

# O mój Zbóże!

Gra Alexandra Pfister  
dla 2-4 graczy w wieku od 10 lat.  
Czas gry: 30 minut

## Cel gry

Gracze wcielają się w role rzemieślników produkujących narzędzia, beczki, szkło, skóry i wiele innych towarów. Ten, komu uda się najlepiej zarządzić łańcuchami produkcji, zbierze najwięcej punktów zwycięstwa i wygra.

## Zawartość pudełka

- 110 kart
- instrukcja



# Przygotowanie

- Oddziel karty z **niebieską** ramką od pozostałych:
- Daj każdemu **losową Wypalarnię węgla oraz pracownika (brązowe tło)**.

Niewykorzystane karty Wypalarni węgla i pracowników odłóż do pudełka. Nie będą potrzebne w tej grze.



*Ten gracz ma pracownika, pracującego w Wypalarni węgla.*

- W grze w 2-/3-/4-osoby wykorzystaj 4/6/8 losowych pomocników. Połóż ich losową stroną ku górze, obok obszaru gry. Karty pozostałych odłóż do pudełka.



*Pomocnicy:  
2 x liczba graczy*

- Potasuj pozostałe karty i rozdaj po pięć każdemu graczowi. Kolejnych siedem kart każdy kładzie na swojej Wypalarni węgla (w poprzek, zakryte). Każda karta na Wypalarni węgla symbolizuje jedną sztukę węgla (*i jest warta 1 monetę*). Gracz, który ostatnio najciężej pracował, zostaje graczem rozpoczynającym.



*7 kart węgla  
i 5 kart w ręce*



- Każdej karty możesz użyć na jeden z trzech sposobów:
  - jako **dobra** (*wskazanego po lewej stronie karty*),
  - jako **budynku**,
  - jako zakrytej karty na budynku produkcyjnym. Takie karty symbolizują wyprodukowane towary.



## Przebieg gry

Gra trwa kilka rund, a każda z nich składa się z czterech faz, które są rozgrywane w następującej kolejności:

- I. Dobieranie kart
- II. Świt
- III. Zmierzch
- IV. Produkcja i budowa



## I. Dobieranie kart

Każdy gracz **może** odrzucić wszystkie karty z ręki i dobrać taką samą liczbę nowych kart.

Wszyscy gracze dobierają **po dwie karty**. Nie ma limitu kart w ręce.

Jeśli zabrakło kart do dobrania, potasuj stos kart odrzuconych i stwórz z niego stos kart do dociągania. W rzadkim przypadku, kiedy jednocześnie wyczerpie się stos kart do dobierania i stos kart odrzuconych, wszyscy gracze muszą odrzucić połowę (zaokrąglaną w dół) kart posiadanych w ręce.

## II. Świt

- Gracz rozpoczynający, jedna po drugiej, odkrywa karty ze stosu i układa je środkiem stołu do czasu, kiedy wyciągnie drugą kartę z symbolem połowy słońca. Tak powstaje **Targ**.



Dwie połowy  
słońca

Słońce wstało, targ się otwiera.

Wskazówka: na targu istotne są tylko dobra. Możesz więc układać karty tak, żeby widoczna była tylko ta ich część, która zawiera symbol danego dobra.

- Następnie wszyscy gracze **w tym samym czasie** decydują, do którego własnego budynku wyślą swojego pracownika oraz jaki budynek wybudują w fazie IV.

- **Praca:** weź swojego pracownika i umieść go przy jednym ze swoich budynków produkcyjnych. Masz dwie możliwości:

Twój pracownik może pracować **sumiennie** albo **leniwie**. Swój wybór zaznaczasz, obracając kartę pracownika tak, aby właściwe symbole znalazły się na górze karty.

**Uwaga:** jeśli zdecydowałeś się na **sumienną** pracę, w fazie IV będziesz potrzebował **wszystkich** surowców widniejących w lewym dolnym rogu karty. Jeśli uda ci się je dostarczyć, wyprodukujesz dwa towary. Jeśli zdecydujesz, że twój pracownik będzie pracował **leniwie**, będziesz potrzebował jednego dobra mniej. Wyprodukujesz jednak tylko jedną sztukę towaru. W fazie III pojawią się nowe karty. Możesz mieć więc nadzieję, że wymagane karty jeszcze się pojawią w kolejnej fazie tej rundy. W razie potrzeby możesz zagrać karty z ręki (jako dobra).

- **Budowa:** możesz zagrać jedną kartę z ręki. W tym celu połóż ją przed sobą zakrytą. Ten budynek będziesz budować w dalszej części tej rundy.



