

# INSTRUKCJA

Gra zawiera 2 warianty rozgrywki:  
SZKOCJA i IRLANDIA.

# NOWA ZIEMIA

REINER KNIZIA



## SZKOCJA

Po serii katastrof, które doprowadziły dotychczasową cywilizację do upadku, świat zaczyna się odradzać w harmonii z naturą. Przenosicie się do Szkocji, która jest w ruinie. Jednak pradawne klany podjęły się odbudowy kraju. Jako przywódcy klanów będziecie rywalizować o kontrolę nad ziemią i zamkami.

## ELEMENTY GRY

- 1 Plansza**  
(mapa Szkocji)
- 2 32 karty misji**
- 3 4 ściągawki**
- 4 32 katedry**  
(po 8 dla każdego gracza)
- 5 48 zamków**  
(po 12 dla każdego gracza)
- 6 8 znaczników osiągnięć**  
(po 2 dla każdego gracza:  
„0/100” i „200/300”)
- 7 4 znaczniki punktów**  
(po 1 dla każdego gracza)
- 8 144 płytki**  
(po 36 dla każdego gracza)  
+ 4 zapasowe puste płytki

Pozostałe elementy odłóżcie do pudełka.



1



2



3



4

5



6



7

8





# PRZYGOTOWANIE GRY

- 1 **Planszę** z mapą Szkocji połóżcie na środku stołu.
  - 2 **Karty misji** potasujcie i połóżcie (misją do dołu) w stosie w wyznaczonym miejscu na planszy.
- Weźcie elementy w wybranym przez siebie kolorze:
- 3 **Po 1 znaczniku punktów** – połóżcie je na torze punktacji, na polu 0.
  - 4 **Po 1 znaczniku osiągnięć** „0/100” – połóżcie je (pustą stroną do góry) przed sobą. Będą potrzebne, jeśli na torze punktacji dotrzecie do 100 punktów. Znaczniki „200/300” odłóżcie do pudełka.
  - 5 **Po 12 zamków** – połóżcie je przed sobą.
  - 6 **Po 8 katedr** – połóżcie je przed sobą.
  - 7 **Po 1 ściągawce** – połóżcie je przed sobą.
  - 8 Odpowiednią liczbę **plytek** – w zależności od liczby graczy:

**Płytki** dokładnie wymieszajcie i połóżcie przed sobą symbolem do dołu. Będziemy nazywać je **pułą gracza**.

- 9 Weźcie **po 2 płytki** ze swojej **puli**. Podejrzycie znajdujące się na nich symbole w taki sposób, aby inni ich nie widzieli. Następnie połóżcie je (symbolem do dołu) przed sobą. Są to płytki, które **nie będą używane podczas gry**. Wiedząc, jakie symbole są na waszych 2 odłożonych płytkach, pod koniec gry będziecie mogli bardziej świadomie zaplanować swoje działania. Podczas gry możecie podglądać swoje 2 odłożone płytki.
- 10 Każdy gracz bierze **1 płytkę** ze swojej **puli**, ogląda ją i trzyma w ręku tak, aby inni nie widzieli, co się na niej znajduje.

## 2 GRACZY

Po 36 płytek (wszystkie) w kolorze gracza.

Następnie weźcie 32 płytki nieużywanego koloru i połóżcie je (symbolami do dołu) na polach oznaczonych **żółtym hekssem** (patrz rys. 8A). Pola te nie będą brać udziału w grze.

## 3 GRACZY

Po 36 płytek (wszystkie) w kolorze gracza.

## 4 GRACZY

Po 27 płytek w kolorze gracza. Z każdego zestawu odłóżcie do pudełka następujące płytki:

- 3 płytki elektrowni,
- 3 płytki farmy,
- 1 płytkę osady z 2 domami,
- 1 płytkę osady z 3 domami,
- 1 płytkę osady z 4 domami (patrz rys. X).



# CEL GRY

Waszym zadaniem jest zdobycie jak największej liczby punktów za rozbudowę Szkocji.

Co turę wykładacie na planszę **1 płytkę** – możecie zbudować **farmę**, **elektrownię** lub **domy** tworzące **osadę**. Za ich wybudowanie dostajecie punkty. Jeśli uda wam się wybudować te obiekty w odpowiednich miejscach, zdobędziecie dodatkowe punkty za **porty**, **zamki** i **katedry**. Gra kończy się, gdy wyłożycie na planszę wszystkie swoje **plytki**. Wygrywa osoba z największą liczbą punktów.

# PRZEBIEG ROZGRYWKI

Grę rozpoczyna gracz, który ostatnio był w Szkocji (lub gracz najstarszy). W swojej turze wykonuje poniższe działania:

## 1. WYKŁADA PŁYTKĘ

(i wykonuje odpowiednie działania)

## 2. DOBIERA NOWĄ PŁYTKĘ

Po nim swoje tury wykonują kolejni gracze (zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara).

