktów zwycięstwa, wygrywa grę.

PRZEBIEG RUNDY

Każda runda składa się z następujących faz:

1. Faza akcji.
2. Faza punktowania.
3. Faza porządkowania.

FAZA AKCJI

W tej fazie zgodnie z kolejnością określoną na daną rundę gracze rozgrywają tury, podczas których umieszczają po 1 ze swoich robotników wokół warsztatu na planszy.

W swojej turze gracz wykonuje po kolei następujące kroki:

1. OBRÓT KOŁA (OPCJONALNIE)

Gracz może wybrać wewnętrzne albo środkowe koło warsztatu i zapłacić 2 monety, aby obrócić je o 1 pole w kierunku wskazanym przez strzałki znajdujące się na tym kole. **Wewnętrzne** koło można obracać tylko **zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara**, a **środkowe** koło – tylko **przeciwnie do kierunku ruchu wskazówek zegara**.



Koła warsztatu – wewnętrzne i środkowe – można obracać tylko w kierunku wskazanym przez nadrukowane na nich strzałki. Symbole w centralnej części warsztatu przypominają, że za obrót koła trzeba zapłacić 2 monety.

Jeśli gracz zdecyduje się wykonać obrót koła, może to zrobić tylko **RAZ**.

Nie można obrócić koła o więcej niż 1 pole. Można obrócić tylko 1 koło.

Gracz **NIE MOŻE** powtarzać tego kroku, opłacając wielokrotnie koszt.

Po wykonaniu obrotu przez gracza pola akcji na kołach muszą być ustawione w linii.

2. UMIESZCZENIE ROBOTNIKA (OBOWIĄZKOWO)

Gracz umieszcza 1 ze swoich dostępnych robotników na 1 z pustych pól wokół warsztatu. Każdy segment warsztatu ma 2 pola, na których można umieszczać robotników.

- Jeśli **oba** pola danego segmentu są puste, gracz może umieścić **dowolnego** robotnika na **dowolnym** polu tego segmentu.
- Jeśli **1** z pól danego segmentu jest już zajęte przez **rzemieślnika** (należącego do dowolnego gracza), a drugie pole jest puste, na tym drugim polu można umieścić tylko **artystę**.
- Jeśli w danym segmencie znajduje się **artysta**, **nie można** w nim umieścić żadnego następnego robotnika.



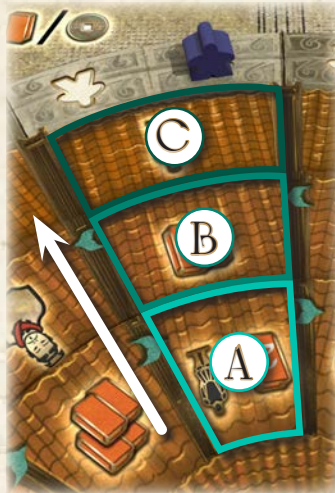
Segment na ilustracji jest pusty, więc na 1 ze wskazanych pól można umieścić dowolnego robotnika.



W tym segmencie został umieszczony rzemieślnik, więc na wskazanym polu można umieścić tylko artystę. **Nie można** na tym polu umieścić rzemieślnika.



W tym segmencie został umieszczony artysta, więc **nie można** w nim umieścić żadnego robotnika, choć wciąż jest puste pole.



Najpierw należy wykonać akcję A, potem B i na koniec C.

Zamiast wykonywać akcję A gracz może wziąć 1 żeton mokrej gliny albo 1 monetę.

Zamiast wykonywać akcję B gracz może wziąć 1 żeton mokrej gliny albo 1 monetę.

Nie można wziąć żetonu gliny ani monety zamiast wykonania akcji C.

Akcje **MUSZĄ** być wykonywane w kierunku od wewnętrznego do zewnętrznego koła.

Gracz **MOŻE** zrezygnować z wykonania akcji zewnętrznego koła, ale **NIE MOŻE** wziąć wtedy żetonu gliny ani monety.

AKCJE WARSZTATU

	Otrzymujesz wskazaną liczbę monet (2/3/4).
	Otrzymujesz wskazaną liczbę żetonów mokrej gliny (2/4).
	Wydaj wskazaną liczbę żetonów mokrej gliny, aby utworzyć wojownika i umieścić go w mauzoleum. Szczegółowe omówienie zasad tworzenia i umieszczania wojowników oraz aktywowania ich zdolności znajduje się na stronach 13–15.
	Odwróć wszystkie swoje żetony suchej gliny na stronę z widoczną mokrą gliną.
	Zamień rzemieślnika, którego użyłeś do wykonania tej akcji, na artystę. Usuń z gry rzemieślnika użytego do wykonania tej akcji, a na jego miejscu umieść 1 z artystów w swoim kolorze z zasobów ogólnych. Jeśli do wykonania tej akcji użyłeś artysty, akcja nie ma efektu, możesz jednak zamiast tego wziąć 1 żeton mokrej gliny albo 1 monetę.

3. WYKONANIE AKCJI (OPCJONALNIE)

Gracz wykonuje po kolei akcje segmentu, w którym umieścił robotnika, w kierunku od wewnętrznego do zewnętrznego koła. Gracz musi rozpatrzyć daną akcję do końca, zanim przejdzie do kolejnej.

Podczas wykonywania akcji z wewnętrznego albo środkowego koła gracz musi wybrać 1 z 3 możliwości:

- wykonuje wskazaną akcję,
- bierze 1 żeton mokrej gliny **albo** 1 monetę,
- nie robi nic.

Podczas wykonywania akcji z zewnętrznego koła (nadrukowanego na planszy) gracz musi wybrać 1 z 2 możliwości:

- wykonuje wskazaną akcję,
- nie robi nic.

Gracz nie może wziąć żetonu mokrej gliny ani monety podczas wykonywania akcji z zewnętrznego koła.

UMIESZCZANIE FIGUREK

Niektóre akcje pozwalają umieścić w mauzoleum figurkę wojownika albo specjalisty. Umieszczając figurki, niezależnie od ich rodzaju, gracz może użyć ich zdolności, co jest wyjaśnione niżej.

