



Sabika

◆ Germán P. Millán ◆

Instrukcija

„Sabika z dumą nosi koronę, której pozazdrościć by jej mogły gwiazdy na niebie gdyby pragnęły ozdoby: Alhambry.
Niech Bóg jej strzeże i zachowa; rubin, klejnot w koronie”.
(Ibn Zamrak, 1333-1393)

W Grenadzie, na szczycie wzgórza al-Sabika (co w języku arabskim oznacza złotą sztabkę) dynastia Nasrydów (1232-1492) stworzyła jedną z najbardziej imponujących budowli w historii – Alhambry. Ta monumentalna twierdza w obrębie swych murów o długości 2 kilometrów chroni jeden z najlepiej zachowanych klasycznych arabskich pałaców w stylu Islamskim.

W Sabice wcielisz się w rolę szlacheckiego członka dynastii Nasrydów i będziesz uczestniczyć w planowaniu wież, ogrodów i pałaców tej antycznej i wspaniałej budowli. Oprócz tego szczytnego przedsięwzięcia musisz również zadbać o ustanowienie stosunków handlowych z całą Europą, Maghrebem (północno-zachodnią Afryką) i Bliskim Wschodem, aby generować dochód wystarczający do płacenia wysokich sum w ramach trybutu dla katolickich władców Kastylii. Gra kończy się zdobyciem Grenady przez wojska Kastylijskie w 1492 roku. Twoim ostatecznym celem jest zapisanie się w historycznych tekstach i poematach jako najbardziej wpływowego członka dynastii Nasrydów tamtych czasów.

Podziękowania

Autor chce podziękować wszystkim osobom, które miały wkład w powstawanie Sabiki. Na wyrazy uznania zasłużyli: Juan Ruiz de la Fuente, Juan Ignacio Milla, Antonio Varela, Alberto Martínez, Rafael Muñoz, Aida Hernández, Gerardo Linde, Rafael M. Framit, Aaron Vallecillos, Israel Reyes, Juan Manuel del Rosal, Lorena Santaella, José Raúl Megías, Francisco J. Hiraldo, Miguel Puga „MagoMigue”, Juan Luque i Rafael Sáiz, David Prieto. José Miguel Puerta Vilchez - dziękuję za Twoją pomoc w odkrywaniu sekretów Alhambry! Na specjalne podziękowania zasługuje też Encarna y José Manuel za pokazanie mi, jak ważne są nasze korzenie.

Ludonova dziękuje Alberto Martínezowi oraz Antonio Vareli za zaangażowanie w playtesty, szczególnie w „trudnych czasach” to José Miguelowi Puerta Vilchezowi za wkład historyczny i mnóstwo informacji o rodzie Nasrydów, Alhambrze i poematach, które ozdabiają jej ściany; na koniec dziękujemy autorowi - za zaufanie, zaangażowanie i niegasnący entuzjazm w tworzeniu jak najlepszej gry.

Autor: Germán P. Millán

Ilustracje: Laura Bevon

Layout i skład graficzny: David Prieto

Rozwój gry i zasady: Juan Luque i Rafael Sáiz

Ludonova S.L., 2022. All rights reserved.

San Pablo 22 – Córdoba – Spain

Wersja Polska: Lucrum Games sp. z o.o.

Tłumaczenie: Magdalena Włodarczyk

Redakcja: Michał Szewczyk

Skład: Przemysław Kasztelaniec

Elementy gry

1 dwustronna plansza



4 pracownice



24 magazyny



10 płytek startowych



16 magazynów początkowych



9 pieczęci



21 płytek głównych budowli
(9 z I epoki, 12 z II epoki)



9 żetonów życzeń sultana



1 woreczek na surowce/towary



16 poddanych
mistrz budowniczy



x2 x2 x2 x2

kupiec



x1 x1 x1 x1

poetka



x1 x1 x1 x1

8 poddanych sułtana



mistrz budowniczy x4
kupiec x2



poetka x2

36 statków



x9 x9

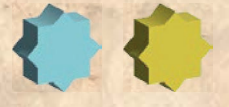


x9 x9

4 znaczniki
prestżu



4 znaczniki para



4 znaczniki
przychylności sułtana



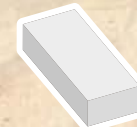
105 materiałów



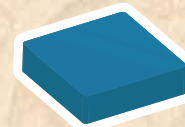
gips x30



drewno x30



marmur x25



ceramika x20

1 znacznik
narratora



90 kart:



poniejsze budowle x36



plany architektoniczne x4



poniejsze poematy x22



główne poematy x20



handel x8

12 płytek miast



x6



x6

3 płytki do
zakrycia pól



1 znacznik pierwszego
gracza



24 surowce/towary



trzcina cukrowa /
cukier x8



glina /
dzban x8



jedwab /
szaty x8

43 żetony dinarów



x28 x10 x5

Tryb zaawansowany

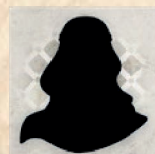
14 płytek wydarzeń



x5 x9

Tryb solo

4 płytki
poddanych



x4

1 planszетка
akcji

26 kart poddanych



x12



x7



x7

Przygotowanie rondla

- A. Umieść planszę na stole, stroną odpowiadającą liczbie graczy: 1-2 graczy na stronie (1/2), 3-4 graczy (3/4). W grze trzyosobowej użyjcie 3 płytek by zakryć 3 pola oznaczone symbolem - są one używane wyłącznie w grze czteroosobowej.
- B. Umieść poddanych sułtana na polach oznaczonych odpowiednimi kształtami. Poddani nie są wykorzystywani w grze czteroosobowej.
- C. Umieść wszystkie żetony surowców/towarów w woreczku i dobrze wymieszaj. Następnie dobieraj po jednym losowym żetonie i umieszczaj na planszy na wszystkich polach oznaczonych symbolem, **stroną surowca do góry**.
- D. Umieść dinary i materiały obok planszy, tworząc zasoby dostępne dla wszystkich graczy. Następnie umieść po 1 marmurze na każdym polu oznaczonym.

Pamiętaj: materiały i dinary są nieskończone. Jeśli ich znaczniki wyczerpią się w trakcie gry, użyj dowolnego substytutu.

Przygotowanie głównej planszy

- E. Umieść znacznik narratora na pierwszym polu na torze rund.
- F. Pomieszaj (zakryte) żetony życzeń sułtana, a następnie wybierz 3, po jednym dla każdej litery (A, B i C) i umieść losowo na odpowiednich miejscach (oznaczonych przerywaną linią) na torze rund. Pozostałe żetony odłóż do pudełka.
- G. Umieść płytki głównych budynków (odkryte) na odpowiednich polach na prawo i lewo od rondla. 9 brązowych płytek I ery powinno znajdować się po lewej stronie, a 12 granatowych płytek II ery - po prawej stronie.

Pamiętaj: w grze dwuosobowej usuń z gry płytki oznaczone symbolem 3/4. W rozgrywce wykorzystasz tylko 9 granatowych płytek.

- H. Potasuj 24 płytki magazynów (zakryte). Podziel je na dwa stosy po 12 płytek i umieść każdy z nich na odpowiednich polach po lewej i prawej stronie rondla. Następnie odkryj po 2 płytki z każdego stosu i połóż je na wskazanych polach obok stosów.
- I. Potasuj karty pomniejszych budowli i utwórz z nich talię. Umieść ją na odpowiednim miejscu na lewo od rondla. Następnie odkryj 4 wierzchnie karty z talii.
- J. Potasuj karty pomniejszych poematów, utwórz z nich talię i umieść ją na odpowiednim polu na prawo od rondla. Następnie dobierz z niej karty w liczbie zależnej od liczby graczy: 4 karty w rozgrywce trzyosobowej, 3 karty w rozgrywce dwuosobowej. W rozgrywce czteroosobowej umieść talię obok planszy, a na wolnym polu umieść dodatkowy, 5. poemat.
- K. Potasuj karty głównych poematów i dobierz 2 na każdego gracza biorącego udział w rozgrywce (4/6/8 dla 2/3/4 graczy). **Każdy z poematów musi być oznaczony inną literą.** Jeśli dobierzesz poemat z literą, która widnieje już na innym, odrzuć go i dobierz kolejny. Następnie umieść dobrane poematy na polach poniżej rondla. Niewykorzystane poematy odłóż do pudełka.

- L. Potasuj płytki miast i umieść je (odkryte) w losowy sposób nad każdym miastem na mapie. Na lewym polu każdego z miast umieść pieczęć. Niewykorzystane płytki miast odłóż do pudełka.
- M. Potasuj karty handlu. Dobierz losowo 1 z nich i umieść ją odkrytą na odpowiednim polu na mapie. Niewykorzystane karty handlu odłóż do pudełka.

Przygotowanie gracza

Każdy z graczy wybiera kolor i dobiera:

- N. 1 pracownię, 4 początkowe magazyny (które umieszcza w pracowni), 1 losową kartę planów architektonicznych (którą umieszcza nad pracownią).
- O. 4 poddanych w wybranym kolorze (2 mistrzów budowniczych, kupca, poetkę) których umieszcza w pracowni (na stojąco).
- P. Znacznik punktów prestiżu, który umieszcza na 5 polu toru prestiżu.
- Q. Znacznik paria, który umieszcza na polu 0 na torze paria.
- R. Znacznik przychylności sułtana, który umieszcza na początku toru przychylności sułtana (lwia fontanna w górnej części planszy).
- S. 9 statków w wybranym kolorze, które umieszcza w Królestwie Grenady na mapie planszy głównej.
- T. 2 startowe płytki, z których w sposób tajny wybiera jedną, a odrzuca drugą. Gdy zrobią to wszyscy gracze, płytki należy ujawnić.



Osoba, która wybrała płytkę o najwyższym numerze (P1) zostaje pierwszym graczem i otrzymuje znacznik pierwszego gracza. Następnie każdy gracz otrzymuje zasoby i bonusy wskazane na wybranej przez siebie płytce (P2) a także odpowiednią liczbę dinarów, zależną od kolejności w turze (P3). Aby ustalić kolejność tury, umieść znaczniki paria w taki sposób, żeby znacznik należący do pierwszego gracza był na samej górze, pod nim znacznik należący do gracza siedzącego po jego lewej stronie itd.

Omówienie i cel gry

Rozgrywka w *Sabikę* toczy się przez 5 rund, w trakcie których gracze przemieszczają swoich poddanych po 3 segmentach rondla i wykonują dostępne akcje. Każdy segment rondla skupia się na innym aspekcie: budowie Alhambry, eksporcie towarów wzdłuż szlaków handlowych czy tworzeniu poematów - wszystko po to, by na koniec zdobyć jak najwięcej punktów prestiżu, niezbędnych do zwycięstwa.