## 1. GRACZ WYKŁADA PŁYTKĘ

Gracz kładzie **plytkę trzymaną w ręku** (symbolem do góry) **na pustym polu** planszy. Robi to zgodnie z poniższymi zasadami:

### PŁYTKA FARMY

- Można ją położyć **na polu farmy** lub **na polu bez żadnego symbolu**.
- W rzadkich sytuacjach, gdy **nie ma pustych pól farmy** i **pól bez żadnego symbolu**, można ją położyć **na polu elektrowni**.

### PŁYTKA ELEKTROWNII

- Można ją położyć **na polu elektrowni** lub **na polu bez żadnego symbolu**.
- W rzadkich sytuacjach, gdy **nie ma pustych pól elektrowni** i **pól bez żadnego symbolu**, można ją położyć **na polu farmy**.

### PŁYTKA OSADY

- Można ją położyć **tylko na polu osady**.

**Nie można** kłaść żadnych płytek na polach katedr, zamków i wody.





## PO WYŁOŻENIU PŁYTKI GRACZ WYKONUJE ODPOWIEDNIE DZIAŁANIA:

### FARMA

- Gracz zdobywa **1 punkt za każdą farmę** znajdującą się w grupie jego farm, do której właśnie dołożył płytkę. Grupa farm to 1 lub więcej płytek farm danego gracza sąsiadujących ze sobą bokami.
- Następnie przesuwa swój znacznik punktów o odpowiednią liczbę pól na torze punktacji.

### ELEKTROWNIA

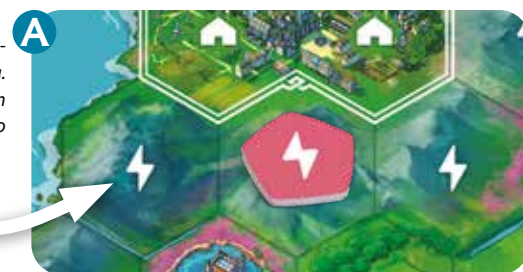
- Gracz zdobywa **1 punkt za każdą elektrownię** znajdującą się w grupie jego elektrowni, do której właśnie dołożył płytkę. Grupa elektrowni to 1 lub więcej płytek elektrowni danego gracza sąsiadujących ze sobą bokami.
- Następnie przesuwa swój znacznik punktów o odpowiednią liczbę pól na torze punktacji.



Pamiętajcie, że każda grupa składa się wyłącznie z płytek tego samego rodzaju (farm albo elektrowni) i tego samego koloru. Sąsiadujące ze sobą płytki farm i płytki elektrowni nie tworzą grupy.

#### Przykład A:

Gracz **niebieski** kładzie elektrownię obok leżącej na planszy elektrowni **różowego** gracza. Nie tworzą one grupy (nie są w tym samym kolorze), gracz **niebieski** zdobywa więc tylko **1** punkt (za swoją 1 elektrownię).



#### Przykład B:

Gracz **pomarańczowy** kładzie elektrownię obok leżącej na planszy innej swojej elektrowni. Tworzą one grupę 2 elektrowni **pomarańczowego** gracza, zdobywa więc on **2** punkty.



### OSADA

Na planszy są 3 rodzaje osad: **małe** (1 pole), **średnie** (2 pola) i **duże** (3 pola). Gdy w osadzie **nie ma już pustych pól**, gracze **sprawdzają, ile mają domów** (symboli na swoich płytkach osad) w tej osadzie, i zdobywają odpowiednią liczbę punktów. Następnie przesuwa swój znacznik punktów o odpowiednią liczbę pól na torze punktacji.



#### 1 MAŁA OSADA

- Gracz zdobywa tyle punktów, ile ma **domów** na płytce osady.

#### 2 ŚREDNIA OSADA

- Gracz z **największą liczbą domów** zdobywa **5** punktów.
- Drugi gracz zdobywa **3** punkty.
- Jeśli w średniej osadzie są **płytki tylko 1 gracza**, zdobywa on **8** punktów (**5** + **3**).
- W przypadku **remisu** gracz, który położył płytkę **na ostatnim pustym polu**, zdobywa **mniejszą liczbę punktów**.

#### Przykład:

Gracz **różowy** dokłada 2 domy na ostatnie puste pole średniej osady. Gracze sprawdzają więc, kto ma w niej więcej domów: gracz **niebieski** ma 1 dom, a **różowy** 2 domy. Gracz **różowy** zdobywa **5** punktów, a gracz **niebieski** **3** punkty.



