



Wstęp

W pierwszym roku swego panowania króla Persji Cyrus Wielki wydał pisemny dekret skierowany do izraelskich wygnańców żyjących pod jego rządami:

Bóg nieba dał mi wszystkie królestwa ziemi i wyznaczył mnie, abym zbudował mu świątynię w Jerozolimie. Każdy z jego ludu może udać się do Jerozolimy w Judzie, aby zbudować świątynię Jehowy, Boga Izraela. I w każdym miejscu, gdzie obecnie będą mieszkać ocaleni, lud Persów dostarczy im srebro, złoto, dobra, bydło i ofiary na świątynię Boga w Jerozolimie. Ekd 1:2-4 (parafraza)

Kilkadziesiąt lat później, w dwudziestym roku panowania Artakserksesa, król zauważył smutek u swego podczaszego, Nehemiasza. Zapytany, dlaczego wygląda na tak chorego, Nehemiasz odpowiedział:

Niech król żyje wiecznie! Dlaczego nie miałbym być smutny, skoro miasto moich przodków leży w ruinie, a jego bramy zostały zniszczone przez ogień? Jeśli uznasz to za miłe i jeśli znalazłem łaskę w twoich oczach, pozwól mi udać się do miasta judzkiego, gdzie pochowani są moi przodkowie, abym mógł je odbudować Nehemiasz 2:3-5 (parafraza).

Cel gry

Celem Ezdrasza i Nehemiasza jest zostanie graczem z największą liczbą Punktów Zwycięstwa (PZ) na koniec gry. Punkty zdobywa się przede wszystkim poprzez budowę świątyni, odbudowę murów i bram miasta oraz nauczanie prawa powracających wygnańców. Gracze mogą także starać się zagospodarować swoją ziemię, podróżować do osad poza murami miasta lub podsycać ogień na ołtarzu, aby palić się dzień i noc. Prorocy Aggeusz i Zachariasz będą robić, co w ich mocy, aby ludzie skupiali się na tym, co najważniejsze.

Przez 3 tygodnie (rundy) gracze będą używać swoich kart, pracowników i zasobów, aby przyczynić się do odbudowy wielkiego miasta Jerozolimy. Po 6 dniach pracy przypada dzień odpoczynku szabatowego. Jedzenie będzie potrzebne, a praca w tym tygodniu zostanie poddana refleksji. Gra zakończy się po zakończeniu trzeciego Szabatu.

Uwaga od projektantów: chociaż te wydarzenia historyczne faktycznie miały miejsce na przestrzeni kilkudziesięciu lat, gra została skrócona do okresu 3 tygodni, aby podkreślić znaczenie tygodnia pracy i szabatu zarówno w starożytnej, jak i współczesnej kulturze żydowskiej.



Elementy gry



(2 białe + 16 w każdym kolorze gracza)



4 namioty
(1 w każdym kolorze gracza)



4 znaczniki PZ
(1 w każdym kolorze gracza)



4 znaczniki ołtarza
(1 w każdym kolorze gracza)



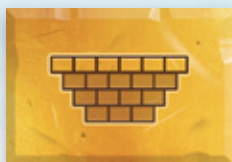
12 znaczników błogosławieństw
(4 w każdym kolorze)



2 Prorocy
(Zachariasz, Aggeusz)



104 zasoby
(30 kamieni, 24 węgle,
20 złota, 30 drewna)



33 kafelki zwojów
(8 Żółte, 22 Drewniane, 3 Kamienne)



1 Szofar
(Znacznik pierwszego gracza)



40 monet (o wartości 1 srebra)
10 sakiewek (o wartości 5 srebra)



40 chlebów (wartych 1 żywności)
10 koszy (wartych 5 żywności)

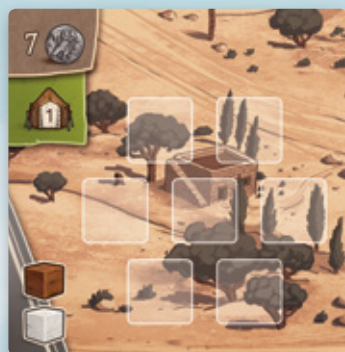
1 worek na gruz

Gracze mogą swobodnie wymieniać 5 monet na 1 sakiewkę, aby w razie potrzeby wydać resztę. Podobnie mogą dowolnie wymieniać 5 chlebów na 1 kosz, jeśli znajdzie taka potrzeba.

4

COMPONENTS

Elementy gry



20 płytek rozwoju

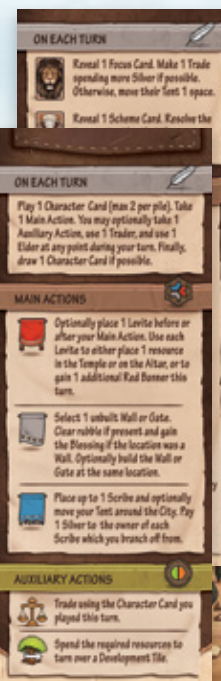
(4 strażników, 4 robotników, 4 rolników, 4 handlarzy, 4 starszych)

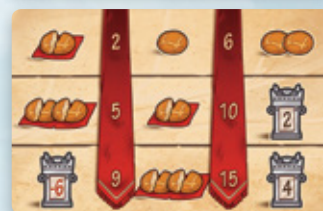
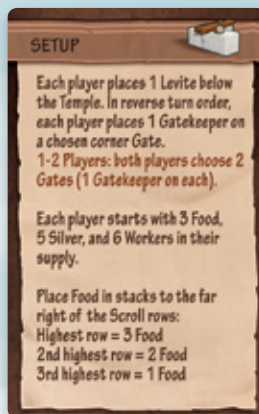


1 Plansza Solo, 1 Wzgórze Świątynne,

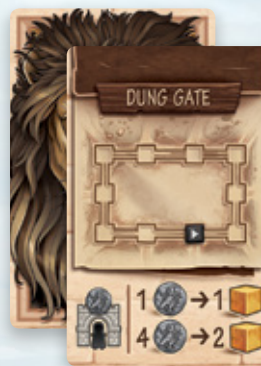
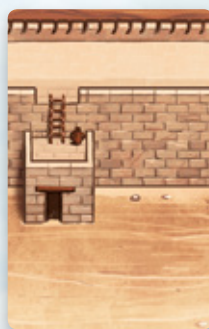
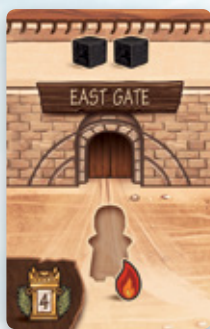
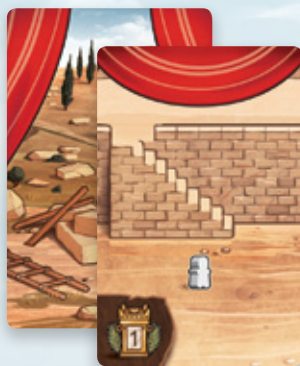
1 Plansza Główna, 4 Plansze Graczy,

4 Pomoce Gracza, 1 Pomoc Gracza Solo.





2 karty ołtarza



6 kart schematów
(Tryb solo)

Przygotowanie głównej planszy

Aby przygotować główny obszar gry, wykonaj następujące kroki:

1. Połóż planszę główną na środku stołu.
2. Połóż wszystkie 6 kart bram obok planszy głównej, tak aby boki przedstawiały zarys robotnika(odkryte). Jeśli grasz w mniej niż 4 graczy, wykonaj następujące dodatkowe kroki:

1-2 graczy: Odwróć Bramę Zbiórki (Muster) i Bramę Wschodnią (East) i umieść je na odpowiednich polach planszy głównej. Umieść 2 Srebrniki na każdej karcie bramy, która wciąż znajduje się obok planszy głównej. Przykryj 6 najbardziej środkowych pól murów na górze planszy głównej kartami neutralnego muru. Są to pola przylegające do i pomiędzy Bramą Zbiórki (Muster) a Bramą Wschodnią (East) oraz pole 1 muru na lewo od nich.

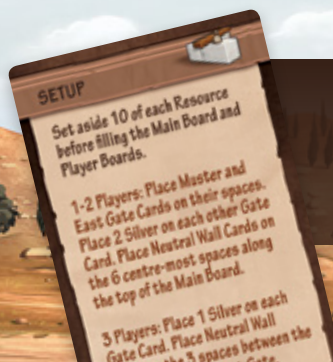
3 graczy: Umieść 1 srebrnik na każdej karcie bramy obok planszy głównej. Przykryj 3 pola murów pomiędzy Bramą Zbiórki (Muster) i Bramą Wschodnią (East) kartami neutralnego muru.
3. Umieść po 10 sztuk każdego zasobu (złota, kamienia, drewna i popiołów) obok planszy głównej, tworząc zasoby główne. Umieść tam również wszystkie żetony srebra i żywności.
4. Umieść pozostałe 64 zasoby w worku na gruz. Losowo dobrać zasoby, umieszczając je na każdym polu muru i bramy na planszy głównej w liczbie odpowiadającej liczbie pokazanych ikon. Wszelkie zasoby pozostałe w worku na gruz należy umieścić w zasobach głównych. Worek na gruz można włożyć z powrotem do pudełka.
5. Oddziel żetony zwojów ich rewersami. Losowo umieść 1 odkrytą złotą płytkę zwoju na każdym polu najwyższego rzędu planszy głównej. Losowo umieść 1 odkrytą płytkę zwoju drewna na każdym polu w obu środkowych rzędach (w sumie 9 płytek zwoju). Losowo umieść 1 płytkę kamiennego zwoju na każdym polu najniższego rzędu. Wszystkie pozostałe żetony przewijania odłóż do pudełka.
6. Umieść odpowiednią liczbę żywności w stosach po prawej stronie rzędów zwojów:

Rząd 4 PZ = 3 chleby

Rząd 3 PZ = 2 chleby

Rząd 2 PZ = 1 chleb

Rząd 1 PZ = 0 chlebów



Podczas gry, ta karta przygotowania powinna pomóc w przypomnieniu trudnych do zapamiętania konfiguracji, które różnią się w zależności od liczby graczy.

7. Jeśli grasz w mniej niż 4 graczy, umieść katrę Wzgórza Świątynnego nad obszarem Świątyni na planszy głównej, stroną odkrytą odpowiednią do liczby graczy.



8. Użyj dowolnej strony 1 z 2 kart ołtarza (losowych lub wybranych). Połóż wybraną stronę odkrytą na obszarze pod ołtarzem. Drugą kartę ołtarza odłóż do pudełka. Umieść proroków na ponumerowanych polach Toru Ołtarza, zgodnie z numerami na najwyższych pozycjach czerwonych flag rozciągających się nad wybraną kartą ołtarza.