FIGURKI WOJOWNIKÓW

Aby utworzyć wojownika, trzeba opłacić jego koszt w postaci mokrej gliny. Koszt zależy od aktywowanego pola akcji i wynosi 2, 3 albo 4 żetony mokrej gliny.

Oplacając koszt w postaci mokrej gliny, należy odłożyć 1 z wykorzystanych do tego celu żetonów na pole magazynu przy tej ćwiartce warsztatu, w której znajduje się aktywowany segment. Żeton należy umieścić tak, aby strona z suchą gliną była widoczna. Pozostałe żetony gliny należy odłożyć do zasobów ogólnych.



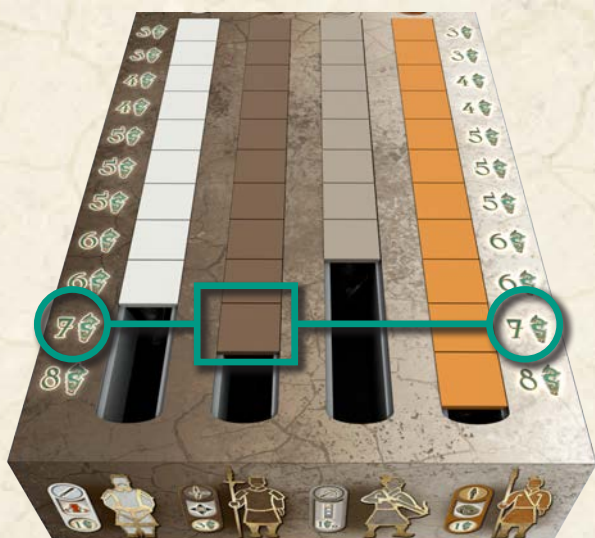
Podczas tworzenia wojownika 1 żeton gliny zawsze odkłada się do magazynu przy tej ćwiartce warsztatu, w której gracz umieścił robotnika. Żeton trzeba odwrócić na stronę z widoczną suchą gliną.

Po opłaceniu kosztu w postaci gliny należy wziąć z organizera pierwszą od dołu figurkę wojownika wybranego rodzaju, umocować ją na podstawce w swoim kolorze gracza, a następnie umieścić na dowolnym pustym polu mauzoleum. Gracz zdobywa też punkty zwycięstwa wskazane na organizerze w rzędzie, z którego wziął figurkę.

Podstawki graczy są nielimitowane. Jeśli graczowi skończą się podstawki (umieścił już 15 figurek wojowników w mauzoleum), powinien użyć odpowiednich zamienników. W grze 2-osobowej gracze mogą korzystać z podstawek w nieużywanych kolorach.

Kierunek ustawienia figurki jest ważny tylko w przypadku kłęczącego kusznika (zob. wyjaśnienie na stronie 16). W przypadku pozostałych figurek kierunek ich ustawienia nie ma znaczenia.

	<p>Jeśli MASZ żeton mistrza w swoim kolorze w obszarze wskazanego mistrza na planszy: Użyj zdolności tego mistrza (zob. „Zdolności mistrzów” na stronie 17).</p> <p>Jeśli NIE MASZ żetonu mistrza w swoim kolorze w obszarze wskazanego mistrza na planszy: Najpierw wybierz 1 ze swoich dostępnych żetonów mistrzów, opłać koszt równy liczbie monet wskazanej na tym żetonie i umieść go na polu w obszarze odpowiedniego mistrza. Następnie użyj zdolności tego mistrza. Jeśli zdecydujesz się opłacić żeton mistrza, ale nie użyjesz jego zdolności, wciąż liczy się to jako wykonanie akcji mistrza, nie możesz zatem wziąć żetonu gliny ani monety.</p> <p>Każdy z graczy może mieć tylko po 1 żetonie mistrza w każdym obszarze mistrza na planszy.</p>
	<p>Weź żeton kolejności z wierzchu stosu żetonów kolejności (jeśli jest dostępny) i umieść go przed sobą. Jeśli na żetonie znajdują się symbole mokrej gliny, weź natychmiast wskazaną liczbę żetonów mokrej gliny.</p> <p>Każdy z graczy może mieć przed sobą tylko 1 żeton kolejności.</p>
	<p>Przygotuj wskazaną broń, czyli odwróć odpowiedni żeton na stronę aktywną. Efekt nie wpływa na broń, która jest już aktywna.</p> <p>Symbole tej akcji znajdują się na zewnątrznym kole (nadrukowanym na planszy), więc nie możesz zamiast niej wziąć żetonu mokrej gliny ani monety.</p>
	<p>Wydaj monety i użyj broni, aby kupić figurkę specjalisty i umieścić ją w mauzoleum. Szczegółowe omówienie zasad kupowania i umieszczania specjalistów oraz aktywowania ich zdolności znajduje się na stronach 15–16.</p> <p>Symbole tej akcji znajdują się na zewnątrznym kole (nadrukowanym na planszy), więc nie możesz zamiast niej wziąć żetonu mokrej gliny ani monety.</p>



Gdy gracz tworzy wojownika, zawsze bierze pierwszą od dołu figurkę wybranego rodzaju. Po umieszczeniu wojownika w mauzoleum otrzymuje punkty zwycięstwa wskazane w rzędzie, z którego wziął figurkę.

Po otrzymaniu punktów zwycięstwa gracz **może** użyć broni związanej z wojownikiem tego rodzaju, aby aktywować jego zdolność specjalną. Nie jest to obowiązkowe. Jeśli wymagana broń jest nieaktywna albo gracz nie chce jej użyć (ponieważ musiałby odwrócić ten żeton na stronę nieaktywną), ignoruje zdolność specjalną wojownika i przechodzi do wykonywania kolejnych akcji. Innymi słowy, gracz może utworzyć wojownika, nie aktywując jego zdolności.



