

Vladimír Suchý i Raúl Fernández Aparicio

Messina 1347



Instrukcja



Czarna śmierć nadciąga!

W 1347 roku genueńskie galery płynące z Półwyspu Krymskiego dotarły na Sycylię i zacumowały w starożytnej Mesynie. Na galerach były szczury. Na nich zaś były pchły. I to właśnie te pchły przyniosły ze sobą zarazę, którą z biegiem czasu nazwano czarną śmiercią. W ciągu kolejnych czterech lat zmarła połowa populacji miast Europy.

Wprowadzenie

Gracze wcielają się w szlacheckie rody, posiadające majątki ziemskie wokół Mesyny. Spróbują uratować mieszkańców przed zarazą, kierując zakażonych na kwarantannę, a niezakażonych zatrudniając w swoich posiadłościach. W miarę rozprzestrzeniania się dżumy po mieście, gracze będą rozwijać swoje małe, niezależne wspólnoty, próbując jednocześnie zwalczyć plagę ogniem.

Gracze będą mieć również możliwość przeciwstawienia się pladze i ponownego zaludnienia tego miasta. Grę wygra osoba, która zrobi najwięcej dla dobra Mesyny.

Autorzy: Raúl Fernández Aparicio, Vladimír Suchý
Projekt graficzny, ilustracje: Michal Peichl
Produkcja: Kateřina Suchá
Instrukcja: Jason Holt

Wersja polska: Zespół Portal Games
Tłumaczenie: Anna Skup
Skład: Bartosz Makświej

Testerzy: Ládín, Aleš, Oscar, Jirka Bauma, Ondřej Kindl, Pepin, Paweł Dołęgowski, Henrik Larson, Jindra, Míra Bělský, Kendy, Vojta, Kája, Katka Suchá, Michal Peichl, Jan Cízner, Anežka Bělohoubková, Antonín Kandrik, Jiří Trojánek, Martina Bátorová, Ján Novodómský, Roman, Robert Tuharský, Jan Koláček, Tondakolik, Youda, Ozzy, Radek Boxan, Alberto, Laura, Mario, Andi, Rafa, Paula, Inma, Marta, Javier E., José, Nelly, Dave, T, Javier F., Enrique, Giansimone, David, Joni, Javier B., Inma G., Víctor, Pepín, Luis, Ismael, Carmen, Pedro, Pater, Pablo T., Nines, Gabi, Inmaken, Iván, Carolina, Pablo M., Pablo A. i Laura P., a także uczestnicy konwentów growych w miejscowościach Mořkov, Vernífovice, Počátky oraz członkowie i goście klubów planszowych Bedna oraz Svět deskových her.

W swojej poprzednich prototypowych wersjach gra Messina 1347 zdobyła następujące nagrody: Zona Lúdica 2017, Cannes ProtoLab (nominacja), Granollers 2019 (II miejsce), BGC Málaga 2019, Hippodice 2020 (runda główna).

Ta gra jest produktem wysokiej jakości. Została skompletowana z wielką starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj o nich nasz Dział Obsługi Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie: portalgames.pl/pl/reklamacje/

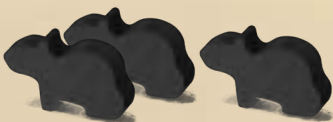


Wspieramy każdą naszą grę – także po jej wydaniu. Choć nasi redaktorzy i współpracownicy pieczołowicie sprawdzają i szlifują materiały z gry, czasem – nieraz po miesiącach czy wręcz latach od premiery – pojawia się konieczność wprowadzenia

drobnych korekt, zmian czy ulepszeń. Zobowiązujemy się wprowadzać do instrukcji niezbędne zmiany, bazując na opiniach społeczności graczy i doświadczeniu autorów. Aktualną instrukcję, a często także dodatkowe materiały (np. minirozszerzenia, FAQ), znajdziesz na naszej stronie internetowej: <https://portalgames.pl/pl/messina/>

Komponenty

drewniane



15 Szczurów



20 (4 × 5) znaczników Graczy w czterech kolorach



12 (4 × 3) znaczników Nadzorców w czterech kolorach



1 znacznik Rundy



24 kostki Zarazy



20 (4 × 5) pionków Namiestników w czterech kolorach

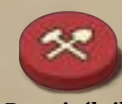
Przed pierwszą grą przyklejcie naklejki na trzy znaczniki Nadzorców każdego koloru. Każdy z graczy będzie potrzebować po 1 Nadzorcę każdego typu.



Arystokrata



Zakonnica



Rzemieślnik



20 znaczników Drewna



12 (4 × 3) kostek Zwojów w czterech kolorach

Komponenty

tekturowe



1 plansza Punktacji



4 plansze Zwojów



4 plansze Graczy



15 kafelków ulepszeń
Chat Kwarantannowych



33 kafelki Warsztatów



10 kafelków Wozów



26 Monet
o trzech nominałach (1, 3, 5)



21 żetonów Rzemieślników



20 heksów Dzielnic



6 żetonów Pożaru



16 żetonów Ognia



21 żetonów Zakonnicy



4 heksy Portów



4 kafelki Cumowania



9 kafelków Statków



21 żetonów Arystokratów



20 (4 x 5) kafelków Zaludnienia
w czterech kolorach



14 kafelków Ruchu
Przeciwnika (tryb solo)



1 kafelek
Priorytetu Kronik



1 Koło
Populacji



niniejsza Instrukcja

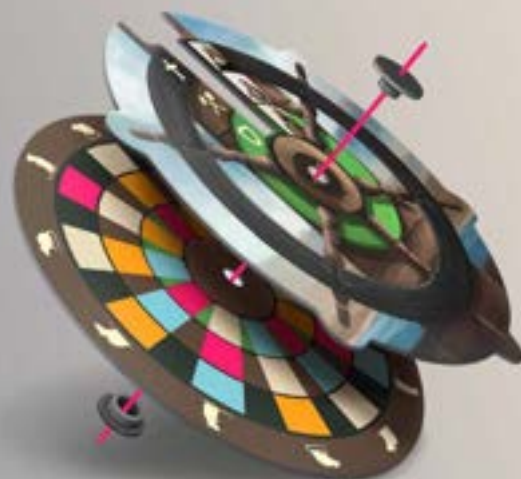


4 karty pomocy



1 plastikowy nit

SKŁADANIE KOŁA POPULACJI



Przygotowanie rozgrywki

Mesyna: miasto powstaje przez ułożenie heksów Dzielnic. Rozdzielcie heksy Dzielnic na trzy typy – **A**, **B** i **C**.

Niektóre z heksów **A** używane są podczas gry z konkretną liczbą graczy (patrz ilustracja obok). Przejrzyjcie heksy **A** i odłóżcie do pudełka te z nich, które nie odpowiadają obecnej liczbie graczy.

Odpowiednio dobrane heksy **A** ustawcie w stos. Dołóżcie 1 losowo wybrany heks **B** i potasujcie cały stos zakrytych kafelków. Następnie odkryjcie heksy w losowej kolejności i ułóżcie z nich Mesynę. Dołóżcie do nich cztery heksy Portów, umieszczając je w czterech rogach miasta (jak pokazano poniżej).

Układ miasta zależy od liczby graczy (patrz niżej). Na tych dwóch stronach przedstawiamy układ heksów i przygotowanie rozgrywki dla 3 osób.



Ten heks używany jest tylko w rozgrywce 4-osobowej. W rozgrywkach na 2 albo 3 osoby należy go odłożyć.

Ten heks używany jest we wszystkich rozgrywkach, niezależnie od liczby graczy.

Stos heksów Dzielnic: heksy **B** i **C** używane są we wszystkich rozgrywkach, niezależnie od liczby graczy. Potasujcie zakryty stos heksów **C**, a następnie umieśćcie na nim potasowane pozostałe zakryte heksy **B**. Gotowy stos umieśćcie na stole tak, by był łatwo dostępny na koniec każdej rundy.

Zasoby: umieśćcie żetony Ognia, żetony Pożaru, żetony Mieszkańców (Rzemieślników, Zakonników i Arystokratów), Szczury oraz znaczniki Drewna obok planszy Punktacji. Będą one często używane w rozgrywce. Liczba tych zasobów jest nieograniczona.

Kostki Zarazy: liczba kostek Zarazy zależy od liczby graczy. Przy 2 osobach należy użyć 16 kostek, przy 3 – 18 kostek, a przy 4 – wszystkie 24 kostki. Nadmiarowe kostki odłóżcie do pudełka.

Koło Populacji: umieśćcie je w pobliżu planszy Punktacji, tak by co najmniej jedna osoba miała do niego dostęp. W okienku powinna być widoczna ikona szczura i dowolny zestaw 3 kolorów.



Pozostałe kafelki

Pozostałe kafelki należy rozdzielić na stosy zgodnie z ich rodzajem i potasować.



Potasujcie **kafelki Cumowania** i ustawcie je w zakryty stos. Gdy stos ten się wyczerpie, potasujcie odrzucone kafelki Cumowania i stwórzcie z nich nowy stos.



Kafelki Statków podzielcie na 3 stosy, zgodnie z ich numerami. Potasujcie każdy ze stosów, a następnie złożcie je w jeden tak, by kafelki 1 były na wierzchu, a kafelki 3 na spodzie. Powstały stos umieśćcie obok planszy Punktacji. W rozgrywkach 2-osobowych najpierw usuńcie z gry wszystkie Statki z ładunkiem z kamieniami szlachetnymi i użyjcie tylko 6 kafelków Statków.



Rozdzielcie losowo **kafelki ulepszeń Chat Kwarantannowych** na 3 równe stosy. Umieśćcie je zakryte na planszy Punktacji, a następnie odkryjcie wierzchni kafelek każdego ze stosów.