9. Połóż 3 karty Bohaterów obok planszy głównej.

10. Losowo wybierz pierwszego gracza. Daj mu Szofar.



Konfiguracja planszy gracza

Aby przygotować każdy obszar gracza, wykonaj następujące kroki:

1. Daj każdemu graczowi 1 planszę gracza, 1 kartę pomocy gracza i 1 losową płytkę rozwoju każdego typu. Płytki rozwoju umieszcza się na wyznaczonych polach planszy (nierozwiniętą stroną do góry), jak pokazano poniżej.
2. Daj każdemu graczowi następujące elementy w wybranym przez siebie kolorze:
 - **16 Robotników** – 6 w ich zasobach, a reszta w zasobach głównych.
 - **1 Namiot** – umieszczony na górnym, środkowym obszarze mapy, w pobliżu prawego dolnego rogu planszy głównej.
 - **1 znacznik ołtarza** – umieszczony na polu 0 toru ołtarza na planszy głównej. Powinny być one ułożone w malejącej kolejności graczy (gracz trzymający Szofar będzie miał swój znacznik ołtarza na górze).
 - **1 znacznik PZ** – umieszczony na polu 10 PZ na torze punktacji na planszy głównej (kolejność ich układania nie ma znaczenia).
 - **10 kart Postaci** – należy je potasować i umieścić zakryte obok swojej planszy gracza, a następnie dobrać 4 do ręki.
 - **12 kart ściennych** – należy je potasować i umieścić zakryte obok swojej planszy gracza.
3. Umieść zasoby określone w lewym dolnym rogu kafelka każdego gracza na 2 dostępnych polach. Zasoby te należy pobrać z Zasobów Głównych. Każdy gracz otrzymuje także **5 Srebrników** i **3 Żywności** z zasobów głównych.
4. Daj każdemu graczowi po **1 znaczniku błogosławieństwa**. Są one umieszczane na 0 polach odpowiadających im torów.



Przygotowanie Lewitów

Z zasobów głównych umieścić 1 robotnika w kolorze każdego gracza na wyznaczonym polu na dole Toru Lewitów. Znajduje się w lewym dolnym rogu tablicy głównej. Podczas gry ci robotnicy nazywani są „Lewitami”. Każdy gracz może mieć maksymalnie 6 Lewitów, umieszczając ich od dołu do góry w wyznaczonej kolumnie.

Przygotowanie Strażników Bramy

Z zasobów głównych każdy gracz musi umieścić 1 robotnika w swoim kolorze na wybranej narożnej bramie planszy głównej (Old, Sheep, Horse, Fountain Gate).

Wyboru tego dokonuje się w odwrotnej kolejności, zaczynając od gracza siedzącego na prawo od gracza trzymającego Szofar i kontynuując wokół stołu w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara. Podczas gry ci robotnicy nazywani są „Strażnikami Bram”.

1-2 graczy: Każdy gracz umieści 2 strażników. Każdy gracz powinien umieścić swojego pierwszego Strażnika Bramy, zanim którykolwiek z nich umieści drugiego.

3 graczy: 1 narożna brama pozostanie pusta. To jest brama neutralna. Jeśli chcą, gracze mogą umieścić tutaj 1 białego robotnika, ale nie jest to konieczne.

Przygotowanie białego robotnika (1-2 graczy)

W grach dla 1-2 graczy umieść 1 białego robotnika na każdym z 2 zewnętrznych kaflach zwojów w dolnym rzędzie. Sposób ich wykorzystania podczas gry zostanie szczegółowo wyjaśniony na stronie 21.

Limity zasobów

Wszystkie zasoby, srebro i żywność są uważane za nieograniczone. Jeśli się wyczerpią, w razie potrzeby użyj odpowiedniego zamiennika. Pracownicy są ograniczeni. Gracze nie mogą nigdy mieć więcej niż 16 w swoim kolorze.

Limit kart na ręce

Podczas przygotowania każdy gracz losował do ręki 4 karty postaci. W każdej turze zagrywają kartę postaci, wykonują akcje, a następnie losują nową kartę postaci. Pomiędzy turami gracze powinni zawsze mieć na ręce 4 karty postaci, chyba że nie mają wystarczającej liczby kart w stosie dobierania, aby to zrobić.



Skrót rozgrywki

Rozgrywka w Ezdrasza i Nehemiasza trwa 3 rundy. Każda runda składa się z tygodnia składającego się z 7 dni:

- Pierwsze 6 dni każdego tygodnia przeznaczone jest na pracę. W każdym z tych dni wszyscy gracze wykonują jedną turę, zaczynając od gracza trzymającego Szofar zgodnie z ruchem wskazówek zegara.
- Dzień siódmy jest dniem odpoczynku, zwanym szabatem. Tego dnia gracze będą musieli stawić czoła Sądowi Proroków oraz nakarmić swoich robotników. Będą także zdobywać Punkty Zwycięstwa(PZ) w oparciu o to, na czym skupili swoje wysiłki w ciągu pierwszych 6 dni tygodnia.

Gra zakończy się po ukończeniu trzeciego Sabatu.

Dni Pracy

Zaczynając od gracza trzymającego Szofar i kontynuując wokół stołu zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy gracz wykonuje jedną turę. Gracze będą wykonywać tury w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, aż wszyscy gracze rozegrają po 6 tur.

W każdej turze gracze będą wykonywać następujące kroki w podanej kolejności:

1. Zagraj 1 kartę postaci ze swojej ręki na swoją planszę gracza.
2. Wykonaj 1 z 3 głównych akcji.
3. Jeśli to możliwe, dobierz 1 kartę postaci ze swojego stosu dobierania na rękę.

Oprócz tego gracze mogą w dowolnym momencie swojej tury wykonać następujące czynności:

- Wykonaj 1 akcję pomocniczą.
- Użyj 1 kupca.
- Użyj 1 starszego.

ON EACH TURN

Play 1 Character Card (max 2 per pile). Take 1 Main Action. You may optionally take 1 Auxiliary Action, use 1 Trader, and use 1 Elder at any point during your turn. Finally, draw 1 Character Card if possible.

MAIN ACTIONS

Optionally place 1 Levite before or after your Main Action. Use each Levite to either place 1 resource in the Temple or on the Altar, or to gain 1 additional Red Banner this turn.

Select 1 unbuilt Wall or Gate. Clear rubble if present and gain the Blessing if the location was a Wall. Optionally build the Wall or Gate at the same location.

Place up to 1 Scribe and optionally move your Tent around the City. Pay 1 Silver to the owner of each Scribe which you branch off from.

AUXILIARY ACTIONS

Trade using the Character Card you played this turn.

Spend the required resources to turn over a Development Tile.

Zagrywanie kart postaci

W każdej turze gracze muszą dołożyć 1 kartę postaci ze swojej ręki na 1 z 3 stosów na swojej planszy gracza. Podczas zagrywania kart postaci należy przestrzegać następujących zasad:

- Gracze muszą zagrać kartę postaci przed wykonaniem swojej akcji głównej.
- Karty postaci można zagrywać na dowolny 1 z 3 stosów.
- Na każdym stosie mogą znajdować się tylko 2 karty postaci.

Przez pierwsze 3 tury zaleca się zawsze umieszczać karty na pustym stosie. Często zakrycie wcześniej umieszczonej karty postaci nie przynosi żadnych korzyści.

Przez ostatnie 3 tury gracze będą umieszczać kartę postaci na wcześniej umieszczonej karcie postaci. To całkowicie zakrywa tę kartę, ukrywając wszystkie jej ikony i istotne informacje. Gracze mogą jednak w dowolnym momencie swobodnie przeglądać zakryte karty postaci.



Sztandary

Każda karta postaci posiada 3 Sztandary, reprezentujące ich różne atrybuty. W każdej turze gracze mogą wykorzystać wszystkie widoczne sztandary na swojej planszy gracza

Nazwa bramy i handel

Każda karta postaci ma dostępną opcję handlu. Gracze mogą skorzystać z akcji pomocniczej, aby handlować swoją postacią tylko w turze, w której została zagrana.



Punktacja podczas szabatu

Każda karta postaci ma swój własny warunek punktacji, który będzie aktywowany podczas każdego szabatu, jeśli zostanie odłożona.

Zagrywając kartę postaci, należy wziąć pod uwagę wiele rzeczy. Jej sztandary będą przydatne nie tylko w turze, w której zostaną zagrane – mogą pozostać widoczne przez kilka tur. Handel może pomóc graczowi zdobyć Zasoby potrzebne do wykonania akcji w tej turze lub w późniejszej turze. Uwzględniana jest także punktacja szabatu, co zostanie szczegółowo wyjaśnione później.

Główne działania



W każdej turze gracze muszą wykonać 1 z 3 akcji głównych. Każda akcja główna jest powiązana z konkretnym kolorem Sztandaru:



Czerwone sztandary służą do pracy w Świątyni i potrzymania ognia na ołtarzu.



Szare sztandary służą do usuwania gruzów oraz budowy murów i bram miejskich.



Niebieskie sztandary służą do nauczania Prawa i podróżowania osób obozujących w namiotach poza murami miasta.

Chociaż każda Akcja Główna ma swoje własne zasady, istnieją pewne zasady, które są wspólne dla wszystkich:

- Przeprowadzenie akcji głównych zawsze będzie wymagało sztandarów jednego koloru.
- Po wybraniu, którą z 3 głównych akcji wykonają, gracze dodają wszystkie sztandary na swojej planszy gracza, aby zobaczyć, ile muszą pracować. Niektóre banery mają wydrukowane numery pokazujące ich wartość. Jeśli nie ma numeru, wartość sztandaru wynosi 1.
- Możliwe jest, że pewne efekty zwiększą liczbę sztandarów, jakie gracz posiada podczas wykonywania akcji głównej. Jest to dozwolone. Gracze powinni traktować sztandary jako walutę, którą mogą wydać w swojej turze. Jeśli zyskają więcej podczas wykonywania akcji głównej, po prostu będą mieli więcej do wydania, kontynuując swoją turę.
- Gracze mogą używać mniejszej liczby sztandarów, niż jest w ich posiadaniu. Niewykorzystane sztandary są po prostu marnowane.

Wykonując akcje główne, gracze powinni policzyć swoje sztandary we wszystkich następujących obszarach:

- Widoczne karty postaci na swojej planszy gracza (nie liczą zakrytych kart postaci).
- Schowane karty postaci i karty bohaterów (tylko górny sztandar – pozostałe i tak powinny być ukryte)
- Dowolni kupcy i starsi wykorzystali tę turę, aby zapewnić dodatkowe sztandary.
- Wszelkie zdolności odpowiednich płytek przewijania.



W poniższym przykładzie gracz ten zdecydował się użyć swoich czerwonych sztandarów do pracy przy Świątyni i ołtarzu. Mają w sumie 10 czerwonych sztandarów, spośród następujących:

- 5 z kart postaci na swojej planszy gracza.
- 1 na ukrytej karcie postaci (ukrytej pod górną stroną pomocy gracza).
- 2 od robotnika, którego właśnie przydzielili jako starszego na swojej planszy gracza (w prawym górnym rogu)
- 2 dodatkowe (plus 1 srebrnik) z kafelka przewijania, co zapewnia 2 dodatkowe sztandary w dowolnym kolorze podczas korzystania ze starszego.



ważne! Trzy sztandary pokazane w karcie pomocy gracza nie liczą się z wykonaniem akcji głównej. Stanowią one jedynie odniesienie do zasad.

Akcja główna: Świątynia i ołtarz



Wykonując tę akcję główną, gracze mogą zdecydować się na umieszczenie 1 Lewity przed lub po zakończeniu akcji głównej (nigdy w trakcie!). Mogą także zdecydować się nie umieszczać Lewitów. Każdy Lewita, którego posiada, może zostać użyty do umieszczenia 1 zasobu w Świątyni lub na ołtarzu albo do zapewnienia 1 dodatkowego czerwonego sztandaru w tej turze.



Umieszczanie Lewitów

Aby umieścić Lewitę, gracze muszą mieć dostępnego robotnika w swoich zasobach. Każdy gracz ma swoją własną kolumnę na planszy głównej na dodanie Lewitów. Lewitów należy zawsze ustawiać od dołu do góry. Koszt dodania Lewity jest pokazany po lewej stronie następnego pustego wiersza w kolumnie koloru każdego gracza. Po zapłaceniu tego kosztu żywności (chlebów) muszą umieścić robotnika na pustym polu. Dzięki temu natychmiast otrzymają nagrodę pokazaną po prawej stronie tego pola. Kiedy gracz umieści szóstego Lewitę, nie może już umieszczać kolejnych.

