

WARIANTY OPCJONALNE

12.4 Kolejność ruchów

W Fazie trzeciej każdej tury, podczas procedury Nadania buławy (6.1) wyznacza się nie tylko pierwszego gracza, ale także kolejność ruchów pozostałych graczy, na poczet wszystkich kolejnych etapów i faz, aż do końca danej tury. Gracze nie będą wykonywali swoich akcji po Hetmanie w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, lecz w kolejności wyznaczonej w poniższy sposób.

Po wyznaczeniu Hetmana (pierwszy gracz) gracze przystępują do wyznaczenia gracza drugiego, następnie trzeciego itd.

Drugim graczem zostaje ten z graczy, który umieścił drugi co do wielkości żeton wpływów w polu Dwór Królewski podczas procedury wyznaczania Hetmana. Jeśli stanowisko Hetmana zostało wyznaczone dopiero po licytacji pieniężnej, miejsce drugiego gracza przypada temu graczowi, który przegrał tą licytację pieniężną. Jeśli w licytacji brało udział więcej niż 2 graczy, zdobywają oni kolejne miejsca, w zależności od poświęconych w licytacji kwot (ewentualne remisy rozstrzygając w sposób opisany poniżej).

Trzecim graczem zostaje ten gracz, który dał trzeci co do wielkości żeton wpływów do pola Dwór Królewski podczas procedury wyznaczania Hetmana, analogicznie wyznacza się czwartego gracza.

Ewentualne remisy wygrywa ten gracz, który w poprzedniej turze ruszał się wcześniej spośród remisujących (w pierwszej turze będzie to kolejność umieszczania posiadłości podczas przygotowania do rozgrywki).

Wyznaczoną w ten sposób kolejność ruchów oznacza się na Torze Rzeczpospolita za pomocą dysków graczy – pierwszy gracz umieszcza swój dysk w polu pierwszej tury, drugi w polu drugiej tury itd.

Przykład: Toczy się pierwsza tura gry. Gracze dokonywali rozstawienia początkowego w kolejności: Adam, Basia, Cezary i Dominika (zob. 3.0). W Fazie trzeciej gracze umieszczają żetony wpływów w polu Dwór Królewski. Basia, Cezary i Dominika umieścili żetony o wartości 3 punktów, Adam o wartości 0 punktów. W licytacji pieniężnej o stanowisko Hetmana Dominika dała 4 złota, a Cezary i Basia po 1 złota. Kolejność graczy dla pierwszej tury gry będzie więc wyglądała w następujący sposób: Dominika, Basia, Cezary, Adam.

Przykład 2: Gdyby w licytacji pieniężnej Cezary dał 2 złota, to kolejność ruchów wyglądała by w następujący sposób: Dominika, Cezary, Basia, Adam.

Przykład 3: Gdyby w licytacji pieniężnej każdy gracz dał 0 złota, to kolejność ruchów wyglądała by w następujący sposób: Basia, Cezary, Dominika, Adam.

Uwaga autora: Ten wariant opcjonalny zwiększa wagę walki o pozycję na Dworze Królewskim i daje graczom większy wpływ na kolejność ich ruchów w turze, przez co będą mieli większe szanse na objęcie interesujących ich posiadłości i akcji.

12.5 Krótsza rozgrywka

W tym wariacie gracze rozegrają tylko trzy tury gry, rozpoczynając rozgrywkę na początku drugiej tury gry (gracze rozegrają więc tylko tury 2, 3 i 4).

Gracze dokonują rozstawienia początkowego zgodnie z zasadami z punktów 3.0 lub 11.0, z uwzględnieniem poniższych zmian:

- Dyski zamożności posiadłości ziemskich rozmieszcza się na polach o wartości 4 w prowincjach: Prusy, Małopolska, Wielkopolska oraz na polach o wartości 3 w prowincjach Litwa, Ukraina.
- Każdy gracz odkłada ze swojej puli znaczników wpływów żetony o wartości 0, 1, 2, 3, 4 i 5 punktów. Powrócą one do jego puli na początku tury 3, zgodnie z normalnymi zasadami.
- W grze trzyosobowej każdy gracz otrzymuje do rozstawienia po 5 znaczników posiadłości. Gracze rozkładają je w kolejności: 1: A, B, C; 2: B, C, A; 3: C, A, B; 4: A, B, C; 5: B, C, A (cyfra = numer znacznika, litera = numer gracza).
- W grze czteroosobowej każdy gracz otrzymuje do rozstawienia po 4 znaczniki posiadłości. Gracze rozkładają je w kolejności: 1: A, B, C, D; 2: B, C, D, A; 3: C, D, A, B i 4: D, A, B, C (cyfra = numer znacznika, litera = numer gracza).
- Po rozstawieniu posiadłości, każdy gracz umieszcza pod jednym swoim dyskiem posiadłości jeden dysk zarządcy ziemskiego.
- Każdy gracz umieszcza na planszy 2 własne kostki wpływów, mogą one stać razem w jednej prowincji, albo w dwóch różnych prowincjach. Kostki te gracze umieszczają na planszy w kolejności ruchów (gra trzyosobowa: A, B, C; gra czteroosobowa: A, B, C, D), obie naraz.
- Każdy gracz otrzymuje po 6 PP i 4 złota w grze trzyosobowej, a po 5PP i 3 złota w grze czteroosobowej.

Przebieg rozgrywki i warunki zwycięstwa nie ulegają zmianie. Po wykonaniu początkowego rozstawienia gracze zaczynają rozgrywkę od pierwszego etapu drugiej tury gry.

Uwaga autora: Wariant ten pozwala skrócić czas rozgrywki, pozostawiając do rozegrania decydujące o wyniku tury gry. Siły graczy są zbliżone, jednak nie takie same – w tym wariacie przygotowanie do rozgrywki staje się swoistą mini-grą, która będzie miała znaczenie dla dalszego przebiegu partii.



© Phalanx Games Polska 2010
Idea: Ragozd, Ozy
Skład komputerowy: Klema
Phalanx Games Polska
45-015 Opole, Rynek 23/7
kontakt@phalanxgames.pl