Rozdzielcie **kafelki Wozów** na pięć par (według numerów na rewersie, nie wartości przedstawionej na awersie). Pomieszczać każdą z zakrytych par, a następnie stwórzcie dwa stosy, układając kafelki w kolejności od 1 do 5. Następnie odwróćcie oba stosy, tak by wierzchnie kafelki Wozów z 1 były odkryte i umieśćcie je na planszy Punktacji. W grze 2-osobowej używany jest tylko jeden ze stosów.



początkowy Warsztat (I)



późniejszy Warsztat (II)

Kafelki Warsztatów posortujcie według ery (I ∞ i II ⚡) oraz według typu Mieszkańca (☒, ☒ i ☒). Potasujcie każdy z 6 stosów. Kafelki I są początkowymi Warsztatami. Umieśćcie je w 3 zakrytych stosach na planszy Punktacji, po czym odkryjcie wierzchni kafelek każdego z tych stosów. Kafelki II są późniejszymi Warsztatami. Odłóżcie je na bok w 3 zakrytych stosach.

Umieśćcie **planszę Punktacji** obok rozłożonych heksów Mesyny. Przedstawiona poniżej strona planszy używana jest w rozgrywkach 3- i 4-osobowych. Druga strona planszy przeznaczona jest do rozgrywek solowych i 2-osobowych. Na stronie 6. opisano, gdzie gracze powinni umieścić swoje znaczniki.

Umieśćcie **znacznik Rundy** na polu „I” tabeli Rund na planszy Punktacji.

Kafelek Priorytetu Kronik nie będzie wam potrzebny w pierwszej grze. Możecie zostawić go w pudełku. W kolejnych rozgrywkach możecie umieścić go na pierwszej kolumnie tabeli Rund, aby zmienić parametry gry.



kafelki Cumowania

znacznik Rundy

oznaczenie liczby graczy

kafelki początkowych Warsztatów

kafelki ulepszeń Chat Kwarantannowych

plansza Punktacji

kafelki Wozów

kafelki późniejszych Warsztatów

żetony Pożaru

znaczniki Drewna

Szczury

dotychczasowe heksy Dzielnic

kostki Zarazy

Przygotowanie graczy

Każdy z graczy wybiera jeden kolor, a następnie dobiera planszę Gracza, pionki Namiestników, kostki Zwojów i znaczniki Nadzorców w tym kolorze. Gracze dobierają też po jednej planszy Zwojów, którą należy umieścić we wcięciu planszy Gracza (patrz niżej).

Umieście 3 pionki Namiestników obok planszy Gracza. Wyślecie je do Mesyny w swojej pierwszej turze. Pozostałe 2 pionki umieście na stole, obok reszty zasobów. Będzie można je zdobyć w trakcie gry.



Swoje 3 kostki Zwojów umieście na dolnych polach trzech torów planszy Zwojów.



Trzy znaczniki Nadzorców w swoim kolorze umieście na odpowiadających im symbolem polach, znajdujących się w pobliżu środka waszych plansz Gracza.



Plansze Graczy i plansze Zwojów powinny być odwrócone na stronę **a**.

ROZGRYWKA ZAAWANSOWANA

Doświadczeni gracze mogą spróbować swoich sił w **asymetrycznej rozgrywce**. W tym wariantcie plansze Graczy dobierane są losowo, oraz używana jest strona **b** (jest ona brązowa, więc można na niej używać elementów w dowolnym kolorze gracza).

Plansze Zwojów również są asymetryczne. Weźcie po jednej losowej planszy Zwojów i odwróćcie je na stronę **b**.



Kolejność rozgrywania tur

Ustawcie swoje znaczniki Gracza w losowej kolejności na torze kolejności na planszy Punktacji. W takiej kolejności będziecie rozgrywać swoje tury w I rundzie.

W odwrotnej kolejności umieście w stosie znaczniki Gracza na polu „1” każdego z trzech torów Kronik (pozycja w stosie może mieć znaczenie przy zmianie kolejności na koniec każdej rundy).

Na polu „0” toru Punktacji umieście znaczniki pierwszego i trzeciego gracza. Znacznik trzeciego gracza powinien być na wierzchu stosu. Drugi i czwarty gracz rozpoczynają grę z 1 punktem (znaczniki Gracza na polu „1” toru). Znacznik czwartego gracza powinien być na wierzchu stosu. Trzeci i czwarty gracz rozpoczynają grę z 1 Monetą.



Przygotowanie I rundy

Teraz jesteście gotowi na dodanie do Mesyny Statków, kostek Zarazy i żetonów Mieszkańców.

Cumowanie Statku

W rundzie I do miasta przybywa 1 Statek.

- Weźcie wierzchni kafelek Cumowania ze stosu, by określić, do którego Portu przybije Statek.
- Odkryjcie wierzchni kafelek Statku i umieśćcie go w jednym z doków wskazanego Portu.
- Na kafelku Statku umieśćcie 1 kostkę Zarazy.



Koło Populacji

Teraz dżuma rozprzestrzenia się po mieście.

- Obróćcie Koło Populacji zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara tak, by w oknie ukazał się następny zestaw ikon.
- Połóżcie po 1 kostce Zarazy na każdym heksie z ikoną szczura identyczną z tą widniejącą w okienku Koła Populacji (w grze są 3 ikony szczura – zwróconego w lewo, zwróconego w prawo i stojącego na tylnych łapkach).
- Dla każdej z 3 klas: połóżcie po 1 żeton Mieszkańca z danej klasy na heksach odpowiadających kolorowi widniejącemu w okienku Koła Populacji.



W tym przypadku kostki Zarazy umieszczane są na heksach ze szczurem zwróconym w lewo. Na każdym pomarańczowym heksie umieszczony jest 1 żeton Zakonnicy, na każdym białym heksie – 1 żeton Rzemieślnika, a na każdym niebieskim heksie – 1 żeton Arystokraty. Na czerwonych heksach nie pojawiają się Mieszkańcy.

Przebieg gry



Messina 1347 rozgrywana jest w 6 rundach. Początkowo gracze mają po 3 Namiestników i rozgrywają 3 tury w każdej rundzie. Na późniejszym etapie gry niektórzy gracze mogą mieć więcej Namiestników, a w związku z tym więcej tur w rundzie. Runda kończy się, gdy wszyscy gracze wykorzystają wszystkich swoich Namiestników.

Gracze rozgrywają tury w kolejności wskazanej na planszy Punktacji.

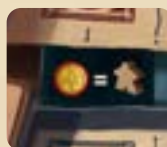
Twoja tura

W swojej turze wykonujesz następujące czynności w podanej kolejności:

1. **Wybierz heks i umieść na nim jednego ze swoich Namiestników.**
2. **Uratuj Mieszkańca, jeśli jest na tym heksie, i zabierz go do swojej posiadłości.**
3. **Walcz z zarazą.**
4. **Wykonaj wskazaną na heksie akcję albo ponownie zaludnij Dzielnicę.**



Twoje wysiłki w walce z plagą mogą sprawić, że otrzymasz dodatkową akcję z toru Kroniki Zaślug. Możesz ją wykonać w dowolnym momencie 4. kroku.



Również w dowolnym momencie 4. kroku możesz zapłacić, by przesunąć swój znacznik na torze Kroniki Miejskiej albo na torze Kroniki Kościelnej. Na tych torach możesz przesunąć swój znacznik wielokrotnie podczas jednej tury. Zapewni ci to więcej akcji do wykonania w kroku 4.

Inne rodzaje tur: dwa inne rodzaje tur – (a) wysłanie Namiestnika do doków i (b) wycofanie Namiestnika do posiadłości – opisane zostały na stronie 9.

1. Wybór heksa



W rundzie I: weź Namiestnika ze swojej posiadłości i umieść go w pozycji stojącej na dowolnym heksie, na którym nie ma żadnego Namiestnika. Oznaczasz w ten sposób heks, na którym będziesz rozgrywać akcje w tej turze. Stojący pionek uniemożliwia wszystkim graczom (w tym tobie) wybranie danego heksa w kolejnych turach rundy.

Wrundach II–VI: twoi Namiestnicy są już w mieście, na heksach wybranych w poprzedniej rundzie. Nową rundę rozpoczynają w pozycji leżącej, dzięki czemu wiadomo, że nie zostali jeszcze użyci w obecnej rundzie i nie blokują danego heksa.



Gdy wybierasz heks dla leżącego pionka, możesz za darmo wybrać heks, na którym Namiestnik już się znajduje albo heks do niego przyległy. Jednak by przemieścić się na heks bardziej oddalony od obecnego miejsca spoczynku pionka, musisz zapłacić 1 Monetę za każdy kolejny heks. Przykładowo przemieszczenie się o 4 heksy kosztowałoby 3 Monety.



Pierwszy ruch jest darmowy. Drugi i każdy kolejny wymaga zapłacenia 1 Monety za każdy heks.

Nie możesz wybrać heksa, na którym znajduje się stojący Namiestnik – ten heks został już użyty w tej rundzie.

Umieść swojego Namiestnika w pozycji stojącej na wybranym heksie, by oznaczyć, że zarówno Namiestnik, jak i heks zostały użyte. Każdy z twoich Namiestników zostanie użyty dokładnie 1 raz w rundzie. Żadnego z heksów Dzielnicy nie można użyć dwukrotnie w danej rundzie.

Dodatkowi Namiestnicy: możesz ich pozyskać z toru Kroniki Miejskiej (który został omówiony na stronie 14). Pozyskany pionek rozpoczyna grę w twojej posiadłości (obok twojej planszy Gracza). Możesz go użyć w swojej turze dopiero po użyciu wszystkich swoich Namiestników znajdujących się w Mesynie.

Namiestnicy z twojej posiadłości umieszczani są zgodnie z zasadami określonymi dla I rundy – możesz wybrać dowolny heks w Mesynie, na którym nie stoi żaden pionek.

2. Ratowanie Mieszkańca

Jeśli na wybranym przez siebie heksie znajdują się jakiegokolwiek żetony Mieszkańców, ratujesz ich. Umieść żetony w odpowiednim miejscu swojej posiadłości, zależnie od tego czy na heksie znajduje się kostka Zarazy.

