

David Chircop

AURA

Klimatyczna gra strategiczna

Instrukcja





Opis gry

W grze Aura gracze wykorzystują karty, symbolizujące cztery typy pogody, do manipulowania chmurami przesuwanymi się nad polami i wpływania na nadchodzącą pogodę. Każdy z graczy stara się zapewnić, aby podczas żniw mieć jak najwięcej swojej wody na polach z rosnącymi roślinami. Punkty można zdobywać za posiadanie większości kropel wody na kaflach pól podczas żniw oraz za posiadanie większości głosów na dwóch efektach pogodowych wybieranych w każdej rundzie.



Podziękowania

Projekt gry: [David Chircop](#)

Dodatkowe projektowanie, opracowanie i tryb solo: [David Turczy](#)

Ilustracje: [Daniela Attard](#)

Projekt graficzny: [Sami Laakso](#)

Skład wersji polskiej: [Łukasz Kempniński](#) – www.creatika.pl

Testerzy gry: [Dominika Skubida](#), [Wai-yee Phuah](#), [Mark Harris](#), [Charlotte Levy](#), [Katalin Nimmerfroh](#), [Tamas Rabel](#), [Katy & James Faulkner](#) oraz wielu innych graczy na Malcie, w Polsce i w Zjednoczonym Królestwie.

Dodatkowe podziękowania dla naszej niestrudzonej załogi pracującej nad projektem przez serwis Slack: [Nick Shaw](#), [Stephen Scothern](#), [Alex Kazik](#).

Twórcy chcieliby też wyrazić swoje szczerze podziękowania 2264 osobom, wspierającym grę w serwisie Kickstarter, bez których to przedsięwzięcie by się nie udało.

Specjalne podziękowania za pomoc w stworzeniu niniejszych zasad gry: [Dominika Skubida](#), [David Minken \(connectmore\)](#), [Paul Grogan \(Gaming Rules!\)](#), [Nisses \(wspierający przez Kickstarter\)](#).

Tłumaczenie: [Jakub Niedźwiedź](#)

Konsultacje: [Bartosz Chlebicki](#)



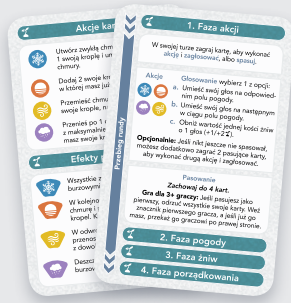


Elementy gry

Karty



10 zestawów kart: mróz, słońce, wiatr i deszcz 4 karty pomocy gracza



Elementy do gry solo



9 kart wiatru południowego



Standardowa sześcienna kość do gry

Plansza



Plansza do gry

Elementy graczy



4x20 przezroczystych kropelek wody w 4 kolorach graczy 4x14 drewnianych krążków w 4 kolorach graczy 12 z nich służą do głosowania. W zasadach gry będą one określane jako „głosy”. 2 większe służą do zaznaczania punktów.

Niestandardowe kości



3 kości żniw (sześciennie) 2 ścianki przedstawiają ikony żniw, a pozostałe od 1 do 4 głosów.

Chmury



12 **chmur** Należy je złożyć przed pierwszą grą.

Kafle



16 kafli upraw 7/9/12 z nich będzie tworzyć **pol**a, które stanowią główny obszar gry (odpowiednio przy grze dla 2/3/4 graczy).

Drewniane znaczniki



Znacznik pierwszego gracza

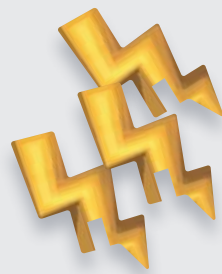


Znacznik rundy

Tekturowe żetony



12 żetonów pszenicy



12 żetonów chmur burzowych



16 żetonów wzrostu Mają one dwie strony: kiełkującą i rozwiniętą.



Po 4 żetony +50/+100 Służą one do oznaczania przez graczy, że zdobyli więcej punktów niż jest dostępnych na torze punktów zwycięstwa.



Przygotowanie gry

- Umieśćcie przed sobą odkryte kafle upraw, tworząc pola w następujący sposób, zależnie od liczby graczy.
 - 4 graczy:** potasujcie wszystkie 16 kafli, umieśćcie 12 z nich w układzie 3 × 4.
 - 3 graczy:** potasujcie wszystkie 16 kafli, umieśćcie 9 z nich w układzie 3 × 3.
 - 2 graczy:** najpierw usuńcie oba kafle kukurydzy, następnie potasujcie pozostałe 14 kafli i umieśćcie 7 z nich w układzie 3 × 3, pozostawiając dwa przeciwległe rogi puste.

Uwaga: Niektóre kafle mają w rogu ikonę kompasu – zignorujcie te ikony, ponieważ mają one znaczenie jedynie w grze solo.

Jeśli gracze w grę Aura po raz pierwszy, zalecamy użycie jednego z poniższych, gotowych układów, zamiast losowego rozstawienia kafli.

2 graczy



3 graczy



4 graczy



- Każdy gracz bierze następujące elementy:
 - 20 kropeł wody w swoim kolorze,
 - 12 krążków głosowania (zwanymi w dalszej części instrukcji głosami) w swoim kolorze,
 - 2 krążki punktacji w swoim kolorze,
 - 1 kartę pomocy gracza.

- Położcie planszę obok pól.
- Zdecydujcie, czy chcecie zagrać w krótszy (4 rundy), czy dłuższy (6 rund) wariant gry i odwróćcie planszę na stronę z odpowiednią liczbą rund.
- Dajcie znacznik pierwszego gracza temu z was, który ostatnio przemókł na deszczu. Możecie też wykorzystać dowolną metodę ustalenia pierwszego gracza, jaką uznacie za stosowną.
- Każdy z graczy umieszcza jeden ze swoich znaczników punktacji na polu 0 na torze punktów zwycięstwa, a drugi na polu 0 na torze wygranych głosowań.
- Potasujcie 40 kart i rozdajcie każdemu z graczy odpowiednią ich liczbę w zależności od liczby graczy:
 - 2 graczy:** 7 kart dla gracza ze znacznikiem pierwszego gracza, 8 kart dla drugiego gracza.
 - 3 graczy:** 7 kart dla każdego gracza.
 - 4 graczy:** 6 kart dla każdego gracza.

Uwaga: Jeśli gracze w wariant z draftem kart, skorzystajcie z zasad opisanych na stronie 15.

- Pozostałe karty tworzą talię dobierania, która będzie wykorzystywana w fazie porządkowania.
- Umieśćcie żetony wzrostu, żetony pszenicy, żetony +50/+100, chmury i żetony chmur burzowych obok pól, aby były dostępne dla wszystkich graczy.
- Rzućcie trzema kośćmi żniw i umieśćcie je w obszarze żniw na środku planszy, nie zmieniając ścianek, które wypadły.
- Umieśćcie znacznik rundy na polu 1 na torze rund. Odłóżcie pozostałe, niewykorzystane kafle i inne elementy gry (w tym te, które są używane jedynie w grze solo) do pudełka.
- Zaczynając od gracza na prawo od pierwszego gracza (tzn. od ostatniego gracza) i kolejno przeciwnie do ruchu wskazówek zegara (w odwrotnej kolejności niż przy normalnej grze), każdy z graczy bierze chmurę, umieszcza w niej jedną ze swoich kropeł wody i kładzie chmurę na pustym kafle upraw na polach. Teraz jesteście gotowi zacząć swoje nowe życie jako chmury.