Na przykład, koszt umieszczenia Lewity przez gracza turkusowego lub czerwonego wyniesie 2 żywność i zapewni mu 1 węgiel. Koszt fioletowego gracza wyniesie 3 pożywienia i zapewni mu 1 kamień. Koszt dla żółtego gracza wyniosłoby 5 pożywienia i zapewniłby mu „dzikie” Błogosławieństwo oraz 2 PZ.



Używanie czerwonych sztandarów do umieszczania zasobów

Jak wspomniano powyżej, każdy Lewita, którego posiada gracz, może zostać użyty do umieszczenia 1 zasobu w Świątyni lub na ołtarzu.

Wymóg sztandaru dotyczący umieszczania zasobów w Świątyni jest pokazany w dół boku Świątyni. Jest to zawsze 1-5 czerwonych sztandarów.

Wymóg sztandaru dotyczący umieszczania zasobów na ołtarzu jest pokazany nad ilustracją ołtarza. Zawsze jest to 1 lub 3 czerwone sztandary.

Wykorzystywanie Lewitów do zdobywania czerwonych sztandarów

Jak wspomniano powyżej, każdy Lewita, którego posiada gracz, może zostać wykorzystany do zapewnienia 1 dodatkowego czerwonego sztandaru w tej turze. Gracze mogą to zrobić wiele razy, ale robiąc to, ci Lewici nie mogą już być wykorzystywani do umieszczania zasobów. Na przykład, jeśli gracz ma 3 Lewitów, 2 z nich może zostać użyty do zdobycia 2 dodatkowych czerwonych sztandarów. To pozostawiłoby im tylko 1 niewykorzystanego Lewitę – co oznacza, że w tej turze mogliby umieścić tylko 1 zasób, albo w Świątyni, albo na ołtarzu.

Umieszczanie zasobów w świątyni

Umieszczając zasoby w Świątyni, gracze muszą zawsze umieszczać je w pustej kolumnie z lewej strony wybranego rzędu. Gracze mogą umieścić wiele zasobów w tym samym lub w różnych rzędach, pod warunkiem, że mają do tego dostępną liczbę czerwonych sztandarów i Lewitów. Natychmiast po umieszczeniu każdego zasobu otrzymają punkty zwycięstwa i często inną nagrodę, jak pokazano po prawej stronie rzędu, w którym umieścili swoje zasoby.



Umieszczenie kamienia lub drewna daje 1 PZ, podczas gdy złoto daje 2 PZ. Gracze nie mogą umieszczać węgla w Świątyni.

5 rząd sztandarów: zyskaj 1 robotnika.

4 rząd sztandarów: zyskaj 1 ruch namiotu wokół mapy miasta.

3 rząd sztandarów: zyskaj 1 chleb.

2 rząd sztandarów: zyskaj 1 srebrnik.

1 rząd sztandarów: brak nagrody.

W tym przykładzie następny zasób, który ma zostać umieszczony, musi znajdować się na 1 z 5 pól zaznaczonych na zielono.

Zapełnienie świątyni

Po zapełnieniu Świątyni gracze nie mogą już umieszczać w niej żadnych zasobów.

Wypełnianie sektorów świątynnych

Na dole Świątyni znajdują się ikony przedstawiające, co się dzieje, gdy sektor Świątyni jest całkowicie zapełniony. Świątynia jest podzielona na 3 sektory, każdy o innym odcieniu koloru i otoczone cienką ramką. Wypełnione sektory należy rozpatrzyć natychmiast po umieszczeniu w nich ostatniego zasobu.

Pierwszy efekt jest następujący: Gracz, który umieścił ostatni zasób w sektorze, otrzymuje 2 chleby.

Drugi efekt jest następujący: Gracz z największą liczbą Lewitów otrzymuje 2 PZ. W przypadku remisu remisujący gracz znajdujący się najdalej na Torze Ołtarza otrzymuje 2 PZ.

Trzeci efekt to: Gracz z najmniejszą liczbą Lewitów traci 1 PZ. W przypadku remisu remisujący gracz znajdujący się najdalej na Torze Ołtarza traci 1 PZ. Efekt ten jest ignorowany w grach dla 1-2 graczy.

Efekt końcowy jest następujący: Każdy gracz zyskuje 1 srebro za każdego Lewitę, którego posiadają.



Akcja główna: Świątynia i ołtarz



Umieszczanie zasobów na ołtarzu

Umieszczając zasoby na ołtarzu, gracze mogą używać wyłącznie drewna lub popiołów. Gracze mogą umieszczać wiele zasobów tego samego lub innego rodzaju, pod warunkiem, że mają do tego dostępne czerwone sztandary i Lewitów. Natychmiast po umieszczeniu każdego zasobu przesuną się o 1-2 pola na torze ołtarza. Zasoby umieszczone na ołtarzu mogą zostać natychmiast zwrócone do zasobów głównych lub przechowane tam tymczasowo, jeśli gracze tak wolą.

- Umieszczenie każdego drewna wymaga 3 czerwonych sztandarów i pozwala graczom przesunąć się o 2 pola na torze ołtarza.
- Umieszczenie każdego z węgla wymaga 1 czerwonego sztandaru i pozwala graczom przesunąć się tylko o 1 pole na torze ołtarza.

Zasada złotego remisu:

Względne pozycje graczy na torze ołtarza decydują o rozstrzygnięciu remisu dla wszystkich aspektów gry, łącznie z punktacją końcową.

Jeśli jest więcej niż 1 znacznik ołtarza na tym samym obszarze, uważa się, że niższe znaczniki znajdują się przed tymi na górze.

W poniższym przykładzie turkusowy byłby przed fioletowym i czerwonym. Oprócz remisu i zdobycia natychmiastowych nagród (patrz poniżej), gracze mogą mieć także inne motywacje do poruszania się po torze ołtarza. To będzie w większości wyjaśnione podczas zasad szabatu na stronach 25-28.

Jeśli gracze zyskają ruch na końcu toru ołtarza, to nie przesuwaj ich znacznika, zamiast tego zyskaj 1 srebrnika za każdy wykonany ruch.

Poruszając się po torze ołtarza, gracze otrzymują wszystkie nagrody pokazane poniżej każdego pola, na które się poruszają (lub które miną). Jeśli przejdiesz na obszar zawierający znacznik ołtarza innego gracza, gracze powinni umieścić swój znacznik na wierzchu.

Akcja główna: Gruz, mury i bramy

 Wykonując tę akcję główną, gracze muszą wybrać pojedyncze pole muru lub bramy wokół krawędzi planszy głównej. Jeśli na mapie znajdują się jakieś gruzy (zasoby), należy je najpierw oczyścić. Kiedy obszar muru lub bramy zostanie oczyszczony z gruzu, można go zbudować. Gracze mogą wykonać obie czynności w tej samej turze.

Ważna zasada: Wykonując tę akcję główną, nigdy nie możesz skupić się na więcej niż 1 obszarze muru lub bramy na turę



Usuwanie gruzu

Wymaga to 1 lub więcej szarych sztandarów, w zależności od rodzaju usuwanych zasobów. Gracze mogą oczyścić tyle, ile chcą z wybranego obszaru, pod warunkiem, że mają do tego dostępne szare sztandary.

Każdy węgiel wymaga 1 szarego sztandaru do oczyszczenia.

Każdy kamień lub drewno wymaga 2 szarych sztandarów do oczyszczenia.

Każde złoto wymaga 3 szarych sztandarów do oczyszczenia.



Gracze zbierają cały oczyszczony gruz i dodają go do swoich zasobów jako zasoby. Jest natychmiast dostępny do użycia – może nawet pomóc w budowie muru lub bramy, z której w tej samej turze właśnie usunięto gruz.

Jeśli usuniesz ostatni kawałek gruzu z obszaru muru, gracze otrzymują błogosławieństwo wskazanego koloru. Gracze mogą usunąć mniej gruzu, ale nie zapewni im to błogosławieństwa. Usuwanie gruzu z bram nie zapewnia błogosławieństwa.

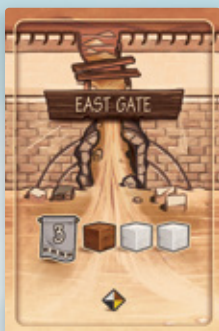
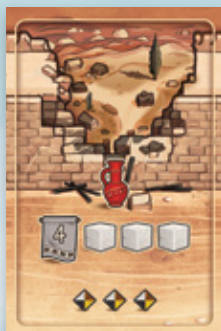
Całkowite oczyszczenie pokazanego tutaj obszaru muru zapewniłoby czerwone błogosławieństwo. Błogosławieństwa zostaną wyjaśnione na stronie 24.



Neutralne mury i bramy

Jeśli grasz z mniej niż 4 graczami, w górnej części planszy głównej znajdują się mury lub bramy zbudowane już podczas przygotowania. Gracze nie mogą w żaden sposób wchodzić w interakcję z tymi polami. W przypadku 3 graczy zbudowanie bramy zbiórki lub bramy wschodniej nie tworzy połączeń z sąsiadującymi z nimi neutralnymi murami (patrz łączenie murów i bram na stronie 19).

Akcja główna: Gruz, mury i bramy

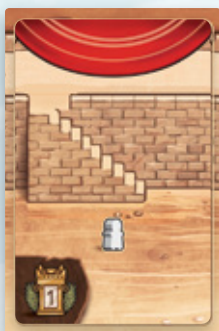
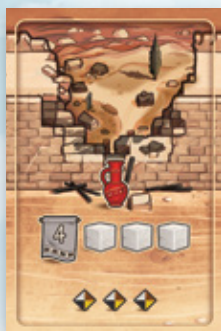


Mury i bramy

Choć mury i bramy różnią się na swój sposób, budowanie każdego z nich odbywa się według tych samych zasad. Aby zbudować mur lub bramę, gracze muszą mieć wymagane szare sztandary i zasoby pokazane na wybranym polu planszy głównej. Jeśli właśnie uprzątnęli gruz, te zasoby są natychmiast dostępne – jednak szarych sztandarów, które właśnie wydali, nie można ponownie wykorzystać do budowy muru lub bramy.

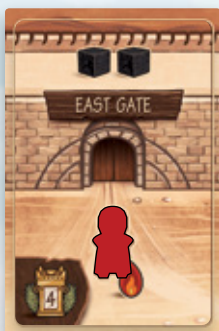
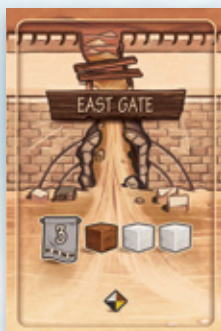
Mur pokazany tutaj wymaga 4 szarych sztandarów i 3 kamieni.

Wszystkie bramy wymagają 3 szarych sztandarów, 1 drewna i 2 kamienia.