OFICER

Natychmiast po utworzeniu oficera możesz użyć **miecza**, aby aktywować następujące efekty:

- Otrzymujesz 1 PZ.
- **Możesz** przesunąć 1 inspektora na jego torze o 1 pole do przodu albo do tyłu.



STRAŻNIK

Natychmiast po utworzeniu strażnika możesz użyć **halabardy**, aby aktywować następujące efekty:

- Otrzymujesz 3 PZ.
- **Możesz** przesunąć 1 ze swoich pozostałych wojowników znajdujących się w mauzoleum o dowolną liczbę pól w linii prostej. Wojownik może się przesuwać tylko przez puste pola i może się zatrzymać tylko na pustym polu. Nie możesz przesunąć wojownika przez pole zajęte przez inną figurkę.



KUSZNIK

Natychmiast po utworzeniu kusznika możesz użyć **kuszy**, aby aktywować następujący efekt:

- Otrzymujesz 1 PZ za każde puste pole między tym kusznikiem a dowolną inną figurką w tym samym rzędzie albo kolumnie. Jeśli istnieje kilka możliwości punktowania, wybierz 1 z nich. Jeśli nie ma możliwości punktowania albo figurki bezpośrednio sąsiadują z kusznikiem, nie otrzymujesz PZ (zob. przykład na następnej stronie).



ŻOŁNIERZ

Natychmiast po utworzeniu żołnierza możesz użyć **włóczni**, aby aktywować następujące efekty:

- Otrzymujesz 1 PZ.
- Otrzymujesz 2 monety.



Przykład. Natychmiast po umieszczeniu kusznika gracz może użyć kuszy (odwracając żeton kuszy ze strony aktywnej na nieaktywną).

Jeśli byłby to niebieski kusznik, gracz zdobyłby 2 PZ.

Jeśli byłby to żółty kusznik, gracz nie zdobyłby żadnych PZ, ponieważ ani w rzędzie, ani w kolumnie, w której umieścił swojego kusznika, nie ma żadnej innej figurki.

Jeśli byłby to zielony kusznik, gracz też nie zdobyłby żadnych PZ. Choć w rzędzie, w którym został umieszczony zielony kusznik, znajduje się inna figurka, to sąsiaduje z nim bezpośrednio (nie ma żadnych pustych pól między kusznikiem i oficerem).

FIGURKI SPECJALISTÓW

Aby kupić specjalistę, trzeba opłacić jego koszt w postaci monet oraz odwrócić na nieaktywną stronę żeton broni związanej ze specjalistą tego rodzaju.

Koszt specjalisty jest równy liczbie monet widocznych w jego kolumnie i wynosi 1 + liczba kupionych wcześniej specjalistów tego rodzaju. Po opłaceniu kosztu gracz bierze pierwszą od dołu figurkę wybranego specjalisty i umieszcza na dowolnym pustym polu mauzoleum.

Specjalistów – w przeciwieństwie do wojowników – nie oznacza się podstawką gracza.

Gdy gracz kupuje specjalistę, MUSI być w stanie odwrócić na nieaktywną stronę związany z tym specjalistą żeton broni. Jeśli nie może albo nie chce tego zrobić, nie może kupić specjalisty danego rodzaju.

KOŃ

Ta figurka zajmuje 3 sąsiadujące pola w 1 rzędzie albo 1 kolumnie mauzoleum. Pierwsze pole musi zajmować 1 z **Twóich** wcześniej umieszczonych wojowników.

Zdejmij na chwilę tego wojownika i umieść figurkę konia w taki sposób, aby puste miejsce na jej podstawce znalazło się na polu, na którym stał wojownik. Następnie umieść tego wojownika na podstawce figurki konia.



Ten wojownik zajmuje teraz wszystkie 3 pola zajmowane przez konia. W ten sposób podczas tworzenia grup albo określania sąsiedztwa zasięg wojownika połączonego z figurką konia jest większy. Podczas punktowania (i określania dominacji) taki wojownik liczy się jako tylko 1 wojownik. Wojownik ten zachowuje swój rodzaj do wszystkich celów (w tym podczas tworzenia i łączenia grup). Dzięki zdolności strażnika możesz przesunąć wojownika razem z figurką konia, ale nie możesz przesunąć samego wojownika umieszczonego na podstawce figurki konia, zdejmując go z niej.



SŁUGA

Na koniec gry ta figurka zapewnia graczom punkty zwycięstwa za dominację i obecność określoną na podstawie liczby wojowników (niezależnie od rodzaju) zajmujących 8 pól wokół sługi (sąsiadujących z nim krawędziami i rogami, zob. przykład punktowania końcowego na stronie 20).

- Za dominację gracz otrzymuje 8 PZ.
- Za obecność gracz otrzymuje 2 PZ.

Liczy się tylko faktyczna liczba wojowników. Wojownik umieszczony na podstawie konia liczy się jako tylko 1 wojownik (zob. sekcja „Koń” na stronie 15). Specjaliści nie liczą się podczas określania dominacji i obecności.



KŁĘCZĄCY KUSZNIK

Uwaga! To jedyna figurka, której kierunek ustawienia jest częścią efektu. Umieszczając figurkę kłęczącego kusznika, obróć ją w dowolnym wybranym kierunku (górze, dół, prawo, lewo).

Tę figurkę warto umieścić obok swojego wojownika i skierować w jego stronę.

Choć kłęczący kusznik nie należy do żadnego z graczy, liczy się jako wojownik tego samego rodzaju co wojownik, z którym sąsiaduje i w kierunku którego jest zwrócony, tworząc grupę albo będąc częścią grupy na potrzeby punktowania.

Gracz, do którego należy wojownik, w kierunku którego zwrócony jest sąsiadujący z nim kłęczący kusznik, otrzymuje 2 korzyści:

- Podczas punktowania: Jeśli ten wojownik uczestniczy w remisie pod względem dominacji, kłęczący kusznik rozstrzyga remis na korzyść tego gracza (jeśli rozstrzygnięcie remisu wymaga uwzględnienia kilku kłęczących kuszników, wygrywa gracz korzystający z efektu największej liczby tych specjalistów).
- **Na koniec gry** ten gracz otrzymuje 2 PZ.