Jeśli na wybranym heksie nie ma kostki Zarazy, umieść żeton na pustym kwadracie na planszy Gracza, w sektorze, który odpowiada klasie uratowanego Mieszkańca (górną sektor przeznaczony jest dla Rzemieślników, sektor po lewej – dla Arystokratów, a sektor po prawej – dla Zakonnicy). W każdym sektorze jest 6 kwadratów. Jeśli żaden nie jest pusty, odrzuć ten żeton Mieszkańca.

Jeśli na wybranym heksie znajduje się kostka Zarazy, twój Mieszkaniec musi zostać poddany kwarantannie. Umieść jego żeton na polu „I” dowolnej pustej Chaty Kwarantannowej. Jeśli we wszystkich Chatach znajduje się już Mieszkaniec (na polu I albo II), musisz odrzucić żeton nowego Mieszkańca. **Każda z Chat może pomieścić tylko jednego Mieszkańca, nawet jeśli jej drugie pole jest puste.**



Czerwony wybiera heks z Zakonnicy. Na heksie nie ma kostki Zarazy, więc kiedy Czerwony przechodzi do ratowania Zakonnicy, musi umieścić ją na pustym kwadracie w szarym sektorze swojej posiadłości. Wybrany kwadrat będzie miał później znaczenie, ale na ten moment nic więcej się nie dzieje.



Jeśli jednak na heksie znajdowałaby się kostka Zarazy, Zakonnica nie mogłaby być umieszczona w szarym sektorze i Czerwony musiałby umieścić ją na polu „I” dowolnej pustej Chaty Kwarantannowej.

Uwaga: Mieszkaniec z zakażonej Dzielnicy musi udać się na kwarantannę, nawet jeśli w następnym kroku usuniesz zarazę z danego heksa.

3. Walka z zarazą

Gdy Mieszkaniec zostanie już ewakuowany, możesz spróbować usunąć zarazę z Dzielnicy.

Jeśli na wybranym heksie znajduje się kostka Zarazy, możesz odrzucić 1 żeton Ognia, by usunąć kostkę Zarazy. Jeśli na heksie znajduje się kilka kostek Zarazy, w tym kroku możesz usunąć dowolną ich liczbę, płacąc za każdą kostkę 1 żetonem Ognia.



W późniejszych rundach koszt usunięcia kostki Zarazy wynosi 2 żetony Ognia, co wskazano w tabeli Rund. W takim przypadku za każdą usuniętą kostkę Zarazy otrzymujesz 2 punkty.

Jeśli po wydaniu żetonów Ognia na wybranym heksie wciąż znajdują się kostki Zarazy, **musisz dobrać po 1 Szczurze za każdą pozostałą kostkę** (kostki Zarazy zostają na heksie).

Na koniec gry otrzymasz karę za posiadane Szczury (patrz str. 17).

Za każdą kostkę Zarazy, którą usuniesz, przesunij się o 1 pole na torze Kroniki Zasług. W ten sposób możesz zdobyć dodatkowe akcje (patrz str. 15), które możesz wykonać przed, po lub w trakcie wykonywania akcji heksa (krok 4.).



ŻETONY OGNI



Zaczynasz grę bez żetonów Ognia, ale możesz je zdobyć w trakcie rozgrywki. Początkowo usunięcie kostki Zarazy z heksa z twoim Namiestnikiem kosztuje 1 żeton Ognia. W późniejszym etapie gry koszt ten wzrasta do 2 żetonów Ognia za 1 kostkę Zarazy.



W grze możesz też zdobyć żeton Pożaru. Gdy użyjesz go do usunięcia kostki Zarazy z heksa, możesz również **usunąć 1 kostkę Zarazy z sąsiedniego heksa**.

Specjalne przypadki:

- Możesz użyć żetonu Pożaru tak, jak zwyczajnego żetonu Ognia, ignorując możliwość usuwania dodatkowej kostki z sąsiedniego heksa.
- Kostka Zarazy znajdująca się na Statku nie sąsiaduje z żadnym heksem, dokiem ani innym Statkiem. Używając żetonu Pożaru na Statku, nie możesz usunąć dodatkowej kostki.
- Jeśli do usunięcia 1 kostki Zarazy wymagane jest użycie 2 żetonów Ognia, musisz wydać 2 żetony Pożaru, jeśli chcesz usunąć dodatkową kostkę z sąsiedniego heksa.

4. Wykonanie akcji heksa



Każdy heks zapewnia akcję, która przedstawiona jest w jego lewym górnym rogu. Akcję tę wykonujesz w ostatnim kroku swojej tury.



Większość heksów można ponownie zaludnić Mieszkańcami z twojej posiadłości. Jeśli zdecydujesz się na ponowne zaludnienie, nie wykonujesz akcji przedstawionej na heksie.

W tym kroku swojej tury możesz też wykonać dowolne akcje zdobyte na torze Kroniki Zasług, jak również zapłacić za przesunięcie się na pozostałych dwóch torach Kronik, co może zapewnić ci jeszcze więcej akcji. Akcje z torów Kronik możesz wykonywać w dowolnej kolejności przed, po albo nawet w trakcie wykonywania akcji heksa.

Różne akcje omówione zostały na kolejnych stronach. Szczegółowe omówienie torów Kronik znajduje się na stronie 14.

Inne rodzaje tur

W grze możliwe są dwa inne sposoby na wykorzystanie Namiestników.

Wycofanie Namiestnika

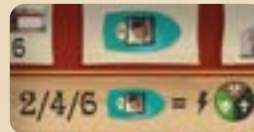
W swojej turze, zamiast wysłać swojego Namiestnika na heks Dzielnicy albo do doków, możesz wycofać go do swojej posiadłości. Ustawiasz go wtedy obok swojej planszy Gracza i **zyskujesz 1 Monetę**. Tego Namiestnika możesz użyć ponownie dopiero w kolejnej rundzie.

Nie jest to szczególnie efektywne wykorzystanie Namiestnika, ale pomaga w sytuacji, gdy wszystkie okoliczne heksy są już zajęte, a ciebie nie stać na podróż na bardziej oddalone heksy.

Wybranie Statku

W swojej turze możesz też wysłać swojego Namiestnika na Statek, zamiast na heks. Tura taka wygląda podobnie do standardowej tury:

- Wybierz Statek w Mesynie i umieść swojego Namiestnika w doku, do którego zacumował, zgodnie ze standardowymi zasadami ruchu. (Dok uznawany jest za osobny heks sąsiadujący z Portem).
- Możesz umieścić Namiestnika nawet w doku, w którym znajduje się już inny Namiestnik.
- Walcz z zarazą na Statku albo dobierz 1 Szczura, jeśli nie chcesz z nią walczyć. (W każdym przypadku odrzuć ze Statku kostkę Zarazy).
- Umieść kafelek Statku w swojej posiadłości. Zyskujesz Monety albo punkty wskazane na kafelku Statku.

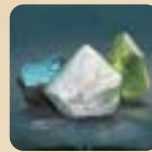


Po wzięciu kafełka Statku, jeśli masz teraz ich parzystą liczbę, możesz przesunąć jednego ze swoich Nadzorców. Nadzorca zostali opisani na stronie 10.



W tym kroku możesz również zapłacić za przesunięcie się na torze Kroniki Miejskiej albo Kościelnej, a także wykonać zdobyte akcje – w dowolnej kolejności.

Towary ze Statku będą miały znaczenie podczas końcowej punktacji. W standardowej grze wszystkie rodzaje towarów dają tyle samo punktów. W rozgrywkach zaawansowanych będziesz dążyć do zebrania towarów jednego typu (patrz str. 18).



Trzy rodzaje towarów to kamienie szlachetne, przyprawy i jedwab.

DOKI A HEKSY

Doki różnią się od heksów Dzielnicy następującymi cechami:

- W dokach nie stawia się kostek Zarazy; zamiast tego każdy z zacumowanych Statków ma własną kostkę.
- W dokach, tak samo jak na heksach Portów, nie umieszcza się żetonów Mieszkańców.
- Namiestnik przebywający w doku nie uniemożliwia innym Namiestnikom użycia tego doku. Namiestników ogranicza jedynie dostępność Statków.



Podczas przemieszczania Namiestnika dok liczy się jako osobny heks, sąsiadujący wyłącznie z heksem Portu. Każdy heks Dzielnicy sąsiadujący z heksem Portu oddalony jest od doku o 2 heksy.

Akcje

Wybrany przez siebie heks pozwoli ci na wykonanie jednej konkretnej akcji. Niektóre akcje mają proste konsekwencje, np. zdobycie żetonu Ognia. Inne prowadzą do kolejnych akcji, które z kolei oferują wiele ciekawych możliwości budowania własnej reputacji.

Zdobycie zasobu



By wykonać tę akcję, weź wskazany zasób. W grze nie ma limitu posiadanych przez gracza żetonów/znaczników.



W grze używane są Monety o trzech nominatach. W razie potrzeby gracze mogą w dowolnym momencie wymienić Monety na inne nominały równe tej samej wartości.

Akcje z opcją wyboru



Ukośnik oznacza, że możesz wybrać jedną z dwóch opcji. W tym przypadku do wyboru masz akcję Budowy (patrz str. 12) albo uzyskanie żetonu Pożaru.

Postęp na torze Kroniki



Ta akcja pozwala ci na postęp o jedno pole na torze Kroniki Miejskiej albo Kościelnej. Możesz również zapłacić, by przesunąć się na tych torach w dowolnym momencie kroku 4.

w swojej turze, ale akcje przedstawione tutaj pozwalają ci zrobić to za darmo. Szczegółowe omówienie torów Kronik znajduje się na stronie 14.

Postęp na planszy Zwojów



Na twojej planszy Zwojów znajdują się 3 tory – każdy z nich zapewnia nagrodę za inny aspekt gry. Gdy wykonujesz tę akcję, wybierz jeden z torów i przesuń swoją kostkę o jedno

pole w górę. Pozycja na torach planszy Zwojów będzie miała znaczenie przy końcowej punktacji, dlatego została omówiona na stronie 17.