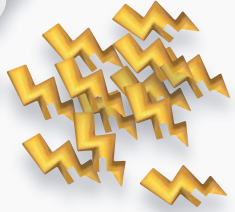


7

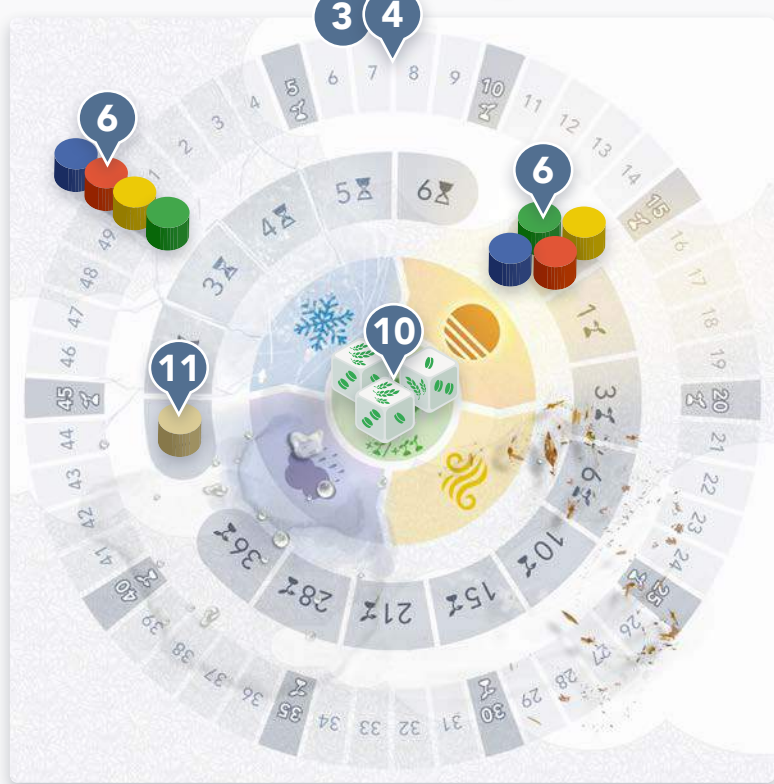
+50%
+100%
+50%
+100%



9



7



2



8



2



2



1



12



1

Coryza sativa



12

Triticum aestivum



Coffea



2



12

Coffea



12

Gossypium



Zea mays



2



7



7

5



Cel gry

Gracze starają się zdobyć jak najwięcej **punktów zwycięstwa** 🌾. Punkty będą przyznawane podczas żniw, przy obracaniu kości żniw oraz na końcu gry za wygrane głosowania i żetony pszenicy. Kwestie te zostaną szczegółowo opisane w tej instrukcji.

Gdy gracz zdobywa **punkty zwycięstwa** 🌾, należy przesunąć jego krążek punktacji na torze biegnącym wokół planszy. Jeśli gracz przekroczy 50 lub 100 punktów, należy użyć żetonów +50/+100, aby o tym przypominały.



Przebieg gry

Gra toczy się przez 4 lub 6 rund, w zależności od tego, czy wybrany został wariant krótki, czy długi. W przypadku kilku pierwszych rozgrywek zalecamy skorzystanie z krótkiego wariantu i przejście do długiego wariantu, gdy gracze zapoznają się już z planowaniem skutecznych strategii. Gdy zasady gry odwołują się do **ostatniej rundy**, oznacza to rundę 4 (dla wariantu krótkiego) lub 6 (dla wariantu długiego).

Każda runda ma 4 fazy:

1. Fazę akcji
2. Fazę pogody
3. Fazę żniw
4. Fazę porządkowania



Faza 1: Faza akcji

W każdej fazie akcji gracze wykonują swoje tury, zaczynając od pierwszego gracza, a następnie w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara. Gdy jeden z graczy spasuje, wszyscy pozostali gracze mają jeszcze po jednej turze, po czym faza ta się kończy.

W swojej turze gracz **musi** wybrać **jedną** z następujących dwóch opcji:

- **zagrać** karty ze swojej ręki,
- **spasować**.

Zagrywanie kart

Jeśli gracz wybierze opcję zagrania kart, musi:

1. Zagrać z ręki jedną swoją kartę, a następnie ją odrzucić, aby:
 - a. Wykonać akcję odpowiadającą danej karcie.
ORAZ
 - b. Zagłosować na efekt pogodowy lub na żniwa.
2. (Opcjonalnie) Jeśli żaden z graczy jeszcze nie spasował, aktywny gracz może powtórzyć krok 1 (zarówno 1a, jak i 1b). W tym celu gracz musi zagrać dwie karty odpowiadające akcji, którą chce wykonać (zamiast tylko jednej), a następnie je odrzucić.

Podczas wykonywania akcji wynikającej z karty, musi być ona przeprowadzona w całości, o ile to możliwe. Można jednak zagrać kartę, której akcji nie da się wykonać; w takim przypadku akcja karty jest pomijana.

Należy pamiętać, że głosowanie (krok 1b) jest obowiązkowe.

Uwaga: gracz może zagrać **dowolne dwie karty** (takie same lub różne) **zamiast jednej, innej karty**. Na przykład, gracz może odrzucić kartę słońca i kartę mrozu, aby wykonać akcję deszczu (tak jakby zagrał kartę deszczu).

Zasadę tę można zastosować również przy opcjonalnej akcji gracza: na przykład gracz, chcący wykonać opcjonalną akcję słońca, może odrzucić dowolne cztery karty albo kartę słońca i dwie dowolne inne karty, aby spełnić wymagania tej akcji. Zagranie innych kart nie zmienia sposobu przeprowadzania głosowania – liczy się wykonana akcja, a **nie** faktycznie zagrane karty.

Przykład: Gracz chce wykonać w swojej turze akcję wiatru i akcję słońca, ale ma tylko po jednej karcie każdego rodzaju. Zagrywa więc kartę wiatru jako pierwszą akcję oraz kartę słońca i dwie inne karty (na przykład kartę mrozu i kartę deszczu), zastępujące drugą kartę słońca, wymaganą przez akcję opcjonalną. W ten sposób gracz może wykonać akcję wiatru i akcję słońca (i w obu przypadkach zagłosować).

Uwaga: Efekty 4 rodzajów kart akcji są wyjaśnione szczegółowo na stronie 9.

Głosowanie

Aby zagłosować, gracz musi wybrać jedną z następujących trzech opcji, które są przedstawione przy pomocy ikon w górnym rogu poszczególnych kart:



- Umieścić swój głos na polu pogody, odpowiadającym zagranej karcie.
- Umieścić swój głos na polu pogody, które jest następnym (zgodnie z ruchem wskazówek zegara) w ciągu pól pogody na planszy: mróz > słońce > wiatr > deszcz > mróz.



- Obniżyć wartość jednej kości żniw o jeden głos i zdobyć **1** punkt zwycięstwa. Podczas obniżania kości żniw, na której jest 1 głos, gracz obraca ją na ściankę z ikoną żniw i zdobywa dodatkowy **1** (czyli łącznie **2**). Nie można obniżać wartości kości, które już są obrócone na ściankę z ikoną żniw. Jeśli na wszystkich trzech kościach jest widoczna ikona żniw, nie można wybrać tej opcji.

Jeśli gracz nie ma już w swoich zapasach żadnego głosu, a musi umieścić kolejny, może wziąć jeden ze swoich głosów z dowolnego pola pogody na planszy i umieścić go na polu pogody, na które chce zagłosować.

Pasowanie – gra dla 3 i 4 graczy

W grze dla 3 i 4 graczy **pierwszy** gracz, który pasuje, inicjuje koniec fazy akcji i wykonuje następujące czynności:

- Odrzuca wszystkie pozostałe karty (jeśli mu jakieś zostały) ze swojej ręki.
- Natychmiast przejmuje znacznik pierwszego gracza. Znacznik pierwszego gracza **musi zmienić właściciela**; jeśli jest już w posiadaniu pasującego gracza, przekazuje on go przeciwnie do ruchu wskazówek zegara (graczowi po prawej stronie) tak, że pasujący gracz staje się drugim graczem w kolejności. **Zmiana pierwszego gracza następuje natychmiast** (i ma zastosowanie przy rozstrzygnięciu remisów i kolejności tur podczas fazy pogody).
- Wszyscy pozostali gracze mają jeszcze po jednej turze. Jeśli wybiorą zagrywanie kart, to nie mogą podczas tej dodatkowej tury wykonywać drugiej, opcjonalnej akcji (opisanej na stronie 6).

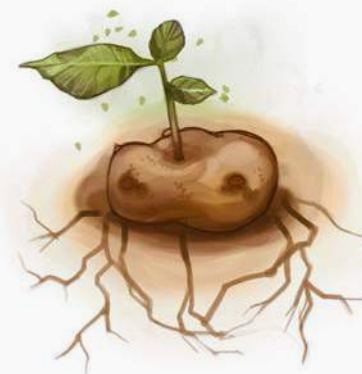
Inni gracze, pasujący podczas dodatkowej tury (po pierwszym graczem, który spasował), nie wykonują żadnych dodatkowych działań.