MUZYK

Podczas każdej fazy punktowania każdy z graczy otrzymuje po 1 PZ za każdego swojego wojownika w tym samym rzędzie lub kolumnie co muzyk. Każdy muzyk punktowany jest oddzielnie, więc pojedynczy wojownik może zapewnić kilka punktów, jeśli dzieli rząd albo kolumnę z więcej niż 1 muzykiem.

ZDOLNOŚCI MISTRZÓW



MISTRZ BUDOWNICZY

Zapłać liczbę monet odpowiadającą aktualnej rundzie (1 monetę w 1. rundzie, 2 monety w 2. rundzie itd.), aby utworzyć wojownika, a następnie umieść go w mauzoleum. Utworzenie tego wojownika nie ma kosztu w postaci gliny, należy opłacić tylko opisany tu koszt w monetach.

Ta zdolność ma kilka ograniczeń:

- Wojownika musisz wziąć z tej kolumny w organizerze, w której zostało najwięcej figurek (w przypadku takiej samej liczby figurek możesz wybrać 1 z tych kolumn).
- Gdy umieszczasz tego wojownika w mauzoleum, **nie otrzymujesz** żadnych punktów zwycięstwa.
- **Nie możesz** użyć broni, aby aktywować zdolność specjalną tego wojownika.

Premia w fazie porządkowania: Otrzymujesz 1 monetę.



MISTRZ ZARZĄDCA

Wykonaj ponownie akcję z wewnętrznego koła warsztatu (opłacając ewentualne wszystkie wymagane koszty).

Premia w fazie porządkowania: Otrzymujesz 1 monetę.



MISTRZ INSPEKTOR

Możesz przesunąć 1 z inspektorów na jego torze o 1 albo 2 pola do przodu.

Premia w fazie porządkowania: Otrzymujesz 1 monetę.



MISTRZ WYTWÓRCA GLINY

Otrzymujesz 3 żetony mokrej gliny.

Premia w fazie porządkowania: Zachowaj 1 żeton mokrej gliny (nie odwracaj go na drugą stronę).



MISTRZ NADZORCA

Otrzymujesz wszystkie żetony suchej gliny z 2 dowolnych magazynów na planszy.

Premia w fazie porządkowania: Zachowaj 1 żeton mokrej gliny (nie odwracaj go na drugą stronę).



MISTRZ KOWAL

Przygotuj wszystkie swoje żetony broni.

Premia w fazie porządkowania: Zachowaj 1 żeton mokrej gliny (nie odwracaj go na drugą stronę).

Premie w fazie porządkowania kumulują się.

Premia, dzięki której nie odwraca się 1 żetonu mokrej gliny na drugą stronę, nie wpływa na żetony, które są odwrócone stroną z suchą gliną do góry. Pozwala jedynie zachować 1 żeton mokrej gliny.

FAZA PUNKTOWANIA

Gdy wszyscy gracze umieszczą wszystkich swoich robotników wokół warsztatu, następuje faza punktowania. Gracze otrzymują punkty za inspektorów, muzyków i żeton punktowania aktualnej rundy.

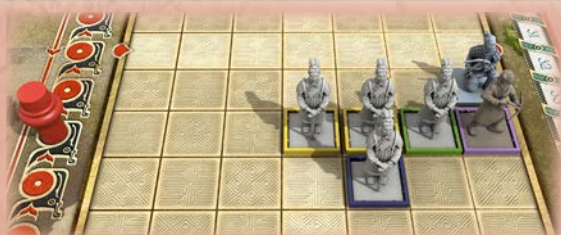
PUNKTOWANIE INSPEKTORÓW

Najpierw należy przyznać punkty za inspektora na torze po lewej stronie mauzoleum. Liczba punktów, które otrzymują gracze, zależy od tego, ilu mają wojowników (niezależnie od rodzaju) w **rzędzie**, przy którym znajduje się inspektor.

- Za dominację gracz otrzymuje 7 PZ.
- Za obecność gracz otrzymuje 3 PZ.

Uwaga! Kłęczący kusznicy mogą rozstrzygnąć remis podczas określania dominacji, jeśli uczestniczą w nim wojownicy, w kierunku których są zwrócen i z nimi sąsiadują.

Po zakończeniu inspekcji (przyznaniu PZ) należy przesunąć inspektora na jego torze o 1 pole do przodu.



Przykład. Żółty gracz zdobywa dominację i otrzymuje 7 PZ. Gracze zielony i fioletowy punktują za obecność i otrzymują po 3 PZ.



W kolejnej fazie punktowania punktowany jest ten sam rząd. Tym razem fioletowy gracz zdobywa dominację (kłęczący kusznicy rozstrzyga remis z żółtym graczem) i otrzymuje 7 PZ. Gracze żółty i zielony punktują za obecność i otrzymują po 3 PZ.

Następnie należy przyznać punkty za inspektora na torze poniżej mauzoleum. Punkty przyznaje się w taki sam spo-

sób, ale bierze się pod uwagę wojowników w **kolumnie**, przy której znajduje się inspektor. Następnie należy przesunąć inspektora na jego torze o 1 pole do przodu.

PUNKTOWANIE MUZYKÓW

Każdy z graczy otrzymuje po 1 PZ za każdego swojego wojownika w tym samym rzędzie lub kolumnie co muzyk. Każdy muzyk jest punktowany oddzielnie, więc pojedynczy wojownik może zapewnić kilka punktów, jeśli dzieli rząd albo kolumnę z więcej niż 1 muzykiem.

ŻETON PUNKTOWANIA

Żeton punktowania przypisany danej rundzie wskazuje, za co przyznaje się punkty. W kolejnych rundach za dominację i obecność otrzymuje się inną, coraz wyższą liczbę punktów. Niżej są opisane warunki dominacji i obecności przedstawione na poszczególnych żetonach punktowania.