Postęp Nadzorcy



Twoją posiadłością zarządza 3 Nadzorców. Reprezentowani są przez 3 okrągłe znaczniki, rozpoczynające grę na środku planszy Gracza. Przesunięcie Nadzorcy może zapewnić ci bonusy od niektórych Mieszkańców z twojej posiadłości. Każda z przedstawionych wyżej akcji pozwala ci na przesunięcie odpowiadającego symbolem Nadzorcy o 1 pole na jego ścieżce.



Ta akcja pozwala ci na przesunięcie 1 wybranego Nadzorcy.

Gdy przesuwasz Nadzorcę, wykonując tę akcję, możesz przeskoczyć pierwsze kolejne pole na jego ścieżce.

ŚCIEŻKA NADZORCY

Nadzorca przesuwa się po wskazanej dla niego ścieżce. Przy drugim przesunięciu danego znacznika Nadzorcy musisz wybrać czy pójdzie on ścieżką na lewo, czy na prawo (zastanów się dobrze, bo nie ma odwrotu). Wybrana ścieżka prowadzi wokół brzegu planszy, po czym zawraca w stronę centrum wzdłuż granicy między dwoma sektorami. Nie możesz przesunąć żadnego Nadzorcy, który przebył już 6 pól na swojej ścieżce.

Dwa żetony Nadzorców mogą znaleźć się na tym samym polu.



AKTYWACJA MIESZKAŃCÓW



Każde pole na ścieżce pozwala ci na aktywowanie określonej liczby Mieszkańców w jego okolicy, po przesunięciu na nie Nadzorca. Podczas jednego postępu nie możesz aktywować tego samego Mieszkańca dwukrotnie.



Aktywuj jednego Mieszkańca sąsiadującego bezpośrednio z tym polem. To pole sąsiaduje z 2 kwadratami w twojej posiadłości. Jeśli na którymś z tych kwadratów znajduje się Mieszkaniec, możesz wykonać akcję przedstawioną nad kwadratem tego Mieszkańca. Jeśli na obu kwadratach są Mieszkańcy, możesz wybrać jedną z akcji, które zapewniają (ale nie obie).

Nadzorca może aktywować Zakonnicę, dzięki której otrzymasz żeton Ognia. Gdyby na kwadracie z akcją Budowy również znajdowała się Zakonnica, do wyboru byłaby jedna z dwóch akcji.



Aktywuj jednego Mieszkańca w tym regionie. To pole sąsiaduje z regionem z 3 kwadratami. Wybierz dowolnego Mieszkańca tego regionu i wykonaj akcję przedstawioną nad żetonem.

Nadzorca może aktywować dowolną akcję tych dwóch Zakonnic.



Aktywuj po jednym Mieszkańcu w każdym z regionów. To pole wskazuje na dwa regiony w dwóch różnych kolorach. Wybierz po jednym Mieszkańcu w każdym z tych regionów i aktywuj ich obu. Możesz ich aktywować w dowolnej kolejności (jeśli tylko jeden region ma Mieszkańca, aktywujesz tylko 1 Mieszkańca).

Nadzorca może aktywować jedną Zakonnicę i jednego Rzemieślnika (nie może aktywować dwóch Zakonnic).

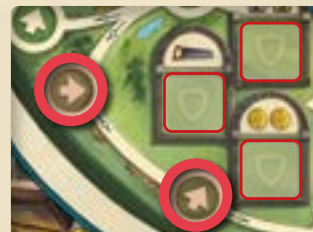
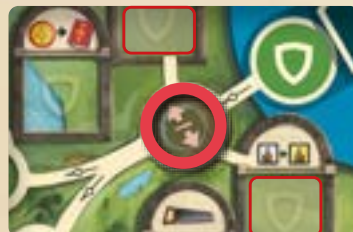


Aktywuj do 3 Mieszkańców z dowolnego miejsca swojej posiadłości. Mogą się oni znajdować w tym samym sektorze, a nawet w tym samym regionie, ale nie muszą. Twój Nadzorca kończy przesuwanie się po ścieżce na środku planszy Gry. Nie możesz go już użyć do końca rozgrywki.

ULEPSZONY NADZORCA



Określone pola toru Kroniki Kościelnej umożliwiają ulepszenie Nadzorca. Odwróć wybrany znaczek Nadzorca na ulepszoną stronę. Od tej pory, po przesunięciu Nadzorca, możesz skorzystać z dodatkowej aktywacji w danym regionie. Nadal jednak nie możesz dwukrotnie aktywować tego samego Mieszkańca.



Jeśli na obu bezpośrednio sąsiadujących kwadratach znajduje się Mieszkaniec, ulepszony Nadzorca aktywuje obu Mieszkańców (jeśli Mieszkaniec jest tylko na jednym kwadracie, aktywujesz tylko tego Mieszkańca).

Aktywuj do 2 Mieszkańców w tym regionie. Jeśli jest w nim tylko 1 Mieszkaniec, możesz aktywować tylko jego.

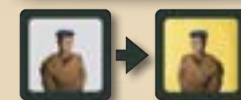


Aktywuj do 2 Mieszkańców w sąsiadującym regionie odpowiadającym ulepszonemu Nadzorczy i 1 Mieszkańca w drugim przyległym regionie. Jeśli w tych regionach jest mniej obywateli, możesz aktywować tylko tych, którzy są dostępni.



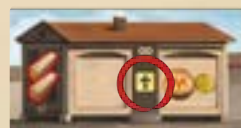
Aktywuj do 3 Mieszkańców z dowolnego miejsca swojej posiadłości tak samo, jak przy nieulepszonemu Nadzorczy.

Ulepszenie Mieszkańca



Ta akcja pozwala ci na ulepszenie dowolnego z twoich Mieszkańców. Może to być żeton Mieszkańca znajdujący się w Warsztacie, w jednym z 3 sektorów albo nawet na kwarantannie. Obróć żeton na złotą stronę. Mieszkaniec jest teraz ulepszony, co zapewnia poniższe efekty.

Jeśli Mieszkaniec znajduje się w Warsztacie, podczas fazy Produkcji wytwarza 1 punkt.



Niektóre Warsztaty wymagają użycia ulepszonych Mieszkańców (patrz str. 12). Inne produkują więcej, gdy pracuje w nich ulepszony Mieszkaniec.



Niektóre Dzielnice wymagają ulepszonych Mieszkańców przy ponownym zaludnianiu (patrz str. 13).

Budowa



Ta akcja pozwala ci na ulepszenie twojej posiadłości (co przyniesie ci korzyści na koniec rundy). Możesz też wykorzystać ją do zbudowania Wozu, który pomoże ci w ponownym zaludnieniu Mesyny. W tej akcji do dyspozycji masz 3 opcje:

1. Budowa ulepszenia Chaty Kwarantannowej.
2. Budowa Warsztatu.
3. Budowa Wozu.

Cyrkulacja kafelków: na początku swojej akcji Budowy możesz zmienić dostępne kafelki Warsztatów albo kafelki ulepszeń Chat Kwarantannowych. Zapłać 1 punktem, 1 żetonem żetonem Ognia lub Pożaru albo 1 znacznikiem Drewna. Umieść wierzchni kafelek z każdego ze stosów na jego spodzie i odkryj nowy kafelek z wierzchu. Następnie musisz wybrać 1 z 3 nowo odkrytych kafelków, chyba że nie możesz wybudować żadnego z nich.

ULEPSZENIA CHAT KWARANTANNOWYCH



koszt ulepszenia produkcja na koniec rundy

Kafelki ulepszeń Chat Kwarantannowych znajdują się na planszy Punktacji. Weź jedno z dostępnych ulepszeń, następnie odkryj nowy kafelek, który będzie dostępny w kolejnych akcjach Budowy.

Opłać koszt, odkładając wskazane żetony/znaczniki (jeśli nie możesz opłacić kosztu, nie możesz wziąć danego kafełka). Wybierz jedną ze swoich nieulepszonych Chat Kwarantannowych i umieść na niej kafelek ulepszenia. Od teraz Mieszkaniec, który znajdzie się w tej Chacie, będzie mógł dla ciebie pracować na koniec rundy (patrz str. 16).

WARSZTATY

Weź jeden z dostępnych Warsztatów z planszy Punktacji i odkryj następny kafelek.



koszt klasy produkcja Mieszkańców

Na każdej planszy Gracza znajduje się 6 oznaczonych miejsc na Warsztaty.

Opłać koszt i umieść Warsztat przy jednym z miejsc z boku swojej planszy Gracza (jeśli w grze uda ci się zdobyć więcej niż 6 Warsztatów, kolejne kafelki dokładaj obok poprzednich). W dowolnym momencie możesz przenieść Mieszkańca odpowiedniej klasy z sektora do Warsztatu. Czasem będziesz to robić natychmiast, ale możesz również poczekać do fazy Produkcji albo do czasu, gdy będziesz potrzebować więcej miejsca w sektorze.

(Do Warsztatu nie można przenosić Mieszkańców z kwarantanny ani Mieszkańców z innych Warsztatów).

W każdym z Warsztatów może znajdować się tylko Mieszkaniec wskazanej klasy. Jeśli Warsztat wymaga ulepszonego Mieszkańca, możesz umieścić w nim nieulepszony Mieszkańca, ale nie otrzymasz z niego żadnego bonusu, póki nie ulepszysz tego żetonu.



Tutaj może pracować tylko ulepszony albo nieulepszony Arystokrata.



Ten Warsztat daje ci natychmiastowy bonus, jeśli jest w nim ulepszony Arystokrata. Jeśli umieścisz w nim nieulepszony Arystokratę, bonus otrzymasz dopiero po ulepszeniu tego żetonu.



Początkowe Warsztaty: na początku gry do Budowy dostępne są Warsztaty, które przeprowadzają produkcję na koniec każdej rundy (patrz str. 16).



