



MATTHIEU PODEVIN

JOËLLE DRANS



DROGI

DO

RZYMU



GRANNA



Witaj w starożytnym Cesarstwie Rzymskim!
 Stań na czele jednego z rodów i pomóż budować jego potęgę.
 Korzystając z systemu dróg połącz rosnące Cesarstwo i zapewnij mu dobrobyt.
 Wszystko po to, by zdobyć uznanie Cesarza.

Zawartość

- dwustronna plansza główna (z wariantem dla 2–3 i 4–5 graczy)
- 5 plansz graczy



- 125 żetonów dróg
- 5 żetonów punktacji



- 40 żetonów miast
- 40 żetonów zasobów



Przygotowanie do gry

- 1 Rozłóż planszę i połóż ją na środku stołu tak, aby widoczna była strona odpowiadająca liczbie graczy. Upewnij się, że wszyscy gracze mają do niej swobodny dostęp.
- 2 Umieść żetony miast w odpowiednich miejscach na mapie oznaczonych tym samym kolorem i wartością (opisaną cyframi rzymskimi).
- 3 Wymieszaj odwrócone ilustracją do dołu żetony zasobów. Następnie umieść po jednym losowo wybranym żetonie zasobu – ilustracją do góry – na każdym żetonie miasta.

Uwaga! W rozgrywce 2–3 osobowej korzystasz tylko z miast wskazanych na tym wariantcie planszy. Dodatkowo, zanim potasujesz żetony zasobów, odłóż do pudełka dwie złote monety i po jednym żetonie z każdego rodzaju zasobów, łącznie 10 żetonów.

- 4 Każdy gracz otrzymuje planszę gracza oraz 25 żetonów dróg w wybranym przez siebie kolorze.
- 5 Spośród wszystkich żetonów punktacji graczy biorących udział w rozgrywce wylosuj jeden. Wybrany żeton wskaże, który z graczy będzie rozpoczynał grę jako pierwszy.
- 6 Umieść żetony punktacji każdego z graczy na początku toru punktacji.

6

Tabela opisuje podsumowanie punktacji dostępnej w grze.



1	2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31	32
33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48
49	50	51	52	53	54	55	56
57	58	59	60	61	62	63	64
65	66	67	68	69	70	71	72
73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88
89	90	91	92	93	94	95	96
97	98	99	100				



4



Rozgrywka

Podczas gry gracze będą budować drogi, które połączą Rzym z najodleglejszymi zakątkami Cesarstwa Rzymskiego. Za każde nowe miasto, które połączą otrzymują żeton tego miasta oraz żeton znajdującego się w nim zasobu. Zdobyte w ten sposób żetony (miast oraz zasobów) pozwolą otrzymać dodatkowe punkty na końcu rozgrywki.

Ponadto w trakcie rozgrywki, gdy nowe miasto zostanie połączone z Rzymem, gracze otrzymują punkty, jeśli ich drogi wchodzi w skład takiego połączenia. Gra skończy się w momencie, gdy Rzym zostanie połączony ze wszystkimi miastami na planszy. Zwycięzcą zostanie gracz z największą liczbą punktów.

Przebieg gry

W trakcie rozgrywki gracze kolejno wykonują swoje tury zgodnie z ruchem wskazówek zegara. W swojej turze gracz musi połączyć Rzym z jednym nowym miastem, umieszczając jeden lub więcej żetonów dróg wzdłuż wybranej przez siebie trasy. Na danym odcinku trasy mogą znajdować się drogi tylko jednego gracza. Jednak cała droga z danego miasta do Rzymu może składać się z odcinków wybudowanych przez różnych graczy. Drogi należy układać zaczynając od Rzymu, a następnie gracze mogą rozbudowywać sieć dróg, przyłączając kolejne miasta do miast już wcześniej połączonych z Rzymem. Po wybudowaniu połączenia z nowym miastem, gracz zabiera żeton miasta oraz znajdujący się w mieście żeton zasobu.

Ten odcinek trasy wymaga 1 żetonu drogi



Ten odcinek trasy wymaga 2 żetonów dróg



W grze dostępnych jest 9 zasobów – mięso, pszenica, klejnoty, oliwki, winogrona, drewno, olej, wino i złoto. Po ich zdobyciu zasoby umieszczane są na planszy gracza. Istnieją dwa sposoby na uzyskanie punktów na koniec rozgrywki za zgromadzone zasoby. Osobno za różnorodność zasobów oraz osobno za liczbę tego samego zasobu. Wyjątkiem jest złoto, które ma swój własny tor na dole planszy gracza. Złoto pozwala również zdobyć dodatkowe punkty w trakcie rozgrywki.



Za każdy żeton drogi uwzględniony na najkrótszej trasie łączącej nowo połączone miasto z Rzymem gracz, który umieścił dany żeton otrzyma 1 punkt. Tak zdobyte punkty oznaczamy przesuwając znaczniki poszczególnych graczy o odpowiednią liczbę pól na torze punktacji.



Przykład przedstawia turę fioletowego gracza, który połączył Rzym z nowym miastem. Zabiera on żeton miasta oraz zasobu, a następnie sprawdza swoją drogę powrotną do Rzymu – w tym przypadku zarówno żółty gracz jak i fioletowy przyczynili się do połączenia Massilii do Rzymu, otrzymując zatem po 1 punkcie.

Jeśli istnieje więcej niż jedna droga prowadząca z powrotem do Rzymu, punktowana jest najkrótsza z nich. Jeśli istnieje wiele dróg tej samej długości, aktywny gracz może wybrać, której z nich użyje. Jeśli transportowanym zasobem jest złoto, gracze zdobywają 2 punkty zamiast 1 za każdy swój żeton drogi.