Na końcu każdej tury trzeba będzie płacić trybut (paria), sprawdzić życzenia sułtana oraz wprowadzić wydarzenia, które mogą zmienić zasady rozgrywki. Po zakończeniu 5. rundy nastąpi podliczenie wszystkich punktów prestiżu i wyłonienie zwycięzcy.

Ważne założenia w Sabice

Tekst w tej części instrukcji to zarys historyczny - jego wyłącznym celem jest nakreślenie tła dla elementów w grze.

Zasoby

W Sabice dostępne są 4 rodzaje zasobów: dinary, materiały, surowce i towary.



Dinar to waluta z epoki Nasrydów. Dinary umieszcza się je obok pracowni - nie zajmują miejsca w magazynach. Płacąc dinarami, zwróc je do puli ogólnej. Możesz posiadać dowolną liczbę dinarów.

W okresie panowania dynastii Nasrydów wybijano złote dinary, zwane też dublonami. Dinar był odpowiednikiem dziesięciu dirhemów – kwadratowych monet, które Kastylijczycy nazywali „pesante”.

Materiały służą do budowy Alhambry i tworzenia poematów. W grze dostępne są 4 rodzaje materiałów: gips, drewno, marmur oraz ceramika. Zależnie od typu wykorzystanego podczas budowy lub tworzenia poematów materiału, otrzymasz odpowiednią wartość punktów prestiżu.



Gips



Drewno



Marmur



Ceramika



Do budowy Alhambry wykorzystano materiały takie jak gips, drewno, kamień, marmur czy ceramikę. Technika, której używano w jej konstrukcji, polegała na tworzeniu z desek form, wypełniania ich materiałami wydobywymi z gleby, z wapnem jako spoiwem, a następnie ubijania tych materiałów wewnątrz formy.

Towary wykorzystywane są do handlu z innymi miastami i ustanawiania z nimi stosunków handlowych, czyli eksportu. Towary reprezentowane są przez żetony, które po jednej stronie mają symbol **surowca** a po drugiej - **towaru**. Aby eksportować towary, należy najpierw zdobyć surowce, a następnie przetworzyć je w towary.



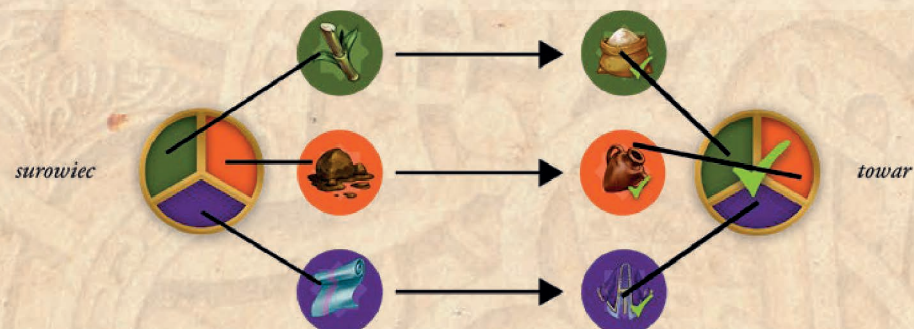
trzcina cukrowa / cukier



jedwab / szaty



glina / dzban



Dobierając **surowiec**:

- Musisz zawsze wziąć dostępny żeton z rondla.** W każdej rundzie na rondlu znajduje się określona liczba żetonów – jeśli się wyczerpią, nie możesz wziąć żadnego aż do następnej rundy.
- Musisz umieścić go na odpowiednim polu przetwarzania w swojej pracowni.** Na każdym z nich może znajdować się **tylko** 1 żeton surowca wskazanego typu.



Za każdym razem, gdy masz dobrać surowiec, którego żeton znajduje się już na polu przetwarzania w twojej pracowni, zamiast dobierania żetonu z rondla przetwórz posiadany surowiec w odpowiadający mu towar. W tym celu odwróć żeton na stronę towaru i umieść go w jednym ze swoich magazynów.



Alex otrzymuje 1 glinę z rondla (A), ale ma już w swojej pracowni ten surowiec (B). Nie doбира zatem żetonu z rondla, ale odwraca glinę na stronę towaru, przedstawiającą dzban, który natychmiast umieszcza w jednym z magazynów (C).

Możesz również przetwarzać surowce w towary akcją **produkcji** . By to zrobić, wybierz dowolny żeton surowca znajdujący się na polu przetwarzania w twojej pracowni, odwróć go na stronę towaru i umieść w magazynie.

W grze dostępne jest też kilka opcji zdobywania towarów **bezpośrednio**. W takim przypadku wybierz żeton z rondla, odwróć na stronę towaru i umieść w swoim magazynie.

Nasrydzi znaleźli dobry sposób na wypełnienie swojego skarbcza: witając w Grenadzie katalońskich i genuańskich kupców. Za ich pośrednictwem zyskali dostęp do nowych szlaków handlowych i portów takich, jak Malaga, Almeria, [tutaj przeklej ten almuncer tak, żeby nie zgubić tego zygzaka nad literką] i Adra, dzięki czemu mogli eksportować towary uważane w Europie za luksusowe: trzcinę cukrową, jedwab czy pozlacaną ceramikę.

Magazyny

Materiały i towary, które zdobywasz, zawsze muszą być przechowywane w magazynach. Kiedy chcesz je wykorzystać, zwróć je z magazynu do zasobów ogólnych (materiały) lub odrzuć do pudełka (towary). W swojej pracowni masz do dyspozycji 4 magazyny, każdy z nich o początkowej pojemności wynoszącej 1 - jest ona oznaczona symbolem . Każdy taki symbol oznacza miejsce na składowanie 1 materiału lub 1 towaru. W trakcie gry możesz zwiększyć pojemność swoich magazynów.



W tym magazynie możesz przechowywać do 3 materiałów/towarów w dowolnej kombinacji.

Pamiętaj: Nie możesz przemieszczać materiałów i towarów między magazynami. Jeśli zdobywasz któreś z nich, a nie posiadasz wolnego miejsca w magazynie, możesz zwrócić posiadany wcześniej materiał do puli lub odrzucić posiadany towar do pudełka, aby zrobić miejsce na właśnie pozyskane zasoby.

Główne i pomniejsze budowle

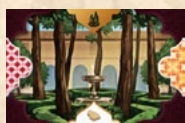


Era I



Era II

Główne budowle reprezentują konstrukcję Alcazaby (Era I), Generalife i Pałaców Nasrydów (Era II). Zapewniają punkty prestiżu, przychylność sultana, a także bonus.



Pomniejsze budowle reprezentują tworzenie ogrodów, wież i okien. Tak samo jak główne budowle, zapewniają punkty prestiżu oraz bonus, jeśli spełniają warunek planów architektonicznych.

Oryginalna twierdza na wzgórzu al-Sabika pochodzi z IX wieku. Muhammad I, założyciel dynastii Nasrydów, rozpoczął jej odbudowę w XIII wieku. W drugiej połowie XIV wieku, w okresie panowania Yusufa I i jego syna Muhammada V, Alhambra i architektura epoki Nasrydów osiągnęły swój okres największego rozkwitu dzięki mnogości budowli, ale przede wszystkim dzięki ich monumentalności i głębokiemu znaczeniu symbolicznemu.

Poematy

W grze występują 2 rodzaje poematów: **główne oraz pomniejsze**.



Pomniejsze poematy składają się z dwóch części - **niebieskiej i czerwonej**. To ty decydujesz, który z nich chcesz stworzyć. Niebieska strona zapewnia stały bonus, który modyfikuje zasady i ograniczenia w grze na korzyść gracza, podczas gdy czerwona strona zapewnia natychmiastowy bonus w postaci zasobów, akcji itp.



Główne poematy mają kolor szary i są celami, które na koniec gry zapewnią ci dodatkowe punkty prestiżu.

Alhambra to prawdopodobnie miejsce, które najlepiej na świecie łączy architekturę z poezją. Z ponad 30 poematami wciąż widocznymi na ścianach, jest to najbardziej wypełniony wersetami pomnik islamskiej architektury andaluzyjskiej i klasycznej. Autorami wierszy, które zdobią całą Alhambrę, byli sekretarze kancelarii królewskiej, a nawet premierzy. Zostały one następnie wyrzeźbione przez mistrzów rzemiosła. Wiersze te znajdują się na ścianach, sklepieniach czy fontannach całego kompleksu pałacowego.

¶ Paria



Paria to trybut, który musisz płacić koronie Kastylji. Na koniec każdej rundy musisz zapłacić wartość wskazaną na torze rund, odejmując tę liczbę na torze paria. Paria możesz zdobywać w trakcie gry na różne sposoby.

Życie w Grenadzie toczyło się wokół handlu - nie tylko w wymiarze społecznym, ale również w układzie i projekcie ulic i budynków, konsolidując królestwo muzułmańskie na półwyspie Iberyjskim. Niestety stosunek lenny, nawiązany przez Muhammada I z Ferdynandem III Kastylijskim, zmusił mieszkańców Granady do płacenia trybutu Kastylijczykom. Paria oznaczało coroczną płatność, dokonywaną w monetach przez muzułmanów na rzecz chrześcijan (pod przymusem wojskowym) w zamian za zaprzestanie działań wojennych lub utrzymanie pokoju. To spowodowało, że Taifa - muzułmańskie państwa półwyspu iberyjskiego - nieświadomie finansowały armie chrześcijańskie.

Statki



Statki reprezentują stosunki handlowe, nawiązywane z miastami Europy, Maghrebem (północno-zachodnią Afryką) i Bliskim Wschodem. Oznaczają one eksport towarów, za które w zamian zyskujesz punkty prestiżu, paria i bonus miejski. Dodatkowo możesz konsolidować swoje stosunki handlowe w zamian za kolejne bonusy.

Kupcy genueńscy, na czele z rodziną Spinola, byli szczególnie aktywni w handlu z Nasrydami w XIV i XV wieku, przewożąc towary z Granady między innymi do Florencji, Kairu i Konstantynopola.

¶ Punkty prestiżu



Za każdym razem, kiedy zdobywasz punkty prestiżu (od tej pory określane w instrukcji jako PP), przesuwasz swój znacznik na odpowiednim torze. Jeśli tracisz PP, cofasz swój znacznik. Osoba, która zdobędzie najwięcej PP wygrywa grę.

