

Notre Dame

Uneltiri pentru putere in umbra catedralei

SUMAR

Jucatorii preiau rolul unor capi de familie influente din Parisul sfarsitului de secol 14. In umbra catedralei Notre Dame jucatorii se lupta pentru prosperitate si reputatie. Fiecare familie controleaza unul din cele 3-5 cartiere care inconjoara zona Notre Dame-ului. Aflat in fruntea familiei sale, fiecare jucator incearca sa creasca puterea si prestigiul acesteia prin folosirea inteligenta a cartilor sale de actiune. Cand joaca o carte de actiune, poate adauga influenta in anumite sectoare din cartierul sau. Cand alege sa adauge influenta in Banca sa creste prin asta accesul la bani sau cand isi indreapta atentia spre Locuinte isi creste prestigiul in mod direct. Bineinteles, fiecare jucator trebuia sa ia deciziile necesare pentru a se dezvolta conform dorintelor sale. In fiecare runda jucatorii au oportunitatea sa cumpere serviciile uneia sau mai multor persoane pentru a-si creste prestigiul si puterea. Cea mai buna alegere este evidenta in rare ocazii. Un jucator bun va alege momentul potrivit pentru a-si folosi la maxim cartile si persoanele angajate.

Jucatorul cu cel mai mult prestigiu la sfarsitul jocului este castigator.

CONTINUT

- **5 sectiuni tabla de joc**
- **3 piese Notre Dame** (pentru 2, 3, 4 sau 5 jucatori)
- **45 carti de actiune** (cate una din urmatoarele: Spital, Locuinte, Internat, Hotel, Banca, Gara de Trasuri, Parc, Notre Dame si "Prieten de Incredere" in fiecare din cele 5 culori ale jucatorilor)
- **15 carti cu personaje** (6 maro si 9 gri)
- **70 markeri de influenta** (14 pentru fiecare jucator a cate 5 culori)
- **5 markeri negri** (markeri de ciuma)
- **5 Prieteni de Incredere** (1 in fiecare din cele 5 culori ale jucatorilor)
- **5 trasuri** (cate 1 in fiecare din cele 5 culori ale jucatorilor)
- **1 marker pt jucatorul de start** + suport de plastic
- **20 mesaje octogonale** (cate 4 in cele 5 culori ale jucatorilor)
- **25 monezi aur**
- **84 jetoane de prestigiu** (hexagonale: 35*1, 18*3, 18*5, 13*10)

PREGATIRE

Inainte de primul joc, scoateti componentele cu atentie din foile de carton in care se afla. Puneti markerul de start in standul de plastic.



Aranjati sectiunile tablei de joc in mijlocul mesei dupa modelul de mai jos. Segmentul "Notre Dame" folosit depinde de numarul de jucatori.

- 3 jucatori – 3 cartiere
- 4 jucatori – 4 cartiere (cu piesa "Notre Dame" asezata cu simbolul "4" in sus)
- 5 jucatori – 5 cartiere

Nota: gasiti versiunea de 2 jucatori in ultimele pagini ale acestor reguli.



3 jucatori



2/4 jucatori (difera "Notre Dame")



5 jucatori

Fiecare jucator selecteaza **unul din cartiere** ca fiind al sau, in general cel care este mai aproape fizic de locul jucatorului de la masa.

Segmentele nefolosite se pun la loc in cutie.

Se sorteaza **punctele de prestigiu** dupa cele 4 valori ale lor si se pun in rezerva generala, langa tabla de joc, impreuna cu **monedele de aur**.

Fiecare jucator alege o culoare si isi ia (din culoarea respectiva):

- **Prietenu**l de **Incredere** pe care-l plaseaza in fata sa
- **1 trasura** pe care o pune in piata central a cartierului sau
- **4 markeri de influenta** pe care ii pune in fata sa drept rezerva *personala*. Restul de 10 din culoarea respectiva se pun langa tabla de joc, in *rezerva generala*
- **4 mesaje** pe care le amesteca cu fata in jos si le plaseaza in pietele de la marginea cartierului sau, dupa care le intoarce cu fata in sus
- **9 carti de actiune** pe care le amesteca si le aseaza *cu fata in jos* in fata sa



Fiecare jucator mai ia:

- **3 monede de aur.**
- **1 marker de ciurma** pe care-l pune pe spatial marcat cu "0" pe zona ce indica nivelul de infestare, in portul cartierului sau.

