



## KSIĘSTWO

Gra, w której uczestnicy przenoszą się do Włoch, wcielając się w role właścicieli potężnych księstw.

	2-4
	45-90 min.
	+ 12



Gracz w swojej turze może wykonać dwie z trzech możliwych akcji. Może zdecydować się **aktywować karty akcji**, które pozwalają na rozwój w jego księstwie. Aktywacja następuje, kiedy gracz wykona akcję zapisaną na konkretnej karcie. Uczestnik może również wybrać **zamianę karty akcji**, może wziąć dowolną kartę znajdującą się w puli i zamienić ją na własną, nie ma jednak wówczas możliwości jej aktywowania. Gdy natomiast gracz zdecyduje się na **wzięcie** z magazynu **kostki wpływu**, może zastąpić ją kostką żywności lub pieniędzy.

Kiedy właściciel księstwa wykona swoje akcje, należy odpowiednio uzupełnić i ustawić karty, aby kolejny gracz mógł zacząć swoją turę. Jeżeli talia uzupełniająca jest pusta i nie można dołożyć kart do puli, trzeba przeprowadzić **rundę punktacji wojskowej**, w której porównuje się siłę militarną każdego z księstw. Po trzeciej z kolei corocznej rundzie punktacji wojskowej każdy z graczy podsumowuje własne punkty zwycięstwa. Właściciel najlepiej rozbudowanego księstwa wygrywa grę.

