

# Zamek dodatek Sokół

## Elementy gry

18 kafelków

(z nowymi elementami: kaplicami i sokolimi gniazdami)

sokole gniazda

kaplice



4 bramy



4 nowe pionki poddanych:

2 × księżę

2 × sokolnik



12 sokolich gniazdz



## Cel gry

W podstawowej wersji gry ZAMEK dwa rody walczą o władzę, starając się przejąć kontrolę nad **drogami**, **łąkami**, **domami** i **chlewami**. Dodatek SOKÓŁ wprowadza nowy budynek – **kaplicę** – oraz nowych poddanych – **księcia** i **sokolnika**. Dzięki nim gracze mają nowe możliwości zdobywania punktów.

## Przygotowanie gry

Przygotowanie gry przebiega tak samo jak w podstawowej wersji gry z poniższymi zmianami:

**A** 4 bramy umieśćcie między odpowiednimi fragmentami muru (zgodnie z oznaczeniami na bramach):



między polami 27 i 28



między polami 47 i 48



między polami 69 i 70



między polami 91 i 92

1

- C** 18 nowych kafelków połóżcie na stole obrazkami do dołu i wymieszajcie razem z kafelkami z podstawowej wersji gry.
- D** Weźcie po 1 księżciu i 1 sokolniku w wybranym kolorze i połóżcie ich przed sobą, obok siedziby rodu i 6 poddanych z podstawowej wersji gry.
- F** Sokole gniazda połóżcie w wygodnym miejscu poza murami zamku.



C

## Przebieg rozgrywki

W czasie rozgrywki obowiązują reguły z podstawowej wersji gry. Nowe elementy z dodatku SOKÓŁ wprowadzają poniższe zmiany:

### Akcja 1. DOŁOŻENIE KAFELKA

Podczas dokładania **kaplic** obowiązują te same reguły, co w przypadku domów, chlewów i łąk.

### Akcja 2. WPROWADZENIE PODDANEGO DO ZAMKU

Na dołożonym przed chwilą kafelku gracz może (ale nie musi) umieścić **jednego poddanego** ze swojej puli pionków. Poza funkcjami opisanymi w instrukcji podstawowej wersji gry (giermek, rolnik, herold, mnich) poddani mogą pełnić nową funkcję:

2

**Kaznodzieja** – poddany wystany do **kaplicy**.



### KSIAŻĘ I SOKOLNIK – NOWI PODDANI

Podczas rozgrywki gracze mają do dyspozycji nowych poddanych: księcia i sokolnika. **Można ich używać zamiennie z poddanymi z podstawowej wersji gry, aby umieścić ich na dołożonym kafelku.**

**Uwaga!** Księcia i sokolnika **nie można** umieścić na takim obszarze kafelka, za który gracz miałby **od razu zdobyć punkty** (w tej samej rundzie).

Sokolnik i książe mają specjalne umiejętności:



**Sokolnik** – podczas punktowania zapewnia **jedno dodatkowe sokole gniazdo** swojemu właścicielowi. Gracz bierze je z puli sokolich gniazd leżących z boku stołu.



**Książe** – **podwaja liczbę punktów**, które jego właściciel zdobywa za punktowany obszar.



**Uwaga!** Punkty za ukończony dany obszar można podwoić tylko raz. Dlatego z żetonów specjalnych pokazanych obok **nie można** skorzystać, jeśli książe podwaja liczbę punktów za ukończony dom lub chlew.

## Akcja 3. ZDOBYCIE PUNKTÓW



### BRAMY NA TORZE PUNKTÓW

Podczas przesuwania pionków na torze punktów **pomijacie bramy**. Pionki **nie mogą się na nich zatrzymać**, o czym przypomina czerwony **X**.