#### 3 DUŻA OSADA

- Gracz z **największą liczbą domów** zdobywa **8** punktów.
- Drugi gracz zdobywa **5** punktów.
- Pozostali gracze nie zdobywają punktów za tę osadę.
- Jeśli w dużej osadzie są **płytki tylko 1 gracza**, zdobywa on **13** punktów (**8** + **5**).
- W przypadku **remisu** gracz, który położył płytkę na ostatnim pustym polu, zdobywa **mniejszą liczbę punktów**. Jeśli wciąż jest remis, większą liczbę punktów zdobywa gracz siedzący bliżej gracza, który dołożył płytkę jako ostatni (zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara).

#### Przykład:

Gracz **różowy** dokłada 3 domy na ostatnie puste pole dużej osady. Gracze sprawdzają więc, kto ma w niej więcej domów. Gracz **różowy** ma ich najwięcej (3 domy), zdobywa więc **8** punktów. Gracze **niebieski** i **pomarańczowy** mają remis (po 1 domu), ale gracz **niebieski** siedzi bliżej gracza **różowego** (gracza, który dołożył ostatnią płytkę do dużej osady), patrząc zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Dlatego to gracz **niebieski** zdobywa **5** punktów. Gracz **pomarańczowy** nie zdobywa punktów.



### PORT

Za każdym razem, gdy gracz położy płytkę osady **na polu osady sąsiadującym z portem**, zdobywa **1** punkt i przesuwa swój znacznik punktów na torze punktacji.

Pamiętajcie, że gracz zdobywa ten punkt niezależnie od tego, czy są jeszcze puste pola w tej osadzie, czy nie.

Zgodnie z zasadami opisanymi wcześniej jeśli nie ma już pustych pól w tej osadzie, gracze sprawdzają, ile mają w niej domów, i zdobywają punkty.



## ZAMEK

Jeśli położona przez gracza płytką (farmy, elektrowni lub osady) jest **pierwszą płytką sąsiadującą z polem zamku**, gracz ten przejmuje kontrolę nad polem zamku – **kładzie na nim swój zamek**. Jeśli gracz położy kolejną płytkę sąsiadującą ze swoim zamkiem, nie dostawia następnego swojego zamku. Na polu zamku może stać 1 zamek (gracza kontrolującego to pole). Jeśli gracz położy płytkę sąsiadującą z zamkiem rywala, gracze sprawdzają, kto teraz kontroluje pole zamku:

- Kontroluje je gracz mający **więcej pylek sąsiadujących z polem zamku**. Jeśli zmienia się gracz kontrolujący, wstawia on swój zamek na to pole, a zamek znajdujący się tam dotychczas wraca do właściciela.
- W przypadku **remisu** (gracze mają tyle samo pylek sąsiadujących z polem zamku) graczem kontrolującym to pole jest gracz z **większą liczbą pylek farm i pylek elektrowni** sąsiadujących z tym polem. Jeśli nadal jest remis, kontrolę nad polem zamku zachowuje gracz kontrolujący je do tej pory. Za zamki gracze zdobędą punkty na koniec gry: 5 punktów za każdy swój zamek znajdujący się na planszy.

### Przykład A:

Gracz **niebieski** kładzie elektrownię obok pola zamku kontrolowanego przez gracza **różowego**. Mają oni po 1 płytce sąsiadującej z zamkiem. Jest remis, sprawdzają więc, kto z nich ma więcej **farm i elektrowni** sąsiadujących z tym polem – mają po 1 takiej płytce. Gracz **różowy** pozostaje więc graczem kontrolującym to pole zamku. Jeśli w dalszej części gry gracz **niebieski** położy następną płytkę sąsiadującą z polem zamku, przejmie kontrolę nad nim. **Różowy** zamek wróci do jego właściciela, a na pole zamku położony zostanie zamek **niebieski**.

### Przykład B:

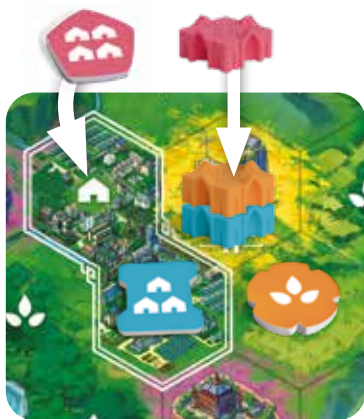
Gracz **niebieski** kładzie elektrownię obok pola zamku kontrolowanego przez gracza **różowego**. Mają oni po 1 płytce sąsiadującej z zamkiem. Jest remis, sprawdzają więc, kto z nich ma więcej **farm i elektrowni** sąsiadujących z tym polem – gracz **niebieski** ma 1 elektrownię, a **różowy** nie ma ani elektrowni, ani farmy. Gracz **niebieski** przejmuje więc kontrolę nad polem zamku – oddaje **różowy** zamek rywalowi i wstawia tam swój zamek.



