

NA STRAGANIE

Gra o rywalizacji pomiędzy farmami autorstwa Rüdiger Dorna dla 2 do 4 sprytnych rolników

Minęły już czasy, gdy po zebraniu plonów wystarczyło dostarczyć je do lokalnej spółdzielni i cieszyć się wiejską sielanką. Obecnie żadna farma nie może się obejść bez małego straganu na miejscowym targu!

Wytwórz w swojej farmie naturalne produkty i sprzedaj je z zyskiem na swoim straganie. Czerp korzyści z wszystkich działań w twojej wiejskiej społeczności. Czy uda ci się odnieść największy sukces?

Elementy gry

Gra podstawowa



4 plansze farm (dwustronne)

Moduł przyspieszenia



1 plansza targu



100 żetonów towarów

(po 25 żetonów miodu, jajek, wełny i mleka)



40 żetonów worków



24 żetony słonecznika



4 żetony 50/100 monet (w 4 kolorach)



4 znaczniki monet (w 4 kolorach)



3 kości

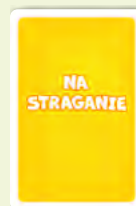


59 kart upraw
(z różnymi rewersami)



4 plansze straganów
(w 4 kolorach)

Moduł dodatkowy
Przyspieszenie

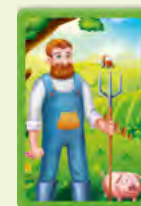


10 kart przyspieszenia

Moduł dodatkowy
Rolnik



40 żetonów transportu
(po 10 żetonów torby, traktora, tacek i beczki)



1 karta farmera

Moduł dodatkowy
Cele



6 kart celów




8 żetonów celów
(po 2 w każdym kolorze)



7 kafli umiejętności farmera

Przygotowanie gry

Przygotuj grę w następujący sposób:

- 1 Umieść **planszę targu** na środku obszaru gry.
- 2 Weź **6 kart upraw** oznaczonych  i rozłóż je losowo je na 6 ponumerowanych kramach, a następnie je odkryj.
- 3 Podziel pozostałe **karty upraw** na 6 stosów według cyfr na ich rewersach (od 1 do 6). Potasuj każdy z tych stosów. Następnie z każdego stosu weź liczbę kart wskazaną w poniższej tabelce i stwórz z nich zakrytą **talie upraw** w następujący sposób: karty z cyfrą 6 połóż na spodzie, na nich połóż karty z cyfrą 5 itd., dopóki na wierzchu stosu nie znajdą się karty z cyfrą 1 na rewersie. Umieść talie upraw obok planszy targu. Odlóż wszystkie niewykorzystane karty upraw z powrotem do pudełka – nie będą ci potrzebne podczas tej rozgrywki.

| Karty upraw potrzebne dla: | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
|----------------------------|---|---|---|---|---|---|
| 2 graczy | 5 | 5 | 5 | 3 | 7 | 2 |
| 3 graczy | 7 | 5 | 6 | 3 | 8 | 3 |
| 4 graczy | 8 | 6 | 8 | 4 | 9 | 4 |

- 4 Każdy gracz bierze **1 planszę farmy**, **1 stragan**, **1 znacznik monet** oraz **1 żeton 50/100 monet** w tym samym kolorze. Umieść swoją planszę farmy przed sobą tak, aby widoczna była strona z czerwonym dachem (bez traktora). Umieść swój stragan obok twojej farmy.
- 5 Umieść swój znacznik monet na polu 0 toru punktacji na planszy targu. Połóż swój żeton 50/100 monet przed sobą.
- 6 Umieść wszystkie towary, worki i słoneczniki obok planszy targu, tworząc z nich **pułę**.
- 7 Każdy gracz bierze **po 1 żetonie towaru każdego rodzaju** (miód, mleko, wełna i jajka) i umieszcza je na osobnych polach swojego straganu.
- 8 Każdy gracz bierze **2 żetony worków** i umieszcza je na swojej farmie pomiędzy domem a stodołą.
- 9 Gracz, który ostatnio był na wsi, bierze **3 kości** i staje się **pierwszym graczem**.