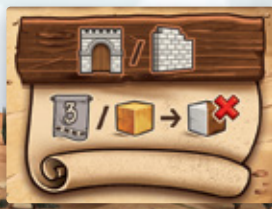
Budowanie ścian

Po zastosowaniu się do zasad opisanych powyżej gracze budujący mur muszą dobrać 3 karty muru z wierzchu swojego stosu dobierania. Muszą umieścić 1 z tych kart muru nad obszarem muru, rozpatrując wszelkie natychmiastowe efekty pokazane na środku karty muru (nie zyskują błogosławieństwa za zakrycie obszaru muru – ma to miejsce tylko podczas usuwania gruzu). Następnie umieszczają 1 z pozostałych 2 kart ścian zakrytą na wierzchu swojego stosu dobierania kart ścian, a drugą zakrytą na spodzie. W rzadkich przypadkach, gdy graczowi pozostaną mniej niż 3 karty muru na stosie dobierania, po prostu losuje z dostępnych zasobów.



Budowanie bram

Po zastosowaniu się do zasad opisanych powyżej, gracze budujący bramę przesuwają powiązaną z nią kartę bramy obok planszy głównej, i umieść go nad obszarem bramy. Jeśli na karcie bramy znajdowało się jakieś srebro, natychmiast dodaje je do swoich zasobów. Następnie muszą umieścić 1 robotnika ze swoich zasobów na zaznaczonym obszarze karty muru i otrzymać natychmiastową nagrodę wydrukowaną na tym polu. Ten robotnik jest teraz Strażnikiem Bramy i pozostanie tu do końca gry. Jeśli gracz nie ma dostępnych robotników w swoich zasobach, nie może zbudować bramy. Gracze zdobywają nagrody pokazane na kartach bram tylko wtedy, gdy nawiązują połączenia (patrz następna strona).



Zniżki przy budowie:

Budując mury i bramy, gracze mogą użyć 3 szarych sztandarów lub 1 złota, aby zapłacić o 1 kamień lub drewno mniej. Mogą wykonać dowolną z tych czynności dowolną liczbę razy na turę, pod warunkiem, że mają dostępne szare sztandary lub złoto.

Punktacja murów i bram

Wszystkie karty murów i bram pokazują punkty zwycięstwa w lewym dolnym rogu. Są one zdobywane dopiero na koniec gry.

Łączenie ścian i bram

Po zbudowaniu muru lub bramy mogło zostać utworzone połączenie pomiędzy murem i bramą. Zaowocuje to nagrodami dla wszystkich zaangażowanych graczy. Nagrody te są pokazane na górze każdej bramy, łącznie z nagrodami w rogach planszy głównej. Nagrody te są zdobywane, gdy mur zostanie zbudowany obok wcześniej wybudowanej bramy lub gdy brama zostanie zbudowana obok wcześniej wybudowanego muru (nie ma znaczenia, co będzie pierwsze).

Jeśli gracz zbudował zarówno mur, jak i bramę, otrzymuje nagrodę tylko raz, a nie dwa razy. Jeśli pomiędzy 2 wcześniej wybudowanymi murami zbudowano bramę, efekt ten zostanie rozpatrzony dwukrotnie. W ten sposób każda brama może dwa razy na grę połączyć się z murem.

W poniższym przykładzie czerwony gracz rozważa zbudowanie muru. Decydują między 2 opcjami:

1. Obszar muru po lewej stronie został już oczyszczony z gruzu, więc do zbudowania tutaj potrzebne będą jedynie 4 szare sztandary i 3 kamienie. Stanowiłoby połączenie ze Wschodnią Bramą (East). Ponieważ byłiby właścicielami muru i bramy, zyskaliby tylko 2 węgle z połączenia (a nie 4).
2. Obszar muru po prawej stronie musiałby zostać oczyszczony z gruzu, zanim będzie można tam budować. Oczyszczenie tego będzie kosztować 5 szarych sztandarów, ale zapewni im fioletowe błogosławieństwo i trochę zasobów do wykorzystania podczas budowy muru. Jednakże, aby oczyścić gruz i zbudować mur, potrzebowaliby co najmniej 8 szarych sztandarów. Jeśli zbudowali tu mur, zarówno on, jak i turkusowy gracz zyskaliby 1 kamień i 1 srebrnik za połączenie z Końską Bramą (Horse Gate).



Akcja główna: nauczanie Prawa i przenoszenie namiotu



Wykonując tę akcję główną, gracze mogą nauczać prawa umieszczając 1 skrybę na wybranym kafelku zwoju, przesuując swój namiot po mapie miasta lub wykonując jedno i drugie (w dowolnej kolejności). Nauczanie Prawa zapewnia graczom nowe umiejętności na resztę gry lub dodatkowe punkty za grę końcową.

Nauczanie Prawa

Aby nauczać Prawa gracze muszą umieścić robotnika ze swoich zasobów na kafel zwoju, płacąc wymagane srebro lub złoto. Po umieszczeniu ten robotnik nazywany jest skrybą i pozostanie tu do końca gry. Na każdym żetonie zwoju może znajdować się tylko jeden skryba. Na początku gry skryba mogą być umieszczane wyłącznie na kafelkach zwojów w dolnym rzędzie. Kiedy skryba zostanie umieszczony w dolnych rzędach, zapewnia on wszystkim graczom dostęp do 2 sąsiadujących ze sobą płytek zwojów znajdujących się nad nim. Przyciemnione kafelki zwojów w poniższym przykładzie to te, które są aktualnie niedostępne. Należy pamiętać, że skrybowie nie zapewniają dostępu do sąsiadujących poziomo płytek zwojów. Koszt umieszczenia skryby jest wydrukowany po lewej stronie wiersza, w którym się on znajduje:

Ten rząd wymaga
7 niebieskich sztandarów
i 2 złota.

Ten rząd wymaga
6 niebieskich sztandarów
i 1 złota.

Ten rząd wymaga
5 niebieskich sztandarów
i 3 srebrnych.

Ten rząd wymaga
3 niebieskich sztandarów
i 2 srebrnych.



Oprócz tego kosztu gracze muszą także zapłacić 1 srebrnika za każdego skrybę innego gracza, z którego rozgałęziają się, aby dotrzeć do żądanej płytki zwoju. Należy to zapłacić właścicielowi każdego skryby. Gracze nie płacą nic za odłączenie się od swoich własnych skrybów. Jeśli mają do wyboru 2 graczy, od których chcą się rozłączyć, wybierają, któremu graczowi zapłacą.

W powyższym przykładzie gracz turkusowy musiałby zapłacić 2 srebrniki graczowi fioletowemu, aby umieścić skrybę na 1 z 2 dostępnych płytek zwoju w górnym rzędzie. Jeśli fioletowy gracz chciałby umieścić skrybę na kafelku zwoju na prawo od swojego najwyższego skryby, musiałby zapłacić 1 srebrnika albo graczowi turkusowemu, albo graczowi żółtemu, zanim przejdzie do swojego skryby w dolnym rzędzie.

Efekty każdego żetonu przewijania można znaleźć na stronach 38-39.

Bonus z rzędów Zwojów

Pierwszy gracz, który umieści skrybę w jednym z trzech górnych rzędów, natychmiast otrzymuje całe pożywienie (chleby), które zostało umieszczone po prawej stronie rzędu zwojów.



Puktacja skrybów

Na koniec gry każdy skryba zdobędzie punkty zwycięstwa w oparciu o swój rząd. Jest to pokazane po prawej stronie każdego rzędu. Płytki zwojów w górnym rzędzie pozwalają także graczom zdobywać punkty za spełnienie określonych warunków (jest to dodatek do 4 PZ, które skrybowie zdobywają w rzędzie).

Biali robotnicy (1-2 graczy)

Jeśli grasz w mniej niż 3 osoby, podczas przygotowania gry umieszcza się 2 białych robotników w dolnym rzędzie. Gracze mogą odłączyć się od białych robotników, ale w tym celu muszą wydać 1 srebrnika. Gracze mogą także umieszczać swoich własnych skrybów na kafelkach zwoju, na których obecni są biali robotnicy. Nie ma z tego tytułu żadnych dodatkowych kosztów. Za każdym razem, gdy gracze to robią, przesunąć białego robotnika na następną płytkę przewijania znajdującą się nad nią, zawsze pozostając jak najbliżej zewnętrznej krawędzi rzędów (lewy biały robotnik zawsze będzie przesuwany się w górę po lewej stronie). Jeśli biały robotnik zostanie przesunięty do górnego rzędu, należy go odłożyć do pudełka. Biali robotnicy nie wpływają na premię rzędu.



Namiot wokół miasta

Aby przenieść swoje namioty po mieście, gracze potrzebują pewnej liczby popiołów, kamieni lub drewna (jeśli poruszają się o 3-4 pola). Te koszty są Umożliwi im to przesunięcie namiotu o 1-4 pola w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara, przez który przechodzą. Nie ma blokowania - każde pole może zawierać dowolną liczb graczy.

Gracze muszą wykonać wszystkie swoje ruchy jako jedną akcję (nie mogą użyć 2 niebieskich sztandarów, aby przesunąć się o 1 pole, a następnie kolejnych 2, aby przesunąć się o kolejne pole później w tej samej turze). Nie mogą także łączyć opcji ruchu, aby przejść dalej (nie mogli użyć 12 niebieskich sztandarów i 1 popiołu, aby poruszyć się 5 pól). Dostępne nagrody obejmują błogosławieństwa, srebro, złoto, żywność, robotników, ruch na torze ołtarza i punkty zwycięstwa.

Pamiętać! Gracze mogą wykorzystać tę akcję główną, aby postawić 1 skrybę (tylko 1), przenieść swój namiot lub wykonać obie czynności (w dowolnej kolejności). Przesunięcie najpierw namiotu często może zapewnić robotnika lub zasoby potrzebne do umieszczenia Skryby.



Ikony pośrodku przedstawiają specjalną zasadę: za każdym razem, gdy gracze mogliby zyskać robotnika lub błogosławieństwo, ale nie mogą tego zrobić, zamiast tego przesuwają swoje pole namiotu o 1.

Akcje dodatkowe (pomocnicze)



Gracze mogą także zdecydować się na wykonanie pojedynczej akcji pomocniczej.

Może to mieć miejsce podczas tury gracza, w tym przed zagranie wybranej karty postaci (zwykle po, jeśli użyje swojej akcji pomocniczej do handlu lub odwrócenia płytki rozwoju).



Handel

Handel, gracze mogą skorzystać z 1 opcji handlu z karty postaci, którą zagraли w tej turze.

Są 2 typy transakcji: 1) te, które zamieniają srebro w zasoby 2) te, które zamieniają zasoby w srebro.



Transakcje na kartach postaci wymagają najpierw zapłacenia 1 srebrnika bezpośrednio właścicielowi wskazanej bramy. Właścicielem bramy jest gracz, który ma swojego strażnika na zbudowanej bramie.

Jeśli brama nie została jeszcze zbudowana, należy zamiast tego umieścić to 1 srebro na karcie bramy obok planszy głównej. Jeśli gracz dokonujący wymiany jest właścicielem bramy, nie płaci tego kosztu. Jeśli brama jest neutralna (Brama Zbiórki i Brama Wschodnia w przypadku 1-2 graczy), Srebro za strażnika musi zostać wpłacone do zasobów głównych.

Gracze mogą następnie wybrać 1 z 2 opcji handlu (górną lub dolną). Dodatkowe 1 srebro w tym przykładzie, należy się właścicielowi Bramy Doliny (Valley Gate). Gracz może następnie zapłacić 2 Srebrniki, aby uzyskać 2 kamienie.