Piesele nefolosite se pun inapoi in cutie.

Se pregatesc **cartile cu personaje** in modul urmator:

- Se amesteca cele **6 carti maro cu personaje** (care nu au litere pe spate) si se aseaza langa tabla. Fiecare dintre aceste personaje este disponibil *o data in fiecare perioada*.
- Se sorteaza cele **9 carti gri cu personaje** in functie de litera de pe spate (A, B sau C), se amesteca fiecare set de 3 carti si se pun cu fata in jos langa primele carti, cu cartile C plasate cel mai jos, B la mijloc si A deasupra cartilor B. Fiecare personaj de aici va fi disponibil doar *o data per joc*.

Se alege un **jucator de start** care ia **markerul de start**.

MODUL DE JOC

Jocul se desfășoară de-a lungul a 3 perioade (A, B și C), fiecare având 3 runde. Cele 9 runde au fiecare câte 5 faze:

- Faza 1: Asezarea cartilor cu personaje

La începutul fiecărei runde jucătorii așează cu fața în sus 3 cărți cu personaje. Se trag *primele 2 cărți* din deck-ul cu cărți maro (fără litere) și se așează cu fața în sus una lângă alta lângă deck-uri. Se trage apoi prima carte din deck-ul de cărți gri și se așează cu fața în sus lângă cele 2 maro.

- Faza 2: Alegerea cartilor de acțiune

Pentru început fiecare jucător trage primele 3 cărți din deck-ul cu cărți de acțiune, se uita la ele și păstrează o carte. Celelalte 2 se dau *cu fața în jos* vecinului din stânga. Când toți au dat vecinilor cele 2 cărți, fiecare ia cartile primite, păstrează una din ele și pe cealaltă o da din nou *cu fața în jos* vecinului din stânga. După această operație, toată lumea ia cartea primită la ultimul pas în mână.

Este important ca jucătorii să nu se uite la cartile primite până când nu au dat cartile lor vecinilor. De asemenea, în ultimul pas, cartea dată mai departe trebuie să fie una din cele 2 primite, nu prima carte pastrată în mână. Cartile sunt secrete și nu se arată celorlalți jucători.

În acest moment fiecare jucător are 3 cărți de acțiune în mână: una din setul propriu, una din setul de cărți de acțiune ale vecinului din dreapta și una din setul de cărți al celui de-al doilea vecin din dreapta. Din aceste cărți, jucătorul va alege ce să joace în faza a 3-a.

- Faza 3: Jucarea cartilor de acțiune

Începând cu jucătorul de start și continuând în sensul acelor de ceasornic în jurul mesei, fiecare jucător alege o carte de acțiune din mână, o pune cu fața în sus pe masă și execută acțiunea. După ce fiecare jucător a efectuat o acțiune, se repetă operațiunea pentru o a doua acțiune.

Nota: A treia carte a fiecărui jucător *nu este* jucată! Aceasta se va așeza sub cea de-a doua carte de acțiune jucată, astfel încât să nu se poată vedea conținutul său, dar fără să se execute acțiunea sa. După ce toate acțiunile sunt executate, jucătorii pun cartile cu fața în sus pe un deck comun. *Este interzis* jucătorilor să se uite în acest deck!

- *Cele 9 acțiuni disponibile sunt prezentate în capitoul următor.*

- Faza 4: Angajarea unui personaj

După ce toți jucătorii au jucat cartile lor de acțiune (executând practic 2 din ele fiecare), tot în sensul acelor de ceasornic fiecare poate să angajeze pe oricare din cele 3 personaje aflate cu fața în sus pentru a beneficia de acțiunile pe care acestea le oferă. Se poate face o *singură activare* per rundă. Costul angajării este de o *monedă de aur* plătită către rezerva generală. După ce se face plata, jucătorul poate executa acțiunea personajului ales. Dacă un jucător nu are bani sau nu dorește să angajeze un personaj nu este obligat să o facă. Un personaj poate fi angajat de mai mulți (posibil toți) jucători.

