

SANTIAGO



Wiek graczy: 10+
Liczba graczy: 3-5 osób
Czas gry: 60 minut

INSTRUKCJA

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA



- plansza



- 3 palmy



- 72 banknoty (po 24 sztuki: 1 escudo, 2 escudos, 5 escudos)



- 45 żetonów plantacji (po 9 sztuk: banany, kokosy, arbuzy, winogrona, papryka)



- pionek źródła wody



- 110 rolników (po 22 sztuki w 5 kolorach)



- 15 niebieskich kanałów



- 5 kanałów graczy (po 1 sztuce w 5 kolorach)



- żeton budowniczego kanału
- instrukcja

CEL GRY

Gracze wcielają się w plantatorów uprawiających banany, paprykę, arbuzy, winogrona i kokosy. Nic jednak nie urośnie bez wody. Każdy gracz stara się doprowadzić wodę do swoich pól. Nienawodnione plantacje wyschną, pozbawiając ich właścicieli zarobku. Powiększaj swoje plantacje, nawadniaj je i zarabiaj escudos! Wygra gracz mający najwięcej punktów na koniec gry.

PRZYGOTOWANIE GRY



- A** Planszę połóż na środku stołu.
- B** Pionek źródła wody umieść na planszy.

Pionek źródła musi się znajdować **na skrzyżowaniu grubych linii**. Im bliżej krawędzi planszy ustawisz pionek źródła, tym trudniejsza będzie rozgrywka. Dlatego przed pierwszą rozgrywką umieść źródło na jednym ze skrzyżowań znajdujących się w środkowej części planszy.



- C** **3 palmy** umieść na 3 różnych kwadratowych polach planszy. Pola te nie mogą się ze sobą stykać krawędziami lub wierzchołkami. Żadne z tych pól nie może też przylegać do pionka źródła wody.
- D** **Żetony plantacji** połóż na stole (obrazkami plantacji do dołu) i dokładnie pomieszaj. Następnie ułóż je w stopy obok planszy (wciąż obrazkami do dołu):
 - w rozgrywce 3-osobowej: **4** stopy po **11** żetonów*,
 - w rozgrywce 4-osobowej: **4** stopy po **11** żetonów*,

- w rozgrywce 5-osobowej: **5** stosów po **9** żetonów.

* W wariantcie 3- i 4-osobowym pozostanie 1 żeton plantacji – odłóż go do pudełka. Przed odłożeniem pokaż go pozostałym graczom, aby wszyscy wiedzieli, jakiego rodzaju żeton nie weźmie udziału w grze.

- E** Daj każdemu graczowi **po 1 niebieskim kanale**.
- F** Pozostałe **niebieskie kanały** umieść obok planszy:
 - w rozgrywce 3-osobowej: **11** niebieskich kanałów,
 - w rozgrywce 4-osobowej: **11** niebieskich kanałów,
 - w rozgrywce 5-osobowej: **9** niebieskich kanałów.
- G** Daj każdemu **po 1 kanale gracza** w wybranym kolorze (pozostałe kanały graczy odłóż do pudełka).
- H** Daj każdemu graczowi **po 22 rolników** w wybranym kolorze (pozostałych rolników odłóż do pudełka).
- I** Daj każdemu graczowi **po 10 escudos** (w dowolnych nominałach). Przed rozpoczęciem gry podejmijcie decyzję, czy w trakcie rozgrywki posiadane pieniądze mają być ujawniane, czy nieujawniane pozostałym graczom.
- J** Pozostałe banknoty podziel według nominałów i umieść obok planszy. Będzie to bank. Podczas gry każdy może rozmieniać w banku swoje pieniądze.
- K** Gracz, który ostatnio uprawiał pole lub działkę (lub najstarszy gracz), dostaje żeton budowniczego kanału. Kładzie go na stole przed sobą.

Poniżej znajdują się ogólne informacje o kanałach nawadniających i plantacjach. Po zapoznaniu się z nimi łatwo opanujesz reguły gry przedstawione w dalszej części instrukcji.