Ten Warsztat nie zapewnia ci natychmiastowego bonusu, ale będzie produkował 1 żeton Pożaru i 1 Monetę na koniec każdej rundy, gdy umieścisz na nim ulepszoną Zakonnice.



Późniejsze Warsztaty: podczas przygotowywania rundy V Warsztaty z planszy Punktacji wymieniane są na zestaw nowych kafelków. Buduje się je w taki sam sposób jak poprzednie. Gdy umieścisz Mieszkańca w takim Warsztacie, wskazany bonus zyskujesz natychmiast, ale jednorazowo – późniejsze Warsztaty nie przeprowadzają produkcji na koniec rundy.



Odwróć kafelek Warsztatu (ale zostaw na wierzchu żeton Mieszkańca), by oznaczyć, że bonus został już wykorzystany.



Ten Warsztat daje ci jednorazowy bonus w postaci 1 żetonu Ognia i 3 punktów. Bonus ten otrzymasz, gdy tylko umieścisz na kafełku żeton nieulepszonej albo ulepszonej Zakonnicy.

WOZY



koszt natychmiastowe punkty

Wybierz jeden z dostępnych Wozów z planszy Punktacji. W rozgrywkach 2-osobowych dostępny jest tylko 1 Wóz. W rozgrywkach 3- i 4-osobowych do wyboru dostępne są 2 Wozy.

Opłać koszt Wozu. Jeśli na kafełku znajdują się punkty, otrzymujesz je natychmiast. Umieść Wóz obok swojej planszy Gracza. Wozów można użyć przy ponownym zaludnieniu Mesyny.

Ponowne zaludnienie Mesyny

Gdy masz wykonać akcję z wybranego heksa, zamiast tego możesz zdecydować się na jego ponowne zaludnienie. Istnieją jednak dwa ograniczenia:

- Nie możesz zaludnić heksa Portu ani doków.
- Nie możesz zaludnić Dzielnicy, która już została ponownie zaludniona.

ABY PONOWNIE ZALUDNIĆ HEKS Z TWOIM NAMIESTNIKIEM

1. Opłacić wskazany koszt.
2. Użyć 1 Wozu. Odwrócić kafelki Wozu, by oznaczyć go jako użyty. Każdego Wozu możesz użyć tylko 1 raz na rundę.
3. Odłożyć wymaganych Mieszkańców – a czasem też Namiestnika – do zasobów.
4. Umieścić jeden ze swoich kafelków Zaludnienia na heksie.
5. Jeśli na heksie znajduje się co najmniej 1 kostka Zarazy, weź 1 Szczura.

Jeśli nie masz żadnych kafelków Zaludnienia, nie możesz już zaludnić miasta.

KOSZT I WYMAGANIA ZALUDNIANIA

Na każdym heksie wskazany jest koszt zaludnienia oraz wymagane żetony Mieszkańców.



Koszt zaludnienia tej Dzielnicy wynosi 1 znacznik Drewna. Do zaludnienia potrzebujesz 2 Arystokratów.

Do zaludnienia możesz użyć ulepszonych Mieszkańców, gdy heks wymaga nieulepszonych żetonów, ale jeśli na heksie wskazano ulepszonych Mieszkańców, musisz użyć ulepszonych żetonów.



Koszt zaludnienia tej Dzielnicy wynosi 1 Monetę. Do zaludnienia potrzebujesz 1 Zakonnicy – ulepszonej lub nie, a także 1 ulepszonego Rzemieślnika. (Nie możesz użyć nieulepszonego Rzemieślnika).

By zaludnić niektóre Dzielnice, musisz poświęcić jednego ze swoich Namiestników. W takim przypadku musisz użyć Namiestnika, którego możesz jeszcze użyć w tej rundzie (z twojej posiadłości albo jednego z leżących na którymś heksie). Odłóż jego pionek do pudełka.



Koszt zaludnienia tej Dzielnicy wynosi 2 Monety. By ją zaludnić, potrzebujesz 2 Zakonnicy. Musisz też poświęcić 1 Namiestnika, który nie został jeszcze użyty w tej rundzie.

KAFELKI ZALUDNIENIA

Gdy zaludniasz Dzielnicę, zakryj swoim kafelkiem Zaludnienia przedstawione na heksie wymagania zaludnienia. Do końca rozgrywki nikt inny nie może już zaludnić tego heksa. Twoja reputacja jest teraz związana z tą Dzielnicą, a to, co się tam wydarzy, będzie świadczyć o tobie. Dobrze albo źle.



- Za każdym razem, gdy na heksie zostanie umieszczony Namiestnik (również twój), natychmiast otrzymujesz 2 punkty (widniejące na kafelku Ponownego Zaludnienia).
- Za każdym razem, gdy na tym heksie pojawi się kostka Zarazy, musisz wziąć 1 Szczura.

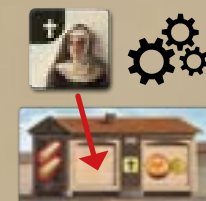
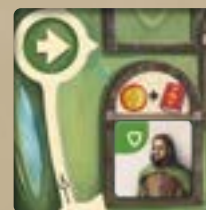
PODSUMOWANIE RUCHU MIESZKAŃCÓW

Mieszkańcy pojawiają się w Mesynie podczas przygotowania rundy. Gdy ich ratujesz, przechodzą do twojej posiadłości – do Chaty Kwarantannowej, jeśli Dzielnica była zakażona, albo bezpośrednio do odpowiedniego sektora, jeśli na heksie nie było kostek Zarazy.

Mieszkańcy, którzy znajdują się na kwarantannie, pozostają w niej przez 2 rundy – rundę, w której zostają uratowani i kolejną. Mieszkańcy przebywający na kwarantannie nie mogą przejść do Warsztatu ani zaludnić Mesyny. Gdy kwarantanna dobiegnie końca, przenieś żeton Mieszkańca na pusty kwadrat w odpowiednim sektorze swojej posiadłości.

Po przypisaniu do konkretnego kwadratu, żeton Mieszkańca pozostaje w danym miejscu, chyba że umieścisz go w Warsztacie albo wykorzystasz do ponownego zaludnienia Mesyny. Nie możesz przesunąć Mieszkańca na inny kwadrat w jego sektorze.

W dowolnym momencie możesz przenieść Mieszkańca z sektora do odpowiedniego Warsztatu, również w fazie Produkcji. Mieszkańca znajdującego się w Warsztacie możesz wykorzystać do zaludnienia miasta, ale nie możesz umieścić go z powrotem w sektorze ani przenieść do innego Warsztatu.



Tory Kronik

Trzy tory Kronik znajdujące się na środku planszy Punktacji, mierzą twoją reputację w oczach ludu, miasta i kościoła.

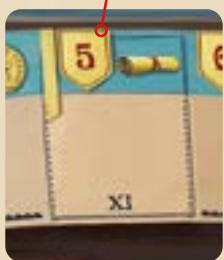


Twoja pozycja na tych torach decyduje o kolejności gry (patrz str. 16), a na koniec rozgrywki może dać ci punkty (patrz str. 17). Postęp na torach Kronik może też zapewnić ci natychmiastowe bonusy.

punkty

akcja

oznaczenie zaawansowanego wariantu gry



Postęp



Jedynym sposobem na postęp na torze Kroniki Zastug jest walka z zarazą, opisana na str. 8.



W dowolnym momencie 4. kroku twojej tury możesz zapłacić, by przesunąć się na torze Kroniki Miejskiej albo Kościelnej. Tym sposobem możesz się przesuwać tak często, jak chcesz. Koszt takiej akcji wynosi 1 Monetę za każdego twojego Namiestnika. Oprócz 3 Namiestników, z którymi zaczynasz grę, policz wszystkich dodatkowych Namiestników, których udało ci się zdobyć w trakcie rozgrywki, w tym także tych, którzy zostali odłożeni do pudełka przy zasiedlaniu Mesyny.



Niektóre akcje umożliwiają ci darmowe przesunięcie się na torze Kroniki Miejskiej albo Kościelnej. Nie opłacasz wtedy kosztu.

Rodzaje akcji



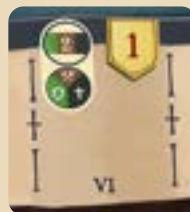
Tor Kroniki Zastug zapewnia akcje podobne do tych, jakie znajdują się na heksach Dzielnic. Możesz je wykonać w dowolnym momencie, po ich zdobyciu podczas 4. kroku swojej tury.



Postęp na torze Kroniki Miejskiej to jedyny sposób na zdobycie większej liczby Namiestników. Gdy przesuniesz się na pole z pionkiem, weź z zasobów pionek w swoim kolorze i umieść go obok swojej planszy Gracza. Możesz wysłać go do Mesyny w późniejszej turze tej rundy, gdy użyjesz już wszystkich Namiestników znajdujących się w mieście.




Gdy przesuniesz się na to pole na torze Kroniki Miejskiej, możesz wykonać dowolną akcję z dowolnego heksa w Mesynie, nawet jeśli na tym heksie znajduje się czyjś pionek (nawet twój). Wliczają się w to heksy Portu, ale nie doki.



Tor Kroniki Kościelnej umożliwia ci ulepszenie lub postęp Nadzorców w twojej posiadłości (patrz str. 11). To konkretne pole pozwala ci wybrać jednego Nadzorcę, ulepszyć go (jeśli nie jest ulepszony), a następnie przesunąć.



Gdy przesuniesz się na takie pole na torze Kroniki Kościelnej, możesz aktywować wskazaną liczbę Mieszkańców w swojej posiadłości (pole działa tak, jak akcja , którą może zdobyć Nadzorca – patrz str. 11).

Jeśli podczas przesuwania twój znacznik znajdzie się na polu ze znacznikiem innego gracza, umieść swój znacznik na wierzchu. Na koniec rundy pozycja znaczników może rozstrzygać remisy przy ustalaniu kolejności gry.

