

Ostatnia Wola

Vladimír Suchý

· B · U · R · E · A · U ·



**UTRATA
POSADY**

W ostatnim czasie prawnicy niespodziewanie doszukali się w testamencie wuja Stefana dodatkowej klauzuli. Okazało się, że nie wystarczy wydanie wszystkich pieniędzy szybciej od pazernych konkurentów.

Dodatkowym warunkiem odziedziczenia fortuny jest... utrata posady.

Komponenty

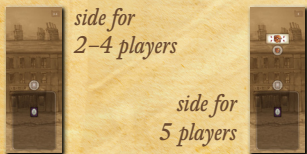
- ▶ nowa plansza Planu Dnia



side for 2 or 5 players

side for 3 or 4 players

- ▶ dodatkowe uzupełnienie planszy Spraw do Załatwienia



side for
2-4 players

side for
5 players

- ▶ 16 dwustronnych żetonów Planu Dnia



- ▶ 50 nowych kart



karty
Posady



dodatkowy zestaw
kart specjalnych



dodatkowe
Wydarzenia



dodatkowy
Pomocnik



dodatkowe
Nieruchomości



nowe karty
Testamentu

- ▶ 1 dodatkowy chłopiec na posyłki dla każdego gracza



- ▶ znaczniki Obniżenia pensji



- ▶ żetony pieniędzy



Wprowadzenie

Niniejsze rozszerzenie składa się z kilku części, które ze sobą współgrają. Jednakże, możecie w rozgrywce wykorzystać tylko niektóre nich. Na stronie 7 sugerujemy kilka wariantów gry.

Zatrudnienie

- ▶ 20 kart Posady
- ▶ 10 nowych kart Testamentu
- ▶ 25 znaczników Obniżenia pensji

Zatrudnienie to nic innego jak nowa przeszkoda, którą musisz przetrwać w drodze do fortuny wuja. Postaraj się po prostu, aby jak najszybciej cię zwolniono! Nie zostaniesz zwycięzcą, dopóki nie stracisz posady. A żeby tego było mało, im dłużej pracujesz, tym dłużej otrzymujesz pensję.

Nowe plany i sprawy

- ▶ nowa plansza Planu Dnia
- ▶ dodatkowe uzupełnienie planszy Spraw do Załatwienia
- ▶ 16 dwustronnych żetonów Planu Dnia
- ▶ 1 dodatkowy chłopiec na posyłki dla każdego gracza

Nowe opcje w znaczącym stopniu urozmaicają rozgrywkę.

Nowe karty

- ▶ dodatkowy zestaw 7 kart specjalnych
- ▶ 6 dodatkowych Nieruchomości
- ▶ 6 dodatkowych Wydarzeń dotyczących twojego zbliżającego się wesela
- ▶ 1 dodatkowy Pomocnik

W grze Ostatnia Wola znajdziesz teraz nowy zestaw kart specjalnych, po które będziesz mógł wysłać swoich chłopców na posyłki. Ponadto, do większości talii znanych z gry podstawowej dodano nowe karty. No i masz wreszcie szansę na ożenek!

Przygotowanie rozgrywki

Przygotowanie gry wymaga kilku zmian.

Nie używane komponenty

Nie wyciągajcie z pudełka następujących elementów:

- ▶ Planszy Planu Dnia z gry podstawowej.
- ▶ Kart Testamentu z gry podstawowej.

Nie będą bowiem potrzebne w grze.

Komponenty graczy

Każdy gracz dysponuje teraz 3, a nie 2 figurkami chłopców na posyłki.

Plansze

Przygotujcie plansze w następujący sposób:

1. Użyjcie planszy Planu Dnia z niniejszego rozszerzenia (zgadza się, pozbawiona jest klepsydr). Cyfra w prawym górnym rogu podpowiada, której strony planszy należy użyć w zależności od liczby graczy.

2. Przygotujcie planszę Spraw do Załatwienia wraz z ewentualnym uzupełnieniem z gry podstawowej, zależnie od liczby graczy. Następnie, dodajcie uzupełnienie planszy pochodzące z tego rozszerzenia. Ponownie, strona, której należy użyć zależy od liczby grających.