BUDOWA KANAŁÓW NAWADNIAJĄCYCH

Kanały budowane przez graczy tworzą sieć nawadniającą plantacje. Buduje się je zgodnie z poniższymi zasadami:

- Pierwszy kanał umieszczony na planszy **musi przylegać do źródła**.
- Kanały można budować wyłącznie **na grubych liniach planszy**.
- Każdy kanał musi być wybudowany **pośród skrzyżowaniami** grubych linii.
- Każdy kolejny kanał musi **przylegać do istniejącej sieci kanałów**.
- Sieć kanałów może się rozrastać **w dowolnym kierunku**.



ZAKŁADANIE PLANTACJI

Co rundę gracze będą zdobywać żetony plantacji i umieszczać je na planszy zgodnie z poniższymi zasadami:

- Zdobyty żeton plantacji należy od razu położyć **na dowolnym polu planszy**.
- Po założeniu plantacji gracz umieszcza na niej **rolników** – tylu, ile rysunków rolników znajduje się na plantacji.



Na tej plantacji gracz umieszcza 1 rolnika.

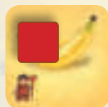
Na tej plantacji gracz umieszcza 2 rolników.

- Plantacja może, ale nie musi przylegać do plantacji znajdujących się na planszy.
- Plantacja może, ale nie musi przylegać do kanału nawadniającego znajdującego się na planszy (choć zazwyczaj opłaca się zakładać plantacje przy kanałach).
- Plantacja może zostać umieszczona **na polu z palmą**. W takiej sytuacji palmę należy przenieść na żeton plantacji.

WYSYCHANIE PLANTACJI

Rolnicy znajdujący się na plantacji uprawiają ją i dbają o to, żeby plony były dorodne. Jeśli nie będzie ona nawodniona, nic na niej nie urośnie, a rolnicy zrezygnują z pracy.

- Jeśli plantacja przynajmniej jednym bokiem przylega do kanału, do końca gry uważana jest za **nawodnioną**.
- Co rundę wszystkie nienawodnione plantacje **tracą po 1 rolniku** (odkładani są do pudełka).
- Po zdjęciu ostatniego rolnika plantacja staje się **neutralna** – nie należy do żadnego gracza.
- Nienawodniona plantacja neutralna **wysycha**. Przekręca się ją na drugą stronę (obrazkiem suchej ziemi do góry).
- Na wyschniętej plantacji nic już nie urośnie do końca gry (doprowadzenie do niej wody nic nie pomoże).



*Jeśli ta plantacja nie zostanie nawodniona, znajdujący się na niej rolnik **czzerwonego** gracza odejdzie.*



*Po odejściu rolnika, plantacja staje się **neutralna** (nie należy już do **czierwonego** gracza). Jeśli nie zostanie nawodniona, wyschnie.*



*Nienawodniona plantacja **neutralna** wysycha – żeton należy przekręcić na drugą stronę. Do końca gry pozostanie ona wyschnięta.*

POWIĘKSZANIE PLANTACJI

- Wszystkie plantacje tego samego rodzaju przyległe do siebie bokami tworzą większą plantację.
- Na żetonach tworzących powiększoną plantację mogą się znajdować **rolnicy różnych graczy**.
- **Kanały nawadniające** przechodzące przez powiększoną plantację nie dzielą jej na mniejsze części.
- **Palmy** znajdujące się na powiększonej plantacji nie dzielą jej na mniejsze części.
- **Wyschnięte plantacje** dzielą powiększoną plantację na mniejsze części.

Poniższy przykład przedstawia:

- dużą plantację arbułów (składającą się z 3 części),
- dużą plantację bananów (składającą się z 4 części),
- dwie pojedyncze plantacje winogron (nie są ze sobą połączone),
- dużą plantację papryki (składającą się z 2 części),
- pojedynczą plantację papryki,
- jedną wyschniętą plantację.

Gdyby w miejscu wyschniętej plantacji była

papryka, powstałaby duża plantacja papryki składająca się z 4 części.



ZDOBYWANIE PUNKTÓW

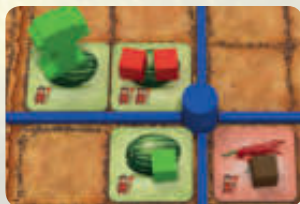
Na koniec gry każdy gracz zdobywa punkty za plantacje. Czym większa plantacja i im więcej znajduje się na niej rolników gracza, tym więcej zdobytych punktów:

liczba zdobytych punktów = wielkość plantacji x liczba rolników gracza.