	<p>Dominację i obecność określa się na podstawie liczby wojowników w środkowym rzędzie albo w środkowej kolumnie mauzoleum, podobnie jak podczas punktowania inspektorów.</p>
	<p>Dominację i obecność określa się na podstawie liczby wojowników wskazanego rodzaju znajdujących się w mauzoleum.</p> <div data-bbox="1008 1209 1446 1388" style="border: 2px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>Kłęczący kusznicy NIE liczą się jako wojownicy należący do któregośkolwiek z graczy, ale MOGĄ rozstrzygać remis.</p> </div>
	<p>Dominację i obecność określa się na podstawie liczby wojowników (niezależnie od rodzaju) znajdujących się we wskazanym sektorze mauzoleum.</p> <div data-bbox="1008 1650 1446 1902" style="border: 2px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>Środkowa kolumna i środkowy rząd (jaśniejsze) NIE należą do żadnego z sektorów.</p> <p>Kłęczący kusznicy NIE liczą się jako wojownicy należący do któregośkolwiek z graczy, ale MOGĄ rozstrzygać remis.</p> </div>



Dominację i obecność określa się na podstawie liczby monet, jaką ma każdy z graczy.

Kłęczący kusznicy nie rozstrzygają w tym przypadku remisów.



Dominację i obecność określa się na podstawie liczby liczb żetonów gliny (mokrej i suchej), jaką ma każdy z graczy.

Kłęczący kusznicy nie rozstrzygają w tym przypadku remisów.

FAZA PORZĄDKOWANIA

1. Jeśli żaden z graczy nie ma przed sobą żetonu kolejności, należy pominąć ten krok. Jeśli któryś z graczy ma żeton kolejności, należy odpowiednio zmienić położenie znaczników na torze kolejności rozgrywania tur:
 - a. Gracz z żetonem „1” zajmuje 1. pole na torze i zostaje pierwszym graczem.
 - b. Gracz z żetonem „2” (jeśli któryś z graczy go ma) zajmuje 2. pole na torze i zostaje drugim graczem.
 - c. Gracz z żetonem „3” (jeśli któryś z graczy go ma) zajmuje 3. pole na torze i zostaje trzecim graczem.
 - d. Wszyscy gracze, którzy nie mają żetonu kolejności, zajmują kolejne pola na torze kolejności rozgrywania tur, zachowując dotychczasową kolejność.
 - e. Żetony kolejności należy odłożyć na pole powyżej toru kolejności rozgrywania tur tak jak na początku gry.
2. Każdy z graczy odwraca wszystkie swoje żetony mokrej gliny na stronę z widoczną suchą gliną (niektórzy mistrzowie pozwalają zachować żeton mokrej gliny – zob. strona 17).
3. Gracze otrzymują po 1 monecie za każdego mistrza z taką zdolnością (zob. strona 17).
4. Jeśli jest to 5. runda (czyli ostatnia), należy przejść do punktowania końcowego.
5. Jeśli nie jest to ostatnia runda:
 - a. Gracze zabierają wszystkich swoich robotników z warsztatu.
 - b. Należy obrócić wewnętrzne koło warsztatu o 1 pole zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.
 - c. Należy obrócić środkowe koło warsztatu o 1 pole przeciwnie do kierunku ruchu wskazówek zegara.
 - d. Należy przesunąć znacznik rundy na następne pole toru rund.
 - e. Rozpoczyna się następna runda, w której gracze rozgrywają swoje tury zgodnie z nową kolejnością.

PUNKTOWANIE KOŃCOWE

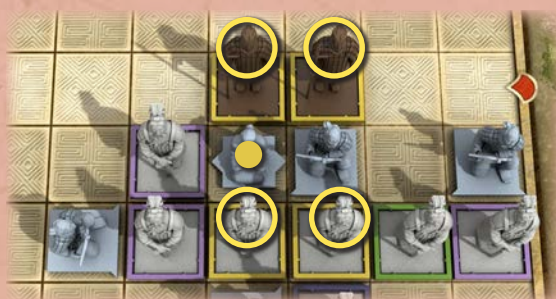
Na koniec ostatniej rundy odbywa się punktowanie końcowe.

1. Należy przyznać punkty za dominację i obecność w odniesieniu do każdego sługi w mauzoleum. Aby to zrobić, należy określić liczbę wojowników (niezależnie od rodzaju) poszczególnych graczy zajmujących 8 pól wokół sługi (sąsiadujących z nim krawędziami i rogami).
 - Za dominację gracz otrzymuje 8 PZ (kłęczący kusznicy mogą rozstrzygać remis).
 - Za obecność gracz otrzymuje 2 PZ.
 - Liczy się tylko faktyczna liczba wojowników. Wojownik umieszczony na podstawie konia liczy się jako tylko 1 wojownik.
 2. Należy usunąć z mauzoleum każdego wojownika, który nie jest częścią grupy. **Grupa** składa się z **co najmniej 2 figurek tego samego rodzaju**, sąsiadujących krawędziami podstawek, niezależnie od tego, do którego z graczy należą poszczególne figurki (grupa musi się składać z co najmniej 2 wojowników albo z co najmniej 1 wojownika i 1 kłęczącego kusznika sąsiadującego z tym wojownikiem i zwróconego w jego kierunku).
 3. Należy przeprowadzić punktowanie każdej z grup oddzielnie:
 - Każdy wojownik jest wart tyle punktów zwycięstwa, ilu graczy ma co najmniej 1 wojownika w danej grupie (należy po prostu policzyć, ile jest w tej grupie różnych kolorów podstawek).
 - Jeśli co najmniej 2 graczy ma po co najmniej 1 wojownika w danej grupie, należy dodatkowo określić dominację i obecność.
 - Za dominację gracz otrzymuje 5 PZ (kłęczący kusznicy mogą rozstrzygać remis).
 - Za obecność gracz otrzymuje 2 PZ.
 4. Należy przyznać punkty zwycięstwa za kłęczących kuszników. Gracz, do którego należy wojownik, w kierunku którego zwrócony jest sąsiadujący z nim kłęczący kusznik, otrzymuje 2 PZ.
 5. Na koniec każdy z graczy liczy sumę żetonów gliny (mokrej i suchej) oraz monet, które mu zostały. Otrzymuje 1 PZ za każde 2 żetony.
- Gracz, który zdobył najwięcej punktów zwycięstwa, wygrywa. W razie remisu wygrywa ten z remisujących graczy, którego znacznik znajduje się wyżej na torze kolejności rozgrywania tur.