### UKOŃCZONA KAPLICA

Gracz mający **więcej kaznodziejów** w ukończonej kaplicy zdobywa punkty, których liczba uzależniona jest od liczby kafelków, z których składa się kaplica:

Liczba kafelków	1	2	3	4	5	6	7	8 lub więcej
Punkty	1	3	6	10	15	21	28	36

Po podliczeniu punktów za ukończoną kaplicę stojący na kafelkach **poddani wracają do odpowiednich graczy**.

### SOKOLE Gniazda

Gracz zdobywający punkty za ukończony obszar (dom, chlew, drogę lub kaplicę) sprawdza, czy na tym obszarze są **sokole gniazda**. Jeśli tak, gracz bierze odpowiednią liczbę gniazd z puli leżącej z boku stołu.

**Uwaga!** Na koniec gry istotne jest, który z graczy ma **więcej sokolich gniazd**, a nie dokładna ich liczba. Dlatego, jeżeli w trakcie gry zabraknie sokolich gniazd, obaj gracze muszą zwrócić do puli taką samą ustaloną ich liczbę. Dzięki temu wciąż będzie wiadomo, który gracz ma ich więcej, i będzie można nadal brać gniazda z puli.

**Przykład:** W swoim ruchu biały gracz dołożył do zamku kafelek (zaznaczony białą ramką) i postawił poddanego na ukończonej drodze. Może na niej postawić zwykłego poddanego, a nie księcia lub sokolnika, ponieważ gracz od razu zdobywa punkty za tę drogę. Następnie gracze sprawdzają, czy dołożony kafelek spowodował ukończenie drogi, domu, chlewu lub kaplicy:

- **Kaplica** **A** składa się z 5 kafelków, biały gracz zdobywa więc za nią **15 punktów**. Sąsiadując z nią 2 sokole gniazda, biały gracz bierze więc z puli **2 sokole gniazda**. W kaplicy biały gracz ma **sokolnika**, bierze więc z puli jeszcze **1 sokole gniazdo**. Kaznodzieja-sokolnik wraca do białego gracza.
- **Droga** **B** składa się z 4 kafelków. Czarny gracz ma na niej **księcia**, zdobywa więc **8 punktów** (gdyby tam był zwykły poddany, zdobyłby 4 punkty). Z drogą sąsiaduje 1 sokole gniazdo, czarny gracz bierze więc z puli **1 sokole gniazdo**. Książe-herold wraca do czarnego gracza.
- **Droga** **C** składa się z 3 kafelków. Biały gracz postawił na niej zwykłego poddanego, zdobywa więc **3 punkty**. Z drogą sąsiaduje 1 sokole gniazdo, biały gracz bierze więc z puli **1 sokole gniazdo**. Herold wraca do białego gracza.



### TAKA SAMA LICZBA PODDANYCH

Jeśli gracze mają taką samą liczbę poddanych na punktowanym obszarze, żaden z nich nie otrzymuje punktów ani sokolich gniazd (nawet jeśli wśród znajdujących się tam poddanych są księżęta i/lub sokolnicy).

## Koniec gry

Gra kończy się, gdy wykorzystane zostaną wszystkie kafelki w stosach. Poza punktami zdobywanymi zgodnie z zasadami podstawowej wersji gry gracze otrzymują punkty **za sokole gniazda** zgromadzone w trakcie gry:

- Gracz, który zgromadził **więcej sokolich gniazd**, zdobywa tyle punktów, ile wynosi **największy pusty obszar** (tak samo, jak za siedzibę rodu).
- W przypadku **remisu** żaden gracz nie zdobywa punktów.

**Nieukończone kaplice nie dają punktów.**

### WARIANT „STÓJ! KTO IDZIE?”

W czasie rozgrywki obowiązują reguły z podstawowej wersji gry z poniższym wyjątkiem.

Gdy pionek przesuwany na torze punktów dotrze do bramy, zostaje zatrzymany przez straż zamkową. **Musi się zatrzymać na polu bramy, a pozostałe punkty przepadają!** Zasada ta oczywiście nie obowiązuje podczas liczenia punktów na koniec gry.