Dodatkowe punkty dostaje się za **palmy** rosnące na plantacjach: **palma liczona jest jako dodatkowy rolnik gracza.**

Zwycięzcą zostaje gracz z największą liczbą zdobytych punktów.

Przykłady liczenia punktów:



Za plantację arbułów gracz **czerny** zdobywa **6 punktów** (3 części plantacji x 2 rolników), a **zielony 3 punkty** (3 części plantacji x 1 rolnik). W tym przypadku palma nie dostarcza punktów, ponieważ nie należy do żadnego gracza (na polu z palmą nie ma rolnika).

Gracz **brązowy** zdobywa **1 punkt** (1 część plantacji x 1 rolnik).



Gdyby na polu z palmą znajdował się rolnik **zielonego** gracza, zdobyłby on **9 punktów**, ponieważ **palma liczona jest jako dodatkowy rolnik** gracza, który zajmuje pole z palmą (czyli 3 części plantacji x 3 rolników).



Gracz **czerwony** zajmuje pole z palmą, za plantację bananów zdobywa więc **12 punktów** (4 części plantacji x 3 rolników), gracz **zielony** również zdobywa **12 punktów** (4 części plantacji x 3 rolników), a gracz **brązowy** **8 punktów** (4 części plantacji x 2 rolników).

Za plantację winogron gracz **czerwony** zdobywa **1 punkt** (1 część plantacji x 1 rolnik).

PRZEBIEG GRY

W zależności od liczby graczy rozgrywka będzie trwać:

- 3–4 graczy: **11 rund** (ponieważ w każdym stosie plantacji znajduje się 11 żetonów),
- 5 graczy: **9 rund** (ponieważ w każdym stosie plantacji znajduje się 9 żetonów).

Każda runda składa się z **7 faz**:

Faza 1. Licytacja

Faza 2. Wybór nowego budowniczego kanału

Faza 3. Zakładanie plantacji

Faza 4. Budowa kanału

Faza 5. Budowa dodatkowego kanału

Faza 6. Susza

Faza 7. Wypłata escudos

FAZA 1. LICYTACJA

Należy **wyłożyć żetony plantacji** – po 1 z każdego stosu (kładzie się je na latynoskiej wiosce na planszy).



Następnie rozpoczyna się **licytacja**. Jej zwycięzca jako pierwszy będzie wybierać jedną z wyłożonych plantacji.

- Począwszy od gracza siedzącego po lewej stronie budowniczego kanału, każdy gracz podaje kwotę, którą jest gotowy zapłacić, i kładzie ją przed sobą na stole. Gracz może również spasować (nie podaje żadnej kwoty i nie wyklada escudos na stół).
- Podana kwota nie może być równa kwocie zaproponowanej przez innego gracza – musi być **niższa** lub **wyższa**.
- Każdy gracz ma szansę zalicytowania **tylko raz!** Gdy wszyscy podadzą kwoty (lub spasują), licytacja się kończy.

FAZA 2. WYBÓR NOWEGO BUDOWNICZEGO KANAŁU

Po zakończeniu licytacji budowniczym kanału zostaje gracz, który **spasował jako pierwszy**. Jeśli nikt nie spasował, budowniczym kanału zostaje gracz, który podczas licytacji podał **najniższą kwotę**. Gracz ten bierze żeton budowniczego kanału od dotychczasowego właściciela i kładzie przed sobą na stole.

FAZA 3. ZAKŁADANIE PLANTACJI

W tej fazie gracze zakładają plantacje i wysyłają na nie swoich rolników. Robią to w kolejności zgodnej z wysokością kwot podawanych podczas licytacji: od najwyższej do najniższej. Zwycięzca licytacji, czyli gracz, który podał **najwyższą kwotę**, jako pierwszy wykonuje poniższe działania:

- Odkłada do banku kwotę, którą podał podczas licytacji.
- Wybiera **1 plantację** spośród żetonów leżących obok stosów plantacji.
- Wybraną plantację umieszcza na dowolnym polu planszy (jeśli jest to pole z palmą, stawia ją na plantacji).
- Na plantacji umieszcza swoich **rolników** (tytu, ile rysunków rolników znajduje się na żetonie).

