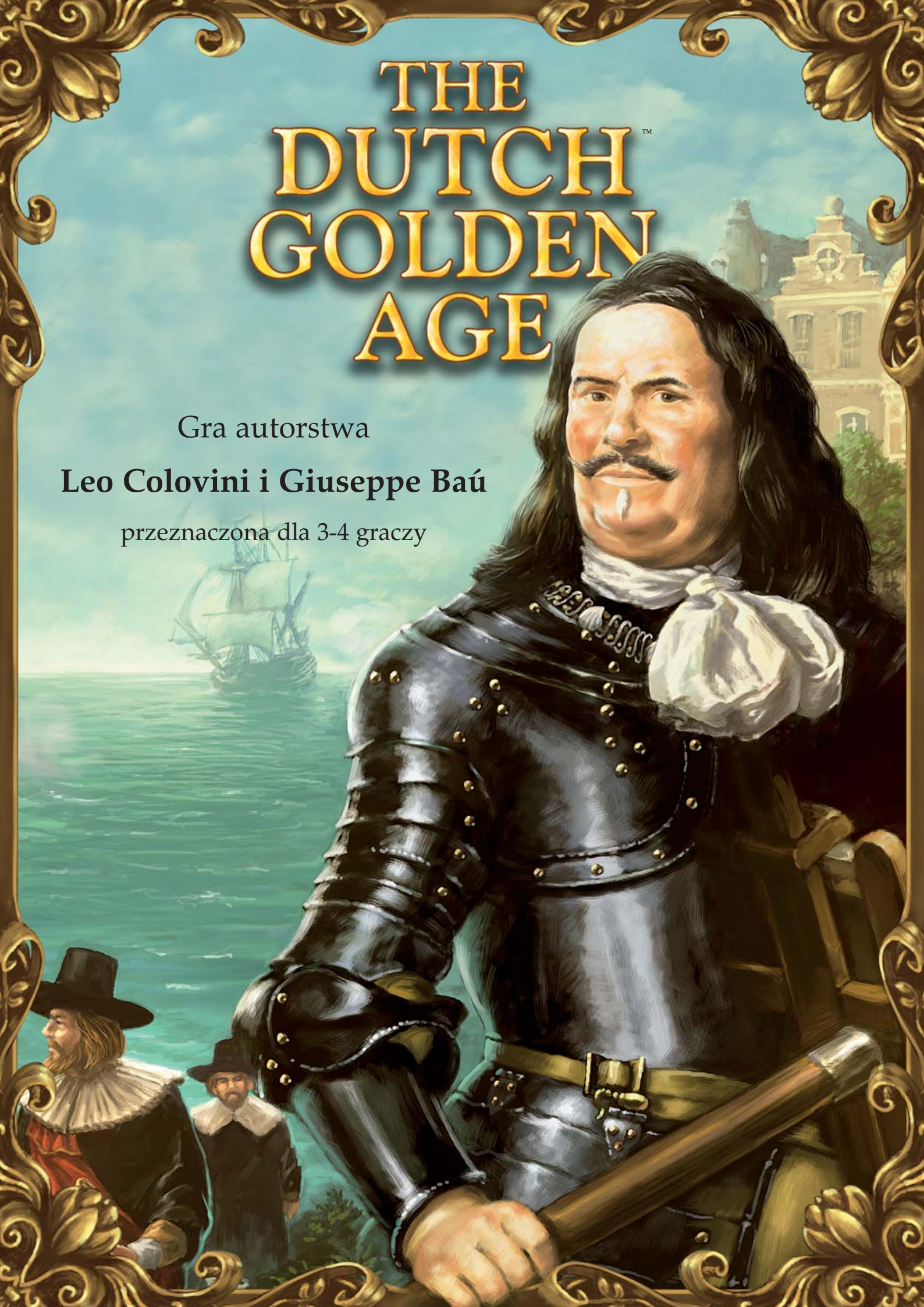


THE DUTCH GOLDEN AGE™

Gra autorstwa

Leo Colovini i Giuseppe Baú

przeznaczona dla 3-4 graczy



Spis treści:

- 1.0 Wstęp
- 2.0 Komponenty
- 3.0 Przygotowanie rozgrywki
- 4.0 Przebieg rozgrywki
- 5.0 Ruch króla
- 6.0 Akcje zwykłe
- 7.0 Akcje specjalne
- 8.0 Aukcje
- 9.0 Zwycięstwo w grze

1.0 WSTĘP

Początek XVII w., który nazwano w Holandii „Złotym wiekiem”, był okresem gwałtownego rozwoju północnych prowincji Niderlandów. Mimo trwającej wojny z Hiszpanią, Holendrzy zbudowali w tym czasie potężne imperium handlowe. W 1602 r. założono Holenderską Kompanię Wschodnioindyjską, pierwszą na świecie spółkę akcyjną. Morskie szlaki handlowe, osłaniane rozbudowaną siecią fortów, wypełniły się kupieckimi statkami. Holendrzy zdominowali handel ze wschodem, wypierając z niego Portugalczyków. Import przypraw do Europy był niezwykle dochodowy, przedsiębiorczy kupcy bogacili się w oszałamiającym tempie.