## KATEDRA

Jeśli położona przez gracza płytką (farmy, elektrowni lub osady) jest **pierwszą jego płytką sąsiadującą z polem katedry**, gracz ten wykonuje następujące działania:

- Na polu katedry **kładzie swoją katedrę**. Jeśli na tym polu jest już jakaś katedra, swoją kładzie **na górze** (gracze tworzą w ten sposób coraz wyższą katedrę).
- **Bierze kartę misji** z góry stosu (kładzie ją przed sobą tak, aby inni nie widzieli, co się na niej znajduje). Gracz może w dowolnym momencie podglądać swoje karty misji. Za spełnienie wymagań swoich **kart misji** gracze zdobędą punkty na koniec gry. Jeśli gracz remisuje z rywalem pod względem wymagań misji, traktuje się to jako wykonanie misji.



## 2. GRACZ DOBIERA NOWĄ PŁYTKĘ

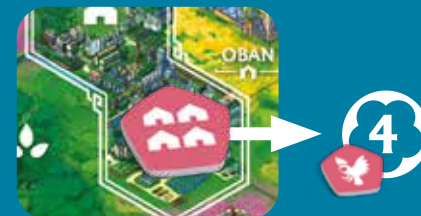
Na koniec swojej tury gracz **dobiera 1 płytkę ze swojej puli** (ponownie ma w ręku 1 płytkę). Podgląda ją i trzyma, tak, aby inni nie widzieli, co się na niej znajduje. Na tym tura gracza się kończy. Swoją turę rozpoczyna gracz siedzący z lewej strony.

# KONIEC GRY

Gra kończy się, gdy każdy gracz dołoży na planszę wszystkie swoje płytki. Gracze liczą poniższe punkty i dodają je do tych zdobytych w trakcie gry.

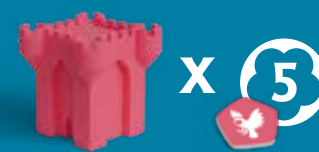
## 1. PUNKTY ZA NIEUKOŃCZONE OSADY (mające puste pola)

Każdy gracz zdobywa za taką osadę tyle punktów, ile ma w niej **domów**.



## 2. PUNKTY ZA ZAMKI

Każdy gracz zdobywa **5** punktów za każdy swój zamek na planszy.



## 3. PUNKTY ZA KARTY MISJI

Każdy gracz ujawnia kolejno swoje karty – za spełnienie wymagań danej misji zdobywa podaną na karcie liczbę punktów.

### Uwaga!

Karty misji **DAR KATEDRY** nie mają wymagań. Za każdą taką kartę gracz zdobywa **3** punkty.



Jeśli gracz przekroczy 100 punktów na torze punktacji, **przekreśla swój znacznik osiągnięć** z wartości 0 na 100. Jeśli przekroczy 200 punktów, wymienia znacznik „0/100” na znacznik „200/300” (bierze go z pudełka) i kładzie wartość 200 do góry. Jeśli przekroczy 300 punktów, przekreśla znacznik na wartość 300.



Zwycięzcą zostaje gracz z największą liczbą punktów. W przypadku remisu wygrywa gracz **mający zamek EDYNBURG** (to pole zamku oznaczone jest na mapie białą koniczyną).

Jeśli żaden z remisujących graczy nie ma zamku **EDYNBURG**, patrzycie, który gracz ma zamek **STIRLING** (to pole zamku również oznaczone jest białą koniczyną) – gracz ten zostaje zwycięzcą (nawet jeśli nie był jednym z remisujących graczy!).





# NOWA ZIEMIA

REINER KNIZIA



## IRLANDIA

Nie tylko Szkoci pracują nad odbudową swojej ojczyzny. Irlandzkie klany również dążą do przywrócenia celtyckiej społeczności dawnej świetności. Rywalizacja o wpływy na Szmaragdowej Wyspie to prawdziwe wyzwanie dla tych, którzy zdobyli już doświadczenie w Szkocji.

## ELEMENTY GRY

- 1 Plansza**  
(mapa Irlandii)
- 2 14 znaczników wież**
- 3 12 kart celów**
- 4 4 znaczniki „x2”**  
(po 1 dla gracza)

Weźcie też elementy z wariantu SZKOCJA:

- **ściągawki**  
(po 1 dla gracza)
- **32 katedry**  
(po 8 dla gracza)
- **48 zamków**  
(po 12 dla gracza)
- **8 znaczników osiągnięć**  
(po 2 dla gracza: „0/100” i „200/300”)
- **4 znaczniki punktów**  
(po 1 dla gracza)
- **144 płytki**  
(po 36 dla gracza)

Pozostałe elementy odłóżcie do pudełka.