Po zwycięzcy licytacji powyższe działania wykonują kolejni gracze zgodnie z wielkością kwot podawanych podczas licytacji.

- Gracz, który **spasował**, wybiera plantację jako ostatni.
Jeśli kilku graczy spasowało, wybierają plantacje w następującej kolejności:
 - jako pierwszy spośród nich wybiera plantację ten, który spasował jako ostatni,
 - jako drugi spośród nich wybiera plantację ten, który spasował jako przedostatni itd.
- Każdy gracz, który **spasował**, umieszcza na swojej plantacji **o 1 rolnika mniej**:
 - jeśli na żetonie są 2 obrazki rolników, gracz umieszcza na nim 1 plantatora,
 - jeśli na żetonie jest 1 obrazek rolnika, gracz nie umieszcza na nim żadnego rolnika (w takiej sytuacji plantacja pozostaje neutralna, nie należy do żadnego gracza).
- W rozgrywce **3-osobowej** zawsze pozostanie 1 plantacja niewybrana przez graczy (ponieważ jest 3 graczy i 4 żetony plantacji). Ostatnią plantację umieszcza na planszy zwycięzca licytacji:
 - ta plantacja musi przylegać bokiem do przynajmniej 1 plantacji, która jeszcze nie wyszła (jeśli nie ma takiej możliwości, należy ją umieścić

- obok plantacji wyschniętej),
– gracz nie kładzie na tej plantacji swoich plantatorów, pozostaje ona **neutralna**.

FAZA 4. BUDOWA KANAŁU

Po założeniu plantacji każdy gracz stara się doprowadzić do niej wodę. Decyzję o miejscu wykopania kanału nawadniającego podejmuje **gracz mający żeton budowniczego kanału**. Pozostali gracze mogą jednak wpłynąć na jego decyzję – starają się namówić go do doprowadzenia wody obok ich plantacji.

- Gracz siedzący po lewej stronie budowniczego kanału jako pierwszy proponuje mu miejsce na doprowadzenie wody. Po nim robią to kolejni gracze, zgodnie z ruchem wskazówek zegara:
 - Gracz umieszcza **kanał w swoim kolorze** w proponowanym miejscu.
 - W celu przekonania budowniczego do swojej propozycji gracz może zaoferować mu dowolną ilość **escudos**, które wyklada na stole przed sobą.
 - **Kilku graczy** może proponować budowniczemu **to samo miejsce** na budowę kanału i **łączyć** swoje oferty finansowe dla budowniczego.
 - Gracz nie musi proponować budowniczemu miejsca na kanał nawadniający i oferować mu escudos.
- Budowniczy kanału podejmuje jedną z poniższych decyzji:
 - **Akceptuje** którąś z propozycji graczy (nie musi to być propozycja poparta najwyższą ilością escudos!). W takiej sytuacji budowniczy zabiera oferowane mu pieniądze (kwoty proponowane przez pozostałych graczy wracają do właścicieli), bierze **1 niebieski kanał** z puli leżącej obok planszy i umieszcza go w proponowanym mu miejscu. Wszystkie kanały w kolorach graczy wracają do właścicieli.

ALBO

- **Nie akceptuje** żadnej propozycji i buduje kanał w innym miejscu niż sugerowane przez graczy. W takiej sytuacji nie przyjmuje oferowanych mu pieniędzy (wracają one do właścicieli), bierze **1 niebieski kanał** z puli leżącej obok planszy i umieszcza go w wybranym przez siebie miejscu. Następnie **wpłaca do banku kwotę wyższą o 1 escudo niż najwyższa oferta graczy**.

Uwaga! Jeśli **żaden gracz** nie zaproponuje budowniczemu miejsca na doprowadzenie wody, może on wybudować kanał w dowolnym miejscu płacąc za to **1 escudo**. Może również zrezygnować z budowy kanału. W takiej sytuacji odkłada 1 niebieski kanał do pudełka.

FAZA 5. BUDOWA DODATKOWEGO KANAŁU

Po wybudowaniu kanału przez budowniczego **1 z graczy** będzie miał możliwość wybudowania **dodatkowego** kanału. Wykorzysta do tego posiadany niebieski kanał.