Pasowanie – gra dla 2 graczy

Podczas pasowania w grze dla 2 graczy nie wykonuje się żadnych dodatkowych czynności. Gdy jeden gracz spasuje, drugi gracz wykonuje jeszcze jedną turę. Jeśli podczas niej wybierze opcję zagrywania kart, nie może wykonać drugiej, opcjonalnej akcji.

Limit kart na ręce

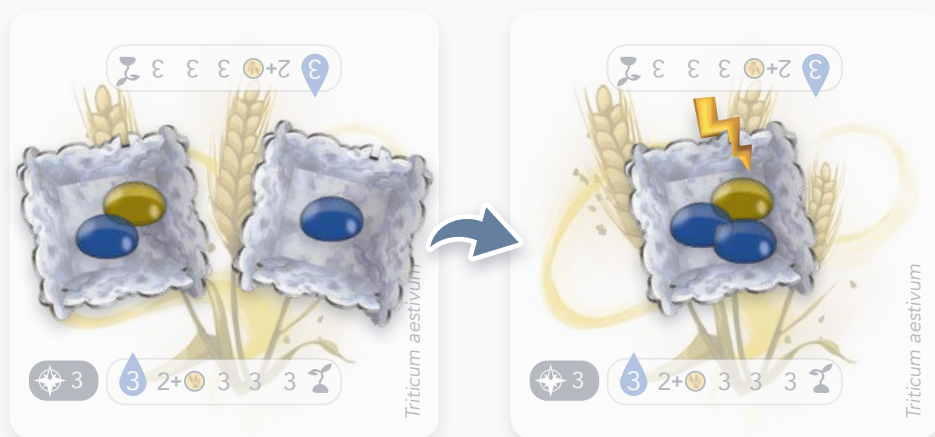
Każdy gracz, mający na ręce 5 lub więcej kart, musi na końcu fazy akcji (przed przejściem do fazy pogody) odrzucić nadwyżkę kart powyżej 4.



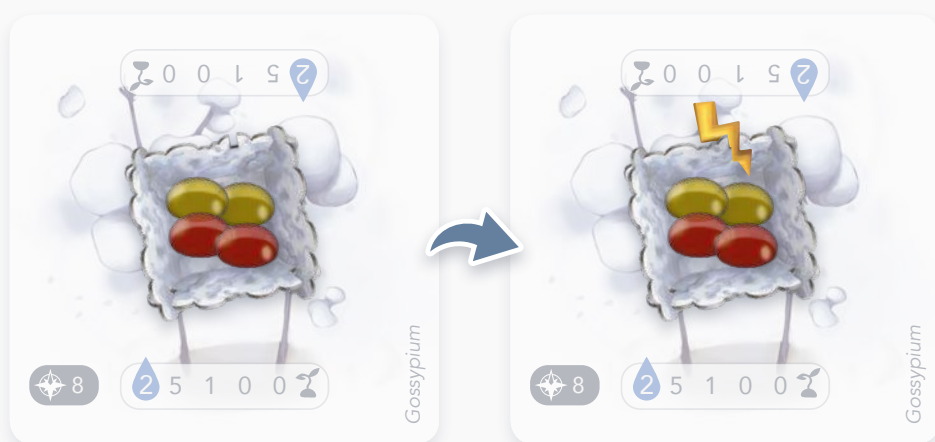
Łączenie i przepelnianie chmur

W grze Aura występują dwa typy chmur: zwykłe i burzowe. Wszystkie nowe chmury zaczynają swoje życie jako chmury zwykłe. Gdy zwykła chmura staje się burzową, należy doczepić do niej żeton ⚡. Wszelkie efekty, wpływające na chmury, dotyczą obu rodzajów chmur.

Podczas gry chmury będą mogły się przemieszczać pomiędzy kaflami pól i czasami będą się zderzać ze sobą. Jeśli dowolne dwie chmury (zwykłe lub burzowe) znajdą się kiedykolwiek na tym samym kaflu, **łączą się** i stają się jedną **chmurą burzową**. Wszystkie krople wody z obu łączących się chmur są umieszczane w powstałej chmurze burzowej. Opróżnioną, drugą chmurę należy odłożyć do wspólnej puli.

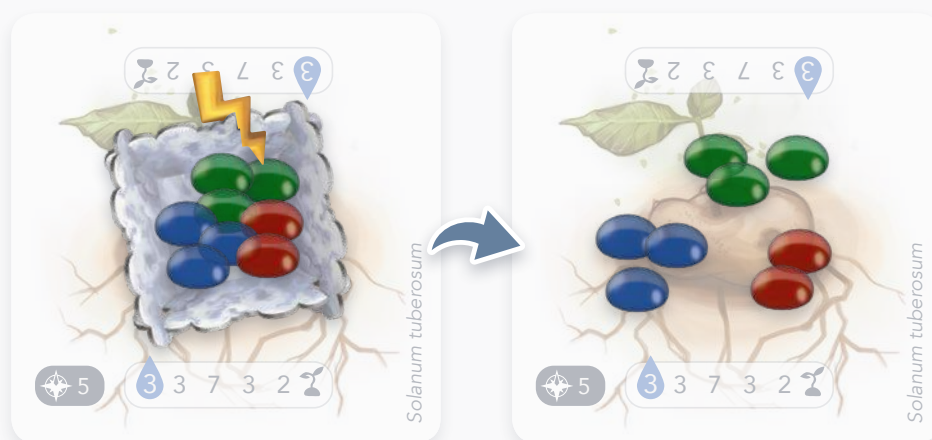


Zwykła chmura może się również sama przekształcić w chmurę burzową, gdy zbierze więcej kropli wody. **Jeśli zwykła chmura zawiera 4 lub więcej kropli wody, rośnie i staje się chmurą burzową.**



Uwaga: Jeśli chmura burzowa zawiera mniej niż 4 krople wody, to nie zmienia się z powrotem w chmurę zwykłą; nadal pozostaje chmurą burzową.

Jeśli chmura burzowa zawiera 8 lub więcej kropli wody, to **się przepelnia**. Wszystkie krople wody są przenoszone z chmury na kaflę, znajdujący się pod nią. Pusta chmura jest następnie usuwana. Przepelnienie może nastąpić natychmiast po połączeniu się chmur: jeśli dwie chmury się łączą i powstała z nich chmura ma 8 lub więcej kropli, to od razu się przepelnia.



Sprawdzenia te są dokonywane na końcu każdego efektu. Pojedynczym efektem może być wykonanie przez gracza akcji zagrywanej karty lub tura gracza podczas rozstrzygania efektu słońca w fazie pogody (zobacz opis na stronie 11).

Przykład: Jeśli efektem było umieszczenie 3 kropli wody w chmurze burzowej z 7 kroplami, to po umieszczeniu tych 3 kropli chmura się przepelnia. Wszystkie 10 kropli wody należy umieścić na kaflu poniżej chmury.

Uwaga: Jeśli gracz wykonuje dwie akcje podczas swojej tury, to każda z nich liczy się jako oddzielny efekt. Chmury mogą rosnąć, łączyć się i przepelniać po każdej akcji.

Puste chmury są zawsze usuwane z obszaru pól.

Objaśnienie akcji kart

Akcja mrozu

Gdy gracz wykonuje akcję mrozu, bierze **zwykłą chmurę** ze wspólnych zasobów, wkłada do niej **jedną kroplę wody** ze swoich zapasów i umieszcza chmurę na **dowolnym kafle** w obszarze pól, na którym nie ma jeszcze żadnej chmury. Jeśli wszystkie kafle są zajęte przez chmury, to wykonanie akcji mrozu nic nie robi poza umieszczeniem głosu. Jeśli gracz nie ma żadnych kropeł wody w swoich zapasach, to może opcjonalnie wziąć jedną ze swoich kropeł wody z jakiegoś kafła (nie z innej chmury) i umieścić ją w nowej chmurze.