Do gry dołączone są 3 moduły dodatkowe. Radzimy, aby kilka pierwszych gier rozegrać, wykorzystując jedynie zasady gry podstawowej, bez używania modułów dodatkowych. Jeśli zdecydujesz się tak zrobić, odlóż elementy tych modułów z powrotem do pudełka.

Jeśli chcesz dodać do gry 1 lub więcej modułów dodatkowych, przeczytaj sekcję „Moduły dodatkowe”, zaczynając się na stronie 6 instrukcji.



Cel gry

Każdy z was posiada małą farmę składającą się z 10 pól uprawnych. Aktywowanie każdego z tych pól pozwala na wykonanie unikalnych akcji pozwalających zdobywać monety, jak np. produkcja czy sprzedaż towarów.

Możesz ulepszać swoją farmę poprzez kupowanie kart upraw z targu. Pozwalają one na wzmocnienie lub całkowitą zmianę efektu aktywacji twoich pól uprawnych.

Zwycięzcą zostanie gracz, który na koniec gry będzie posiadał najwięcej monet.

Przebieg gry

Rozgrywka w skrócie: Zaczynając od pierwszego gracza i kontynuując w stronę ruchu wskazówek zegara, gracze wykonują swoje tury. Podczas swojej tury najpierw ulepszasz swoją farmę, a następnie aktywujesz pole uprawne. W tym samym momencie także wszyscy inni gracze aktywują pole na swoich farmach. Dzięki temu w każdej turze wszyscy gracze czerpią korzyści z akcji takich jak produkcja lub sprzedaż towarów.

Szczegółowy przebieg: Podczas swojej tury wykonujesz po kolei następujące kroki:

1. **Rzuć kośćmi (tylko ty)**
2. **Ulepsz swoją farmę (tylko ty)**
3. **Aktywuj pole uprawne (wszyscy gracze)**
4. **Uzupełnij targ (tylko ty)**

1. Rzuć kośćmi (tylko ty)

Rzuć wszystkimi 3 kośćmi. Wybierz 1 kość i umieść ją przy kramie na targu odpowiadającym wartości na wybranej kości, a następnie weź znajdującą się tam kartę uprawy.



Możesz zapłacić 1 lub więcej **worków**, aby zmienić wartość na wybranej kości i wziąć inną kartę uprawy z targu (patrz: „Żetony - zdobywanie i płacenie” na stronie 5).
Za każdy worek, który zapłacisz, możesz zmienić wartość danej kości o 1 w górę (do maksymalnie 6) lub o 1 w dół (do minimalnie 1). Oznacza to, że aby zmienić wartość kości z 1 na 6 musisz zapłacić 5 worków.

Przykład: Trwa tura Ani.
Na trzech kościach wyrzuca 2, 3 i 4. Wybiera kość z wartością 4 i płaci 2 worki, aby użyć ją jako kości o wartości 6. Umieszcza kość na kramie z numerem 6 i bierze leżącą tam kartę uprawy.



2. Ulepsz swoją farmę (tylko ty)

Umieść kartę uprawy wziętą podczas kroku 1 na dowolnym polu uprawnym swojej farmy. Zakrycie poprzedniego pola spowoduje zmianę jego efektu na efekt z karty uprawy. Jeśli na wybranym polu leży już jakaś karta uprawy, odrzuć ją do pudełka – na każdym polu twojej farmy możesz posiadać tylko 1 kartę uprawy.

3. Aktywuj pole uprawne (wszyscy gracze)

Dodaj wartości z dwóch pozostałych kości. Ich suma wskazuje na numer pola uprawnego, które **każdy gracz może aktywować** na swojej farmie, aby wykonać wskazaną na nim akcję.



