

Imperial Tax Farmer - Zasady

Każdy gracz zaczyna grę z 10 AGENTAMI (hexagonalne znaczniki), 10 Sztukami Złota (SZ), 20 punktami na Torze Wyborów (umieść prostokątne znaczniki odpowiednich kolorów na torze). Będziesz potrzebował także paru kostek sześciennych (maksymalnie 6).

Gracze decydują, kto zaczyna grę, wykonując rzuty kostką. Gracz z najwyższym wynikiem otrzymuje znacznik PIERWSZY GRACZ.

Przetasuj KARTY POTRZEB (to te z nazwą towaru i żółtym symbolem reprezentującym monetę, i karty z napisem NIC). Umieść kartę na każdym POLU POTRZEB (oznaczonymi UMIEŚĆ KARTĘ TUTAJ). Prowincja ESTYX ma dwa pola na KARTY POTRZEB. Jeśli karta, umieszczona na prowincji, zgadza się z jej zapotrzebowaniem, pole to pozostaje w tej rundzie puste, a karta zostaje na powrót wtasowana do talii kart potrzeb. Talia posiada też parę kart, z napisem NIC, które wrócą pod koniec rundy do talii. Jeśli w grze uczestniczy tylko 3 graczy, jedna z prowincji rozpoczyna ze znacznikiem REBELII i nie można wykorzystać akcji, które się na niej znajdują do momentu, w którym rebelia zostanie ZMIAŹDŻONA.

Kolejność kroków, jakie gracze wykonują podczas rundy:

1. Rozmieszczanie Agentów

Gracze, zaczynając od PIERWSZEGO GRACZA, umieszczają swoich AGENTÓW na planszy, w wybranych dzielnicach. Za każdym razem rozmieszczając AGENTÓW, gracz wybiera określoną ich liczbę i stawia ich w dzielnicy, którą wybiera. Gracz może umieścić AGENTÓW, tylko w jednej dzielnicy na raz. Następnie kolejny gracz, znajdujący się po lewej stronie gracza, który zakończył swój ruch, wykonuje tą czynność. Ten cykl jest powtarzany, aż wszyscy AGENCI zostaną rozmieszczeni na planszy.

2. Test Rebelii

Przetestuj każdą z PROWINCJI, czy nie rozpoczęła się w niej REBELIA. W zależności od ilości graczy, użyj takiej ilości kości (3 graczy = 3 kości, 6 graczy = 6 kości itp.). Jeśli suma liczb wyrzuconych na kościach jest równa bądź mniejsza od liczby wszystkich AGENTÓW znajdujących się w tej PROWINCJI i sumy monet (nie liczbie na karcie) położonych na KARCIE POTRZEB, to w PROWINCJI zaczyna się REBELIA. Połóż na nią odpowiedni znacznik. Usuń z niej wszystkich AGENTÓW. USUŃ z PROWINCJI KARTY POTRZEB i wtasuj je w talię. Tak długo jak w PROWINCJI trwa REBELIA, nie można korzystać z akcji i

zbierać produkcji w tej PROWINCJI, ani też nie umieszczasz na nie żadnych KART POTRZEB. W tej prowincji nie może się rozpocząć kolejna rebelia, nie wykonujesz kolejnych TESTÓW REBELII, dopóki ktoś nie zdławi REBELII w tej PROWINCJI.

3. Akcje

Każdy z graczy po kolei wybiera dzielnicę, w której miał największą ilość AGENTÓW i wykonuje akcje, które są do niej przypisane. Prowincje w których nikt nie ma przewagi, pozostają nieaktywne (oprócz PROWINCJI IMPERIA). Gracze, zaczynają wykonywać akcję, zaczynając od PIERWSZEGO GRACZA. Wykonując akcję w danej prowincji, najpierw pobierz pieniądze i inne towary które zapewnia PROWINCJA (możesz mieć tylko jedną kartę danego typu). Następnie możesz, ale nie musisz, wykonać akcję, którą zapewnia dana prowincja. Na końcu, możesz, ale nie musisz, wypełnić POTRZEBY, jakie ma dana prowincja, zdejmując kartę POTRZEB ze stosownego pola i pozbywając się odpowiedniej karty TOWARU, w twoim posiadaniu, jednocześnie odbierając nagrodę za wypełnienie POTRZEBY i zabierając monety, które na niej znajdowały. Na raz możesz aktywować tylko jedną prowincję, kiedy zakończysz swoje działanie w danej prowincji, usuń z niej wszystkich agentów. Następny gracz wybiera prowincję i powtarza powyższe kroki.

By ZGNIĘĆ REBELIĘ musisz posiadać kartę BRONŃ i przewagę AGENTÓW, w prowincji, w której znajduje się REBELIA. ZGNIATAJĄC REBELIĘ, przesuwasz swój marker na TORZE ELEKCJI o 10 punktów.

4. Przekupstwo

W tej fazie możesz wymienić swoje złota na PUNKTY na TORZE ELEKCJI. Nie musisz wymieniać jednak całego złota, a możesz nawet zamienić część swoich punktów z powrotem na złoto. Za każde dwa punkty, które zabierzesz z toru zwycięstwa, możesz otrzymać jedną sztukę złota. Gracz z najmniejszą ilością punktów otrzymuje znacznik PIERWSZY GRACZ i dodatkowych 2 AGENTÓW, do użycia jedynie w następnej turze.

Gracz z największą ilością AGENTÓW w PROWINCJI IMPERIA przesuwa czarny ZNACZNIK ELEKCJI rzucając od 1 do 3 kostek (wybiera on ich liczbę). Jeśli nikt nie ma przewagi w IMPERII, wtedy gracz z najmniejszą ilością punktów przesuwa znacznik. Jeśli wciąż panuje remis, sprawdzamy, który z graczy z małą ilością punktów ma najwięcej AGENTÓW w tej PROWINCJI. Dalsze spory powinny być rozstrzygane rzutem kością.

Każdy gracz, z liczbą punktów poniżej CZARNEGO ZNACZNIKA ELEKCJI dostaje jednego dodatkowego AGENTA na następną turę.

Zdejmij wszystkich pozostałych agentów z planszy. Jeśli znacznik ELEKCJI znajduje się na polu 100 gra się kończy i wygrywa gracz z największą ilością punktów. W przypadku remisu, decyduje ilość agentów, jacy znajdowali się w IMPERII podczas ostatniej tury gry. Jeśli dalej panuje remis, gra kończy się z 2 zwycięzcami. (może dodam jeszcze jakieś znaczniki panowania w IMPERII, które to rozstrzygną w następnej wersji).

Gra kończy się także w momencie, kiedy wszystkie prowincje poza IMPERIĄ się zbuntowały.

5. Zaopatrzenie

Na każdą KARTĘ POTRZEB, znajdującą się wciąż na planszy połóż 2SZ. Zdejmij z planszy karty oznaczone NIC. Potasuj talię POTRZEB i połóż na planszy nowe karty.

PIERWSZY GRACZ zaczyna nową turę, jak w punkcie 1.

Zasada opcjonalna.

Wszyscy gracza przegrywają, jeśli wszystkie prowincje, poza IMPERIĄ, się zbuntują. ;)