Po bitwie pod Las Navas de Tolosa (1212) potęga Almohadów w al-Andalus zaczęła się rozpadać pod presją kastylijskich działań wojskowych i lokalnych powstań w całym kraju. Obecnie nadal bada się kwestię, w jaki sposób dynastia Nasrydów zdołała się skonsolidować i utrzymać przez ponad dwa i pół wieku nieustannych podbojów chrześcijańskich. Ostatni sultan dynastii Nasrydów, Boabdil, znany jako "el chico" ("dziecko"), został zmuszony do kapitulacji 2 stycznia 1492 r. w wyniku oblężenia miasta przez wojska chrześcijańskie, dowodzone przez monarchów katolickich - Izabelę Kastylijską i Ferdynanda Aragońskiego, co położyło kres panowaniu Nasrydów. Wydarzenie to znane jest jako upadek Granady.

¶ Przebieg rozgrywki

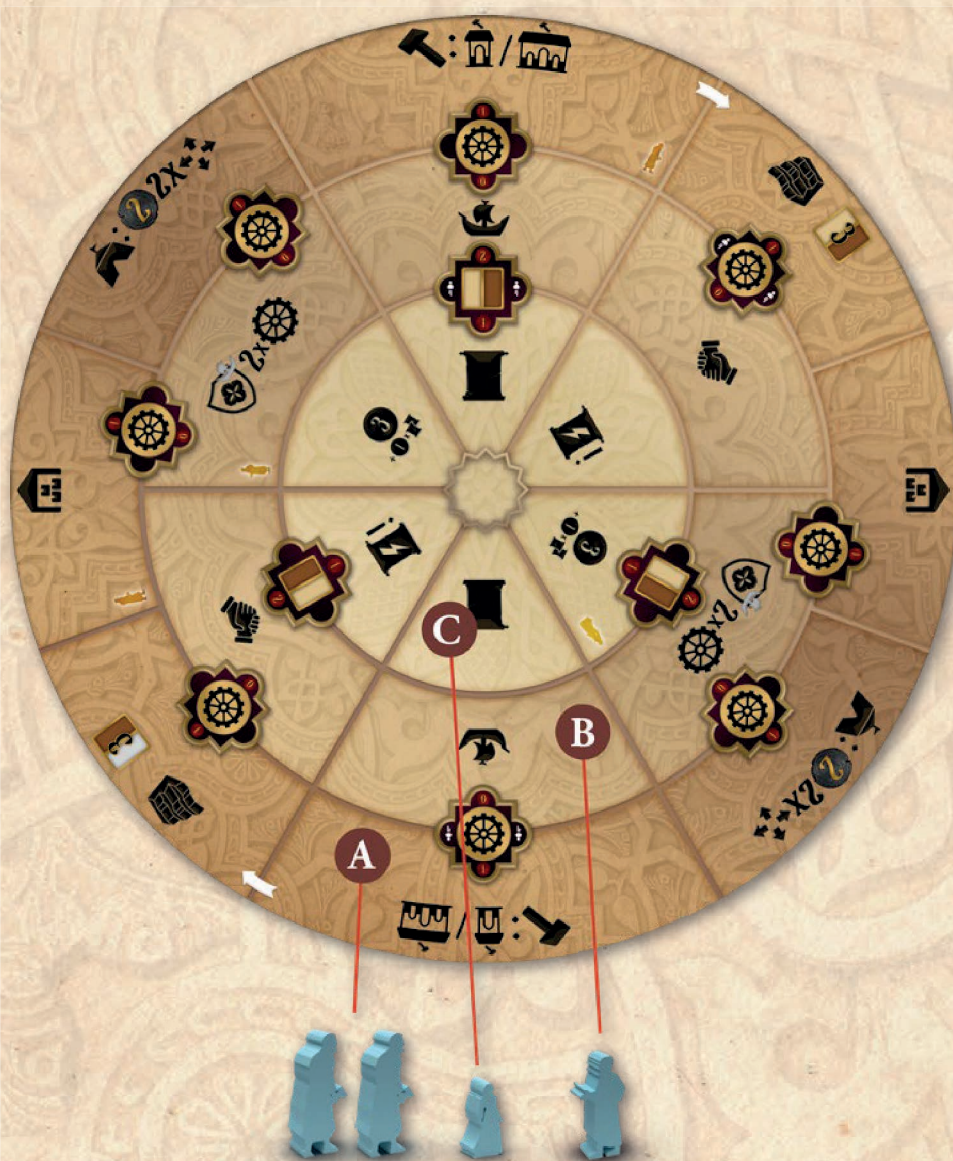
Rozgrywka w Sabikę toczy się przez 5 rund. Rundy 1 i 2 to I Era, a rundy 3-5 to II Era. Znacznik narratora odmierza kolejne rundy, wskazuje bieżącą erę, aktywuje punktację za życzenia sułtana oraz wydarzenia a także określa wysokość paria w danej rundzie. Kiedy znacznik narratora przesunie się na ostatnie pole toru, następuje końcowa punktacja, po której gra dobiega końca.

Każda runda składa się z dwóch faz:

1. Fazy akcji
2. Fazy końca rundy

¶ Faza akcji

Na środku planszy widnieje okrągły rondel, podzielony na trzy mniejsze: zewnętrzny, środkowy i wewnętrzny. Każdy z nich wymaga innego rodzaju poddanych, ponieważ odpowiada za inny aspekt rozgrywki.



- A. **Zewnętrzny rondel:** reprezentuje budowę Alhambry. Każdy gracz wysyła tu 2 poddanych - **mistrzów budowniczych**.
- B. **Środkowy rondel:** służy zdobywaniu a następnie przetwarzaniu surowców i ich eksportu do miast na mapie. Każdy gracz wysyła tu 1 poddanego - **kupca**.
- C. **Wewnętrzny rondel:** pozwala tworzyć poematy, które ozdobią ściany Alhambry. Każdy gracz wysyła tu 1 poddanego - **poetkę**.

W tej fazie gry aktywujesz swoich poddanych, którzy wykonują wybraną akcję na rondlu. Zaczynając od pierwszego gracza, a następnie podążając zgodnie z ruchem wskazówek zegara, kolejno:

- Wybierz dostępnego poddanego znajdującego się na rondlu bądź w pracowni. **Poddany jest dostępny wtedy, gdy reprezentujący go pionek jest postawiony.** Jeśli nie masz dostępnych poddanych, np. wszystkie pionki są położone, nie możesz wykonać kolejnej akcji.

W trakcie pierwszej rundy wszyscy poddani są dostępni.

- Po wybraniu poddanego zdecyduj, czy ma on pracować czy odpocząć. Po wykonaniu wybranej czynności następuje tura kolejnego gracza.

Praca

Wykonaj poniższe we wskazanej kolejności:

1. Przenieść poddanego **w obrębie jego rondla (zgodnie z ruchem wskazówek zegara)** na wybrane pole. Możesz teraz wykonać główną i/lub dodatkową akcję. W przypadku zewnętrznego rondla **2 mistrzów budowniczych jednego gracza nie może nigdy stać na tym samym polu**. Jeśli pracę ma wykonać poddany znajdujący się obecnie w pracowni, umieść go od razu na wybranym polu odpowiedniego rondla.
2. Przemieszczanie poddanych może generować dodatkowe koszty. **Przemieszczanie ich o 1 lub 2 kroki** (każde pole traktowane jest jako 1 krok) **lub umieszczanie na rondlu poddanego z pracowni jest zawsze darmowe**. Możesz przemieszczać swojego poddanego o kolejne pola, ale każdy kolejny krok wymaga zapłacenia 1 dinara.
3. Kończenie ruchu poddanego na wybranym polu może generować dodatkowe koszty. **Za każdego poddanego innego gracza, znajdującego się na polu docelowym, zapłać 1 dinara**. Nie ma znaczenia, czy poddani są aktywni. W rozgrywce 1, 2 i 3-osobowej, traktuj poddanych sułtana jak poddanych innego gracza.
4. Po zakończeniu ruchu poddanego połóż jego pionek. **Oznacza to, że poddany ten był już w danej rundzie aktywowany. Następnie wykonaj główną i/lub dodatkową akcję tego pola**. Obie akcje możesz wykonać w dowolnej kolejności, ale zawsze musisz wykonać akcję w całości przed wykonaniem kolejnej.

Pamiętaj: Po przemieszczeniu poddanego na jedno z pól rondla, musisz wykonać przynajmniej 1 akcję. Jeżeli nie możesz wykonać akcji, nie możesz przemieścić tam poddanego.



Mistrz budowniczy niebieskiego gracza przemieszcza się o 4 kroki. Niebieski płaci 2 dinary za 2 dodatkowe kroki. Dodatkowo płaci kolejne 2 dinary, ponieważ jego mistrz skończył ruch na polu, na którym znajdowało się 2 poddanych innych graczy. Teraz niebieski gracz kładzie pionek budowniczego i wykonuje główną, a następnie dodatkową akcję tego pola. Następuje tura kolejnego gracza.

Odpoczynek



Możesz zabrać z planszy **wybranego poddanego i położyć na odpowiednim polu w twojej pracowni**, zaznaczając w tej sposób, że jest on niedostępny. Weź 3 dinary i odejmij sobie 1 PP. Jeśli ten poddany znajdował się już w pracowni i był dostępny, połóż go, by wykonać akcję odpoczynku.

Pamiętaj: jeśli nie możesz wykonać żadnej (głównej lub dodatkowej) akcji z pola rondla, twój poddany **musi odpocząć**.

Teraz następuje kolej pozostałych graczy (zgodnie z ruchem wskazówek zegara). Run-da toczy się, **dopóki wszyscy gracze nie aktywują wszystkich swoich poddanych**. Następnie przechodzisz do **fazy końca rundy**.

Główne akcje

Każde pole rondla pozwala na wykonanie 1 głównej akcji. Różnią się one w zależności od rondla.

Zewnętrzny rondel: budowa Alhambry

Główne akcje tego rondla to:

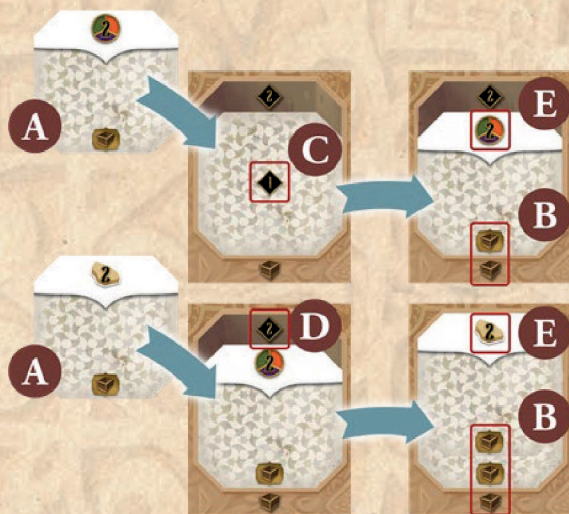


Weź 3 wybrane spośród wskazanych materiałów w dowolnej kombinacji. Mały kamieniołom oferuje gips i drewno; duży kamieniołom oferuje marmur i drewno.