- *Abilitățile fiecărui personaj special sunt listate la sfârșitul acestui document.*

- Faza 5: Determinarea valorii ciumei

In ultima faza a fiecărei runde se analizează cine a acordat atenție sănătății celor din cartierul propriu și cine nu. Se calculează valoarea ciumei (intensitatea infestării) și fiecare își mută markerul de ciurma în funcție de acest calcul.

- Pentru mai multe detalii consultați secțiunea "Ciurma"

La sfârșitul fiecărei runde cartile cu personaje se așează sub deck-urile din care au fost trase. Vecinul din stânga jucătorului de start primește markerul de start și va începe noua rundă, care are aceleași faze.

La sfârșitul fiecărei a treia runde, se face o pauză pentru a:

- calcula influența de pe Notre Dame (*detalii în secțiunea "Notre Dame"*)
- amesteca cele 6 cărți maro de personaje și a face un nou deck așezat cu fața în jos
- a sorta toate cartile de acțiune pe culori și a le returna detinatorilor; fiecare amesteca deck-ul propriu și îl așează în fața sa.

SFARSITUL JOCULUI

La sfârșitul celei de a 9-a runde, markerii de influență de pe Notre Dame se contabilizează și apoi jocul se termină. Jucătorul cu cele mai multe puncte de prestigiu este câștigătorul. În caz de egalitate, câștigă cel care are cea mai mare sumă între aur și numărul de markeri de influență.

CARTILE DE ACȚIUNE



Internat



Banca



Locuinte

Internat: jucătorul care execută această carte plasează un marker de influență din rezerva *proprie* în Internatul din cartierul său. Apoi ia din *rezerva generală* atâtea markeri de influență câte are acum pe Internat. Îi pune în zona sa de joc, crescând astfel numărul de markeri disponibili. Markerii disponibili ai tuturor jucătorilor trebuie să fie vizibili.

Dacă la un moment dat trebuie să ia markeri dar nu mai sunt destui în rezerva generală, ia doar câți mai sunt disponibili, neputând profita de bonusul complet al acțiunii sale.

Exemplu: Peggy folosește cardul de acțiune Internat și plasează un marker de influență din zona sa proprie pe Internat lângă cei 2 care erau deja acolo. Peggy ia alți 3 markeri de influență din rezerva generală și îi pune în fața sa. Dacă la un moment ulterior va juca din nou aceeași carte și va pune un marker de influență pe Internat lângă cele 3 existente, va putea lua din rezerva generală 4 markeri.

Banca: jucătorul care execută această carte plasează un marker de influență din rezerva *proprie* pe Banca, după care ia din *rezerva generală* tot atâtea monede de aur câți markeri de influență sunt pe Banca. Aurul tuturor jucătorilor este vizibil în orice moment.

Dacă nu mai există suficiente monede în rezerva generală, acestea se pot înlocui cu orice obiecte asemănătoare cum ar fi monede reale; astfel nu există limită la numărul de monede de aur din joc.

Locuinte: jucatorul care joaca aceasta carte plaseaza un marker de influenta din rezerva *proprie* pe sectorul Locuinte si ia apoi din *rezerva generala* un numar de puncte de prestigiu egal cu numarul de markeri de influenta de pe sectorul de locuinte.

Spre deosebire de numarul de markeri de influenta sau averea in bani, jucatorii trebuie sa ascunda valoarea punctelor de prestigiu de ceilalti jucatori. Din cand in cand, se pot schimba jetoane de valoare mai mica cu cele de valoare mai mare.



Gara de trasuri



Hotel



Prieten de Incredere

Gara de trasuri: jucatorul care executa aceasta carte plaseaza un marker de influenta din rezerva *proprie* pe sectorul cu Gara de trasuri, dupa care muta **trasura proprie** dintr-o piata (a sa sau a altuia) in alta un numar de mutari *nu mai mare* decat numarul de markeri de influenta de pe Gara.