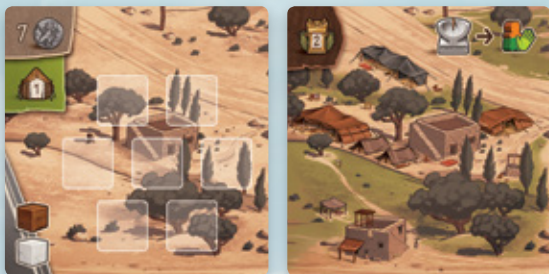
Transakcje wyglądające tak na kartach postaci nie wymagają żadnych płatności na rzecz Strażników Bram. Zamiast tego pozwalają graczom wydać dowolną liczbę zasobów pokazaną po lewej stronie, aby otrzymać wskazaną liczbę srebrników wskazaną po prawej stronie. Nie ma ograniczeń co do tego, ile razy można skorzystać z tych transakcji w ciągu tury. Na przykład, dzięki tej wymianie gracz może wydać 3 węgle i 2 drewno, aby otrzymać 7 srebra z głównych zasobów.



Odwróć płytkę rozwoju

Decydując się na odwrócenie płytki rozwoju, gracze muszą wydać wskazaną liczbę zasobów w lewym górnym rogu płytki rozwoju do zasobów głównych. Po wykonaniu tej czynności otrzymują nagrodę pokazaną na zielonym pasku, a następnie odwracają płytkę rozwoju na drugą stronę. Każda odwrócona płytkę rozwoju jest warta na koniec gry 2 PZ.





Odwrócenie tej płytki strażników kosztuje 7 srebrników. Natychmiast pozwala graczowi przesunąć swój namiot o 1 pole. Po odwróceniu usuwa ograniczenie przechowywania zasobów gracza i pozwala mu odzyskać 1 kupca lub starszego przed każdym szabatem.



Odwrócenie tej płytki rolnika będzie kosztować 5 węgla. Natychmiast po odwróceniu gracz otrzymuje 1 chleb. Druga strona nie tylko zwiększa produkcję rolników, ale także zapewnia 1 dodatkowy chleb przed każdym szabatem.

Szczegółowy opis wszystkich płytek rozwoju znajdziesz na stronie 37.

Jeśli w momencie odwrócenia ich płytek rozwoju jacyś robotnicy zostali już umieszczeni jako handlarze lub starsi, nie poruszają się. Ponadto ci wcześniej umieszczeni robotnicy nie zyskują żadnych korzyści z mocą wsteczną po odwróceniu płytki rozwoju.

Na przykład odwrócenie tej płytki starszych zmienia drugie miejsce z 2 czerwonych sztandarów na 3 czerwone sztandary i 1 węgiel. Ten starszy nie otrzyma dodatkowego czerwonego sztandaru ani popiołów.



Ograniczenie płytek strażników

Płytki strażników mają ograniczoną liczbę miejsc do przechowywania zasobów pomiędzy turami. Jeśli na koniec dowolnej tury (włączając w to tury innych graczy i szabaty) gracze będą mieli więcej zasobów, niż są w stanie zgromadzić, muszą zwrócić nadmiar do zasobów głównych. To gracz decyduje, które ze swoich zasobów zwróci. Należy pamiętać, że gracze mogą przekraczać ten limit podczas każdej tury. Limit przechowywania jest narzucany tylko pomiędzy turami. Po odwróceniu kafelka strażników ten limit przechowywania zostaje usunięty.

Oprócz akcji głównej gracze mogą także wybrać 1 kupca i/lub 1 starszego. Nigdy nie mogą użyć tej akcji więcej niż 1 na turę. Aby skorzystać z handlarza lub starszego, gracze muszą umieścić 1 robotnika ze swoich zasobów na 1 z dostępnych pól na swojej planszy gracza. Istnieją 4 pola kupców i 4 pola starszych, każde z odpowiadającymi im efektami wydrukowanymi po prawej stronie na powiązanej płytce rozwoju. Raz umieszczeni kupcy i starsi pozostają tam do końca rundy (chyba że zostaną odzyskani w wyniku jakiegoś efektu gry). Na każdym polu kupca i starszego może znajdować się tylko jeden robotnik. Po każdym szabacie wszyscy handlarze i starsi wracają do zasobów graczy, gotowi do ponownego wykorzystania jako robotnicy dowolnego typu w następnej rundzie.



Handlarze zapewniają graczom kolejny sposób na zdobywanie srebra, chlaba i zasobów. Po odwróceniu każda płytka kupca ma również dostępny nowy efekt, specyficzny dla tej płytki rozwoju.



Starsi zapewniają graczom możliwość zdobycia dodatkowych sztandarów w swoich turach. Każda płytkasStarszych jest wyjątkowa, często ma określony kolor. Starsi mogą także pomóc graczom zdobyć kilka dodatkowych węgla, chleba i srebra.

Błogosławieństwa



Gracze mogą zdobywać błogosławieństwa w trakcie gry na wiele sposobów. Za każdym razem, gdy gracze zdobywają określone błogosławieństwo, muszą przesunąć ten znacznik błogosławieństwa o 1 pole w prawo na swojej planszy gracza. Jeśli zyskają „dzikie” błogosławieństwo, mogą wybrać, który znacznik błogosławieństwa przesunąć.

Bonusy kolumnowe

Kiedy gracz posiada pełny zestaw błogosławieństw (po 1 z każdego), otrzymuje premię z kolumny powyżej swojego błogosławieństwa znajdującego się najbardziej po lewej stronie.

W tym przykładzie zdobycie 1 fioletowego błogosławieństwa spowodowałoby utworzenie pierwszej prami dla tego gracza. Natychmiast zyskają 1 ruch na Torze Ołtarza. Zauważ, że wszystkie 3 błogosławieństwa nie muszą znajdować się w tej samej kolumnie w tym samym czasie, aby otrzymać premię kolumnową.

Za każdym razem, gdy gracze mogliby zyskać błogosławieństwo, ale nie mogą tego zrobić, zamiast tego przesuwają swoje pole namiotu o 1.



Koniec tury

Po zakończeniu swojej tury gracze, jeśli to możliwe, muszą dobrać 1 kartę postaci ze swojego stosu dobierania. Dopiero w ostatniej rundzie potencjalnie nie będą mieli już żadnych kart postaci do dobierania. W tym przypadku po prostu nie dobierają. Do tego momentu na początku każdej tury gracze zazwyczaj będą mieli na ręce 4 karty postaci.

Przygotuj się na Sabat

Gdy wszyscy gracze rozegrają 6 tur, 6 dni pracy dobiega końca. Przed wyruszeniem w szabatowy dzień odpoczynku należy poczynić pewne przygotowania.



Gracze powinni rozpatrzyć tę fazę jednocześnie. Mogą używać rolników i robotników i muszą rozpatrzyć Wyrok Proroków. Gracze mogą także posiadać inne efekty, które aktywują się na tym etapie. Mogą rozpatrzyć każdy z tych elementów w dowolnej kolejności.

Jeśli pomiędzy graczami wystąpią jakiegokolwiek spory dotyczące czasu, powinni oni rozstrzygnąć swoje tury w określonej kolejności, zaczynając od gracza trzymającego Szofar i kontynuując zgodnie z ruchem wskazówek zegara wokół stołu.



Rolnicy i Robotnicy

Jeśli gracze mają jeszcze w swoich zasobach robotników, muszą przypisać ich jako rolników lub robotników. Tematycznie gracze powinni wyobrazić sobie, że ci robotnicy wykonywali tę pracę przez cały tydzień.

Rolnicy i robotnicy natychmiast produkują wydrukowane zasoby, chleby, srebro i wszelkie inne przedmioty. Każdy robotnik ma zawsze do wyboru 2 opcje. Gracze mogą przydzielić dowolną liczbę rolników i robotników, korzystając z dostępnych im robotników.

W tym przykładzie ten rolnik wyprodukuje 2 chleby i 1 surowiec. Każdy robotnik może wyprodukować 2 dowolne surowce lub 1 surowiec i 2 srebrniki. Zauważ, że ta ikona zasobu nie zawiera złota.

Zauważ także, że ten gracz odwrócił swój kafelek rolnika. Z tego powodu również podczas tego kroku zyskują 1 dodatkowy chleb. Zyskaliby to niezależnie od tego, czy użyliby rolników, czy nie.



Przygotuj się na Sabat

Wyrok Proroków

Podczas tego kroku gracze muszą rozpatrzyć efekt pokazany na karcie ołtarza. To, jaki efekt rozpatrzą, zależy od bieżącej rundy i od tego, gdzie znajduje się ich znacznik ołtarza w stosunku do proroków, Zachariasza i Aggeusza.

Poniższy przykład dotyczy rundy 1:

Czerwony gracz stoi za Zachariaszem, więc straci 1 chleb.

Gracz turkusowy znajduje się pomiędzy Zachariaszem i Aggeuszem, więc otrzymuje 1 chleb.

Fioletowy gracz wyprzedza Aggeusza, więc otrzyma 2 chleby.

Prorocy będą działać po każdym sabacie. Gracze będą musieli stale posuwać się naprzód na Torze Ołtarza, aby zdobyć z innych obszarów gry (zdobywanie chlebów, zasobów, punktów zwycięstwa itp.).

Poniższe ikony mogą wymagać dodatkowego wyjaśnienia:



Zmusza to graczy do utraty wskazanej liczby chlebów (w tym przypadku 2)
Za każdy chleb, którego nie mogą zapłacić, gracz traci 2 PZ.



Dzięki temu gracze mogą odzyskać 1 kupca lub starszego ze swojej planszy gracza. Ponieważ zostało to rozwiązane w fazie przygotowania na sabbat, muszą to zrobić natychmiast - przydziel tego robotnika jako rolnika lub robotnika.



Dzięki temu gracze mogą obrócić dowolną 1 płytkę rozwoju bez płacenia jej kosztu, ale wciąż czerpią z niej korzyści.



Szabat



Podczas każdego szabat u gracze będą działać jednocześnie. Muszą nakarmić wszystkich swoich robotników (z wyjątkiem Lewitów), odłożyć 1-2 zagrane karty postaci, a następnie punktować wszystkie swoje ukryte karty postaci. Wszelkie karty postaci, które gracze mają na ręce, przechodzą do następnej rundy.

Karmienie pracowników

Gracze muszą zapłacić 1 żywność za każdego ze swoich robotników, z wyjątkiem Lewitów i tych, którzy nadal znajdują się w zapasach głównych. Dotyczy to wszystkich strażników, skrybów, handlarzy, starszych, rolników i robotników. W tym momencie w zasobach graczy nie powinno być jeszcze żadnych nieprzydzielonych robotników. Łatwym sposobem obliczenia tej liczby jest 16 minus liczba Lewitów i robotników znajdujących się nadal w Zaopatrzeniu Głównym.

Za każdego robotnika, którego nie stać na wyżywienie, gracze muszą natychmiast stracić 2 PZ. Chociaż jest to mało prawdopodobne, możliwe jest, że gracze spadną poniżej 0 punktów zwycięstwa.



Wkładanie kart postaci

Z 6 kart postaci na swojej planszy gracza (nie z ręki!) gracze muszą umieścić 1-2 z nich pod swoją kartą pomocy gracza. Jest to 1 karta postaci w rundzie 1 i 3 oraz 2 karty postaci w rundzie 2.

Nad torem ołtarza znajduje się przypomnienie o tym. Schowanie kart postaci to poważna decyzja. Gracze powinni wziąć pod uwagę następujące kwestie:

- W ten szabat i we wszystkie przyszłe szabaty wypełnią warunek na górze karty postaci.
- Zdobędą na stałe górny sztandar schowanej karty postaci dla wszystkich przyszłych akcji głównych.
- Stracą dostęp do handlu wydrukowanego na spodzie schowanej karty postaci.