Akcja słońca

Gdy gracz wykonuje akcję słońca, bierze dokładnie **dwie krople wody** ze swoich osobistych zapasów i dodaje je do istniejącej chmury, w której ma już co najmniej jedną swoją kroplę. Może to spowodować, że chmura urosnie lub się przepęłni. Jeśli nie ma żadnych chmur z co najmniej jedną kroplą wody danego gracza, to wykonanie akcji słońca nic nie robi poza umieszczeniem głosu. Jeśli gracz ma w swoich zapasach tylko jedną kroplę wody albo nie ma żadnych kropeł, to może opcjonalnie wziąć brakujące krople z kafli upraw. **Uwaga:** Wykonując akcję słońca, gracz nie może umieścić tylko jednej kropli wody, muszą być albo dwie, albo żadna.



Akcja deszczu

Gdy gracz wykonuje akcję deszczu, wybiera **jedną lub dwie** chmury, w których ma już co najmniej jedną swoją kroplę wody i przenosi jedną kroplę wody z każdej z wybranych chmur na kafel poniżej danej chmury. **Wybrane krople nie muszą być własnymi kroplami danego gracza.** Jeśli akcja deszczu spowoduje całkowite opróżnienie chmury, należy taką chmurę usunąć z danego kafła. Jeśli nie ma żadnych chmur z co najmniej jedną kroplą wody danego gracza, wykonanie akcji deszczu nic nie robi poza umieszczeniem głosu.



Akcja wiatru

Gdy gracz wykonuje akcję wiatru, wybiera chmurę, w której ma co najmniej jedną kroplę wody i **przemieszcza tę chmurę na sąsiedni kafel**, stykający się bokiem z obecnym kaflem. Może to spowodować połączenie się dwóch chmur, a nawet przepęłnienie połączonej chmury. Jeśli nie ma żadnej chmury z co najmniej jedną kroplą wody danego gracza, to wykonanie akcji wiatru nic nie robi poza umieszczeniem głosu.





Faza 2: Faza pogody

Rozpatrzenie efektów pogodowych

Pogoda wpływa na stan pól i na **każdego** gracza niezależnie od tego, czy głosował na dany rodzaj pogody, czy nie.

Wybrane teraz zostaną dwa pola pogody z największą całkowitą liczbą głosów (należących do wszystkich graczy). Te dwa wybrane efekty pogodowe zostaną rozpatrzone w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, **zaczynając od mrozu** (tzn. kolejno z ciągu mróz, słońce, wiatr, deszcz).



Jeśli kilka pól pogody otrzymało równą liczbę głosów, pierwszy gracz rozstrzyga remisy pomiędzy nimi. W skrajnie nieprawdopodobnym przypadku, gdyby tylko jedno pole pogody otrzymało głosy, uznajemy, że pomiędzy wszystkimi pozostałymi polami pogody jest remis na drugim miejscu.



Przykład 1: Słońce otrzymało w sumie 7 głosów, mróz i deszcz otrzymały po 5 głosów, a wiatr otrzymał 4 głosy. Na pewno rozpatrzony zostanie efekt słońca, ponieważ to pole otrzymało najwięcej głosów. Pierwszy gracz wybiera następnie, czy rozpa-

trzony zostanie też efekt mrozu, czy deszczu. Jeśli wybrany zostanie mróz, to kolejno zostaną wprowadzone efekty mrozu i słońca. Jeśli wybrany zostanie deszcz, to kolejno wprowadzone zostaną efekty słońca i deszczu.



Przykład 2: Słońce i wiatr otrzymały po 6 głosów. Mróz i deszcz otrzymały po 4 głosy. Pierwszy gracz nie musi decydować, gdyż i tak rozpatrzone zostaną efekty słońca i wiatru (w takiej kolejności).

Wyjątek: W ostatniej rundzie rozpatrywany jest efekt każdego pola pogody z co najmniej jednym głosem.



Objaśnienie efektów pogodowych

Efekt mrozu

Wszystkie **zwykłe** chmury, znajdujące się na polach, stają się chmurami **burzowymi** niezależnie od tego, ile kropeł wody mają w środku.



Efekt deszczu

Należy przenieść **wszystkie krople** ze wszystkich chmur burzowych (nie ze zwykłych chmur) na kafle, na których się znajdują, a potem usunąć opróżnione chmury z pól. Następnie należy odwrócić wszystkie żetony wzrostu na kaflach ryżu ze strony kielkującej na rozwiniętą (również na tych kaflach ryżu, na których zaczął on kielkować dzięki kroplom wody z tego efektu deszczu). Korzystanie z żetonów wzrostu jest dokładnie wyjaśnione na końcu opisu tej fazy (str. 12).

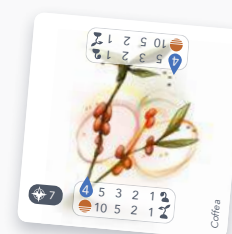


Efekt wiatru

Każdy gracz, zaczynając od gracza po prawej stronie gracza rozpoczynającego (tzn. od ostatniego gracza) i kolejno **przeciwnie do ruchu wskazówek zegara** (w odwrotnej kolejności niż normalnie w czasie gry), musi wybrać **kroplę wody na dowolnym kafle** (nie w chmurze) i przenieść ją na sąsiedni kafel stykający się bokiem z obecnym. Gracz nie musi mieć swoich kropeł wody na żadnym z tych kafli, a przenoszona kropla wody może należeć do **dowolnego gracza**. Może to spowodować, że jakiś kafel zostanie oznaczony żetonem wzrostu albo straci to oznaczenie. Korzystanie z żetonów wzrostu jest dokładnie wyjaśnione na końcu opisu tej fazy (str. 12). Jeśli nie ma żadnych kropeł wody bezpośrednio na kaflach upraw, ten efekt pogodowy nic nie robi.

Efekt słońca

Zaczynając od pierwszego gracza i kolejno **zgodnie z ruchem wskazówek zegara**, każdy gracz wybiera jedną chmurę z co najmniej jedną swoją kroplą wody i **podwaja** liczbę swoich kropeł wody w tej chmurze.



Podczas wykonywania tego efektu może wystąpić jeden z następujących trzech przypadków:

1. Gracz **nie ma żadnych kropeł** w żadnej chmurze.
 - Wówczas efekt słońca nie ma niego wpływu.
2. Gracz posiada w swoich zasobach **wystarczającą liczbę kropeł**, aby podwoić jedną ze swoich chmur.
 - Wówczas wykonanie podwojenia jest obowiązkowe. W tym przypadku gracz może wybrać chmurę, którą jest w stanie podwoić kroplami ze swoich zasobów, lub chmurę, w której ma więcej kropeł niż w swoich zasobach, wówczas będzie musiał dodać brakujące krople z kafli upraw (nie z innych chmur).
3. Gracz **nie posiada** w swoich zasobach wystarczającej liczby kropeł, aby podwoić jedną ze swoich chmur.
 - Wówczas gracz może zrezygnować z podwojania, lub wykorzystać wszystkie krople ze swoich zasobów, a brakujące krople wziąć z kafli upraw (nie z innych chmur).

Efekt słońca może spowodować wzrost i przepelnienie chmur.

Uwaga: Wykonując efekt pogodowy słońca, nigdy nie można umieścić w chmurze mniej kropeł wody niż jest to wymagane (trzeba albo podwoić liczbę kropeł, albo nie dodawać żadnych w ogóle).

Po rozpatrzeniu wszystkich zmian dotyczących chmur należy odwrócić wszystkie żetony wzrostu na kaflach kawy ze strony kielkującej na rozwiniętą (również na tych kaflach kawy, na których zaczęła ona kielkować dzięki przepelnieniu chmury podczas rozpatrywania tego efektu słońca). Jak korzystać z żetonów wzrostu wyjaśniamy na str. 12 (Wzrost upraw).

Wygrywanie głosowań

Dla każdego z rozpatrywanych pól pogody ustalany jest zwycięzca głosowania. Gracz, mający najwięcej głosów na rozpatrywanym polu pogody, wygrywa to głosowanie. Zwycięzca każdego głosowania przesuwa swój znacznik punktacji o jedno pole na torze wygranych głosowań.