PRZESUWANIE SIĘ W FAZIE PRODUKCJI



Jeśli w fazie Produkcji zdobędziesz Postęp na którymś z torów Kronik, przesuń znacznik natychmiast. Jeśli jednak przesunięcie się zapewni ci akcję, nie wykonuj jej, póki nie dojdiesz do 4. kroku w swojej kolejnej turze. (Jeśli zdarzy się tak na koniec ostatniej rundy, akcja przepada).



PRZYKŁADOWA TURA



Żółty chce wykonać akcję Budowy. Decyduje się na przemieszczenie pokazanego powyżej Namiestnika. Ruch na sąsiadujący heks jest darmowy, ale dodatkowy ruch kosztuje go 1 Monetę. Na docelowym heksie leży czerwony pionek, ale nie blokuje on tego heksa. Żółty gracz ustawi na wybranym heksie swojego Namiestnika w pozycji pionowej, wskazując, że heksa nie można już użyć w tej rundzie.



Z wybranego heksa Żółty bierze żeton Mieszkańca. Ponieważ na heksie znajduje się kostka Zarazy, musi on umieścić Mieszkańca na polu „I” pustej Chaty Kwarantannowej.



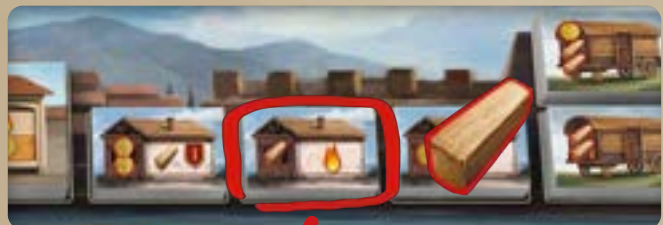
Żółty może odrzucić żeton Ognia, by zwalczyć zarazę na heksie. Decyduje się na użycie żetonu Pożaru, który umożliwia mu zwalczenie zarazy również na sąsiednim heksie.



Dzięki usunięciu 2 kostek Zarazy Żółty może przesunąć się na torze Kroniki Zasług o 2 pola. Pierwsze przesunięcie nie zapewnia mu żadnego bonusu, ale drugie pozwala mu przesunąć dowolnego Nadzorcę po jego ścieżce.



Żółty mógłby teraz przejść do akcji Budowy, a Nadzorcę przesunąć później, ale decyduje się na odwrotną kolejność. Pokazany powyżej Nadzorca pozwala mu aktywować Rzemieślnika, który zapewnia żółtemu 1 Monetę i znacznik Drewna (mógł zamiast tego aktywować drugiego Rzemieślnika, ale ten może mu przy Budowie).



Teraz Żółty wydaje zdobyty znacznik Drewna, by ulepszyć Chatę Kwarantannową, w której znajduje się Rzemieślnik. Podczas fazy Produkcji na koniec rundy Rzemieślnik ten wyprodukuje żeton Ognia. Żółty mógłby na tym zakończyć swoją turę, ale dostrzega możliwość zdobycia kolejnego Namiestnika.



Żółty płaci za przesunięcie się na torze Kroniki Miejskiej. Ponieważ ma obecnie 3 Namiestników, koszt ten wynosi 3 Monety. Przesunięcie się zapewnia mu czwartego Namiestnika. Żółty kładzie pionek obok swojej posiadłości. Będzie mógł go użyć później w tej rundzie, po użyciu wszystkich Namiestników znajdujących się już w Mesynie. Żółty mógłby w tej turze ponownie przesunąć się na torze Kroniki Miejskiej albo Kościelnej, ale po wzięciu kolejnego Namiestnika koszt przesunięcia wzrósł do 4 Monet.

Koniec rundy

Runda kończy się, gdy wszyscy gracze wykorzystali wszystkich swoich Namiestników. Teraz Mieszkańcy znajdujący się w budynkach mogą rozpocząć produkcję. Po zakończeniu fazy Produkcji przesuwni są Mieszkańcy z Chat Kwarantannowych.

Faza Produkcji

Zazwyczaj gracze są w stanie przeprowadzić fazę Produkcji jednocześnie. Jeśli jednak kolejność ma dla was znaczenie, rozpatrzyć produkcję zgodnie z aktualną kolejnością rozgrywania.

CHATY KWARANTANNOWE

Mieszkaniec przebywający na kwarantannie produkuje to, co widnieje na kafelku ulepszenia Chaty. Jeśli Chata nie została ulepszona lub nie ma w niej Mieszkańca, nie produkuje niczego.

Rzemieślnik z pierwszej Chaty produkuje 1 żeton Ognia i 1 punkt. W środkowej Chacie nie ma Mieszkańca, więc niczego nie produkuje. Aristokrata z trzeciej Chaty nie może produkować, ponieważ Chata nie została ulepszona.



WARSZTATY

Każdy Mieszkaniec w początkowym Warsztacie (z symbolem ∞) produkuje to, co widnieje na kafelku Warsztatu. Warsztaty bez Mieszkańców nie produkują niczego. Każdy ulepszony Mieszkaniec w Warsztacie produkuje dodatkowo 1 punkt. Niektóre Warsztaty mają dwa poziomy produkcji – standardowy i ulepszony.



Ponieważ ta Zakonnica jest ulepszona, produkuje 2 żetony Ognia zamiast 1. Dodatkowo produkuje ona 1 punkt.

⚡ Późniejsze Warsztaty zapewniają jednorazowy bonus, zamiast produkcji na koniec rundy. Jednak ulepszony Mieszkaniec w późniejszym Warsztacie wciąż produkuje 1 punkt.



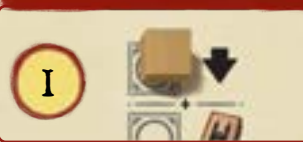
Ten Mieszkaniec produkuje 1 punkt, ponieważ jest ulepszony. Bonusy z Warsztatu zostały zdobyte po jego wybudowaniu – nie są produkowane na koniec rundy.

Kwarantanna

Na koniec rundy, po fazie Produkcji, przesuń Mieszkańców przebywających na kwarantannie.

- Żeton z lewego pola Chaty przesuń na prawe pole.
- Żeton z prawego pola Chaty kończy kwarantannę. Umieść go na pustym kwadracie w odpowiednim sektorze twojej posiadłości albo w pustym Warsztacie odpowiedniego typu.

Przygotowanie kolejnej rundy



Przesuńcie Znacznik Rundy na kolejne pole tabeli Rund.



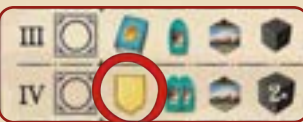
Zmieńcie pozycję wszystkich pionków w Mesynie na leżącą, by oznaczyć, że nie zostały jeszcze użyte w nowej rundzie.



Usuńcie żetony Mieszkańców z heksów, na których są kostki Zarazy.



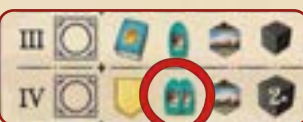
Sprawdźcie w tabeli Rund, który z torów Kronik będzie miał priorytet w tej rundzie. Przesuńcie znaczniki na torze kolejności tak, by odpowiadały kolejności znaczników na tym torze Kroniki. Jeśli dojdzie do remisu (znaczniki graczy są na tym samym polu), pierwszeństwo ma gracz, którego znacznik jest na wierzchu.



W tej rundzie kolejność ustala na jest wedle toru Punktacji.



Dobierzcie kafelek Cumowania ze stosu i umieśćcie kafelek Statku w jednym z 3 miejsc (wcięć) doku wskazanego Portu. Na Statku połóżcie 1 kostkę Zarazy.

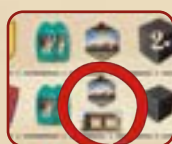


Jeśli z tabeli Rund wynika, że mają pojawić się dwa Statki, drugi z nich umieśćcie (wraz z kostką Zarazy) w tym samym doku, co pierwszy.

- Po wykorzystaniu ostatniego kafelka Cumowania, potasujcie wszystkie 4 kafelki i stwórzcie nowy stos.
- Jeśli wszystkie 3 miejsca w doku są zajęte, umieśćcie Statek w doku następnego Portu, idąc zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.



Dołóżcie nowy heks Dzielnicy do Mesyny. W mieście jest 6 miejsc na nowe heksy – zostały one przedstawione na ostatniej stronie instrukcji. By znaleźć właściwe miejsce, rozpocznijcie na heksie Portu, który został wylosowany w kroku V, a następnie umieśćcie nową Dzielnicę na pierwszym wolnym miejscu, idąc od tego Portu zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

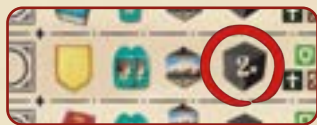


Jeżeli przygotowujecie się do rundy V, usuńcie wszystkie kafelki początkowych Warsztatów z planszy Punktacji i zastąpcie je stosami kafelków późniejszych Warsztatów, przygotowanymi tak samo, jak początkowe.

VII

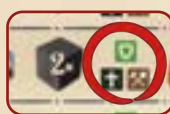


Obróćcie okienko Koła Populacji zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Następnie umieśćcie w Mesynie kostki Zarazy tak, jak opisano na stronie 7.



W rundach oznaczonych tą ikoną ponownie obróćcie Koło i ponownie dołóżcie kostki Zarazy.

Limit kostek Zarazy: liczba kostek Zarazy w grze jest ograniczona i zależy od liczby graczy. Może się zdarzyć, że zabraknie kostek do dołożenia na wskazane heksy. W takim przypadku nie umieszczacie żadnych kostek w mieście. Jeśli macie dołożyć kostki Zarazy dwukrotnie, zróbcie to w dwóch osobnych krokach – może się zdarzyć, że w pierwszym kroku dodacie kostki, nawet jeśli nie wystarczy ich na drugi krok.



Dołóżcie żetony Mieszkańców w taki sposób, jak opisano na stronie 7. Teraz jesteście gotowi na kolejną rundę. Tury rozgrywacie w kolejności przedstawionej na torze kolejności.