Trasura se misca intotdeauna de-a lungul strazilor dintre pietele si se poate opri **DOAR** intr-o piata (*nu se poate opri in mijlocul strazii sau intr-un sector*). Se pot opri mai multe trasuri in aceeasi piata. De asemenea un jucator nu este obligat sa faca numarul maxim de miscari posibil. Daca trasura se opreste intr-o piata unde exista un jeton de mesaj (octagonal) jucatorul poate imediat sa ia jetonul si sa-l foloseasca astfel:

1. Sa ia 1 punct de prestigiu *si* o moneda *sau*
2. Sa ia 2 puncte de prestigiu *si* un marker de influenta *sau*
3. Sa ia 3 puncte de prestigiu *si* sa mute markerul de ciuma o pozitie inapoi *sau*
4. Sa ia 4 puncte de prestigiu

Jucatorul plaseaza jetoanele-mesaj colectate cu fata in jos in fata sa. Un jucator nu mai poate lua un astfel de jeton de o anumita culoare pana cand nu a luat un set complet de culori (cate un jeton din fiecare culoare).

Singura exceptie apare doar cand nu mai sunt destule jetoane pe tabla pentru a crea un set intreg si atunci jucatorul nu e obligat sa ia o culoare care nu mai exista pe tabla.

Exemplu: jucatorii se numesc "Rosu", "Violet", "Albastru" si "Verde". "Rosu" a luat deja un mesaj violet, unul verde si unul rosu. Urmatorul mesaj pe care trebuie sa il ia "Rosu" este un mesaj albastru. Dupa ce a luat un mesaj albastru, "Rosu" are voie sa ia din nou un mesaj de orice culoare (de exemplu albastru, dupa care trebuie din nou sa completeze setul cu unul rosu, unul violet si unul verde in orice ordine).

Hotel: jucatorul care executa aceasta carte plaseaza un marker de influenta din rezerva proprie pe sectorul cu Hotel din cartier. Daca acum are 1, 2 sau 3 markeri de influenta aici poate *ori* sa ia o moneda de aur *ori* un marker de influenta din rezerva generala *ori* sa-si mute markerul de ciuma o pozitie inapoi (de la pozitia 4 la 3 de exemplu). Daca pozitia sa este deja 0, nu se poate alege ultima varianta. In cazul in care exista intre 4 si 6 markeri de influenta pe hotel, jucatorul poate face 2 astfel de actiuni (aceeasi actiune de 2 ori sau 2 actiuni diferite).

Exemplu: Mike executa cartea Hotel si adauga un marker de influenta celor 2 deja plasati acolo. In acest moment el alege sa ia o moneda din rezerva generala. Bineinteles ar fi putut in loc de asta sa ia un marker de influenta sau sa-si mute markerul de ciuma o pozitie inapoi. Daca Mike mai adauga in viitor inca un marker de influenta in hotel, ajungand la 4, va putea face 2 alegeri, cum ar fi sa ia 2 monede, sau 2 markeri de influenta, sau cate unul/una din fiecare, sau o moneda si o pozitie inapoi pentru markerul de ciuma, etc.

Prietenul de Incredere: jucatorul care executa aceasta carte de actiune *nu* plaseaza markeri de influenta. In schimb, plaseaza Prietenul de Incredere in oricare din cele 7 sectoare ale cartierului (dar nu si portul). Cand acesta este pus prima oara intr-un sector, poate fi asezat in oricare din ele (mai putin portul). Din acel moment, activarea prietenului implica mutarea sa intr-un *alt* sector fata de cel in care se afla curent, nu poate ramane pe loc. Apoi jucatorul executa actiunea noului sector ca si cum ar fi adaugat un marker de influenta acolo.

Exemplu: Bill executa cartea Prieten de Incredere si il plaseaza pe acesta pe sectorul Banca; cum sectorul avea deja 2 cuburi, Bill ia 3 monede de aur din rezerva.

Nota: Prietenul conteaza ca un marker de influenta oriunde se afla. Astfel, cand un jucator executa o actiune al carei efect este bazat pe numarul de markeri de influenta dintr-un sector, jucatorul numara si Prietenul de Incredere ca un marker de influenta daca acesta se afla acolo.