3. Potasujcie żetony Planu Dnia i dobierajcie losowo po jednym żetonie. Każdy żeton przedstawia:

- ▶ miejsce, w którym należy go umieścić
- ▶ liczbę graczy, dla której jest przeznaczony



Przykład



Jeśli żeton nie jest przeznaczony dla aktualnej liczby graczy, albo wskazane miejsce położenia jest już zajęte, odłóżcie go na bok i dobierzcie kolejny. Jeśli żeton spełnia warunki, połóżcie go na wskazanym miejscu dowolną stroną ku górze. Postępujcie w ten sposób aż do uzupełnienia wszystkich 8 miejsc na planszy. Niewykorzystane żetony możecie odłożyć do pudełka. Nie będą już potrzebne.

Talie

Talie właściwe

Dodajcie nowego Pomocnika, nowe Nieruchomości oraz nowe Wydarzenia do odpowiadających im talii. Potasujcie każdą talię z osobna i połóżcie obok planszy, tak jak w przygotowaniu gry podstawowej.

Karty specjalne

Nie mieszajcie ze sobą nowych i starych kart specjalnych. Przygotujcie starsze karty tak, jak w grze podstawowej.

Nowe karty specjalne posiadają na rewersie wizerunek 1 lub 2 koron. Rozdzielcie je według liczby koron i osobno potasujcie. Następnie połóżcie zestaw kart z 1 koroną na zestawie kart z 2 koronami formując jeden stos.

Karty Testamentu

Nowe karty Testamentu zastępują całkowicie te z gry podstawowej. Wspólnie wybierzcie lub wybierzcie jedną z kart, a resztę odłóżcie do pudełka.



Karta Testamentu określa początkowy kapitał wszystkich graczy oraz wskazuje, którego zestawu kart Posady użyć w rozgrywce.

Karty Posady

W grze występują dwa rodzaje kart Posady: z 4 monetami i z 5 monetami. Użyjcie tych kart, które wskazała karta Testamentu.

Potasujcie wskazane karty Posady i rozdajcie każdemu z graczy jedną losową kartę. Pozostałe karty odłóżcie do pudełka.

Zatrudnienie

Każdy gracz rozpoczyna grę z losową kartą Posady, która określa jego pensję. W każdej rundzie, gracze będą mieli okazję obniżyć swoje dochody poprzez degradację stanowiska pracy, czyli zdobycie znacznika Obniżenia pensji. W jednej rundzie gracz może zdobyć tylko 1 taki znacznik. Gdy gracz zbierze wystarczającą liczbę znaczników, aby całkowicie pozbawić się dochodu, traci posiadę.

Pensja

Gdy twój wuj przekonał współników, aby dali ci tę pracę, byłeś wniebowzięty. Ale teraz uzmysławiasz sobie, że płacą ci za nią o wiele za dużo.

Na początku każdej rundy (podczas fazy Przygotowania) gracz otrzymuje pensję. W tym celu sumuje liczby ze wszystkich monet na swojej karcie Posady i pobiera tyle funtów z banku.

Gracze pobierają pensję także w pierwszej rundzie gry. Wszyscy gracze otrzymają zatem dodatkowo 11 lub 7 funtów, zależnie od używanego zestawu kart Posady.

W późniejszych rundach, monety będą zakrywane przez znaczniki Obniżenia pensji. Dochód gracza będzie się zatem zmniejszał, gdyż nie będzie on sumował liczb z zakrytych monet.

Przykład



Gracz pobiera 4 funty pensji na początku rundy.

Obniżenie pensji

Bardzo trudno jest przekonać pracodawcę, aby cię zwolnił, jeśli bardzo lubił twego wuja i tę sympatię

przeniósł teraz na ciebie. Jeśli nie pojawiasz się w pracy, przemyka oko, gdyż w jego mniemaniu jesteś pograżony w głębokiej żalobie. Aby go naprawdę wkurzyć, musisz dać się przyłapać na porządnym zbijaniu bąków w czasie pracy. Oczyszczenie, i tak nie zwolni cię od razu, ale przynajmniej obetnie ci pobory.