W rundzie VI zaraza zaczyna słabnąć. W Dzielnicach Mesyny nie pojawiają się nowe kostki Zarazy ani nowi Mieszkańcy potrzebujący ratunku. Kostki Zarazy nadal jednak przyplływają na Statkach.

Pamiętajcie! Przed rozpoczęciem nowej rundy gracze, którzy użyli Wozów, powinni je odwrócić, by wskazać, że są gotowe do ponownego użycia.

Gdy kostka Zarazy dodawana jest do ponownie zaludnionej Dzielnicy, gracz, który ją zaludnił, dobiera Szczura.

Zakończenie gry

Rozgrywka kończy się wraz z końcem VI rundy, gdy gracze rozparzą produkcję z Warsztatów i Chat Kwarantannowych.


Kara za Szczury



W trakcie rozgrywki gracze dobierają Szczury. Reprezentują one niezwalczone ogniska zarazy, które nadszarpują reputację graczy. Czas ponieść za nie karę.

Za każdego dobranego w grze Szczura, cofnij się o 1 pole na torze Kroniki Zasług. Jeśli w wyniku cofania dotrzesz do lewego końca toru, zostaw swój znacznik na polu startowym.

Za posiadane Szczury tracisz również punkty według poniższego przelicznika:

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
-	0	1	2	4	7	10	13	16	18	21

Przykładowo: jeśli masz 7 Szczurów, tracisz 13 punktów. Maksymalna kara to -21 punktów. Jeśli jakimś sposobem uda ci się stracić więcej punktów, niż masz, do punktacji końcowej przejdziesz z punktami ujemnymi.

Punktacja końcowa

Na koniec gry punkty przyznawane są w przedstawiony poniżej sposób.



PUNKTY Z TORÓW ZASŁUG

Po przyjęciu kary za posiadane Szczury sprawdź swoją pozycję na każdym z torów Kronik. Jeśli na polu, na którym znajduje się twój znacznik, widnieją punkty – otrzymujesz je.



Na torze Kroniki Zasług gracze otrzymują również punkty za dotarcie do dalszych pól. W rozgrywce 2-osobowej najdalej wysunięty gracz otrzymuje 5 punktów. W rozgrywkach 3- i 4-osobowych pierwszy gracz otrzymuje 10 punktów, drugi – 7 punktów, a trzeci – 3 punkty. W przypadku remisu, o wyższej pozycji decyduje większa liczba żetonów Ognia (**wyjątkowo** żetony Pożaru są tu liczone jako 2 żetony Ognia). Jeśli dalej jest remis gracze dzielą się punktami (zaokr. w dół).



PONOWNIE ZALUDNIONE DZIELNICE

Otrzymujesz punkty widniejące na każdym heksie, który udało ci się ponownie zaludnić. (Nie dodawaj 2 punktów ze swoich kafelków Ponownego Zaludnienia – zostały one zebrane przy każdym wejściu Namiestnika do tej Dzielnicy).



PLANSZA ZWOJÓW

W czasie gry można było wykonać akcję przesunięcia kostek na planszy Zwojów. Teraz zdobędziesz punkty za trzy aspekty swojej reputacji. Twoje kostki Zwojów wskazują, ile wart jest każdy z tych aspektów. Przykład punktowania planszy Zwojów przedstawiono na stronie 19.



Policz wszystkie swoje budynki (ulepszenia Chat Kwarantannowych i Warsztaty, ale nie Wozy). Za każdy budynek zdobywasz wskazaną liczbę punktów, ale jeśli masz więcej budynków niż 6, punkty otrzymujesz tylko za 6 z nich.



Za każdy twój ładunek egzotycznych towarów zdobywasz wskazaną liczbę punktów. Różne rodzaje towarów mają znaczenie tylko w rozgrywkach zaawansowanych. W rozgrywkach standardowych jest to równoznaczne z przyznawaniem punktów za każdy wzięty kafelek Statku.



Za każdy swój kafelek Zaludnienia w Mesynie zdobywasz wskazaną liczbę punktów.



POZOSTAŁE ZASOBY

Dodaj wszystkie Monety, żetony Ognia, żetony Pożaru oraz znaczniki Drewna, jakie ci zostały. Podziel je przez 3 i zaokrąglaj wynik w dół. Tyle punktów zdobywasz.

Zwycięzca

Gracz z największą liczbą punktów cieszy się najlepszą reputacją w Mesynie i w związku z tym zwycięża. W przypadku remisu o zwycięstwie decyduje: 1) większa liczba zaludnionych Dzielnic; 2) zaludnienie Dzielnicy o większej wartości punktowej.

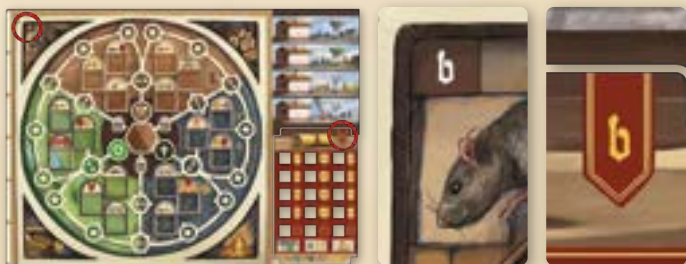
Wariant zaawansowany

W rozgrywkach asymetrycznych używane są drugie strony plansz Gracza i plansz Zwojów.

Przygotowanie rozgrywki

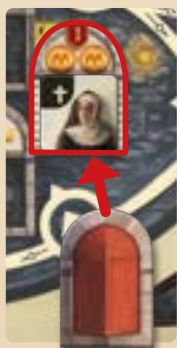
Losowo przydzielcie graczom kolory. Każdy z graczy bierze planszę Gracza w swoim kolorze, po czym obraca ją na stronę **b**. (Chaty Kwarantannowe będą po prawej stronie). Potasujcie plansze Zwojów i losowo przydzielcie po jednej każdemu z graczy. Odwróćcie je na stronę **b**.

Uwaga: można też użyć plansz Gracza na stronie **a** z planszami Zwojów na stronie **b** i odwrotnie, ale takie konfiguracje nie były testowane.



Przebieg gry

Gra przebiega w taki sam sposób jak w standardowym wariantcie, ale wasze decyzje będą inne, ponieważ plansze dają wam inne możliwości.



W każdym sektorze znajduje się kwadrat zapewniający hojny bonus, ale można go użyć tylko 1 raz na całą rozgrywkę. Kwadraty te oznaczone są symbolem ⚡ w lewym górnym rogu.

Gdy aktywujesz Mieszkańca z tego kwadratu, oznacz go kafelkiem z wariantu solowego, by pamiętać, że nie możesz go już użyć (w rozgrywkach solowych zaznacz go zapasowym żetonem). Mieszkaniec zostaje na tym kwadracie, mimo że nie może być ponownie aktywowany. Możesz jednak przenieść go do Warsztatu albo użyć do zaludnienia Mesyny w standardowy sposób.

Punktacja końcowa

DODATKOWE PUNKTY ZA PONOWNE ZALUDNIENIE



Oprócz standardowych sposobów na zdobycie punktów, gracze dodatkowo rywalizują ze sobą o to, kto zaludni więcej Dzielnic. Gracz z największą liczbą zaludnionych Dzielnic otrzyma 10 punktów, druga osoba w kolejności: 7 punktów, a trzecia: 3 punkty. Gracz, który nie zaludnił żadnej Dzielnicy, nie otrzymuje dodatkowych punktów. Remisy są rozstrzygane na korzyść gracza, którego Dzielnice są warte więcej punktów (w 2. kroku punktacji końcowej). Jeśli gracze nadal remisują, podzielcie punkty za wszystkie remisowe miejsca równo pomiędzy nich.

W rozgrywkach 2-osobowych pierwsze miejsce warte jest 7 punktów, a drugie 0.

TORY PLANSZY ZWOJÓW

Asymetryczne plansze Zwojów oferują kilka nowych sposobów zdobywania punktów.



Wybierz 1 konkretny rodzaj egzotycznych towarów (ten, którego masz najwięcej). Za każdy ładunek tego rodzaju otrzymujesz wskazaną liczbę punktów.



Za każdy posiadany Warsztat otrzymujesz wskazaną liczbę punktów. Jeśli masz więcej Warsztatów niż 5, punkty zdobywasz tylko za 5 z nich.



Otrzymujesz wskazaną liczbę punktów za każdy znacznik Drewna, który został ci na koniec gry. Jeśli masz więcej znaczników Drewna niż 6, punkty zdobywasz tylko za 6 z nich.



Otrzymujesz wskazaną liczbę punktów za każdy kafelek ulepszenia Chaty Kwarantannowej. (Nie wskazano górnego limitu, ale masz tylko 4 Chaty, więc nie możesz mieć więcej ulepszeń niż 4).



Otrzymujesz wskazaną liczbę punktów za każdą 1 Monetę, która zostanie ci na koniec gry. Jeśli posiadasz więcej niż 9 Monet, punkty zdobywasz tylko za 9 z nich.

Uwaga: jeśli jesteś na 1. polu toru, za każdą Monetę zdobywasz ½ punktu. Jeśli masz nieparzystą liczbę Monet, zaokrąglij otrzymany wynik o pół punktu w dół.

POSTĘP NA TORACH KRONIK



Te tory planszy Zwojów zapewniają ci dodatkowe punkty za przesunięcia na wskazanym torze Kroniki. Po prawej stronie każdego z torów Kronik znajduje się pole oznaczone jedną belką i pole oznaczone dwiema belkami.



Tor planszy Zwojów oferuje ci dwa poziomy punktów. Jeśli twój znacznik przekroczył pole z dwiema belkami, otrzymujesz większą liczbę punktów. Jeśli twój znacznik przekroczył pole z jedną belką, ale nie z dwoma, otrzymujesz mniejszą liczbę punktów. Jeśli twój znacznik nie przekroczył pola z jedną belką, nie otrzymujesz punktów.