Przykład. Punktowanie końcowe.



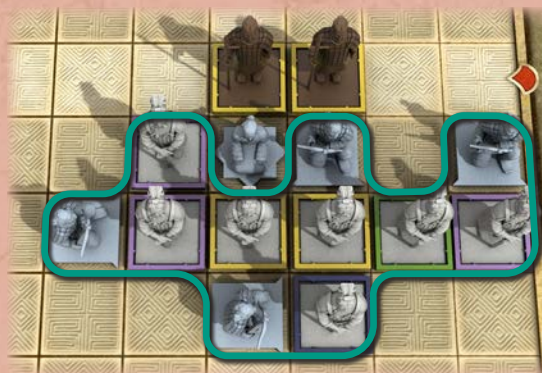
Ilustracja przedstawia końcowy stan gry. W faktycznej rozgrywce w mauzoleum znajdowałyby się znacznie więcej figurek, ten przykład ma jedynie zilustrować zasady punktowania końcowego.



Najpierw punktuje się każdego sługę. Na ilustracji jest tylko 1 taka figurka (oznaczona żółtą kropką). Żółty gracz ma najwięcej wojowników wokół sługi, więc otrzymuje 8 PZ. Fioletowy gracz otrzymuje 2 PZ za obecność.



Następnie punktowana jest mała grupa składająca się z 2 strażników. Żółty gracz jako jedyny ma wojowników w tej grupie, więc każdy strażnik jest wart 1 PZ i nie przysznaje się dodatkowych punktów za dominację. Żółty gracz otrzymuje zatem w sumie 2 PZ za tę grupę.



Została jeszcze 1 grupa, dla której należy przeprowadzić punktowanie. Składa się z 7 oficerów i 4 kłęczących kuszników. Dwaj strażnicy poza obszarem wyznaczonym turkusową linią nie należą do grupy, ponieważ są wojownikami innego rodzaju.



W sumie 4 graczy ma w tej grupie co najmniej 1 wojownika: fioletowy gracz ma 3 figurki, żółty – 2, a zielony i niebieski – po 1. Oznacza to, że każdy wojownik jest wart 4 PZ. A zatem:

- fioletowy gracz otrzymuje 12 PZ,
- żółty gracz otrzymuje 8 PZ,
- zielony gracz otrzymuje 4 PZ,
- niebieski gracz otrzymuje 4 PZ.

Fioletowy gracz posiada ponadto dominację i otrzymuje 5 PZ. Pozostali gracze otrzymują po 2 PZ za obecność.



Teraz należy przyznać punkty za kłęczących kuszników. Dwaj kłęczący kusznicy są zwrócony w kierunku wojowników fioletowego gracza, więc otrzymuje on w sumie 4 PZ. W kierunku wojownika żółtego gracza zwrócony jest 1 kłęczący kusznik, w takiej samej sytuacji jest niebieski gracz, więc obaj otrzymują po 2 PZ.

Suma PZ zdobytych w tym przykładzie:

- fioletowy gracz – 23 PZ,
- żółty gracz – 22 PZ,
- niebieski gracz – 8 PZ,
- zielony gracz – 6 PZ.



TWÓRCY



TERAKOTOWA ARMIA

兵马俑

Terakotowa armia

Projekt gry: Przemysław Fornal, Adam Kwapiński

Rozwój gry: Andrei Novac, Błażej Kubacki, Dávid Turczy, Małgorzata Mitura, Rainer Ahlfors

Ilustratorzy: Aleksander Zawada, Jan Lipiński, Zuzanna Kolakowska

Projekt graficzny i DTP: Zuzanna Kolakowska

DTP instrukcji: Zuzanna Kolakowska

Instrukcja: Błażej Kubacki

Redakcja instrukcji: Emanuela i Robert Pratt

Konsultacja kulturowa: Haoyue Ma, Chunyue Jiang

Tłumaczenie: Agnieszka Chrzanowska

Redakcja wersji polskiej: zespół Rebel

Board&Dice

CEO: Andrei Novac

Kierownik ds. operacyjnych: Aleksandra Menio

Szef marketingu: Filip Glowacz

Szef sprzedaży: Ireneusz Huszcza

Dyrektor artystyczny: Kuba Polkowski

Szef rozwoju: Błażej Kubacki

Autorzy gry oraz zespół Board&Dice pragną podziękować następującym osobom za testowanie gry, rady i informacje zwrotne:

Adam Kamiński, Adam Hehl, Aleksandra Wiatr, Andrew Paulsen, Andrzej Olejarczyk, Anita Sokolowska, Artur Lutyński, Ben Seipert, Borys Bielaś, Daniel Dubel, Dave Haenze, Damian Bojarowski, Dariusz Szypuła, Damian Głuszczyk, Dominik „Vykk” Pańczyk, Filip Loba, Grzegorz Góra, Jakub Kisala, Jakub Wasilewski, Jan Skornowicz, Jan Truchanowicz, Klaudyna Mikołajczyk, Konrad Sulżycki, Landon Call, Lane Russel, Łukasz Juras, Łukasz Stadnik, Łukasz Szopka, Michał Mazurek, Joanna Gleń, Marcin Gleń, Rafał Gleń, Youry Ivanov, Bartosz Bajda, Iwona Jaworowska, Janusz Smola, Julia Gauza, Krzysztof Jurzysta, Konrad Sass, Aneta Bernaciak, Marcin Bernaciak, Maciej Prostack, Marcin Magdziarz, Marek Mańko, Maria Józwiak, Marcja Szpaderska, Mateusz Myrcha, Michał „Killjoy” Cieślakowski, Michał Górecki, Michał Łopato, Michał Sieńko, Michał Szewczyk, Patryk Olbert, Paweł „Wppxis” Gajda, Przemek Wojtkowiak, Przemysław Golus, Rafał Szymaszek, Rick Malloy, Sebastian Borowczyk, Tommy Aikens, Wojciech Giżyński oraz grupa graczy z Game Grid w Lehi, Utah. Specjalne podziękowania dla Julii Gauzy i Konrada Sulżyckiego za inspirację i wspaniałe pomysły, które pomogły nadać tej grze ostateczny kształt.