Aby całkowicie pozbawić się dochodu, musisz zebrać odpowiednią liczbę znaczników Obniżenia pensji. **W każdej rundzie możesz otrzymać co najwyżej 1 taki znacznik.** Istnieją dwa sposoby na obniżenie pensji:

1. Zagranie karty

Każdej monecie na karcie Posady towarzyszy symbol. Możesz zakryć daną monetę znacznikiem Obniżenia pensji, jeśli zagrasz kartę, która posiada wskazany symbol w lewym górnym rogu.

Białe karty




Z białymi kartami sprawa jest prosta. Możesz zakryć monetę po zagranie białej karty, która posiada wskazany symbol w lewym górnym rogu.

Czarne karty





Czarna karta zapewni ci znacznik Obniżenia pensji w momencie, gdy zagrasz ją na swojej planszy. Nie zdobywasz znacznika aktywując kartę już leżącą na twojej planszy, ani używając przywilejów Pomocników.

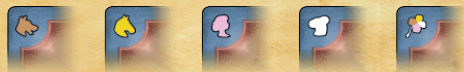
W przypadku Nieruchomości, oznacza to, iż możesz zdobyć znacznik Obniżenia pensji tylko podczas jej zakupu, a nie podczas sprzedaży, utrzymania, czy utraty przez nią wartości.

W przypadku Nieruchomości ważny jest też kolor symbolu. Na przykład, symbol  oznacza Rezydencję, a nie Willę, czy Kamienicę.


Ważny jest tylko symbol w lewym górnym rogu. Pamiętajcie o tym szczególnie w przypad-


ku kart niektórych Pomocników. Na przykład, Wóznica odpowiada symbolowi  a nie .

Towarzysze



Karta Towarzysza zapewni ci znacznik Obniżenia pensji, gdy zagrasz ją razem z białą kartą, albo w celu umieszczenia na czarnej karcie znacznika Towarzysza.

Karta Towarzysza na Każdą Okazję działa tak samo jak karta Towarzysza. Na przykład, możesz umieścić znacznik Obniżenia pensji na monecie z symbolem  jeśli zagrałeś tę kartę jako kartę Psa (ale nie, jeśli zagrałeś ją jako inny rodzaj Towarzysza).

Karta Towarzysza na Każdą Okazję jest jedyną kartą, która odpowiada symbolowi . Żadna standardowa karta Towarzysza nie pasuje do tego symbolu.

Zauważcie, że biała karta specjalna Targ Hodowców nie posiada symbolu w lewym górnym rogu. Nie może zatem zostać wykorzystana do pozyskania znacznika Obniżenia pensji.

Pamiętaj: Nie możesz zdobyć więcej niż 1 znacznika Obniżenia pensji na rundę. Nawet, jeśli jesteś w stanie zagrać więcej kart z pasującymi symbolami, możesz zakryć tylko jedną monetę na karcie Posady. (Nie możesz także zdobyć znacznika, jeśli w bieżącej rundzie już go zdobyłeś z pomocą swojego chłopca na posyłki).

2. Wysłanie chłopca na posyłki

Teraz na planszach możesz dodatkowo zdobyć znaczniki Obniżenia pensji.





Wybierając to pole, możesz położyć znacznik Obniżenia pensji na dowolnej monecie na karcie Posady.



Wybierając to pole możesz zdobyć rozszerzenie planszy gracza lub położyć znacznik Obniżenia pensji na dowolnej monecie na karcie Posady. W grze 5-osobo-

wej pole jest dostępne tylko w przypadku, gdy chcesz otrzymać znacznik Obniżenia pensji, a drugie pole, gdzie mógłbyś to zrobić jest już zajęte; lub analogicznie, gdy chcesz wziąć rozszerzenie planszy gracza, a drugie pole oferujące rozszerzenia jest zajęte.



Gdy wysyłasz chłopca do Opery, oprócz wydania 2 funtów, możesz otrzymać znacznik Obniżenia pensji do zakrycia monety, której towarzyszy symbol . (Działa to w taki sam sposób, jakbyś zagrał kartę z symbolem .)

Utrata posady

Nawet twój przemity pracodawca kiedyś straci cierpliwość.