# PRZYGOTOWANIE GRY

- 1 Planszę** z mapą Irlandii połóżcie na środku stołu.
- 2 Karty celów** potasujcie, a następnie **8 kart celów** połóżcie w rzędzie (celem do góry) obok planszy. **Pozostałe karty celów** połóżcie w stosie w wyznaczonym miejscu na planszy (celem do dołu).
- 3 Znaczniki wież** połóżcie symbolem wieży do góry i wymieszajcie. Następnie połóżcie **po 1 znaczniku** na każdym polu wieży (symbolem wieży do dołu).

Weźcie elementy w wybranym przez siebie kolorze:

- 4 Po 1 znaczniku punktów** – połóżcie je na torze punktacji, na polu 0.
- 5 Po 1 znaczniku osiągnięć** „0/100” – połóżcie je (pustą stroną do góry) przed sobą. Będą potrzebne, jeśli na torze punktacji dotrzecie do 100 punktów. Znaczniki „200/300” odłóżcie do pudełka.
- 6 Po 12 zamków** – połóżcie je przed sobą.

- 7 Po 8 katedr** – połóżcie je przed sobą.
- 8 Po 1 ściągawce** – połóżcie je przed sobą.
- 9 Po 1 znaczniku podwojenia** – połóżcie je przed sobą.
- 10** Odpowiednią liczbę **plytek** – w zależności od liczby graczy (patrz tabela poniżej).

**Płytki** dokładnie wymieszajcie i połóżcie przed sobą symbolem do dołu. Będziemy nazywać je **pułą gracza**.

- 11** Weźcie **po 4 płytki** ze swojej **puły**. Podejrzyjcie znajdujące się na nich symbole w taki sposób, aby inni ich nie widzieli. Następnie potasujcie je i połóżcie (symbolem do dołu) przed sobą – będziemy nazywać je **pułą dodatkową**. Podczas gry będziecie mogli z niej skorzystać, wykonując działanie wieży (wyjaśnimy to w dalszej części instrukcji).
- 12** Każdy gracz bierze **1 płytkę** ze swojej **puły**, ogląda ją i trzyma w ręku tak, aby inni nie widzieli, co się na niej znajduje.

2 GRACZY	3 GRACZY	4 GRACZY
<b>Po 36 płytek</b> (wszystkie) w kolorze gracza.  Następnie weźcie 24 płytki nieużywanego koloru i połóżcie je (symbolami do dołu) na polach oznaczonych <b>żółtym heksagony</b> (patrz rys. 10A). Pola te nie będą brać udziału w grze.	<b>Po 36 płytek</b> (wszystkie) w kolorze gracza.	<b>Po 27 płytek</b> w kolorze gracza. Z każdego zestawu odłóżcie do pudełka następujące płytki: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 3 płytki elektrowni,</li> <li>• 3 płytki farmy,</li> <li>• 1 płytkę osady z 2 domami,</li> <li>• 1 płytkę osady z 3 domami,</li> <li>• 1 płytkę osady z 4 domami (patrz rys. ).</li> </ul>



## CEL GRY

Waszym zadaniem jest zdobycie jak największej liczby punktów za rozbudowę Irlandii. Co turę wykładacie na planszę **1 płytkę** – możecie zbudować **farmę**, **elektrownię** lub **domy** tworzące osadę lub **miasteczko**. Za ich wybudowanie dostajecie punkty. Jeśli uda wam się wybudować te obiekty w odpowiednich miejscach, zdobędziecie dodatkowe punkty za **farmy morskie**, **zamki** i **wieże**. Gra kończy się, gdy wyłożycie na planszę wszystkie swoje **plytki**. Wygrywa osoba z największą liczbą punktów.

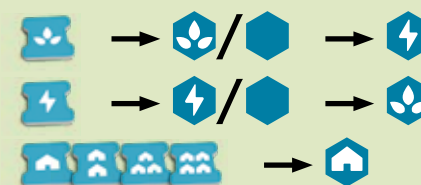
## PRZEBIEG ROZGRYWKI

Grę rozpoczyna gracz, który ostatnio był w Irlandii (lub gracz najstarszy). W swojej turze wykonuje poniższe działania:

- 1. WYKŁADA PŁYTKĘ** (i wykonuje odpowiednie działania)
- 2. DOBIERA NOWĄ PŁYTKĘ** Po nim swoje tury wykonują kolejni gracze (zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara).