Zjednoczone Prowincje, przepelnione świeżym duchem Reformacji, rozwijały się wielotorowo. Pod przewodnictwem Johana de Wittta zbudowano nowoczesną flotę wojenną, dowodzoną przez sławnych admirałów – Trompa i De Ruytera. Mimo wzrastającej potęgi Anglii, flota ta niepodzielnie panowała na morzach.

Holenderska armia powoli, lecz nieubłagalnie, zdobywała przewagę w wojnie z Katolicką Hiszpanią. Zamordowany w 1584 r. Wilhelm Orański, stał się pierwszym narodowym bohaterem młodego państwa – Republiki Zjednoczonych Prowincji. Militarne sukcesy pozwalały na nieskrępowany rozwój holenderskiego handlu.

Rozwijały się także inne dziedziny życia. Filolog Justus Lipsius, przyrodnik Antonie van Leeuwenhoek, filozof Baruch Spinoza, czy Hugo Grocjusz – ojciec koncepcji prawa narodów, to tylko niektóre wybitne postacie działające w Holandii w tamtym okresie. Kwitło malarstwo flamandzkiej i holenderskiej szkoły – a dzieła Paula Rubensa, Antona van Dycka i Rembrandta okryły się wieczną sławą.

Podczas rozgrywki w *Złoty Wiek* gracze rywalizują o punkty zwycięstwa na każdym z tych pól (handel, kultura, sztuka itd.). Pierwszy gracz, który osiągnie 33 punkty zwycięstwa zostaje zwycięzcą.

2.0 KOMPONENTY

W pudełku gry znajdują się:

- * 1 duża kartonowa plansza
- * 27 kart kultury
- * 22 karty artystów
- * 21 kart inwestycji

- * 21 kart przypraw
- * 19 kart kolonii
- * 20 znaczników ruchu w czterech kolorach (niebieskim, czerwonym, zielonym, żółtym) – po pięć dla każdego gracza
- * 24 znaczniki wpływów w czterech kolorach (niebieskim, czerwonym, zielonym, żółtym) – po sześć dla każdego gracza
- * 1 pion króla
- * 60 monet guldenów w trzech nominalach (0,5 guldena, 1 gulden, 5 guldenów)
- * 2 kostki sześciocienne
- * 1 instrukcja

Jeśli brakuje któregoś z tych elementów, lub jest on uszkodzony, prosimy o kontakt w celu wymienienia go na nowy. Korespondencję prosimy kierować na poniższy adres:

Phalanx Games Polska

PGP Sp. z o.o.