Parc



Spital



Notre Dame

Parc: jucatorul care executa aceasta carte, plaseaza un marker de influenta din rezerva *proprie* pe sectorul Parc din cartierul sau. Apoi misca markerul de ciurma o pozitie inapoi (*netinand cont* de numarul de markeri de influenta pe care ii are in Parcul sau). Daca markerul de ciurma este deja la 0, jucatorul nu isi muta markerul. Avand marker de influenta in Parc, jucatorul va aduna puncte bonus la numarul de puncte de prestigiu pe care le obtine din joc. Pentru fiecare 2 markeri de influenta (rotunjit in jos) in Parc, jucatorul obtine un punct de prestigiu additional *de fiecare data* cand obtine puncte de prestigiu in joc.

Daca un jucator are doar un marker de influenta in Parc, nu castiga nici un punct bonus. Daca are 2 sau 3, castiga un punct de bonus. Daca are 4 sau 5 castiga 2 puncte bonus si tot asa.

Exemplu:

1) Scott plaseaza un al doilea marker de influenta in Parcul sau. Muta markerul de ciurma o pozitie inapoi si nu mai poate face in acest moment nimic altceva. Nu castiga nici un punct de bonus, deoarece nu a castigat nici un punct de prestigiu in acest pas

2) Putin mai tarziu, Scott plaseaza un al treilea marker de influenta in sectorul de Locuinte, castigand 3 puncte de prestigiu pentru cei 3 markeri de acolo + 1 punct bonus din partea Parcului (pentru ca are acolo 2 markeri) = 4 puncte total

3) Scott angajeaza Avocatul (detalii in ultima sectiune a acestui document); pentru ca el a strans pana acum 5 mesaje primeste 6 puncte (de la Avocat) + 1 punct bonus (de la Parc) = 7 puncte de prestigiu

4) Cateva runde mai tarziu, Scott a ajuns la 5 markeri de influenta in Parc. Executa o carte "Notre Dame" (vezi mai jos) si doneaza catedralei 2 monede de aur. Castiga 3 puncte de prestigiu (de la donatie) + 2 puncte bonus (de la Parc) = 5 puncte de prestigiu

5) La sfarsitul rundeii a noua, Scott are 6 markeri de influenta in Parc. Pentru cei 2 markeri de influenta din Notre Dame castiga 6 puncte de prestigiu + 3 puncte bonus (de la Parc) = 9 puncte de prestigiu.

Spital: jucatorul care executa aceasta carte, plaseaza un marker de influenta din rezerva *proprie* pe sectorul spital din cartierul sau. Apoi, misca markerul de ciurma o pozitie inapoi (*netinand cont* de numarul de markeri de influenta pe care ii are in Parcul sau). Daca markerul de ciurma este deja la 0, jucatorul nu isi muta markerul.

Avand markeri de influenta in Spital, jucatorul poate reduce efectul ciumei asupra sa in faza a 5-a (*pentru o descriere completa, vezi "Ciurma" mai jos*).

Notre Dame: jucatorul care executa aceasta carte plaseaza un marker de influenta din rezerva *proprie* pe sectorul Notre Dame din mijlocul tablei de joc. De asemenea, jucatorul *trebuie* sa doneze *cel putin una si cel mult 3* monede de aur pentru catedrala, returnandu-le in rezerva. Pentru aceasta, el obtine puncte de prestigiu: 1 moneda = 1 punct de prestigiu; 2 monede = 3 puncte de prestigiu; 3 monede = 6 puncte de prestigiu.

Daca jucatorul nu poate sau nu vrea sa doneze aur, el poate sa joace aceasta carte, dar *nu* poate plasa un marker de influenta in Notre Dame. Un jucator *nu poate dona* mai mult de 3 monede, si nici nu poate sa plaseze mai mult de 1 marker de influenta cand joaca aceasta carte. Bineinteles, un jucator poate juca aceasta carte ori de cate ori o are la dispozitie si tot de fiecare data poate dona si plasa marker de influenta conform limitarii amintite mai sus.