Każdy gracz może zapłacić 1 lub więcej worków, aby zmienić łączną wartość na kościach i aktywować inne pole uprawne na swojej farmie. Przebiega to w podobny sposób jak podczas kroku 1. Rzuć kośćmi (do maksymalnie 12 i minimalnie 2).

Ważne: Przy pomocy 1 worka możesz zmienić łączną wartość z 12 na 11, ale nie możesz zmienić wartości z 12 na 3 mimo tego, że pole uprawne 3 znajduje się tuż obok pola 2/12. Aby zmienić łączną wartość z 12 na 3, należy zapłacić 9 worków.

Ważne: Płacąc workami, zmieniasz łączną wartość kości jedynie dla siebie! Nie przekreślasz fizycznie żadnej kości na inny wynik. Dla pozostałych graczy łączna wartość na kości pozostaje bez zmian.

Przykład: Ani pozostały 2 kości z wartościami 2 i 3, czyli o łącznej wartości 5. Płaci 1 worek, aby mogła użyć wartości 4 zamiast wyrzuconej na kościach łącznej wartości 5, i aktywuje odpowiednie pole uprawne na swojej farmie. Bartek płaci 2 worki, aby aktywować pole 7, ponieważ nie chce aktywować pola 5. Kości cały czas pokazują wartości, które zostały na nich wyrzucone (w tym przypadku 2 i 3), i nie należy ich zmieniać. Dlatego jeśli Tomek nie zapłaci żadnych worków, aktywuje pole uprawne 5.

Szczegółowe objaśnienia akcji zapewnianych przez pola podczas ich aktywacji znajdują się na stronie 4 („Akcje z pól uprawnych”).

Uwaga: Jeśli to wasza pierwsza gra w „Na straganie”, sugerujemy, aby gracze aktywowali swoje pola pojedynczo, zaczynając od gracza, który rzucał 3 kośćmi, i kontynuując zgodnie z ruchem wskazówek zegara. W późniejszych rozgrywkach wszyscy gracze mogą aktywować swoje pola jednocześnie, aby przyspieszyć grę.

4. Uzupełnij targ (tylko ty)

Weź wierzchnią kartę z talii upraw i umieść ją na pustym kramie na targu.

Podaj 3 kości graczowi po twojej lewej, aby mógł rozpocząć kolejną turę.

Akcje z pól uprawnych

Wyróżniona środkowa część pola uprawnego wskazuje akcję, którą należy wykonać, gdy pole uprawne jest aktywowane.

Jeśli przedstawione są jedynie towary, worki i/lub monety, gracz je zyskuje.

Wszystko, co zyskujesz z akcji z pola uprawnego, jest nazywane **produkcją**.



Zyskujesz 2 żetony jajek.



Zyskujesz 1 wybrany przez ciebie żeton towaru.



Zyskujesz 2 żetony worków i 1 monetę.

Niektóre karty uprawy mogą zostać użyte tylko raz. Kiedy aktywujesz kartę uprawy z symbolem „1x” i czerwonym tłem, wykonujesz akcję, po czym natychmiast odrzucasz kartę do pudełka. (W ten sposób pole uprawne znajdujące się pod tą kartą jest ponownie widoczne).



Zyskujesz po 1 żetonie miodu, jajka, wełny i mleka. (Następnie odrzuć tę kartę).



Zyskujesz 3 **identyczne** żetony towarów wybranego przez ciebie rodzaju. (Następnie odrzuć tę kartę).

Czerwona strzałka oznacza, że musisz zapłacić wszystkim tym, co jest wskazane po jej **lewej** stronie, aby zyskać wszystko to, co wskazane po jej **prawej** stronie. Możesz użyć tego efektu tylko raz na aktywację.



Zapłać 1 żeton miodu, aby zyskać 3 monety. (Nie możesz odrzucić dodatkowego żetonu miodu, aby użyć tego efektu więcej razy).