### 1. GRACZ WYKŁADA PŁYTKĘ

Gracze wykonują to działanie na tych samych zasadach co w wariantcie SZKOCJA:



## PO WYŁOŻENIU PŁYTKI GRACZE WYKONUJĄ ODPOWIEDNIE DZIAŁANIA JAK W WARIANCIE SZKOCJA, Z PONIŻSZYMI ZMIANAMI:

### FARMA MORSKA

- Na planszy Irlandii nie ma portów, które były w Szkocji. Zastąpiły je farmy morskie.
- Za każdym razem, gdy gracz położy płytkę farmy lub elektrowni na pole sąsiadujące z farmą morską, zdobywa dodatkowy 1 punkt i przesuwa swój znacznik punktów na torze punktacji. Pamiętajcie, że gracz zdobywa ten punkt niezależnie od punktów za grupę farm lub grupę elektrowni.



### MIASTECZKO

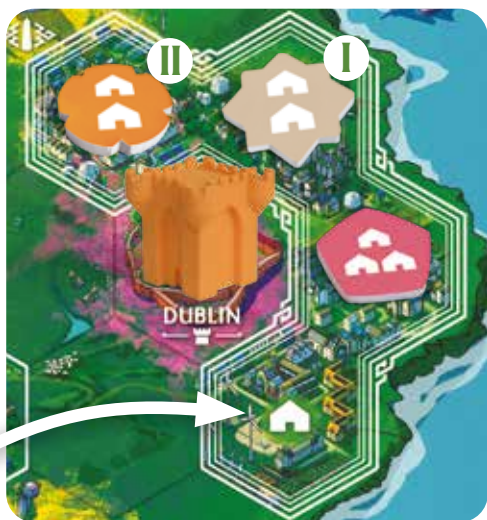
- Obok osad (małych, średnich i dużych) w Irlandii jest też **miasteczko** (4 pola).
- Gracz z **największą liczbą domów** zdobywa 12 punktów.
- Drugi gracz zdobywa 8 punktów.
- Trzeci gracz zdobywa 5 punktów.
- Czwarty gracz nie zdobywa punktów.



- Jeśli w miasteczku są **płytki tylko 1 gracza**, zdobywa on 25 punktów (12 + 5 + 8).
- Jeśli w miasteczku są **płytki tylko 2 graczy**, ten o większej liczbie domów zdobywa 17 punktów (12 + 5), a drugi gracz zdobywa 8 punktów.
- W przypadku **remisu** gracz, który położył płytkę na ostatnim pustym polu miasteczka, zdobywa **mniejszą liczbę punktów**. Jeśli wciąż jest remis, większą liczbę punktów zdobywa gracz siedzący bliżej gracza, który dołożył płytkę jako ostatni (zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara).

#### Przykład:

Gracz **niebieski** dokłada 4 domy na ostatnie puste pole miasteczka. Gracze sprawdzają więc, kto ma w nim więcej domów. Gracz **niebieski** ma ich najwięcej (4 domy), zdobywa więc 12 punktów. Gracz **różowy** jest drugi (3 domy), zdobywa więc 8 punktów. Gracze **pomarańczowy** i **beżowy** mają remis (po 2 domy), ale gracz **beżowy** siedzi bliżej gracza **niebieskiego** (gracza, który dołożył ostatnią płytkę do miasteczka), patrząc zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Dlatego to gracz **beżowy** zdobywa 5 punktów. Gracz **pomarańczowy** nie zdobywa punktów.



### KARTY CELÓW

Po dołożeniu płytki gracz sprawdza, czy spełnił wymagania którejs z **kart celów** leżących obok planszy. Jeśli tak – **zdobywa punkty** (jeśli spełnił wymagania kilku kart – zdobywa punkty za każdą z nich). **Uwaga!** Gracz, który zdobył punkty za kartę celu, **nie zabiera jej!** Karta zostaje na swoim miejscu. Pozostali gracze również mogą zdobyć za nią punkty.