Nota importanta: la sfarsitul fiecarei perioade (dupa fiecare 3 runde) jucatorii cu marker(i) de influenta in Notre Dame obtin puncte de prestigiu pentru acest(i)a. Jucatorii distribuie numarul de puncte de prestigiu aratat pe Notre Dame (6,8,10 sau 12) in mod egal intre markerii de influenta prezenti acolo. Jucatorii pur si simplu impart numarul de puncte de prestigiu care trebuie distribuite la numarul de markeri de influenta prezenti pe Notre Dame si rotunjesc in jos rezultatul. Fiecare

jucator cu markeri de influenta pe Notre Dame ia acum un numar de puncte de prestigiu din rezerva pentru fiecare marker de influenta pe care il are pe Notre Dame. Dupa ce acesti jucatori isi iau punctele de prestigiu, toti markerii de influenta de pe Notre Dame sunt returnati in *rezerva generala*.

Exemplu: intr-un joc cu 4 jucatori sunt 10 puncte de prestigiu oferite spre distributie de catedrala. La sfarsitul perioadei se gasesc acolo 2 markeri verzi si unul albastru. Jucatorii impart 10 la 3 si obtin 3 puncte de prestigiu per marker de influenta. Astfel, verzele va castiga 6 puncte si albastrul 3. Apoi toti cei 3 markeri sunt pusi in rezerva generala.

Nu mai sunt markeri de influenta in rezerva personala?

Daca un jucator executa o actiune, dar *nu* mai are markeri de influenta in rezerva proprie, poate alege sa mute un marker de influenta (nu si Prietenul de Incredere) din orice alt sector (sau Notre Dame) in sectorul corespunzator actiunii pe care o realizeaza. Daca jucatorul nu poate sau nu vrea sa isi mute un marker de influenta, el va juca cartea, fara sa realizeze actiunea corespunzatoare ei. In alte cuvinte: pentru a realiza o actiune jucatorul *trebuie* sa isi plaseze unul din markerii de influenta in sectorul corespunzator (*ori din rezerva personala, ori, daca aceasta e goala, din orice alt loc de pe tabla de joc, dar niciodata din rezerva generala*).

Exemplu: Peggy doreste sa execute cartea de actiune "Notre Dame" dar nu are nici un marker de influenta in supply-ul personal. Alege sa mute un marker din Spital in Notre Dame pentru a executa aceasta actiune. Alege o suma pentru donatie si apoi executa efectiv actiunea.

Ciuma

In a 5-a si ultima faza a fiecarei runde, jucatorii determina valoarea ciumei si marcheaza aceasta valoare pe scala din sectorul Port. Valoarea ciumei este data de suma sobolanilor prezenti pe cele 3 carti cu personaje disponibile in runda respectiva. Astfel, jucatorii stiu de la inceputul runde ce efect va avea ciuma si pot lua actiuni care sa reduca acest efect. Fiecare jucator misca markerul sau de ciuma inainte un numar de pozitii egal cu suma sobolanilor desenate pe carti. Efectul se aplica tuturor jucatorilor, chiar daca au angajat un personaj sau nu, dar acestia pot reduce acest efect prin diverse actiuni pe care le intreprind.

Daca un jucator are pe Prietenul sau de Incredere sau markeri de influenta in Spital, el poate reduce valoarea ciumei, doar pentru el, cu numarul de markeri de influenta + Prieten de Incredere, daca acesta e acolo. Jucatorul de fapt ia valoarea cu care urmeaza sa creasca infestarea, scade din ea eventualele reduceri pe care le are si muta markerul de ciuma conform acestui rezultat. In acest fel, este posibil ca jucatorul sa ajunga la un numar negativ si deci sa isi mute markerul de ciuma inapoi (*dar niciodata sub 0*) pe scala de ciuma, in loc sa il mute inainte.

Exemplu: intr-un joc cu 3 jucatori, valoarea ciumei pentru o runda este $2+0+1=3$.

- Anna are 2 markeri de influenta in Spital. Markerul de ciuma este pe spatiul 4. Anna muta markerul de ciuma un spatiu inainte ($3-2=1$) pe pozitia 5

- Scott nu are markeri de influenta in Spital. Markerul sau de ciuma este pe pozitia 6. Scott muta markerul sau 3 pozitii inainte ($3-0=3$) pe pozitia 9

- Todd are 3 markeri de influenta si Prietenul de Incredere in Spital. Markerul sau de ciuma este pe pozitia 5. Todd muta markerul de ciuma inapoi un spatiu ($3-4=-1$) pana pe pozitia 4.