Zapłać 2 **identyczne** towary i 2 **inne identyczne** towary, aby zyskać 1 worek i 7 monet.



Zapłać 1 worek, aby zyskać 2 wybrane przez ciebie towary.



Odrzuć 1 kartę uprawy z twojej farmy, aby zyskać 4 monety. Uwaga: nie można opłacić efektu tej karty poprzez odrzucenie jej samej.

Niektóre karty uprawy posiadają dwa osobne obszary z symbolami. Jeśli aktywujesz pole uprawne z jedną z takich kart, musisz wybrać z niej 1 obszar, który aktywujesz. Nie możesz aktywować obu obszarów.



Zyskujesz 1 żeton miodu i 1 żeton jajka **ALBO** płacisz 1 żeton miodu i 1 żeton jajka, aby zyskać 6 monet.

Zielona strzałka oznacza, że zamiast tego pola uprawnego możesz aktywować pole, na które wskazuje strzałka.



Aktywuj pole uprawne znajdujące się nad tym polem. Przykład: Jeśli ta karta leży na polu 9 i aktywujesz je, zamiast tego aktywowane zostaje pole 4. Uwaga: Tę kartę można umieścić tylko na polach 7-11!



Aktywuj pole uprawne po lewej albo po prawej stronie tego pola. Przykład: Jeśli ta karta leży na polu 9 i aktywujesz je, możesz wybrać, czy chcesz zamiast tego aktywować pole 8 czy pole 10. Jeśli ta karta leży na polu 6, musi zostać aktywowane pole 5 – nie możesz aktywować pola 7, ponieważ nie znajduje się po lewej ani po prawej stronie pola 6.

Ważne: Żetony worków muszą zawsze zostać zapłacone **PRZED** aktywaniem pola uprawnego i dopiero **PO** tym możesz użyć zielonej strzałki.

Ważne: Możesz aktywować pole uprawne z zieloną strzałką, aby aktywować inne pole z zieloną strzałką.

Słoneczniki

Niektóre pola uprawne produkują słoneczniki, gdy zostaną aktywowane.



Zyskujesz 1 żeton słonecznika. (Następnie odrzuć tę kartę).



Zapłać 2 wybrane przez ciebie żetony towarów, aby zyskać 1 żeton słonecznika.

Za każdym razem, gdy zyskujesz żeton słonecznika, umieść go na jednym ze wskazanych miejsc przy wybranym polu uprawnym swojej farmy. Jak widać na twojej planszy, możesz posadzić maksymalnie 2 słoneczniki na polach 2/12, 3, 4, 5, 9, 10 oraz 11. Możesz posadzić maksymalnie 1 słonecznik na polu 6 oraz 8. Nie możesz posadzić żadnego słonecznika na polu 7.

Każdy żeton słonecznika daje ci dodatkowe korzyści w postaci podniesienia produkcji pola, przy którym jest posadzony, o dokładnie 1 żeton. Jeśli produkujesz kilka różnych rzeczy, możesz wybrać, której z danych rzeczy wyprodukujesz o 1 żeton więcej.

Dotyczy to każdego słonecznika osobno. Jeśli przy danym polu uprawnym są posadzone 2 słoneczniki, możesz wybrać 2 różne żetony jako otrzymaną korzyść, jeśli to możliwe.



Zyskujesz 2 (1+1) żetony mleka.



Zyskujesz 4 (3+1) **identyczne** żetony towarów wybranego przez ciebie rodzaju. (Następnie odrzuć tę kartę).



Zyskujesz 2 (1+1) żetony miodu i 1 żeton jajka **ALBO** 1 żeton miodu i 2 (1+1) żetony jajek **ALBO** płacisz 1 żeton miodu i 1 żeton jajka, aby zyskać 7 (6+1) monet.



Zyskujesz 3 (2+1) żetony worków i 1 monetę **ALBO** 2 żetony worków i 2 (1+1) monety.