Wyjątek: W ostatniej rundzie wszystkie pola pogody z głosami są rozpatrywane, ale tylko zwycięzcy dla dwóch pól pogody z największą całkowitą liczbą głosów mogą przesunąć swoje znaczniki punktacji na torze wygranych głosowań.

Jeśli przy ustalaniu większości głosów wystąpi remis między graczami w grze **dla 2 graczy**, żaden z graczy nie przesuwa się na torze wygranych głosowań. Jeśli jest remis między graczami w grze **dla 3 lub więcej graczy**, wszyscy remisujący gracze przesuwać swój znacznik punktacji. Jeśli gracz wygra (lub zremisuje w grze dla 3 lub 4 graczy) głosowanie na każdym z rozpatrywanych pól pogody, to może przesunąć się w jednej rundzie nawet o 2 pola na torze wygranych głosowań.

Przykład: W tej rundzie rozpatrzone zostaną efekty słońca i wiatru. Oznacza to, że wszyscy gracze oprócz czerwonego zdobędą jedno wygrane głosowanie, ponieważ wszyscy oni zdobyli większość głosów (lub zremisowali) na jednym z rozpatrywanych pól pogody. Gdyby niebieski miał o jeden więcej głos na polu słońca, spowodowałoby to kolejny remis i niebieski zdobyłby kolejne wygrane głosowanie. Choć czerwony ma najwięcej głosów na polu mrozu, nic mu to teraz nie daje, ponieważ mróz nie będzie rozpatrywany w tej rundzie.



Na końcu gry gracze zdobędą dodatkowe punkty zwycięstwa w zależności od swojej pozycji na torze wygranych głosowań.

Po rozpatrzeniu efektów pola pogody, należy **zwrócić głosy** z tego pola właścicielom. Głosy na polach pogody, które nie zostały rozpatrzone w danej rundzie, **pozostają na swoim miejscu**.

Zmiana pierwszego gracza – gra dla 2 graczy

W grze dla 2 graczy znacznik pierwszego gracza zmienia właściciela po ostatnim kroku fazy pogody w zależności od głosów pozostałych na planszy.

- Jeśli obecny pierwszy gracz ma więcej głosów na planszy niż przeciwnik, to **zachowuje znacznik pierwszego gracza**.
- W przeciwnym razie znacznik pierwszego gracza jest przekazywany **drugiemu z graczy**.

Wzrost upraw

Każdy kafel upraw ma u dołu ikonę kropli wody z liczbą w środku. Oznacza ona całkowitą liczbę kropli wody, wymaganych, aby dana roślina zaczęła rosnąć. Gdy liczba ta zostanie osiągnięta lub przekoczona, należy umieścić żeton wzrostu na danym kafelu.

Kafle ryżu i kawy mają u dołu dwa rzędy liczb: pierwszy dla rośliny kielkującej, drugi dla rozwiniętej. Na tych kafelach żeton wzrostu umieszcza się najpierw na stronie kielkującej i odwraca na stronę rozwiniętą dopiero po spełnieniu warunku podanego w dolnym rzędzie (zobacz objaśnienie efektów pogodowych w fazie pogody). Na wszystkich pozostałych kafelach upraw używana jest tylko rozwinięta strona żetonów wzrostu. **Tylko kafle z żetonami wzrostu będą przynosiły punkty podczas fazy żniw.**



2 krople wymagane do wzrostu



rozwinięte



4 krople wymagane do kielkowania

Dodatkowy warunek wymagany do rozwinięcia



kielkujące

rozwinięte

Jeśli liczba kropeł wody na kaflu spadnie kiedykolwiek poniżej podanej liczby, należy **usunąć żeton wzrostu** (niezależnie od tego, na którą stronę jest odwrócony); uprawy wysychają i nie są już traktowane jako rosnące.



Faza 3: Faza żniw

Faza żniw następuje, jeśli spełniony jest co najmniej jeden z poniższych warunków:

- Jest ostatnia runda (4 w wariacie krótkim, 6 w wariacie długim).
- Wszystkie kości żniw są obrócone na ściankę z ikoną żniw.



Jeśli żaden z tych warunków nie jest spełniony, należy pominąć fazę żniw w tej rundzie i przejść bezpośrednio do fazy porządkowania.

Punktowanie

Gdy odbywa się faza żniw, wszystkie rosnące uprawy są zbierane. Gracze zdobywają **punkty zwycięstwa**, w oparciu o liczbę kropeł na danym kaflu.

Należy przyznać punkty w dowolnej kolejności za wszystkie kafle upraw z żetonem wzrostu. **Po podliczeniu punktów** z danego kafla należy usunąć żeton wzrostu z tego kafla i zwrócić wszystkie krople wody do zapasów ich właścicieli. Nie należy usuwać kropeł wody z kafla, na których uprawy nie rosną.

Każdy rodzaj upraw w grze Aura jest punktowany nieco inaczej. Różnice te są wyjaśnione poniżej.

Remisy

Jeśli dwóch lub więcej graczy remisuje na jakimś miejscu przy punktowaniu kafla upraw, otrzymują oni **punkty za najniższą** remisującą rangę. Na przykład, jeśli dwóch graczy remisuje na pierwszym miejscu, a trzeci gracz ma mniej kropeł niż oni, to dwaj pierwsi gracze otrzymują punkty za drugie miejsce na danym kaflu, natomiast trzeci gracz otrzymuje punkty za trzecie miejsce na danym kaflu. Jeśli trzech graczy remisuje na pierwszym miejscu, wszyscy oni otrzymują punkty za trzecie miejsce na danym kaflu, itd.

Pszenica

Podczas żniw gracz z największą liczbą kropeł na tym kaflu zdobywa 2 punkty i żeton pszenicy. Każdy z pozostałych graczy, który ma jakieś krople na tym kaflu, zdobywa 3 punkty.

Gracz z największą liczbą żetonów pszenicy na końcu gry zdobędzie dodatkowe 12 punktów. W przypadku remisu wszyscy remisujący gracze otrzymają 12 punktów.

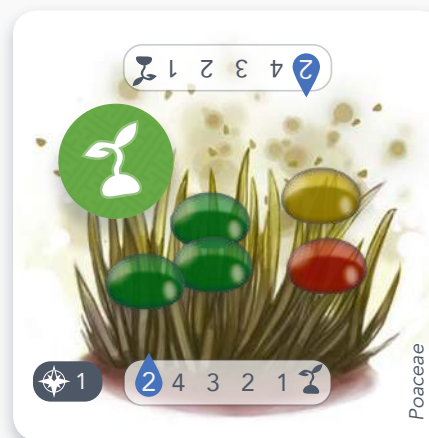


Bawełna, trawa, ziemniaki



Wszystkie te kafle dają punkty zgodnie z prostymi regułami większości. Gracz z największą liczbą kropeł otrzymuje pierwszą podaną liczbę punktów, drugi gracz pod względem liczby kropeł otrzymuje drugą podaną liczbę punktów i tak dalej.

Warto zwrócić uwagę, że drugie miejsce na kaflu ziemniaków daje więcej punktów niż pierwsze!



Przykład: Trawa rośnie, ponieważ na kaflu jest 5 kropeł wody (wymagane są co najmniej 2). Jeśli nastąpią żniwa, zielony zdobędzie 4 punkty (za pierwsze miejsce), a żółty i czerwony zdobędą po 2 punkty (za remis na drugim miejscu). Ziemniaki nie dadzą żadnych punktów, ponieważ na kaflu są tylko 2 krople wody, a wymagane są 3, aby ziemniaki rosły.

Kawa

Kawa punktuje tak samo, jak powyższe trzy rodzaje upraw, ale potrzebuje więcej słońca do rozwoju. Jeśli po rozpatrzeniu efektu pogodowego słońca na kafłu kawy znajduje się żeton wzrostu odwrócony na stronę kiełkującą (niezależnie od tego, czy został tam umieszczony podczas rozpatrywania tego efektu słońca, czy wcześniej, nawet w innej rundzie), kawa na tym kafłu od razu się rozwija: należy odwrócić żeton wzrostu na drugą stronę, aby pokazywał ikonę rozwiniętych upraw. Przyznając punkty za kiełkującą kawę, należy użyć górnego rzędu liczb z niższymi wartościami punktowymi, a przyznając punkty za rozwiniętą kawę, należy użyć dolnego rzędu liczb z wyższymi wartościami punktowymi.