Treptat, markerul de ciuma al jucatorilor se misca inainte, la unii mai repede ca la altii. Atunci cand un jucator trebuie sa isi miste markerul de ciuma *dincolo de pozitia 9* se intampla urmatoarele:

- isi plaseaza markerul de ciuma pe pozitia 9 a scalei (niciodata mai mult de atat)

- returneaza 2 puncte de prestigiu in rezerva

- scoate *un* marker de influenta din sectorul cu cei mai multi markeri de influenta si il pune inapoi in *rezerva generala*.

Prietenul de incredere este numarat cand se determina sectorul cu cei mai multi markeri de influenta dar nu poate fi scos de pe tabla. Daca 2 sau mai multe sectoare au numarul cel mai mare de markeri jucatorul alege sectorul de unde va lua markerul.

Exemplu: In faza 5 a rundei urmatoare exemplului de mai sus, valoarea noua a ciumei este 7.

- Anna inca are 2 markeri de influenta in Spital. Markerul ei de ciuma este pe pozitia 5. Anna muta acest marker 5 spatii inainte ($7-2$) dar se opreste la pozitia 9 pentru ca nu se poate merge peste aceasta pozitie. Deoarece ar avea nevoie sa mute markerul undeva dupa pozitia 9, va trebui sa returneze 2 puncte de prestigiu in rezerva generala si sa inapoieze un marker de influenta din sectorul cu cei mai multi astfel de markeri.

- Scott inca nu are nici un marker de influenta in Spital. Markerul de ciuma este pe pozitia 9. Scott muta markerul sau 7 spatii inainte ($7-0$) dar se opreste pe pozitia 9, si pentru ca ar fi trebuit sa mearga pe o pozitie superioara acesteia, si el trebuie sa returneze 2 puncte de prestigiu si sa scoata un marker de influenta din sectorul unde are cei mai multi markeri.

- Todd are acum doar un marker de influenta + Prietenul de Incredere in Spital. Markerul de ciuma este pe pozitia 4. Todd muta acest marker 5 spatii inainte ($7-2$) pana pe pozitia 9.

Varianta pentru 2 jucatori

Pregatirea

Toate regulile sunt identice cu cele pentru 3-5 jucatori, cu exceptia acesteia: folositi dispunerea pentru 4 jucatori a tablei de joc, dar segmentul Notre Dame sa aiba vizibila partea cu simbolul pentru 2 jucatori (=6 puncte de prestigiu per perioada). Fiecare jucator ia unul din cele 4 cartiere, dar cele 2 alese trebuie sa fie opuse. Apoi se continua asa cum e descris la pagina 2, "Pregatirea".

Nota: in cele 2 cartiere nefolosite, jucatorii plaseaza mesaje pentru 2 culori nefolosite, dar nu plaseaza si o trasura de acea culoare. Cand colecteaza mesaje, jucatorul trebuie sa colecteze intai toate cele 4 culori folosite in joc (cele 2 culori ale jucatorilor si celelalte 2 culori nefolosite) inainte sa poata colecta un al doilea mesaj din oricare culoare.

Modul de joc

Toate regulile sunt identice cu cele pentru 3-5 jucatori, cu exceptia acestia: in faza a 2-a, fiecare jucator plaseaza intai 2 carti oponentului sau, dar apoi va primi una inapoi. Deci, fiecare jucator va avea 2 carti de culoarea sa si o carte de culoarea oponentului.

Autorul multumeste celor de la Offenburger-Spide-Freunden pentru rabdare si sugestii, in mod special lui: Frieder Benzing, Willi Brodt, Thomas Koslowski, Denis Leonhard Daniel Lucas, Roland Lurk and Andreas Zimmermann. De asemenea multumeste lui Michael Schmitt si lui Christoph Toussaint.

De asemenea multumeste sotiei sale Susanne si fiului sau Jonathan care au contribuit foarte mult la crearea jocului.

