

Do księstwa przybyli kupcy wracający z Niderlandów...

Guldeny Księcia Bogusława

Instrukcja

(...) Wieźli oni wozы wielkie, pełne pieprzu i innych korzeni, i oclili to w Szczecinie, Dąbiu oraz Goleniowie właśnie jako przyprawę, o czym zwiędział się Żyd ochrzony z Kołobrzegu, nazwiskiem Fahrenheit, który w tym samym czasie przebywał w Szczecinie. Dobrze się on wyznawał na takich praktykach, poszedł tedy do księcia Bogusława i oznajmił, że pewną jest rzeczą, iż kupcy mają pod korzeniami sztabyki złota i srebra.

Posłał więc książę Bogusław kilka sług swoich z Żydem do Goleniowa, każąc pytać, jak też tam towar oclono. Oclono zaś jeno korzenie, toteż ludzie wysłani z Żydem sądzili, że nic

nie będzie z jego doniesienia. Żyd jednakowoż powiedział, że kupców trzeba przeszucać. Celnik oraz slugi kazali tedy opróżnić worki kupców. I znaleziono tam wiele sztabek złota i srebra, a gdy wozы kupieckie przeszukano dalej, znaleziono też przednie flamandzkie kobierce, których kupcy także nie oclili.

Poprowadzono ich tedy razem z towarami na powrót do Szczecina. Chcąc się tam wytłumaczyć, rzekli kupcy, iż mniemali, że nie dli się złota i srebra. To jednak nie pomogło. Podobne rzeczy z clammi tak często się przydarzały księciu Bogusławowi, że postanowił innym dać przykład, ażeby już tak

nie czynili, i zabrał kupcom wszystkie sztabyki złota, srebra, kobierce i co tam jeszcze mieli nie oclonego i pozwolił im odejść z resztą towaru, oni zaś byli radzi, że uszli z całą skórą.

A wszystko, co odebrał kupcom, warte było ponad dwanaście tysięcy guldenów, toteż wybić kazał reńskie złote guldeny z herbem swoim, Gryfem na jednej i z wizerunkiem Maryi na przeciwnej stronie. (...)

*Tomasz Kantzow, Pomerania**

1. Przygotowanie

GULDENY to gra dwuosobowa:

- Wybierz sposób rozgrywki – podstawowy albo w asyście **kart Książęcych** (pkt. 5) oraz wariant wygranej (pkt 4.)
- Umieść na środku złożoną planszę.
- Potasuj **karty 6 Rzemiosła**, rozdaj sobie i rywalowi po **6 kart**, resztę odłóż na bok w zakrytym stosie.
- Rozdaj **5** – po 5 dla każdego. Kolor zależy od strony planszy.
- Guldeny** zostają w sakiewce.
- Kartę Pomocy** utóż przed sobą, drugą oddaj rywalowi.

Podczas rozgrywki...

- Trzymaj swoje karty tak, żeby rywal nie widział, co się na nich znajduje.
- Po wyłożeniu karty, nie wolno Ci jej przenieść do innego kwartału.
- Po wyczerpaniu kart w stosach, gracze z kartami, które Wam pozostały.
- Żeby utworzyć **Cech Terminatorów** lub **Radę** nie musisz zagrywać kart po kolei: ważne, żeby w kwartale znalazły się 3 karty o kolejnych wartościach.

4. Wygrana:

WYBIERZ WARIANT

A. Władza

Wygrywa gracz, który jako pierwszy zajmie 3 sąsiednie lub 5 dowolnych kwartałów.

B. Złoto

Gra kończy się, w momencie, kiedy gracz zajmie 3 sąsiednie lub 5 dowolnych kwartałów. Zwycięża gracz z większą ilością złotych guldenów!

AUTORZY GRY TEGO WARIANTU NIE PRZETESTOWALI... GRACIE NA WŁASNĄ ODPOWIEDZIALNOŚĆ :)



NA PLANSZY:

W KWARTALE TARG RYBNY GRACZE WYŁOŻYLI **BRACI** I **RADE**. RADA JEST SILNIEJSZYM CECHEM NIŻ BRACIA I GRACZ, KTÓRY JĄ WYŁOŻYŁ ZAJMUJE KWARTAŁ.