Ta akcja oferuje **dwie** opcje:

- **Powiększ swój magazyn:** wybierz płytkę magazynu spośród dwóch dostępnych obok pola, z którego korzystasz (A) i umieść ją na dowolnym z 4 magazynów w swojej pracowni w taki sposób, aby nie zakryła żadnego symbolu skrzyni (B). Następnie przyznaj sobie PP: 1 PP jeśli to pierwszy raz, kiedy powiększasz dany magazyn (C) lub 2 PP, jeśli robisz to po raz drugi (D). Na koniec otrzymaj bonus wskazany u góry właśnie umieszczonej płytki (E).



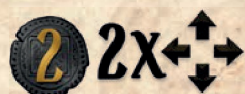
Pamiętaj: Każdy magazyn można powiększyć maksymalnie 2 razy. Jeśli powiększasz magazyn, w którym znajdują się materiały lub towary, umieść ich znaczki na wierzchu nowej płytki.

LUB



- **Aktywuj jeden ze swoich magazynów:** wybierz jeden z widocznych magazynów (płytkę znajdująca się na wierzchu) i otrzymaj jego bonus. Weź pod uwagę, że powiększając magazyn po raz drugi, przykryjesz poprzednią płytkę i nieodwracalnie stracisz jej bonus.

Pamiętaj: płytki startowe nie mogą być aktywowane, ponieważ nie oferują żadnego bonusu. Po powiększeniu magazynu otrzymasz zatem tylko 1 PP i zwiększysz jego pojemność.



Weź 2 dinary. Następnie możesz wykonać do dwóch transakcji wskazanych w tabeli na planszy. Istnieją 3 typy transakcji:



Kup: weź materiał i zapłać wskazaną liczbę dinarów. Gips i drewno kosztują 1 dinara, marmur 2 dinary a ceramika 3 dinary. Możesz również kupić dostępny surowiec za 1 dinara. **Każdy zakup traktowany jest jako 1 transakcja.**



Sprzedaj: zarabiaj dinary na sprzedawaniu towarów. Weź 1 dinara za 1 gips, 2 dinary za 1 drewno, 3 dinary za 1 marmur a 4 dinary za 1 ceramikę. Możesz również sprzedać dowolny towar za 3 dinary. **Każda sprzedaż traktowana jest jako 1 transakcja.**



Wymień: wymień dowolny materiał na droższy lub tańszy zgodnie z tabelą na planszy. Przykładowo drewno możesz wymienić jedynie na gips lub marmur. Jeżeli wymieniasz towar na tańszy, otrzymujesz dodatkowo 1 dinara. Jeśli wymieniasz towar na droższy, nie otrzymujesz dinara. **Każda wymiana traktowana jest jako 1 transakcja.**

Transakcje, niezależnie od tego, czy wykonujesz je z akcji rynku, czy innej, musisz wykonać natychmiast lub wcale. Nie musisz wykonać wszystkich transakcji, na które pozwala ci akcja, możesz również nie wykonać żadnej. Jeśli wykonujesz więcej niż jedną transakcję, musisz wykonać je w całości i po kolei.



Alex wykonuje akcję rynku. Otrzymuje 2 dinary (A), a następnie w ramach pierwszej transakcji decyduje się wymienić 1 drewno na 1 marmur (B). Następnie w ramach drugiej transakcji sprzedaje 1 towar i otrzymuje 3 dinary (C).



Przed wykonaniem tej akcji musisz zdecydować, czy chcesz zbudować **główną** czy **poniejszą** budowlę. Zanim przystąpisz do budowy (a nawet przed decyzją o wyborze budowli) możesz zapłacić 1 dinara, aby odrzucić 4 karty pomniejszych budowli i zastąpić je nowymi, dobranymi z wierzchu talii. Jeśli zdecydujesz się to zrobić, otrzymujesz 1 PP. Możesz zrobić to tylko raz na turę. Odrzucone karty umieść

odkryte obok planszy - jeśli talia pomniejszych budowli wyczerpie się, przetasuj odrzucone karty i utwórz z nich nowy stos.

Później wyjaśnimy, na czym polega korzystanie ze ściegi przy konstruowaniu budynków.

Główne budowle

Możesz zbudować wyłącznie tę, która odpowiada **trwającej erze** (wskazanej przez znacznik narratora):

- Brązowe budowle znajdujące się na lewo od rondla możesz zbudować tylko w I Erze (1 i 2 runda gry).
- Granatowe budowle znajdujące się na prawo od rondla możesz zbudować tylko w II Erze (3, 4 i 5 runda gry).

Opłać koszt budowy, korzystając ze ściegi na planszy (dla ułatwienia możesz kłaść na niej znaczniki):



A. 1 gips - jest to materiał, którego należy obowiązkowo użyć podczas budowy.

B. Opcjonalnie: dodatkowo zapłać do dwóch innych materiałów. Wybierz 1 lub 2 dowolne materiały spośród drewna, marmuru i ceramiki, aby podnieść jakość wykonania budowli. Każdy materiał wykorzystany do budowy musi być inny, **nie możesz wykorzystać tego samego materiału dwukrotnie**.

Przyznaj sobie liczbę PP odpowiadającą wartości materiałów wykorzystanych do budowy:



Wykorzystane materiały zwróć do puli ogólnej.

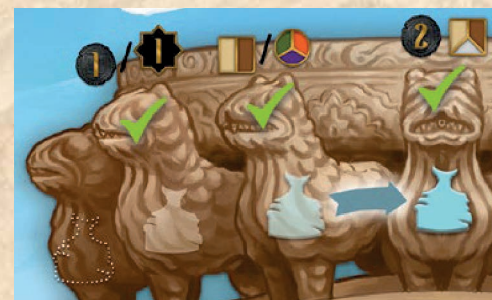


Alex buduje główną budowlę z I Ery. Oddaje zatem 1 gips (obowiązkowy materiał) i decyduje się dołożyć do tego 1 marmur (A). Otrzymuje zatem 4 PP - 1 za gips i 3 za marmur (B). Może dołożyć jeszcze jeden dodatkowy materiał, inny niż gips i marmur, ale decyduje się tego nie robić. Wykorzystane materiały zwraca do puli ogólnej (C).

Następnie wybierz jedną z dostępnych płytek budowli odpowiedniej ery, umieść ją obok swojej pracowni i zdobądź bonusy - zawsze rozpatruj je od lewej do prawej strony:



A. Najpierw rozpatrz **przychyłość sułtana**: przesuń swój znacznik na torze przychyłości, zdobądź bonus z toru (obecnego lub dowolnego z poprzednich pól). Jeśli znajdujesz się na ostatnim polu toru, otrzymujesz 1 PP oraz bonus z dowolnego z poprzednich pól.



B. Następnie zdobądź **bonus budowlany**. Na koniec odwróć płytkę budowli tak, aby widoczny był tylko jej typ.



Pałac



Fontanna



Drzwi

Pomniejsze budowle

Wybierz kartę spośród dostępnych kart pomniejszych budowli i opłać jej koszt, korzystając ze ściegi na planszy (dla ułatwienia możesz kłaść na niej znaczniki)



A. Materiał wskazany u dołu karty jest obowiązkową opłatą za tę budowlę. Będzie to zawsze gips, drewno lub marmur.









B. Opcjonalnie: do dwóch innych materiałów. Wybierz 1 lub 2 dowolne materiały spośród gipsu, drewna, marmuru i ceramiki, aby podnieść jakość wykonania budowli. Każdy materiał wykorzystany do budowy musi być inny, **nie możesz wykorzystać tego samego materiału dwukrotnie**.

Przyznaj sobie liczbę PP odpowiadającą wykorzystanym materiałom i zwróć ich znaczniki do puli ogólnej. Następnie weź opłaconą kartę i umieść na jednym z dostępnych pól po lewej lub prawej stronie karty planów architektonicznych lub innej kupionej wcześniej karty pomniejszej budowli.





Jeśli po dołożeniu karty stworzysz jednokolorową mozaikę, udało ci się spełnić plan architektoniczny, co natychmiast zapewnia bonus, zależny od tego, jaki kolor ma twoja mozaika:

		Weź 4 dinary lub paria w dowolnej kombinacji
		Weź 1 surowiec i 1 towar LUB wykonaj akcję eksportu
		Weź 1 gips i 1 ceramikę LUB wykonaj akcję tworzenia poematu
		Weź 1 dinara i wykonaj akcję magazynu.

Jeśli nie uda ci się stworzyć jednokolorowej mozaiki, nie otrzymujesz bonusu.



Każda karta architektury ma z prawej strony część mozaiki, która tworzy całość z **dowolnym** kolorem (jest jokerem).

Środkowy rondel: eksport towarów



Główne akcje tego rondla to:



Eksportuj swoje towary do miast na mapie. Każde z nich ma przypisaną płytkę miasta, wskazującą, czy jest ono niebieskie, czy czerwone.

Płytki te wskazują:



- Popyt na towary w danym mieście.
- Bonus miejski , otrzymywany za eksport towarów i nawiązanie stosunków handlowych.
- Bonus otrzymywany za konsolidację  stosunków handlowych z tym miastem.

Aby eksportować towary, wykonaj poniższe kroki we wskazanej kolejności:

- Wybierz miasto, w którym **nie ma jeszcze twojego statku**. Jeśli twój statek znajduje się już w tym mieście, nie możesz ponownie eksportować tam towarów, ale możesz skonsolidować w nim stosunki handlowe.
- Zapłać liczbę dinarów wskazaną na szlaku handlowym, którym podróżujesz, zaczynając od Królestwa Grenady lub najbliższego miasta, w którym znajduje się twój statek, a kończąc na wybranym mieście.
- Weź jeden ze swoich statków z Królestwa Grenady i umieść go po lewej stronie wybranego miasta. Jeśli znajduje się na nim **pieczęć** (docierasz do tego miasta przed innymi graczami) weź ją i umieść na właściwym polu w swojej pracowni.
- Eksportuj 1 lub 2 towary** i umieść je w pobliżu woreczka z żetonami, tworząc stos żetonów odrzuconych (albo odrzuć je do pudełka). Za każdy eksportowany towar otrzymujesz 1 PP i 1 paria. Jeżeli eksportowany towar jest tym, na który jest popyt w danym mieście, otrzymujesz za niego 1 dodatkowy PP i 1 dodatkowe paria.
- Przyznaj sobie bonus miejski.