Rynek 23/7

45-015 Opole

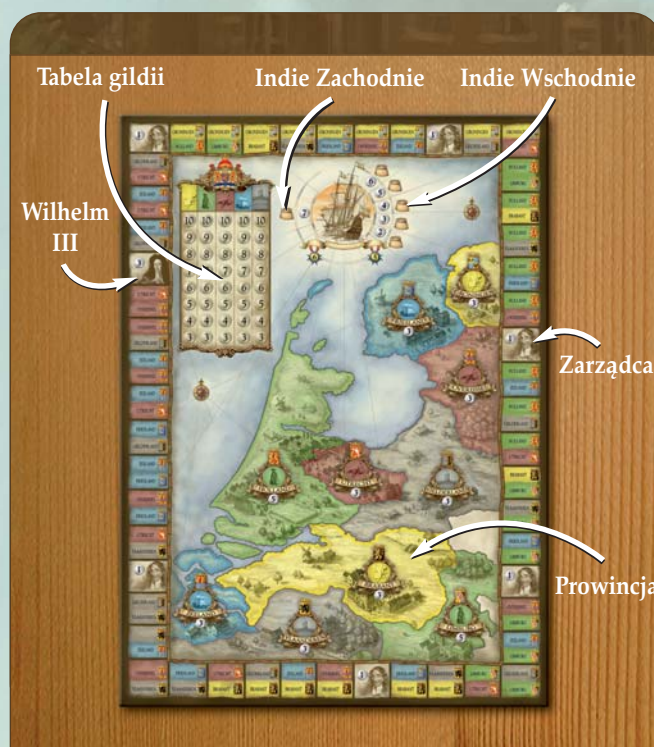
kontakt@phalanxgames.pl

2.1 Plansza

Plansza przedstawia obszar XVII – wiecznych Niderlandów, jest ona podzielona na 10 prowincji, różniących się nazwami i kolorami. Planszę otacza tor prowincji, po którym porusza się pion króla. Większość pól znajdujących się na tym torze zawiera po dwie nazwy prowincji. Sześć pól wskazuje zarządców. Ostatnie z pól wskazuje Króla Wilhelma III.

W lewym górnym rogu planszy znajduje się tabela gildii z pięcioma kolumnami w kolorach odpowiadających kolorom prowincji.

U szczytu planszy znajdują się pola kolonii – jedno pole Indii Zachodnich i pięć pól Indii Wschodnich.



2.2 Karty

Złoty Wiek zawiera 110 kart wydrukowanych w różnych kolorach, które dzielą się na pięć rodzajów.



2.2.1 Karty kultury

27 szarych kart to karty kultury, oznaczające postęp w dziedzinie kulturalnej.

2.2.2 Karty artystów

22 brązowe karty to karty artystów, oznaczające sławnych malarzy przy pracy.



2.2.3 Karty inwestycji

21 żółtych kart to karty inwestycji, oznaczające wkłady graczy w różne inwestycje (uprawa tulipanów, operacje na giełdzie).



2.2.4 Karty przypraw

21 pomarańczowych kart to karty przypraw, oznaczające różne gatunki przypraw z Nowego Świata.



2.2.5 Karty kolonii

19 niebieskich kart to karty kolonii, które pozwalają graczom ekwipować i wysłać statki handlowe do kolonii.



2.3 Znaczniki ruchu

Każdy gracz

otrzymuje po pięć drewnianych znaczników ruchu w swoim kolorze, które układa i porusza po planszy.

2.4 Znaczniki wpływów

Każdy gracz otrzymuje po sześć kartonowych znaczników wpływów, którymi oznacza swoją pozycję w tabeli gildii, na polach kolonii i na planszy. Znacznik ma dwie strony: czystą – aktywną, oraz przekreśloną – zużytą.

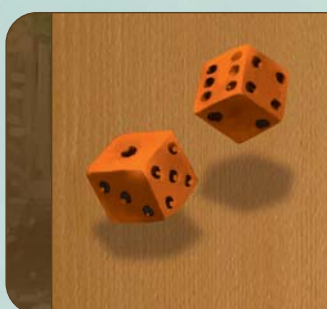


2.5 Pion króla

Król jest poruszany dookoła planszy po polach toru prowincji.

2.6 Pieniądze

Złoty Wiek zawiera monety w trzech nominałach: 0,5, 1 i 5 guldenów.



2.7 Kostki

Dwie kostki sześciokątne służą do poruszania pionu króla po torze prowincji.

3.0 PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

- * Połóż planszę na stole, tak by każdy gracz miał do niej swobodny dostęp.
- * Karty podziel według kolorów na pięć talii. Przetasuj każdą talię osobno. Połóż talie przy planszy, koszulkami do góry – tak by gracze nie widzieli wartości dobie-ranych przez innych graczy kart.
- * Pieniądze podziel nominałami i połóż w łatwo dostępnym miejscu. Pieniądze te stają się „bankiem”. Rozdaj z banku po 10 guldenów każdemu graczowi.

- * Każdy gracz wybiera dla siebie kolor i kładzie przed sobą znaczniki wpływów i znaczniki ruchu w tym kolorze.
- * Grę zaczyna najstarszy gracz (zwany dalej pierwszym graczem).

* **Rozstawienie znacznika wpływów:** Począwszy od pierwszego gracza, w kolejności ruchu wskazówek zegara, każdy gracz układa kolejno po jednym znaczniku wpływów na wybranej prowincji na planszy. Na prowincji może leżeć tylko jeden znacznik wpływów. Pozostałe pięć znaczników wpływów pozostaje przy graczu, jako rezerwa.