Gdy zdobędziesz wystarczającą liczbę znaczników Obniżenia pensji, aby zakryć wszystkie monety, odrzuć kartę Posady. Nasze gratulacje: zostałeś bez pracy! Jesteś więc o krok bliżej zwycięstwa w grze.

Koniec gry

Celem gry, tak jak w grze podstawowej, jest wyzbycie się wszystkich pieniędzy oraz nieruchomości. Dodatkowo jednak, musisz zadbać o utratę posady.

Posiadanie karty Posady przypomina posiadanie karty Nieruchomości. Nie możesz ogłosić bankructwa, dopóki nie zostaniesz zwolniony z pracy.

Gdy nie posiadasz już żadnej nieruchomości ani pracy, możesz ogłosić bankructwo w taki sam sposób jak w grze podstawowej.

Zasady dotyczące wyłaniania zwycięzcy pozostają takie same jak w grze podstawowej z jednym wyjątkiem: na koniec ostatniej rundy (czyli rundy siódmej lub wcześniejszej, w której którykolwiek z graczy ogłosił bankructwo), wszyscy gracze posiadający pracę, zanim podliczą swój stan posiadania, otrzymują jeszcze raz swoją pensję.

Uwaga: Jako że gracze mogą zakrywać monety po jednej na rundę, rozgrywka będzie trwała co najmniej 4 lub 5 rund, w zależności od użytego w grze zestawu kart Posady.

Nowe opcje Planu Dnia

Teraz w każdej rozgrywce możecie cieszyć się innym wyglądem planszy Planu Dnia.

Przygotowanie planszy

Podczas przygotowania planszy losowo dobieracie 8 żetonów Planu Dnia. Patrz: szczegóły na str. 3.

Wybór Planu Dnia

Wybór Planu Dnia odbywa się według tych samych zasad co w grze podstawowej. Klepsydry bardziej na prawo przynoszą więcej korzyści, ale te bardziej na lewo pozwolą ci wcześniej wysłać chłopców do miasta.



Niektóre klepsydry pozwalają na skorzystanie z 3 chłopców na posyłki. Gracze korzystający z tej możliwości, wysyłają swoich trzecich chłopców po tym, jak wszyscy gracze wysłali swojego pierwszego i potem drugiego chłopca według standardowych zasad gry.

Nowe karty

Niniejsze rozszerzenie zawiera kilka nowych kart. Na końcu instrukcji znajdziecie objaśnienie nowych symboli.

Nowy zestaw kart specjalnych



Na nowym uzupełnieniu planszy Spraw do Załatwienia znajduje się miejsce dla nowego zestawu kart specjalnych. Gracz może zdobyć nową kartę specjalną wysyłając po nią chłopca na posyłki.

Karty specjalne z gry podstawowej są nadal dostępne na głównej planszy Spraw do Załatwienia, tak jak w grze podstawowej.

Nowe Nieruchomości




Nowe karty należy wtasować w talię kart Nieruchomości.

Karty Ożenku



Własny ślub to bardzo romantyczny sposób na szybkie wydanie naprawdę dużych pieniędzy.

W rozszerzeniu znajdziecie 6 kart Ożenku

oznaczonych symbolem  w lewym górnym rogu. Karty należy wtasować w talię Wydarzeń.

Karty Ożenku występują w trzech rodzajach: Pierścienek zaręczynowy, Ślub, Prezent ślubny. Karta Ożenku jest zagrywana jak standardowa karta Wydarzenia, czyli wykorzystując akcję wydajesz określoną sumę pieniędzy. Możesz także zagrać 2 lub 3 karty razem, za koszt tylko 1 akcji, pod warunkiem, że zagrane karty są różnych rodzajów.

Przykład

Jeśli posiadasz 2 karty Pierścienka zaręczynowego i 1 kartę Prezentu ślubnego, może zagrać 1 kartę Pierścienka zaręczynowego i 1 kartę Prezentu ślubnego w jednej akcji. W kolejnej akcji może zagrać drugą kartę Pierścienka zaręczynowego. Nie może zagrać wszystkich trzech kart razem, gdyż dwie karty są tego samego rodzaju (2 x Pierścienek zaręczynowy).