Przykład: Niebieski ma 3 krople w chmurze nad kaflem kawy. Efektami pogodowymi, wybranymi na daną rundę, są słońce i deszcz. Gdy rozpatrywany jest efekt słońca, niebieski umieszcza 3 krople w tej chmurze, zamieniając ją w chmurę burzową. Następnie podczas rozpatrywania efektu deszczu wszystkie 6 kropeł jest przenoszonych na kafel kawy. Wystarcza to, aby kawa wykiełkowała. Choć podczas tej rundy było słonecznie, to efekt słońca był już rozpatrzony wcześniej, więc uprawy się nie rozwinęły. Gdyby w danej rundzie nastąpiły żniwa, niebieski uzyskałby 5 punktów.

Uwaga: Gdyby niebieski miał na początku 4 krople w tej chmurze, podwojenie ich liczby podczas rozpatrywania efektu słońca spowodowałoby przepełnienie chmury i rozwinięcie się kawy, co podczas żniw mogłoby przynieść 10 punktów!

Ryż

Ryż działa nieco podobnie do kawy, ponieważ najpierw kiełkuje, a dopiero potem się rozwija. Rozwój ten następuje po rozpatrzeniu efektu deszczu. Jednakże kiełkujący ryż nie daje żadnych punktów (krople wody z tego kafła są nadal usuwane podczas żniw). Natomiast rozwinięty ryż daje graczo- wi 1 punkt za każdą własną kroplę wody na tym kafłu niezależnie od tego, ile kropeł wody mają na nim inni gracze.



Kukurydza

Gdy zbierana jest kukurydza, gracze otrzymują punkty w zależności od tego, ilu graczy ma przynajmniej 1 kroplę na tym kafłu. Jeśli jest tylko jeden gracz, który ma krople na kafłu kukurydzy, gracz ten otrzymuje pierwszą wskazaną liczbę punktów. Jeśli dwóch graczy ma co najmniej jedną kroplę na kukurydzy, to obaj ci gracze otrzymują drugą liczbę punktów, itd.



Faza 4: Faza porządkowania

W **ostatniej** rundzie (4 w wariacie krótkim, 6 w wariacie długim) należy pominąć tę fazę i przejść od razu do końca gry. Jeśli nie jest to ostatnia runda, należy wykonać wszystkie poniższe działania przed przejściem do następnej rundy:

1. Przesuńcie znacznik rundy o jedno pole do przodu.
2. Jeśli w tej rundzie odbyły się żniwa (na wszystkich kościach żniw widnieje ikona żniw), przerzucicie wszystkie kości żniw. Jeśli nie, przerzucicie **tylko** te kości, które nie pokazują ikony żniw.

Uwaga: Na niektórych z przerzucanych kości (lub nawet na wszystkich) może wypaść ikona żniw.

3. Rozdajcie wszystkim graczom nowe karty:
 - **Gra dla 2 i 3 graczy:** 7 kart dla każdego gracza.
 - **Gra dla 4 graczy:** 6 kart dla każdego gracza.



Jeśli graczom zostały w ręce jakieś karty z poprzedniej rundy (maksymalnie 4), to otrzymują oni nowe karty dodatkowo, oprócz kart już posiadanych.

Uwaga: Wariant gry z draftem kart jest opisany obok.

Jeśli stos dobierania kart wyczerpie się podczas rozdawania kart, przetasujcie wszystkie odrzucone wcześniej karty, aby utworzyć nowy stos dobierania kart i kontynuujcie rozdawanie kart.

Koniec gry i zwycięstwo

Koniec gry następuje, gdy kończy się ostatnia runda: runda 4 w przypadku wariantu krótkiego, runda 6 w przypadku wariantu długiego.

- Każdy gracz zyskuje dodatkowe punkty równe liczbie przedstawionej na aktualnej pozycji swojego znacznika na torze wygranych głosowań.
- Gracz z największą liczbą żetonów pszenicy zyskuje 12 dodatkowych  **punktów zwycięstwa** (jak to opisano w zasadach dotyczących punktowania pszenicy). W przypadku remisu każdy z remisujących graczy otrzymuje 12 .

Wygrywa gracz z największą liczbą punktów. W przypadku remisu wygrywa gracz, który jest wyżej na torze wygranych

głosowań. Jeśli nadal jest remis, to pierwsza osoba, która pobiegnie na najbliższe pole i wróci z pszenicą, wygrywa – albo mogą po prostu cieszyć się wspólnym zwycięstwem.

Oficjalny wariant gry z draftem kart

Za każdym razem, gdy rozdawane są karty (podczas przygotowania gry i pomiędzy rundami), zamiast rozdawać karty losowo każdemu z graczy, można przeprowadzić draft. Jeśli gracze zachowali jakieś karty z poprzedniej rundy, te karty nie uczestniczą w draftcie. Należy je odłożyć na bok przed rozdaniem nowych kart i dodać je do ręki gracza po zakończeniu draftu.

Kolejne kroki przy przeprowadzaniu draftu:

- **Przy grze dla 4 graczy:**
 - Rozdajcie każdemu z graczy 6 kart.
 - Każdy gracz zatrzymuje 1 kartę i przekazuje resztę następnemu graczowi zgodnie z ruchem wskazówek zegara.
 - Każdy gracz zatrzymuje 2 karty z 5, które otrzymał od gracza z prawej strony i przekazuje resztę następnemu graczowi zgodnie z ruchem wskazówek zegara.
 - Każdy z graczy zatrzymuje ostatnie otrzymane 3 karty.
- **Przy grze dla 2 i 3 graczy:**
 - Rozdajcie każdemu z graczy 7 kart.
 - Każdy gracz zatrzymuje 1 kartę i przekazuje resztę następnemu graczowi zgodnie z ruchem wskazówek zegara.
 - Każdy gracz zatrzymuje 2 karty z 6, które otrzymał od gracza z prawej strony i przekazuje resztę następnemu graczowi zgodnie z ruchem wskazówek zegara.
 - Każdy gracz zatrzymuje 2 karty z 4, które otrzymał od gracza z prawej strony i przekazuje pozostałe 2 karty następnemu graczowi zgodnie z ruchem wskazówek zegara.
 - Każdy gracz zatrzymuje ostatnie otrzymane 2 karty.
- **Dodatkowo tylko przy grze dla 2 graczy:**
 - Jeśli jest to draft podczas przygotowania gry: rozdajcie jedną dodatkową kartę graczowi, który nie jest pierwszym graczem.

Uwaga: Korzystanie z tego wariantu da graczom większą kontrolę nad kartami, jakie otrzymują na każdą rundę i zwiększy ich możliwości taktyczne. Wydłuży to jednak czas rozgrywki.