- Począwszy od gracza siedzącego po lewej stronie budowniczego kanału, każdy gracz kolejno jest pytany, czy chce wybudować dodatkowy kanał:
 - Jeśli gracz nie chce w tej chwili wykorzystywać swojego niebieskiego kanału, pytanie przechodzi do kolejnego gracza, zgodnie z ruchem wskazówek zegara

(ostatnim graczem, któremu może być zadane pytanie, jest budowniczy kanału).

- Jeśli któryś gracz zdecyduje się na budowę dodatkowego kanału, kładzie swój niebieski kanał w wybranym przez siebie miejscu.

Uwaga! Kanał ten powinien być umieszczony na planszy zgodnie z zasadami budowy kanałów:

- musi być połączony z istniejącą siecią kanałów,
- musi być umieszczony na grubej linii planszy (pomiędzy skrzyżowaniami).

Za wybudowanie dodatkowego kanału gracz nie płaci ani nie dostaje escudos.

- W jednej rundzie może być wybudowany **tylko 1 dodatkowy kanał**. Jeśli więc któryś gracz zdecyduje się to zrobić, nie zadaje się pytania o chęć budowy kanału kolejnym graczom.
- Po wybudowaniu dodatkowego kanału faza 5. się kończy.

Każdy gracz ma 1 niebieski kanał, więc w ciągu gry może wybudować tylko 1 dodatkowy kanał. Dlatego w przemyślany sposób musi wybrać odpowiedni moment na jego wykorzystanie.

FAZA 6. SUSZA

W tej fazie gracze sprawdzają, które plantacje nie zostały nawodnione.

- Każda plantacja nieprzylegająca przynajmniej jednym bokiem do kanału **nie jest nawodniona**.
- Z każdej nienawodnionej plantacji **odchodzi 1 rolnik** (należy go zdjąć z takiej plantacji i odłożyć do pudełka).
 - Jeśli na początku tej fazy na nienawodnionej plantacji znajduje się 2 rolników, po odejściu jednego z nich **plantacja wciąż należy do gracza**.
 - Jeśli na początku tej fazy na nienawodnionej plantacji znajduje się 1 rolnik, po jego odejściu **plantacja staje się neutralna**. Taka plantacja w dalszej części gry nie może być zajęta przez żadnego gracza.
 - Jeśli na początku tej fazy na nienawodnionej plantacji nie ma rolnika (jest neutralna), **plantacja wysycha!** Należy odwrócić ją na drugą stronę (obrazkiem wyschniętej ziemi do góry). Na wyschniętej plantacji nic już nie urośnie do końca gry.

Podczas ostatniej rundy wszystkie plantacje, do których nie doprowadzono wody, wysychają (odwracane są na drugą stronę) niezależnie od tego, czy znajdują się na nich rolnicy, czy nie (rolnicy odkładani są do pudełka).

FAZA 7. WYPŁATA ESCUDOS

Na koniec rundy, czyli w fazie 7., każdy gracz dostaje z banku **3 escudos**.

Podczas ostatniej rundy faza 7. jest pomijana – żaden gracz nie dostaje wówczas wypłaty z banku.

OSTATNIA RUNDA

Należy pamiętać, że **podczas ostatniej rundy**:

- **Faza 6.** przebiega nieco inaczej niż podczas wcześniejszych rund: wszystkie plantacje, do których nie doprowadzono wody, wysychają niezależnie od tego, czy znajdują się na nich rolnicy, czy nie.
- **Faza 7.** nie jest przeprowadzana: gracze nie dostają wypłaty z banku.

KONIEC GRY

Zakończenie gry następuje wraz z końcem rundy, w której wykorzystano ostatnie żetony plantacji i niebieskie kanały leżące obok planszy:

- w grze 3- i 4-osobowej: po zakończeniu **11. rundy**,
- w grze 5-osobowej: po zakończeniu **9. rundy**.

Podliczanie punktów przebiega w następujący sposób:

- **Gracze liczą posiadane escudos.** Ich wartość zaznaczają na torze punktów (patrz: *Tor punktów*).
- **Wszyscy zdobywają punkty za plantacje, na których znajdują się ich rolnicy.** Zdobyte punkty zaznaczają na torze punktów (patrz: *Tor punktów*).