Niebieski gracz decyduje się eksportować towary do Konstantynopola, gdzie nie ma jeszcze swojego statku. Wypływa z Florencji, gdzie ma swój statek, a następnie płynie przez Ragusę do Konstantynopola. Każdy z tych szlaków kosztuje 2 dinary, więc niebieski płaci łącznie 4 dinary (A). Następnie umieszcza swój statek w Konstantynopolu i otrzymuje pieczęć za to, że dotarł tam jako pierwszy (B). Teraz eksportuje szaty i cukier i otrzymuje 3 PP i 3 paria (szaty zapewniają mu 1 dodatkowy PP i 1 paria, ponieważ na ten towar jest akurat popyt) (C). Na koniec otrzymuje bonus miejski - w tym przypadku dowolny wybrany materiał.



Każda pieczęć może zostać wykorzystana w trakcie gry na jeden z 2 sposobów: jako 1 dinar przy opłaceniu kosztu (A) LUB jako 1 paria w trakcie fazy trybutu (B). Zużyta pieczęć odłóż do pudełka - nie będzie już używana w grze. **Nie możesz wykorzystać pieczęci do podniesienia się na torze paria**. Każda niewykorzystana w trakcie gry pieczęć zapewni ci 1 PP na koniec gry.



Ta akcja reprezentuje konsolidację stosunków handlowych, które udało ci się nawiązać, eksportując towary do miast.

Aby dokonać konsolidacji, wykonaj poniższe akcje w podanej kolejności:

1. Wybierz miasto, w którym znajduje się twój statek (po lewej stronie).
2. Przesuń ten statek na prawą stronę ilustracji, aby zaznaczyć skonsolidowanie stosunków handlowych z tym miastem.
3. Jeśli jeden lub więcej graczy ma tam już swój statek (dokonali konsolidacji przed tobą), każdy z nich dostaje 1 PP i 1 dinara z puli ogólnej.
4. Jeśli wybrane przez ciebie miasto jest czerwone, natychmiast wykonaj bonusową akcję. Jeśli miasto jest niebieskie, nie otrzymujesz natychmiastowego bonusu, ale będziesz otrzymywać bonus w każdej fazie końca rundy.



Żółty gracz decyduje się skonsolidować swoje relacje handlowe z Kairem. Najpierw przesuwa swój statek na prawo (A), a gracze niebieski i różowy otrzymują po 1 PP i 1 dinara, ponieważ skonsolidowali tam stosunki już wcześniej (B). Następnie żółty gracz wykonuje akcję budowy jako natychmiastowy bonus (C).



Zdobądź bonus miejski: wybierz miasto, w którym znajduje się twój statek i otrzymaj bonus z jego płytki miasta.



Przetwórz do 2 surowców (ze swojej pracowni) w towary.

Możesz wykonać jedną lub obie te akcje. Jeśli wykonujesz obie, możesz to zrobić w dowolnej kolejności.

Wewnętrzny rondel: tworzenie poematów

Główne akcje tego rondla to:



Tworzenie poematu

Tworząc poemat, musisz zdecydować, czy będzie to poemat **główny**, czy **poniższy**. Tabela na planszy pomoże ci pamiętać o uiszczeniu odpowiedniego kosztu.

Wybierz jedną z dostępnych kart poematów i oddaj do zasobów:



A. Wskazaną liczbę dinarów



Pomniejsze poematy podzielone są na dwie części: **niebieską** i **czerwoną**. Musisz zdecydować, którą z nich chcesz stworzyć:



Jeśli wybierasz niebieski, musisz zapłacić 1 dinara + 1 dinara za każdy poprzednio stworzony niebieski poemat.



Jeśli wybierasz czerwony poemat, musisz zapłacić 2 dinary + 1 dinara za każdy stworzony wcześniej czerwony poemat.



Główne poematy (w kolorze szarym) kosztują 4 dinary + 1 dinara za każdy stworzony wcześniej szary poemat. **W toku rozgrywki możesz stworzyć tylko dwa szare poematy.**

B. **1 wybrany materiał** (marmur, gips lub drewno): **jest to wymagany koszt.**

C. Dodatkowo możesz zdecydować się, dopłacić 1 wybrany materiał (gips, drewno, marmur i ceramikę), aby podnieść jakość swojego poematu. Każdy materiał wykorzystany do stworzenia poematu muszą być różne, **nie możesz wykorzystać tego samego materiału dwukrotnie**.

Przyznaj sobie wskazaną liczbę PP, zależną od wartości wykorzystanych materiałów.

Na koniec weź kartę, którą udało ci się kupić i umieść ją w swojej pracowni:



- A. Jeśli to **niebieski** poemat, umieść go z lewej strony pracowni, wsuwając jego kartę pod planszę pracowni lub pod poprzednio stworzony niebieski poemat w taki sposób, aby widoczna była tylko niebieska część. Efekt tej karty będzie obowiązywał do końca gry.
- B. Jeśli to **czzerwony** poemat, umieść jego kartę w taki sam sposób, ale po prawej stronie planszy pracowni. Efekt tej karty rozpatrywany jest natychmiast.
- C. Jeśli to **szary** poemat, umieść go pod swoją planszą pracowni. Po stworzeniu 2 szarych poematów nie możesz stworzyć kolejnego! Wskazane na szarym poemacie PP otrzymasz na koniec gry.

⚡! Ponów efekt

Rozpatrz ponownie efekt jednego ze swoich czerwonych poematów.

3 Praca rzemieślnicza

Weź 3 dinary + 1 dodatkowego za każde 2 stworzone wcześniej poematy (niezależnie od ich koloru).

Akcje dodatkowe



Akcje dodatkowe to te, które znajdują się pomiędzy 2 rondlami. Pozwalają ci jednorazowo:

- A. Wziąć 1 surowiec albo przetworzyć posiadany surowiec w towar. Te akcje znajdują się między zewnętrznym a środkowym rondlem.
- B. Wziąć 1 materiał (marmur, gips lub drewno). Te akcje znajdują się między środkowym a wewnętrznym rondlem.

Aby wykonać dodatkową akcję, twój poddany musi zakończyć ruch na polu, do którego przylega dana akcja. Opłacić wskazany koszt, zależnie od tego, który poddany wykonuje tę akcję:

Weź 1 surowiec lub przetwórz surowiec w pracowni.



A. Weź żeton surowca z tego pola

LUB

B. Jeśli to pole jest **puste**, przetwórz 1 surowiec z pracowni w towar.

Jeśli wykonujesz tę akcję **mistrzem budowlanym** (zewnątrzny rondel), **musisz zapłacić 1 dinara**; jeśli wykonujesz tę akcję **kupcem** (środkowy rondel), **nie płacisz nic**.

W sekcji ZASOBY (strona 6) wyjaśniamy szczegóły przetwarzania surowców.

Weź 1 materiał



A. Weź marmur z tego pola.


LUB

B. Jeśli to pole jest **puste**, weź 1 gips lub 1 drewno.

Jeśli wykonujesz tę akcję **kupcem** (środkowy rondel), **musisz zapłacić 2 dinary**; jeśli wykonujesz tę akcję **poetką**, **musisz zapłacić 1 dinara**.

⌚ Faza 2. ⌚ Koniec rundy.

Jeśli poddani wszystkich graczy są niedostępni (ich pionki leżą na planszy) faza akcji dobiega końca i rozpoczyna się faza końca rundy.

 W tej fazie musisz wykonać poniższe kroki we wskazanej kolejności:

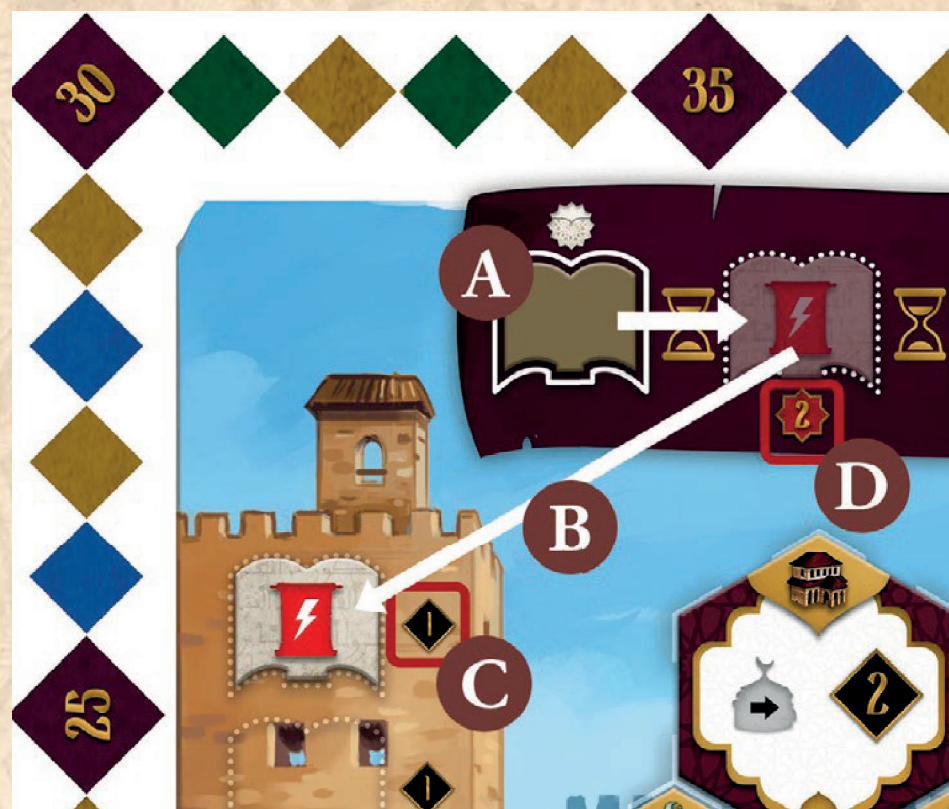
Dochód



Każdy gracz (zaczynając od gracza początkowego i kontynuując zgodnie z ruchem wskazówek zegara), otrzymuje dochód z **niebieskich** miast, w których ma **skonsolidowane** stosunki handlowe. Niektóre z posiadanych niebieskich poematów również mogą generować dochód.



⌚ Narrator



Przesuń znacznik narratora o 1 pole w prawo na torze rund (A).



Jeśli znacznik narratora przesunie się na pole, na którym znajduje się żeton życzenia sułtana, przeprowadź jego punktację. Umieść żeton życzenia na pierwszym wolnym polu wieży na lewo od toru rund (zaczynając od **góry**) (B). Następnie po kolei podlicz punkty za **wszystkie życzenia sułtana znajdujące się w wieży**. Każdy żeton życzenia wskazuje, ile PP jest wart (C). **Życzenia sułtana punktuja wyłącznie wtedy, gdy nowy żeton jest dodawany do wieży**, tj. na koniec rundy 1. 3. i 5.