Zobacz przykład po prawej stronie, jak powinny wyglądać karty postaci po schowaniu (pokazuje tylko górną część każdej karty).

Punktacja schowanych kart postaci

Kiedy gracze odłożą wymaganą liczbę kart postaci w szabat, punktują wszystkie ukryte karty postaci. Jak znaleźć każdy z tych wyników wyjaśniono na stronie 40.

Gracze nie muszą karmić Lewitów, ponieważ historycznie otrzymali część jedzenia ofiarowanego przez ludzi do Świątyni:

Lewita, ponieważ nie ma z wami działu ani dziedzictwa, przyjdzie, będzie jadł i nasyci się, aby Jehowa, Bóg wasz, błogosławił wam we wszystkich dziełach waszych rąk- *Powtórzonego Prawa 14:28-29 (parafraza).*

PREPARE FOR SABBATH

Use Farmers and Labourers, and resolve the Prophets' Judgment.

SABBATH

Pay 1 Food per Worker (excluding Levites).
 Lose 2VP per Worker you cannot choose not to feed.
 Tuck required Character Cards and score all tucked Character Cards.

AFTER SABBATH (Rounds 1-2)

Move the Prophets and pass the Shofar.
 Retrieve all Workers from your Player Board.
 The Altar Leader gains a new Worker.
 Shuffle all Character Cards on your Player Board to form a new Draw Pile.
 Draw 1 Character Card to hand (round 2).

END GAME SCORING

Convert all resources into Silver:
 Gold → 3 Silver
 Wood / Stone / Food → 2 Silver
 Cinders → 1 Silver
 » 1VP per 5 Silver
 » 2VP per Development Tile
 » 5VP if Altar Leader
 » VP from Walls and Gates
 » VP from Scribes and Scroll Tiles

Po szabacie



W rundach 1 i 2 należy wykonać poniższe kroki przed rozpoczęciem następnej rundy. W rundzie 3 przejdź od razu do punktacji końcowej.

1. Przesuń proroków wzdłuż Toru Ołtarza na ich pozycje w następnej rundzie. W poniższym przykładzie Zachariasz przesunąłby się na pole 5, a Ageusz na pole 10.
2. Gracz posiadający Szofar przekazuje go następnemu graczowi w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara. Będzie graczem rozpoczynającym następną rundę.
3. Gracze pobierają wszystkich swoich robotników ze swoich plansz gracza i dodają ich z powrotem do swoich zasobów. Dotyczy to handlarzy, starszych, rolników i robotników. Robotnicy nigdy nie wracają do zasobów głównych.
4. Gracz, którego znacznik ołtarza znajduje się najbardziej na prawo, otrzymuje 1 robotnika z zasobów głównych. Pamiętaj, jeśli na tym samym polu znajduje się więcej niż 1 znacznik ołtarza, znacznik znajdujący się poniżej uważa się za znajdujący się przed nim.
5. Wszyscy gracze tasują pozostałe karty postaci na swojej planszy gracza (te, które nie zostały schowane), aby utworzyć nowy stos dobierania. Jeśli była to runda 2, gracze powinni także dobrać 1 kartę postaci do ręki, ponieważ w tym momencie będą mieli na ręce tylko 3 karty.



Punktacja końcowa gry

Gdy wszyscy gracze ukończą trzeci i ostatni szabat, następuje punktacja końcowa gry.

Pierwszym krokiem dla wszystkich graczy jest zamiana pozostałego złota, kamienia, drewna, węgla i chlebow i na srebro.

Gracze niekoniecznie muszą to robić fizycznie, ale powinni znać wartość srebra każdego komponentu:

Złoto = 3 Srebra

Kamień / Drewno / Jedzenie = 2 Srebra

Węgiel = 1 srebro

Następnie gracze zdobywają dodatkowe punkty zwycięstwa na torze punktacji na planszy głównej za:

- 1 PZ za każde 5 srebrników
- 2 PZ za każdy odwrócony kafelek rozwoju (jak wydrukowano na każdym kafelku)
- 3 PZ, jeśli jest przodujesz na Torze Ołtarza
- Wszystkie PZ wydrukowane na ich murach i bramach
- Wszystkie PZ skrybów (w oparciu o wartość PZ w ich rzędzie)
- Wszystkie PZ z płytek przewijania w górnym rzędzie (w oparciu o ich unikalne warunki punktacji)

Gracz z najwyższym wynikiem końcowym zostaje zwycięzcą! W przypadku remisu zwycięzcą zostaje gracz, którego znacznik ołtarza znajduje się najdalej na prawo na Torze Ołtarza. Pamiętaj, jeśli na tym samym polu znajduje się więcej niż 1 znacznik ołtarza, znacznik znajdujący się poniżej uważa się za znajdujący się przed nim.



Zdobywanie punktów zwycięstwa

W grze występują 2 różne ikony punktów zwycięstwa. Srebrna ikona przedstawia PZ, które należy zdobyć natychmiast, podczas gdy złota ikona przedstawia PZ, które należy zdobyć dopiero na koniec gry.

Gracze mogą zdobyć więcej niż 99 punktów zwycięstwa. W takim przypadku powinni w dalszym ciągu przesuwac swoje znaczniki PZ po torze punktacji, pamiętając jednocześnie, że mają o 100 PZ więcej niż miejsce, w którym znajduje się ich znacznik PZ.

Tryb solo: konfiguracja

Postępuj według kroków opisanych na stronach 6-7, podając Szofar swojemu przeciwnikowi. Skonfiguruj swój obszar gracza zgodnie z opisem na stronie 8. W przypadku przeciwnika wykonaj następujące kroki:

1. Daj mu planszę Solo, umieszczając obok niej Pomoc Gracza Solo. Plansza solo jest dwustronna. Użyj strony z 1 gwiazdką na brązowym banerze. Jeśli w przyszłych grach chcesz mieć bardziej wymagającego przeciwnika, możesz spróbować użyć drugiej strony.
2. Potasuj karty zwojów i umieść je zakryte na polu przedstawiającym Lwa na Planszy Solo. Potasuj karty schematów i połóż je zakryte na polu przedstawiającym Baranka.
3. Daj swojemu przeciwnikowi następujące elementy w wybranym kolorze:
 - Liczba robotników pokazana na obszarze po prawej stronie kart skupienia. Umieść wszystkich pozostałych robotników w zasobach głównych.
 - 1 Namiot – umieszczony na górnym, środkowym obszarze mapy, w pobliżu prawego dolnego rogu planszy głównej.
 - 1 znacznik PZ – umieszczony na polu 10 PZ na torze punktacji na planszy głównej.
 - 1 znacznik ołtarza – umieszczony na polu 0 toru ołtarza na planszy głównej. Ponieważ mają Szofar, ich znacznik ołtarza powinien być umieszczony na twoim.
 - 12 kart ściennych – potasowanych i ułożonych zakrytych na planszy Solo.
4. Liczba srebra i złota pokazana na obszarze po prawej stronie kart Skupienia.
5. 1 każdy znacznik błogosławieństwa, umieszczony na 0

Twój przeciwnik zaczyna z 1 Lewitą.

Umieść swoich 2 strażników na dowolnej z 4 narożnych bram. Umieść robotnika w kolorze przeciwnika z zasobów głównych na każdej z dwóch pozostałych narożnych bram.

Pamiętaj o użyciu białych robotników, jak opisano na stronie 9.



Zasady gra nadal ma dla Ciebie zastosowanie jak w zwykłej grze. Twój przeciwnik ma jednak własne zasady dotyczące tego, jak co zrobić.



Nie zbiera kamienia, drewna ani węgla. Jeśli mieliby je zdobyć (np. zwrócić je do zasobów głównych, zdobywając 1 złoto za każde).



Nie zbiera jedzenia. Jeśli mieliby zyskać jakieś (np. po ukończeniu Sektora Świątynnego), do zasobów głównych, zdobywając 1 srebrnika za każdy.

Nie płaci za swoich pracowników podczas każdego szabatu.



Jeśli chcesz zapłacić przeciwnikowi srebro, musisz zapłacić ze swoich zasobów do jego zasobów. Poza zasięgiem skrybów i podczas korzystania z bram. Kiedy twój przeciwnik "rozgałęzia się", otrzymujesz srebro z głównych zasobów. Kiedy twój przeciwnik korzysta z twoich bram, otrzymuje zasoby.



Otrzymujesz wszystkie nagrody za usuwanie gruzu, budowanie murów i bram oraz tworzenie bram tak, jak chcesz. Postępuj zgodnie z powyższymi zasadami, jeśli chcesz zdobyć kamień, drewno, węgiel.



Po otrzymaniu „dzikiego” błogosławieństwa, przesunij jego znajdujący się najbardziej na lewo znacznik błogosławieństwa o 1 pole w prawo. Jeśli przesuniesz swój najwyższy znacznik błogosławieństwa (pomarańczowy pokonuje fioletowy i czerwony, fioletowy pokonuje czerwony).



Jeden z nich porusza swój namiot zgodnie ze standardowymi zasadami, zdobywając wszystkie nagrody, przez które przejdzie. Jeśli mieliby zyskać 2 chleby, zamiast tego zyskają 2 srebniki.

Ikony na środku mapy nadal mają zastosowanie: za każdym razem, gdy mogliby zyskać robotnika lub błogosławieństwo, ale nie mogą tego zrobić, zamiast tego przesuwają swoje pole namiotu o 1. Oprócz tego przesuwają także swoje pole namiotu o 1, zamiast odzyskać starszego lub kupca, jeśli zostanie im to podyktowane przez warunki gry (np. w przypadku umieszczenia szóstego Lewity).



Twój przeciwnik porusza się po Torze Ołtarza, przestrzegając wszystkich standardowych zasad. Jeśli mieliby zyskać chleb zamiast tego zyskuje Srebro. Będzie rywalizować o stanowisko lidera na Torze Ołtarza, aby zdobyć robotników i PZ.

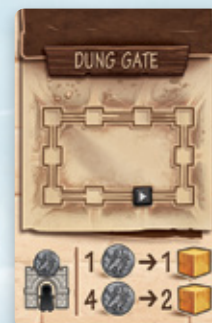


Tryb solo: tury przeciwnika

W grze solo będziesz rywalizować z przeciwnikiem, starając się uzyskać lepszy wynik od niego. Podobnie jak w grze wieloosobowej, w każdej rundzie będziesz naprzemiennie rozgrywać tury między sobą a przeciwnikiem. Twoje tury będą działać zupełnie tak samo. Twój przeciwnik będzie wykonywał swoje tury, korzystając ze swoich kart Skupienia i schematów, jak opisano poniżej.

W każdej swojej turze wykonaj następujące kroki:

1. Odwróć kartę Skupienia z wierzchu stosu dobierania i umieść ją na polu po prawej stronie (zakrywając wszelkie wcześniej odkryte Karty Skupienia). Na górze każdej karty Skupienia wyszczególniona jest konkretna brama wraz z graficznym odniesieniem do pozycji tej bramy na planszy głównej. Czarne pole z białą strzałką pomaga im określić, które bramy, mury i kafelki zwoju mogą obrać za cel.



2. Wykonaj 1 wymianę lub przesun namiot. W dolnej części każdej karty skupienia znajdują się 2 opcje handlu. Zawsze będą starali się wydać jak najwięcej srebrników ze swoich zasobów. Transakcje te podlegają tym samym zasadom, co transakcje graczy. Obejmuje to sposób, w jaki radzą sobie z płaceniem Strażnikom Bram, w tym umieszczanie srebrników na niezabudowanych kartach bram (lub do zasobów głównych w przypadku bram neutralnych) i całkowite ignorowanie tego kosztu, jeśli są właścicielami bram.