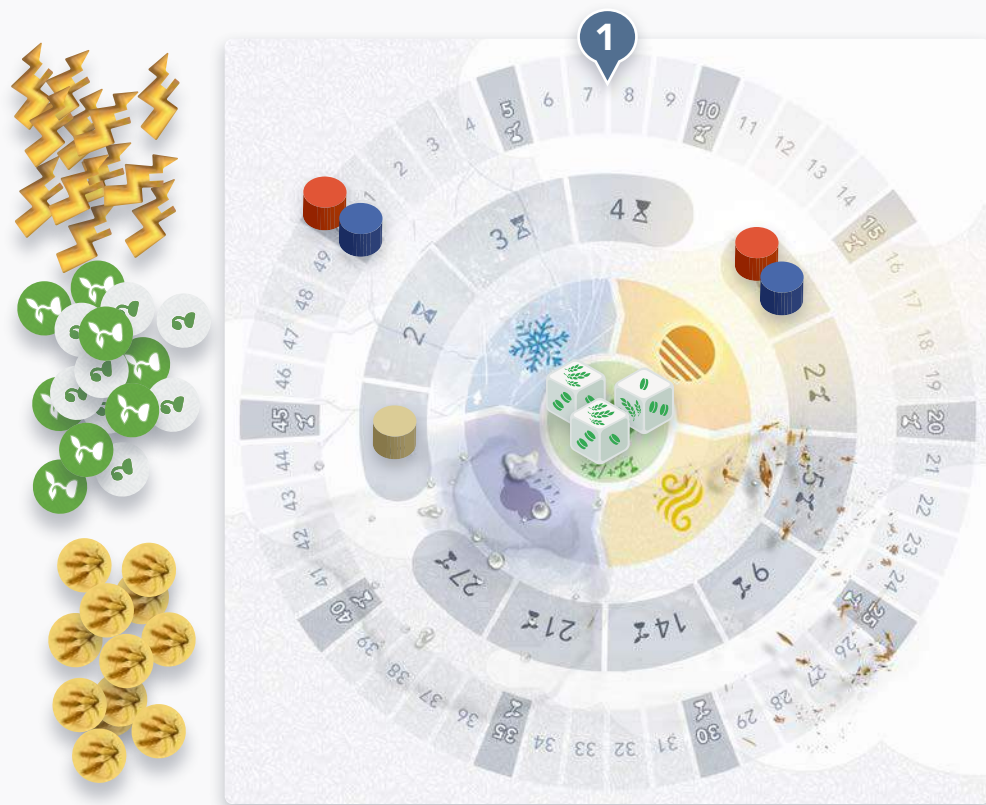
Wiatr południowy – gra solo

W grze solo pojedynczy gracz będzie robił to samo, co gracze w grze wieloosobowej: podlewał pola i wygrywał głosowania w celu zdobycia punktów. Dla uproszczenia będziemy zwracać się do tego gracza na „ty”. Nadchodzi jednak silny wiatr z południa, starając się odepchnąć cię od najcenniejszych pól i zostawiając wodę pochodzącą z nieznanych krain, reprezentowaną przez neutralne krople wody.

Przygotowanie gry

Wykonaj te same czynności przygotowawcze, co w grze wieloosobowej, z następującymi zmianami:

1. Odwróć planszę na stronę z 4 rundami.
2. Usuń wszystkie kafle, które nie mają w rogu ikony wiatru południowego . Potasuj pozostałe kafle i losowo wybierz 6 z nich.
3. Ułóż wybrane kafle w 3 rzędach po 2 kafle w każdym rzędzie w rosnącej kolejności ich **ważności** , od lewej do prawej i następnie od góry do dołu (najniższa liczba powinna znaleźć się w lewym górnym rogu, kolejna w prawym górnym rogu, itd.) Będziemy odwoływać się do poszczególnych kafli zgodnie z ich pozycją: lewy, górny kafel będzie oznaczany P1, kafel na prawo od niego będzie oznaczany P2, lewy kafel w drugim rzędzie będzie oznaczany P3, itd. Przy korzystaniu z kości sześcienniej do ustalania pozycji kafela, wyrzucony wynik „1” oznacza kafel P1, itd.
4. Rzuć dwukrotnie standardową kością sześcienną i umieść chmurę z neutralną kroplą na kafelkach w obu wylosowanych pozycjach (jeśli druga liczba jest taka sama jak pierwsza, prze-rzuć kość aż do uzyskania innego wyniku).
5. Jeszcze raz rzuć kością i umieść chmurę z 1 ze swoich kropli w wylosowanej pozycji (jeśli to miejsce jest już zajęte, prze-rzuć kość aż do wyrzucenia wolnego miejsca). To działanie zastępuje umieszczenie przez gracza chmury, dokonywane normalnie w kroku 12 przygotowania gry.
6. Potasuj 9 kart wiatru południowego i umieść je obok obszaru gry, tworząc talię do gry solo.
7. Potasuj karty do gry normalnie i rozdaj sobie 8 kart.



Uwaga: Znacznik pierwszego gracza nie jest używany w grze solo, ponieważ gracz neutralny zawsze rozpoczyna rundę. Ty rozstrzygasz remisy podczas wybierania efektów pogodowych.

Pojedyncza runda gry

1. Rozegraj jedną turę gracza neutralnego (szczegóły wyjaśnione poniżej).
2. Rozegraj jedną turę gracza (albo zagrywając karty, albo pasując i odrzucając karty, korzystając z tych samych zasad, co w grze dla wielu graczy).
3. Jeśli nie spasowałeś, rozegraj kolejną rundę od kroku 1.

Tura gracza neutralnego

Odkryj górną kartę z talii wiatru południowego.

Jeśli jest to karta „Przetasuj”, potasuj razem wszystkie 9 kart wiatru południowego (razem z kartami odrzuconymi oraz samą kartą „Przetasuj”) i odkryj kolejną kartę.

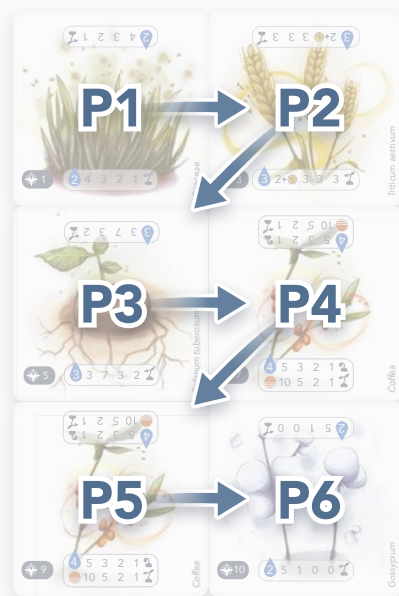
Następnie:

1. Wykonaj działanie karty (opisane na końcu tej instrukcji).

Każda akcja wpływa na kafel upraw w określonej pozycji na polach. Rzuć standardową kością sześcienną, aby ustalić kafel, którego będzie dotyczyć dana karta. Wylosowany kafel jest prawidłowym celem akcji, jeśli wynik tej akcji spowoduje jakąś zmianę na polach. Jeśli wylosowany kafel nie jest prawidłowym celem tej akcji, zastosuj tę akcję wobec następnego kafla w kolejności ich pozycji na polach (wracając z powrotem do pierwszego, jeśli to konieczne).

Przykład: Jeśli wyrzucona została 4, a prawidłowymi celami danej akcji są kafle P2 i P3, sprawdzamy kolejno ciąg P4 > P5 > P6 > P1 > P2 i pierwszym prawidłowym celem akcji będzie kafel P2.

Jeśli nie ma żadnych prawidłowych celów dla danej akcji, nic się nie dzieje na polach. Zamiast tego przesunij gracza neutralnego o 1 🎲 na torze punktów zwycięstwa. Jeśli akcja wymaga, aby gracz neutralny umieścił gdzieś kroplę wody, a nie ma żadnej wody dostępnej w jego zapasach, potraktuj tę akcję tak, jakby nie miała prawidłowych celów.



2. Sprawdź ikony u dołu karty (na karcie znajduje się 1 lub 2 ikony). Umieść neutralne głosy na odpowiadających im polach pogody. Jeśli gracz neutralny nie ma wystarczającej liczby głosów do umieszczenia, wstaw tyle, ile to możliwe, a następnie przesunij gracza neutralnego o 1 🎲 na torze punktów zwycięstwa za każdy brakujący głos.
3. Jeśli na karcie znajduje się ikona żniw, a na co najmniej jednej kości nie ma widocznej ikony żniw: obniż liczbę głosów na jednej kości żniw i przyznaj graczowi neutralnemu 1 🎲 lub 2 🎲 (tak samo, jak w przypadku zwykłego gracza). Jeśli jest kilka kości, które można obniżyć, gracz neutralny preferuje obrócenie kości na ikonę żniw (aby zyskać 2 🎲). Jeśli nie jest to możliwe, obniża kość z największą liczbą głosów (czyli najpierw obraca kość, na której widnieje 1, a w dalszej kolejności 4, 3, 2 głosy).

Koniec rundy

Na końcu rundy przejdź do fazy pogody, fazy żniw i fazy porządkowania w taki sam sposób, jak w grze dla wielu graczy (z kilkoma różnicami opisanymi dalej).

Uwaga: Nie przetasowuj kart wiatru południowego pomiędzy rundami. Są one tasowane tylko wtedy, gdy pojawi się karta „Przetasuj”.

