EFEKTY ŚW. BARBARY

Zwiększ / Zmniejsz swoją reputację o wskazaną wartość.

Natychmiast otrzymujesz wskazaną liczbę punktów.

Wykonaj wskazaną akcję **za darmo**.

Dowolna działka

Zarezerwuj **dowolną** działkę w Kutnej Horze **za darmo**.

2x

Wykonaj 2 akcje kopalni **za darmo** (użyj darmowych górników).

2x

Wykonaj 2 akcje dochodu (możesz 2 razy dodać arystokratę do rady miejskiej).

Usuń 1. od lewej dom (bez efektu) z dowolnego rzędu na swojej planszetce, aby zwiększyć produkcję danego dobra o 2.

Dla **każdego** Twojego budynku: zwiększ swoją reputację o 1 za każdy budynek publiczny znajdujący się obok tego budynku.

Bezpośrednio z banku

Dodaj arystokratę do rady miejskiej **za darmo** i **bezpośrednio z banku**.

Wybierz **1 ze swoich budynków**. Otrzymujesz 1 punkt za każdy pasujący symbol na sąsiednich budynkach i na obrzeżu.

EFEKTY KOPALNI I BUDYNKÓW

Zwiększ swoją produkcję danego dobra.

Przesuń dany wskaźnik dobra o 1 w prawo.

Przełóż wskazaną liczbę kart w talii rudy.

Przełóż wskazaną liczbę kart w talii populacji.

Weź wierzchni kafelek technologii górniczej i zagraj go tak, jakby to była darmowa kopalnia (użyj darmowego górnika).

Odwróć aktualny kafelek św. Barbary i zwiększ podatki.

Natychmiast otrzymujesz wskazaną liczbę punktów.

Zwiększ swoją reputację o wskazaną wartość.

Weź wskazaną liczbę żetonów pelikanów.

Zwiększ podatki o wskazaną wartość.

Weź z banku wskazany żeton arystokraty i dodaj go do puli arystokratów.

Usuń ze swojej planszetki 1 dom. (Musi to być dom najbardziej z lewej w danym rzędzie. Zignoruj jego efekt).

BUDYNKI GILDII

BUDYNKI PUBLICZNE

AKCJE

KOPALNIA. Możesz zapłacić 1, aby przesunąć do 2 górników do puli. Dobierz kafelki kopalni, wybierz 1. Wybierz pole na wejściu (zapłać 2) albo obok kopalni, albo pod kopalnią (zapłać najwyższy koszt widoczny na sąsiednich kopalniach). Oznacz kopalnię górnikiem.

PRAWA. Wybierz kafelek budynku. Zapłać koszt wskazany w kolumnie. Weź kafelek. Przesuń stos na koniec rzędu. Można brać tylko budynki własnych gildii albo budynki publiczne.

DZIAŁKA. Jeśli to możliwe, zarezerwuj działkę obok budynku. Zapłać koszt (najwyższy, jeśli sąsiaduje z kilkoma budynkami). Jeśli nie ma wolnej działki obok budynku, zarezerwuj dowolną działkę za 5 groszy. Jeśli Twoja reputacja wynosi 3 albo więcej, płacisz za działkę zawsze 1 grosz.

BUDYNEK. Zabierz znacznik działki i umieść kafelek budynku. Zapłać koszt . Rozpatrz efekty. Jeśli jest to budynek gildii, postaw dom i rozpatrz efekt domu.

DOCHÓD. Pobierz grosze na podstawie całej swojej produkcji. Możesz zapłacić 10 groszy, aby przesunąć żeton arystokraty z puli do rady miejskiej.

ŚW. BARBARA. Użyj 1 . Rozpatrz efekt aktualnego kafelka św. Barbary (zignoruj symbol podatku). Odwróć kafelek.

AKCJA UNIWERSALNA. Zmniejsz swoją reputację o 1, chyba że Twoja reputacja wynosi 6 albo więcej. Następnie wykonaj 1 z powyższych akcji.

PLANSZETKA GRACZA

1 Gdy Twoja reputacja wynosi 3 albo więcej, zarezerwowanie działki kosztuje Cię tylko 1 grosz.

+

0 Gdy Twoja reputacja wynosi 6 albo więcej, akcja uniwersalna nie kosztuje Cię reputacji.

Weź kafelek budynku **publicznego** za darmo (i przesuń jego stos na koniec rzędu).

PUNKTOWANIE ARYSTOKRATÓW

Dla **każdego** Twojego budynku: otrzymujesz 1 punkt za każdy budynek publiczny znajdujący się obok tego budynku.

Otrzymujesz 3 punkty za każde 2 **użyte** żetony pelikanów.

Otrzymujesz 2/4 punkty, jeśli masz 1/2 kopalnie w każdym rzędzie.

Otrzymujesz 3 punkty za każdą pustą kolumnę domów na swojej planszetce.

PUNKTOWANIE KOŃCOWE

Kutná Hora. Każdy budynek zapewnia 1 za każdy pasujący symbol na sąsiednich budynkach i obrzeżu.

Kopalnie. Punkty przyznaje się na podstawie liczby gwiazdek w każdym rzędzie.

Dochód. 1 / 10 groszy

Reputacja. Otrzymujesz punkty widoczne na torze reputacji.

Inne elementy. 1 za każdy niezbudowany budynek, który masz, każdy znacznik działki w Kutnej Horze i każdy nieużyty .