POSTĘP NADZORCÓW



Pod koniec każdej ścieżki Nadzorcy w twojej posiadłości znajdują się 2 heksagonalne pola, po których Nadzorca przechodzi na końcowe centralne pole. Ten tor zapewnia ci punkty za przesunięcie się na te trzy pola. Jeśli twój Nadzorca jest na pierwszym heksagonalnym polu, otrzymujesz najmniejszą liczbę punktów itd. Wybierz dwóch Nadzorców, którzy przesunęli się najdalej, i zdobądź punkty za ich końcową pozycję.

Kafelek Priorytetu Kronik

Tę kafełkę możecie użyć również w standardowych rozgrywkach. Modyfikuje on tabelę Rund, zmieniając tor Kroniki, który ma priorytet w każdej z rund.



Wariant solo

W grę *Messina 1347* można również grać w trybie jednoosobowym. Możesz wybrać standardowe albo asymetryczne plansze Graczy. Będziesz grać przeciwko jednemu (wirtualnemu) przeciwnikowi, który postępuje zgodnie z zasadami opisanymi poniżej.

Przygotowanie rozgrywki

wybrany heks (biała część)



akcja przeciwnika (czerwona część)

Wybierz kolor dla siebie i dla przeciwnika. Przygotuj grę tak jak w rozgrywce 2-osobowej. Twój przeciwnik nie przesuwa się na torach Kroniki Miejskiej i Kościelnej, więc umieść na nich tylko swoje znaczniki.

Potasuj stos kafełków Ruchu Przeciwnika i umieść je w pobliżu planszy Punktacji.

Uwaga: jeśli używasz strony **b** planszy Graczy, potrzebne ci będą dowolne zapasowe kafełki do oznaczania kwadratów jednorazowego użytku w twojej posiadłości.

Namiestnicy

Twój przeciwnik używa następującej liczby Namiestników:

W rundach I, II, III

W rundach IV, V

W rundzie VI

3 Namiestników

4 Namiestników

5 Namiestników

Ponieważ Namiestnicy przeciwnika nie poruszają się po Messynie według standardowych zasad, na koniec każdej rundy możesz odłożyć pionki przeciwnika na jego planszę.

Kolejność rozgrywania tur

W I, III i V rundzie ty jesteś pierwszym graczem. Przeciwnik rozpoczyna jako pierwszy w II, IV i VI rundzie.

Tury Przeciwnika

Tury przeciwnika przebiegają podobnie do twoich.

- WYBÓR HEKSA.** Odkryj wierzchni kafelek ze stosu przeciwnika. Umieść niewykorzystanego Namiestnika przeciwnika na heksie zapewniającym wskazaną akcję, jeśli jest on dostępny. Jeśli heks nie jest dostępny, ponieważ znajduje się na nim twój Namiestnik albo danego heksa nie ma jeszcze w Messynie, odkrywaj kolejne kafełki, aż znajdziesz dostępny heks. Umieść na nim Namiestnika przeciwnika (do końca rundy zignoruj pozostałe, nieważne ruchy).
- RATOWANIE MIESZKAŃCA.** Usuń z heksa wszystkie żetony Mieszkańców i odłóż je do zasobów.
- WALKA Z ZARAŻĄ.** Jeśli na heksie znajdują się jakieś kostki Zarazy, przeciwnik usuwa 1 z nich i przesuwa się o jedno pole na torze Kroniki Zasług.
- WYKONANIE AKCJI.** Przeciwnik ignoruje akcje z heksa. Zamiast tego wykonuje akcję przedstawioną w dolnej części wylosowanego kafełka.



Weź kafelek Statku z doku znajdującego się najbliżej wybranego heksa. Jeśli dostępnych jest kilka Statków, losowo wybierz jeden.



Weź dostępny Wóz.



Weź Warsztat wskazanego typu.



Weź wszystkie dostępne kafełki ulepszenia Chat Kwarantannowych.

Punktacja końcowa

Zdobywasz 5 punktów, jeśli dorównasz lub wyprzedzisz pozycję przeciwnika na torze Kroniki Zasług. Ponadto rozpatrujesz zdobyte punkty standardowo.



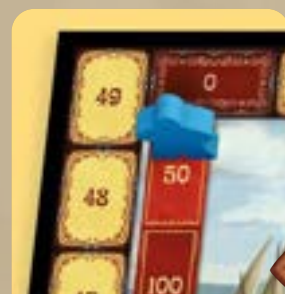
W wariantcie solowym (i tylko w nim) gracz zdobywa dodatkowe punkty za zaludnione heksy. Jeśli gracz zaludnił 2 heksy, otrzymuje 3 punkty. Za zaludnienie 3 heksów otrzymuje 7 punktów, a jeśli uda mu się zaludnić 4 heksy, zdobywa 10 punktów.

Dobry wynik to 130 punktów lub 140 punktów, jeśli grasz w wariant zaawansowany.

POZOSTAŁE UWAGI DO PUNKTACJI (wszystkie warianty)

Przykład punktowania planszy Zwojów: Niebieski przesunął swoją kostkę 3 razy na środkowym torze planszy Zwojów na stronie **a**. Każdy Statek, który posiada, wart jest 4 punkty. Jeśli więc ma on 4 Statki, zdobywa 16 punktów.

Jeśli podczas końcowej punktacji przekroczysz 50 punktów, możesz umieścić jednego ze swoich Namiestników (albo inny znacznik w twoim kolorze) na tym polu, dla przypomnienia.



Podsumowanie przygotowania gry



Przykład dokładania heksa: kafelek Cumownia dodaje nowy Statek do doku w lewym dolnym Porcie. Nowy heks umieszczany jest na najbliższym pustym miejscu, idąc zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara od tego Portu.

Przypomnienie zasad

- ✓ Podczas przygotowania gry Mesyna budowana jest ze wszystkich heksów **A** właściwych dla liczby graczy i losowego heksa **B**.
- ✓ Liczba kostek Zarazy jest ograniczona, co pokazano powyżej. Nadmiarowe kostki zostaw w pudełku.
- ✓ Jeśli nie ma już wystarczającej liczby kostek Zarazy, by umieścić je na wszystkich heksach wskazanych przez Koło Populacji, nie dokładasz żadnych kostek do Mesyny.
- ✓ Namiestnika ze swojej planszy Gracza możesz użyć, dopiero gdy w tej rundzie wszyscy twoi Namiestnicy z Mesyny zostali już wykorzystani.
- ✓ Namiestnik przebywający w doku nie uniemożliwia innym Namiestnikom użycia tego doku.
- ✓ W twojej turze za każdą z kostek Zarazy na wybranym heksie musisz dobrać 1 Szczura, chyba że uda ci się usunąć kostki podczas walki z zarazą.
- ✓ Żeton Pożaru pozwala ci na usunięcie dodatkowej kostki Zarazy z sąsiedniego heksa (patrz str. 9).
- ✓ Początkowe Warsztaty produkują na koniec każdej rundy. Późniejsze Warsztaty zamiast tego zapewniają natychmiastowy bonus.
- ✓ Ulepszony Mieszkaniec znajdujący się w Warsztacie będzie produkował 1 punkt na koniec każdej rundy, niezależnie od tego, czy Warsztat jest początkowy czy późniejszy.
- ✓ W V i VI rundzie na planszy Punktacji powinny znajdować się tylko późniejsze Warsztaty.
- ✓ Jeśli do ponownego zaludnienia Dzielnica wymaga poświęcenia Namiestnika, usuwasz Namiestnika, który nie został jeszcze użyty w tej rundzie (nie tego, który stoi na heksie). Odkładasz go do pudełka, ale wciąż liczy się on jako „twój Namiestnik”, gdy płacisz za przesunięcie się na torze Kroniki Miejskiej albo Kościelnej.
- ✓ Koszt przesunięcia się na torze Kroniki Miejskiej albo Kościelnej wynosi 1 Monetę za każdego twojego Namiestnika; wlicz w to 3 pionki startowe i wszystkie pionki wzięte z zasobów.
- ✓ Jeśli na zaludnionym przez ciebie heksie pojawi się kostka Zarazy, musisz wziąć 1 Szczura.
- ✓ Gdy na zaludnionym przez ciebie heksie pojawi się Namiestnik, zdobywasz 2 punkty.

Ikony

- Zyskujesz 1 Monetę.
- Zdobywasz 1 znacznik Drewna.
- Zyskujesz 1 żeton Ognia.
- Zyskujesz 1 żeton Pożaru.
- Przesuwasz się na jednym torze planszy Zwojów.
- Przesuwasz się na torze Kroniki Miejskiej (za darmo).
- Przesuwasz się na torze Kroniki Kościelnej (za darmo).
- Ulepszasz dowolnego z twoich Mieszkańców.
- Natychmiast otrzymujesz wskazaną liczbę punktów.
- Przesuwasz wskazanego Nadzorcę.
- Przesuwasz 1 dowolnego Nadzorcę.
- Ulepszasz 1 dowolnego Nadzorcę.
- Przesuwasz 1 dowolnego Nadzorcę; możesz przeskoczyć pierwsze kolejne pole na jego ścieżce.
- Bierzesz z zasobów 1 Namiestnika w swoim kolorze.
- Wykonujesz dowolną akcję z dowolnego heksa w Mesynie.
- Budujesz Warsztat, Wóz albo ulepszenie Chaty.
- Aktywujesz wskazaną liczbę Mieszkańców w sektorach swojej posiadłości.

	W sektorze	W Warsztacie	Na kwarantannie
Czy można ulepszyć?	✓	✓	✓
Czy można przenieść do pustego Warsztatu?	✓	✗	✗
Czy można użyć do zaludnienia Mesyny?	✓	✓	✗

WYRÓWNANIE ZA KOLEJNOŚĆ STARTOWĄ

1. gracz	2. gracz	3. gracz	4. gracz
nic	1 punkt	1 Moneta	1 punkt + 1 Moneta