Zyskujesz 4 (2+2) worki i 1 monetę **ALBO** 3 (2+1) worki i 2 (1+1) monety **ALBO** 2 worki i 3 (2+1) monety.

Pola z tym symbolem nie przynoszą żadnych korzyści ze słoneczników, gdy zostaną aktywowane.

Niektóre pola uprawne wymagają do produkcji zapłacenia słonecznika.



Zapłać 1 słonecznik i 1 worek, aby zyskać 5 monet. Uwaga: Jeśli do zapłaty użyjesz słonecznika, który jest posadzony przy tym polu uprawnym, nie otrzymasz dodatkowych korzyści z tego słonecznika!

Żetony – zyskiwanie i płacenie

Za każdym razem, gdy zyskujesz żetony towaru, worków lub słoneczników, bierzesz je z puli. Za każdym razem, gdy płacisz jedną z tych rzeczy, odkładasz ją z powrotem do puli.

Liczba żetonów w grze jest nieograniczona. Jeśli w puli żetonów zabraknie jakichś żetonów, możesz je zastąpić przy użyciu innych drobnych przedmiotów, np. guzików.

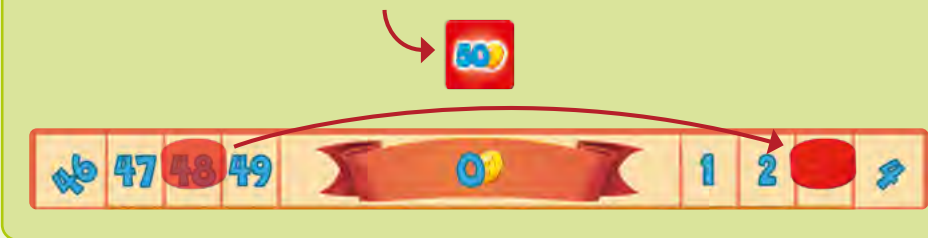
Każdy żeton towaru, który otrzymujesz, musisz umieścić na swoim straganie, który **może pomieścić łącznie 16 towarów**. Jeśli zyskasz więcej towarów, niż możesz zmieścić na swoim straganie, musisz **natychmiast** odłożyć nadmiarowe żetony do puli. Możesz wybrać żetony towaru do odłożenia zarówno spośród tych właśnie otrzymanych, jak i już znajdujących się na twoim straganie.

Żetony worków nie są przechowywane na twoim straganie. Umieść je na twojej farmie, na obszarze pomiędzy domem a stodołą.

Tor monet

Za każdym razem, gdy zyskujesz monety, przesunij swój **znacznik monet** na torze punktacji o odpowiednią liczbę pól. Gdy tylko twój znacznik monet osiągnie lub przekroczy 50, umieść **obok** pola 0 **żeton 50/100 monet** w twoim kolorze, stroną „50” do góry.

Przykład: Ania ma 48 monet. Zyskuje 5 monet. Umieszcza więc obok pola 0 swój żeton 50/100 monet (stroną „50” do góry) i przesuwa swój znacznik monet na pole 3 toru punktacji. Wskazuje to, że ma teraz łącznie 53 monety.



Później, gdy twój wskaźnik monet osiągnie lub przekroczy 100, odwróć twój żeton 50/100 monet na drugą stronę (aby pokazywał „100”).

Koniec gry

Gra kończy się w momencie, gdy gracz nie jest w stanie uzupełnić targu nową kartą uprawy, ponieważ talia upraw jest pusta. (W trakcie gry możecie w dowolnym momencie sprawdzać liczbę kart, jaka pozostała w talii upraw).

Uwaga: Podczas przygotowania gry liczba kart w talii upraw jest dostosowywana do liczby graczy w taki sposób, aby każdy wykonał tyle samo rzutów kośćmi.

Końcowa aktywacja pola: Każdy gracz może teraz aktywować 1 ze swoich pól uprawnych (bez rzucania kośćmi).