Następnie zaczynając od pierwszego gracza i kontynuując zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy gracz musi opłacić obowiązkowe paria w liczbie wskazanej pod polem, na które przesunął się znacznik narratora. Jest to faza trybutu. Płacąc trybut, możesz:

- Przesunąć w dół znacznik na torze paria.
- Zapłacić 2 dinary za każde 1 paria.
- Odrzucić 1 pieczęć za 1 paria.
- Odjąć sobie 1 PP za 1 paria.

Jeśli, przesuwając znacznik na torze paria, znajdziesz się na tym samym polu, na którym jest już znacznik innego gracza, umieść swój znacznik na tym znaczniku, tworząc stos.

Życzenia Sultana

W grze występują następujące życzenia sultana:

	
	Zdobądź PP za każdą posiadaną budowlę tego rodzaju - zarówno główną jak i pomniejszą.
	
	Zdobądź PP za każde miasto, w którym znajduje się twój statek.
	Zdobądź PP za każde miasto, w którym masz skonsolidowane stosunki handlowe.
	Zdobądź PP za każdą posiadaną pieczęć.
	Zdobądź PP za każdy stworzony niebieski poemat.
	Zdobądź PP za każdy stworzony czerwony poemat.
	Zdobądź PP za każdy stworzony poemat, niezależnie od jego koloru.

Przywołaj poddanych











Wszyscy gracze stawiają pionki poddanych pionowo (na planszy i w pracowni). Poddani stają się ponownie dostępni.



Następnie przesun każdego z poddanych sultana o 1 pole zgodnie z ruchem wskazówek zegara. W grze 4 osobowej pomiń ten krok.

Porządkowanie

Uzupełnij na planszy wszystkie surowce, materiały, karty pomniejszych budowli, karty pomniejszych poematów, i płytki magazynów w następujący sposób:

	Umieść losowo wybrany żeton surowca z woreczka na każdym polu  . Jeżeli w woreczku nie ma już żetonów surowców, włóż do niego wszystkie żetony odrzucone w toku gry.
	Umieść 1 marmur  na każdym polu  .
	Umieść nowe karty pomniejszych poematów na odpowiednich (pustych) polach.
	Umieść nowe karty pomniejszych budowli na odpowiednich (pustych) polach.
	Umieść nowe płytki magazynów na odpowiednich (pustych) polach.

Pierwszy gracz



Osoba, która znajduje się najwyżej na torze paria, wybiera, kto będzie pierwszym graczem w nadchodzącej rundzie (może wskazać siebie). Wskazana osoba otrzymuje znacznik pierwszego gracza. Jeśli na torze paria występuje remis, wygrywa osoba, której znacznik znajduje się na szczycie stosu.

Zmiana ery



Zmiana ery następuje w momencie, kiedy znacznik narratora znajdzie się na polu oznaczonym II. Usuń wszystkie znajdujące się na planszy główne budowle I ery (brązowe płytki na lewo od rondla).



Koniec gry



Gra kończy się natychmiast po zakończeniu fazy akcji w 5. rundzie gry. Zamiast fazy końca rundy - gracze natychmiast przechodzą do zakończenia gry, na które składa się:




Dochód



Ten krok należy wykonać dokładnie tak samo, jak podczas zakończenia rundy.

Narrator



Przesuń znacznik narratora o 1 pole w prawo (na pole ) Podlicz punkty za życzenia sultana (w wieży powinny znajdować się 3 płytki życzeń) i opłać wymagane paria (w tym przypadku 6) jak w opisie zakończenia rundy.

Główne poematy



Każdy z graczy otrzymuje PP wyłącznie za stworzone **przez siebie** główne poematy.

Zasada ta jest szczególnie ważna w przypadku poematów, które przyznają punkty za określone miejsce. Poematy te zapewniają kolejno 14, 9 i 6 PP za pierwsze, drugie i trzecie miejsce pod względem spełnienia wskazanego warunku. Za zajęcie czwartego miejsca nie otrzymujesz nic. W przypadku remisu, gracze otrzymują punkty za niższe miejsce. Przykładowo, jeśli remisujesz na miejscu pierwszym, otrzymujesz 9 PP. W grze dwuosobowej pomija się wynik z drugiego miejsca - w takiej sytuacji otrzymujesz 6 PP za miejsce 3.

Poematy typu A liczą się na poczet swojej własnej punktacji.

Handel



Każdy gracz otrzymuje liczbę PP zgodnie z kartą handlu znajdującą się na mapie.

Pozostałe pieczęcie, zasoby, dinary

Otrzymujesz:



1 PP za każdą pieczęć.



1 PP za każdy towar.



1 PP za każdy marmur.



1 PP za każdą ceramikę.



1 PP za każde 2 dinary.

Osoba, która zdobędzie najwięcej punktów, wygrywa grę i zostaje najbardziej wpływowym członkiem rodu Nasrydów. W przypadku remisu zwycięża osoba z większą liczbą budowli. Jeżeli i to nie rozstrzyga remisu, gracze dzielą się zwycięstwem.

Wyjaśnienie zasad kart poematów i handlu

Objaśnienia dotyczące kart poematów i handlu zawarte są na samych kartach. Niektóre z nich mają jednak symbol * - oznacza to, że ich szczegółowe wyjaśnienie znajduje się w sekcji poniżej.



Pomniejsze poematy



1*: Weź 2 dinary w każdej fazie dochodu (koniec rundy i koniec gry). Dodatkowo, jeśli pod koniec dowolnej rundy staniesz się pierwszym graczem, przyznaj sobie 2 PP. Nie otrzymujesz żadnych PP na koniec gry, ponieważ pierwszy gracz nie jest wtedy wybierany.

4*: Przyznaj sobie 2 PP i bonus z dowolnej głównej budowli nadal dostępnej do zbudowania w obecnej erze. Nie dobierasz tej budowli i nie przesuwasz swojego znacznika przychylności!

5*: Jeśli podczas budowy głównych lub pomniejszych budowli użyjesz 1 lub więcej drewna, otrzymujesz

10*: W trakcie tworzenia poematu możesz użyć nie 1., a 2. dodatkowych materiałów. Dodatkowo zdobywasz 1 dodatkowy PP za każdy materiał, którego używasz - wymagany lub dodatkowy.

14*: Umieść (za darmo) statek na dowolnym lewym polu miasta, w którym nie masz jeszcze swojego statku. Możesz eksportować 1 towar i otrzymać za niego odpowiednią liczbę PP i paria. Nie zabierasz pieczęci z tego miasta i nie otrzymujesz bonusu miejskiego. W kolejnych turach możesz skonsolidować w nim stosunki handlowe.

16*: Ta karta reprezentuje specjalny magazyn, w którym możesz przechowywać wyłącznie do 2 towarów. Za każdym razem, gdy umieszczasz tu [towar, otrzymujesz 1 PP i 1 paria. Ten magazyn dodaje 2 skrzynie do pojemności twoich magazynów i liczy się do podliczania punktów za magazyny i skrzynie, np. z głównych poematów B1 i B2.

17*: Wykonaj wskazaną akcję z prawego pola czerwonego miasta, w którym masz swój statek (niezależnie od tego, czy masz tam skonsolidowane stosunki handlowe).

20*: Podczas eksportu przyznaj sobie 2 PP i 2 paria za każdy towar, który eksportujesz (zamiast 1 PP i 1 paria). Dodatkowe punkty za towary, na które jest popyt w danym mieście, otrzymujesz według standardowych zasad.



Główne poematy

H4*: Królestwo Grenady nie wlicza się do najdłuższego szlaku handlowego.



Różowy gracz ma statki w Algierii, Florencji, Kairze, Ragusie, Konstantynopolu i Wenecji. Algieria nie jest częścią pojedynczego szlaku handlowego, tak samo Królestwo Grenady, które powoduje, że do szlaku nie jest wliczana również Florencja. Liczymy zatem szlak składający się z Florencji, Kairu, Ragusy, Konstantynopola i Wenecji.

Łarty handlu

6*: Królestwo Grenady nie wlicza się do najdłuższego szlaku handlowego (patrz: przykład powyżej).

Tryb zaawansowany

Zachęcamy, aby do rozgrywek w trybie zaawansowanym zasiąść dopiero po zagranium kilku - kilkunastu partii na standardowych zasadach i ich dobrym zrozumieniu.

Tryb zaawansowany wprowadza do gry wydarzenia, które zmieniają podstawowe zasady gry - na korzyść lub niekorzyść graczy. Aby je wykorzystać, dokonaj następujących zmian w przygotowaniu do gry:


Przygotowanie planszy głównej:

Potasuj płytki wydarzeń, dobierz trzy losowe i stwórz z nich zakryty stos. Umieść go na wskazanym miejscu planszy głównej, na prawo od rondla. Następnie:

- Odwróć wierzchnią płytkę wydarzeń i umieść na środku rondla (A): będzie to **aktywne wydarzenie** na początku gry.
- Odwróć kolejną płytkę: będzie to **przyszłe wydarzenie**.



Koniec rundy: narrator

Kiedy znacznik narratora przesunie się na pole, nad którym widnieje symbol  musisz zastąpić aktywne wydarzenie wydarzeniem z wierzchu stosu. Zmianę tę wykonaj **po fazie trybutu** (opłaceniu paria). Dotychczasowe aktywne wydarzenie jest odrzucone do pudełka. Następnie odkryj ostatnią płytkę wydarzenia: teraz ona staje się przyszłym wydarzeniem.

Wydarzenia

Wydarzenia zmieniają niektóre z zasad rozgrywki gdy są aktywne. W Sabice występują dwa rodzaje wydarzeń: pozytywne, oznaczone na zielono (numery od 1 do 5) oraz negatywne, oznaczone na czerwono (numery od 6 do 14). Poniżej opisujemy każde z nich:

- Wykonując transakcje, zapłać o 1 dinara mniej za każdym razem, gdy kupujesz materiał lub surowiec i weź 1 dinara więcej, gdy sprzedajesz materiał lub towar.
- Zapłać o 1 dinara mniej tworząc poemat.
- Każdy eksportowany towar zapewnia ci 1 dodatkowy punkt paria.
- Możesz używać materiałów tego samego typu (zamiast materiałów różnego typu) do budowy głównych i pomniejszych budowli oraz tworzenia poematów.
- Zapłać o 1 paria mniej w fazie trybutu.
- Zapłać o 1 dinara więcej za każdym razem, gdy tworzysz poemat.
- Każdy materiał wykorzystany do budowy budowli lub tworzenia poematów zapewnia o 1 PP mniej niż zazwyczaj.
- Zapłać o 1 paria więcej w fazie trybutu.
- Każdy szlak, którym płyniesz, by eksportować dobra, kosztuje o 1 dinara więcej.
- Zapłać 1 dinara, by wykonać akcję konsolidacji.
- Tylko pierwszy krok twoich poddanych jest darmowy; zaczynając od 2. kroku, musisz dopłacić po 1 dinarze za każdy kolejny krok.
- Zapłać 2 dinary zamiast 1 za każdego poddanego, który znajduje się na polu, na którym kończysz ruch.
- Każda akcja dodatkowa kosztuje o 1 dinara więcej.
- W fazie trybutu oprócz paria zapłać 1 dinara. Jeśli nie możesz zapłacić dinara, tracisz 1 PP.