Koniec gry

Rozegraj w sumie 4 rundy (rozdając sobie w każdej 8 kart). Po czwartej rundzie dodaj punkty za wygrane głosowania i żetony pszenicy tak samo, jak w grze dla wielu graczy (włącznie ze żniwami w ostatniej rundzie). Jeśli nie masz więcej punktów niż gracz neutralny, przegrywasz. W przeciwnym razie rośliny bujnie się rozwijają i wygrywasz.

Różnice w fazie pogody

Podczas rozpatrywania pól pogody robisz to samo, co w grze dla wielu graczy. Rozstrzygasz wszystkie remisy podczas wybierania, które pola pogody będą rozpatrywane. Jeśli występuje remis przy ustalaniu, kto wygrał określone głosowanie, to ani ty, ani gracz neutralny nie przesuwacie się na torze wygranych głosowań za dany efekt pogodowy.

Zmiany w rozpatrywaniu poszczególnych efektów pogodowych:

- **Mróz:** Bez zmian – wszystkie zwykłe chmury są automatycznie zamieniane na chmury burzowe.
- **Wiatr:** Po rozpatrzeniu swojego efektu wiatru (który nadal przesuwa jedną, dowolną kroplę wody na sąsiedni kafel), sprawdź kolejno każdy z kafli od P3 do P6. Dla każdego z tych kafli, jeśli znajduje się na nim co najmniej 1 twoja kropla wody, przesuń 1 **twoją** kroplę z tego kafli na następny kafel w kierunku północnym (na przykład kropla z P3 zostałaaby przeniesiona na P1).
- **Słońce:** Gracz neutralny najpierw podwaja swoją obecność we **wszystkich** chmurach. Następnie ty podwajasz swoje krople wody w jednej z chmur. Jeśli gracz neutralny nie ma wystarczającej liczby kropli wody, aby podwoić ich liczbę we wszystkich chmurach, najpierw dodaje krople do chmur znajdujących się na wyższej pozycji (a zatem zaczynając od P6).
- **Deszcz:** Bez zmian – wszystkie chmury burzowe automatycznie wylewają swoją zawartość na kafle poniżej.



(tak samo, jak w grze dla wielu graczy).

- Jest to koniec czwartej (ostatniej) rundy.
- Gracz neutralny nie ma żadnych kropli wody w swoich zasobach na początku fazy żniw.

Zwiększanie poziomu trudności

Istnieją trzy warianty zwiększające trudność w celu uzyskania bardziej wymagającej gry solo. Można je łączyć ze sobą, aby mieć jeszcze większe wyzwanie:

- **Wariant „Podwójne karty”:** W turze gracza neutralnego odkryj i rozpatrz jedną kartę (ignorując ikony głosowań). Następnie odkryj i rozpatrz kolejną kartę (tym razem rozpatrując też wszystkie ikony głosowań na tej karcie).
- **Wariant „Nielosowe cele”:** Podczas wybierania kafli, który będzie celem danej akcji, zamiast rzucać kością, zastosuj następujące kryteria:
 - Jeśli akcja przesuwa chmurę lub tworzy nową chmurę (karty 4, 7 lub 8), wykonaj tę akcję na prawidłowym kafli z najwyższym numerem pozycji (tzn. najpierw sprawdź P6, następnie P5, itd.).
 - Jeśli akcja dodaje krople do chmury (karty 5 lub 6), wybierz dostępny cel z najwyższym numerem pozycji. Jeśli to możliwe, wybierz kafel, gdzie gracz neutralny ma mniej kropli od ciebie, licząc zarówno krople na kafli upraw, jak i w chmurze.

Przykład: Jeśli gracz neutralny prowadzi już na kafli P6, ale jest drugi na kafli P5, to wybierz P5. Jeśli gracz neutralny prowadzi na obu kaflach (a na pozostałych kafkach nie ma chmur), wybierz P6.
- Jeśli akcja wpływa bezpośrednio na kafel (karty 1, 2 lub 3), wybierz dostępny cel z najwyższym numerem pozycji, ignorując kafle, na których gracz neutralny ma 2 lub mniej kropli przewagi nad tobą (pomijaj krople w chmurach, zliczając krople dla tego warunku).
- **Wariant „Żadnych sztuczek”:** Gracz neutralny nie uwzględnia specjalnych zasad punktowania na kafkach pszenicy i ziemniaków. Jeśli nie chcesz korzystać ze związanej z tym przewagi, usuń te kafle przed losowym wybraniem 6 kafli do danej rozgrywki.

Faza żniw

Faza żniw następuje, jeśli spełniony jest jeden z poniższych warunków:

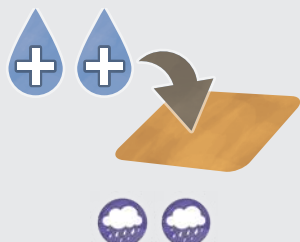
- Wszystkie trzy kości żniw są obrócone na ikonę żniw

Opis kart wiatru południowego



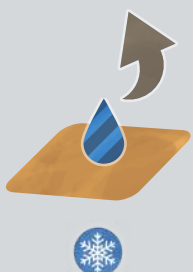
1 Umieść 1 kroplę na kaflu

Weź 1 neutralną kroplę wody z zapasów gracza neutralnego i umieść ją bezpośrednio na wybranym kaflu. Następnie sprawdź, czy roślina teraz rośnie.



2 Umieść 2 krople na kaflu

Weź 2 neutralne krople wody z zapasów gracza neutralnego i umieść je bezpośrednio na wybranym kaflu. Następnie sprawdź, czy roślina teraz rośnie.



3 Usuń 1 kroplę gracza z kafla

Usuń 1 swoją kroplę z wybranego kafla i odłóż ją do swoich zapasów. Następnie sprawdź, czy roślina nie usycha. Jeśli nie ma żadnych twoich kropeł na kaflu, nie jest on prawidłowym celem dla tej karty.



4 Utwórz nową chmurę z 2 kroplami

Dodaj nową chmurę z 2 neutralnymi kroplami deszczu do wybranego kafla. Jeśli na kaflu już znajduje się chmura, nie jest on prawidłowym celem dla tej karty.



5 Umieść 1 kroplę w chmurze

Dodaj neutralną kroplę wody do chmury na wybranym kaflu. Następnie sprawdź, czy chmura rośnie lub się przepenia. Jeśli nie ma chmury na kaflu, nie jest on prawidłowym celem dla tej karty.



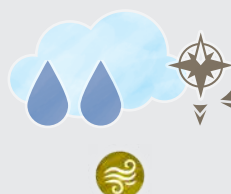
6 Umieść 1 kroplę w chmurze

Dodaj neutralną kroplę wody do chmury na wybranym kaflu. Następnie sprawdź, czy chmura rośnie lub się przepenia. Jeśli nie ma chmury na kaflu, nie jest on prawidłowym celem dla tej karty.



7 Przesuń mieszaną chmurę na północny zachód

Przesuń chmurę, która ma zarówno krople neutralnego gracza, jak i twoje krople, z wybranego kafla bezpośrednio w kierunku północno-zachodnim (na przykład z P4 na P1). Nie przechodź po drodze przez kafle sąsiadujące bokami. Jeśli dana chmura jest już w pierwszej kolumnie, przesuń ją na północ (na przykład z P3 na P1). Jeśli chmura jest już na pozycji P2, przesuń ją na zachód na P1. Jeśli chmura jest na pozycji P1, to nie jest prawidłowym celem dla tej karty.



8 Przesuń neutralną chmurę na południowy wschód

Przesuń chmurę, która ma krople wody tylko neutralnego gracza, z wybranego kafla bezpośrednio w kierunku południowo-wschodnim (na przykład z P3 na P6). Nie przechodź po drodze przez kafle sąsiadujące bokami. Jeśli dana chmura jest już w drugiej kolumnie, przesuń ją na południe (na przykład z P2 na P4). Jeśli chmura jest już na pozycji P5, przesuń ją na wschód na P6. Jeśli chmura jest na pozycji P6, to nie jest prawidłowym celem dla tej karty.



9 Przetasuj

Weź wszystkie karty wiatru południowego (odrzucone, pozostałe w talii oraz tę kartę), potasuj je razem, tworząc nową talię, odkryj nową kartę i wykonaj jej akcję. Jeśli odkryta zostanie znowu karta „Przetasuj”, powtarzaj ten proces, aż odkryta zostanie inna akcja.