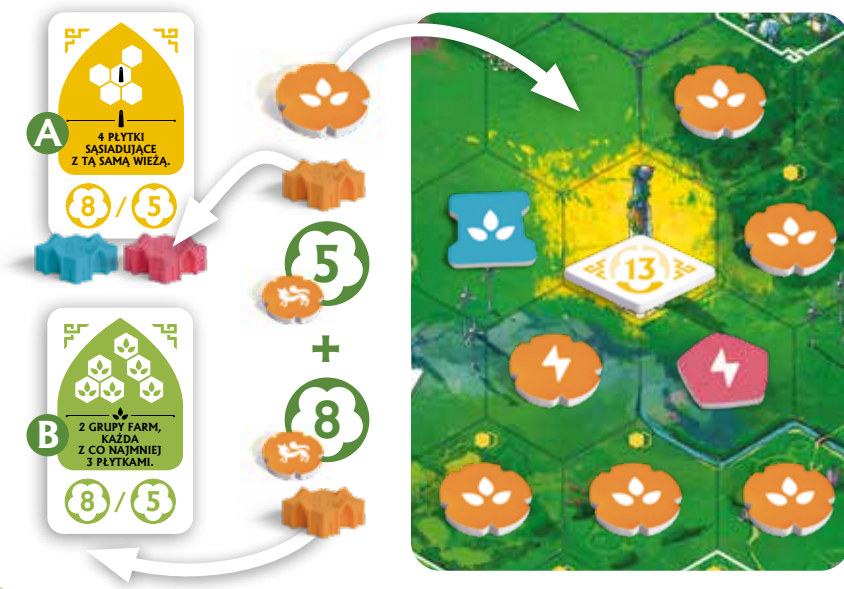
**Pierwszy gracz**, który spełni wymagania danej karty celu, zdobywa **większą liczbę punktów** w tej karty (przesuwa swój znacznik na torze punktacji o odpowiednią liczbę pól).

**Wszyscy pozostali gracze**, którzy spełnią wymagania tej karty celu, zdobędą **mniejszą liczbę punktów** (przesuwają swoje znaczniki na torze punktacji o odpowiednią liczbę pól).

Gracz może **tylko raz** zdobyć punkty za daną kartę celu. Aby to zaznaczyć, gracz **kładzie swoją katedrę** na tej karcie (pierwszy gracz pod większą wartością, pozostali gracze pod mniejszą wartością).

#### Przykład:

Gracz **pomarańczowy** dokłada farmę. Spełnił wymagania **żółtej** karty celu **A**. Gracz **niebieski** jako pierwszy spełnił wymagania tej karty w innej części planszy (jego katedra leży pod symbolem 8 punktów), więc gracz **pomarańczowy** zdobywa 5 punktów (kładzie swoją katedrę pod symbolem 5 punktów – kładzie ją na katedrze **różowego** gracza, który wcześniej spełnił wymagania tej karty w innej części planszy). Gracz **pomarańczowy** dzięki dołożonej farmie spełnił też wymagania **zielonej** karty celu **B**. Spełnił je jako pierwszy, zdobywa więc 8 punktów (kładzie swoją katedrę pod symbolem 8 punktów).



### WIEŻA

Jeśli położona przez gracza płytkę (farmy, elektrowni lub osady) jest **pierwszą jego płytką sąsiadującą z polem wieży**, gracz ten może wykonać **działanie znacznika z tej wieży** (jeśli spełnia jej wymagania). Działanie znacznika danej wieży może wykonać **każdy gracz**, ale każdy z nich może je wykonać **tylko raz** – po położeniu pierwszej swojej płytki sąsiadującej z tą wieżą.



## 2. GRACZ DOBIERA NOWĄ PŁYTKĘ

Na koniec swojej tury gracz **dobiera 1 płytkę ze swojej puli** (ponownie ma w ręku 1 płytkę). Podgląda ją i trzyma, tak, aby inni nie widzieli, co się na niej znajduje. Na tym tura gracza się kończy. Swoją turę rozpoczyna gracz siedzący z lewej strony.



## ZNACZNIKI WIEŻ



### DODATKOWA TURA (4x)

Po zakończeniu obecnej tury **wylosuj 1 płytkę** ze swojej **puli dodatkowej** i wykonaj swoją dodatkową turę.

Jeśli w **dodatkowej turze** dołożysz płytkę sąsiadującą z inną wieżą o tym działaniu, nie wykonujesz kolejnej dodatkowej tury.



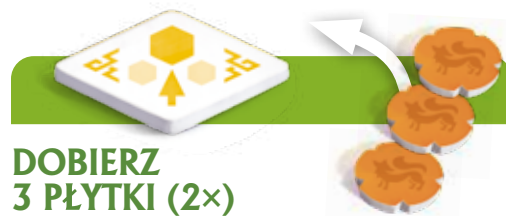
### ZNACZNIK PODWOJENIA (2x)

Jeśli twoje płytki będą **sąsiadować z tymi 2 znacznikami wież**, połóż swój **znacznik podwojenia** nad **kartą celu**, której wymagań jeszcze nie spełniłeś. Jeśli spełnisz wymagania tej karty do końca gry, zdobywasz za nią **podwójną liczbę punktów**.



### ZDOBYWASZ 13 PUNKTÓW (3x)

Jeśli twoje płytki będą **sąsiadować z tymi 3 znacznikami wież**, zdobywasz **13** punktów (przesuwasz swój znacznik na torze punktacji o odpowiednią liczbę pól).