Możesz zagrać karty Ożenku bez względu na to, czy podczas rozgrywki zagrywałeś już wcześniej karty Ożenku. (Oczywiście nie oznaczasz to, iż oświadczasz się co rusz innej młodej kobiecie. Nie jesteś przecież oszustem matrymonialnym. Raczej pomyśl o tych kartach jak o kilku pierścionkach, dodatkowych prezentach, czy powtórzonych przyjęciach weselnych, jakie

organizujesz dla swojej wybranki. Ręczymy, iż nie będzie miała nic przeciwko temu.)

Organizator wesel



Nową kartę Pomocnika dodajcie do talii Pomocników i Wydatków. Jego zdolności zostały objaśnione na końcu instrukcji.

Warianty

Wszystkie nowe elementy, które znajdziecie w rozszerzeniu można wykorzystać razem w jednej rozgrywce. Możecie również wybrać tylko niektóre z nich.

Bezrobotny

Użyjcie kart Testamentu z gry podstawowej.

Posyłając chłopców w miasto, zignorujcie pole oferujące znacznik Obniżenia pensji (drugie pole zapewnia tylko rozszerzenie planszy gracza).

Posada dla doświadczonych

Posiadanie pracy sprawia, że gra staje się bardziej wymagająca. Możecie więc rozdać karty Posady tylko bardziej doświadczonym graczom, aby wyrównać szanse w grze. Pozostali gracze rozpoczynają rozgrywkę z dodatkowym kapitałem: 15 funtów, jeśli używacie kart Posady z 4 monetami i 30 funtów w przypadku kart z 5 monetami.

Oryginalna plansza Planu Dnia

Jeśli do rozgrywki chcecie użyć klepsydr Planu Dnia z gry podstawowej, pozostawcie żetony Planu Dnia w pudełku. Podłóżcie oryginalną planszę pod nową planszę Planu Dnia w taki sposób, aby widoczne były klepsydry.

Podsumowanie zmian

Przygotowanie gry

- ▶ Użyjcie nowej planszy Planu Dnia zamiast planszy z gry podstawowej.
- ▶ Użyjcie nowego uzupełnienia planszy Spraw do Załatwienia. (W grze 3- i 5-osobowej będziecie także używali uzupełnienia z gry podstawowej).
- ▶ Użyjcie nowych kart specjalnych oraz kart specjalnych z gry podstawowej, ale nie mieszajcie ich ze sobą.
- ▶ Losowo wybierzcie żetony Planu Dnia na planszę Planu Dnia.
- ▶ Użyjcie nowych kart Testamentu, aby określić początkowy kapitał graczy oraz wskazać zestaw kart Posady.
- ▶ Każdy gracz posiada 3 figurki chłopców na posyłki.
- ▶ Dodajcie nowe karty do odpowiadających im talii.

Podczas rundy

- ▶ Na początku rundy gracze otrzymują pensję z karty Posady poprzez zsumowanie wartości monet niezakrytych znacznikami Obniżenia pensji.
- ▶ Na uzupełnieniu planszy Spraw do Załatwienia znajduje się jedna z nowych kart specjalnych (oprócz kart znanych z gry podstawowej, które są dostępne na planszy głównej.)
- ▶ Nowa plansza oferuje nowe Sprawy do Załatwienia:
 - ▷ Połóż znacznik Obniżenia pensji na wybranej monecie na karcie Posady.
 - ▷ Połóż znacznik Obniżenia pensji na wybranej monecie na karcie Posady **lub** weź rozszerzenie planszy gracza. W rozgrywce 5-osobowej możesz skorzystać z tego pola tylko, jeśli drugie pole oferujące daną korzyść jest już zajęte.
 - ▷ Weź kartę specjalną.
- ▶ Możesz położyć znacznik Obniżenia pensji na wybranej monecie na swojej karcie Posady poprzez zagranie karty z odpowiednim symbolem. (Wyjście do Opery działa jak zagranie karty z symbolem maski.)
- ▶ Pod żadnym pozorem, nie możesz w trakcie jednej rundy zdobyć więcej niż 1 znacznika Obniżenia pensji.

Koniec gry

Gracz posiadający kartę Posady nie może zbankrutować.