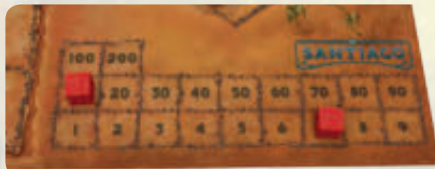
Zwycięzcą zostaje gracz, który zdobył najwięcej punktów. W przypadku remisu gracze dzielą się zwycięstwem.

TOR PUNKTÓW

Zdobyte punkty gracze zaznaczają na torze na planszy. Do zaznaczania punktów gracz wykorzystuje swoje znaczniki rolników (niewykorzystane podczas gry lub zdjęte z podliczonych już plantacji).

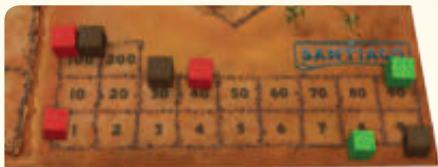
Przykład 1

Gracz **czzerwony** na koniec gry ma **8 escudos** – wartość tę zaznacza na torze, kładąc rolnika na polu „8”. Następnie zdobywa **9 punktów** za jedną ze swoich plantacji. W sumie ma **17 punktów** – zaznacza je na torze, kładąc jednego rolnika na polu „10”, a drugiego na polu „7”. W ten sposób dodaje punkty za kolejne podliczane plantacje.



Przykład 2

Poniższy tor przedstawia wyniki 3 graczy: **czerwony** gracz zdobył 141 punktów, **brązowy** – 139, a **zielony** – 98.



Sugerujemy, aby punkty za plantacje liczył wszystkim graczom jeden z nich: najpierw liczy punkty gracza A, zaznacza je na torze punktów i zdejmuje jego rolników z planszy. Następnie w podobny sposób liczy punkty za plantacje gracza B i kolejnych graczy. Dzięki temu unikniecie bałaganu na planszy.



••• SKRÓT ZASAD •••

PRZYGOTOWANIE GRY

- **Pionek studni** umieść na dowolnym dużym skrzyżowaniu na planszy.
- **3 palmy** rozstaw na 3 różnych kwadratowych polach planszy.
- **Żetony plantacji** ułóż w stosy (obrazkiem do dołu):
 - rozgrywka 3- i 4-osobowa: 4 stosy po 11 żetonów,
 - rozgrywka 5-osobowa: 5 stosów po 9 żetonów.
- Daj każdemu graczowi **po 1 niebieskim kanale**.
- Pozostałe **niebieskie kanały** połóż obok planszy:
 - rozgrywka 3- i 4-osobowa: 11 kanałów,
 - rozgrywka 5-osobowa: 9 kanałów.
- Daj każdemu graczowi **po 1 kanale w wybranym kolorze**.
- Daj każdemu graczowi **po 22 rolników** w wybranych kolorach.
- Daj każdemu graczowi po **10 escudos**. Pozostałe banknoty tworzą bank.
- **Żeton budowniczego kanału** daj graczowi, który ostatnio uprawiał pole lub działkę.

PRZEBIEG GRY

Faza 1. Licytacja

- Odkryj po 1 żetonie plantacji z każdego stosu.
- Licytacja: począwszy od gracza siedzącego po lewej stronie budowniczego kanału, każdy gracz oferuje dowolną kwotę (której nie podał inny gracz). Gracze kładą escudos na stole. Każdy gracz może zalicytować **tylko raz**.
- Gracze mogą spasować (nie podają żadnej kwoty).

Faza 2. Wybór nowego budowniczego kanału

- Budowniczym kanału w tej rundzie będzie gracz, który **spasował jako pierwszy**. Jeśli nikt nie spasował, budowniczym zostaje gracz, który podał **najniższą kwotę**.