- plansza – plan Szczecina podzielony na 9 kwartałów 1
- 54 karty Rzemiosła w 6 kolorach 2
- 10 kart Książęcych (w tym 2x Księżna Anna) 3
- 10 drewnianych rycerzy 4
- sakiewka z tuzinem guldenów 5
- 2 karty Pomocy 6

Elementy gry



Guldeny Księcia Bogusława



Karty książęce
występują w 3 rodzajach:

5. Rozgrywka z Kartami Książęcymi...

znacznie różni się od wariantu podstawowego. Polecamy ją doświadczonym graczom. W tej wersji, oprócz zwykłych kart Rzemiosła, macie do dyspozycji 9 potężnych kart Książęcych. Potrafią „namieszać” w rozgrywce i kompletnie zmienić przebieg pojedynku:

1. Pobierzcie po 7 kart **6** Rzemiosła, zamiast 6.
2. Potasowane i zakryte karty **6** Książęce ułóżcie obok stosu kart Rzemiosła.

W pierwszej turze wykładasz w kwartale kartę Rzemiosła, a następnie dobierasz kartę z jednego ze stosów: kart Rzemiosła lub kart Książęcych. W kolejnej turze możesz zagrać dowolną kartę.

1. Możesz mieć 7 kart. Jeżeli podczas gry okaże się, że otrzymasz ich więcej, odrzuć nadwyżkę.
2. Jeśli nie jesteś w stanie wyłożyć w kwartale karty Rzemiosła lub masz tylko karty Książęce – zagrywasz jedną z nich albo pasujesz.
3. Możesz posiadać dowolną ilość kart Książęcych ale użyć możesz jedną kartę więcej niż rywal.

Przykład: Masz zagrane dwie karty Książęce, a rywal jedną. Żeby zagrać trzecią kartę, musisz poczekać, aż rywal zagra swoją drugą kartę.

UWAGA! DZIAŁANIA KART KSIĄŻĘCYCH DOTYCZĄ TYLKO WOLNYCH KWARTAŁÓW

6. Siła Cechu od najsilniejszego do najsłabszego

a) Rada

Karty w tym samym kolorze, o kolejnych wartościach.



b) Bracia

Karty z tej samej Gildii (kolor nie ma znaczenia).



c) Czeladnicy

Karty w tym samym kolorze, z różnych Gildii.



d) Terminatorzy

Karty w różnym kolorze, o kolejnych wartościach.



e) Partacze

Zbieranina... Karty w różnym kolorze, z różnych Gildii.



1. KARTY DWORSKE

Karty zagrywasz na planszy tak, jak karty Rzemiosła.



Książna Anna... może wszystko!

Karta Księżnej zastępuje dowolną kartę Rzemiosła: wybierasz jej wartość i kolor.

♥ W TALII SĄ 2 KARTY KSIĘŻNEJ... MOŻESZ ZAGRAĆ TYLKO JEDNĄ! JEŚLI DOBIERZESZ DRUGĄ, NIE WOLNO CI JUŻ JEJ ZAGRAĆ. MOŻESZ JEDNAK JĄ ODRZUCIĆ.



Biskup

ma wartość 7, a Ty określasz jego kolor (jeden z kolorów kart Rzemiosła).



Rycerz

ma wartość 1, 2 lub 3. Wybierasz jedną z nich i określasz jego kolor (jeden z kolorów kart Rzemiosła).

2. KARTY MIEJSKIE

Karty zagrywasz umieszczając je w wybranym kwartale – obowiązują w nim zasady z karty.



Mincerz

Skarbiec musi być pełny! W walce o kwartał, na który rzucisz MINCERZA, kolor jest nieważny. Liczy się wyłącznie wartość kart.



Straż Książęca

Kwartał wymaga szczególnej uwagi! W kwartale, na który rzucisz elitarną STRAŻ KSIĄŻĘCĄ, umieszczasz po 4 karty Rzemiosła.

3. KARTY FORTUNY, OZNACZONE KONICZYNKĄ (♣)

Zagraj kartę, wykonaj działanie i odłóż ją odkrytą na bok. W trakcie dalszej gry można przeglądać zagrane karty.



Werbunek

Trzeba wymienić zaciężnych! Dobierz 3 karty z jednego lub dwóch stosów i odłóż 2 karty „z ręki” na spód właściwych stosów. Możesz odłożyć karty dobrane przed chwilą.



Mistrz Małodobry

Topór poszedł w ruch... Zabierz rywalowi dowolną kartę i odrzuć ją odkrytą na bok.



Zakonnicy

Żarliwe modły mnichów powodują, że rywala opuszczają wierni... Zabierz rywalowi dowolną kartę Rzemiosła i umieść ją w kwartale po swojej stronie.



Książę Bogusław

Działanie karty dotyczy Twojej strony: przenieś swoją dowolną kartę z kwartału do kwartału lub odrzuć ją odkrytą na bok. Ruch godny Księcia!

KARTY RZEMIOSŁA KARTY KSIĄŻĘCE