Od autorów:

Wiele osób wspiera autorów w ich podróży. Szczególnie chcielibyśmy jednak podziękować Jameyowi Stegmaierowi. Choć zagrał we wczesny prototyp gry tylko raz, informacje zwrotne, które od niego otrzymaliśmy, wpłynęły na grę na wielu poziomach. Jesteśmy pewni, że gdyby nie rady Jameya, *Terakotowa armia* nie byłaby tak dobrą grą.

© 2022 Board&Dice. Wszystkie prawa zastrzeżone.
Więcej informacji o *Terakotowej armii* na stronach
www.boardanddice.com i www.wydawnictworebel.pl.



Już po rozgrywce? Podziel się wrażeniami z innymi graczami w grupie PLANSZOWA REBELIA
[FB/groups/planszowarebelia](https://www.facebook.com/planszowarebelia)

SKRÓT ZASAD

Rozgrywka trwa 5 rund, po których następuje punktowanie końcowe.

PRZEBIEG RUNDY

FAZA AKCJI

Gracze wykonują swoje tury zgodnie z kolejnością określoną na torze kolejności rozgrywania tur, do momentu aż wszyscy robotnicy graczy zostaną umieszczeni wokół warsztatu.

Tura gracza:

1. Obrót koła za 2 monety (opcjonalnie).
2. Umieszczenie robotnika (obowiązkowo).
3. Wykonanie akcji (opcjonalnie).

Akcje wykonuje się w kierunku od wewnętrznego do zewnętrznego koła. Zamiast wykonać akcję z koła wewnętrznego i środkowego gracz może wziąć 1 żeton mokrej gliny albo 1 monetę.

FAZA PUNKTOWANIA

1. Inspektorzy.
Gracze zdobywają punkty za swoje figurki w rzędzie i kolumnie, w której znajdują się pionki inspektorów: dominacja – 7 PZ, obecność – 3 PZ.
Po zakończeniu punktowania pionki inspektorów należy przesunąć o 1 pole do przodu.
2. Muzycy.
Każdy z graczy zdobywa po 1 PZ za każdego swojego wojownika w tym samym rzędzie lub kolumnie co muzyk. Pojedynczy wojownik, który dzieli rząd albo kolumnę z więcej niż 1 muzykiem, zapewnia kilka PZ.
3. Żeton punktowania.
Gracze zdobywają punkty za dominację i obecność w kategorii określonej przez żeton punktowania przypisany aktualnej rundzie (liczba PZ jest podana pod żetonem).

Uwaga! Kłęczący kusznicy mogą rozstrzygnąć remis podczas określania dominacji, jeśli uczestniczą w nim wojownicy, w kierunku których są zwrócenie i z nimi sąsiadują.

FAZA PORZĄDKOWANIA

1. Ustalenie nowej kolejności.
2. Odwrócenie żetonów gliny na stronę z widoczną suchą gliną (niektórzy mistrzowie pozwalają zachować 1 żeton mokrej gliny)
3. Otrzymanie monet ze zdolności niektórych mistrzów.
4. Zebranie robotników, obrócenie kół warsztatu, przesunięcie znacznika rundy. Te czynności są pomijane na koniec ostatniej rundy.

PUNKTOWANIE KOŃCOWE

1. Sługi.
Gracze zdobywają punkty za swoje figurki wokół każdego ze slug: dominacja – 8 PZ, obecność – 2 PZ.
2. Grupy wojowników.
Z mauzoleum usuwa się figurki wojowników, które nie tworzą grup. Następnie każda grupa wojowników jest punktowana według zasad opisanych na stronie 19.
3. Kłęczący kusznicy.
Każdy z graczy zdobywa po 2 PZ za każdego kłęczącego kusznika sąsiadującego z jego wojownikiem i zwróconego w jego stronę.
4. Pozostałe zasoby.
Każdy z graczy zdobywa po 1 PZ za każde 2 żetony zasobów (monety oraz żetony mokrej i suchej gliny), które mu zostały.

Gracz, który zdobył najwięcej punktów zwycięstwa, wygrywa. W razie remisu wygrywa ten z remisujących graczy, którego znacznik znajduje się wyżej na torze kolejności rozgrywania tur.

ZDOLNOŚCI WOJOWNIKÓW



Oficer. Użyj miecza, aby otrzymać 1 PZ i – jeśli chcesz – przesunąć 1 inspektora na jego torze o 1 pole do przodu albo do tyłu.



Strażnik. Użyj halabardy, aby otrzymać 3 PZ i – jeśli chcesz – przesunąć 1 ze swoich wojowników w mauzoleum o dowolną liczbę pól w linii prostej (tylko przez puste pola).



Kusznik. Użyj kuszy, aby otrzymać 1 PZ za każde puste pole między tym kusznikiem a dowolną inną figurką w tym samym rzędzie albo kolumnie. Jeśli istnieje kilka możliwości punktowania, możesz wybrać dowolną z nich (tylko 1).



Żołnierz. Użyj włóczni, aby otrzymać 1 PZ i 2 monety.

ZDOLNOŚCI SPECJALISTÓW



Koń. Ta figurka zajmuje 3 sąsiadujące pola w 1 rzędzie albo kolumnie. Pierwsze pole musi zajmować 1 z Twoich wcześniej umieszczonych wojowników. Ten wojownik zajmuje wszystkie 3 pola zajmowane przez konia, ale wciąż liczy się jako tylko 1 wojownik i zachowuje swój rodzaj.