Fioletowy gracz łączy Rzym z nowym miastem. Najpierw zabiera żetony miasta i zasobu, a następnie sprawdza drogę powrotną do Rzymu. Ponieważ gracz otrzymał za to miasto żeton złota, wartość dróg zostaje podwojona podczas przyznawania punktów za ten odcinek. Podsumowując: fioletowy gracz otrzymuje 4 punkty za 2 odcinki drogi, a żółty gracz 2 punkty za 1 odcinek.

Budowa drogi przez połączone miasta



Gracz może zbudować nowe drogi przechodząc przez wcześniej zdobyte miasto, aby dotrzeć do niezajętego wcześniej obszaru.

Ponieważ Genua została już wcześniej zajęta, żółty gracz może zbudować swoją drogę przez to miasto, chcąc dotrzeć do miasta Augusta. W ten sposób gracz może zająć więcej niż jeden odcinek trasy w swojej turze.

Taka akcja sprawia, że to żółta droga jest najkrótszą drogą do Rzymu i tylko żółty gracz zdobędzie punkty za transport klejnotów z miasta Augusta.

Koniec gry

Gdy wszystkie miasta zostały połączone z Rzymem, rozpoczyna się ostateczne podliczenie punktacji. W celu wyłonienia zwycięzcy, gracze sumują punkty za zdobyte miasta, zasoby i bonus za drogi, dodając je do swoich dotychczas zdobytych punktów.

W PRZYPADKU REMISU ZWYCIĘZCĄ ZOSTAJE GRACZ Z:

1. Największą liczbą żetonów miast w różnych kolorach.
2. Największą liczbą żetonów złota.
3. Największą liczbą niewykorzystanych w grze żetonów dróg.

Jeśli dalej występuje remis, gracze wspólnie cieszą się zwycięstwem.

PUNKTACJA MIAST

Cyfry na miastach oznaczają liczbę punktów. Na końcu gry każdy gracz bierze pod uwagę jedynie najwyższą wartość zdobytego miasta w danym kolorze i otrzymuje za nie punkty.

Gracz posiada na końcu gry dwa niebieskie miasta o wartości 4 i 8, dwa żółte miasta o wartości 2 i 1 oraz trzy różowe miasta o wartości 1, 3 i 4. Zdobędzie 14 punktów: 8 (niebieskie) + 2 (żółte) + 4 (różowe) = 14.

BONUS ZA DROGI

Gracz z największą liczbą niewykorzystanych żetonów dróg otrzymuje 10 punktów. Gdy dwóch lub więcej graczy będzie posiadać tę samą liczbę niewykorzystanych żetonów, wszyscy zdobywają po 10 punktów.

Drogi Kliencie! Nasze gry kompletowane są ze szczególną starannością. Jeżeli jednak zdarzą się jakieś braki (za co z góry serdecznie przepraszamy), możesz przesłać nam reklamację e-mailem na adres: service@granna.pl.

Nie zapomnij podać swojego imienia i nazwiska oraz adresu (miasto, kod pocztowy, ulica, numer domu i mieszkania) oraz napisać, jakiego elementu gry brakuje.

Jeśli chcesz otrzymywać drogą elektroniczną informacje o nowościach, to napisz e-mail z taką informacją na adres: service@granna.pl i podpisz go imieniem i nazwiskiem.

Odwiedź nas na Facebooku: [facebook.com/grannagry](https://www.facebook.com/grannagry)

© 2020 GRANNA SP. Z O.O., ul. Księcia Ziemowita 47, 03-788 Warszawa

Wyprodukowano w Polsce. Wszystkie prawa zastrzeżone.



© 2019 HOLY GRAIL GAMES - wszelkie prawa zastrzeżone

PUNKTACJA ZASOBÓW

Gracze podliczają punkty za zestawy zasobów. Zestaw składa się z minimum dwóch żetonów. Osobno gracze podliczają punkty za zestawy różnych zasobów oraz za zestawy tego samego zasobu.

Uwaga! Żeton zasobu może należeć zarówno do zestawu różnych zasobów jak i do zestawu takich samych zasobów. Należy pamiętać, że punkty za złoto przyznawane są osobno. Przykład punktacji za zasoby znajduje się w pudełku.

- Punktacja za **różnorodność** zasobów (z wyłączeniem złota):

	WIELKOŚĆ ZESTAWU							
	1	2	3	4	5	6	7	8
	0	3	6	10	15	21	28	36
	LICZBA ZDOBYTYCH PUNKTÓW							

- Punktacja za liczbę **tych samych** zasobów:

	WIELKOŚĆ ZESTAWU							
	1	2	3	4	5	6	7	8
	0	4	9	16	25	36	49	64
	LICZBA ZDOBYTYCH PUNKTÓW							
	Tylko złoto							

PROJEKT GRY: Matthieu Podevin

PRODUKCJA: Jamie Parsons

KIEROWNICTWO ARTYSTYCZNE: Loïc Muzy

ILUSTRACJE: Joëlle Drans

PROJEKT GRAFICZNY: Quentin Saint-Georges & Joëlle Drans

KOREKTA TEKSTU: Raphaël Alcantara, Georgina Parsons, Owen Hermsen & Kayla Soule

DYREKTORZY: Eric Dubus, Olivier Melison & Jamie Parsons

REDAKCJA WYDANIA POLSKIEGO: Krzysztof Jurzysta

Opublikowane przez GRANNA SP. Z O.O. we współpracy z HOLY GRAIL GAMES.

00368/3