Po ostatniej rundzie, wszyscy gracze posiadający jeszcze pracę otrzymują pensję.

Nieruchomości



Nieruchomość może należeć do jednego ze wskazanych rodzajów. Wybierasz rodzaj w momencie jej zakupu i w trakcie gry możesz dowolnie go zmieniać. Innymi słowy, Nieruchomość jest zawsze tego rodzaju, który jest dla ciebie w danym momencie bardziej korzystny.

Taka Nieruchomość nie może jednak reprezentować obu rodzajów na raz. Nie możesz więc skorzystać podwójnie z przywileju Ogrodnika podczas jednej aktywacji.

Jeśli chcesz zdobyć znacznik Obniżenia pensji poprzez zakup tej Nieruchomości, musisz wziąć pod uwagę modyfikator do ceny tego rodzaju Nieruchomości, który widnieje przy monecie, którą chcesz zakryć.



Możesz położyć na karcie znacznik Towarzysza według standardowych zasad. Jeśli na polu znajduje się znacznik Towarzysza, na koniec rundy, w której nie zadbałeś o jej utrzymanie Nieruchomość traci 2 pola na swojej wartości (zamiast 1). Jeśli w danej rundzie utrzymywałeś Nieruchomość, nie traci ona na wartości.



Możesz zaprosić do towarzystwa albo psa, albo konia. Wybór należy do ciebie.



Ten Dom na wsi zapewnia darmowego Konia. Po zakupie Domu, połóż na karcie znacznik Konia.

Nie wykorzystujesz do tego celu ani karty Towarzysza, ani dodatkowej akcji. Znacznik Konia nie może zostać wykorzystany do zdobycia znacznika Obniżenia pensji (ale zażeganie Domu na wsi już tak, według standardowych zasad obniżania pensji).

Autor: Vladimír Suchý

Główny Ilustrator: Tomáš Kučerovský

Ilustracje na kartach: Václav Šlajch

Grafika: František Horálek

Instrukcja: Vít Vodička

Główni testerzy: Petr Murmak, Vít Vodička

Testerzy: my wife Katka, Rychlík, Vodka, Tuko, Marcela, Vlaada, eklp, dilli, Roneth, Dunde, vytick, Jája, Pidgin, Radka, Honza, Pogo and many others.

Specjalne podziękowania dla: Paul Grogan and people from The Gathering of Friends.

Wydarzenia



Używając pojedynczej akcji możesz zagrać kilka kart Wydarzeń z tym symbolem, o ile wszystkie karty posiadają inne nazwy. Możesz zagrać do 4 kart w jednej akcji.



Możesz odrzucić dowolną liczbę kart z symbolami steru lub wina. Każda odrzucona karta to dodatkowy wydatek 1 funta. Przywilej Wilka morskiego nie ma zastosowania wobec odrzuconych kart. Odrzucone karty nie mogą też zostać użyte do pozyskania znacznika Obniżenia pensji.



Ta karta posiada w swoim lewym górnym rogu 4 symbole. Kelner, Wóźnica, Wilk morski oraz Organizator wesel, wszyscy oni mogą przynieść ci korzyści z użycia tej karty. (Możesz otrzymać bonusy od różnych Pomocników z jedнокrotnego użycia karty.) Możesz zdobyć znacznik Obniżenia pensji i przykryć monetę oznaczoną dowolnym z tych 4 symboli.



Możesz sprzedać jedną Nieruchomość (bez zużywania kolejnej akcji). Podczas tej sprzedaży, zignoruj żetony zmian wartości na Rynku Nieruchomości.

Pomocnicy



Gdy zagrywasz kartę z symbolem Ożenku (Pierścionek zaręczynowy, Ślub, Prezent ślubny, Wieczór kawalerski) możesz wydać dodatkowo 1 funta. Jeśli zagrywasz kilka kart na raz, wydajesz 1 funta dodatkowo za każdą kartę.



W dowolnym momencie swojej tury możesz dobrać 6 kart i zatrzymać 1 z nich. (Pozostałe 5 kart odrzuć.)



© Czech Games Edition
Październik 2013
www.CzechGames.com