Wygrywa gracz, który po zakończeniu wszystkich aktywacji posiada najwięcej monet. W przypadku remisu (na dowolnym miejscu) wszyscy remisujący gracze sumują swoje żetony towarów i worków. Gracz, który posiada ich więcej, wygrywa remis. Jeśli gracze nadal remisują, wspólnie zajmują dane miejsce.

Moduły dodatkowe

W grze zawarte zostały 3 moduły dodatkowe, oferujące nowe możliwości i zmienność rozgrywki. Kiedy zdobędziecie już nieco doświadczenia w grze podstawowej, możecie dołączyć do waszych rozgrywek 1 lub więcej modułów dodatkowych, dowolnie je łącząc.

Moduł przyspieszenia

Dzięki modułowi przyspieszenia gracze rozpoczynają rozgrywkę z różniącymi się od siebie farmami. Pozwala to na opracowanie bardziej złożonej strategii już na wczesnym etapie gry.

Podczas przygotowania gry należy zastosować następującą zmianę:

- Podczas kroku 4 umieść swoją planszę farmy przed sobą tak, aby widoczna była strona z czarnym dachem i traktorem.

Na końcu przygotowania gry wykonaj te dodatkowe kroki:

- Potasuj karty przyspieszenia i stwórz z nich tyle zestawów po 2 karty, ilu jest graczy. Umieść zestawy odkryte w obszarze gry. (Pozostałe karty przyspieszenia odłóż do pudełka – nie będą już potrzebne podczas tej gry).
- Zaczynając od gracza po prawej od pierwszego gracza i kontynuując w stronę przeciwną ruchowi wskazówek zegara, każdy gracz wybiera 1 zestaw 2 kart. Pierwszy gracz bierze zestaw jako ostatni, ale będzie zaczynał grę.
- Umieść 2 wybrane przez siebie karty na polach uprawnych 4 i 8 swojej farmy. Możesz zdecydować, na którym polu uprawnym położysz którą kartę.

Pozostałe zasady pozostają bez zmian.

Uwaga: Jeśli aktywujesz kartę uprawy z symbolem „1x” znajdującą się na polu 4 lub 8, musisz ją odrzucić w normalny sposób. W ten sposób widoczne będzie puste pole uprawy, które nie będzie nic produkować podczas aktywacji, dopóki nie położysz na nim nowej karty uprawy w jednej z następnych tur.

Moduł farmera

Na farmie zawsze jest wiele do zrobienia. Aby pracować efektywniej, możesz użyć do transportowania swoich towarów różnych dostępnych przedmiotów. Jednak skorzystanie z transportu spowoduje, że stracisz okazję do ulepszenia swoich pól uprawnych.

Podczas przygotowania gry należy postępować według standardowych zasad. Na końcu przygotowania gry wykonaj te dodatkowe kroki:

- Pomieszaj zakryte kafelki umiejętności rolnika. Następnie odkryj 4 z nich. (Pozostałe kafelki odłóż do pudełka – nie będą już potrzebne podczas tej gry).
- Umieść wszystkie żetony transportu w puli żetonów.

- Weź po 1 żetonie transportu każdego typu i przyporządkuj je losowo po 1 do każdego kafelka umiejętności farmera. Nie ma znaczenia, który kafelek umiejętności rolnika otrzyma który żeton transportu.
- Rzuć 1 kością. Zamień kartę uprawy z kramu odpowiadającego wynikowi na kości na kartę farmera. (Odłóż kartę uprawy do pudełka – nie będzie już potrzebna podczas tej gry).

Uwaga: Jeśli gracze również z modułem przyspieszenia, wybierzcie swoje karty przyspieszenia **po** przygotowaniu modułu farmera.