Sługa. Na koniec gry policz wszystkich wojowników zajmujących 8 pól wokół sługi. Gracz, który zdobył dominację, otrzymuje 8 PZ. Wszyscy gracze, którzy spełnili warunek obecności, otrzymują po 2 PZ.



Kłęczący kusznik. Umieszczając tę figurkę, obróć ją w kierunku dowolnego wojownika. Podczas rozstrzygnięcia remisów kłęczący kusznik liczy się jako wojownik tego samego rodzaju co wojownik, w którego kierunku jest zwrócony i z którym sąsiaduje. Ponadto na koniec gry zapewnia 2 PZ graczowi, do którego należy ten wojownik.



Muzyk. Podczas każdej fazy punktowania każdy z graczy otrzymuje po 1 PZ za każdego swojego wojownika w tym samym rzędzie lub kolumnie co muzyk. Pojedynczy wojownik może punktować za kilku muzyków.

ZDOLNOŚCI MISTRZÓW



Mistrz budowniczy. Zapłać liczbę monet odpowiadającą aktualnej rundzie, aby umieścić wojownika w mauzoleum. Nie płacisz kosztu w postaci gliny. Wojownika musisz wziąć z tej kolumny w organizerze, w której zostało najwięcej figurek. Nie otrzymujesz punktów zwycięstwa. Nie możesz użyć broni, aby aktywować zdolność specjalną tego wojownika.
Premia w fazie porządkowania: Otrzymujesz 1 monetę.



Mistrz zarządca. Wykonaj ponownie akcję z wewnętrznego koła warsztatu (opłacając wszystkie wymagane koszty).
Premia w fazie porządkowania: Otrzymujesz 1 monetę.



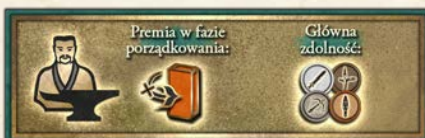
Mistrz inspektor. Możesz przesunąć 1 z inspektorów na jego torze o 1 albo 2 pola do przodu.
Premia w fazie porządkowania: Otrzymujesz 1 monetę.



Mistrz wytwórca gliny. Otrzymujesz 3 żetony mokrej gliny.
Premia w fazie porządkowania: Zachowaj 1 żeton mokrej gliny (nie odwracaj go na drugą stronę).



Mistrz nadzorca. Otrzymujesz wszystkie żetony suchej gliny z 2 dowolnych magazynów na planszy.
Premia w fazie porządkowania: Zachowaj 1 żeton mokrej gliny (nie odwracaj go na drugą stronę).












Mistrz kowal. Przygotuj wszystkie swoje żetony broni.
Premia w fazie porządkowania: Zachowaj 1 żeton mokrej gliny (nie odwracaj go na drugą stronę).



AKCJE WARSZTATU



	Otrzymujesz wskazaną liczbę monet (2/3/4).
	Otrzymujesz wskazaną liczbę żetonów mokrej gliny (2/4).
	Wydadz wskazaną liczbę żetonów mokrej gliny (1 z nich umieść suchą stroną ku górze w odpowiednim magazynie, a pozostałe odłóż do zasobów ogólnych), aby utworzyć wojownika i umieścić go (na podstawie w swoim kolorze) w mauzoleum. Zobacz szczegóły na stronach 13–15.
	Odwróć wszystkie swoje żetony suchej gliny na stronę z widoczną mokrą gliną.
	Zamień rzemieślnika, którego użyłeś do wykonania tej akcji, na artystę. Usuń z gry rzemieślnika użytego do wykonania tej akcji, a na jego miejscu umieść 1 z artystów w swoim kolorze z zasobów ogólnych. Artystę można umieszczać w segmencie warsztatu, który jest pusty albo zajmowany przez rzemieślnika (ale nie przez innego artystę).
	Przygotuj wskazaną broń, czyli odwróć odpowiedni żeton na stronę aktywną. Efekt nie wpływa na broń, która jest już aktywna. Symbole tej akcji znajdują się na zewnątrznym kole (nadrukowanym na planszy), więc nie możesz zamiast niej wziąć żetonu mokrej gliny ani monety.

	Weź żeton kolejności z wierzchu stosu żetonów kolejności (jeśli jest dostępny) i umieść go przed sobą. Jeśli na żetonie znajdują się symbole mokrej gliny, weź natychmiast wskazaną liczbę żetonów mokrej gliny. Każdy z graczy może mieć przed sobą tylko 1 żeton kolejności.
	Jeśli MASZ żeton mistrza w swoim kolorze w obszarze wskazanego mistrza na planszy: Użyj zdolności tego mistrza (zob. „Zdolności mistrzów” na stronie 17). Jeśli NIE MASZ żetonu mistrza w swoim kolorze w obszarze wskazanego mistrza na planszy: Najpierw wybierz 1 ze swoich dostępnych żetonów mistrzów, opłać koszt równy liczbie monet wskazanej na tym żetonie i umieść go na polu w obszarze odpowiedniego mistrza. Następnie użyj zdolności tego mistrza. Jeśli zdecydujesz się opłacić żeton mistrza, ale nie użyjesz jego zdolności, wciąż liczy się to jako wykonanie akcji mistrza, nie możesz zatem wziąć żetonu gliny ani monety. Każdy z graczy może mieć tylko po 1 żetonie mistrza w każdym obszarze mistrza na planszy.
	Wydadz monety i użyj broni, aby kupić figurkę specjalisty i umieścić ją w mauzoleum. Szczegółowe omówienie zasad kupowania i umieszczania specjalistów oraz aktywowania ich zdolności znajduje się na stronach 15–16. Symbole tej akcji znajdują się na zewnątrznym kole (nadrukowanym na planszy), więc nie możesz zamiast niej wziąć żetonu mokrej gliny ani monety.