*Ten pracownik będzie leniwie pracował w Wypalarni węgla*



### III. Zmierzch

Gracz rozpoczynający odkrywa karty ze stosu i kładzie je na środku stołu (jako drugi rząd na targu) do czasu, kiedy ponownie wyciągnie drugą kartę z symbolem połowy słońca. Słońce zaszło, targ się zamyka.

### IV. Produkcja i budowa

- Począwszy od gracza rozpoczynającego, wszyscy wykonują swoje tury, w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara. W trakcie swojej tury najpierw produkujesz, a potem możesz zbudować budynek albo zatrudnić asystenta.



*Ta Wypalarnia węgla wymaga dwóch zbóż i jednego drewna, żeby wyprodukować węgiel.*

- Każdy budynek produkcyjny potrzebuje dóbr wskazanych w dolnym lewym rogu karty. Budynek będzie działać tylko wtedy, kiedy na targu będzie dostępna odpowiednia liczba dóbr. Brakujące dobra możesz uzupełnić kartami z ręki (zagraj je, ale nie dokładaj do targu). Targ jest taki sam dla wszystkich graczy. Nie zabierasz, ani nie dokładasz tam żadnych kart. Po prostu korzystasz z tego, czego ci potrzeba. Karty zagrane z ręki odrzuć.
- Jeśli zdecydowałeś, że twój pracownik będzie pracował **sumiennie**, podczas fazy II, wszystkie wymagane na karcie surowce muszą być dostępne. Jeśli są, produkujesz dwa towary: weź dwie karty ze stosu do dobierania i połóż je (zakryte) w poprzek budynku, który je wyprodukował. Jeśli odpowiednie dobra nie są dostępne, budynek niczego nie produkuje.

- Jeśli podczas fazy II zdecydowałeś, że twój pracownik będzie pracował **leniwie**, na targu muszą być dostępne wszystkie dobra, poza jednym. Jeśli są, produkujesz jedną sztukę towaru.

**Przykład:** twój leniwy pracownik pracuje w Wypalarni węgla, która wymaga dwóch ziół i jednego drewna. Na targu znajduje się tylko jedno zioło, więc brakuje jeszcze jednego zioła i jednego drewna.



Twój pracownik jest leniwy, więc potrzebujesz jednego dobra mniej. Aby wyprodukować jeden węgiel, musisz więc odrzucić z ręki jedno drewno albo jedno zioło. Gdybyś zdecydował, że twój pracownik będzie pracować sumiennie, musiałbyś odrzucić oba brakujące dobra.

- **Asystent:** przydzielony do budynku wymaga wszystkich dóbr, żeby wyprodukować jeden towar. W razie potrzeby, możesz odrzucić brakujące dobra z ręki.

Każda zagrana karta dobra liczy się tylko do jednego budynku.

- **Łańcuch produkcji:** jeśli w danym budynku wyprodukowałeś przynajmniej jeden towar, możesz użyć łańcucha produkcji (pokazanego w prawym dolnym rogu karty) do produkcji kolejnego towaru. Możesz użyć łańcucha produkcji dowolną liczbę razy.



*Piekarnia produkuje chleb z mąki i węgla.*

Łańcuch produkcji pokazuje, które **dobra z ręki** lub które **wyprodukowane przez siebie towary** musisz położyć na tej karcie, jako nowo wyprodukowany towar. Przetwarzając dobra i towary w ten sposób, możesz zwielokrotnić normalną produkcję danego budynku.

**Przykład 1:** jeśli wyprodukowałeś mąkę w Młynie, możesz położyć dowolną liczbę kart zboża z ręki na kartę Młyna. Te karty reprezentują dodatkową mąkę, którą wyprodukowałeś z własnych zasobów zboża. Zanim odłożysz karty (zakryte, w poprzek karty Młyn), musisz pokazać je innym graczom.



**Przykład 2:** jeśli Zakład szewski wyprodukował buty, możesz zrobić dodatkową parę z wyprodukowanej wcześniej skóry. Przesuń karty z Garbarni (każda karta symbolizuje jedną skórę) na Zakład szewski. W ten sposób przemieniłeś skórę w buty. Świetna wymiana – buty są warte 8 monet, podczas gdy skóra tylko 6.