* **Rozstawienie dwóch znaczników ruchu:** Począwszy od pierwszego gracza, w kolejności ruchu wskazówek zegara, każdy gracz układa po dwa znaczniki ruchu na wybranych prowincjach planszy. Nie można umieszczać ich na prowincjach zawierających znacznik wpływów. Nie można umieścić na prowincji więcej niż dwóch znaczników ruchu (może na niej leżeć po jednym znaczniku dwóch graczy). Pozostałe trzy znaczniki ruchu pozostają przy graczu jako rezerwa.

* Ostatni wykładający znacznik gracz decyduje na którym polu toru prowincji umieszczony zostanie pion króla. Gracz musi umieścić pion króla na jednym z sześciu pól zarządców.

4.0 PRZEBIEG ROZGRYWKI

Poczynając od pierwszego gracza, gracze kolejno wykonują swoje tury. Po wykonaniu przez gracza tury, kolejka przechodzi do gracza po jego lewej stronie, który wykonuje swoją turę itd., póki nie zostanie wyłoniony zwycięzca. Podczas swojej tury gracz wykonuje następujące kroki:

1. Rzuca dwoma kostkami i porusza pion króla.
2. Wykonuje tyle akcji zwyczajnych ile chce. Akcje zwyczajne to:
 - a) Poruszenie jednego znacznika ruchu,
 - b) Zdobywanie kontroli nad gildią w tabeli gildii,
 - c) Położenie na planszy nowego znacznika wpływów.

Uwaga: Gracz może wykonać dowolną ilość akcji zwyczajnych i to w dowolnej kolejności.

3. Wykonuje akcje *specjalne* za pomocą własnych aktywnych znaczników wpływów. Każdy znacznik wpływów pozwala graczowi kupić, w trakcie jego tury, jedną wybraną kartę, albo jeden znacznik ruchu, w zależności od pozycji znacznika wpływów na planszy. Po każdej takiej akcji, użyty do jej przeprowadzenia znacznik wpływów, jest odwracany na drugą, zużytą stronę.

4. Może przeprowadzać aukcje.
5. Na końcu swojej tury gracz zlicza posiadane punkty zwycięstwa i deklaruje ich ilość.
6. Po wykonaniu swojej tury gracz odwraca swoje znaczniki wpływów na aktywną stronę.

Uwaga: Wykonywanie akcji zwyczajnych, akcji specjalnych, oraz aukcji może być kombinowane (np.: gracz może wykonać najpierw akcję zwyczajną, następnie aukcję, potem akcję specjalną, a na koniec jeszcze dwie akcje zwyczajne).

Autorzy: Leo Colovini
Guiseppe Baù
Produkcja: Uli Blennemann
Henning Kröpke
Michael Menzel
Grafika:
Skład wersji oryginalnej: Lin Lütke-Glanemann

Tłumaczenie na język polski: Michał Ozon
Skład wersji polskiej: Krzysztof Klemiński

Wersja polska www.phalanxgames.pl

Wszystkie prawa zastrzeżone. Kopiowanie lub digitalizowanie bez pisemnej zgody PGP Sp. z o.o. zabronione.



Na ostatniej stronie instrukcji NIESPODZIANKA! TOR PUNKTACJI!

9.0 ZWYCIĘSTWO W GRZE

Gracz nie otrzymuje punktów zwycięstwa za znaczniki wpływów na tabeli gildii.

Pod koniec każdej tury gracz zlicza ilość uzyskanych do tej pory punktów zwycięstwa i deklaruje swój wynik.

Pierwszy gracz, który osiągnie pułap 33 punktów zwycięstwa wygrywa grę.

Gracz na bieżąco otrzymuje punkty zwycięstwa (PZ) za:	
Znacznik ruchu	1 PZ za każdy znacznik w prowincjach
Znacznik wpływów	4 PZ za każdy znacznik w prowincjach 5 PZ za każdy znacznik w Indiach Wschodnich 6 PZ za każdy znacznik w Indiach Zachodnich
Dzieła sztuki	Od 3 do 8 PZ za każdy skończony obraz
Budynki	2 PZ za każdy budynek
Gubernator	1 PZ za każdego gubernatora
Pieniądze	1 PZ za każde 10 guldenów (gracz nie liczy pieniędzy leżących na kartach sztuki)

Autorzy: Leo Colovini
Guiseppe Baù
Produkcja: Uli Blennemann
Henning Kröpke
Michael Menzel
Grafika:
Skład wersji oryginalnej: Lin Lütke-Glanemann

Wersja polska www.phalanxgames.pl

Dla ułatwienia zapisu punktów w trakcie gry gracz może korzystać z powyższej tabeli punktacji, zaznaczając na niej swoją aktualną ilość punktów zwycięstwa przy pomocy własnych znaczników.