### DOBIERZ 3 PŁYTKI (2x)

Na koniec obecnej tury (wykonując działanie **2. GRACZ DOBIERA NOWĄ PŁYTKĘ**) **dobierz 3 płytki** ze swojej **puli** (zamiast 1). W następnej turze (wykonując działanie **1. GRACZ WYKŁADA PŁYTKĘ**) **wyberz 1 z nich**, a pozostałe płytki **wymieszaj i odłóż** do swojej **puli** (symbolem do dołu).

Jeśli pod koniec gry w swojej **puli** masz **mniej niż 3 płytki**, dobierasz tyle, ile jest w **puli**.



### DOBIERZ KARTĘ CELU (1x)

Dobierz **kartę celu** z góry stosu, obejrzyj ją i połóż przed sobą tak, aby inni nie widzieli, co się na niej znajduje. W dowolnej chwili możesz ją podglądać. Jeśli spełnisz wymagania tej karty, na koniec gry zdobywasz **większą liczbę punktów z tej karty**.



### ZDOBYWASZ 3 PUNKTY (2x)

Jeśli twoja płytka będzie **sąsiadować z tym znacznikiem wieży**, zdobywasz **3** punkty (przesuwasz swój znacznik na torze punktacji o odpowiednią liczbę pól).

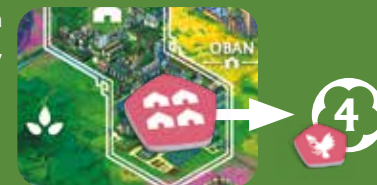


## KONIEC GRY

Gra kończy się, gdy każdy gracz dołoży na planszę wszystkie swoje płytki. Gracze liczą poniższe punkty i dodają je do tych zdobytych w trakcie gry.

### 1. PUNKTY ZA NIEUKOŃCZONE OSADY (mające puste pola)

Każdy gracz zdobywa za taką osadę tyle punktów, ile ma w niej **domów**.



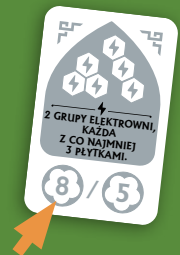
### 2. PUNKTY ZA ZAMKI

Każdy gracz zdobywa **5** punktów za każdy swój zamek na planszy.



### 3. PUNKTY ZA KARTY CELÓW

Każdy gracz ujawnia swoją kartę celu dobraną podczas gry (jeśli ją ma) – za spełnienie jej wymagań zdobywa **większą liczbę punktów** podaną na karcie.



Zwycięzcą zostaje gracz z największą liczbą punktów. W przypadku remisu wygrywa gracz **mający zamek BLARNEY** (to pole zamku oznaczone jest na mapie białą koniczyną).

Jeśli żaden z remisujących graczy nie ma zamku **BLARNEY**, patrzcie, który gracz ma najwięcej płytek sąsiadujących z polem wieży również oznaczonym białą koniczyną – gracz ten zostaje zwycięzcą (nawet jeśli nie był jednym z remisujących graczy!).

Jeśli jest remis w płytkach sąsiadujących z **oznaczoną wieżą**, gracze ci dzielą się zwycięstwem.



Game design: © Dr Reiner Knizia, 2024. All rights reserved.  
This publication: © Mighty Boards Ltd, 2024. All rights reserved. No part of this product may be reproduced without authorisation from Mighty Boards.



Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA  
ul. Apełczna 6  
05-075 Warszawa-Wesoła  
www.nk.com.pl, gpsr@nk.com.pl  
© 2025 Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA

**Dyrektor ds. gier planszowych:**  
Jarosław Basałyga  
**Koordinacja produkcji:**  
Krystyna Michalak, Aleksandra Semla  
**DTP:** Paweł Nowicki

**Redakcja:**  
Jakub Mann, Grzegorz Stawicki  
**Marketing:**  
Zuzanna Makaruk, Sandra Ptasieńska  
**Korekta:** Marta Kania

Reiner Knizia dziękuje wszystkim, którzy przyczynili się do powstania tej gry, a w szczególności:

Iain Adams, Sebastian Bleasdale, Drak, Gavin Hamilton, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Simon Kane, Dave Spring i Peter Wimmer.



Game Designer: Reiner Knizia  
Game Director: David Chircop  
Art Director: Mark Casha  
Game Developer: Gordon Calleja  
Illustrator:  
Anna „Mikado” Przybylska  
Cover artist:  
Kate „vesner” Redesiuk  
Graphic Designer, 3D Designer  
& Concept Artist: Max Kosek

Marketing Manager:  
Eveline Foubert  
Community Manager:  
Harry Apartoglou  
3D Sculptor: Gaston Santibañez  
Editor: Eric Slauson  
Special Thanks:  
Aphrodite Andreou,  
Christopher Borg  
and Britta Stöckmann