Podczas rozgrywki należy stosować następujące zmiany zasad:

Podczas kroku 1. Rzuć kośćmi: Za każdym razem, gdy umieszczasz kość na kramie z farmerem, zmień następne kroki w poniższy sposób:

- Weź farmera i połóż go na wierzchu talii upraw (ma to przypominać o tym, co musisz zrobić później – patrz niżej).
- Pomiń krok 2. Ulepsz swoją farmę. Zamiast tego weź z puli **2 żetony transportu różnego rodzaju**.
- Podczas kroku 4. Uzupełnij targ: najpierw wybierz 1 z 5 znajdujących się na kramach kart upraw i odrzuć ją, a na jej miejscu połóż kartę rolnika. Oznacz to, że **nie możesz odłożyć** farmera na pusty kram, na którym znajdował się na początku tej tury! Następnie według standardowych zasad umieść wierzchnią kartę talii upraw na pustym kramie (tym samym, na którym na początku tej tury znajdował się farmer).

Następujące zasady dotyczą żetonów transportu:

- Jeśli w puli nie ma żetonu transportu, który chcesz wziąć, możesz wziąć go od innego gracza.
- Żetony transportu muszą być przechowywane na twoim straganie w taki sam sposób jak żetony towarów. Twój stragan może teraz pomieścić łącznie 16 żetonów towarów i transportu.
- W każdej turze (niezależnie od tego, kto jest aktywnym graczem) możesz zapłacić 1 żeton transportu, aby użyć odpowiadającej mu umiejętności farmera. Możesz zrobić to dowolną liczbę razy, ale w każdej turze możesz zapłacić żetonu transportu danego rodzaju tylko 1 raz. Szczegółowe objaśnienie wszystkich umiejętności farmera znajduje się po prawej stronie.
- Możesz użyć żetonów transportu także podczas końcowej aktywacji pola uprawnego. Tak jak wcześniej, możesz zapłacić żetonem transportu danego rodzaju tylko 1 raz.
- Na końcu gry otrzymujesz 1 monetę za każdy żeton transportu na twoim straganie.

Wszystkie inne zasady pozostają bez zmian.

Umiejętności farmera



Podczas kroku 3. Aktywuj pole uprawne: jeśli obie pozostałe kości pokazują tę samą wartość, możesz zapłacić odpowiadający tej umiejętności żeton transportu, aby zyskać 1 wybrany przez ciebie żeton towaru. (Uwaga: Ponieważ worki nie zmieniają fizycznie wartości na kościach, nie można ich użyć do aktywowania tego efektu).



Podczas kroku 3. Aktywuj pole uprawne: jeśli obie pozostałe kości pokazują tę samą wartość, możesz zapłacić odpowiadający tej umiejętności żeton transportu, aby zyskać 2 żetony worków. (Uwaga: Ponieważ worki nie zmieniają fizycznie wartości na kościach, nie można ich użyć do aktywowania tego efektu).



W dowolnym momencie możesz zapłacić odpowiadający tej umiejętności żeton transportu oraz 2 dowolne żetony towarów, aby zyskać 2 dowolne żetony towarów.



W dowolnym momencie możesz zapłacić odpowiadający tej umiejętności żeton transportu oraz 2 żetony worków, aby zyskać 2 dowolne żetony towarów **ALBO** zapłacić odpowiadający tej umiejętności żeton transportu oraz 2 dowolne żetony towarów, aby zyskać 2 żetony worków.



Kiedy zyskasz 1 żeton słonecznika, możesz zapłacić odpowiadający tej umiejętności żeton transportu, aby posadzić słonecznik przy polu 7 tak, jakby był tam dostępny symbol słońca. Przy polu 7 możesz mieć posadzone maksymalnie 2 słoneczniki.



Możesz zapłacić odpowiadający tej umiejętności żeton transportu, aby wybrać 2 dowolne pola uprawne na twojej farmie i zamienić miejscami leżące na nich karty upraw. Aby użyć tej umiejętności, oba wybrane pola uprawne muszą zawierać kartę uprawy.