Jeśli nie mogą dokonać wymiany, zamiast tego przesun swój namiot o 1 pole, zdobywając nagrody jak zwykle.

3. Odwróć kartę Schematu z wierzchu stosu dobierania i umieść ją na polu po lewej stronie (zakrywając wszelkie wcześniej odkryte karty Schematów). Każda karta Schematu jest podzielona na 3 rzędy, z których każdy zapewnia pojedynczą akcję. Zawsze wykonają tylko 1 z tych akcji i będzie to zawsze najwyższa możliwa akcja.



4. Rozpatrz najwyższą możliwą akcję z karty Schematu. Po lewej stronie strzałki przy każdej akcji pokazano, czego potrzebują, aby wykonać akcję (jeśli taka istnieje). Po prawej stronie każdej strzałki pokazano akcję, którą wykonają. Mogą istnieć również inne wymagania w zależności od wybranego działania, którego wymagają. Jeśli nie mogą spełnić wszystkich wymagań dotyczących podjęcia akcji, przechodzą do kolejnej możliwej akcji na swojej karcie Schematu.

Tryb solo: karty schematów

Jest tylko 6 kart Schematów. Twój przeciwnik użyje wszystkich 6 podczas każdej rundy. Poniżej opisano ich działania.



Wymaga 2+ Robotników i 2+ Złota.
Buduje Świątynię.

Wymaga 0 lub 1 Robotnika. Zyskuje 2 Robotników.

Usuwa gruz z obszaru Muru (nie pola Bramy).



Wymaga 2+ Robotników i 2+ Złota.
Buduje Świątynię.

Wymaga 0 lub 1 Złota. Otrzymuje 2 sztuki złota.

Porusza się o 3 pola na Torze Ołtarza i zyskuje 1 Robotnika.



Wymaga 1+ Robotników i 2+ Złota.
Usuwa gruz i buduje Bramę.

Wymaga 2+ Złota. Usuwa gruz i buduje mur.

Otrzymuje 1 Robotnika i 1 Złoto.



Wymaga 2+ Złota, aby oczyścić gruz i zbudować Mur.

Wymaga 0 lub 1 Robotnika. Otrzymuje 1 Robotnika i 1 Złoto.

Usuwa gruz z obszaru Muru (nie pola Bramy) i przesuwa się o 1 pole na Torze Ołtarza.



Wymaga 2+ Robotników i 2+ Złota.
Umieszcza Skrybę na najwyższej możliwej płytce Zwoju.

Wymaga 2+ Złota, aby oczyścić gruz i zbudować Mur.

Otrzymuje 1 Złoto i przesuwa się o 1 pole na Torze Ołtarza.



Wymaga 1+ Robotników i 1+ Złota.
Umieszcza Skrybę na najniższej możliwej płytce Zwoju i otrzymuje 1 Srebrnik.

Wymaga 2+ Złota. Wydaje 2 Złota, aby zyskać 1 Robotnika i przesunąć się o 2 pola na Torze Ołtarza

Otrzymuje 1 Robotnika i 1 Złoto.

Ważny! Wymagania po lewej stronie przedstawiają to, czego potrzebują, a nie to, co wydają. Same działania dyktują, co muszą wydać.

Akcje w trybie solo: Świątynia



Budując Świątynię, twój przeciwnik musi zapłacić 2 złota, aby umieścić 1 Lewitę, jeśli to możliwe. Jeśli mają już 6 Lewitów, ignorują ten pierwszy krok. Umieszczając Lewitę, ignorują koszt chlebów, ale nadal otrzymują nagrodę z rzędu (otrzymując złoto zamiast kamienia, drewna lub węgla). Ostatni Lewita da im 3 PZ i przesunie namiot o 1 pole (zamiast odzyskiwania starszego lub kupca).

Następnie za każdego posiadanego Lewitę mogą (w następującej kolejności): umieścić 1 złoto ze swoich zasobów w Świątyni, wydać 1 srebrnik, aby otrzymać 1 złoto, albo poruszyć się o 1 pole na Torze Ołtarza. Rozpatrz każdego Lewitę po 1 na raz, ponieważ 1 Lewita może zapewnić złoto lub srebro następnemu Lewicie do wykorzystania.

Umieszczając złoto, zawsze umieszczaj je w niekompletnej kolumnie znajdującej się najbardziej po lewej stronie, wypełniając dolne pola przed powyższymi. Otrzymują 2 PZ za każde złoto umieszczone w Świątyni, a także wszystkie nagrody z rzędów, w których umieścili złoto. Jak wyjaśniono wcześniej, jeśli mają zyskać chleb, zamiast tego zyskują srebro. Pamiętaj, aby natychmiast rozpatrzyć wypełnione sektory Świątynne, ponieważ może to spowodować zdobycie srebra dla pozostałych Lewitów. Rozpatrują wszystkie efekty wypełnionych sektorów Świątynnych tak samo jak Ty.

Akcje w trybie solo: gruz, mury i bramy



Podczas usuwania gruzów twój przeciwnik zbiera całe złoto i dodaje je do swoich zasobów. Zwracają wszystkie zebrane kamienie, drewno i węgiel do zasobów głównych, zyskując 1 złoto za każdy. Oczyszczenie obszarów murów zapewnia im również wskazane błogosławieństwo. Oczyszczają obszar bramy tylko wtedy, gdy jednocześnie ją budują.

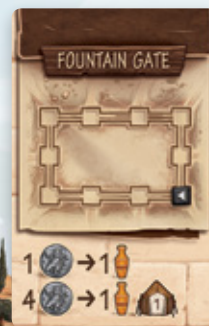


Jeśli budują bramę lub mur, muszą najpierw wpłacić 3 złota do zasobów głównych (ignorując koszty wydrukowane na planszy głównej). Mogą wykorzystać całe złoto, które właśnie zdobyli podczas usuwania gruzów. Jeśli budują bramę, muszą umieścić 1 ze swoich robotników. Otrzymują wszystkie nagrody na murach i z połączeń, tak jak Ty. Budując mury, Twój przeciwnik zawsze będzie skupiał się na obszarach zawierających gruz, a nie na tych, które go nie zawierają. Twój przeciwnik zawsze buduje wierzchnią kartę muru ze swojego stosu dobierania.

Które pole bramy lub muru obierze za cel Twój przeciwnik, zależy od karty Skupienia, którą odkrył wcześniej w swojej turze. Najpierw zaatakują wymienioną bramę. Jeśli ta brama została już zbudowana lub jeśli bramy nie budują, będą poruszać się zgodnie z ruchem wskazówek zegara lub przeciwnie do ruchu wskazówek zegara wokół planszy głównej, zatrzymując się na pierwszym legalnym polu. Kierunek, w którym się poruszają, jest oznaczony czarnym prostokątem z białą strzałką. W tym przykładzie poruszaliby się zgodnie z ruchem wskazówek zegara od Bramy Fontanny (Fountain Gate).

Zasady dotyczące spraw Edge

Jeśli wszystkie bramy zostały zbudowane i otrzymali polecenie zbudowania bramy, zamiast tego rozpatrzą następną akcję ze swojej karty Schematu. Jeśli otrzymają polecenie zbudowania muru, a na żadnym obszarze nie znajdują się gruz, zbudują mur tylko wtedy, gdy będą mieli do wydania 3 złota.



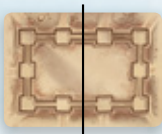
Akcje w trybie solo: Nauczania Prawa



Podczas nauczania Prawa twój przeciwnik zostanie poinstruowany, aby umieścić skrybę na najwyższej lub najniższej możliwej płytce zwoju. Ignorują wydrukowane koszty wierszy na planszy głównej. Zamiast tego zawsze płacą 1-4 złota. Ilość złota, którą muszą wydać, jest równa wartości PZ w rzędzie minus 1 złoto za każdy prawidłowo wypełniony rząd poniżej miejsca, w którym umieszczają skrybę. Rzędy uważa się za „zapełnione” tylko wtedy, gdy wszystkie żetony zwoju są zajęte przez robotników innych niż białe. Na przykład, jeśli 2 dolne rzędy były zajęte, trzeci rząd będzie kosztował twojego przeciwnika tylko 1 złoto zamiast 3, aby umieścić tam skrybę.

Pamiętaj, że może się zdarzyć, że nie będą mieli wystarczającej ilości złota, aby wykonać tę akcję. Jeśli to prawda, przejdź do następnej akcji na ich karcie Schematu. Jeśli nie stać ich na najwyższy, ale stać ich na niższy kafelek zwoju, zapłacą za umieszczenie swojego skryby na niższym kafelku zwoju.

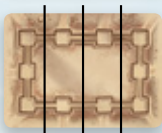
Kiedy celujesz w najwyższy lub najniższy kafelek przewijania, może być tylko 1 opcja. W takim przypadku umieść ich skrybę na tym kafelku zwoju. Jeśli istnieje wiele opcji, użyj karty Skupienia, aby podjąć decyzję. Czarne pole z białą strzałką zawsze będzie znajdować się w jednej z 4 kolumn na ich karcie Skupienia.



Jeśli są tylko 2 opcje, wyobraź sobie linię biegnącą przez środek karty Skupienia. Jeśli czarna skrzynka znajduje się po lewej stronie, wybierają lewą opcję. Jeśli czarna skrzynka znajduje się po prawej stronie, wybierają właściwą opcję.



Jeśli dostępne są 3 opcje, wyobraź sobie te linie oddzielające lewą i prawą kolumnę od środkowych kolumn. Jak powyżej, położenie czarnej skrzynki wskaże, którą opcję wybiorą.



Jeśli są 4 opcje, połącz oba powyższe przykłady, aby podzielić kartę Skupienia na 4 kolumny. Jeśli jest 5 opcji, po prostu zignoruj środkową opcję. Podobnie, jeśli jest 6 opcji, zignoruj 2 środkowe opcje.

Twój przeciwnik ignoruje wszystkie ikony na kafelkach przewijania, włączając w to wszelkie bezpośrednie ikony PZ. Nadal zbierają karty Bohaterów, rozpatrując ich natychmiastowe efekty. Karty Bohaterów nie zapewniają przeciwnikowi żadnych trwałych korzyści. Jeśli twój przeciwnik jako pierwszy umieści skrybę w wyższych rzędach, usuń chleby, które zostało umieszczone po prawej stronie podczas przygotowania. Daj swojemu przeciwnikowi 1 srebrnik za każde usunięte w ten sposób chleby.

Odgałęzienie od innych Skrybów

Twój przeciwnik oddzieli się od swoich własnych skrybów, jeśli będzie miał wybór. Odłączą się od białych robotników tylko wtedy, gdy będą w stanie wydać 1 srebrnika ze swoich zasobów (będą przedkładać to nad korzystanie z Twoich skrybów). Jeśli muszą odłączyć się od twoich skrybów, nie płacą żadnych srebrników, ale nadal otrzymujesz 1 srebrnika z zasobów głównych. Nadal musisz zapłacić im 1 srebrnika za każdego skrybów, z którego się rozgałęziasz.

Tryb solo: przygotuj się na szabat

Podczas tego kroku twój przeciwnik musi jedynie rozpatrzyć Wyrok Proroków, korzystając z własnych warunków pokazanych w lewym górnym rogu planszy solo.