**Jeśli łańcuch produkcji wskazuje dwa dobra albo towary, musisz położyć na budynku produkcyjnym zestaw tych dwóch kart, aby uruchomić łańcuch produkcji.**



**Przykład:** łańcuch produkcji Cegielni wymaga jednej gliny i jednego węgla, żeby wyprodukować cegły. Jeśli masz trzy cegły w ręce, ale tylko dwa węgle w swojej Wypalarni węgla, możesz położyć maksymalnie dwie cegły z ręki i oba węgle. W efekcie wyprodukujesz 4 cegły.



**Uwaga!** Asystent również może uruchomić łańcuch produkcji, o ile budynek, w którym pracuje, wyprodukował choć jeden towar.

- **Budowa:** możesz teraz wybudować budynek, który wybrałeś w fazie II. Zapłać jego koszt, odrzucając towary o łącznej wartości pokrywającej jego cenę. Jeśli przepłacisz, nie dostajesz reszty. Jeśli nie możesz albo nie chcesz wybudować tego budynku, weź go ponownie do ręki.

**Przykład:** chcesz wybudować budynek, którego koszt budowy wynosi 7 monet. Płacisz dwa żelaza, każde warte trzy monety i jedną mąkę, wartą dwie monety. Łącznie  $3+3+2=8$  monet. Jedna moneta przepada.



- **Asystent:** raz w rundzie, zamiast budować budynek, możesz zatrudnić **jednego** asystenta. W tym celu musisz opłacić koszt jego zatrudnienia oraz posiadać wybudowane budynki w kolorach wskazanych na jego karcie.



Możesz przydzielić asystenta do dowolnego budynku. **Ważne:**

- Jeśli posiadasz już **dwóch asystentów**, nie możesz zatrudnić kolejnego.
- W jednym budynku może **pracować tylko jedna osoba** (pracownik albo asystent).
- W fazie II możesz zapłacić 2 monety, żeby przenieść asystenta do innego budynku.
- Na koniec fazy IV odrzuć wszystkie karty z targu. Graczem rozpoczynającym zostaje kolejna osoba (zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara).

## Koniec gry

Koniec gry zostanie zainicjowany, kiedy dowolny gracz wybuduje **ósmą budynek** (wliczając w to Wypalarnię węgla). Dokończcie bieżącą rundę i rozegrajcie **jeszcze jedną całą rundę**. W tej finalnej rundzie, każdy gracz może użyć łańcuchów produkcji wszystkich swoich budynków, włączając w to budynki bez pracownika lub asystenta oraz budynki, które niczego nie wyprodukowały.

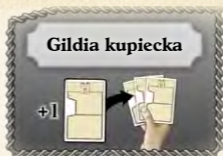
- **Punktacja:** zsumuj swoje punkty zwycięstwa (przy symbolach tarcz) za **budynki i asystentów**. Wymień każde 5 monet na jeden punkt zwycięstwa (zaokrąglij w dół).
- **Zwycięstwo:** wygrywa gracz z największą liczbą punktów. W przypadku remisu wygrywa ten, komu po wymianie monet na punkty zwycięstwa (w stosunku 5:1), pozostało więcej pieniędzy.

## Karty

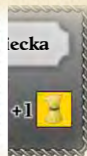
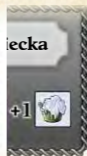
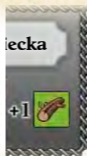
Każdy kolor budynku jest konkretnym zasobem. Wszystkich budynków, oprócz zielonych, jest tyle samo. Zielonych budynków jest więcej niż innych. Szare budynki nie liczą się jako budynki produkcyjne – dają stałą premię.



*Huta szkła wymaga dowolnych 11 dóbr, żeby wyprodukować szkło.*



*Jeśli na początku fazy I masz mniej niż 4 karty w ręce, dociągnij o jedną kartę więcej.*



*Te Gildie kupieckie dodają wskazane dobro do targu. To dobro dostępne jest tylko dla ciebie i możesz użyć go do produkcji. Nie wolno ci używać go do łańcucha produkcji.*

# O mój Zboże!



LACERTA



Autor: Alexander Pfister | Ilustracje: Klemens Franz  
Tłumaczenie: Michał Matłosz | Korekta: Przemysław Korzeniewski  
Copyright: © 2016 Lookout GmbH Hiddigwarder Straße 37  
Wydawnictwo LACERTA, Wszelkie prawa zastrzeżone,  
skr. poczt. 57003, ul. Czarnieckiego 15 53-638, Wrocław  
[facebook.com/LacertaPL](https://facebook.com/LacertaPL) | [kontakt@lacerta.pl](mailto:kontakt@lacerta.pl) | [www.LACERTA.pl](http://www.LACERTA.pl)