Podczas kroku 3. Aktywuj pole uprawne: możesz zapłacić odpowiadający tej umiejętności żeton transportu, aby aktywować pole uprawne znajdujące się nad lub pod polem, które normalnie byś aktywował. Zanim wybierzesz pole uprawne, które aktywujesz, możesz w normalny sposób użyć worków, aby zmienić łączną wartość na kościach.

Przykład: Łączny wynik na kościach to 7. Bartek używa worka, aby zamiast tego aktywować pole 6. Następnie odrzuca odpowiedni żeton transportu, aby zamiast pola 6 aktywować pole 11 (które znajduje się pod polem 6).

Moduł celów

Mieszkańcy twojej wsi zorganizowali zawody dla farmerów. Ten, kto jako pierwszy zrealizuje określone cele, otrzyma od nich sówitą nagrodę!

Podczas przygotowania gry należy postępować według standardowych zasad. Na końcu przygotowania gry wykonaj te dodatkowe kroki:

- Potasuj wszystkie karty celów rewersem do góry, a następnie odkryj 2 z nich. (Pozostałe karty celów odłóż do pudełka – nie będą już potrzebne podczas tej gry).
- Każdy gracz bierze 2 żetony celów w swoim kolorze.

Uwaga: Jeśli gracze również z modułem przyspieszenia, wybierzcie swoje karty przyspieszenia **po** przygotowaniu modułu celów.

Podczas rozgrywki należy stosować następujące zasady:

- Pierwszy gracz, który spełni warunki danej karty celu, zyskuje 6 monet.
- Drugi gracz, który spełni warunki danej karty celu, zyskuje 3 monety.
- Jeśli w tej samej turze więcej niż 1 gracz spełni warunki danej karty celu, wszyscy ci gracze zyskują odpowiednią liczbę monet.
- Gracz może wypełnić każdy cel tylko raz. Kiedy spełnisz warunki danej karty celu, umieść na niej 1 z twoich znaczników celu, zakrywając liczbę monet, które otrzymałeś. W ten sposób oznaczasz, że już wypełniłeś ten cel.
- Na końcu każdej tury, jeśli karta celu została wypełniona przez przynajmniej 2 graczy, zakryj ją, aby oznaczyć, że do końca gry **żaden inny gracz nie może już wypełnić tego celu**. Jeśli więc więcej niż 1 gracz spełni warunki karty celu po raz pierwszy (i każdy z nich otrzyma po 6 monet), żaden inny gracz nie będzie już mógł wypełnić tego celu.

Wszystkie inne zasady pozostają bez zmian.

Karty celów



Musisz posiadać 5 lub więcej symboli straganu na swoich polach uprawnych.



Musisz posiadać 6 lub więcej identycznych żetonów towarów (dowolnego rodzaju).



Musisz posiadać 8 lub więcej żetonów worków.



Musisz posiadać 5 lub więcej żetonów słoneczników.



Musisz posiadać karty upraw na wszystkich 5 polach uprawnych w górnym rzędzie twojej farmy. (Możesz również posiadać karty upraw w dolnym rzędzie).



Musisz posiadać w pełni zaopatrzonego stragan, tzn. musisz mieć w nim 16 żetonów towarów i/lub transportu.

Twórcy gry

Autor gry: Rüdiger Dorn

Ilustracje i projekt graficzny: Fiore GmbH

Realizacja: Stefan Stadler, Thygra Spiele

Instrukcja: Thygra Spiele, Stefan Stadler

Tłumaczenie: Aleksandra Miszta

Korekta wersji polskiej: Krzysztof Bernacki, Łukasz Chelmecki

Wersja polska:



GALAKTA
ul. Łagiewnicka 39
30-417 Kraków
tel. 12 656 34 89
www.Galakta.pl



Pegasus Spiele

© 2020 Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Niemcy.
Wszystkie prawa zastrzeżone.

Kopiowanie lub udostępnianie instrukcji, elementów gry oraz ilustracji bez uprzedniej zgody jest zabronione.