Możesz dowolnie modyfikować rozgrywkę w Sabikę, dodając więcej negatywnych niż pozytywnych wydarzeń, aby podnieść poziom trudności, lub odwrotnie, by go obniżyć.

W tym trybie twoim przeciwnikiem będzie Yusuf - kolejny członek dynastii Nasrydów, który będzie (jako automa) rywalizował z tobą o prestiż i wpływy w historycznym Królestwie Grenady.

Rozgrywka w trybie solo również składa się z 5. rund i standardowych faz gry (faza akcji, faza końca rundy, koniec gry).

Przygotowanie gry

Przygotuj grę jak do rozgrywki dwuosobowej, z poniższymi zmianami:

Przygotowanie planszy głównej

Przed wyłożeniem na planszę głównych poematów usuń z gry kartę F1.

Przygotowanie gracza

Yusuf bierze swoją planszę akcji zamiast pracowni, a także komponenty w dowolnym kolorze, które umieszcza na planszy wg. standardowych zasad, oprócz:

- Poddanych, których umieszcza obok swojej planszy.
- Jeden ze swoich statków, który umieszcza po prawej stronie (konsolidując stosunki handlowe) miasta, które leży najbliżej Królestwa Grenady i spełnia warunek karty handlu znajdującej się na mapie. Yusuf otrzymuje pieczęć tego miasta. Jeżeli więcej niż jedno miasto spełnia to kryterium, a odległość wszystkich od Królestwa Grenady jest identyczna, sam zdecyduj, gdzie umieścić statek Yusufa.

Yusuf nie dobiera 4 początkowych magazynów ani karty planów architektonicznych. Jego plansza akcji zawiera 4 magazyny, wskazując ich początkową pojemność, która wzrośnie, gdy Yusuf pozyska nowe płytki magazynu (opis poniżej).

Yusuf jest pierwszym graczem w pierwszej rundzie, otrzymuje więc znacznik pierwszego gracza i nie wybiera startowej płytki.

Na koniec:



Potasuj 4 płytki poddanych Yusufa (zakryte) i stwórz z nich stos obok jego planszy akcji.



Podziel karty poddanych Yusufa na 3 talie: mistrza budowlanego, kupca i poetki i potasuj każdą z nich. Następnie umieść je zakryte obok planszy akcji Yusufa.

Plansza akcji Yusufa wskazuje akcje, które może on wykonać przy pomocy swoich poddanych, a także przypomina o zmianach, które należy wprowadzić w fazie końca rundy i końca gry.

Możesz rozpocząć grę.

Faza 1. Akcje



Kiedy następuje jego tura, Yusuf musi odkryć wierzchnią płytkę poddanego ze swojego stosu: płytka ta wskaże, którego poddanego Yusuf będzie aktywował w tej turze. Płytki pozostają odkryte do końca fazy akcji, a następnie są ponownie zakrywane i tasowane w fazie końca rundy.



Następnie Yusuf odkrywa wierzchnią kartę z talii poddanych, odpowiadającej odkrytej płytce.

Odkryta karta wskazuje:



Pole na rondlu, na które przesuwa się poddany.

Akcję, którą wykonuje Yusuf po przemieszczeniu poddanego.

Liczbę PP / paria, które zdobywa.

Karty poddanych rozpatruje się **od góry do dołu**. Pod każdą z talii poddanych zostaw miejsce na stworzenie stosu kart odrzuconych, na który trafią rozpatrzone karty. Stosy kart odrzuconych możesz przeglądać w dowolnym momencie gry. Jeśli któraś z talii poddanych wyczerpie się, przetasuj odpowiedni stos kart odrzuconych i utwórz z niego nową talię.

Ruch



Przemieść poddanego na pole wskazane u góry karty i połóż jego pionek. Następnie odrzuć surowiec/marmur z pola akcji dodatkowej przylegającego do pola, na którym poddany skończył ruch (jeśli wskazuje to symbol).

Yusuf nie płaci kosztu przemieszczania się, nie płaci też za skończenie ruchu na polu, na którym znajdują się inni poddani.

Specjalne sytuacje:

- Jeśli poddany znajduje się już na wskazanym polu, po prostu połóż jego pionek.

- Kiedy Yusuf po raz pierwszy w danej rundzie aktywuje mistrza budowlanego, będzie miał do wyboru 2 pionki. W tym przypadku przenieś na wskazane przez kartę pole tego z nich, który znajduje się bliżej tego pola (w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara).
- W przypadku mistrza budowlanego może zdarzyć się, że jeden z mistrzów Yusufa będzie miał się poruszyć na pole, na którym znajduje się już drugi z nich. W takiej sytuacji odrzuć dobraną kartę bez rozpatrywania i dobierz nową.

Pamiętaj: Na początku gry poddani Yusufa znajdują się obok jego planszy akcji, więc, zamiast poruszać ich po rondlu po prostu umieść ich na wskazanym polu.

Akcje



Wykonaj akcję wskazaną na środku karty (nie akcję z pola, na którym zatrzymał się poddany).



W takim przypadku poddany **nie wykonuje** żadnej akcji.



Niektóre karty wskazują dwie akcje - należy wykonać je w kolejności z góry do dołu.

Yusuf nie posiada żadnych zasobów (materiałów, surowców, towarów), nie ponosi też kosztu wykonania akcji.

Poniżej znajdziesz opis akcji dostępnych na kartach, zależnie od typu poddanego, który może je wykonać.



Mistrz budowlany



Główne budowle



Weź płytkę głównej budowli o najwyższym dostępnym numerze (z bieżącej ery), która spełnia wymagania życzenia sułtana. Następnie połóż ją obok planszy akcji Yusufa i przesunij jego znacznik na torze przychylności sułtana o 1 pole w prawo. Yusuf nie otrzymuje z tego tytułu żadnych bonusów. Nie otrzymuje też bonusu wskazanego na dobranej przez niego płytce głównej budowli.

Jeżeli żadna z dostępnych głównych budowli nie spełnia wymagania życzenia sułtana, po prostu weź płytkę bieżącej ery o najwyższym numerze.



Pomniejsze budowle



Weź pierwszą kartę pomniejszej konstrukcji, spełniającą wymagania życzenia sułtana, rozpatrując je od prawej do lewej i od góry do dołu. Następnie umieść ją obok planszy akcji Yusufa. Yusuf nigdy nie otrzymuje bonusu za plany architektoniczne, więc nie ma znaczenia, w jakiej kolejności układasz te karty.

Jeśli żadna z pomniejszych konstrukcji nie spełnia wymogu życzenia sułtana, weź kartę znajdującą się w prawym górnym rogu.



Magazyn

Weź tę płytkę magazynu dostępną obok pola, na którym znajduje się poddany, posiadającą większą pojemność (mającą więcej skrzyń). Jeśli obie płytki wskazują tę samą pojemność, weź tę znajdującą się bliżej rondla. Następnie umieść dobraną płytkę obok planszy akcji Yusufa. Yusuf nie otrzymuje żadnych bonusów z płytek magazynu, ale pamiętaj, żeby umieszczać je w taki sposób, aby wszystkie skrzynie były widoczne.

Jeżeli obok pola, na którym stoi poddany, nie ma dostępnych płytek magazynów, weź płytkę z drugiego z pól (po drugiej stronie rondla), postępując wg. zasad powyżej.



Kupiec



Eksport

Weź jeden ze statków Yusufa znajdujących się w Królestwie Grenady i umieść po lewej stronie miasta, które posiada pieczęć i spełnia warunek punktacji karty handlu. Dodatkowo miasto to musi znajdować się jak najbliżej Królestwa Grenady lub miasta, w którym Yusuf ma już swój statek. Jeżeli więcej niż jedno miasto spełnia to wymaganie, ty decydujesz, w którym umieścić statek. Następnie weź pieczęć i umieść ją obok planszy akcji Yusufa. Yusuf nie otrzymuje bonusu miejskiego.

Specjalne sytuacje:

- Jeżeli do wyboru zostały jedynie miasta spełniające kryterium karty handlu, ale nieposiadające pieczęci, umieść statek na jednym z nich.
- Jeśli do wyboru nie zostały żadne miasta spełniające kryterium karty handlu, musisz umieścić statek na mieście z pieczęcią.
- Jeżeli do wyboru zostały tylko miasta, które nie spełniają kryterium karty handlu i nie mają pieczęci, ty decydujesz, na którym z dostępnych miast umieścić statek.

Yusuf nie posiada żadnych zasobów, więc nie eksportuje żadnych towarów.



Skonsolidacja

Yusuf konsoliduje stosunki handlowe z miastami, w których **ma** swoje statki i które spełniają kryterium karty handlu. Jeżeli ma swoje statki w więcej niż jednym mieście, które **spełnia** powyższe warunki, ty decydujesz, w którym z nich konsoliduje stosunki handlowe. Przesuń statek na prawą stronę miasta. Jeśli jest to **czzerwone** miasto, Yusuf **nie otrzymuje** natychmiastowego bonusu za konsolidację.

Jeśli **w swojej turze** zdecydujesz się skonsolidować stosunki z miastem, w którym wcześniej zrobił to Yusuf, otrzymuje **on** 2 PP (zamiast 1 dinara i 1 PP).



Poetka



Tworzenie poematu

Za pierwszym razem, kiedy Yusuf tworzy poemat, weź kartę pomniejszego poematu o najwyższym dostępnym numerze i umieść obok jego planszy akcji. Za drugim razem, gdy tworzy poemat, weź ostatni (w kolejności alfabetycznej) główny poemat i umieść obok jego planszy akcji. Za trzecim razem weź kolejny pomniejszy poemat. Za czwartym razem weź ponownie główny poemat. Kontynuuj w ten sposób przez resztę gry.

Yusuf może stworzyć nie więcej niż 2 główne poematy. Od tego momentu stworzenia 2 głównego poematu będzie tworzył wyłącznie pomniejsze poematy.

Karty poematów stworzonych przez Yusufa kładź tak, aby obie strony, niebieska i czerwona, muszą być widoczne przez całą rozgrywkę. Jednakże Yusuf nie rozpatruje żadnego z efektów poematów.