Faza 3. Zakładanie plantacji

- Gracze w kolejności licytowanych kwot (**od najwyższej do najniższej**) wykonują poniższe działania:
 - Odkładają do banku kwotę podaną podczas licytacji.
 - Biorą **1 plantację**, umieszczają ją na planszy i stawiają na niej swoich **rolników**.
- Gracz, który **spasował** podczas licytacji, wybiera żeton jako **ostatni**. Jeśli kilku graczy spasowało, jako pierwszy z nich wybiera plantację ten, który spasował jako ostatni, następnie gracz, który spasował przedostatni itd. Każdy gracz, który spasował, umieszcza na swojej plantacji **o 1 rolnika mniej**.
- W rozgrywce **3-osobowej** pozostanie 1 plantacja niewybrana przez graczy.

Na planszy umieszcza ją **zwycięzca licytacji**. Kładzie ją przy dowolnej plantacji, która jeszcze nie wyschła. Nie stawia na niej swoich rolników – jest ona **neutralna**.

Faza 4. Budowa kanału

- Począwszy od gracza siedzącego po lewej stronie budowniczego kanału, każdy gracz kolejno składa mu propozycję:
 - Umieszcza **kanał w swoim kolorze** w miejscu, w który według niego powinien zostać wybudowany kanał.
 - Swoją propozycję może wzmocnić dowolną wartością **escudos** dla budowniczego kanału. Proponowane pieniądze wkłada na stół.
 - **Kilku graczy** może sugerować budowniczemu **to samo miejsce** na budowę kanału i **łączyć** swoje oferty finansowe dla budowniczego.
 - Gracz może spasować: nie proponuje budowniczemu miejsca na kanał nawadniający i nie oferuje mu escudos.
- Budowniczy kanału:
 - Może zaakceptować którąś z propozycji (nie musi to być propozycja poparta najwyższą sumą escudos). Bierze oferowane pieniądze i umieszcza niebieski kanał w sugerowanym miejscu.
ALBO
 - Wybiera miejsce inne niż sugerowane przez graczy. Umieszcza niebieski kanał i wpłaca do banku kwotę **większą o 1 escudo** od najwyższej oferty graczy.

Faza 5. Budowa dodatkowego kanału

- Począwszy od gracza siedzącego po lewej stronie budowniczego kanału, każdy gracz kolejno podejmuje decyzję, czy chce wykorzystać posiadany **niebieski kanał**:
 - Jeśli gracz nie chce w tej chwili wykorzystywać swojego niebieskiego kanału, decyzję podejmuje kolejny gracz itd.
 - Jeśli któryś gracz zdecyduje się na budowę dodatkowego kanału, kładzie go w miejscu, w którym postanowił doprowadzić wodę.
- **Uwaga!** W każdej rundzie tylko **1 gracz** może wybudować dodatkowy kanał.

Faza 6. Susza

- Zdejmij **1 rolnika** z każdej plantacji, do której nie doprowadzono wody. Jeśli na którejś z tych plantacji nie ma już plantatorów, przekreśl żeton na drugą stronę – plantacja wysycha.
- **Uwaga!** Podczas **ostatniej rundy** wszystkie plantacje, do których nie doprowadzono wody, wysychają.

Faza 7. Wypłata escudos

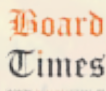
- Na koniec rundy każdy gracz dostaje z banku **3 escudos**.
- **Uwaga!** Podczas **ostatniej rundy** ta faza jest pomijana.

KONIEC GRY

- Gracze liczą posiadane **escudos**. Ich wartość zaznaczają na torze punktów.
- Wszyscy zdobywają punkty za **plantacje**, na których znajdują się ich rolnicy. Zdobyte punkty zaznaczają na torze punktów.



Grę polecają:



TREFL SA, ul. Kontenerowa 25
81-155 Gdynia, Polska
www.trefl.com

Autorzy gry: Claudia Hely, Roman Pelek
Ilustracje: Tomek Larek
Kierownik produktu: Jarosław Basałga

Korekta: Anita Rejch
Opracowanie techniczne: Grzegorz Traczykowski
Opracowanie graficzne i DTP: Cezary Szulc

ATLANTYDA

WYJĄTKOWA PLANSZA „ZATAPIANA” PRZEZ WIELKIE FALE!

Gracze wcielają się w starożytnych bogów i zatapiają legendarną Atlantyde.
Co rundę woda zalewa kolejną część wyspy.
Twoim zadaniem jest zatopienie dzielnic innych graczy i niedopuszczenie do zalania własnej dzielnicy.