Tryb solo: szabat

Sposób, w jaki twój przeciwnik rozwiązuje każdy szabat, jest pokazany za pomocą ikon na środku planszy solo oraz w formie tekstowej w pomocy dla gracza solo. Różni się to w zależności od tego, która strona tablicy Solo jest używana. Kroki są następujące:

1. Otrzymują 1 srebrnika (strona B = 2 Srebrniki) za każdego robotnika, który nadal znajduje się w ich zasobach.
2. Otrzymują PZ równe wartości rzędu na swoim najwyższym kafelku przewijania.
3. Otrzymują 1 PZ za każdego strażnika, skrybę lub Lewitę, w zależności od typu, którego mają najwięcej (Strona B = 1 PZ za każdy ze wszystkich typów). Na przykład, jeśli miała 3 strażników, 2 skrybów i 4 Lewitów, strona A zdobyłaby 4 PZ za swoich Lewitów. Strona B zdobędzie 9 PZ we wszystkich 3 typach.
4. Otrzymują PZ równe wartości ich błogosławieństwa znajdującego się najbardziej na prawo oraz 1 PZ za każde złote pole na Torze Ołtarza, do którego dotarli lub minęli.

Jak wspomniano wcześniej, twój przeciwnik nie musi karmić swoich robotników.

Tryb solo: Po szabacie

W rundzie 1 i 2 wtasuj wszystkie 10 kart Skupienia i wszystkie 6 kart Schematów z powrotem do odpowiednich stosów dobierania. Zauważ, że Prorocy wciąż się poruszają, a Szofar wciąż jest przekazywany pomiędzy tobą a twoim przeciwnikiem. Jeśli twoim przeciwnikiem był Przywódca Ołtarza, nadal zyskuje 1 Robotnika z Zasobów Głównych.

Tryb solo: Punktacja końcowa gry

Twój przeciwnik zdobywa punkty tak samo jak ty, z 2 wyjątkami: nie zdobywa punktów rozwoju (ponieważ ich nie ma); i nie punktuje żadnych warunków punktacji wydrukowanych na kafelkach zwoju.

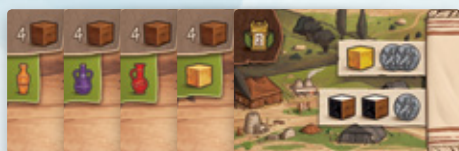
Wygrywasz, jeśli zdobędziesz więcej punktów niż Twój przeciwnik! W przypadku remisu wygrywasz tylko wtedy, gdy byłeś pierwszy na Torze Ołtarza.



Płytki Rozwoju



Fronty płytek strażników różnią się limitami zasobów - początkowe zasoby i koszt srebra się zmieniają. Zawsze nagradzają 1 ruch namiotu po jego odwróceniu. Po odwróceniu płytek strażników pozwalają graczom odzyskać 1 kupca lub starszego podczas przygotowań do każdego szabatu (których następnie muszą przydzielić jako rolnika lub robotnika). Odwrócenie żetonów strażników usuwa również ich ograniczenie przechowywania zasobów.



Fronty płytek robotników różnią się jedynie pod względem nagrody, jaką zapewniają za odwrócenie. Rewersy płytek robotników są takie same – zapewniają lepszą produkcję zasobów niż awersy, w tym umożliwiają zdobywanie złota.



Zarówno awers, jak i tył płytek charakteryzują się dużą różnorodnością. Niektóre mogą również zapewniać zasoby lub srebro. Po odwróceniu wszystkie kafelki rolników zapewniają 1-2 chleby podczas przygotowań do każdego szabatu.

Ta konkretna płytka rolnika ma ciągłą zdolność po obu stronach. Gracz posiadający tę płytkę rolnika może w dowolnym momencie gry wydać 2 srebrniki zamiast 1 chleba.



Wszystkie awersy płytek handlarzy są identyczne. Odwrócenie ich natychmiast daje graczom 1 robotnika z zasobów głównych. Po odwróceniu płytki handlarzy zyskują 2 dodatkowe rzędy. Pierwszym z nich jest zawsze zdobycie 1 złota. Drugi jest unikalny dla każdego kafełka handlarza. Obejmuje to „dzikie” błogosławieństwo, 1 ruch Toru Ołtarza i 1 węgiel, 3 sztandary (działa jak starszy, ale nadal można go używać razem ze starszym) oraz 1 ruch na torze namiotu.



Zarówno awers, jak i rewers płytek starszych mają pewne różnice. Generalnie będą faworyzować 1 z 3 akcji głównych lub zapewnią dodatkowe zasoby. Odwrócenie kafełka starszych pozwala graczom natychmiastowo odzyskać 1 kupca lub starszego. Po odwróceniu dodawany jest nowy wiersz zawierający „dzikie” sztandary.



Złote płytki przewijania



Zamiast zdobywać 1 PZ za 5 srebrników na koniec gry, zdobądź 1 PZ za 3 srebrniki.



Na koniec gry otrzymujesz 1 PZ za każdy komplet 3 różnych błogosławieństw.



Natychmiast zdobądź 1 PZ. Na koniec gry otrzymujesz 1 PZ za każdych 3 robotników, których masz na planszy głównej.



Natychmiast zdobądź 1 PZ. Otrzymujesz 1 PZ za każde 3 bramy i/lub mury, które zbudowałeś na koniec gry.



Natychmiast zdobądź 1 PZ. Otrzymujesz 1 PZ za każdy rząd Świątyni, który został zapełniony na koniec gry.



Na koniec gry otrzymujesz 1 PZ za każdego skrybę, którego masz w 3 dolnych rzędach.



Otrzymujesz 2 PZ za każdego skrybę, którego masz w górnym rzędzie na koniec gry (łącznie ze skrybą na tym kafelku przewijania).

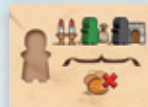


Na koniec gry podlicz kartę postaci, którą trzymasz w ręku, tak jakbyś punktował ją podczas szabatu.

Drewniane płytki przewijania



Nie musisz karmić rolników i robotników podczas każdego szabatu.



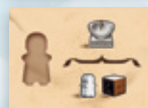
Nie musisz karmić swoich handlarzy i strażników podczas każdego szabatu.



Natychmiast trać 1 PZ. Nie musisz karmić swoich skrybów podczas każdego szabatu.



Za każdym razem, gdy w jednej turze chciałbyś poruszyć swój namiot o 2 lub więcej pól lub przygotowując się do szabatu, przesun go o 1 pole więcej.



Przygotowując się do każdego szabatu, otrzymujesz 1 robotnika i 1 kamień, drewno lub węgiel.



Podczas przygotowań do każdego szabatu (przed lub po rozpatrzeniu Wyroku Proroków) przesun się o 3 pola na torze ołtarza.



Przygotowując się do każdego szabatu, przesun swój namiot o 2 pola.



Natychmiast zdobądź 1 PZ. Otrzymujesz 1 srebrnik za każdego Lewitę podczas przygotowań do każdego szabatu.



Natychmiast zdobądź 1 PZ. Zdobądź 2 srebrniki i wykonaj 1 akcję pomocniczą podczas przygotowań do każdego szabatu. Jeśli handlujesz, możesz skorzystać z 1 widocznej transakcji na swojej planszy gracza.

Drewniane płytki przewijania



Natychmiast zdobądź 1 PZ. Zawsze płacąc o 2 chleby mniej, umieszczając Lewitów.



Zdobądź 1 błogosławieństwo, umieszczając skrybów w przyszłych turach.



Natychmiast zdobądź 1 PZ. Otrzymujesz 1 błogosławieństwo i 1 chleb, umieszczając strażników.



Zapłać o 1 kamień mniej, budując bramy i mury.



Po zbudowaniu muru natychmiast uzyskaj wydrukowaną korzyść z dowolnej 1 sąsiedniego muru.



Natychmiast zdobądź 1 PZ. Otrzymujesz 1 chleb i 1 srebrnik, wchodząc na złote pola Toru Ołtarza.



Natychmiast zdobądź 1 PZ. Zdobądź 2 dodatkowe sztandary i 1 srebro, umieszczając starszych.



Natychmiast po umieszczeniu i rozpatrzeniu kupca możesz zapłacić 1 srebrnika, aby rozpatrzyć go po raz drugi.



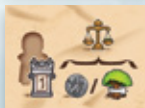
Natychmiast zdobądź 1 PZ. Na stosie możesz mieć dowolną liczbę kart postaci. Rozmiar Twojej dłoni wynosi +1.



Natychmiast zdobądź 1 PZ. Podczas handlu możesz skorzystać z dowolnej 1 z widocznych transakcji na swojej planszy gracza.



Zapłać o 2 srebrniki mniej, wybierając dolną opcję handlu na karcie postaci (droższa opcja).

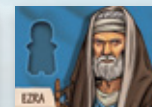
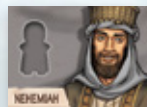
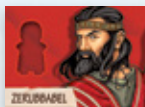


Natychmiast zdobądź 1 PZ. Po wymianie możesz otrzymać 1 srebrnika lub zapłacić za odkrycie płytki rozwoju.



Otrzymujesz 1 złoto po odwróceniu każdej płytki rozwoju.

Kamienne płytki zwoju



Weź odpowiednią kartę bohatera. Zdobądź wskazane nagrody na karcie, a następnie umieść ją pod kąta pomocy gracza, tak aby widoczna była tylko górna część.



Nagrody w postaci kart bohaterów

W rundzie 1 zdobądź tylko nagrodę po lewej stronie (1 popiół dla Ezdrasza). W rundzie 2 zdobądź nagrody zarówno po lewej, jak i po środku. W rundzie 3 zdobądź wszystkie 3 nagrody.

+ 1 Rozmiar dłoni

Gracz posiadający tę płytkę powinien zawsze mieć na ręce 5 kart postaci pomiędzy turami, chyba że nie ma wystarczającej liczby kart w stosie dobierania, aby to zrobić.

Karty Postaci – Punktacja podczas szabatu



Otrzymujesz 1 PZ za każde złote pole na Torze Ołtarza, do którego dotarłeś lub minąłeś.



Otrzymujesz 1 PZ + 1 PZ za każdy odkryty żeton rozwoju.

Notatka handlowa: Dolna część wymiany dotyczy 2 kamieni i 2 drewna.



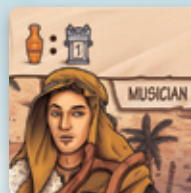
Otrzymujesz 1 PZ za każde posiadane purpurowe błogosławieństwo.



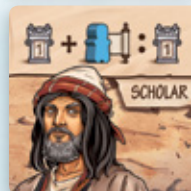
Otrzymujesz 1 PZ + 1 PZ za każdego posiadanego strażnika.



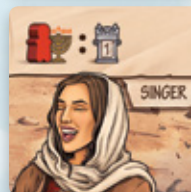
Otrzymujesz 1 PZ za każdy zbudowany przez Ciebie mur.



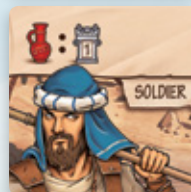
Otrzymujesz 1 PZ za każde posiadane pomarańczowe błogosławieństwo.



Otrzymujesz 1 PZ + 1 PZ za każdego posiadanego skrybę.



Otrzymujesz 1 PZ za każdego posiadanego Lewitę.



Otrzymujesz 1 PZ za każde posiadane czerwone błogosławieństwo.



Zdobądź PZ równe wartości punktów pokazanych w rzędzie zwojów dla Twoich 2 najwyższej pomłożonych skrybów. Jeśli masz tylko 1 skrybę na kafelku zwoju, zdobywa on punkty tylko raz.