Skonsolidacja



Yusuf otrzymuje PP i paria w liczbie wskazanej na dole karty.

Niektóre z kart nie mają u dołu żadnej wartości - w tym przypadku Yusuf nie otrzymuje punktów.

Punktacja specjalna:



Yusuf otrzymuje 1 PP za każdą główną budowlę, którą posiada.



Yusuf otrzymuje 1 PP za każdą pomniejszą budowlę, którą posiada.



Yusuf otrzymuje 1 PP za każde miasto, w którym ma swój statek.



Yusuf otrzymuje 1 PP za każde miasto, w którym ma skonsolidowane stosunki handlowe,



Yusuf otrzymuje 1 PP za każdy stworzony poemat.

Faza 2. Koniec rundy

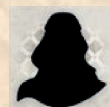
Tę fazę rozpatrz według standardowych zasad z następującymi zmianami:



Dochód. Yusuf nie otrzymuje dochodu, nawet jeśli ma skonsolidowane stosunki handlowe w niebieskich miastach.



Pierwszy gracz. Jeśli Yusuf prowadzi na torze paria, będzie pierwszym graczem w następnej rundzie. Jeśli ty prowadzisz na torze paria, decydujesz, kto będzie pierwszym graczem w następnej turze.



Płytki poddanych. Po wyłonieniu pierwszego gracza potasuj płytki poddanych Yusufa i utwórz z nich zakryty stos.

Yusuf otrzymuje punkty za życzenia sułtana i płaci trybut według standardowych zasad. Jeśli nie może zapłacić wymaganej liczby paria, traci 1 PP za każde paria, którego nie może zapłacić. Yusuf nie oddaje pieczęci, nawet jeśli je posiada.

Wyjaśnienia:



Każdy pomniejszy poemat, który posiada Yusuf, liczy się zarówno jako niebieski, jak i czerwony na potrzeby podliczania punktów za życzenia sułtana.



Yusuf punktuje za każdą posiadaną kartę poematu.

Koniec gry

Tą fazę rozpatrz według standardowych zasad z następującymi zmianami:



Dochód. Yusuf nie otrzymuje dochodu, nawet jeśli ma skonsolidowane stosunki handlowe w niebieskich miastach.



Pozostałe pieczęcie, zasoby, dinary. Yusuf otrzymuje jedynie PP za każdą posiadaną pieczęć, gdyż nie posiada żadnych zasobów.

Yusuf otrzymuje punkty za życzenia sułtana w ten sam sposób jak podczas zakończenia rundy, w ten sam sposób płaci też trybut. Następnie otrzymuje punkty za kartę handlu na mapie.

Wyjaśnienia:

- **Główny poemat A3:** Każdy pomniejszy poemat, który posiada Yusuf, traktowany jest jako niebieski i czerwony, więc potrzebuje on 3 poematów: 1 głównego i 2 pomniejszych, aby spełnić warunek tej karty.

- **Główny poemat C3:** Każda karta pomniejszej budowli Yusufa wlicza się do balansu architektury.

Poziom trudności

Możesz zmienić poziom trudności gry wedle własnego uznania.

Dla łatwiejszej, płynniejszej rozgrywki graj bez wydarzeń. Zachęcamy do tego szczególnie w przypadku pierwszych kilku rozgrywek.

Dla trudniejszej, bardziej wymagającej rozgrywki wprowadź do gry wydarzenia (tryb zaawansowany): użyj 1 wydarzenia pozytywnego i 2 wydarzeń negatywnych lub 3 wydarzeń negatywnych, żeby jeszcze bardziej zwiększyć wyzwanie. Jeśli to dla Ciebie nadal za mało, ustaw znacznik PP Yusufa na 10 (zamiast na 5) na początku gry.

Jeśli zdecydujesz się na rozgrywkę z wykorzystaniem wydarzeń, nie mają one wpływu na Yusufa, który ignoruje ich zasady.

Konografia w grze

Poniżej znajdziesz listę występujących ikon wraz z ich opisem.

Zasoby, paria, PP

	Wież/zapłać wskazaną liczbę dinarów
	Wież/zapłać wskazaną liczbę paria
	Wież/odejmij wskazaną liczbę PP
	Wież wskazany materiał z zasobów ogólnych
	Wież wskazaną liczbę materiałów z zasobów
	Wież 1 materiał spośród wskazanych (z zasobów ogólnych)
	Wież wskazaną liczbę materiałów spośród wskazanych (w dowolnej kombinacji) z zasobów ogólnych
	Wież 1 surowiec z rondla
	Wież 1 towar z rondla
	Wież wskazaną liczbę surowców z rondla (w dowolnej kombinacji)

Akcje zewnętrznego rondla

	Mały kamieniołom (str. 10)
	Duży kamieniołom (str. 10)
	Magazyn (str. 10)
	Pojemność magazynu
	Budowa (str. 10)
	Główne budowle

	Do budowy głównych budowli w erach I i II, użyj 1 gipsu jako obowiązkowego materiału. Dodatkowo możesz wykorzystać do dwóch (różnych) materiałów: drewna, marmuru oraz ceramiki. Nie możesz użyć tego samego materiału dwukrotnie.
	Przesuń swój znacznik przychylności o 1 pole
	Pomniejsze budowla
	Do budowy pomniejszej budowli w epokach I i II, użyj wskazanego na karcie materiału jako obowiązkowego. Dodatkowo możesz wykorzystać do dwóch (różnych) materiałów: gipsu drewna, marmuru oraz ceramiki. Nie możesz użyć tego samego materiału dwukrotnie.
	Typ budowli: drzwi
	Typ budowli: fontanna
	Typ budowli: pałac
	Typ budowli: ogród
	Typ budowli: wieża
	Typ budowli: okno
	Rynek (str. 10)
	Dokonaj 1 transakcji
	Dokonaj wskazanej liczby transakcji

Akcje środkowego rondla

	Eksport (str. 12)
	Miasto. Dziewięć miast na mapie oznaczonych jest symbolem tarczy. Kolory tarcz nie mają znaczenia w rozgrywce.
	Bonus miejski

	Pieczęć
	Konsolidacja (str. 12)
	Stały dochód za konsolidację stosunków handlowych w niebieskim mieście
	Natychmiastowy bonus za skonsolidowanie stosunków handlowych w czerwonym mieście.
	Pozostali gracze, którzy skonsolidowali już stosunków handlowe w danym mieście.
	Produkcja (str. 12)
	Zdobądź bonus miejski z jednego miasta, w którym znajduje się twój statek.
	Przetwórz 1 surowiec ze swojej pracowni.
	Przetwórz wskazaną liczbę surowców ze swojej pracowni.

Akcje wewnętrznego rondla

	Poemat (str. 13)
	Tworzenie poematu: Zapłać wskazaną liczbę dinarów. Użyj wybranego materiału (gips, drewno, marmur) jako obowiązkowego. Dodatkowo możesz użyć do 2 (różnych) materiałów: gipsu, drewna, marmuru, ceramiki. Nie możesz użyć tego samego materiału dwukrotnie.
	Niebieski poemat
	Czerwony poemat
	Szary poemat
	Dowolny poemat
	Ponów efekt (str. 14)
	Praca rzemieślnicza (str. 14)

Akcje dodatkowe



Akcja dodatkowa (str. 14)

Fazy gry



Akcje



Praca (str. 9). Przenieść swojego poddanego wokół jego rondla. Dwa pierwsze kroki (pola) są darmowe, za wykonanie każdego kolejnego musisz zapłacić 1 dinara. Dodatkowo zapłać 1 dinara za każdego pionka poddanego znajdujący się na polu docelowym. Po przemieszczeniu połóż pionka poddanego na planszy i wykonaj jego główną i/lub dodatkową akcję.



Odpoczynek (str. 9). Zabierz swojego poddanego z planszy do pracowni. Połóż go, weź 3 dinary i odejmij sobie 1 PP.



Koniec rundy



Dochód (str. 15). Otrzymaj bonusy z niebieskich miast, w których masz skonsolidowane relacje handlowe.



Narrator (str. 15). Przesuń znacznik narratora o 1 pole w prawo.



Otrzymaj punkty za życzenia sultana (po 1., 3. i 5. rundzie).



Zapłać określoną liczbę paria (faza trybutu).



Jeśli wskazano, zmień aktywne wydarzenie (tryb zaawansowany).



Przywołaj poddanych (str. 16). Postaw pionki swoich poddanych (łącznie z tymi w pracowni) i przesuń poddanych sultana o 1 pole zgodnie z ruchem wskazówek zegara.



Porządki (str. 16). Uzupelnij wszystkie zabrane z planszy materiały, surowce, karty pomniejszych budowli, karty pomniejszych poematów i magazyny.



Pierwszy gracz (str. 16). Osoba prowadząca na torze paria decyduje, kto zostanie pierwszym graczem w następnej rundzie.



Zmiana ery (str. 16). Zdejmij z planszy wszystkie główne budowle I ery, gdy znacznik narratora przesunie się na pole II.



Koniec gry



Dochód (str. 17). Otrzymujesz bonusy w taki sam sposób jak podczas końca rundy.



Narrator (str. 17). Przesuń znacznik narratora o jedno pole w prawo.



Otrzymaj punkty za życzenia sultana (3 żetony).



Zapłać wymaganą liczbę paria (faza trybutu).



Główne poematy (str. 17). Każdy gracz podlicza punkty za główne poematy.



Handel (str. 17). Każdy gracz otrzymuje punkty za kartę handlu na mapie.

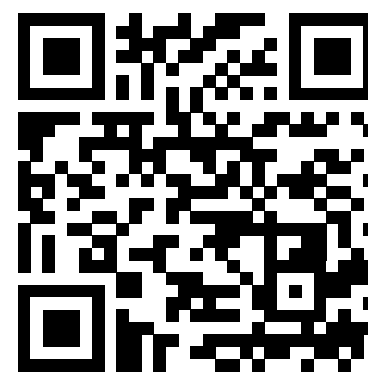


Posiadane pieczęcie, zasoby, dinary (str. 17). Każdy gracz otrzymuje 1 PP za każdą posiadaną pieczęć, towar, marmur, ceramikę oraz 1 PP za każde 2 dinary.



Wideoinstrukcja

Jeśli preferujesz instrukcję w formie wideo, zeskanuj poniższy kod QR:



Wsparcie

Jeżeli pomimo naszych starań w twoim egzemplarzu Sabiki brakuje jakiegoś elementu lub coś jest uszkodzone, skontaktuj się z nami za pomocą formularza reklamacyjnego na stronie <https://lucrumgames.pl/reklamacje/>