Editorii multumesc tuturor celor care au citit si corectat regulile jocului precum si testerilor pentru implicare si sugestii, in mod special: Sybille & Michael Jiithner, Peggy & Sebastian Voss, Anita & Susanne Moka, Susanne Speckbacher, Monika Zensen, Scott Tepper, Jiirgen Neidhardt si cluburilor de jocuri din Hanovra, Munchen, Prien, Rosenheim si Traundorf.

Daca aveti intrebari, comentarii sau sugestii va rugam scrieti pe adresa:

Rio Grande Games

PO Box 45715

Rio Rancho, NM 87174

E-Mail: RioGames@aol.com

Traducerea in limba romana:

chrislove & adixor

ForumBoardGames.ro

CARTILE DE PERSONAJE

Cele 6 carti maro (fara litera pe verso):



Prin angajarea **Hangitei** jucatorul ia 3 puncte de prestigiu si la alegere o moneda de aur, un marker de influenta (din rezerva generala) sau muta o pozitie inapoi markerul de ciuma.



Prin angajarea **Calugarului**, jucatorul ia 2 markeri de influenta si un punct de prestigiu din banca.



Prin angajarea **Creditorului**, jucatorul ia 2 monede de aur si un punct de prestigiu din banca.



Prin angajarea **Menestrelului**, jucatorul muta 1-3 markeri de influenta (incluzandu-l si pe Prietenul de Incredere) din orice sector al cartierului sau in orice alt sector din cartierul sau (nu in Notre Dame). Jucatorul nu va executa actiunea asociata cu noul sector.



Prin angajarea **Bufonului**, jucatorul misca orice marker de influenta (sau Prietenul sau de Incredere) dintr-un sector al cartierului sau din Notre Dame intr-un alt sector a cartierului sau (dar nu in Notre Dame) si executa actiunea corespunzatoare aceluia sector.



Prin angajarea **Doctorului**, jucatorul reduce valoarea ciumei pt cartierul sau doar in aceasta runda (reducere care se petrece in urmatoarea faza) la 0. Daca jucatorul are markeri de influenta si/sau Prietenul in Spital, acesta muta markerul de ciuma inapoi pe scala cu numarul corespunzator de markeri din Spital.

Cele 9 carti gri (cu A, B sau C pe verso):



Prin angajarea **Garzii orasului**, jucatorul ia un punct de prestigiu pentru fiecare din markerii sai de influenta (si Prietenul de incredere) din toate cele 7 sectoare ale cartierului sau si Notre Dame.



Prin angajarea **Paznicului de noapte**, jucatorul ia un punct de prestigiu pentru fiecare sector gol din cartierul sau. Pentru a fi gol, un sector trebuie sa nu contina nici un marker de influenta si nici pe Prietenul de Incredere



Prin angajarea **Preotului** jucatorul ia unul din markerii de influenta din rezerva generala si il plaseaza in unul din sectoarele sale goale (nu in Notre Dame) si realizeaza actiunea corespunzatoare acestui sector.



Prin angajarea **Sefului de breasla**, jucatorul ia 2 puncte de prestigiu pentru fiecare din sectoarele sale (nu si Notre Dame) in care are cel putin 2 markeri de influenta (incluzand Prietenul de Incredere).



Prin angajarea **Regelui cersetor**, jucatorul ia un punct de prestigiu pentru fiecare spatiu de dupa markerul sau de ciurma.



Prin angajarea **Avocatului**, jucatorul ia 3 puncte de prestigiu pentru fiecare 2 mesaje pe care jucatorul le-a colectionat pana la momentul respectiv



Prin angajarea **Doamnei de Curte**, jucatorul ia un punct de prestigiu pentru fiecare marker de influenta din sectorul cartierului sau cu cei mai multi markeri de influenta (incluzand Prietenul de Incredere).



Prin angajarea **Primarului**, jucatorul ia 3 puncte de prestigiu pentru fiecare din sectoarele sale (nu Notre Dame), in care are cel putin 3 markeri de influenta (incluzand Prietenul de Incredere).



Prin angajarea **Dulgherului**, jucatorul ia un punct de prestigiu pentru fiecare din cele 7 sectoare ale sale (nu Notre Dame) in care are cel putin un marker de influenta (sau Prieten de Incredere).